

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

Le wargame
du championnat 87

Objectif Berlin

Laelith
le Cloaque

Historiquement
votre

Avant
Charlemagne

et un kouan par Cadelo

M 3168 - 36 - 25,00 F



3793168025004 00360

M-3168-N° 36 - 25 F Belgique 190 FB Canada 3.75 SC Suisse 7.50 FS ISSN 0243-1327

Le Jeu de Role des terres du milieu

Le jeu de role dans le monde de tolkien

JRTM



Basé sur *BILBO LE HOBBIT & LE SEIGNEUR DES ANNEAUX*.

C'est le jeu idéal pour joueurs expérimentés, comme pour ceux qui n'ont
pas encore découvert le plaisir du jeu de rôle d'aventures fantastiques.

IRON
CROWN
ENTERPRISE



JEUX REXTON

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

PRESENTENT



**1^{er} prix
CLUB**

Le poids du
président en
figurines !

**1^{er} Prix
SCOOTER
ST 50 L
PEUGEOT**

**TROPHÉE
CRY HAVOC
CAPITAINE COSMOS**

samedi 28 et dimanche 29 mars de 10h à 20h au
SALON DES JEUX DE REFLEXION
Porte de Versailles



Compétition en 5 épreuves : les deux premières portent sur le jeu CAPITAINE COSMOS, les trois autres sur les jeux de la série CRY HAVOC.

1^{ère} épreuve : CAPITAINE COSMOS/Scénario 4 : La bataille d'Andromède.

2^e épreuve : CAPITAINE COSMOS/Scénario 5 : Destruktor : l'Ultime Menace.

3^e épreuve : CRY HAVOC/Scénario 5 du livret supplémentaire : La bataille du Little Wooton.

4^e épreuve : SAMOURAI/Scénario 5 : La mise à sac du Temple d'Or.

5^e épreuve : SIEGE & CROISADES/Scénario inédit : Jérusalem 1192, le siège qui n'eut jamais lieu. Richard Cœur de Lion lance les chevaliers croisés à l'assaut de la ville sainte tenue par Saladin et ses redoutables mamelouks (carte Ville médiévale fortifiée).

Le joueur qui aura obtenu le plus de points au cours des cinq épreuves repartira en scooter avec le Trophée sur son porte-bagages. Le club dont les cinq meilleurs joueurs totaliseront le plus de points pourra placer son président sur l'un des plateaux de la balance et un poids équivalent en figurines médiévales et fantastiques avec le Trophée Club. De nombreux lots sont également prévus pour les 15 meilleurs joueurs et les 3 meilleurs clubs.

**Attention !
Les places sont limitées. Inscrivez vous
tout de suite !**

Bulletin d'Inscription

Je désire m'inscrire au Trophée CRY HAVOC/CAPITAINE COSMOS

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL ET VILLE :

NOM DU CLUB EVENTUEL :

Joindre un chèque de 35F à l'ordre du C.E.P. et l'envoyer avec le bulletin d'inscription à : Trophée CRY HAVOC/CAPITAINE COSMOS, Comité des Expositions de Paris, 7 rue Copernic, 75782 PARIS CEDEX 16. Courant mars, vous recevrez le règlement complet de la compétition et une entrée gratuite pour le Salon vous permettant de participer à la première journée des épreuves. Une somme complémentaire de 23F sera demandée sur place aux participants de la seconde journée.

Bientôt

STORMBRINGER

en
français

Pour tout renseignement
contacter :

ORIFLAM

16 chemin Entre-Les-Deux-Bans
57050 PLAPPEVILLE



CASUS BELLI N° 36,
Publié par Excelsior Publications 5, rue de la
Baume 75415 Paris Cedex 08 — Tél. :
45.63.01.02
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1^{er} tri-
mestre 87 N° 8600977. Commission paritaire
N° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.
DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur Financier : Jacques Béhar
Directeur Commercial Publicité : Ollivier
Heuzé
REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix assisté
de Jean Balczesak et de Pierre Rosenthal
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle
Maquettiste : Agnès Pernelle
Illustrateurs : Actéon, Roland Barthélémy,
Véronique Béné, Sylvio Cadelo, Didier Guise-
rix, Pierre Koerning, Eric Larnoy, Emmanuel Le
Caz, Paskal, Roger Ronsin, Thierry Ségur,
Tignous et Trigaux, Stéphane Truffert.
SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger
Goldberger
Abonnements et Numéros antérieurs :
Susan Tromeur
Vente au numéro : Bernard Héraud, as-
sisté de Bernadette Durish
Relations extérieures : Michèle Hilling
PUBLICITE
Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume —
75415 Paris Cedex 08. Tél. : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social :
2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux asso-
ciés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy,
M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT — Tél. 30.50.40.90.

La rédaction n'est pas respon-
sable des manuscrits ou des
dessins non sollicités. De tels
documents ne seront pas re-
tournés.

A propos des jeux cités en réfé-
rence dans nos scénarios :
Avant Charlemagne est une
marque déposée de Robert Laf-
font, **L'Appel de Cthulhu** de
jeux Descartes, **AD & D** de
TSR.

SOYEZ LE CHAMPION 1987

Objectif Berlin

Jean-Jacques Petit

Les règles du championnat de France de
wargames 1987.

Carte

Joe Casus

Entrenez vous à Objectif Berlin avant le
salon Porte de Versailles.

LES « + » DE CASUS BELLI

Les mystères de Laelith : le Cloaque

Denis Beck & Jacques Dalstein

Les sous-sols de notre ville fétiche.

Do you speak Donjons & Dragons

Annabella Belli

Un dictionnaire bien utile.

SCENARIOS

Avant Charlemagne : le retour de l'Aigle

François Nedelec

Serez-vous enrôlés ou jetés en prison ?

L'Appel de Cthulhu : Panique à San Francisco

J.C Carbonel & J. Demesse

Les fumeries d'opium se mêlent aux brouil-
lards de Frisco.

AD & D niv. 5 : La geste du dragon d'acier

Denis Beck & Frédéric Lasserre

Mekanik Destrukiv Kommando.

Air Force : Les chiens de berger

Franck Stora & Alexandre Rousse - Lacordaire

Ouah ! Ouah ! Takatatakak... et les avions
seront bien gardés.

CRITIQUES

Avant Charlemagne

Jean Balczesak

Au temps des rois barbares.

Premières Légendes

Finn

Oui ! Légendes est simplifié !

Sur un plateau : 1830

Esther Minus

1830 = 1829 + 1, un train de plus.

Ludotique

Les Androïdes dissociés

Jeux sur ordinateurs.

Fire in the East

Yves Jourdain

L'ours soviétique et le loup allemand.

Micro Warfare Series

Philippe Allard

Enfin des jeux de guerre petits et rapides.

AIDES DE JEU

Profession : Héros

J.M. Danisewsky & J. Balczesak Joe Casus

Un bien dur métier !

Métalliques : les morts vivants

Frédéric Bassot & Maniak

Pour faire de vieux os.

RUBRIQUES

Nouvelles du Front

Interview

What's your game ?

Inspirations

Têtes d'Affiche

Devine qui vient...

Dis monsieur...

Kroc le bô

Rédac'blues

Petites annonces

Couverture

Poster

Calendrier, clubs, news...

Cornejo : le wargamer.

Potins made in UK & USA.

Ciné, BDs, bouquins SF.

Les nouveaux jeux déballés.

La fille des Ma'ians.

Sylvio Cadelo dessine le Kouan.

BD de Chevalier Ségur

BD de Véronique Béné.

Elle est belle ma petite annonce !

Roger Ronsin

Tignous & Trigaux

Avenir

Paris

Porte de Versailles

28 mars/5 avril

● C'est donc à la Porte de Versailles (PdV ?), et en dehors des vacances scolaires, que se déroulera le **2ème salon national des jeux de réflexion**.

Le nombre des tournois est assez impressionnant, comme vous allez pouvoir en juger.

-Samedi 28 mars : SuperGang.

-Dimanche 29 mars : Appel de Cthulhu, Boston, Ost.

-Week-end 28/29 mars : Grand tournoi Premières Légendes, par équipe d'un maître et quatre joueurs (Légendes simplifiées), 3ème Championnat de France de Diplomatie, Tournoi de Paris de jeu avec figurines antiques ou médiévales, Trophée Rexton : Cry Havoc, Capitaine Cosmos.

-Mercredi 1 avril : Oeil Noir.

-Vendredi 3 avril : Ambition (en soirée).

-Samedi 4 avril : Borodino, Gorilla, As des As.

-Dimanche 5 avril : Rêve de Dragon, An Mil, Talisman, Armada, Melliti.

-Week-end 4/5 avril : 4ème championnat de France de wargame sur Objectif Berlin (le jeu en encart dans ce numéro de Casus Belli).

Durant toute la semaine, vous pourrez aussi faire des parties de nouveaux jeux, comme Chill, Empires & Dynasties, Paranoïa, Kabbale, Croisades, et errer entre les stands des éditeurs, des magazines et des associations. Comme l'an dernier, un stand est réservé aux "indépendants" qui peuvent le louer pour une demi-journée ou une journée afin de se faire connaître. Bien évidemment, les grands classiques seront aussi là, avec le bridge, la belote, les échecs, le go, l'othello, etc...

Attention, cette année, les inscriptions sont très limitées. Pour un tournoi, il y en aura 35F (entrée comprise) en chèque à l'ordre du CEP. Les tournois qui se déroulent sur deux jours vous demanderont 23F supplémentaires payables sur place pour la deuxième journée. Une bonne nouvelle : les "maîtres" auront entrée gratuite.

Pour vous inscrire, écrivez au CEP, 7 rue Copernic, 75782 Paris Cedex 16 avant le 28 février. Après cette date, il ne vous restera plus qu'à vous rendre sur place, en espérant que tout n'est pas déjà pris.

Avis : Si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté pour le championnat de wargame, contactez Xavier Jacus. Il organisera début mars (1er ou 2ème week-end) une série de stages de préparation sur Objectif Berlin. Tous renseignements en appelant Xavier Jacus ou (16).29.45.34.76.

Paris (by night)

28 février et 7 mars

● Les Nuits de Ludos sont partout où la tension internationale est forte. Il est ainsi probable que la présentation du nouveau char Renault, le 17 novembre 1917 prochain, donnera encore lieu à des remous chez les amateurs de

"grande nature diplomatique" qui y participeront. Nos espions, infiltrés au sein même de l'état-major de l'armée américaine, peuvent déjà affirmer que d'énormes efforts ont été faits au niveau des détails historiques sur l'époque. Les services de renseignements français ont fournis des documents (films, enregistrements) d'une qualité remarquable. Attention cependant, le scénario est réservé à des joueurs expérimentés, car l'action risque de s'enliser si chacun n'y met pas du sien... Inscription autour de 200F. On se renseigne au (1) 47.34.38.39. (voir aussi dans les "clubs").

Paradox

● Jusqu'à l'été vont débarquer sur cette planète (type terrestre, époque 1987) des gens bizarres en provenance d'Arrakis et de ses environs. Au delà d'Arrakis est un "killer-diplomatique" auquel vous pouvez participer (inscription 50F), si vous habitez la région parisienne, ou Paris, en téléphonant à Paradox, au (1) 42.66.56.00 (de 20h à 23h), ou au (1) 39.91.21.49 (de 19h à 20h30).

Bruxelles

7 mars

● C'est à cette date qu'aura lieu la **1ère Convention Belge des Jeux de Société Evolués**. Elle regroupera des participants de toute la Belgique, mais sera organisée par le club *Wandering Undead*. Pour tous renseignements, écrivez au club, au 43 rue de la Vignette, 1160 Bruxelles. Ou téléphonez à Marc Valckenaers au 660.86.92.

Bruxelles

18/19/25/26 avril

● Eh oui, encore le club des *Wandering Undead*. Cette fois, il organise la **3ème rencontre annuelle de Squad Leader**. Pour cette édition, on utilisera bien sûr les règles avancées. Pour tout renseignement, voir ci-dessus.

Paris

21 mars

● Le Tournoi Ludique Inter Grandes Ecoles de l'Agro aura lieu à l'Institut National Agronomique de Paris Grignon, 26 rue Claude Bernard, 75005 Paris, de 9h à 18h.

Chaque grande école doit fournir une équipe de 18 joueurs : Bridge (2 paires), Echecs (1 joueur), Scrabble (2 joueurs), Donjons et Dragons (5 joueurs + 1 DM), Appel de Cthulhu (4 joueurs + 1 MJ). Inscriptions : 25frs par personne. Renseignements auprès de Valérie Corre (1).30.54.49.01 ou Arnaud Langé (1).45.35.44.76.

Nancy

21/22 mars

● Le Cycle des Jeunes Royaumes est le nom d'un week-end de démonstration et présentation du jeu Stormbringer, traduit par Oriflam. La manifestation aura lieu Rue du Sergent Blandon, Salle Nancy Thermale 54000. Tous renseignements auprès de la boutique Excalibur, 35 rue de la Commanderie, ou (16) 83.40.07.44.

Quimper

22 mars

● Le club *Au Troll Farci* organise une **journée de rencontre de jeux de stratégie, diplomatie et wargames** (hexagones et figurines). Contact au Centre des Abeilles, rue du sergent Le Flao, 29000 Quimper ou auprès de

Bruno Le Coq au (16).98.53.53.42 (19h-20h en semaine).

Paris

20 mars/20 avril

● Après Alerte Rouge, un autre grand-nature : **Opération Judgment**. Serez-vous être plus efficace que James Bond contre le professeur Gordon C. Harvey, qui fait peser sur le monde la menace atomique ? Rejoignez l'organisation secrète internationale *ORSEC* en téléphonant à Didier Jacobée au (1).47.06.18.55.

Mont de Marsan

4 avril

● Les *Seigneurs des Trois Rivières* vous convient au château de Nahues, de 10h30 à minuit, pour un **tournoi AD&D ou Cthulhu**. Le nombre de participants est de 5 par équipe. Pour tous renseignements et inscriptions (avant le 7 mars, 25frs par personne), écrivez à Francis Rauffet, les Primevères, rue Alfred Sysley, 40000 St Pierre du Mont ou téléphonez-lui au (16).58.06.45.01.

Paris

5 avril

● Depuis le temps qu'on vous l'annonce ce tournoi. Celui de *SuperGang*, bien sûr. Seul problème, il faut appartenir à une grande école ou une université. Enfin, que ne ferait-on pas pour gagner un vrai car de police ? Tous renseignements à *Ludodélice*, 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél : (1).43.38.26.25. Vous pourrez aussi en profiter pour demander comment vous procurer, si vous ne l'avez pas déjà, le bulletin *SuperGang News*. Indispensable, tant pour ses précisions sur les règles que pour ses quatre pages de BD de Coucho.

Reims

11/12 avril

● L'association *Veni, Vidi, Ludi* organise son **2ème Forum des Jeux de Simulation et de Réflexion**. Ceci comprend les jeux de rôle et les wargames, mais aussi les grands classiques (échecs, bridge, go, etc...). En ce qui nous concerne, vous pourrez participer au **Championnat de France de Légendes**, à des parties de *SuperGang*, ainsi qu'à un gigantesque *Battle System*.

La manifestation aura lieu au Parc des Expositions de Reims. Renseignements chez Mr Laurent Dordane, 124 rue Edmond Rostand, 51100 Reims. Téléphone : (16).26.36.13.92.

Ivry

11/12 avril

● Le *Grenier des Légendes* organise un **week-end d'initiation aux jeux de rôle et wargames**. Renseignements auprès de l'O.M.J. d'Ivry au (1).46.72.24.85 ou de Jean-Pierre Weiss au (1).45.05.00.29.

Gradignan

11/15 avril

● La *Guilde des Mammouths Maudits* organise la **2ème Convention de jeux de rôle et de simulation du Sud-Ouest**. Le tournoi de cet année portera sur les trois jeux suivants : Appel de Cthulhu, Zargo's Lord et Gang des Tractions Avant. A cette occasion est aussi lancé un concours de scénarios médiévaux fantastiques. Tous renseignements à la MJC du Bourg, 8 avenue Jean Larrieux, 33170 Gradignan.

Après un spécial scénario, puis un spécial ville, finalement ce numéro est un... spécial normal. Toutes nos rubriques sont là, avec un pavé un peu indigeste du côté de «Devine...», mais qui visiblement se justifie, le dico bilingue des sorts de ADD. L'encart est en vedette : d'un côté, les wargamers y trouveront le jeu de Championnat de France 87, de l'autre, les amateurs de belles images devront éviter de baver sur le boulot de Maîtres que vous ont offert Tignous et Trigaux. Pour conclure : notre équipe n'est pas assez nombreuse pour bien gérer une rubrique «courrier», mais sachez que nous lisons toutes vos lettres et que nous en tenons toujours compte. Si vous venez au Salon des Jeux de Réflexion fin mars, on pourra discuter de tout ça.

Joe Casus
et Annabella Belli

Nouvelles du Front

Melle Belli voit tout

Passé,
Avenir...



Présent

A cause de coupures d'électricité intempestives (qui nous ont légèrement retardés), et des délais trop serrés dans lesquels nous avons reçu ces annonces (la prochaine fois, avertissez-nous "longtemps" à l'avance), les manifestations suivantes, au moment où vous lisez ces lignes, seront peut-être juste passées ou auront lieu "tout-de-suite-maintenant".

Ervy

25 février

● Les *Hobbits du Pré Vert* organisent un **double tournoi As des As/figurines**. La participation est de 10f et les figurines doivent être déposées à l'avance au magasin Cellules Grises, centre commercial Evry 2, Place de l'Agora, 91000 Evry. Téléphone : (1).64.97.81.74.

Douarnenez

28 février

● Le club *Au Troll Farci* (membre de la Guilde de Bretagne), de Quimper, organise une **murder party** le jour d'ouverture des "Gras". Les inscriptions seront prises au début du jeu (vers 14h, à la salle des fêtes des halles). Adressez vous à Dominique Franc, la belle présidente de la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, au bâtiment M3 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

France/Limoges

28 février/Octobre

● Vite, les inscriptions pour la **Coupe de France de Jeu d'Histoire Antiquo-Médiéval** sont closes le 28 février. Les éliminatoires auront lieu régionalement et la finale se passera à Limoges en Octobre. Il s'agit pour cette coupe, de jeu avec figurines (25mm) pour des armées situées entre 5000 Av J.C et 1450 Ap J.C. Appelez Jean Bernard Vincent au -.45.64.63.89 ou Philippe Bondurand au (1).42.97.67.15 aux heures de bureau. Ou bien écrivez au 10 Villa d'Este, Tour Atlas, Apt 2307, 75648 Paris Cedex 13.

Radio

● **Game Over** est une émission qui a lieu tous les vendredis soir sur la radio lyonnaise *Radio Canut* 102,2 Mhz. Tout sur l'actualité des jeux que vous aimez.

Minitel

● Le serveur **GAEL** est ouvert tous les jours au tarif PTT. On vous donne des tas de renseignements sur les jeux. Pour cela, faites le (16).78.37.92.78 et appuyez sur Connexion/Fin.

● *Ajhin Delph* est le pseudo sous lequel se cache un Meneur de jeu expérimentant le jeu de rôle sur minitel. Il est hébergé sur le serveur **MINIP** (36.15), et organise des parties le jeudi, de 15h à 18h.

Passé



SuperGang

Cet homme est dangereux !

...Il s'appelle Le Moine et habite Toulouse. Si vous le rencontrez dans la rue, faites un grand détour... En 48 heures, il a froidement éliminé 14 concurrents et se retrouve Parrain 86 de Supergang. C'est lui qui a remporté la première édition du tournoi des Masters 86, rencontre au sommet au cours de laquelle les 15 meilleurs joueuses et joueurs mondiaux de Supergang, les 15 "Ennemis publics n°1", se disputaient le titre envié de "Pire Crapule de l'Année". Un autre titre, non moins prestigieux, était en jeu, celui du joueur le plus "régulier" au cours des mois passés, qui fut décerné à Calamity Cath, joueuse au sourire candide et au tableau de chasse impressionnant, en tête du tournoi permanent à l'issue du Masters 86.

Pour mieux suivre ce tournoi permanent et pour savoir avant tout le monde qui va participer au Masters 87, Annabella Belli a déployé tout son charme naturel pour obtenir d'un des truands acharnés du Plan d'enfer les noms des 15 Ennemis Publics n°1 du mois. Ces noms paraîtront régulièrement dans ces colonnes, ainsi que les dates des prochains tournois où vous aurez une chance de vous mesurer, si vous l'osez, à ces caïds.

Classement des 15 Ennemis Publics n°1 du 1er au 28 février 1987

Dans l'ordre :

Ile de France Jones, Le Moine, El Gringo, Marc Savage, Calamity Cath, Arnakmaker, Kefta le Belge, Ca Man Kid, Tire qu'une fois, R.V.C., Kid Limonade, Silvio, Ali Gator, Ali le Metek, Freddy Freeloader.

Le dernier tournoi national a eu lieu le 7 février 1987, simultanément au *Plan d'Enfer*, aux *Forgerons de l'Épée* à Bouffemont et au *Mancala* à Toulouse. Les résultats ne nous sont pas encore parvenus. Au mois d'avril, "Tournoi des Grandes Ecoles", réservé aux étudiants, par équipe, ainsi que Le "Richard Lenoir". Pour tous renseignements, contacter Ludodélire au : (1).43.38.26.25.

May the fléchettes be with you...

Metz

Cthulhu envahit la Lorraine

C'est dans la nuit du 24 au 25 janvier que s'est tenue la troisième édition de la Grande convention lorraine consacrée à l'Appel de Cthulhu : *La Nuit des Grands Anciens*. Dehors, un vent glacé charriait des miasmes putrides qui contribuèrent grandement à l'atmosphère sulfureuse des parties acharnées qui se livraient dans les locaux du club des *Héritiers d'Avalon*. Cette année, dépaysement oblige, le scénario du tournoi avait pour sujet un mystère égyptologique, dans la plus pure tradition des aventures de Blake et Mortimer. Parmi les rares survivants de cette épopée nocturne, citons : Pascale Eusé (meilleure joueuse "Espoir"), Alexandre Noacco (meilleur gardien "Espoir"), Jean-Joseph Bousendorfer (meilleur joueur "Vétéran") et Alain Rath (meilleur gardien "Vétéran"). Le titre envié de Grand Ancien 1987 a, quant à lui, été décerné à l'abominable Daniel Fogelgang...

Annecy

Jeu de Rôle et Science-Fiction

Du 16 au 18 janvier, Annecy était sous la neige, et dans la science-fiction jusqu'au cou. A cette occasion s'est déroulé un tournoi multi-jeux de rôle, sur un scénario de Jean-Louis Payan et Pierre Milko : "Le jour où les Dieux s'endormirent". Pendant cette épopée bataille, *Le Dernier Cercle* initiait les hauts savoyards aux mystères de la diplomatie spatiale avec son jeu Avatar.

Quant à Didier Guiserix et François Nedelec, venus pour faire des démonstrations de leurs jeux Méga et Empire Galactique, ils furent mis à contribution pour la distribution massive des prix en pagaille. Agréablement surprise par un succès dépassant les prévisions, la ludothèque d'Annecy espère bien rééditer cette animation l'année prochaine.

Auteurs SF, module SF, bref rien que de la SF. Mine de rien c'était une première et un succès.





Choix après choix, image par image, votre scénario décide de la page de BD finale. Une idée signée Jacques Lob.

Etampes Le réveillon du Nouveau Siècle

Janvier 1987. Extrait d'une lettre découverte par Nicolas Briard dans les archives de son arrière grand-père, le docteur en médecine Bertrand Briard. "...Onze coups viennent de retentir à l'horloge de la mairie, en cette fin de première journée de l'année, du siècle plutôt, et je n'arrive pas à trouver le sommeil. Quand je revois la soirée d'hier, j'ai du mal à dissocier le rêve de la réalité, le rationnel du fruit de mon imagination...

... Le professeur Vallois, que certains prétendaient "au bord de la retraite", m'avait invité ainsi qu'une quinzaine de

... Que dire de l'attitude de la jeune sœur de Vallois, sortie pour l'occasion de son pensionnat, tentant ouvertement de séduire Tavernier ? Et ce sous les yeux de Mme Tavernier ! Que penser de Cardinal, lorsqu'il se mit à hurler, nous suppliant de ne pas lui couper la tête, comme auraient pu le faire les sauvages de l'Amazonie, dont il rentrait tout juste ? Et de cet aviateur, dont j'ai oublié le nom, se jettant brutalement sur une de ses amies, armé d'un couteau ? Heureusement sans succès...

... Et finalement, cet antiquaire, Resnier, après avoir passé la nuit à faire des remarques désobligeantes aux fumeurs utilisant un certain chandelier à 7 branches en guise d'allume-cigare ; qui s'écroula, livide, quand les bougies du-

rallumons les bougies, puis nous supplia de n'en rien faire, d'une voix étonnement altérée, dans les secondes qui suivirent...

... Cela dura jusqu'à ce que Gauthier découvre à l'intérieur du chandelier, un parchemin où il était question d'une étoile à cinq branches et d'un rituel de transfert. L'étoile fut localisée dans la grange, auprès du corps sans vie de Joseph, pendu à une des poutres depuis plus de 48h...

... C'est encore Gauthier qui fit en sorte que Resnier soit mené auprès de cette horrible pentagramme à l'intérieur duquel il avait placé le chandelier ; il prononça alors les mots inscrits sur le parchemin et l'étoile s'embrasa, pendant que Resnier s'écroulait, dans un long râle d'agonie... Le chandelier avait disparu, et avec lui la personnalité agressive de Resnier... Ce fut une nouvelle fois Gauthier qui tenta de nous faire croire que Resnier, possédé par l'esprit d'un sorcier, voulait investir le corps de Vallois. Il montait les invités les uns contre les autres pour écarter cette soirée et procéder à son rituel de transfert...

... Avec le temps, je parviendrai peut-être à comprendre ce qu'il s'est vraiment passé au cours de cette soirée, la Science peut tout expliquer... Mais je dois aller me coucher à présent et je crois que je laisserai ma chandelle allumée...

Cette soirée a été orchestrée par Paradoxes à l'occasion du Réveillon du Nouvel An. Paradoxes, dont la vocation est d'organiser des jeux de rôles grande nature de tous types, a ainsi fêté à sa manière l'année 87. Il est toujours temps de vous inscrire pour son prochain jeu **Au delà d'Arrakis** (voir le calendrier "Avenir"). Contact : 42.66.56.00. (20h/23h) ; 39.91.21.49. (19h/20h30).

Angoulême La BD dont vous êtes le scénariste

On ne présente plus Jacques Lob, le scénariste qui a eu le prix de la ville d'Angoulême en 1986. (Ou plutôt si, citons p.exemple Submerman, Delirius, Le Transperceneige, Blanche Epiphanie, l'Homme au Landau, etc...).

Son idée : demander aux joueurs, à l'occasion du festival BD 1987, de composer une planche de BD. Le sujet : un lieu clos, le laboratoire du professeur Von Karabus. Les personnages : le professeur, Frank son assistant, Angela sa secrétaire et parfois un robot. Trahison, amour, espionnage, inventions biscornues sont les principaux ingrédients pour démarrer l'histoire. Après chaque situation de départ est donné un ensemble de choix familiaux à ceux qui pratiquent les "livres dont vous êtes le héros". A chaque décision, la page se construit, vers la chute finale, heureuse ou dramatique, selon le désir de l'apprenti scénariste.

Quant aux illustrateurs chargés de croquer les quelques 200 situations possibles, ils avaient pour nom Pichard, Manini, Hérody et Tignous. (Concours : lequel de ces quatre auteurs est un collaborateur de Casus Belli ?).

Lob envisage la possibilité d'écrire d'autres travaux du même genre. Nous l'attendons avec espoir et impatience.



ses amis à fêter dignement la naissance du nouveau siècle. Malgré l'absence de Joseph, cuisinier et homme à tout faire de Vallois, le repas fut excellent.

... Pourquoi a-t-il fallu que Favraux, ce soit-disant médium, porte la conversation sur des sujets aussi sordides que la mort, ou plutôt la vie après la mort ? Pourquoi a-t-il fallu que Mlle Verneuil participe à cette mascarade, que Gauthier prétendait pratiquer scientifiquement : une séance d'hypnose ? A l'issue de laquelle elle s'écroula, victime d'un empoisonnement. Grâce au Ciel, je ne me sépare jamais de ma trousse et pus la remettre sur pied rapidement...



Le réveillon... au instant calme avant que tout ne bascule dans l'indicible !

dit chandelier furent soufflées. Suivit alors une scène cauchemardesque où ce même Resnier, prit d'une crise de schizophrénie, nous insulta pour que nous

Nantes

Entrez, entrez, mesdames messieurs, ici on rêve, ici on s'amuse...

Le nombre et la disparité des gens qui ont pu, grâce au club *Stratégies et Maléfices*, découvrir le jeu de rôle, doit battre des records nationaux. Toujours dans le cadre vaste et agréable de l'ancienne manufacture de tabacs, cette quatrième édition de la convention annuelle du club était orientée "exposition-démonstration", et toute l'énergie et l'invention des animateurs tendaient dans ce sens. Qui plus est, l'année passée, une bonne couverture télé avait amené un flux de visiteurs, submergeant l'espace disponible. Il semblerait qu'ils soient revenus voir mieux ce qu'il n'avaient qu'aperçu l'an dernier. Sinon, comment expliquer ce flot de gens de tous âges, prêts à s'installer à une table d'initiation, sans réticences ? L'explication réside aussi peut-être dans un

choix judicieux d'animations. Ainsi, sans contrainte, chaque visiteur finit souvent par trouver l'activité qui attire sa curiosité. Au premier, en alternance, un diaporama du "grandeur-nature" de Parthenay (en juillet dernier) alterne avec une vidéo de "La fin du vampire" (voir CB 35, p9). Dans une autre salle, une partie de jeu de rôle (très simplifiée) se déroule, dans laquelle les spectateurs peuvent intervenir, influant sur certaines actions des joueurs. Tout repose sur l'animateur (et président du club), qui



La "Manu", où les initiés initient...

dégèle quelques spectateurs timides... que l'on retrouvera tout à l'heure à une table de démo.

Autre originalité : un concours de figurines peintes sur place. Grâce à une collection de moules Prince August, on fabrique la figurine que désire le participant, qui va ensuite la peindre en deux heures, avec une nouvelle peinture à séchage rapide. Un stand qui ne manquait pas de visiteurs !

Au milieu de la salle s'élevait un magnifique château avec ses alentours, où s'affrontaient des figurines sur des règles originales de JP Belzic, qui oeuvrait en costume. Car c'est là la touche finale de l'ensemble : le club étant tourné vers les "grandeur-nature" les joueurs et les joueuses étaient tous en costume médiéval de toutes sortes, chics ou impressionnants, sages ou bigarrés...

Le week-end s'est achevé par la remise des prix des divers concours et compétitions, et sur une impression, en remettant le pied dans la rue, de revenir d'un voyage dans l'ailleurs.



photo : B. Rouffignac

Championnat de France de Kriegspiel 1er Empire 1986

Nous sommes en 1986 après JC

C'est plus de 130 joueurs qui se sont affrontés à Lyon pour la 5ème édition de ce tournoi. Peu de "Parisiens" pour l'occasion. Auraient-ils eu peur devant le déferlement des meutes régionales ? En tout cas, les parties furent bien animées. Les trois premiers du classement portent les noms héroïques de D.Mane, P.Gonod, V.François. La liste complète des belligérants est disponible auprès de D.Mane, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Schmidt

● **Murder Party** est le premier jeu d'enquête et de rôle grandeur nature français grand public. Il contient les règles, le matériel pour 8 joueurs et une cassette pour se mettre dans l'ambiance. Evidemment, il ne s'utilise qu'une fois.



● Fin février, nous devrions voir apparaître **Chill : Le Manoir des Ténés**, un jeu sur plateau, qui reprend quelques éléments du jeu de rôle du même nom. Alors que le mois de mars sera plus favorable à **Chill "Le Jeu de Rôle"** puisque seront disponibles les deux boîtes : Initiation et Extension, au prix indicatif de 160F (plus quatre scénarios). L'Initiation contient tous les éléments de la boîte de base américaine, et l'Extension comprendra le supplément "Things", ainsi que des scénarios.

● L'Oeil Noir continue son bonhomme de chemin avec **Havena**, un supplément qui décrit une ville médiévale fantastique complète, utilisable d'ailleurs avec d'autres systèmes.

Dragon Radieux

● **Trégor** est un monde médiéval fantastique, où les amateurs de Tolkien, Ursula Le Guin ou Elizabeth Lynn se sentiront certainement en terrain familier, à découvrir dans nos Têtes d'Affiche de ce numéro.

Jeux Descartes

● **Les Chevaliers de l'Orage** est le premier scénario pour les Légendes de la Table Ronde.

● Deux Maléfiques aventures vous seront proposées sous les titres **Enchères sous pavillon noir** et **La musique adoucit les meurtres**.

● Pendant ce temps, l'Ordinateur vous recommande **Paranoïa Algué** et **Les Clones de l'Espace**.

● Les éventuels survivants auront alors le loisir de devenir fous avec **La Terreur Venue des Étoiles**. Pour Cthulhu, bien sûr !

● Les wargamers ne devraient pas être oubliés, puisque l'on préparerait en ce moment la traduction d'**Ambush**.

Dernier Cercle

● **Les Brouillards de Tenrod** est un nouveau module médiéval fantastique pour aventuriers de niveau 6 à 9. Il est l'œuvre d'Alexis Lang et Stéphane Truffert (vous savez, celui qui dessine tous nos jolis plans dans Casus). Les valeureux explorateurs devront aller chercher la Main de Justice, cachée dans la Cité d'Or. Mais, leur a-t-on dit la vérité ? Et se sortiront-ils des dédales architecturaux de la fabuleuse cité ?

Presses Pocket

● Et hop ! Une nouvelle collection de livres-jeux. Elle s'appelle **Sherlock Holmes** et se situe entre le "livre dont vous êtes le héros" classique et Détective Conseil.

Jeux Actuels

● Grande vague de rééditions et "d'emboitage". Vous pourrez bientôt trouver la **Compagnie des Glaces** en boîte couleur, avec des dés, sans changement de prix. En ce qui concerne l'**Ultime Épreuve**, le lot comprendra les règles de base, les **Chroniques de Lynais**, des dés, un paravent, et deux blocs de feuille PJ et PNJ.

● Un peu plus tard arrivera la troisième édition de **Bastion**, avec des règles réécrites pour les rendre plus pratiques.

● Et enfin, vous redécouvrirez les **7 Royaumes Combattants**, un remake total (pour ceux qui connaissent ce jeu) avec des règles simplifiées pour les débutants et avancées pour les fanas de simulation poussée.

Les Elfes

● Suite du feuilleton : Après le départ de Philippe Mercier de cette société, il vous faudra maintenant vous adresser à monsieur Alain Sénéchal, qui reprend la barre. Leur numéro de téléphone : (16)22.96.87.56.

Oriflam

● Par le sang noir ! Une nouvelle maison d'édition de jeux de rôle en France. Sa première production, que vous devriez bientôt apercevoir (fin mars pour être précis) : la traduction de **Stormbringer**, le jeu qui vous permettra de découvrir l'univers chaotique d'Elric de Melniboné (et non "Menilboné", comme on l'entend souvent), le plus connu des héros de Michael Moorcock.

NEF

● Le prochain Miroir des Terres médianes aura pour titre **L'Empire du Roi Joueur**, sous une couverture d'un certain Didier Guiserix.

Transecor

● C'est approximativement à la date du 1er avril qu'on nous a promis enfin le **Guide du Maître de Donjon**.

● **Le Sourire du Dragon** est un jeu de plateau inspiré par le dessin animé du même nom, passant actuellement sur Antenne 2.



MADE IN AILLEURS

Victory Games

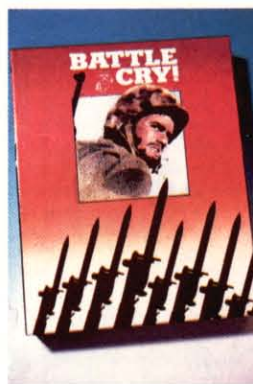
● **France 1944** est un wargame qui, vous vous en doutez, a pour thème la libération de la France, du Luxembourg, de la Hollande et de la Belgique une fois.

● **2nd Fleet** est une grosse boîte pleine de pions et de règles qui vous permettra de simuler les combats navals modernes dans l'Atlantique Nord. Dans la lignée d'un jeu déjà existant : **Sixth Fleet**.



World Wide Wargames

● **Battle Cry** est un wargame à l'échelle homme-à-homme, qui se déroule dans le Pacifique, entre 1943 et 1945.



Steve Jackson Games

● Après avoir sorti un supplément Autoduel pour son système universel **GURPS**, Steve Jackson s'attaque au médiéval fantastique avec une boîte **Fantasy** complémentaire. Elle comprend les listes de sorts, les créatures monstrueuses, la description d'un monde complet, etc...

TSR

● **OA3, Ochimo : The Spirit Warrior**, est un scénario pour Oriental Adventures.

● Entre autres modules, le numéro **C6** présentera des scénarios courts de

tournois américains conçus par la RPGA (le "club" international de TSR), ainsi que leurs méthodes d'écriture et de notation.

● **MA3, The Ultimate Powers Book**, donne 300 nouveaux pouvoirs aux super-héros Marvel, plus des scénarios de la série "Et Si...". Par exem-

ple : comment Tante May, devenue Vampire Énergétique, a foutu la trouille à Galactus.

Puffin Books

● **Titan : Fantasy Campaign Supplement** est la description d'un monde médiéval fantastique complet. Il s'adresse à priori à tous les lecteurs des "livres dont vous êtes le héros". Mais ses 128 pages de descriptions pourront être utilisées comme aides à tout autre jeu.

Mayfair Games

● **Four Horsemen of Apokalips**, **Eternity Inc.**, **King of Crime** et **Night in Gotham** sont quatre nouveaux scénarios pour DC Heroes.

West End Games

● **Hot Rods** est un scénario pour Ghostbusters dans l'ambiance années 50.



Games Workshop

● **Shadows Over Bogenhafen** et **Enemy Within** sont les deux premiers scénarios pour le Warhammer Fantasy Roleplay.



En ce début d'année 1987, il est temps pour moi de prendre quelques bonnes résolutions. Par conséquent, je ne dirai plus de mal des publications concurrentes (NdR : Tu commences mal, on dit : "confrères" !). Ah bon, moi j'aurai plutôt eu tendance à dire "condisciples", c'est vrai quoi, ils ont tous les mêmes rubriques que Casus, à quelques exceptions près (NdR : alors parlons de ces "différences", justement). Merci patron, ça y en être une bonne idée...

Le plus différent de tous, c'est quand même **Chroniques d'Outre Monde**. D'abord, c'est un mensuel (N°3 et 4, 28F, 68 pages) et ensuite, il persiste à nous présenter environ 20 pages, dans chaque numéro, de BD-Jeu, même si tout le monde (surtout moi, en fait...) hurle que ça n'a rien à voir avec le Jeu de Rôle... Mais c'est une super idée de faire ces dossiers (nommés "Le Pavé") sur, respectivement, les jeux de type Post-Apocalypse et les Années 20.

Autre genre, autre cas très particulier, **Le Héraut Citadelle**, à périodicité "irrégulière" (N°2, 30F, 60 pages), avec un peu de tout, des scénarios, des cartes supplémentaires pour *Talisman*, et puis surtout des photos de figurines à faire

baver le plus endurci des collectionneurs...

Juste avant de boucler, livré par un drôle de porteur spécial avec des ailes et une haleine enfumée, sous sa pimpante couverture jaune et mauve je m'en serais voulu de rater le **Dragon Radieux** (N°8, 25F, 64 pages). Un Dragon "spécial dragons"; tout sur la vie et les moeurs de vos familiers préférés, cher MJ !...Enfin les tables claires qui vous manquaient pour "interpréter" correctement cet hôte de choix, sans regarder à 14 endroits dans 6 livres différents. Plus divers articles sur le sujet et des scénarii (Légendes de la Table Ronde, AD&D, JRTM), un solo qui ne peut pas finir (en clair, il est "buggé"), les rubriques habituelles et, pour finir, la gazette du jeu par correspondance Avatar, bienvenue dans les étoiles !...Petit défaut tout de même, certains yeux vont souffrir pour déchiffrer le texte noir sur fond violet mais, comme dit le renard : "Rien n'est parfait... (sourir)"

Vous avez aussi pu trouver dans vos chaussures, devant la cheminée et dans les kiosques : **Info-Jeux** (N°5, 25F, 68 pages) égal à lui-même et presque du même format que le précédent, ça change un peu ; **Épées et Sortilèges** (N°1, 25 F, 84 pages) qui tente un nouveau départ, avec un second numéro 1, mais toujours aussi mégaloman ; **Jeux & Micros**, un hors-série de Jeux & Stratégie (30F, 116 pages), encyclopédie des jeux pour micros parus à ce jour (un domaine où les éditeurs et la presse dite "spécialisée" continuent de coller allègrement l'étiquette "jeu de rôle" sur ce qui n'est qu'une forme de "jeu d'aventure").

Du côté des fanzines, **Magie Elfique** N°2 et 3 (10F, 17 pages, sur abonnement seulement), et **Chimère**, de chez "Stratégies & Maléfices" (Trimestriel,

N°6, 10F, 26 pages) toujours sympa. Entrée dans le port toute récente de **Walter PPK**, "le zine qui ne pardonne pas" (Mensuel, 10F, 24 pages), un premier numéro de qualité avec plein de bonnes idées et d'humour, mais des illustr' visiblement faites en 30 secondes sur un coin de cuisinière. A suivre avec attention, surtout si le plumage pouvait ressembler au ramage... J'avais espéré un **Mekanix** Spécial Noël ; si quelqu'un a vu Croc récemment, il peut lui en reparler, merci...

C'est bien, tous ces fanzines. Ça permet le développement du Jeu (sous toutes ses formes et avec un J majuscule). La seule petite restriction que je voudrais faire concerne le risque, énorme, de se retrouver avec des ajouts et autres compléments à certaines règles, déjà compliquées par elles mêmes, conduisant brutalement à des contradictions... A titre d'exemple, et sans citer mes sources ("on" risquerait de m'accuser de faire de la critique déplacée), j'ai trouvé une règle introduisant la possibilité, pour un clerc dans AD&D, d'avoir une Sagesse entre 18.01 et 18.00, comme la Force d'un guerrier. Cette règle est en

A PART

Le **Supergang News** est aux futurs ennemis publics ce que le *Manuel des Castors Juniors* est aux neveux de Donald. Genèse, lois cosmiques, bragues (de volant). Chez tout bon dealer et chez Ludodélire, 27 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Le N°1 coûte gratuit.

totale contradiction, au niveau des bonus de sort, avec celle du "Deities and Demigods" (page 7). Si on l'applique, un clerc dont la Sagesse serait comprise entre, par exemple, 18.51 et 18.75, pourrait avoir le même avantage qu'un pauvre Dieu (Aphrodite, Loviatar, Frigga, Hermes, Loki, etc...) n'ayant que 19 ou 20... De même, que penser d'un magicien, à l'intelligence exceptionnelle de 18.00 certes, sachant parler toutes les langues ? (Toutes ? Oui, toutes...). A manier avec précaution, donc.

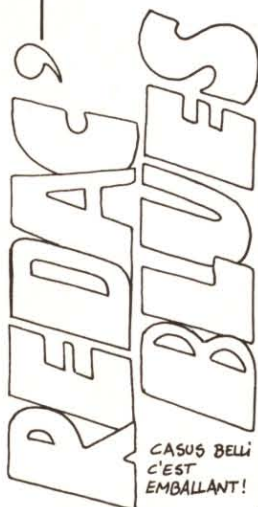
André Foussat

DUCKS & DUCKS & DUCKS & DUCKS & DUCKS &

Du côté des canards anglophones, nous avons reçu **Fantasy Chronicles** N°6, qui réunit Wargame et Jeu de Rôle sous une même couverture, avec, au centre, un poster signé Fitzpatrick, et autour quelques modules (AD&D, Dragon Warriors, RuneQuest, Traveller). **The Adventurer** reste, lui, résolument Jeu de Rôle, avec, dans le N°6, deux scénarios pour Paranoïa, une description très détaillée d'un marché où tout peut arriver dans votre ville favorite, et un essai sur la condition de la femme dans les jeux de type médiéval-fantastique,

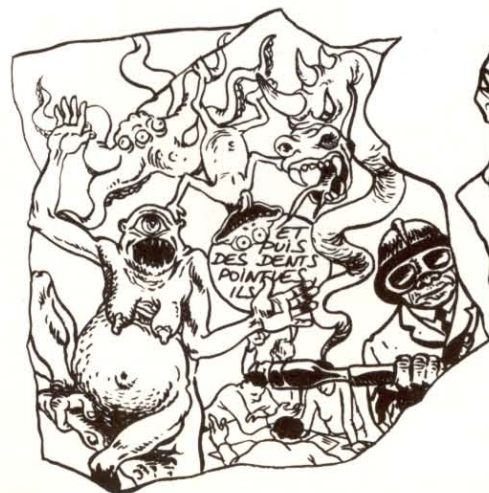
plus un "terrifiant" poster central. Encore et toujours du Jeu de Rôle, plus quelques chroniques sur les "boardgames", dans le dernier **White Dwarf** (N°85), où on trouve essentiellement un long (16 pages) scénario RuneQuest et quelques réflexions sur les races dans AD&D, les épées magiques dans Pen-dragon (signé de Greg Stafford himself), et Bushido, et Star Trek, et WHFRP (imprononçable !), et les résultats, surprenants, d'un référendum sur les Jeux de Rôle en Angleterre.

Howard



CASUS BELLI C'EST EMBALLANT !

CASUS BELLI COMPTE DÉSORMAIS DEUX COLLABORATEURS DE PLUS





Le Barbare Déchainé

Sub-magazine humoristique

La vacherie gratuite n'est certes pas notre tasse de thé. Les humeurs que vous trouverez dans le Barbare devront donc être payantes. Servir, soit à défendre des gens, des idées, ou simplement vous faire sourire d'un évènement saugrenu. En espérant qu'il n'y ait pas de plus en plus de matière pour alimenter cette rubrique! De toute façon, mieux vaut en rire, ça va mieux en le disant, et péché dévoilé est à moitié barbardonné.

D'une pierre deux scénarios

Pierre Rosenthal est un gros nul: dans le dernier CB, il vous disait que le module I6, *Ravenloft II*, de TSR, s'inspirait de *Rêve de Dragon*. En fait, la Lorimar, qui a racheté TSR, produit aussi Dallas *. Et le gag du scénario qui «n'était qu'un mauvais rêve» est pompé sur la nouvelle série, où Bobby * revient après avoir été mort durant des dizaines d'épisodes. A quand JR dans le monster Manual?

*Le feuilleton télé.
**Ewing.

Adaptation

C'est écrit dans les règles, la version française de *Pendragon* est traduite et «adaptée». Vous pouvez voir dans les Têtes d'affiche notre appréciation très mitigée de cette adaptation. Chez Gallimard, on nous a certifié que tout cela avait été fait en plein accord avec l'auteur, Greg Stafford. Mais alors, pourquoi le dit Greg Stafford a-t-il soudain préféré retarder de plus d'un mois la sortie de *Stormbringer*, afin de vérifier lui-même l'ultime version de la traduction et la maquette, en ajoutant: «Avec l'édition française de *Pendragon*, qu'est-ce que les joueurs français vont penser de moi?».

SAN

Dorothea chante le générique du *Sourire du Dragon* sur Antenne 2. Quand on se souvient que Chantal Goya se produisait en décembre devant une réplique de Dagon, on se demande si le TOP 50 ne subit pas une main-mise des Grands Anciens!

Un faux jeu sur un plateau

A peu près vers l'époque où notre confrère Info-Jeux démarrait en proclamant: 100% Jeu de rôle, nous décidions, nous, de mettre un logo sur notre rubrique «boardgame». Depuis, le jeu de mot *Sur un Plateau*, accompagné de son petit majordome, se retrouvait dans chaque numéro. Je vous laisse deviner notre surprise en découvrant le titre de la nouvelle rubrique de notre confrère, reproduite ici. Pour des gens qui ont la «passion» du jeu, c'est un peu palichon, non?



Donjon lunatique

Comme l'an passé, le Salon des Jeux de Réflexion accueillera fin mars un grand tournoi de Donjons et Dragons et...pardon?...Ah...Bon je recommence. Les années se suivent et ne se ressemblent pas, et il n'y aura pas de tournoi de Donjons et Dragons pour cette nouvelle édition du Salon du Jeu de Réflexion. En effet, la politique des organisateurs du salon est: pas de stand, pas de jeu, et comme l'importateur de TSR n'a pas jugé nécessaire d'être présent... le club chargé de l'organisation a donc été avisé de stopper tout, et d'en prévenir les gens. Ce qui...pardon?...Ah... Bon, l'importateur ayant apparemment trouvé un arrangement avec un exposant, les jeux TSR devraient être repré-

sentés. Le club organisateur vous convie donc au tournoi qui se...pardon?...oh, ho!
Quel suspens: y'aura-t'y, y'aura-t'y pas? Eh bien NON, y'aura pas, voilà...
On apprend qu'une souscription serait ouverte par l'amicale des détracteurs de D et D et des créateurs français, afin d'honorer l'importateur cité plus haut qui depuis des années a beaucoup aidé au développement des jeux français...

Conte nippon, ni moral

Plus d'un parmi vous aimerait **P**ou se préparer à publier, qui un jeu, qui une traduction, qui un module. Oyez donc l'édifiante histoire qui suit.

La traductrice de *Bushido*, Anne Vétillard, a eu en septembre dernier la désagréable surprise d'apprendre qu'elle pourrait courir longtemps pour être payée. Surprise suivie d'une autre tout aussi déplaisante: son nom ne figurait pas sur le jeu. Explication de l'éditeur, Hexagonal: la traduction était si mauvaise qu'il a dû presque tout faire réécrire. J'ai personnellement gaspillé des heures de lecture attentive pour pouvoir affirmer que le texte publié est bien celui d'Anne Vétillard, où un relecteur a corrigé les bugs habituels de ce genre de travail. Dans l'intervalle, l'éditeur avait changé son fusil d'épaule: tout compte fait, Anne Vétillard n'était pas payée parce qu'elle avait remis son manuscrit en retard. Argument facile, la traductrice est restée un mois et demi avec un bras dans le plâtre, notre éditeur le savait bien. D'autre part, en retard... par rapport à quelle date? Il a toujours parlé de «confiance» mais n'a jamais fait de contrat. Au moment où j'écris, on ignore si la traductrice sera payée, et les vraies raisons de cette obstruction...

Les difficultés que traverse Hexagonal n'arrangent pas le problème. Cette affaire amène deux réflexions:

- L'éditeur professionnel a toujours dans son tiroir un contrat type (qui n'est pas forcément à l'avantage de l'auteur *, mais c'est une autre histoire) qu'il envoie en général dans un délai de deux semaines après l'accord verbal. S'il ne le fait pas, méfiance: par calcul aussi bien que par naïveté, le non-professionnel peut vous jouer les pires tours.

- Un proverbe: Il tend le bâton pour le battre, l'auteur qui rend un manuscrit sans rien en échange que des mots...

D.Gx

* Pour les auteurs potentiels qui se sentent concernés: nous tenons à leur disposition un petits résumé des premiers principes pour ne pas se faire avoir.

Le barbare est habillé par Coucho Trade Marque, pagne Paf-Paf, tronçonneuse Bazar du Temple de la Taupe, maquillage par Thouze.



CLUBS

■ **France.** L'association *Les Nuits de Ludos* propose des soirées grandeur-nature à thèmes, clés-en-mains. Parce que, vente d'alcool oblige, ses «nuits» sont limitées aux plus de 18 ans, et que tout le monde n'est pas proche de Paris. En région parisienne, elle se déplace; au delà il faut voir avec elle. A son catalogue, vous trouverez *Shangai 1927*, *Paris 1917*, *Truands et Malfrats (1931)* et bientôt *Pavillon Noir* et *Hollywood*, qu'elle présentera à la fin du premier trimestre 1987. En gros, pour une somme voisine de 2500F, l'association fournit le scénario, les accessoires, cinq MJ/arbitres, des assistants et des PNJ si nécessaire. Si vous désirez de plus amples renseignements, téléphonez à Alexandre au (1).47.34.38.39 ou à Renlo au (1).47.23.50.42.

■ **Annecy.** *Le Seigneur des Annuaux* est un mini-club de JdR, ouvert aux 11-15 ans. On y joue à D&D, Cthulhu, James Bond, Maléfices, JRTM, Paranoïa, Star Frontiers, *Bushido*, l'Oeil Noir, *Empire Galactique* et *Avant Charlemagne*, ouf... Pour tout renseignement, veuillez appeler David Steiner au (16).50.51.25.07.

■ **Grigny.** *Les Seigneurs des Arcanes* ont fondé leur guilde au Club de l'Animation, Grigny 2, rue des Sablons, et s'y réunissent tous les samedis, de 14 à 19h. Ils y jouent à AD&D (Occidental et Oriental), D&D, *Rêve de Dragon*, *Féerie*, *Légendes*, Cthulhu et Bitume. Appelez donc Alain au (1).69.06.49.37 ou Didier au (1).60.89.28.24.

■ **Ivry.** Sorciers et mercenaires, rendez-vous au *Grenier des Légendes*, pour découvrir AD&D, Cthulhu, *Stormbringer*, *Rêve de Dragon*, *Paranoïa*, *Féerie* et même des wargames. Il suffit de se rendre à la porte couleur bordeaux, à l'angle des rues Raspail et St-Just, à Ivry sur Seine (94) le dimanche de 13 à 19h. Renseignements auprès de Fred au (1).46.58.45.88 ou PuôK! au (1).46.58.42.72.

■ **Montbéliard.** *Le Club de l'Elfe Noir* vous propose de jouer à AD&D, D&D, l'Oeil Noir et Cthulhu le jeudi soir, de 16h30 à 19h. Pour de précises précisions, écrivez à Jean-François Morisse, 11 rue Linné, 25200 Montbéliard.

■ **Villefranche-sur-Saône.** *Les Templiers des Calades* est une association aussi énigmatique que mystérieuse. Elle se propose, dit-elle, de faire découvrir le jeu de simulation par l'humour. Si votre curiosité est piquée, une seule solution: écrire à la BP7, 69651 Villefranche-sur-Saône Cedex.

■ **Cluses.** Après trois ans d'existence, le club *Epée et Esprit* déménage vers la

MJC de Cluses (Haute-Savoie). Pour tout renseignement, téléphonez au (16).50.98.54.49 ou (16).50.98.51.57.

■ **Aigle** (Suisse). *Les Chevaliers du Gouffre* jouent à AD&D, Paranoïa, Cthulhu, Star Frontiers, Cry Havoc, Samourai. Ils se réunissent le vendredi soir et les samedis et dimanches à 14 et 20h. Pour tout renseignement, contactez Frédéric Dessonaz, Route d'Evian 17, 1860 Aigle (Suisse). Tél : 025/26.49.63.

■ **Bruxelles**. *Le Repaire des Ombres* ouvre ses portes après avoir déménagé au 69 rue de l'Automne, 1050 Bruxelles. Il ouvre aussi une section wargame, en plus des jeux de rôle, et

Celui-ci s'appelle *La Diagonale du Fou* et on y joue à Diplomacy, SuperGang, AD&D, D&D, Alésia, Rêve de Dragon et JRTM. Vous le trouverez à l'ESSEC, Avenue de la Grande Ecole, BP105, 95021 Cergy-Pontoise. Si vous téléphonez au (1).30.38.38.00, demandez Pierre-Olivier Desmurs ou Frédéric Colas.

■ **Angoulême**. *Les Guerriers de l'Oubli* vous invitent le samedi, de 14 à 18h30, à pratiquer AD&D, l'Oeil Noir, Cthulhu, Maléfices et Star Frontiers. Vous les trouverez au 15 rue Edith Piaf, Cité de l'Arche, Ma Campagne, 16000 Angoulême. Vous pouvez téléphoner à Alain Bajolet, au (16).45.92.75.57.

■ **Poitiers**. *Hexagonal 86* poursuit sa glorieuse carrière, mais change d'horaire. On joue maintenant tous les jeudis soir, à partir de 20h30 au centre socio-culturel du Clos Gaultier, aux JdR, Wargames et Super Gang. Renseignements téléphoniques au (16).49.46.29.34.

■ **Hennebont**. *La Guilde Ludique des 2 Ponts*, à la Maison Pour Tous d'Hennebont (près de Lorient), recrute des aventuriers pour jouer le samedi de 14h30 à 18h30 et pendant les vacances à : Cthulhu, AD&D, Mega 2, La Compagnie des Glaces, Paranoïa, etc... Contacter la Maison Pour Tous au : (16).97.36.10.25 ou Guillaume au (16).97.36.20.16.

■ **Limoges**. *La Compagnie Grise* adore les jeux de simulation. Le mercredi après-midi est réservé aux 10-15 ans, le vendredi soir pour les autres et le samedi après-midi pour tous. Vous pouvez donc vous rendre au 39 allée Fabre d'Eglantine, 87000 Limoges. Ou téléphoner à Philippe & Sylvie Masson au (16).55.35.50.58.

■ **Tarbes**. C'est sur la route de Bordeaux, à Tarbes, au Foyer des Jeunes Travailleurs et le samedi à 17h que s'ouvre le club *Stratégie et Sortilèges*. Vous y jouerez à AD&D, Cthulhu, Rêve

de Dragon, Pendragon, Runequest et même à quelques wargames. Renseignements auprès de Pascal au (16).62.93.35.63.

■ **Sucy en Brie**. *Les Compagnons du Crépuscule* est un club qui a pour but de promouvoir les grandeurs-nature médiévaux. Il organise une aventure par mois, le soir et dans une forêt privée. L'inscription de 250F comprend un solide repas, l'aventure et enfin un copieux petit déjeuner. Le prochain départ a lieu le 4 avril. Son adresse est 1 allée des Noyers, 94370 Sucy en Brie, et son téléphone dans la journée le (1).45.90.18.95.

■ **Nîmes**. L'association *Ephémère* lance un fanzine sous le nom de *Alia* et recherche des collaborateurs. Contactez-les au 5 rue Gravelot, 30000 Nîmes.

■ **Le Havre**. *Les Incorruptibles* est le nom d'un club officiel (mais oui) de SuperGang. Les Tueurs, Dealers et autres Vamps sont priés de se rendre au 18 rue Jules Lecesnes, 76600 Le Havre, les vendredis et samedis soir de 20h à tard dans la nuit.

Quelques "vieux" clubs nous demandent de signaler à nouveau leur existence aux "jeunes" joueurs :

■ **Lyon**. *Les Paladins des Traboules* jouent tous les vendredis soir à partir de 20h et le dimanche de 14h à 20h, au 14 rue Palais Grillet, 69002 Lyon. On y pratique Cthulhu, AD&D, Rêve de Dragon, JRTM, Table Ronde et Supergang. Appelez Jean-Pierre au (16).78.38.25.41 ou Bertrand au (16).72.37.21.24.

■ **Chatenay Malabry**. C'est tous les samedis soir, à partir de 20h, dans le réfectoire de l'école Jean Jaurès, 444 avenue de la Division Leclerc, 92290 Chatenay Malabry, que se réunit *Le Fer de Lance*. On y joue à AD&D, Rêve de Dragon, Cthulhu, MERP, Maléfices, Civilization, Junta... Renseignements auprès de Catherine Lefebvre au (1).46.31.04.05.

■ **Paris**. C'est sous la place Charles De Gaulle, au 2 avenue Foch, dans les locaux du club "Le Bridgeur", que cohabitent deux clubs. *Anti-Mythe* se consacre aux wargames le vendredi soir, à partir de 19h30 ; et est relayé le samedi soir par les joueurs de rôle du *Cairn de Gafal*. Pour tous renseignements, appelez Jean-Baptiste Dreyfus au (1).47.58.70.23.

Boutiques

ROUEN

Attention, ouverture d'une deuxième boutique **Echec et Mat**. Changez de rive et rendez-vous au 115 de la rue St Sever. Ou appelez au (16).35.73.38.88.

LYON

Oui ! **A Vous de Jouer** est bien réouvert. L'adresse est la même : 30 cours de la Liberté, et vous pouvez appeler au (16).78.60.88.49.

MARSEILLE

C'est début mars que doit s'ouvrir la boutique **Le Dragon d'Ivoire**. Vous la trouverez 64 rue Saint Siffren 13006 Marseille. Adressez-vous aussi à la boutique pour prendre des renseignements sur le nouveau club : *Khazad-Dûm*.

NANTES

Une nouvelle boutique de jeux, bientôt à Nantes. Son nom : **Brocéliande**. Son adresse : 2 rue Jean-Jacques Rousseau.

PARIS

La boutique **Stratéjeux** invente une salle de jeu dans son arrière-boutique. Il s'y déroulera des démonstrations de peinture, de jeux divers, des initiations. Les créateurs y trouveront aussi une équipe de test. Rendez-vous donc entre 14h et 19h au 13 rue Poirier de Narçay, dans le 14ème. Téléphone : (1).42.49.68.22.

AVIS : De nombreux, fidèles et amicaux lecteurs (oui, nous parlons bien de vous) nous demandent de leur communiquer la liste des clubs de leur région, les jeux pratiqués, etc... Joe Casus et Annabella Belli ont donc décidé de remettre à jour leurs grands fichiers magiques, afin de tous vous aider du mieux possible. Nous invitons donc tous les clubs à se faire connaître ou reconnaître auprès de la rédaction. Nous leur renverrons alors une feuille-type à remplir, afin de faciliter leur insertion dans le grand Répertoire Informatique des Clubs.

En vous remerciant tous par avance.

accueil à cette occasion dans ses locaux le club *Quéribus*. Pour tous renseignements, téléphonez après 17h (heure belge) au 02/648.47.98.

■ **Liège**. *La Guilde des Fines Lames* pratique Donjons et Dragons, Cthulhu et Mega. Son local est situé à 7km au sud de Liège, au 1 avenue du Parc, 4920 Embourg. Téléphone : 041/65.69.83. Elle espère bien se rapprocher du centre de la ville au mois de mai.

■ **Cergy Pontoise**. Encore un club dans cette ville du nord-ouest de Paris.

ABONNEZ-VOUS!

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à :
CASUS BELLI, 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros : 125 F (étranger : 155 F)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____

Ville : _____

• Ci-joint mon règlement de _____ F par chèque à l'ordre de : CASUS BELLI-BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Alain Cornejo



Fils d'un brillant officier péruvien, comment cet ex-étudiant en biologie est-il devenu l'éditeur ermite publiant régulièrement ses jeux depuis maintenant huit ans ?

JJP : Avant de sortir France 1944, en 79, quel a été ton parcours de wargamer ?

AC : Mon premier achat eut lieu en Californie, en 1969, où j'ai acquis D-Day pour la modique somme de 1 dollar chez un brocanteur ! Ensuite, stimulé, j'ai acheté Jutland, puis Waterloo d'Avalon Hill lors de la sortie du film.

Pour suivre mes études de biologie, je suis ensuite allé en Angleterre, chez Ken Broadhurst, à qui j'ai fait découvrir le wargame, vers 72-73. C'était le début de l'expansion de SPI. Ken devint le créateur du premier wargame anglais commercialisé, Eylau (dans The Wargamer). Je me suis alors dit, "s'il peut faire des jeux de guerre pourquoi pas moi ?".

JJP : Tu as alors édité toi-même Eylau en français...

AC : Oui. A l'époque j'avais le choix entre débiter une carrière de biologiste en Angleterre, ou venir en France dans cette fermeté en vivant en auto-suffisance et gagner ma vie par la diffusion de mes propres créations. J'ai étudié les symptômes, les livres qui se vendaient, le commerce des maquettes... et je me suis dit : bon c'est un peu comme en Angleterre quand les jeux ont commencé à percer. Il y a donc une possibilité de faire connaître les jeux de simulation en France. Avec Ken, nous étions très copains, et il m'a permis de publier Eylau sans demander de droits d'auteur (je tiens à l'en remercier ici). Pour le vendre, je n'ai passé qu'une petite annonce dans Uniformes ; et quand je dis "petite" ! Ceci confirme mon peu de sens du commerce.

JJP : Comment, alors, as-tu eu l'idée d'être ton propre éditeur ?

AC : L'idée de travailler en indépendant m'avait séduit, et j'avais pu voir les petits ennuis de Ken Broadhurst avec son éditeur. Malgré la clarté de ses maquettes, il retrouvait des noms incorrects, des erreurs de graphisme... De plus, habitant loin des villes, je me voyais mal faire des va-et-vient pour veiller à l'impression de mes jeux.

JJP : Tout cela se situait vers 1978...

AC : Et début 79. Ensuite, j'ai découvert le "hors série de Science et Vie" consacré aux jeux de réflexion : Jeux et Stratégie n°1. Et j'ai réalisé qu'il y avait d'autres auteurs, JP Defieux avait déjà publié deux jeux... Ce fut un véritable choc !

JJP : Revenons à l'élaboration du

jeu. Par exemple, pour mes premiers jeux, j'ai surtout cherché les sujets qui n'avaient pas été exploités. Pour d'autres, je suis tombé sur une documentation complète, sur un bon sujet, et je me suis dit ensuite : voilà de quoi faire un jeu intéressant. A ton avis, y'a-t-il d'autres manières d'aborder la création ?

AC : Aux Etats Unis, c'est très différent même. Il n'y a pas UN créateur, mais une équipe. Au départ, un individu à l'idée de base, puis une équipe de recherche historique lui fournit toutes les données. Il fait l'ébauche du système, que l'équipe de développement rend "opérationnel". Ici, nous ne sommes pas des corporations, et nous faisons cela au niveau personnel, en imposant certaines des corvées de test aux amis ou à la famille... Ensuite, quand c'est possible, nous lâchons le jeu dans la nature pour voir ce qu'il donne. Mon cas diffère aussi du tien, puisque n'étant pas chez un éditeur, je fais le jeu de A à Z, sauf l'impression. Le double avantage est l'économie qui évite de grossir le coût du jeu ; et comme j'aime les arts graphiques, le plaisir de développer certaines idées. J'ai appris à faire la différence entre l'idée qu'on a... et ce qui sort de machine, ceux qui possèdent mes premiers jeux ont pu le constater !

JJP : Oui, Albuera est une réussite. Le fait d'être l'éditeur des tes jeux ne te pousse-t-il pas à choisir tes thèmes en fonction de leur attrait commercial ?

AC : Non. Je suis plutôt pris par un sujet, et je le sors quelques soient les circonstances. Quand j'ai publié Waterloo, il y avait déjà 3 ou 4 bons jeux sur ce thème. Mais j'avais mon idée sur un système de tactique napoléonienne, et je désirais le mettre en oeuvre. Waterloo me fascinait comme sujet, il ne restait qu'à rassembler la documentation.

France 1944 est né aussi d'une extrapolation à partir de D-Day, qui m'a amené à créer un système de logistique, avec des petits jerrycans... Je le réédite d'ailleurs aujourd'hui pour reprendre le côté graphique, qui mérite mieux, et ce sera ensuite le tour de Waterloo.

JJP : Avec Albuera, ton dernier jeu en date, on peut retrouver ta façon d'aborder les combats napoléoniens. Vas-tu continuer à explorer cette méthode ?

AC : Oui, dans un jeu qui suivra la réédition de France 44. C'est normal, je fais dans le "style Cornejo",

comme tu fais dans le "style Jean Jacques Petit", comme il y avait celui "JP Defieux".

JJP : Une autre originalité de ta démarche fut d'éditer en parallèle une revue, Simulation, dès 79.

AC : Plutôt qu'investir en publicité, je préférerais partager l'ambiance de la création des jeux, développer les racines historiques des batailles : pourquoi on en était arrivé là, les traits qui en découlèrent et leur influence sur notre monde. Résultat de ces recherches, le jeu a fait de moi un historien amateur ! Pour l'instant, je prépare le n°13 de Simulation, qui est en principe trimestriel.

JJP : En dehors de leur côté historique, penses-tu que les simulations doivent être réalistes, au point d'alourdir la règle ?

AC : Il y a des limites ! La simulation pourrait ressembler à la peinture. L'artiste ne fait pas de la photo ; il donne une impression personnelle. A mon avis, le trop grand réalisme de Squad Leader par exemple, dépersonnalise le jeu. Mon désir est de mettre le joueur dans une ambiance, soit d'époque dans le cas d'une campagne, soit tactique dans le cas

d'une bataille. Les règles doivent éviter de jouer un napoléonien comme si l'on disposait du nouveau système RITA pour transmettre les ordres ! Dans un scénario des "Aigles" que tu viens de me montrer, on acquiert des points de victoire en tenant une crête quelconque, ou en sortant de la carte. Certains trouveront cela aberrant s'ils oublient qu'une bataille n'était souvent qu'une pièce d'une vaste mosaïque politique et stratégique...

extraits d'une longue discussion, recueillis par Jean Jacques Petit.

Jeux de A. Cornejo disponibles :

-Napoléon et l'archiduc Charles
-Albuera
-France 44 (en cours de réédition)
-Waterloo (réédité pour fin 87) Les joueurs ayant du mal à trouver ces jeux peuvent se renseigner auprès de son service de vente par correspondance : Hector Alain Cornejo, BP 39, 55400 Etain.
Téléphone : (16).29.87.88.52.

L'ÉCLECTIQUE

RELAIS JEUX DESCARTES

TOUS
LES JEUX, LES FIGURINES...

TOÛTE
LA B.D., LA S.F.,
LA LITTÉRATURE...

NOUVEAUX SERVICES :

- Soldes et occasions.
- Carte de fidélité.
- Vente par correspondance.

L'ÉCLECTIQUE. Galerie Saint Hilaire
93, avenue du Bac, 94210 LA VARENNE
Tél. : 42.83.52.23

RER La Varenne/Chennevières

Ouvert Dimanche Matin.

What's your game?

14



from UK

Bonjour mes petits !⁽¹⁾ Je suis tranquillement assis en train de vous écrire tout ça juste avant Noël, mais j'espère bien que, pour vous aussi, les festivités du nouvel an se seront bien passées quand vous lirez ces quelques lignes.

Mais que se passe-t-il donc en Angleterre en ce moment ? Je suis sûr que vous vous posez tous la question... Et bien, en premier lieu, il semble que Games Workshop ne connaisse pas de bornes à sa vanité. L'association Games Workshop-Citadel, depuis Nottingham, au nord du pays, se déclare actuellement la plus importante société de jeu du monde !

Le "grand chef" Bryan Ansell, successeur de Steve Jackson et Ian Livestone depuis début 86, est encore en train d'opérer des réajustements dans sa compagnie. GW est sur le point d'arrêter la publication de *Warlock*, le magazine d'aventures solo. *Warlock* était passé de Puffin (l'éditeur de la série de livres "Fighting Fantasy" de Jackson et Livestone) à GW, chez qui il avait très bien marché. A présent, il tombe sous les coups de la hache directoriale, et *White Dwarf*, le mensuel à la pointe du jeu en Angleterre, devra s'adapter pour satisfaire également les lecteurs, en moyenne beaucoup plus jeunes, de *Warlock*.

Ceci dit, d'autres rumeurs prévoient la sortie, vers l'été prochain, d'une nouvelle publication spécialisée de GW, intitulée *ARGG !* (Advanced Roleplaying Games Guide). Games Workshop semble penser que diviser *White Dwarf* en deux magazines différents lui permettra d'inclure des articles et des scénarios plus adaptés à chaque lectorat. En ce qui concerne la façon dont cela va être fait, "wait and see"...

Bien sûr, d'autres mauvaises langues suggèrent que ce nouveau magazine "avancé" ne sera rien d'autre, ou à peine plus, qu'un support de publicité pour les nouveaux produits jeu de rôle de GW...

Oui, ça y est, il est là ! Il est gros, plein de couleurs et n'a que 10 ans de retard !...GW a dépensé plusieurs minutes de son précieux temps de travail pour sortir son énorme nouveau projet, *Warhammer Fantasy Roleplaying System*, plus communément appelé WFRPS. Je peux pratiquement parier que vous en aurez bientôt une

version traduite avec un nom tout aussi imprononçable⁽²⁾. WFRPS a été réalisé par un méli-mélo⁽³⁾ de concepteurs plus ou moins proches de D&D, qui n'ont pas vraiment réussi à en améliorer les règles de façon significative. Il est racheté par une bonne tentative de description d'un environnement original, une variation "fantastique" de l'Europe de la Renaissance, avec des créatures du chaos, des goblins, des morts-vivants et d'autres sortes de cochonneries, ainsi qu'une civilisation très évoluée.

Le projet de GW est de faire paraître un tas de scénarios et de campagnes pour supporter le jeu dès sa sortie. On se souvient qu'ils avaient déjà promis la même chose pour d'autres produits (*Golden Heroes*, *Judge Dredd* et *Call of Cthulhu*) sans aller bien plus loin qu'une ou deux aventures pour chacun. Persévéreront-ils cette fois-ci ? La première aventure pour WFRPS s'appelle *Shadows Over Bögenhafen*, qui vous envoie à la recherche d'un culte mauvais, et secret, dans une petite ville de type germanique.

Les autres superbes nouveaux produits de GW comprennent aussi bien des aides pour jeu de rôle que quelques jeux sur plateau, comme *Blood Royale*⁽⁴⁾, de Derek Carver (concepteur de *Warrior Knights*). Le but du jeu est de fonder une dynastie durable. Chaque joueur est, au début, roi d'un tout petit royaume, avec une reine et un fils ; puis des enfants naissent et doivent être mariés avec les descendants des autres familles royales, dans une débauche d'activité diplomatique et de contrats protocolaires.

Un autre jeu sur plateau qui devrait sortir bientôt est une version "Chaos Death"⁽⁵⁾ du football américain, avec des équipes de monstres hideux combattant pour plus de Gore et de gloire...tout ça étant du meilleur goût. On nous promet aussi *Chainsaw Warrior* pour avant l'été, un jeu sur plateau en solitaire avec des cartes, où le joueur est un hybride de Stallone et Schwarzenegger (un Stallenecker ? ? ?) armé d'un fusil laser et combattant

dans une maison pleine d'ennemis à la solde d'un Grand Souverain Noir de la pire engeance. Des heures de rire et de joie en perspective... La tronçonneuse n'est pas incluse dans la boîte de jeu, mais les responsables du marketing chez GW semblent croire que les ventes seraient meilleures si leur produit rappelait d'une certaine façon le film "Massacre à la tronçonneuse" - sans avoir à payer de droits.

Judge Dredd, le bon juge de MegaCity One de "2000 AD", est un autre des produits-clefs de GW. On trouvait déjà, les figurines, le jeu sur plateau et le jeu de rôle basés sur cette BD. GW prévoit à présent de publier des extensions, dont un *Judge Dredd Companion*, avec règles et environnement nouveaux, ainsi qu'un module d'aventures au goût oriental. Avec *Slaughter Margin*, boîte



Nous n'avons pas voulu attaquer 1987 sans rendre les derniers hommages à l'année passée. Un an de séjour aux Etats-Unis, quelques visites des conventions importantes et des entretiens avec certaines personnalités du Jeu nous ont permis de discerner deux tendances significatives.

Tout d'abord, la période d'optimisme débridée qui devait voir TSR devenir un des géants mondiaux du jeu de société semble finie, le marché a imposé sa loi et une attitude plus réaliste. Ral Partha a été secoué par de graves difficultés financières, comme la plupart des autres entreprises de figurines aux USA. Rien ne va plus depuis l'arrivée de Citadel, qu'on accuse d'avoir réussi la quasi-saturation du marché ; réalité ou désir protectionniste ? Probablement un peu des deux.

Le marché des JdR est lui aussi arrivé à une phase critique où se pose le dilemme suivant : survivre honnêtement en restant petit (ventes par correspondance et à travers les chaînes de magasins spécialisés comme le réseau *Complete Strategist*) ou risquer de se brûler les ailes en attaquant la distribution de masse (très

contenant une série de scénarios qui s'enchaînent, les juges-joueurs devront se débarrasser de terroristes et de criminels de tout poil, "posant des explosifs et menaçant la civilisation", comme le dit Dredd lui-même...

Toujours dans les rumeurs, il est question d'un second jeu sur plateau pour Judge Dredd, ainsi que d'autres jeux basés sur des héros différents de la même série de comics, comme *Rogue Trooper*. Le joueur y est une sorte de guerrier androïde d'un futur lointain, combattant dans ce qui semble être une guerre éternelle. Mais attention, il y a un traître sur la "Nouvelle Terre" et le premier qui le démasque a gagné... D'autres idées tournent autour d'une femme ayant un sens très poussé de l'auto-défense, Halo Jones, et de Slaine, le guerrier celte.

Finalement, le supplément tant attendu pour AdC, *Green and Pleasant Land*, pour jouer dans l'Angleterre des années 20, est paru. Cette boîte est d'une qualité surprenante (Je suis obligé de dire ça, car beaucoup de mes "bien-aimés" collègues ont collaboré à cette production) et elle doit absolument figurer dans vos accèssoires pour l'AdC⁽⁶⁾.

RuneQuest III est enfin publié en Angleterre ! Ce système est considéré par beaucoup de joueurs comme le plus avancé et le plus raffiné du moment. Un obstacle avait jusqu'à présent empêché RQIII de déferler sur le marché comme un raz-de-marée : son prix, exhorbitant du fait qu'il était importé des USA. La série étant désormais imprimée en Angleterre, un jet continu de produits devrait arriver dans vos magasins favoris au cours de

l'année, pour presque deux fois moins cher.

Pour finir, ICE a sorti toute une série d'additifs pour MERP. Le premier, sous le titre *Lords of Middle-Earth*, détaille tous les grands héros et héroïnes des humains et des elfes, les "super-vilains" comme Sauron et les Nazguls, ainsi que les Valar, monarques d'Arda. Leur prochaine publication prévue donnera toutes les informations sur les objets et pouvoirs magiques décrits dans les chef-d'oeuvres épiques de J.R.R. Tolkien.

Il semble que pour le moment tout soit relativement calme, du moins dans le domaine du jeu en Angleterre, et que je ne puisse malheureusement pas vous entretenir de scandales en cours. Malgré quelques difficultés financières et quelques récents départs de personnel, TSR UK Ltd. organise encore

une de ses excellentes conventions aux environs de Pâques 87. Pour obtenir plus de détails sur ce week-end de rires et de cabrioles, écrivez à Sally Meadows, TSR UK Ltd., The Mill, Rathmore Road, Cambridge, CB1 4AD. Il y aura bien sûr une compétition officielle de AD&D. J'y serai, on boira un verre ensemble là-bas...Ciao

Graham Stapplehurst

(1) NdT : As usually, in french in the text !...

(2) WSJRF ? SJDRW ? JRFW ?

Vous avez une idée, vous ?

(3) En anglais : Hotch-potch...

(4) NDLR : Le jeu L'An Mil, de Jeux Actuels, au thème très similaire, devait sortir sous ce même nom en Angleterre. Les Anglais gardant ce titre, le jeu français sera connu

Outre-Manche sous la

dénomination "High Descent".

(5) NdT : Intraduisible, ou alors je

deviendrais grossier !

(6) NdT : Mes collègues bien-aimés

à moi travaillent sur une version

"Années folles", en français

uniquement, permettant de jouer à

Paris, à la même époque.

La fin d'année est une période trouble aux USA ! Au milieu de ces vagues déferlantes d'idées, de projets et de ventes astronomiques, deux envoyés spéciaux de CB ont sué et souffert pour dresser le bilan Jeux de Simulation de l'année 1986 aux USA (ce grand pays, où, selon la légende, naquit Gary Gygax). Nous espérons que vous y trouverez les informations pour vous aider à bien investir votre tirelire en cette nouvelle année.

forts tirages, jusqu'à 1.000.000 d'exemplaires dans les grandes surfaces du jouet et librairies)...

TSR connaît bien le problème puisqu'il a le premier signé avec la grande distribution, Toys'R'US par exemple, pour D&D et *Star Frontiers*, entre autres. Pendant un an les ventes sur ces jeux ont atteint des chiffres record, et TSR s'est développé pour suivre le rythme ; malheureusement l'année suivante les ventes s'effondraient, forçant la firme à réduire douloureusement ses effectifs. L'erreur commise fut de se tromper de public et de vendre à des gens qui ont confondu JdR avec jeux de société du style *Monopoly* (ou même *Talisman*), et se sont sentis trompés. Le jeu de simulation est trop récent, trop complexe ; même avec des règles simples, le concept de JdR reste trop "original" pour que de tels jeux soient vendus sans explications aux néophytes.

La deuxième grande tendance est au "thématique". Plusieurs jeux récents ont un thème similaire, ce qui, bien sûr n'est pas fortuit. Une mode inaugurée par *Twilight 2000* de GDW, qui se poursuivra probablement en 1987. Le thème en vogue est

l'invasion du monde libre et éventuellement son asservissement. Les joueurs combattent pour leur survie ou mènent la guérilla contre le pouvoir oppresseur. La tentation est grande de faire des jeux de conflit USA-URSS, ce qui n'est pas très motivant pour nous autres Européens. Il n'est même pas prévu que l'on puisse jouer un soldat français dans *Twilight 2000*. Chez FGU, on a réfléchi un peu plus et *Year of The Phoenix* se passe aussi bien aux Etats-Unis qu'en France, Angleterre ou Allemagne. La même compagnie, décidément très à la mode, a commencé la diffusion en décembre 86 de *Freedom Fighters* où les USA sont de nouveau envahis (le font-ils exprès ?) soit par l'URSS, soit par des extraterrestres, suivant l'humeur du MJ.

West End Games n'est pas en reste avec *Price For Freedom* (Tête d'Affiche dans le prochain CB).

Pourtant l'Heroic Fantasy survit grâce entre autres, à Chaosium (merci, merci... Chaosium !). Un exemple : *Hawkmoon*, un jeu complet, mais rattaché à *Stormbringer* (voir notre Tête d'Affiche) ; l'auteur, Carie Campbell-Robson, a collaboré au supplément pour

l'AdC, *Dreamlands*.

Alors que les ventes de l'*Appel de Cthulhu* restent stables mais à un bon niveau, *Stormbringer* connaît un renouveau aux Etats-Unis et *Pendragon*, après des débuts difficiles, décolle enfin. Pour fêter ça, la firme californienne nous offre deux suppléments : *Thieves World Companion* et *Elf-War* (Elf-quest).

Egalement au programme de Chaosium cette année : Janvier, *Shattered Isle* module pour la série des Champions Eternels qui se déroule en une Irlande transformée en réserve de chasse et terrain de test d'armes par les Grandbretons. Février, *Tournament of Dreams* par Les Brooks pour *Pendragon* ; les joueurs sont ensorcelés et forcés à participer à un tournoi.. en rêve ! Bien des surprises réservées aux joueurs car aucune caractéristique n'aura la même signification.

Mars, *Terror Australis* pour l'*Appel de Cthulhu*. Campagne géante qui fera perdre la raison à des générations d'aventuriers dans l'hémisphère sud. Enfin, été 87, *Multiverse* pour la série Champions Eternels. Tout sur la philosophie qui sous-tend le monde créé par Moorcock, complexe mélange de Loi et Chaos, et sur les 9 plans d'existence connus.

Deux éditeurs à la hausse, Fasa et WEG ont connu des succès commerciaux importants grâce en partie à la qualité générale de leurs produits : bonne couverture publicitaire et choix de thèmes séduisants. GDW, elle, s'est discrètement hissée en quelques années au niveau des entreprises de jeux de simulation reconnues grâce

à *Traveller*, déjà ancien mais encore prestigieux ; mais aussi par ses wargames appréciés des spécialistes et son nouveau best-seller, *Twilight 2000* qui a fait exploser les baromètres de vente... aux Etats-Unis en tout cas.

Nous vous parlerons un peu plus des personnalités du jeu dans notre prochaine rubrique. Quelques-rumeurs, tout de même : Gary Gygax, le père tranquille de D&D, abandonnerait son enfant. Ses relations avec TSR n'étaient apparemment pas au beau fixe, il fut question qu'il quitte Lake Geneva pour l'état du New Jersey. C'est en tout cas à Chicago qu'est domiciliée *New Infinite Productions*, la nouvelle firme où Gygax, avec Frank Mentzer et Kim Mohan, concoctent un tout nouveau jeu de rôle (dans le plus grand mystère).

Scott Bizar, leader de FGU, déménage lui ses troupes à Phoenix (Arizona), agacé sans doute de devoir payer à New York les frais d'entrepôts les plus élevés des USA. Le Basque américain part se rechauffer au soleil arizonien. A-t-il trouvé là l'inspiration du nom de son dernier jeu *Year of The Phoenix* ? Il nous a répondu avec sincérité qu'il s'agissait d'un pur hasard.

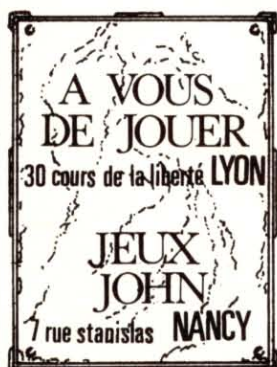
Nous tenons à remercier Greg Stafford de Chaosium, Ed Wible de Tome, Scott Bizar de FGU et Eric Goldberg de WEG pour leur gentillesse et leur aide.

A la prochaine fois, Enjoy It !

**Philippe Bourrat
& Philippe Fournel**
Pennsylvanie (pas Transylvanie). USA.



Nous pulvérisons les Prix...

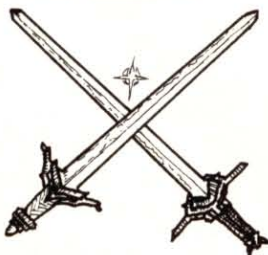


JEUX EN FRANÇAIS

CHILL initiation	139
CHILL extension	139
HAVENA	135
MANOIR des TENEBRES	139
CROISADES	165
AD&D guide du maitre	169
MERP écran	N.C.
MERP angmar	N.C.

PAR CORRESPONDANCE :
PORT 30F

SIMULOR SARL
7 RUE STANISLAS
NANCY - 83321750



Tout commence par un voyage en un véhicule fantastique volant au milieu des nuées. Dans les coursives, circulent les premiers commentaires sur la sélection que nous a révélé le programme (un programme distribué par une hôtesse charmante à une meute de journalistes enragés, l'écume aux lèvres). Varié, divers et prometteur sont les adjectifs qui reviennent le plus souvent. Des signatures de renom (Cronenberg, David Lynch, Tobe Hopper et Arthur Penn) font déjà frémir les échine des fantastocinéphiles. Une nuit d'angoisse, de fête et de terreur. Avoriaz : la neige et la foule en délire. A demi étouffé par la meute incroyablement de mes fans (*Ndlr : Wolverine est fou*) et après être tombé douze fois dans la neige dont deux en perdant ma valise, me voilà à pied d'oeuvre pour le... Festival d'Avoriaz.

Machines et labyrinthes

Et le tourbillon magique commence aspirant dans ses spirales neigeuses la horde des journalistes consciencieux. (Les autres se ruent sur les remonte-pentes et vers les bars ultra-sympa de la station). C'est une ronde démentielle qui commence et qui emporte Wolverine le magnifique (*Ndlr : excusez-le, il est fou*).



Un sympathique résidant du Labyrinthe.

Hors compétition c'est le début de l'aventure ! Je me lance sur les traces de Jennifer "Phénoména" Connely dans **Labyrinthe**, le nouveau Jim Henson, inventeur des Muppets et réalisateur de "Dark Cristal" et j'y croise un David Bowie prodigieux dans le rôle du méchant Jareth ainsi qu'un grand nombre de monstres bizarroïdes en tout genre nés de la patte du faïerique Brian Froud. Tout cela est très "donjonnesque". Pour me remettre, je fais une petite pause underground dans le resto de la famille **Tronçonneuse** où l'on me sert un délicieux hachis de viande humaine. Tobe Hopper est toujours aussi jubilairement méchant, cynique et sarcastique. Le film gicle parfois tellement



Lors d'une profonde nuit d'hiver qui dure près de huit jours, se célèbre chaque année un étrange sabbat. Cela se passe sur de lointains pics enneigés, au pays d'Avoriaz la lointaine. Le grand sorcier s'appelle Lionel Chouchan, et c'est lui qui officie encore cette année.

qu'une consoeur court aux toilettes... Après **Transformer**, un dessin animé japonais plein de bons qui gagnent, de méchants qui perdent et de robots de cuisine ayant mal tourné, j'échoue au **Terminus** de Pierre William Glenn, avec Johnny. Passionnant pour les joueurs que nous sommes (on est en plein Car Wars), le film est par ailleurs décevant malgré des cascades impeccables. Une pause truite aux amandes, et en route pour la section Peur.

Du sang sur la neige

Demoni II de Lamberto Bava produit par le Maître Argento. Ça gicle, éclate, explose, se dépêche, s'étripe, s'éventre entre gens qui regardent "Demoni I" à la télé. Je savais qu'on pouvait trouver ce film mauvais mais à ce point là. Le Gore est au rendez-vous mais on se rappelle avec nostalgie du Lamberto Bava de **Machabro**. **From Beyond** de Stuart Gordon : l'auteur de **Reanimator** a cette fois tout compris du monde de Lovecraft ; passage obligé par les joueurs de l'Appel de Cthulhu. Découverte d'un futur cult-mo-

vie, **Street trash** ! Histoire bête et méchante des luttes cradingues entre bandes de clochards du nord-est de Manhattan pour les territoires, les femmes et une boisson dissolvante qui volatise les consommateurs. Amateur de bon goût s'abstenir mais c'est très réussi dans le genre. **Bloody Bird** (voir encadré) et **Night of the creeps** complètent la liste de la section Peur.

Avoriaz : Un univers impitoyable

Les invités et les célébrités sont tellement nombreux à Avoriaz que l'on s'en rend à peine compte. D'ailleurs Sophie Marceau et Carole Bouquet sont folles de moi (*Agnès, donne moi le numéro du Samu, il faut le faire enfermer Ndlr*). J'attaque la sélection officielle noyé sous les flots de la diversité et des réussites. Je retiens surtout **The fly** de David "Videodrome" Cronenberg avec un Jeff Goldblum excellent comme d'habitude, dans une ambiance de terreur pure, et **Blue Velvet** de David "Elephant Man" Lynch qui commence par la découverte d'une oreille humaine dans un

American Way : Radio pirate à bord d'un B52 en orbite. Baroque et original !



inspi ciné **Avoriaz 87**

Le Palmarès

Grand Prix : Blue Velvet.

Prix Spécial du Jury : American Way et The Fly ex-aequo.

Antenne d'Or (de A2) : American Way.

Prix section Peur : Bloody Bird (sous les acclamations générales).



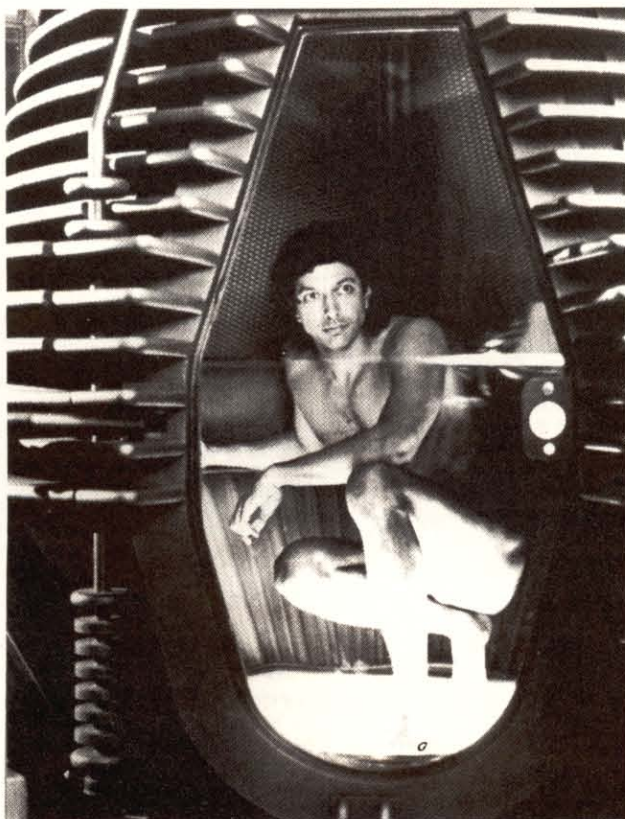
Bloody Bird soigne sa mise en scène !

champ. Alors, prêtez l'oreille, le héros se met à l'écoute de l'enquête et comme il a l'ouïe fine, il démasquera le maître-chanteur pervers et sadique. **Gothic** de Ken Russel aurait pu être un film immense, mais malgré des qualités, il restera un film raté.

Erotisme, latent ou exprimé, toujours avec le séduisant vampire incarné par Grace Jones dans **The Wamp**. Notons par ailleurs le passage d'Arthur Penn dans le Fantastique avec **Dead of winter** et le surprenant et prodigieux **American way** de M. Phillips : logés dans un B52 en orbite, des vétérans du Vietnam, fous, mutilés et junkies, arrosent la terre d'émissions TV et radio pirates ! Sans oublier **Shmutz** le film autrichien de Paulus Manker dont le titre résume si bien l'histoire. Vingt truites à la crème et aux amandes plus tard, je me retrouve effondré dans mon avion, la tête pleine d'images...

Wolverine

The Fly : l'erreur est humaine. La mouche ne l'est pas.



L'Èvènement

On espérait un événement, il y en eût un ! **Bloody Bird** de Michele Soavi est sans aucun doute le plus grand film de terreur italien depuis "Ténèbres" de Dario Argento. Un giallo funèbre aux accents d'hymne à la mort violente. Une troupe, réunie dans un théâtre, est massacrée par un psychopathe évadé de l'asile voisin. C'est sur cette trame ultra classique que Michele Soavi nous livre le thriller le plus puissant et le plus original depuis plus de cinq ans. En une seule nuit, dans un même théâtre, toute la troupe est décimée : unité de temps, de lieu et d'action qui donnent au film la forme indestructible du drame classique. La force de Soavi est alors de nous enfermer, nous les spectateurs, avec Irving Wallace le tueur, et de nous laisser à notre rôle de voyeur complice, terrifié et immobile. Le réalisateur nous plonge la main dans les tripes, et nous broie lentement de l'intérieur pendant une heure trente. Passant du Gore le plus effrayant à l'onirisme morbide et fascinant, il évite toujours le banal ou l'invraisemblable. Démontant les clichés (la douche devient un refuge), composant l'image avec génie, Soavi a su profiter des enseignements d'Argento (il fut son assistant sur Phénoména et Ténèbres) en y ajoutant sa griffe personnelle.

Avoriaz a enfanté un futur très grand pour son 15^e anniversaire. Avis à tous les amateurs de frissons : sortie le 15 mars. A ne rater sous aucun prétexte. ■

17

Avoriaz, c'est aussi une formidable machine festivalière, dirigée par une organisation tout terrain. Merci à tous ceux qui rendent l'impossible probable, Merci aussi à François Meyer, l'attaché de presse capable simultanément de donner une accréditation, répondre au téléphone, retrouver des valises perdues et distribuer une pluie de bonjours. **W.**

L'arbre à rêves



Le livre du bimestre

Fidèle à sa politique de promotion de jeunes auteurs, la collection Fictions des éditions La Découverte vient de publier **L'arbre à rêves**, roman signé d'un parfait inconnu, James Morrow. Bien qu'il s'agisse de la énième variation sur le thème du cinéma total, la publication de ce livre fait figure de révélation. L'arbre en question, le phrénésier, produit les frêves, fruits analogues à des pommes qui procurent des hallucinations programmées. Quinjin, critique de frêves de série Z, est invité par l'inventeur du

phrénésier à tester un frêve à l'origine mystérieuse, Le Guetteur Vigilant, dont l'absorption risque de le rendre fou. Quinjin sortira de ce véritable cauchemar intact mais persuadé de la nécessité de détruire l'arbre sur lequel pousse ce frêve, tâche à laquelle il va s'atteler en compagnie de divers personnages plus ou moins "folkloriques". C'est alors le début d'une aventure endiablée et haletante, où l'humour et la tendresse, les références et les idées originales vont s'unir pour le plus grand plaisir du lecteur. Traitant une question grave - l'utilisation négative d'une invention à priori positive - sous des dehors légers, James Morrow a écrit avec **L'arbre à rêves** un excellent roman regorgeant d'idées, de situations, de personnages et d'artifices qu'un MJ enthousiaste n'aura aucune peine à inclure dans une partie de Mega, de Space Opera ou d'Empire Galactique. Sans contestation possible la... découverte la plus intéressante de cette fin d'année. (*La Découverte, Fictions, 89 F.*)

Les Favoris

Je vous ai à de nombreuses reprises parlé de Michaël Coney, cet auteur à nul autre pareil dont chaque livre constitue une agréable surprise. **Charisme**, paru à l'origine chez Calmann-Lévy, est un livre un peu à part dans l'oeuvre de Coney. Roman poétique, quelque peu expérimental, il se situe à la frange de la SF et de la "littérature", Charisme ne se raconte pas, ne se résume pas. Une oeuvre qui marque, à mon sens, la transition entre le Coney bucolique de *Sysygie* et le Coney visionnaire du *Chant de la Terre*, dont le second volume, **Les dieux du Grand Loin**, vient de paraître chez Laffont. Il s'agit de la suite directe de *La locomotive à vapeur céleste*, déjà chroniqué dans ces pages, et apparemment de la fin de la quête commencée dans le premier volume. Apparemment car dire que tous les points obscurs de celui-ci ont été élucidés serait inexact. Les

dieux du Grand Loin laissent encore bien des choses dans l'ombre. Mais ce n'est que le second tome d'une tétralogie ambitieuse, sans équivalent dans la SF actuelle, et gageons que les questions laissées en suspens obtiendront bientôt une réponse... (*Charisme, Pres-ses-Pocket Science-Fiction, 23 F. Les dieux du Grand Loin, Laffont Ailleurs & Demain, 92 F.*)

Frederik Pohl, lui, est un vieux routier de l'écriture puisque ses débuts remontent au légendaire Age d'Or de la SF américaine. Mais comme certains vins et alcools, Pohl s'est bonifié en vieillissant. **Rendez-vous à la Grande Porte** fait pourtant pâle figure à côté des deux premiers volumes de cette trilogie. La dissipation du mystère qui entourait les Heechees entraîne une certaine déception ("Comment ? Ce n'était que ça ?") chez le lecteur. De plus, la technique de narration utilisée, originale dans *La Grande Porte*, commence à faire figure de procédé, et les rares morceaux de bravoure ont du mal à sauver le reste. Mais l'on retrouve un Frederik Pohl en pleine forme avec **La guerre en douce**, aux éditions La Découverte. Roman d'espionnage futuriste qui devrait inspirer le MJ, *La guerre en douce* se situe dans un monde où une guerre ouverte est rendue impossible par la multiplication des armements nucléaires. Mais, les gouvernements n'ayant bien évidemment pas renoncé à s'affronter, la guerre continue secrètement : on provoque des épidémies chez le voisin, on déstabilise l'adversaire à l'aide de drogues, de films pornos, etc. Rien de très neuf là-dedans - on avait bien accusé les Allemands, en 14, d'affaiblir la France en y introduisant de la cocaïne - mais le sujet passionne Pohl qui décrit avec crédibilité et non sans un certain humour un univers pourri jusqu'à la moëlle. (*Rendez-vous à la Grande Porte, J'ai Lu Science-Fiction, 23 F. La guerre en douce, La Découverte Fictions, 95 F.*)

Docteur Nikola, de Guy Boothby, prouve que la collection Aventures Fantastiques des éditions Garancière n'est pas consacrée exclusivement à la fantasy et au lost race novel. Il s'agit en effet d'un authentique roman d'aventures exotiques victorien dont le cadre est l'Asie de la fin du XIX^e siècle (où Boothby a d'ailleurs séjourné). Mais le thème, lui, est purement fantastique. Occultiste, à mi-chemin entre le savant fou et le sorcier, le Docteur Nikola entraîne le narrateur dans une quête de l'immortalité mouvementée. Bien que publié en 1896, ce roman semble étonnamment moderne, plus proche de Gustave le Rouge ou de Jack Williamson que de Rider Haggard et de Bram Stoker, pourtant contemporains de Boothby. (*Garancière Aventures Fantastiques, 49 F.*)

Les Outsiders

Le don, de Christopher Priest, est le premier roman de cet auteur publié depuis *La Fontaine pétrifiante*, en 1981. A la lisière de la SF, Priest conte une histoire étrange et envoûtante, splendide

jeu de miroirs autour d'un thème que ne se révèle que peu à peu. Un très grand livre, presque un chef-d'oeuvre. (*Laffont Ailleurs & Demain, 89 F.*)

La deuxième vie d'Ismael Forth est signé d'un nom connu bien qu'il s'agisse du premier roman de son auteur. Justin Leiber est en effet le fils du grand Fritz Leiber. Il a décrit là un livre joyeusement distrayant, nerveux et plein d'humour, sur lequel je conseille aux MJ de se précipiter. Car sa fin banale (du genre "ce n'était qu'un rêve") est simplement rachetée par le reste. (*Opta Galaxie-Bis, 29 F.*)

Le monde Lavalite, de Philip José Farmer, clôt en beauté la fameuse *Saga des Hommes-Dieux*. Aventures endiablées, créatures bizarres, mondes délirants, baroques et bigarrés... Tout ce qui a fait la réputation de cette série se retrouve dans ce roman passionnant, qui est à la fantasy ce que la saga des *Princes-Démons* de Jack Vance est au Space Opera. (*Pres-ses-Pocket Science-Fiction, 23 F.*)

L'incident Jésus, cosigné par Frank Herbert et Bill Ransom, gros livre bavard et plutôt ennuyeux, ravira les inconditionnels de Herbert, récemment disparu, mais décevra ceux qui n'ont pas encore lu *Dune*. Vous êtes prévenus. (*Pres-ses-Pocket Science-Fiction, 27 F.*)

L'avant-poste des Grands Anciens, de Brian Lumley, séduira les fans de Lovecraft. Lumley, est en effet considéré comme son fils spirituel, voire sa réincarnation (il est né l'année de la mort du Maître). Vous trouverez dans ce recueil très varié, outre deux authentiques histoires se rattachant au mythe de Cthulhu, plusieurs autres textes lovecraftiens et quelques récits typiques de l'horreur moderne. C'est dire l'éclectisme de Lumley, un auteur dont on reparlera. (*Néo Fantastique Science-Fiction Aventures, 39 F.*)

Software, de Rudy Rucker, n'est pas aussi hilarant que le génial *Maître de l'espace et du temps*, mais l'on passe un bon moment en compagnie de ses robots dingos et de ses personnages exagérément typés. Rigolo, sans prétentions et saupoudré de petites idées qui font mouche, Software constitue un excellent délassement. (*Opta Galaxie-Bis, 29 F.*)

La route du Cush, second tome d'*Imaro*, de Charles R. Saunders, est encore une fois un livre violent, baroque et haut en couleurs qui enchantera les amateurs de fantasy barbare. Saunders serait-il la réincarnation de Robert Howard ? (*Garancière Aventures Fantastiques, 49 F.*)

Nemo est une nouvelle revue de SF, bimestrielle, dont le n°1 vient de paraître. Au sommaire, des nouvelles de Gene Wolfe, Eric Frank Russell, Christine Renard, le premier épisode d'un roman de... Roland C. Wagner et une interview de Michel Jeury. 68 pages grand format pour 27 F, ce n'est pas ce qui va vous ruiner ! On trouve Nemo dans certaines librairies spécialisées mais il est recommandé de s'y abonner, moyennant 145 F pour un an. (*Omen éditions, 148, rue des Jardins Saint-Paul, 75004 Paris.*)

Roland C. Wagner



le cercle

librairie galerie
disques. jeux

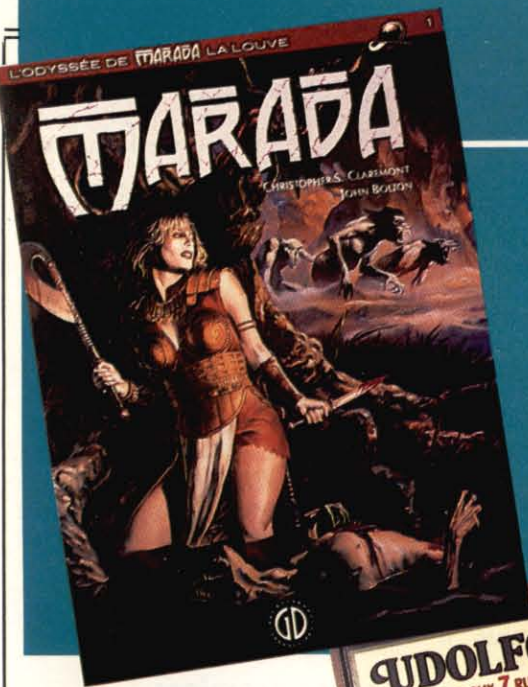
pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

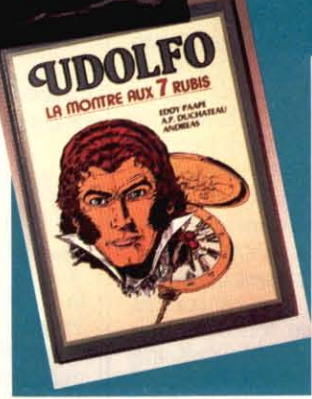
Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi



inspi BD



Rapprochez votre oreille du papier, je vais vous dire un secret. Plus près... Là, écoutez bien : le Père Noël n'aime pas la bande dessinée !... J'avais pourtant mis mes sabots contre la cheminée, ma lettre avait été postée à temps, he ben non ! Le soir de Noël, presque rien... Et à mon avis, les éditeurs le savent, parce que eux non plus, ils n'en proposent presque pas dans cette période, c'est fou non ? Je n'ai pas dit "rien", j'ai dit "presque rien", Ouf !...

D'abord, la ré-édition d'une série parue dans Tintin, par un trio de choc, E. Paape, Andréas et A.P. Duchateau (aux Editions Création), intitulée **Udolfo**. Deux histoires assez courtes dans ce volume, qui s'annonce comme le début d'un ensemble d'enquêtes, dans une ambiance très proche de *Maléfices* au départ et de *Mega* sur la fin... C'est bien, on ne s'ennuie pas et en plus, le héros ressemble à Tarzan, c'est vous dire s'il est beau ! (Non, pas Lambert, plutôt Weissmuller, l'original...).

Chez le même éditeur, et toujours dans une ambiance de soufre et de sorcellerie, Christian Cless et Bruno Loisel s'inspirent d'un roman de Claude Seignolle pour une série au titre évocateur, **La Malvenue**. Le premier épisode, intitulé *Le Marais Maudit*, ne vous fera pas faire de cauchemars, ni ne laissera un souvenir impérissable dans vos mémoires, mais le Maître de Jeu averti que vous êtes certainement y trouvera quelques bonnes idées pour planter des décors et des personnages campagnards, et peut-être même aussi une p'tite base de scénario, allez...

Chicago 28 et Le King de Hong-Kong, deux albums qui vous plongeront dans une ambiance de *Daredevil* ou *GangBusters*. Imaginez plutôt : Peggy Press, alias Peggy Benson, reporter de choc (et de charme, j'insiste...) au Chicago News, rencontrant la pègre américaine, la pègre chinoise, le bien, le mal, l'amour, et par dessus tout, qui tombe en panne avec sa voiture, alors qu'il fait nuit et qu'il pleut dehors... Ca vous rappelle rien vous ? On attend avec une impatience sans bornes le prochain épisode, qui entrainera P.P. à la poursuite de l'étrangleur de Wyngates, tout un programme ! (De Duchateau et Musquera, aux éditions Armonia).

On reste à la même époque, dans un registre beaucoup plus noir (c'est une BD en noir et blanc), plus proche de l'AdC ou *Chill* dans son esprit, avec **Totentanz, La Danse des Morts** de Bezan dans la collection Cargo de nuit/Magic Strip. Il est question de réincarnation, d'ectoplasmes, de revenants, de hantises, d'hallucinations (respirez), de Doppelgangers-z-et de Poltergeists, dans une impressionnante série de courts récits basés sur des histoires vraies, chacun apportant sa dose d'angoisse et de frisson.

Je pense quand même à vous (une majorité, si on en croit certaines publications), ceux qui préfèrent jouer dans un univers de type Médiéval-Fantastique (près de 75 %, c'est beaucoup, non ?). L'odyssée de **Marada La Louve**, ça vous dit quelque chose ? Non ? Courez vite voir ça chez votre dealer favori, c'est une héroïne à vous couper le souffle ! Surtout quand on la connaît un peu (c'est l'édition, en français et en couleur, d'une série parue dans *Epic* en 82) et qu'on la voit (pour la BD, peut-on dire qu'on l'entend ? Grave problème...) dire "Une femme ne se bat pas, elle se soumet...". Christopher S. Claremont et John Bolton, chez Guy Delcourt, sont responsables de cette déclaration. On ne s'en lasse pas, personnellement, je l'ai lu au moins 4 fois... Ne vous inquiétez pas pour elle, ça s'arrange, et à la fin elle cartonne encore bien... rien que sur la couverture déjà, on se doute qu'il va y avoir de l'action.

On va rester dans la même époque (par hasard) avec un truc bizarre, chez Casterman, qui s'appelle **La Pierre de Cristal**, de Michaël Palin, Alan Lee et Richard Seymour. C'est pas vraiment de la BD, mais les illustrations, souvent pleine page, sont vraiment bien foutues. Et en plus, petit miracle de la technique, les illustrateurs fous ont fait appel à un procédé holographique pour restituer la présence d'une amulette magique au milieu de leurs dessins. A voir, à titre de curiosité, et pour épater vos amis, pendant les longues soirées d'hiver.

André Foussat et les Album's brothers
6 et 8 Rue Dante,
75005

Maintenant à

PARIS

20 Rue de la Folie Méricourt
75011 - M° St-Ambroise
TEL: 47.00.45.46



mimicry



Dans une GROTTE MERVEILLEUSE

Des figurines fantastiques

Des jeux extraordinaires

SOYEZ LES BIENVENUS AU
20 rue de la Folie Méricourt

demandez notre catalogue de vente par correspondance contre 2 timbres

CAPITAINE COSMOS

Galaxie pour gars laxistes

Connaissiez-vous la différence entre un brigand moyenâgeux armé d'une faux et un chasseur cosmique aux armes dévastatrices ? La réponse va de soi : il n'y en a presque pas. Tous les deux sortent tout droit d'une boîte Rexton et ils sont très réussis.

Après Cry Havoc, Siège et Samouraï, (et en attendant Croisades) voici le quatrième jeu de la collection dirigée par Duccio Vitale. Mais le moyen âge est bien loin car il s'agit cette fois d'une saga galactique.

Chaque joueur est à la tête d'une flotte, qu'il peut construire "à la carte", composée de vaisseaux de transport, de cuirassés et de chasseurs dans un premier temps puis de navires plus dangereux lorsqu'il a su progresser. Le joueur doit accomplir une mission qui dépend du scénario joué. Le système de mouvement est simple, assez réaliste et astucieux : chacun planifie ses mouvements qui seront exécutés, coup par coup, simultanément, pour les six coups à venir. Les tirs s'exécutent au gré des rencontres, parfois surprenantes, en fonction de la puissance et du rayon d'action des différentes armes.

Le matériel, comme d'habitude dans cette collection, est superbe et les aides de jeu bien conçues et très utiles.

D. Vitale s'est plu à rédiger des règles et des scénarios baignant dans une atmosphère d'épopée spatiale qui vous mettent vraiment dans le bain. Cependant, si vous êtes de ceux qui trouvent normal de passer 10 minutes à consulter les huit tables vous permettant d'ouvrir le sas 12 du cuirassé stellaire n°4, alors n'achetez pas ce jeu, si efficace et si simple.

Cosmos Kid

Jeu de plateau en français édité par Rexton.

TREGOR

Un monde... radieux

Géographiquement parlant, je ne saurais dire, mais du point de vue atmosphère, le monde de *Trégor* est bien proche des Terres du Milieu, et guère loin de Terremer. Première manifestation des Editions Dragon Radieux, créées par notre confrère du même métal, ce livret de 56 pages, avec sa grande carte (80x60) et sa feuille de personnage spéciale, recèle assez d'ingrédients pour contenir des quintaux d'aventures médiévalisantes. Histoire, peuples, religions, magies et légendes, relief, économie : au travers d'anecdotes où l'on puise selon son désir, se dessine un monde cohérent

et riche. Les amateurs de figurines fantastiques y trouveront même des indications sur les forces armées des diverses provinces, et l'un des scénarios est facilement détournable en bataille pour 25mm...

L'ouvrage, bien présenté, se termine par le plan "en élévation" d'une charmante bourgade fortifiée, Lovell, et par un glossaire des noms trégoriens, fort utile car, unique critique, l'écriture employée sur la carte coûte quelques points de SAN au MJ avant qu'il ne s'habitue...

Didier Guiserix et Fred

Trégor, un monde pour jeu de rôle médiéval, aux Editions Dragon Radieux (Collection l'Oeil du Dragon). Prix : 80F.

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

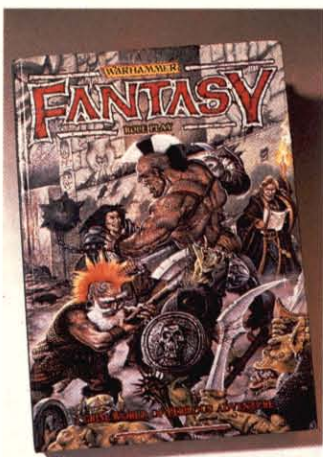
Créez les premiers, messieurs les Américains !

Avertissement : WFR n'est pas un simple gadget, des règles rajoutées pour transformer un système de combat pour figurines en jeu de rôle. C'est bien un jeu à part entière.

Premier contact : on ouvre un (seul) bouquin grand format de 368 pages, divisé en chapitres Joueur, Maître, Combat, Magie, Religion, Bestiaire, Le Monde et un scénario. C'est lourd et c'est écrit petit, mais vous aurez tout pour jouer, avec plein d'illustrations superbes. Pour ne tromper personne, on peut sans peine affirmer que AD&D est présent presque partout dans ce livre, dans les races, les classes, la magie et les monstres. Seulement, les "concepteurs" ont choisi, avec un certain esprit d'à-propos, de conserver une grande partie de l'imaginaire et de remodeler une partie des règles (du genre Runequest), en les simplifiant au maximum (sauf le combat).

La partie la plus intéressante est celle de l'expérience dans le jeu. On commence dans une carrière où l'on y apprend ses premiers talents, avant de se perfectionner ou de changer. Par exemple, on commence Apprenti-Sorcier, ce qui est pénible (mais on apprend à lire et écrire). Alors on passe Pilleur de Tombe puis Chasseur de Rats (augmentation du combat souterrain et de la résistance au poison). Comme ça ne paye pas, on essaiera ensuite Agitateur (savoir parler à la foule), avant de revenir Sorcier niveau 1 (sorts magiques) et de se spécialiser en Nécromancie (quelle horreur). Il y a ainsi 64 petits métiers et 36 carrières spécialisées. De quoi créer d'innombrables personnages aux destins différents.

En fait, le reste est si peu original que cela en est une qualité. Les routards du jeu de rôle se mettront ainsi sans peine à WFR, qui a su prendre à de nombreux jeux classiques ce qu'ils avaient de meilleur. Car c'est un peu ce qu'est WFR, une borne sur la route du jeu de rôle, mar-



Construit un peu comme la créature de Frankenstein, Warhammer Fantasy Role Play recèle de bonnes innovations sur des bases familières, avec un côté objet fascinant, sans doute dû à son esthétique "médiévale baroque".

quant ce qui a déjà été fait, et montrant le chemin qu'il reste à parcourir. De l'art de faire du neuf avec du vieux.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle en anglais publié par Games Workshop. Prix approximatif : 160 francs.

HAWKMOON

La firme du Chaos, après la Quête, nous donne le Bâton

Hawkmoon est le jeu de rôle tiré de "l'Histoire du Bâton Runique" par Michael Moorcock. Dorian Hawkmoon, duc de Koln, ennemi juré des Granbretons dépravés, maîtres de l'Europe du 54e siècle, mais surtout champion du Bâton Runique est moins connu des amateurs de science fiction (chez Titres-SF, épuisé), et pourtant... Pourtant Dorian Hawkmoon n'est autre qu'Elric le Nécromancien qui a son tour est Corum, Ereose, Ulrich, en d'autres termes une incarnation du Champion Eternel. En effet, l'essentiel de l'oeuvre de Moorcock a pour théâtre l'Univers des plans multiples. Chacun abritant une représentation du Champion Eternel, chargé au nom de la balance cosmique, de préserver l'équilibre fragile entre Loi et Chaos (un supplément Chaosium à paraître au printemps 87 explicitera tout cela). ...Huron, Roi Empereur paranoïaque des Granbretons, règne sur le Millénaire tragique, nom donné à l'ère qui a vu un conflit nucléaire mettre un terme à notre civilisation. Dans une société féodale, des chevaliers en armure s'entretuent à coups d'épées, mais aussi de redoutables Flamme-lances, hérités de la science étrange des sorciers-savants fous de Londra.

Le système de jeu qui a si bien réussi à Runequest, l'Appel de Cthulhu et Stormbringer est utilisé. Il s'agit en fait d'une version légèrement simplifiée et adaptée des règles de ce dernier, sorcellerie en moins et science en plus. Les deux jeux sont donc parfaitement compatibles. Mais attention, sorciers des Jeunes Royaumes, vos démons et pouvoirs seront considérablement affectés par un voyage au pays

du baron Meliadus, qui est à Hawkmoon ce que Theleb Kaama est à Elric. Le jeu se présente sous forme de quatre livrets et une carte détaillée de l'Europe du 54e siècle sous boîte cartonnée. Le tout semble un peu fragile et les illustrations d'intérieur manquent parfois de profondeur. Mais les règles sobres, claires et complètes font d'Hawkmoon un produit de qualité, au niveau du reste de la gamme Chaosium. Si l'atmosphère particulière des nouvelles de Moorcock vous attire ou si vous possédez déjà Stormbringer, vous ne pouvez être déçus par ce jeu. Mais êtes-vous prêts à défier le destin lui-même en compagnie de Hawkmoon ou d'Elric ?

* des Runes, bien entendu !

Philippe Bourrat

Jeu en anglais édité par Chaosium.

PENDRAGON

Galli... marre !

Pendragon est un excellent jeu. Simple en apparence, mais d'une grande subtilité en fait, il permet de recréer sans efforts les aventures - et surtout les conflits psychologiques - qui font le charme de l'univers du Roi Arthur et de sa drôle de table (voir critique dans CB 29). Malheureusement, Gallimard vient d'en publier une version française qui ne rend absolument pas justice à l'un des jeux de rôle les plus innovateurs de ces dernières années.

Ainsi, pourquoi avoir remplacé l'illustration magnifique qui ornait la boîte américaine par un dessin, très "livre-jeu", qui fait ressembler le jeune Roi Arthur à un Conan "court sur pattes" pataugeant dans une mare saumâtre ?

Mais, cela n'est rien comparé à ce qu'on découvre en parcourant les deux livrets de règles. Ceux-ci, dans un but de francisation, ont été dépouillés des citations en hors-texte de Thomas Malory (le romancier anglais du Cycle Arthuri), remplacées par des extraits de l'oeuvre française de Chrétien de Troyes. Il n'y aurait rien à redire, bien au contraire, si tous les textes originaux avaient été remplacés, mais c'est très loin d'être le cas. Les règles, quant à elles, sont parsemées d'innombrables contresens (ex : Knock Down est devenu "Etourdissement", le traducteur aurait-il lu Knock Out ?), d'incohérences flagrantes (certains termes de jeu ont droit à trois traductions différentes au fil des pages !) et d'erreurs pures et simples (ex : la base de calcul des dégâts des armes doit être FOR + TAI et non pas FOR + CON).

Pour couronner le tout, Gallimard a carrément "oublié" d'inclure dans la boîte un

petit livret de huit pages que l'on trouve dans l'édition originale et qui détaille les caractéristiques des principaux personnages de l'épopée arthurienne...

Et avec tout ça vous voudriez qu'on applaudisse ? ! A force d'éditer n'importe quel jeu (le Maître des Dragons), n'importe comment (vous vous souvenez des "petites erreurs" de Talisman ?), Gallimard va finir tôt ou tard par écoeurer le grand public. Il est temps que cette respectable maison d'édition comprenne que le jeu d'aventure ne doit pas être traité comme un accessoire des "livres dont vous êtes le héros", ni comme un phénomène de mode qu'il convient d'exploiter au plus vite.

S'il vous plaît, arrêtez le massacre !

Jacques Dalstein

Pendragon est un jeu de Chaosium Inc. publié en français par les Editions Gallimard. Prix conseillé : 198 F.

WILDERNESS SURVIVAL GUIDE

Le dixième commandement tombe à l'eau

Et de dix ! On se demande vraiment où TSR va s'arrêter avec cette profusion de livres pour AD&D. Jusqu'au Fiend Folio, pas de problème, il ne s'agissait que de recueils dans la droite ligne des précédents. On était resté perplexé avec la sortie de l'Unearthed Arcana, recueil hétéroclite de sorts parfois intéressants, de classes de personnages très inégales et de races détruisant l'équilibre du jeu (je persiste et signe, sans parler de la honteuse méthode V ! Et que les détracteurs se reportent p.21 du DMG, où Gygax lui-même explique pourquoi on ne devrait pas jouer certains "monstres"). L'Oriental se plaçait en dehors du cadre habituel de AD&D, laissons-le à sa respectable place. Quant au Dungeonneer's Survival Guide, il est plein d'excellents conseils et compléments indispensables. Pourtant, de nouvelles règles introduisent des capacités comme l'armurerie ou l'ébénisterie, qui changent légèrement le corpus existant. Il semblerait que l'on voit ici se profiler la direction de la prochaine édition d'AD&D (que l'on nous annonce déjà).

En attendant, on ouvre un Wilderness Survival Guide indigent. Il reprend presque mot à mot les règles du Dungeonneers', modifiant juste la liste des capacités. Pourquoi pas un Baignoire's Guide dont la seule différence serait la capacité "jouer avec un canard en plastique" ? Quant au reste, on apprend qu'il faut utiliser un parapluie pour ne pas être mouillé lorsqu'il pleut ! Et à quoi sert de remplir des pages sur la gêne thermique des armures quand on suppose qu'un nain réagit de la même façon qu'un elfe aux fortes chaleurs ?

Ce supplément n'est pas sérieux, il fait du remplissage avec du vent, pour à peine deux ou trois bonnes idées. Il est sans doute écrit pour des enfants de 6 ans, parlant anglais.

Tiens, d'un coup, je suis presque heureux que l'on ait huit ans de retard en France !

Pierre Rosenthal

10ème tome des règles AD&D en anglais, publié par TSR.

AEGEAN STRIKE

Le retour du fils de la vengeance de Strike

Rambo II après Rambo I, vous connaissez ? Et Rocky II, III, IV ? Bon. Eh bien, chez Victory Games, on a compris le truc. Gulf Strike a bien marché : on fait la suite. Cela s'appelle Aegean Strike (Frappe en mer Egée) et cette "Tête d'affiche" pourrait s'arrêter là. Ceux qui sont amateurs de Gulf Strike (voir C.B n°21) se doivent de bondir sur son petit frère, qui n'est, précisons le, pas un "gamette" et peut se jouer même si l'on ne possède pas l'autre jeu. Ceux qui n'ont pas apprécié Gulf Strike peuvent ignorer Aegean Strike.

Le thème est parallèle : un affrontement URSS et autres (ici, Bulgarie, Syrie) contre USA et Cie (ici, Grèce, Turquie, Israël...).

Les règles sont à peu près les mêmes, hyper-détaillées (voire lourdes à digérer), avec carte stratégique (hex de 280 km) et carte opérationnelle (hex de 28 km), très longue séquence de jeu permettant une semi-simultanéité des actions... Le tout réalisé avec efficacité, clarté et élégance. Même les pions sont agréables, malgré la douzaine d'indications qu'ils portent.

Seule différence : Aegean S. est un peu plus léger que Gulf S. Moins de pions (520 tout de même) et une carte trois fois moins grande, qui représente la Méditerranée orientale (carte stratégique) et l'ensemble Grèce Turquie (carte opérationnelle). Le prix est en rapport, et l'amateur voulant essayer le système de jeu a intérêt à commencer par Aegean S.

Les scénarios incluent, outre la "classique" World War III, un conflit gréco-turc, un soutien stratégique dans un conflit égypto-lybien, et puis, bien sûr, des règles pour relier Gulf et Aegean Strikes. De quoi s'offrir des rebondissements copieux !

L'ensemble est de qualité. Pourtant la Sixième Flotte me paraît un peu légère : un seul porte-avions lourd et un petit nombre d'escorteurs...

Une seule question pour finir : à quand Rambo III ? Euh pardon, à quand West Mediterranean Strike ? Qui, au moins, nous permettrait de découvrir la flotte française...

Frank Stora

Aegean Strike, wargame en anglais édité par Victory Games.

BLUE STONES

Carnage pour des cailloux

Les Moines sanguinaires détiennent d'étonnantes pierres bleues dont les pouvoirs fantastiques leur assurent la suprématie sur le monde de Zargo. Mais un jour, des pillards décident de s'allier pour attaquer le temple-forteresse où sont conservées les précieuses reliques, afin de s'en emparer. C'est là que finit l'histoire et que commence Blue Stones...

Continuant la saga du monde de Zargo (commencée avec Zargo's Lords), ce jeu à mi-chemin des wargames et des jeux sur plateau bénéficie d'une présentation particulièrement soignée : grande carte (80x100cm) en couleur représentant la forteresse des Moines à l'architecture démente, pions en couleur joliment illustrés, casiers de rangement, etc...

Les principes du jeu sont simples. D'un côté, les Moines doivent défendre leurs précieux cailloux, de l'autre trois peuples (les Arborel, les Nordiques et les Orientaux) doivent employer des tactiques adaptées à leurs qualités propres pour dérober ces mêmes cailloux. Les règles sont courtes et faciles à manier, permettant des empoignades rapides et furieuses qui devraient séduire tous les wargamers qui n'apprécient pas les guerres de positions.

Et puis, Blue Stones est un vrai wargame pour quatre joueurs (et non pas 2 contre 2), ce qui n'est pas si courant et donne tout son intérêt au jeu en lui conférant une petite dimension diplomatique. Il est à regretter cependant, que les règles soient parfois "glaucques" sur certains points, ce qui est inacceptable pour une société comme International Team qui depuis près de dix ans s'est spécialisée dans ce type de jeu. Quoiqu'il en soit, une fois ces quelques problèmes résolus, Blue Stones se révèle être l'un des meilleurs wargames d'Heroïc-Fantasy disponible sur le marché français.

Jean-Marc Daniszewski

Wargame en français édité par International Team. Prix conseillé : 210 F.

DUNGEONS & DRAGONS IMMORTALS RULES

D&D met la tête sous l'eau à AD&D

Avec la suite des boîtes de Base, Expert, Companion et Master, les joueurs de Donjons et Dragons avaient pu évoluer du niveau 1 au mythique et ultime niveau 36. Avec cette dernière

(mais si) extension des règles, on sait ce que l'on peut faire ensuite, une fois que l'on est devenu immortel (non sans mal). Grosso modo, et pour ne pas vous embêter, un Immortel joueur appartient à la sphère de la Pensée, de la Matière, de l'Energie ou du Temps. Les horribles méchants étant eux soumis à l'Entropie. Ici, plus de points d'expérience, mais des points de Pouvoir (Oui ! Encore !).

Que ceux qui pensent voir là l'aboutissement des "Gros Bills" apprennent qu'ils se trompent. Quand on peut déplacer une galaxie d'un petit doigt, une épée, même + 13, n'a plus grand intérêt.

Au contraire, on arrive ici enfin à la description totale de l'univers de D&D. Rappelons que cet univers ne connaît pas de Dieux, mais est soumis à la Loi et au Chaos, dans une conception très proche de celle de Moorcock. Il était un peu ennuyeux, en tant que DM, lors de l'écriture de scénarios, de ne pas connaître les ressorts ultimes du jeu, c'est maintenant fait.

Du coup, AD&D prend un coup de vieux. Il faut dire pour sa défense que D&D a mis 12 ans à se construire, à trouver une cohérence. Et j'invite les DMs de AD&D qui ont du mal à jouer à haut niveau les dieux et les reliques, à se reporter à cette boîte, pleine de judicieuses propositions. Evidemment, il reste encore un ou deux points risibles. Par exemple, l'univers infini est entouré par une barrière infranchissable érigée par de mythiques Grands Anciens, très proche de celle du Surfer d'Argent. De plus, alors que la boîte de Base s'adresse aux 10 ans et plus, celle-ci débute à 14. Il suffit donc de quatre ans pour devenir un Dieu. Même la méthode Assimil ne pourra pas aller plus vite.

Pierre Rosenthal

Extension numéro 5 des règles de Dungeons & Dragons en anglais, publiée par TSR.

AVE TENEBRAE

Bonjour les ténèbres...

La première version d'Ave Tenebrae, disons le net, ne fut pas un succès, décourageant les débutants wargamers par ses règles trop succinctes et provoquant la critique chez les joueurs avertis. La réédition actuelle (sous une nouvelle présentation) dissipe heureusement beaucoup de ces points litigieux.

Sans oublier les nouveautés :

- Trois nouvelles armées (nains, volants, empire de Lynn) s'ajoutent à celles existantes.

- Des pions leaders, propres à chaque armée, pouvant s'empiler librement sur les autres unités.

- En plus de la campagne, quatre scénarios sont proposés (dont deux se jouant rapidement).

- Un système de points d'achats permet la création de ses scénarios. Une feuille

hexagonale vierge permet de tracer le site de ses futurs combats. On peut aussi créer son propre pion-personnage (avec la feuille de personnage prévue à cet effet). Pion-personnage ? C'est la meilleure surprise de cette deuxième version : l'option marquée pour le jeu de rôle que prend ce wargame, grâce à la magie.

— Plus de vingt nouveaux sorts s'adressent désormais à trois classes de personnages : les clercs, les mages et les nécromanciens. Avec un minimum d'imagination, on peut même adapter les sortilèges d'un certain "Players".

Alors jeu de rôle ? Oui, mais wargame avant tout, opposant les forces ténébreuses à l'empire. On remarque tout de même, dans la campagne, un net avantage pour le camp des ténèbres, dû à la magie, qui n'existait pas avant. Mais Ave Tenebrae n'est pas fait pour les enfants de Marie, qu'on se le dise, et les conditions de victoire sont claires : anéantir, détruire, raser, brûler, exterminer... Le joueur qui choisira l'empire a intérêt à être optimiste de nature !

Quelques précisions encore : le jeu comprend 800 pions, un livret de 16 pages de règles en gothique (les ténèbres seraient-elles teutones ?), un casier de rangement en plastique pour vos pions, et une carte de 80x65cm, malheureusement toujours souple.

En conclusion, une bonne réédition qui jette la première aux oubliettes, et mérite d'être découverte par les fanatiques de Tolkien, dont ce wargame s'inspire beaucoup.

Bruno Chevalier

Wargame fantastique en français édité par Jeux Descartes. Prix : 169F.

LE JEU DE RÔLE DE LA TERRE DU MILIEU

M.E.R.P. devient J.R.T.M.

Enfin, Middle Earth Role Playing parle français ! Pour les fans de Tolkien allergiques à l'anglais, l'attente a dû sembler longue, mais le résultat final méritait bien un peu de patience.

Version intégrale de la seconde édition américaine de MERP, JRTM se présente dans une jolie boîte rouge qui contient : — Un livret (32 pages) destiné aux débutants, comprenant une aventure solo et un scénario d'initiation.

— Un "pavé" de règles (132 pages !) qui présente peu de changement par rapport à la première édition en anglais. À signaler quand même, de nouvelles (et très belles) illustrations et un louable effort de réorganisation des tables qui, auparavant, étaient disséminées dans tout le livret.

— Un cahier (16 pages) de plans pour le scénario donné en exemple à la fin du livret de règles.

— 56 figurines en carton -et en couleurs !-

représentant tous les protagonistes du scénario en question.

— 2 dés de bonne qualité.

La traduction est très correcte, hormis quelques petites erreurs qui, heureusement, n'entravent en rien la compréhension des règles. Bien sûr, les "puristes" vont encore trouver bien des défauts, mais... c'est leur problème !

MERP-oups ! pardon- JRTM n'est pas un jeu pour débutants, quoiqu'en disent les textes au dos de la boîte (de la pub mensongère ?) ; ses règles sont parfois complexes et risquent d'effrayer les néophytes. Mais c'est quand même un très bon jeu, superbement documenté sur l'univers du Seigneur des Anneaux. Il ne prend cependant toute son ampleur qu'avec ses fabuleux suppléments qui détaillent, une par une, toutes les régions des Terres du Milieu. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que nous n'attendrons pas trop longtemps pour les avoir en français...

Philippe Adolph

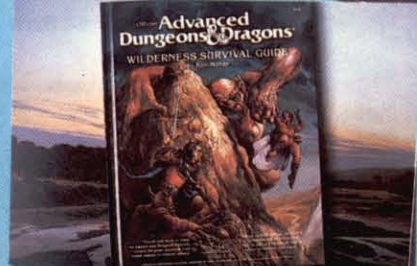
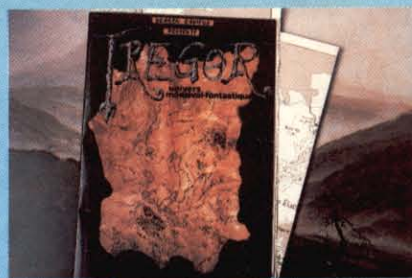
JRTM, traduction en français de MERP, jeu américain de I.C.E., est publié en France par Hexagonal. Prix conseillé : 190 francs.

MARVEL SUPER HEROES ADVANCED SET

L'âge adulte

Marvel Super Heroes, avec sa table de résolution unique, sa présentation agréable et son dynamisme, avait su séduire de nombreux joueurs inconditionnels des Marvel Comics. Malheureusement, même si elles étaient efficaces, les règles de ce jeu étaient parfois aussi trop simplistes et méritaient d'être plus développées. Avec cette nouvelle boîte, c'est chose faite et... bien faite !

Le Livret des Joueurs (96 pages) propose enfin de *vraies* règles de création des personnages (que même Hulk peut comprendre !). Et si les nombreux super-pouvoirs proposés ne sont pas très originaux, il est désormais possible de les développer en cours d'aventures. Cette règle géniale met l'accent sur l'imagination des joueurs et leur permet d'assumer pleinement leur statut de super-héros. Toujours dans le Livret des Joueurs, on trouve quantités d'informations sur les compétences, les technologies extra-terrestres, le matériel, etc... À noter que la table de résolution unique a eu droit à un petit "lifting" qui autorise une plus grande variété de situations en cours de combat. Le maître de jeu a lui aussi droit à son livret (64 pages). Après quelques conseils d'usage, il peut y trouver les caractéristiques détaillées de plus de 80 personnages des Marvel Comics et des tas de petites choses agréables (animaux, mini-aventures, etc...).



Des fiches et des figurines cartonées représentant les plus grands héros de nos BD favorites complètent une boîte décemment bien remplie.

Du côté des critiques, il faut reprocher un certain désordre dans la présentation des règles qui rend leur utilisation un peu fastidieuse et l'absence d'un écran de maître de jeu qui, avec ces nouvelles règles, serait vraiment indispensable. Mais TSR mérite également un bon point, car il n'est pas nécessaire de posséder le set de base pour jouer avec les règles avancées.

Ma conclusion ? Marvel a enfin un jeu à la hauteur de son univers. Super !

Philippe Dohr

Jeu de rôle en anglais publié par TSR. Prix conseillé : 175 F.

TRAVELLER : 2300

"Le bâtard"

Tout le monde a entendu parler de Traveller, ce monument du jeu de rôle dédié à la science-fiction. C'est donc en toute confiance que je me suis jeté sur Traveller 2300.

A peine la boîte ouverte, un cruel sentiment me titille la nuque... Ce n'est pas mon Traveller, ça ? Rien ne correspond ! Mais alors qu'est-ce ?

Traveller : 2300 est en fait un nouveau jeu d'initiation rapide à apprendre et simple à jouer. La part de Traveller y semble bien maigre, voire même réduite au seul titre. L'histoire du monde et le matériel sont sans rapport avec ceux de Traveller. Le système de jeu, le "Task system", est celui de Twilight : 2000 avec quelques modifications le rendant plus simple d'emploi encore.

Si les classes de personnages restent sensiblement les mêmes, leurs caractéristiques ainsi que leurs compétences sont différentes, rendant pratiquement incompatibles entre eux Traveller et Traveller : 2300. Mais alors pourquoi cette similitude du titre ?

Le plus étrange est qu'il n'est fait nulle part référence à Traveller. On ne sait donc pas comment situé Traveller : 2300 par rapport à son illustre aîné. La démarche par GDW reste pour l'instant encore un mystère.

Vont-ils mettre Traveller aux oubliettes en sortant un nouveau jeu de même inspiration ? Ce qui en soit ne serait pas un mal. Vont-ils rajeunir l'image de Traveller ? Alors pourquoi rendre les deux jeux incompatibles, condamnant du même coup les nombreux suppléments de Traveller parus à ce jour au supplice de la poussière.

Quelle diabolique idée a germé dans la tête de l'équipe de GDW ?

Pierre Lejoyeux

Traveller : 2300 est un jeu de rôle en anglais édité par GDW.

scénarios

ENVOYEZ LES CLONES

Dans le bonheur jusqu'au cou

Devenir une star du Complexe Alpha ? Rien de plus facile ! Avec ce scénario pour Paranoïa de 48 pages en vrai papier couvert de tout plein de petits caractères imprimés, les Clarificateurs vont voir leur existence devenir de plus en plus grisante. En effet, ils vont enfin avoir la possibilité de découvrir les dessous du showbiz, de côtoyer les plus grandes vedettes, de participer à des divertissements hautement culturels, pour finir adulés par les foules... ou carbonisés malencontreusement par les sympathiques citoyens des Escadrons Vautour. Quelle joie ! Que dis-je ? Quelle délicieuse euphorie ils vont connaître ! Jamais un scénario n'a été aussi loin dans l'humour noir. A tel point qu'il est impossible de s'empêcher de ricaner comme un ordinateur dément en le lisant. Si ce module n'a pas le Goncourt l'année prochaine, c'est à ne plus rien y comprendre. Désormais, les enfantillages sont terminés ! Avec "Envoyez les clones", le génocide commence...

Janus-U-MTZ-3

Scénario en français pour Paranoïa, publié par Jeux Descartes. Prix conseillé : 49 F.

LE DOMPTEUR DE VOLCANS

Tout feu, tout flamme

Comme s'il ne suffisait pas que les brasiers refusent de s'éteindre, voilà que c'est au tour des volcans de se rallumer. Pas de doute, avec ce cinquième scénario pour Maléfices : ça va chauffer !

Paris, 11 Mars 1904. Que se passe-t-il au Club Pythagore ? Alors qu'un fakir est en train de tenir une conférence des plus loufoques, une étrange jeune fille fait son apparition et le mystère bouleverse une fois de plus la quiétude de l'honorable assemblée. Morts violentes, secte démoniaque et disparitions inexplicables ne sont que quelques-uns des ingrédients de cette aventure qui laissent à penser qu'un terrible complot se trame dans l'ombre... En 37 pages pleines de rebondissements, les joueurs auront plus d'une occasion de se faire des cheveux blancs. Le maître de jeu, quant à lui, disposera de 7 pages

d'aides de jeu (extraits de journaux, lettres et documents divers) et de deux "surprises" pour installer en cours de partie une ambiance plus proche de Gaston Leroux que de Jean Ray. Ajoutez à cela de très agréables illustrations (signées Lautussier et Nicolini) et vous aurez un module d'une qualité exceptionnelle. Mais, avec Maléfices, c'est presque devenu une habitude !

Philippe Adolph

Scénario pour Maléfices publié par Jeux Descartes. Prix conseillé : 69 F.

livre

JEUX DE RÔLE

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur...

C'est fou le nombre de gens, étudiants ou journalistes, qui nous contactent à la recherche de "publications sur l'histoire et les techniques du jeu de rôle". Grâce au livre de Gildas Sagot, *Jeux de rôle*, nous allons enfin pouvoir répondre, "oui, il en existe". Véritable mine, ce bouquin de 160 pages explore tous les aspects du jeu : origines, qu'est-ce que le jeu de rôle, comment cela se joue, fiche technique des jeux en français, dérivés du jeu de rôle (livre-jeu, logiciel, jeu en semi-réel), racines littéraires et bestiaire, pour finir par une sélection de clubs et d'adresses. Un gros travail et un ouvrage très utile, donc.

En puristes pointilleux, nous nous devons tout de même de râler sur quelques points : d'abord l'impasse *totale* sur les jeux de rôle anglo-saxons, hormis l'histoire de Donjons et Dragons. Sous le titre "tout savoir", c'est gênant. Ensuite, quelques bugs sur des dates (notre création est annoncée en 80 (gagné) dans l'intro, et en 82 (perdu) page 156) qui gêneront surtout les universitaires, ou des avant premières qui tombent à l'eau. Une question : quel ordre régit la présentation des quinze jeux ? Enfin, les fautes d'orthographe ou de maquette regrettables, qui se conjuguent (pas de veine) autour de Donjons et Dragons pour donner l'impression que c'est un jeu cité en avant première, constitué de "trois livres" de règles, le livre de base, le livre expert et la règle avancée, ces règles étant en fait composées de neuf livres en anglais, dont un traduit... On aurait préféré annoncer une "bible", on se contentera d'un "ouvrage utile". Souhaitons-lui une seconde édition rectifiée.

Didier Guiserix

Jeux de rôle, un livre (en français) publié par Gallimard. Prix : 72F.

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

*Votre spécialiste
vous attend*

- Wargames
- Jeux de rôle
- Figurines
- échecs - go...
- Jeux de diplomatie
- Les grands classiques et les autres...

Conditions clubs



**Réservez-le en
téléphonant à
Isabelle
au 16(1)
45.63.01.02.**



**TEMPS
LIBRE**

22, rue de Sévigné
75004 Paris
Tél. 274 06 31
Métro : St Paul-Le Marais



FIGURINES

créatures et
monstres
fantastiques

Jeux de rôle et
de science fiction



ET DEUX MODULES... DEUX!

MISSION
A MIEGE
MEDIEVAL
FANTASTIQUE



LES CAVALIERS
DE L'APOCALYPSE
POUR BITUME

ET 4 AUTRES
TITRES
DANS LES
BOUTIQUES



PAR CORRESPONDANCE

CATALOGUE SUR DEMANDE A: EFGE 124, Ave A. BRIAND 92120 MONTROUCE

**MEME LES TROLLS FONT
TRAVAILLER LEURS...**



**cellules
grises**

au
Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

**JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS**

Avant



26

Du crépuscule de l'Empire Romain, jusqu'à l'aube du règne de Charlemagne, l'Europe connut une époque charnière. Époque chaotique ravagée par les invasions, les guerres intestines et la superstition, où la religion apparaissait comme le dernier recours de la civilisation. Aujourd'hui, Avant Charlemagne est un jeu de rôle qui vous propose de faire revivre la fureur et les légendes de ces temps troublés, où les barbares régnaient en maîtres sur le monde...

Plus de deux ans de labeur ont été nécessaires à l'élaboration d'Avant Charlemagne. Pendant cette période, son auteur, François "Empire Galactique" Nedelec, a tenu à s'assurer de la collaboration de spécialistes du jeu de simulation (Marc Laperlier, Philippe Sallerin, Duccio Vitale) qui l'ont aidé dans sa tâche. Le résultat ? Un gros ouvrage de 432 pages, format roman, bourré de trouvailles et d'informations, dont les règles sont malheureusement parfois entachées d'imprécisions et d'ambiguïtés, qui nuisent à ce qui aurait pu être une réussite totale. Néanmoins, Avant Charlemagne est un grand jeu de conception française, que je vous propose de découvrir chapitre, ou plutôt, "livre" par "livre"...

Le livre du rôle

Après quelques explications et recommandations d'usage ("Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?", etc...), Avant Charlemagne s'ouvre par une aventure-solo qui entre immédiatement dans le vif du sujet. Ecrite par Marc Laperlier (de la NEF), elle raconte la quête initiatique à laquelle doit se soumettre un jeune mérovingien pour être reconnu comme un adulte à part entière. Cette histoire très classique dans son déroulement révèle quelques unes des innombrables facettes de l'univers rude et impitoyable de l'époque... Viennent ensuite des règles simples d'initiation au jeu de rôle qui permettent de faire vivre à d'autres joueurs les péripéties de l'aventure-solo. Il s'agit en fait de R.O.L.E. (Règles Optionnelles Limitées à l'Essentiel), que nous avons présenté dans notre numéro 34. Ce système permet au lecteur de "maîtriser" une partie : une façon comme une autre de découvrir sur les tas les grands principes des jeux de simulation.

Enfin, on y apprend que pour créer un personnage, il faut :

- 1) Déterminer les compétences qu'a acquis le personnage avant de se lancer dans sa vie aventureuse. Ce qui permet de connaître son origine sociale, sa formation de base (paysan, mage, guerrier, etc...), et va influencer sur les Caractéristiques Primaires.
- 2) Tirer aux dés ($3D6+10$) un potentiel de points que l'on répartit entre six Caractéristiques Primaires (Habilité, Force, Endurance, etc...).
- 3) Calculer les scores de 8 Caractéristiques Secondaires (Résistance mentale, Réflexes, etc...) qui découlent des précédentes.
- 4) Attribuer au personnage une "qualité" (Courageux, Prudent, etc...) en tenant compte de la formation qu'il a suivie et un "défaut" relatif à sa Caractéristique Secondaire la plus élevée. Il s'agit là d'une règle optionnelle.
- 5) Choisir l'âge auquel le personnage commence sa première aventure. Au delà de quinze ans, chaque année supplémentaire permet d'augmenter le score de l'une de ses compétences.
- 6) Lui donner un nom et un peuple d'origine (Celte, Germain, etc...).

Ce processus de génération ne manque pas d'originalité, mais est présenté d'une façon beaucoup trop succincte et souffre de nombreux petits défauts qui entravent sa mise en oeuvre. Ainsi, il faut savoir lire entre les lignes pour comprendre comment les compétences choisies peuvent modifier les Caractéristiques Primaires. Il faut aussi beaucoup de sagesse aux joueurs pour ne pas envoyer en aventure des personnages d'une cinquantaine d'années, mais bardés de talents divers, car la règle concernant le vieillissement n'est expliquée qu'en pages 270-271. Sans parler du fait que les règles font un usage abondant de petits symboles ésotériques difficiles à mémoriser, et qui rendent fastidieux le tirage d'un personnage (en fait, ces signes devaient figurer sur la Feuille de Personnage et les maîtres de jeu ont intérêt à réparer cet oubli avant de la photocopier).

Le Livre du Monde

Même s'il fait la part belle au merveilleux et à la magie, Avant Charlemagne est surtout un jeu de rôle à vocation "historienne",

Charlemagne

dont les scénarios ne se déroulent pas dans un univers imaginaire quelconque, mais dans le monde réel qui fut celui des hommes du V^e au VIII^e siècle de notre ère. C'est pourquoi une longue étude (plus de 100 pages) est consacrée à cette période.

La documentation présentée est exceptionnelle. Abondamment illustrée, assortie de plusieurs cartes et tableaux chronologiques, elle permet de se faire une bonne idée d'une période historique trop mal connue. Tout -ou presque- est passé en revue, de l'habitat à la médecine, en passant par la nourriture et les croyances. Armes, matériel et animaux (une trentaine) y sont présentés, ainsi qu'une foule de détails passionnants. Ajoutez à cela des commentaires expliquant comment faire intervenir la réalité de l'époque dans les parties (justice, inventions, etc...) et vous aurez un chapitre que devrait lire tout bon maître ferru d'histoire médiévale.

Le livre du Maître

Cette section des règles est le "cœur" d'Avant Charlemagne. On y trouve, en plus de conseils divers pour le maître de jeu, les explications sur les mécanismes essentiels du jeu.

A l'instar d'Empire Galactique, Avant Charlemagne n'emploie qu'un seul type de dés : les célèbrissimes dés à six faces. Ces derniers permettent d'effectuer des jets sous les caractéristiques, mais sont également utilisés pour les compétences et les combats. Pour effectuer un test de compétence, il faut :

- 1) Déterminer la compétence et la caractéristique applicables. Ainsi, si le personnage veut traverser une rivière, il faut utiliser la compétence *Eau*. Trois caractéristiques sont associées à cette dernière (Force, Habilité et Volonté). Le MJ détermine la plus appropriée à la situation (respectivement : nager vite/atteindre un point précis/nager longtemps). En ajoutant à cette caractéristique le niveau de compétence, il obtient un "seuil de réussite".
- 2) Estimer les conditions précises de l'action. Le MJ estime sa difficulté (facile, moyenne ou difficile) et le joueur déclare son intention, selon qu'il désire une plus ou moins grande précision (vague, normale ou précise). En consultant un tableau simple, on voit alors le nombre de dés à lancer (de un à cinq).
- 3) Lancer les dés. Si le score obtenu est inférieur ou égal au "seuil de réussite", l'action entreprise est un succès.
- 4) Apprécier le résultat. Deux petites tables permettent de qualifier les succès ou les échecs en des termes qui vont de "catastrophique" à "miraculeux".

Ce système, loin d'être aussi compliqué qu'il en a l'air, demande néanmoins un minimum de pratique pour être utilisé sans problème.

Le système utilisé pour résoudre les combats ne manque pas non plus d'originalité. Les protagonistes commencent par choisir secrètement une "attitude" (Attaque, Feinte ou Parade) qui permet de déterminer les dommages infligés à l'adversaire. Ensuite, comme pour les compétences, ils choisissent le degré de précision qu'ils veulent donner à leur coup (vague, moyen ou précis) et la partie du corps qu'ils souhaitent atteindre (jambes, corps ou tête). Grâce à ces choix, on détermine le nombre de dés à lancer en essayant de ne pas dépasser son seuil de réussite. Si ce jet de dés est réussi, la consultation d'un tableau indique les dommages infligés.

Les combats d'Avant Charlemagne sont très amusants à jouer, une fois que l'on en a parfaitement assimilé les règles. Un grand regret cependant : il n'y a pas d'exemple de combat et ça ne facilite pas l'apprentissage...

A noter également dans ce chapitre, des règles concernant les joutes verbales (qui sont pratiquement traitées comme des combats), l'expérience et... les points de destin, qui permettent de minimiser les risques d'échecs d'une action et rappellent les Points de Héros de James Bond 007 (Victory Games) ou les Points de Karma de Marvel Super Heroes (TSR).

Le livre du Pays Magique

A la base de la magie d'Avant Charlemagne, il y a le Pays Magique. Ce dernier est une sorte d'univers parallèle où tout est possible, y compris l'aventure. Mais si l'on veut utiliser la magie dans le monde normal, il faut savoir créer des brèches menant au Pays Magique et cela n'est possible que si l'on possède les trois compétences de base du magicien (Illusion, Occulte et Simple) et si l'on connaît un sortilège.

La magie n'est pas une sinécure ! Un magicien doit passer beaucoup de temps à apprendre et à préparer ses maléices et ses enchantements. L'usage de la magie obéit à un processus en six étapes de durées variables :

1) L'apprentissage (durée de base un mois) auprès d'un maître ou dans un grimoire.

2) La concentration (une journée, à moins de bénéficier de circonstances favorables) permet de prendre contact avec le Pays Magique.

3) La préparation rituelle du sort (une heure) fait intervenir toutes sortes d'ingrédients (herbes), de sacrifices, d'incantations et de préparatifs divers.

4) L'exécution du sort (une minute ou moins) est le moment le plus critique de l'acte magique. En effet, le mage doit alors tenter de moduler l'intensité de son sortilège selon ses désirs, tout en évitant un éventuel "choc en retour" qui pourrait le blesser ou même le tuer.

5) L'accomplissement du sort voit celui-ci produire ses effets.

6) La récupération de l'énergie dépensée par le mage (une nuit au moins).

Les règles concernant la magie sont relativement complexes et, malheureusement, parfois difficiles à comprendre, notamment en ce qui concerne l'intensité que l'on peut donner à un sort (la règle et l'exemple semblent se contredire ; voir notre errata). Malgré tout, avec un peu de réflexion, on peut venir à bout de ces problèmes et profiter des 43 sortilèges qui sont proposés.

Le livre du Conte

Il s'agit, ni plus ni moins, d'un grand scénario qui permet de commencer une campagne. L'aventure est présentée d'une façon agréable et originale, puisque chacune des phases importantes est rédigée d'abord sous la forme d'un conte avant d'être expliquée en termes de jeu. Pleine de rebondissements et de situations intéressantes, elle fera découvrir pas à pas les mystères de l'univers du jeu.

Le livre des Aides

Ce chapitre regroupe les tables les plus importantes qui peuvent être utilisées pour confectionner un paravent de maître de jeu (indispensable !). A noter également une excellente bibliographie qui permettra aux passionnés de compléter leurs connaissances.

Conclusion

Avant Charlemagne est un jeu agréable et superbement présenté (Aaaah, les illustrations de François Dermaut !). Comme tous les nouveaux jeux, il a quelques défauts et "bugs", et ses règles manquent parfois un peu de clarté. Mais ce sont des défauts de jeunesse, largement compensés par son originalité et son thème qui devrait intéresser tous les amateurs d'aventures médiévales.

Jean Balczesak

Illustration : Pierre Koernig

ERRATA du jeu Avant Charlemagne.

Page 46 : Dans le scénario solo, au paragraphe 68, lire 122 au lieu de 64 et 10 au lieu de 122.

Page 91 : Ajouter, en haut des 6 colonnes de compétences, les signes indiqués p.76-77.

Page 296 : Dans le tableau, lire 0,1,2,3,4,5 dans la 1ère colonne.



Premières Légendes prend le devant de la scène, tandis que Légendes "tout court" s'installe aristocratiquement dans un fauteuil. La nouvelle mouture du système correspond mieux aux goûts des joueurs : mise en oeuvre plus rapide, utilisation allégée, et présentation en boîte du matériel complet. Sa grande qualité est d'éviter un appauvrissement du jeu, qui profite au contraire de trois années de maturation.

Deux titres sont déjà parus : Premières Légendes Celtiques, et Premières Légendes de la Table Ronde.

Matériel : retour aux valeurs traditionnelles

Une boîte de Premières Légende contient : des dés (2d10, 1d20 et 1d4), un livret de règles, un livret de civilisation et une fiche de "service après-vente" qui promet assistance aux joueurs désemparés (pas 24h/24 tout de même !) et signale l'existence de la Guilde des Légendes.

– **Le livret civilisation.** Il s'adresse plutôt au joueur, qui doit pourtant résister à l'envie de lire le scénario, en fin du même volume. Ses orientations varient selon la civilisation choisie :

- Les Celtes (en 64 pages), sont présentés à travers leurs mythes, Dieux et héros, très bien étudiés (certains très importants sont hélas omis : Conchobar, Finn Mac Cumail...). Par contre, la vie quotidienne est survolée. Il faudra relire Astérix et Bran Ruz (cités parmi de nombreuses références).

- La Table Ronde (104 pages) est vue beaucoup plus au quotidien, avec force détails. Rythmes de la vie et du travail, art héraldique, art de la guerre sont étudiés avec soin, corrigeant ainsi quelques idées reçues sur l'époque. Un glossaire aide à utiliser le vocabulaire d'époque, pour mieux plonger dans la civilisation.

– **Le livret de règles.** Drôle de présentation, qui donne pour presque tous les points de règle :

- la règle elle-même,
- des exemples "pédagogiques",
- des options elles-mêmes agrémentées d'exemples. Certaines

simplifient le jeu, la plupart servent à affiner le réalisme.

- Spécifiquement dans le jeu celtique, des citations de référence tirées, par exemple, de la Bataille de Mag-Tured.

Du côté des métiers et des classes de personnages, une option simplificatrice permet l'utilisation d'un personnage en partie prédéterminé. Le druide standard aura 7 en Foi, 13 en Intelligence (brillant ce garçon !), etc... En le complétant, vous vous familiarisez avec le système Légendes, qui sépare :

- Les *Dons*. Le combat, par exemple, définit la valeur "naturelle" dans tout ce qui se rapporte aux combats. Avec 6 en Combat, un guerrier aura 6 *au moins* dans chaque compétence de ce registre, à la hache, à l'épée ou aux arts de la guerre. La valeur d'un don varie de 0 (nul) à 8 (génial).

- Les *Caractéristiques*, séparées en trois registres : Physique, Psychique et Apparence, dont dépendent des sous-caractéristi-

Premières Légendes

ques comme la Force, la Rapidité et la Coordination (Physique). Les sous-caractéristiques s'échelonnent de 1 à 14 avec une moyenne de 7.

A la création : personnalité, mais aussi origines

Avec quelques jets de d100, on détermine l'origine sociale. Exemple celte. Père 67 : tonnelier et 94 : de bonne valeur, niveau social 4. Mère 92 : chevalier et 63 : de bonne valeur, niveau social 5. Ici, le sexisme s'écroule, père et mère sont "statistiquement égaux", mais à la Table Ronde, seul le père compte.

Puis on répartit quelques points entre dons et caractéristiques. Etape suivante pour les Celtes : choisir d'avoir des *geis*, obligations ou tabous d'origine divine, qui en termes de jeu rapportent des points lors de la création, mais causent des issues fatales si on les outrepassa en cours d'aventure (copinage, vous pourrez en trouver quelques supplémentaires dans le "Dragon Radieux" n°6).

Enfin, on détermine son emploi, ce qui conduit à choisir quelques compétences dont le calcul est bref :

- soit vous apprenez la compétence. La maîtrise (MS) est alors égale à Don + Caractéristique. On peut rajouter des points de perfectionnement mais cela revient très cher pour un avantage très restreint.

- soit on n'apprend pas la compétence. La MS est juste égale au don. Voire même, pour les compétences avec Astérix (pardon, avec *astérisque*), à 0, parce que l'alphabet grec, à priori, il faut s'y attacher pour en connaître quelque chose !

On le voit, c'est simple, clair et rapide. Vous choisissez donc de 14 à 21 compétences (12 + statut social, + 2 en option si c'est le même job que l'un des parents qui aide alors pour les révisions !). Ces 14 à 21 points valent aussi pour les sorts. Comme on ne les obtient qu'après une initiation de 10 points (10 compétences), il ne reste donc que 4 à 11 sorts à connaître.

Il reste à déterminer l'habillement, le matériel, qui dépend des compétences apprises, l'âge aussi. La psychologie et le passé de votre personnage sont à régler entre vous et le maître de jeu, les règles n'intervenant pas sur ce point.

Alors, "1ères Légendes Celtiques", c'est si différent de "Légendes Celtique" ?

Beaucoup ! Dans "l'ancêtre" Légendes, le principe était de disposer de règles *très* complètes, prêtes à tout.

Dans 1ères Légendes, c'est au niveau de la civilisation, de

l'aventure que tout se joue. Les règles sont beaucoup plus discrètes et le monde bien plus présent.

Voici désormais des métiers et des classes qui manquaient : devin, guerrier-magicien, chasseur (de sanglier), forgeron (Cé-tautomatix !). Voici deux fois plus de sorts (222) dont l'utilisation est simplifiée (trop ?). Voici aussi plus de compétences : 57 au lieu de 90. Pardon ? Qui a dit que je ne savais pas compter ? Il faut dire que 57 cela veut dire 15 compétences de combat et 42 qui recouvrent chacune 3 types d'actions. Exemple : *marchander* vaut pour marchander (heureusement), mais aussi flatter et mentir. Au total : $15 + (3 \times 42)$ soit 141. Donc bien plus que 90, CQFD !

Les compétences qui servaient le moins, ou lourdes à mettre en oeuvre, disparaissent. Par contre le *prestige*, bien conçu, fait son apparition. Les combats se gèrent par "base" de trois secondes, plus pratique à l'usage. Enfin, l'utilisation de tableaux et d'abréviations à tout bout de champs est abandonnée...

Le nouveau jeu est en fait moins "puissant" que l'ancêtre, mais cette "puissance" rendait le jeu pataud et ammenait souvent à s'en remettre à la charte angoumoise plutôt qu'à la règle, pour éviter de faire attendre les joueurs. Cette époque est révolue, qui s'en plaindrait ?

Premières Légendes, très achevé, est plus facile à lire et à mettre



Deux parfums au choix...

en oeuvre, et certains "anciens" utiliseront des options qu'ils avaient délaissées avec Légendes. Et puis, la charte angoumoise reste pour vous sortir des écueils !

Semi compatibilité à sens unique

Deux jeux sont compatibles si un personnage de l'un peut être utilisé dans l'autre. À condition de faire quelques calculs, c'est presque le cas. Mais si un personnage créé avec Légendes est jouable avec Premières Légendes, les nombres de sorts (à Légendes un druide débutant peut en avoir 15 ou 20) et la maîtrise des compétences (à Légendes, il n'est pas possible d'avoir plus de 20 à la création), n'ont pas grand chose à voir. Toutefois, avec un peu de bon sens, un maître de jeu pourra transposer un personnage d'un système à l'autre en une dizaine de minutes. Ceci n'est valable que dans le sens Légendes vers Premières Légendes ; dans l'autre sens, il faudra refaire tous les calculs... sans parler de l'adaptation par le MJ des modules déjà existants. Les prochains scénarios (et déjà "Le Prix du Sang") sont prévus pour les deux systèmes.

Nul n'est parfait

Si le fond et la forme sont dignes d'éloges, cela n'exclut pas les défauts de détails. En vrac :

- L'ordre des compétences pour les Celtes : dans le livre elles sont numérotées et classées, pour chaque don, par ordre alphabétique et expliquées dans cet ordre. Par contre, sur la fiche de personnage, c'est par don et par caractéristique. N'était-il pas possible, comme dans la Table Ronde, de classer tout de la même façon ? Sur la fiche, le métier avec sa maîtrise peuvent-ils avoir une place ? C'est d'autant plus important que le forgeron a deux métiers, fabriquant d'armes et aussi d'outils ; où les mettre ?

- La fiche de personnage, située au milieu du gros livre, oblige à l'écarteler pour réaliser les indispensables photocopies.

- La médecine m'a beaucoup surpris. Elle semble parfaite, sauf que... une plaie recousue guérit en 4 jours, alors qu'avec une bonne infusion elle n'en met plus que deux ! On peut supposer que la médecine des plantes comprend aussi le cataplasme qui désinfecte !

- De même, pourquoi plonger sur le côté (esquive) ne permet-il pas d'éviter les flèches ? Cela devrait au moins donner des malus !

- La silhouette d'un homme carré est impressionnante : un mètre sur deux ! Quelle carrure !

- Dans la règle, le chapitre 13 s'intitule "référence". Cela ressemble en fait à un "fragment d'écran", bizarre. Par contre, on aurait aussi apprécié une liste de prix, même courte, à titre indicatif.

- La plongée sous-marine était courte à l'époque : maximum 3 minutes en se fatiguant. Or 4 minutes n'est pas exceptionnel, et les pêcheurs de perles tiennent plus encore...

- Les états "d'affaiblissement" de Légendes ont disparu. C'est peut-être dommage. À l'occasion, vous pouvez donner des malus aux actions entreprises par des personnages fatigués ou encombrés. Par exemple : quand il ne reste que la moitié des points de fatigue, -2 à toute action entreprise, quand il n'en reste que le quart, -5 et quand il n'en reste qu'un, -7. Cela n'était pas si lourd à gérer.

Des extensions ?

On nous en a promis, et on en veut ! Certes, le jeu est complet, mais on voudrait d'autres modules, Celtes et Table Ronde ; d'autres blasons en couleurs si possible, car le grisé c'est dur à comprendre ; des fiches de personnage faciles à photocopier et aussi belles ; un paravent (grosse absence de ces boîtes)...

Conclusion (temporaire)

C'est la première fois que je réussis à étudier la totalité des règles d'un jeu de rôle sans m'ennuyer pour cause d'incompréhension, ou m'endormir d'ennui (c'est selon). Ici, les auteurs semblent avoir "oublié" de rédiger dans ce style obligatoirement précis-concis-indigeste, de bon ton dans la plupart des règles. Le résultat se lit avec plaisir. Quelques jours suffisent pour être à même de commencer à le "maîtriser".

Peut-être un peu "limite" comme initiation (sauf pour les esprits vifs), 1ères Légendes s'est mis à la portée des novices qui veulent passer à la vitesse supérieure. C'est aussi un excellent outil pour les joueurs confirmés qui veulent évoluer en Gaule ou autour de la Table Ronde, et on ne peut que regretter son arrivée tardive... Par contre le titre est-il bien choisi ? Dans le cercle des joueurs, Légendes est un nom qui réveille certaines méfiances. Espérons qu'il ne portera pas préjudice à ce nouveau jeu bien plus accessible. Si les joueurs réussissent à surmonter leurs préjugés, à ouvrir la boîte et à lire la règle, 1ères Légendes peut espérer un brillante carrière.

Finn

Illustrations : Stéphane Truffert et Philippe Julien
(extraites du jeu).

Profession :

Même si le travail du maître de jeu est considérable dans une partie de jeu de rôle, les joueurs et leurs personnages sont au centre de l'aventure, et portent donc sur les épaules leur part de la réussite d'une séance de jeu. Voici donc un petit guide de pièges et de pannes qui guettent le joueur au long de ses errances.

Les soleils de centaines d'univers hostiles ont tanné sa peau. Son regard tranquille a contemplé les secrets du Monde du Faucon Gris et les merveilles de planètes encore plus étranges. Aussi à l'aise à l'épée à deux mains qu'au laser, il a vécu ses rêves jusqu'au bout et n'a jamais craint d'affronter nazguls, espions, profonds et toutes sortes de super-vilains avides de pouvoir et de destruction. La particule de son nom témoigne de la noblesse qu'il a acquise au cours de ses innombrables aventures. Il s'appelle De Rôles, Joueur De Rôles. Et c'est un sacré personnage...

Avant-propos

Il n'est pas rare de rencontrer d'anciens passionnés, blasés, qui ont l'impression d'avoir tout connu, tout vécu ; et qui ne s'expriment plus que par des sentences laconiques : *"Ras-le-bol de Donjons et Dragons"* ou *"Cthulhu, c'est toujours la même chose !"*. Car parfois, à jouer n'importe quel personnage, n'importe comment, on finit par rencontrer l'Ennemi Ultime de l'imaginaire : l'Ennui. Pourtant, les jeux de rôle offrent des possibilités illimitées si l'on observe quelques règles de bon sens qui ne sont pas toujours écrites noir sur blanc dans les manuels de règles.

Puissent ces lignes faire lever de nouveau le vent de l'aventure sur les tables de jeu enlisées dans le banal...

30

**MOI
ET
MOI**



Pensez à vous !

En tirant un nouveau personnage, avez-vous souvent l'impression qu'il est trop faible, sans intérêt ou injouable ? Oui ? Ciel ! Vous avez peut-être contracté la gros-billite, affection pernicieuse (voir CB 25) qui transforme les personnages en doublures de Rambo et les parties en

films gore de série Z. Ça peut être rigolo un temps ; ça dégénère très vite.

A vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. "Trafiquer" son compagnon d'aventure pour qu'il soit plus fort, plus grand, est très vain. Au ciné, on appelle ça des "effets faciles".

Quoi, zut, être un héros (ou un anti-héros), c'est un état d'esprit, pas un problème mathématique. Tricher à ce stade, c'est finalement admettre qu'on ne se sent pas capable de s'en sortir autrement. Mauvais départ kids, mauvais départ.

Une fois votre feuille de personnage couverte de détails techniques rébarbatifs et de chiffres à l'intérêt limité, il faut, à l'instar du docteur Frankenstein, donner vie à ce squelette.

Un joueur de rôle est un co-scénariste, puisque c'est lui, avec la complicité du maître de jeu, qui va déterminer le déroulement de l'aventure et la mener à sa conclusion finale. Mais, c'est aussi -sinon, pourquoi parler de jeu de rôle- un acteur qui met tout son talent dans son personnage afin d'en faire l'aventurier intrépide qu'il dit raisonnablement être.

Bien sûr, jouer sa personnalité propre est une technique commode qui évite de se poser trop de questions, appropriée pour des parties à la sauvette entre copains. Mais, elle entraîne vite une paresse intellectuelle qui aboutit à ce que tous les personnages se ressemblent, qu'ils vivent au moyen-âge ou dans un futur science-fictionnesque. Pourtant, chaque personnage devrait être unique en son genre. Quand un ami relate une de vos aventures communes, dit-il : *"... et Glorian, l'elfe le plus menteur que je connaisse, a tout de suite vu que le type nous trahissait..."* ou bien : *"le perso de Gérard a réussi son save..."* ? Dans le second cas, il semble que votre héros ne laisse pas un souvenir impérissable.

Pour cela, il faut le développer et lui offrir une personnalité originale. C'est d'ailleurs l'objet d'un gros chapitre du tout dernier jeu de rôle anglo-saxon, *Warhammer Fantasy Rôle Play* (voir notre Tête d'Affiche).

Sans aller très loin, on peut ainsi :

Déterminer son origine sociale.

Lancez un dé à dix faces : un score de 1 indique un fils de mendiant ou un pauvre orphelin, alors qu'un 10 témoignera d'une ascendance noble. Peu importe, d'ailleurs, les ressources financières réelles de votre personnage, il vit sa vie après tout, et peut très bien avoir cassé les ponts avec sa famille. Mais, le simple fait de connaître son origine vous donne déjà de précieuses indications

Donner une profondeur psychologique à votre personnage.

Vous pouvez ainsi vous demander ce qu'il aime (la tarte aux fraises) et ce qu'il déteste (les épinards), s'il est jovial ou taciturne, etc... Si vous êtes en panne d'idées, les dés peuvent venir à votre secours. Posez-vous des questions et lancez un dé à dix faces. Ainsi, si vous voulez savoir si votre alter-ego est sympathique, un résultat de 1 laisse à penser qu'il est aussi agréable que Pinochet après une tentative de coup d'état et un 10 fait de vous une "bonne pâte", genre Gaston Lagaffe.

Quelques idées de questions à se poser : Est-il (*suis-je*) :

- Communicatif ? 1 = complètement renfermé, 10 = bavard intarissable.

- Egocentrique ? 1 = totalement égoïste, mais aussi paranoïaque (*"c'est pour moi qu'il a dit ça"*, *"oui, ils ont tué bob, mais c'est moi qu'on visait"*, etc...), 10 = très altruiste (*"partager le butin en 4 ? Pourquoi ? Vous n'êtes que trois !"* *"hé ! hé ! pas un de vous n'est chiche de jouer ça !"*).

- Responsable ? 1 = puéril, lunatique, ou insouciant (parfois amusant, parfois dangereux), 10 = hyper-responsable. Rassurant quand il prend les choses en main, emm...quand il rabâche : *"et le Grand Schtroumpf a dit que..."*.

- Susceptible ? 1 = lymphatique, 10 = sanguin.

- Fier ? 1 = très timide, discret, 10 = orgueilleux, fanfaron...

- Matérialiste ? 1 = esprit abstrait ou rêveur, 10 = goût des richesses, gourmandise, collectionneur, etc...

- Large d'esprit ? 1 = obtus, capable d'une seule idée à la fois, 10 = ouvert, enrichissant et utilisant son expérience.

Lui inventer un passé.

Avec une idée de l'origine sociale et du comportement général de votre gaillard, vous pouvez imaginer ses débuts. Oh, pas la peine d'en écrire des pages. Quelques lignes succinctes sur les grands événements de sa vie suffisent à le rendre plus crédible.

- problèmes avec ses parents, ses frères et soeurs.

Héros

-enfance studieuse (même s'il s'agit de l'étude du maniement de la hache) ou "chef de bande".

-petits métiers exercés.

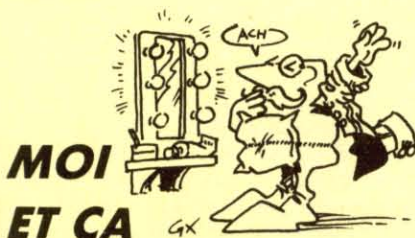
-Évènement, familial ou sentimental, qui marque pour la vie.

Fixer un but à son existence.

Avec tout cela, il serait dommage qu'il ne soit gouverné que par des instincts primaires et ésotériques (gagner des points d'expérience, tuer, amasser des trésors, tuer, être le plus fort, tuer, etc...). Il existe une pléiade de motivations, qu'elles viennent d'une foi qui guide le personnage, ou d'un choix calculé : s'amuser, faire la preuve de son courage, draguer, découvrir des choses nouvelles, vaincre le Mal, se venger, oublier une expérience malheureuse, retrouver un membre de sa famille disparu il y a longtemps, trouver la Vérité suprême, résoudre tous les problèmes, etc...

Le charme des petits défauts.

N'hésitez pas à donner quelques faiblesses à votre aventurier. Il peut être ivrogne, bagarreur, grossier, tête en l'air, lent à la détente, menteur, joueur invétéré, paillard, en retard, boudeur, douillet, plein de tics gestuels ou verbaux, avoir une peur bleue de la mort, du feu, de l'eau ou des rats, ... ou de n'importe quoi ! Les faiblesses permettent occasionnellement de se défouler en accomplissant des actes irrationnels qui peuvent provoquer des rebondissements inattendus dans une aventure.



Un univers peut en cacher un autre

Un joueur de rôles doit savoir être quelqu'un d'autre, et si ce genre de comportement est parfois considéré avec suspicion par les psychiatres, il y a heureusement une énorme différence entre un malade mental et un joueur : le second "contrôle" ce que le premier ne peut que "subir". Il n'est donc pas question de prendre ses rêves pour la réalité, mais de savoir *faire semblant*, ce qui est un sport intellectuel autrement difficile. A partir du moment où vous avez pleinement conscience que les dragons et les bêtes-à-tentacules-mangeuses-d'hommes appartiennent au monde des



fantasmes, rien ne doit plus vous empêcher de sauter à pieds joints dans les univers parallèles les plus délirants. Encore faut-il accorder vos extravagances.

Tout d'abord -et c'est une chose primordiale- il faut bien connaître l'esprit qui anime le jeu auquel on joue, pour en tirer le meilleur parti. Un monde médiéval fantastique n'est pas régi par les mêmes principes que la société américaine des années vingt. Et il est affligeant de voir des joueurs "fouiller" une créature aussi visqueuse qu'extra-terrestre à la recherche d'un trésor (réflexe pavlovien : lui mort = moi fouille). Le mieux est de discuter avec le maître de jeu avant le début de la partie, mais aussi de se documenter sur les aspects historiques et scientifiques des univers que vous allez visiter. Bref, chercher des points de repères qui vous éviteront de dévier de la "réalité imaginaire" dans laquelle évolue votre personnage. Vous vous sentirez plus à l'aise au cours de vos aventures.

Il ne faut pas oublier que le personnage que vous interprétez vit les événements de l'aventure, et votre éventuelle timidité naturelle ne doit pas entraver ses réactions naturelles. Si un personnage-non-joueur (contrôlé par le maître) accoste votre aventurier pour lui demander ce qu'il fait dans le coin, évitez le "*mon personnage s'indigne et lui répond...*"; l'ambiance remontera d'un cran si, le soucil relevé, vous déclarez, outré, "*Enfin Monsieur, qu'est-ce que ça peut vous faire ?*" !

Les meilleurs "trucs" pour s'identifier au personnage : parler le plus souvent possible à la première personne ou même directement au PNJ comme ci-dessus, mettre de l'intonation (ou un accent) dans les répliques et guetter chaque occasion de "jouer" l'un des traits de personnalité de votre héros.

Dompter son délire.

Le monde dans lequel votre personnage vit ses tribulations existe (et il repose autant sur vos épaules que sur celles du MJ). Si vous oubliez de rester *cohérent* et logique, ce monde va se dissoudre sous ses pas pour vous laisser seul face à une table encombrée de dés et de paperasses. C'est dur, mais : oui, il faut savoir résister à la tentation de tirer son épée à tout bout de champ en hurlant "Montjoie, Saint Denis", dès qu'un passant vous demande l'heure ! D'une part, les personnages incarnés par le maître ont une vie propre, des amis et des états d'âmes. Si vous "jouez" votre perso, le MJ sera d'autant plus tenté d'étoffer ses propres figurants (et il y a de ces "figurantes" chez qui je retournerais bien enquêter, tiens..).

D'autre part, il y a des lois, des autorités... et des prisons. Or, vous n'êtes souvent qu'un étranger en transit, alors attention ! Certes, pas mal de joueurs s'imaginent vivre héroïquement parce que leurs personnages agissent de façon tellement ignoble que des Klaus Barbie et autres Mengele font figures de plaisantins comparés à eux. Mais cette attitude reste à peu près l'appanage des plus jeunes joueurs, plus avides de défoulement que de "jeu" proprement dit.

Pourtant les jeux de rôle peuvent permettre de revivre les scènes les plus fantastiques issues des légendes ou des grands romans d'aventure. Alors pourquoi se restreindre ?

Même si les belles actions ne sont pas toujours récompensées par un gros quota de points d'expérience, essayez toujours d'être "plus grand que nature". Dans les jeux de rôle, une mort glorieuse vaut mille fois mieux qu'une existence misérable. Sachez prouver que vous êtes le digne successeur de Lancelot du Lac, de Bob Morane et de Han Solo ! Tant pis si de temps à autre vous êtes obligé de créer un

nouveau personnage faible et inexpérimenté ! Quelque part là-bas, au delà des limites de la réalité, une de vos incarnations est entrée dans la légende... D'ailleurs, les aspects anecdotiques de vos aventures (préparer une expédition, discuter avec un étranger ou traverser une rivière) donnent parfois l'occasion de vivre des péripéties inoubliables, même pour un héros patenté. Et puis (qualité suprême, surtout à 4h du matin) : quoiqu'il vous arrive, gardez votre sens de l'humour !



MOI ET EUX

Vivent les Autres !

On oublie assez facilement qu'il s'agit d'un jeu d'équipe, et qu'on est pas seul assis à la table de jeu. Pour certains, une partie se résume à une quête permanente de plaisirs égoïstes : être le plus fort, le plus riche, avoir les plus beaux objets magiques, etc... Vite exclus des équipes où ils jouent, ils se rabattent sur des tablées de joueurs plus timides, où leur individualisme invétéré peut s'étaler sans entrave. Avec ces prédateurs, vous ne comptez pas plus qu'un figurant de jeu sur micro-ordinateur ou de livres-aventures (musique sinistre et croassements lugubres).

● **DIALOGUER.** N'oubliez pas, néanmoins, d'être vigilant avec vous même. Il faut parler... et laisser parler ! Le petit timide à côté de vous a peut-être une idée géniale qu'il n'ose pas proposer parce que vous parlez trop fort ! Sans oublier le cas fréquent du maître à demi aphone qui attend avec résignation que vous ayez fini de discuter le bout de gras entre joueurs... Ecouter les autres et leur vision des choses n'interdit pas que les *personnages* se disputent à l'occasion (une bonne dispute peut donner lieu à une mini-aventure). Mais jamais, au grand jamais, les *joueurs* ne doivent se disputer entre-eux : la bagarre est une activité trop dangereuse pour être assimilée à un jeu. Les maîtres-mots restent courtoisie et respect mutuel.

● **COOPERER.** Coopération : "méthode d'action par laquelle des personnes ayant un même intérêt s'associent en vue de la recherche d'un avantage commun" (cf Larousse Classique). Les joueurs ont un "même intérêt", celui de s'amuser. Ils recherchent également un "avantage commun" : réussir une aventure. Et ils se sont associés autour d'une table de jeu pour cela. La survie d'un groupe de personnages dépend beaucoup de l'entente qui règne entre les joueurs.

● **AMPLIFIER.** Le maître de jeu présente un scénario, mais ce sont les joueurs qui créent l'aventure par leur courage, leur détermination ou leur inventivité. En

mêlant vos imaginations, vous pouvez créer des situations hors de la portée d'un esprit solitaire. Vous pouvez ainsi passer dix bonnes minutes de jeu devant une porte, puis partir prudemment, en ignorant si c'était l'entrée du saint des saints ou...celle de vieilles latrines oubliées.

● **TACTIQUES.** Les jeux de rôle sont aussi, à la base, des jeux de simulation. Elaborer à l'avance des tactiques permet parfois à un groupe de se tirer d'un mauvais pas. Savoir qui doit faire quoi, peut être vital en période de stress. Et si certains principes sont évidents (ne pas faire trop de bruit, assurer ses arrières, etc...), d'autres se découvrent en cours d'aventure et résultent de la coopération entre les joueurs.

● **IDENTITE.** Une dernière suggestion : ne révélez rien de votre fiche de personnage ! Personne n'a besoin de savoir que vous êtes un tireur d'élite ou un assassin repent (pourquoi repent ?). C'est en jouant, et à l'usage, que vos congénères découvriront vos possibilités réelles, en même temps que la personnalité de votre personnage. Ici, le secret est un facteur de suspense. Après tout, dans la réalité, on ne donne pas spontanément son curriculum vitae à n'importe qui.



MOI ET LUI

Oh Maître, que vous êtes grand !

Non, l'individu au regard sournois qui se dissimule derrière son paravent n'est pas votre ennemi ! Contrairement à ce que pourraient laisser penser les apparences, il n'est là que pour vous procurer du bon temps. La qualité de la partie dépend autant de vous que de lui. Il n'appartient qu'à vous de maintenir une ambiance saine autour de la table ; en calmant les esprits échauffés, en prenant des décisions avec rapidité et en vous forçant à vous intéresser à ce qu'il dit, surtout en début d'aventure, lorsqu'il faut fournir un petit effort pour décoller de la réalité. Si vous voulez vraiment qu'il se donne à fond pour vous, ne cédez pas à la tentation de le critiquer à tout bout de champ. Il sera toujours bien assez tôt après la fin de l'aventure pour exposer vos griefs. Vous connaissez par coeur les règles du jeu ? C'est bien, maintenant efforcez-vous de les oublier. Le MJ s'occupe de tout, et si il lui prend l'envie de détourner une règle, c'est lui que ça regarde après tout. "Science sans conscience n'est que ruine de l'âme". Ne croyez pas qu'un spécialiste en règles soit forcément un bon joueur, c'est juste...un spécialiste, qui peut aussi bien être une utile source de renseignements qu'un insupportable coupeur de cheveux en quatre.

Pour vous, le pire est que vous sachiez

tout sur le jeu que vous pratiquez. Quand il n'y a plus de mystère, le plaisir de jeu se fait désirer et vous devez lutter de toutes vos forces pour retrouver la fraîcheur d'esprit d'un débutant (les MJ/joueurs savent de quoi il s'agit). Une solution consiste à découvrir alors un nouveau jeu, ou à en pratiquer un en tant que maître et un autre uniquement comme joueur.

Par contre, il est pratiquement indispensable que vous possédiez les principes de base des règles. Cette connaissance minimum ne peut qu'améliorer le déroulement du jeu, car, au moins, vous ne serez pas tout le temps en train de demander quel dé utiliser pour faire ceci ou cela. Mais étudier en détail le Manuel des Monstres, histoire de connaître la parade à chaque mauvaise rencontre, c'est encore une fois admettre qu'on ne sait pas s'en sortir autrement (sans parler des cas où ce comportement devient franchement pathologique).

Un autre travers, qui s'installe parfois insidieusement dans un temps mort ou à la faveur d'une perturbation : dériver sur la dernière émission de Guy Lux, les chaussettes de Stéph de Monac ou la scarlatine du petit dernier. Les digressions cassent les parties aussi facilement qu'une patte de mammoth foulant le service à thé de votre grand-mère. Si ce jour-là, vous n'avez pas envie de jouer (ça arrive), mieux vaut faire autre chose.

Si, en cours de partie, votre personnage est censé être absent (il fait ses courses ou est tombé dans un puits sans fond), rassemblez tout votre courage et allez voir ailleurs si vous y êtes. Vous pourrez ainsi avoir la surprise de découvrir toutes les sottises qu'ILS ont pu commettre sans votre avis éclairé. Evidemment, l'idéal est d'avoir sous la main une BD juste dans l'esprit du jeu ou un casque avec de la musique idoine, style musique de film. Ca parasite un peu, mais ça vaut parfois mieux que de "dérocher".

Enfin, quand l'aventure est terminée, profitez du calme enfin retrouvé pour faire un "briefing de fin de partie". Faites part à tous de vos impressions et de vos observations, discutez de ce qui aurait pu être mieux et de ce qu'il faut faire pour éviter que cela se reproduise. Mais ne questionnez pas trop le maître sur les tenants et les aboutissants de son module : préservez le mystère, il peut encore servir...

Arrière propos

La plupart des remarques qui précèdent restent dans le cadre du déroulement de la partie. Ces détails ne doivent pas faire oublier que le principal, pour éviter la routine-qui-tue, c'est encore de se renouveler, en changeant de coéquipiers, en variant souvent les types de personnages, et surtout en passant, régulièrement ou à l'occasion, d'un jeu à l'autre.

**Jean Balczesak en
collaboration avec Jean-Marc
Daniszewski**

Illustration : Paskal

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N^{os} de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix int^{er}es. Dispon. immédiatement.

9 Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Squad L.: Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3).

15 Art of Siege - Viva Zapata - Behind Enemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samurai - Figurines: les Ghaznavides & les Vikings - Space Opera - Pouvoirs Psioniques - Bushido: article et module.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L.: le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

17 Prague - War & Peace - Amirauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

19 Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

20 Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5^e cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gop-neldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3^e épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios: Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (cit^é japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices) - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicolle).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D. Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amirauté: les torpilles.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N^{os} de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

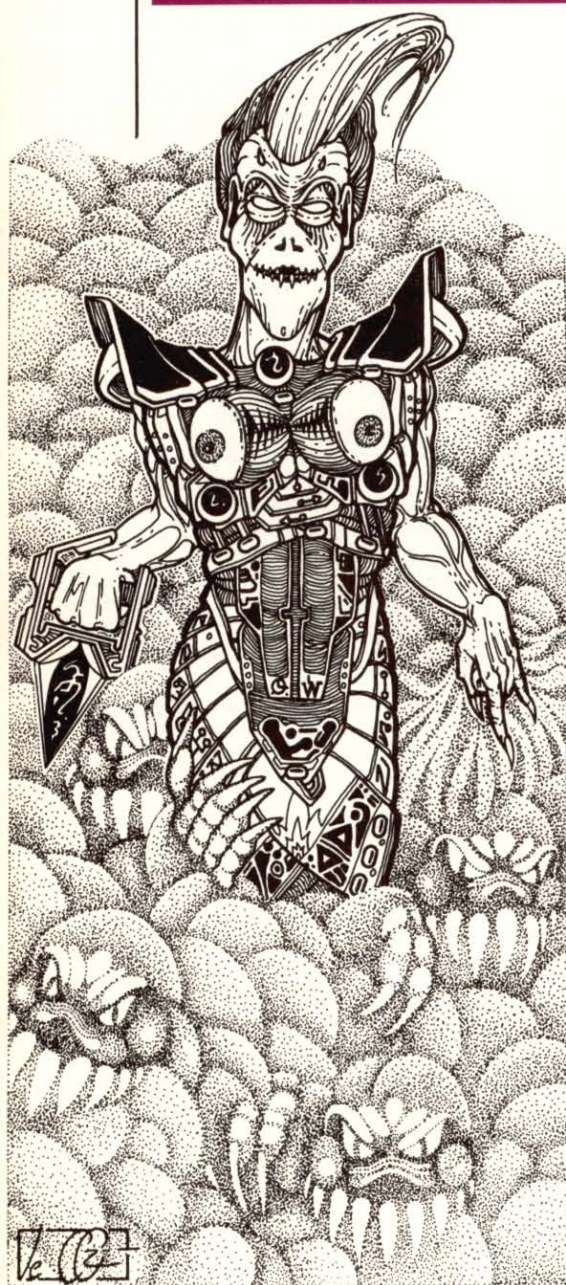
Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.



Voici la dernière branche de la famille Ma'ians, qui répond une indicible inquiétude dans le coeur des aventuriers. Dès le prochain CB, la rubrique "Devine..." va notablement s'élargir, sous l'impulsion de messire Fwouinn le Parcheminé, qui a promis de nous faire partager son savoir, acquis au cours d'une longue vie de scribe-aventurier... C'est d'ailleurs sur son conseil que Joe Casus et Annabella Belli vous ont concocté le dictionnaire qui suit.

La saga des Ma'ians

QUAST'AVRAINE fille Ma'ians



Fréquence : unique
Classe d'armure : -1
% dans le repaire : 0 %
Points de Vie : 86
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : 6-12 (2D4 + 4)
Attaques spéciales : rayons
Défenses spéciales : brouillard
Résistance à la magie : 30 %
Taille : 1.82 m
Vitesse de déplacement : 10 km/h
Alignement : Chaotique-Mauvais
Type de trésor : voir **texte**
Niveau/Pts d'expérience : X/7165
Jet de protection ou de toucher :
 comme un guerrier niveau 9
F :18 **I** :17 **S** :5 **D** :17 **C** :12 **Ch** :3

Agée de 106 ans, Quast'Avraine est de loin la plus jeune et la plus "séduisante" des Ma'ians. Seule parmi les siens à avoir retrouvé son alignement originel, elle s'emploie à reconquérir ses anciens pouvoirs de démon...

Quast'Avraine possède une vision à rayon X surpuissante qui lui permet d'évaluer rapidement à leurs justes valeurs, les capacités de ses adversaires (niveau, profession, puissance) et de déjouer les pièges de l'illusion (invisibilité, objets cachés ou magiques). Cette vision ne peut cependant traverser une plaque de métal de plus de 3cm.

Nyctalope, elle affectionne particulièrement les combats de nuit. Sa morsure brûle violemment la victime, indisposant cette dernière au point de lui faire perdre l'initiative durant 3 rounds. Son arme favorite est un Katar magique +3 causant 2 à 7 points de dégâts et infligeant dans le même round une attaque magique, imprévisible et déterminée au dé à 4 faces dans la table ci-dessous (jet de protection applicable) :

1- Le champ de vision de la victime est inversé, elle voit dès lors comme si ses yeux étaient placés en haut de sa nuque.
 2- La victime est sujette à des trous de mémoire visuelle 2 heures par jour (incapacité à reconnaître ce qu'elle voit, ou confusion entre image réelle et image souvenir, dans les deux sens).

3- La victime est définitivement aveuglée.
 4- La victime est sujette à des troubles de déformation visuelle 1 heure par jour.

Toutes ces attaques ne peuvent être guéries que par un sort de *souhait mineur* (limited wish). Le katar revient toujours à son lanceur après l'impact.

Quast'Avraine peut lancer 2 rayons par jour. Le premier est un rayon désintégrant et le second désarme un adversaire, projetant 1 à 4 armes à 10 mètres du porteur. Un jet de protection est applicable pour chaque rayon.

Quast'Avraine est continuellement entourée par un brouillard opaque et nauséabond, d'un volume variant de 10cm³ à 10m³ selon sa volonté. Ce petit nuage gris ambulant est habité par 4 brouillard-élémentaux mineurs (5 DV, Attaque :1 par morsure, Dégâts :1-10, AC :3 dans le brouillard et 3 hors du brouillard) prêts à défendre leur "mère". Une fois les quatre élémentaux tués, le brouillard disparaît. Quast'Avraine n'est aucunement indisposée par l'opacité du brouillard qui, au contraire, lui permet d'adopter des techniques de combat délicieusement déloyales.

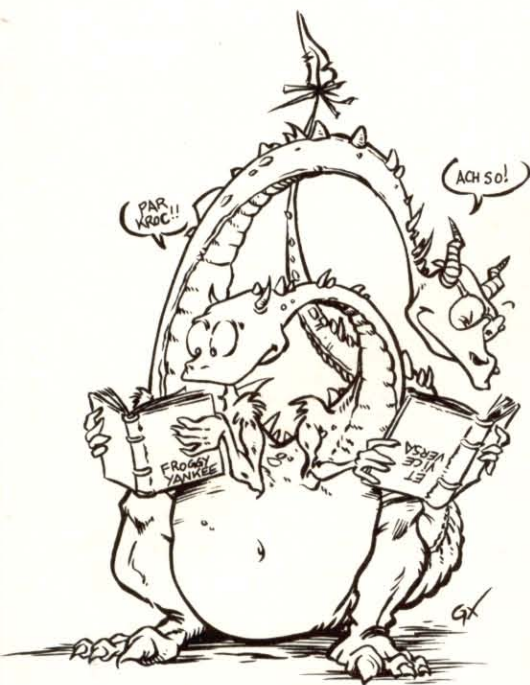
Elle est immunisée contre les mêmes sorts que son père et son frère.

Plus diplomate que ces derniers (voir Casus Belli n°32 et 33), elle a su reprendre contact avec quelques démons mineurs. Elle entretient actuellement d'assez bonnes relations avec un démon type I du nom de "Tengurkk". Celui-ci est enclin à lui offrir ses services mais il n'y a que 15 % de chance pour l'appel soit entendu. Tengurkk lui a permis, par un procédé d'alchimie démoniaque, de changer de physiologie. Son faciès globuleux d'origine est, lui, caché dans un lieu connu de Quast'Avraine seule. En échange de ces services, elle lui promet de retrouver ses parents, de forger l'épée elle-même et de lui en faire don.

Si l'épée est forgée avec les 3 bonnes têtes, alors son alignement sera celui de son forgeron. L'emploi de la fausse tête provoquera une explosion violente causant 5 à 50 points de dégâts à tout être, dans un rayon de 10 mètres.

Emmanuel Le Coz

The Dictionnaire



Bonne chose en soit, la version française du plus classique des jeux de rôle est aussi une tour de Babel entre les anciens joueurs, rodés à l'anglais, et les anglophobes enfin satisfaits. Surtout dans la traduction de la magie où une chatte, même bilingue, ne retrouverait ni ses petits, ni son latin. Un dictionnaire s'imposait...

Alors que la gamme AD&D commence à être traduite en français, on voit de nombreux anciens joueurs perplexes devant leur Manuel. Ils cherchent l'explication du "Magic Jar", ne la trouvent pas et se rabattent sur leur bon vieux Players'. Alors qu'il leur suffisait simplement de lire le sort "Métempsycose"...

Voici donc un double dictionnaire concocté pour vous par Joe Casus et Annabella Belli.

L'Anglais-Français sera utile à l'ancien joueur qui pense en anglais mais veut faire découvrir le jeu en français à de nouveaux joueurs. Et le Français-Anglais sera la bouée de sauvetage de ceux qui lisent les modules de CB en français, et veulent continuer d'utiliser leurs livres en anglais, qu'ils n'ont pas encore amortis.

Nous avons placé par ordre alphabétique tous les sorts et disciplines ou pouvoirs psioniques (ainsi que leurs inverses). En fin de ligne, vous trouverez un symbole qui vous indiquera la classe et le niveau du sort. (C = Clerc, D = Druide, M = Magicien, I = Illusioniste, P = Psi).

Il existe des sorts dont l'intitulé de l'inverse (reverse) n'existe pas en anglais, nous les avons donc fait précéder des deux lettres Rv. Enfin, tous les sorts faisant intervenir le Mal (Evil) ont un inverse avec le Bien (Good) !

Bonne Lecture & Good Reading...



Peut-être ne connaissez-vous pas encore

DRAGON RADIEUX

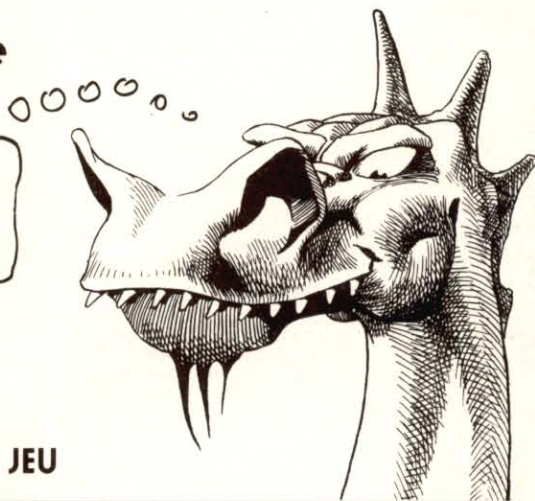
Revue bimestrielle des Jeux de Rôles

2^e année de parution - 8 numéros disponibles.

Vendue en magasins spécialisés (25 F) ou sur abonnement

SCENARIOS - NOUVELLES - INFORMATIONS - AIDES DE JEU

ERREUR
FATALE!



NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

- ☐ Je désire recevoir un numéro spécimen (30 F)
- ☐ Je m'abonne pour un an (6 numéros : 125 F)
- ☐ Je commande la collection des anciens numéros (8 n° : 200 F)

OFFRE SPECIALE : Je m'abonne pour un an (6 n°) et je commande la collection complète des anciens numéros (8) pour seulement 300 F (*).

(*) offre valable jusqu'au 31 Mai 1987 dans la limite des stocks disponibles.

Tous règlements par chèque à l'ordre de Dragon Radieux.

EDITIONS DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - 38510 Morestel - ☎ 74.80.10.64

Do you speak Donjons et Dragons ?

Crippling Doom	Mort Éternelle (D7)
Cure Blindness	Guérison de la Cécité (C3)
Cure Disease	Guérison des Maladies (C3/D3)
Cure Light Wounds	Soins Mineurs (C1/D2)
Cure Serious Wounds	Soins Majeurs (C4/D4)
Cure Critical Wounds	Soin Ultime (C5/D6)
Curse	Malédiction (C1)

D	
Dancing Lights	Lumières Dansantes (M1/I1)
Darkness	Ténèbres (C1/I1)
Darkness 15' Radius	Ténèbres sur 5 mètres (M2)
Deafness	Surdité (I2)
Death Spell	Incantation Mortelle (M6)
Delayed Blast Fireball	Boule de Feu à Retardement (M6)
Demi-Shadow Magic	Magie Demi-Ombre (I7)
Demi-Shadow Monsters	Monstres Demi-Ombres (I5)
Destroy Water	Destruction de l'Eau (C1)
Destruction	Anéantissement (C7)
Detect Charm	Détection des Charmes (C2)
Detect Evil	Détection du Mal (C1/M2)
Detect Lie	Détection des Mensonges (C4)
Detect Illusion	Détection des Illusions (I1)
Detect Invisibility	Détection de l'Invisibilité (M2/I1)
Detect Magic	Détection de la Magie (C1/D1/M1/I2/P)
Detect Snare & Pits	Détection des Pièges Sylvestres (D1)
Dig	Excavation (M4)
Dimension Door	Porte Dimensionnelle (M4/P)
Dimension Walk	Marche Dimensionnelle (P)
Disintegrate	Désintégration (M6)
Dismiss Earth Elemental	Dissipation d'un Élémental de Terre (D7)
Dismiss Fire Elemental	Dissipation d'un Élémental de Feu (D6)
Dispel Evil	Dissipation du Mal (C5)
Dispel Exhaustion	Dissipation de l'Épuisement (I4)
Dispel Illusion	Dissipation des Illusions (I3)
Dispel Magic	Dissipation de la Magie (C3/D4/M3)
Distance Distortion	Distorsion des Distances (M5)
Divination	Divination (C4)
Domination	Domination (P)
Drawmij's Instant Summons	Invocation Instantanée de Drawmij (M7)
Duo-Dimension	Duo-Dimension (M7)

E	
Earthquake	Tremblement de Terre (C7)
Ego Whip	Cinglement d'Ego (P)
Emotion	Emotion (I4)
Empathy	Empathie (P)
Enchant An Item	Enchantement (M6)
Enchanted Weapon	Arme Enchantée (M4)
Energy Control	Contrôle Énergétique (P)
Energy Drain	Perte d'Énergie (C7)
Entangle	Enchevêtrement (D1)
Enlarge	Agrandissement (M1)
Erase	Effacement (M1)
ESP	E.S.P. (M2/P)
Etherealness	Transformation Éthérée (P)
Exorcise	Exorcisme (C4)
Expansion	Expansion (P)
Explosive Runes	Runes Explosives (M3)
Extension I to III	Extension I à III (M4 à 6)

F	
Faerie Fire	Aura Féérique (D1)
False Seeing	Vision Erronée (C5)
Fear	Effroi (M4/I3)
Feather Fall	Chute de Plume (M1)
Feeblemind	Débilite Mentale (D6/M5)
Feign Death	Catalepsie (C3/D2/M3)
Find Familiar	Invocation d'un Familier (M1)
Find The Path	Orientation (C6)
Find Traps	Détection des Pièges (C2)
Finger of Death	Doigt de Mort (D7)
Fireball	Boule de Feu (M3)
Fire Charm	Feu Charmeur (M4)
Fire Quench	Dissipation du Feu (D7)
Fire Seeds	Graines de Feu (D6)
Fire Shield	Bouclier de Feu (M4)
Fire Storm	Tempête de Feu (D7)
Fire Trap	Piège à Feu (D2/M4)
Flame Arrow	Flèche de Feu (M3)
Flame Strike	Pilier de Feu (C5)
Flesh To Stone	Transmutation de Chair en Pierre (M6)
Fly	Vol (M3)
Fog Cloud	Nappe de Brouillard (I2)
Fools Gold	Or des Fous (M2)
Forget	Oubli (M2)
Freedom	Libération (M9)
Friends	Amitié (M1)
Fumble	Maladresse (M4)

G	
Gate	Seuil (C7/M9)
Gaze Reflection	Réflexion des Regards (I1)
Geas	Quête Magique (M6)
Glassee	Transvision (M6)
Glassteel	Cristallin (M8)
Globe of Invulnerability	Globe d'Invulnérabilité (M6)
Glyph of Warding	Glyphe de Garde (C3)
Guards And Wards	Vigiles et Sentinelles (M6)
Gust of Wind	Rafale de Vent (M3)

H	
Hallucinatory Forest	Forêt Hallucinatoire (D4)
Hallucinatory Terrain	Terrain Hallucinatoire (M4/I3)
Harm	Traumatisme (C6)
Haste	Rapidité (M3)
Heal	Guérison (C6)
Heat Metal	Métal Brûlant (D2)
Hold Animal	Paralyse Animale (D3)
Hold Monster	Paralyse des Monstres (M5)
Hold Person	Paralyse (C2/M3)
Hold Plant	Paralyse Végétale (D4)
Hold Portal	Fermeture (M1)
Holy (Unholy) Word	Parole Sacrée/Maudite (C7)
Hypnosis	Hypnose (P)
Hypnotic Pattern	Motif Hypnotique (I2)

I	
Ice Storm	Tempête de Glace (M4)
Identify	Identification (M1)
Id Insinuation	Insinuation Spirituelle (P)
Illusionary Script	Écriture Illusoire (I3)
Imprisonment	Emprisonnement (M9)
Improved Invisibility	Invisibilité Améliorée (I4)
Improved Phantasmal Force	Force Fantasmagorique Améliorée (I2)
Incendiary Cloud	Nuage Incendiaire (M8)
Infravision	Infravision (M3)
Insect Plague	Fléau d'insectes (C5/D5)
Intellect Fortress	Forteresse d'Intellect (P)
Invisibility	Invisibilité (M2/I2/P)
Invisibility 10' Radius	Invisibilité sur 3 mètres (M3/I3)
Invisibility To Animals	Invisibilité aux Animaux (D1)
Invisible Stalker	Chasseur Invisible (M6)

J	
Jump	Saut (M1)

K	
Knock	Ouverture (M2)
Know Alignment	Perception des Alignements (C2)

L	
---	--

Legend Lore	Mythomancie (M6)
Leomund's Secret Chest	Coffre Secret de Leomund (M5)
Leomund's Trap	Piège de Leomund (M2)
Leomund's Tiny Hut	Chaumière de Leomund (M3)
Levitate	Lévitiation (M2/P)
Light	Lumière (C1/M1/I1)
Lightning Bolt	Foudre (M3)
Limited Wish	Souhait Mineur (M7)
Locate Animals	Localisation des Animaux (D1)
Locate Object	Localisation d'Objets (C3/M2)
Locate Plants	Localisation des Plantes (D2)
Lose The Path	Fausse Route (C6)
Lower Water	Abaissement des Eaux (C4/M6)

M	
Magic Jar	Métempsychose (M5)
Magic Missile	Projectile Magique (M1)
Magic Mouth	Bouche Magique (M2/I2)
Major Creation	Création Majeure (I5)
Mass Charm	Charme-Masse (M8)
Mass Domination	Domination de Masse (P)
Mass Invisibility	Invisibilité de Masse (M8)
Massmorph	Phytomorphose (M4/I4)
Mass Suggestion	Suggestion de Masse (M6)
Maze	Labyrinthe (M8/I5)
Mending	Réparation (M1)
Mental Barrier	Barrière Mentale (P)
Message	Message (M1)
Meteor Swarm	Nuée de Météores (M9)
Mind Bar	Protection Mentale (P)
Mind Blank	Néant Spirituel (P)
Mind Blank	Protection d'Esprit (M8)
Mind Over Body	Contrôle Spirituel du Corps (P)
Mind Thrust	Pression Mentale (P)
Minor Creation	Création Mineure (I4)
Minor Globe of Invulnerability	Globe Mineur d'Invulnérabilité (M4)

Mirror Image	Image Miroir (M2/I2)
Misdirection	Désinformation (I2)
Molecular Agitation	Agitation Moléculaire (P)
Molecular Manipulation	Manipulation Moléculaire (P)
Molecular Rearrangement	Réarrangement Moléculaire (P)
Monster Summoning I to VII	Invocation de Monstre I à VII (M3 à 9)
Mordenkainen's Faithful Hound	Chien fidèle de Mordenkainen (M5)
Mordenkainen's Sword	Épée de Mordenkainen (M7)
Move Earth	Glissement de Terrain (M6)
Mud To Rock	Transmutation de Boue en Pierre (D5/M5)

N	
Neutralize Poison	Contre-Poison (C4/D3)
Non-Detection	Non-Détection (I3)
Nystul's Magic Aura	Aura Magique de Nystul (M1)

O	
Object Reading	Lecture d'Objet (P)
Obscure Alignment	Confusion des Alignements (C2)
Obscurement	Obscurcissement (D2)
Obscure Object	Dissimulation d'Objet (C3/M2)
Otiluke's Freezing Sphere	Sphère Glaciale d'Otiluke (M6)
Otto's Irresistible Dance	Danse Irrésistible d'Otto (M8)

P	
Paralyzation	Paralyse Musculaire (I3)
Part Water	Séparation des Eaux (C6/M6)
Pass Plant	Passe-Plantes (D5)
Passwall	Passe-Murailles (M5)
Pass without Trace	Passage sans Trace (D1)
Permanency	Permanence (M8)
Permanent Illusion	Illusion Permanente (I6)
Phantasmal Force	Force Fantasmagorique (M3/I1)
Phantasmal Killer	Tueur Fantasmagorique (I4)
Phase Door	Porte de Phase (M7)
Plane Shift	Changement de Plan (C5)
Plant Door	Porte Végétale (D4)
Plant Growth	Embranchement (D3/M4)
Poison	Empoisonnement (C4/D3)
Polymorph Any Object	Transformation d'Objets (M8)
Polymorph Other	Allotéomorphose (M4)
Polymorph Self	Autotéomorphose (M4)
Power Word, Blind	Mot de Pouvoir : "Cécité" (M8)
Power Word, Kill	Mot de Pouvoir : "Mort" (M9)
Power Word, Stun	Mot de Pouvoir : "Étourdissement" (M7)
Prayer	Prière (C3)
Prerecognition	Prémonition (P)
Predict Weather	Prévision du Temps (D1)
Prismatic Sphere	Sphère Prismatique (M9)
Prismatic Spray	Jet Prismatique (I7)
Prismatic Wall	Mur Prismatique (I7)
Produce Fire	Embrasement (D4)
Produce Flame	Flamme (D2)

A	
Aerial Servant	Serviteur Aérien (C6)
Affect Normal Fires	Altération des Feux Normaux (M1)
Air Breathing	Respiration Aérienne (D3/M3)
Airy Water	Eau Aérée (M5)
Alter Reality	Altération de la Réalité (I7)
Animal Friendship	Amitié Animale (D1)
Animal Growth	Croissance Animale (D5/M5)
Animal Summoning I to III	Invocation Animale I à III (D4 à 6)
Animal Telepathy	Télépathie Animale (P)
Animate Dead	Nécro-Animation (C3/M5)
Animate Object	Animation des Objets (C6)
Animate Rock	Animation de la Roche (D7)
Anti-Animal Shell	Bouclier Anti-Animal (D6)
Anti-Magic Shell	Bulle Anti-Magique (M6)
Antipathy/Sympathy	Antipathie/Sympathie (M8)
Anti-Plant Shell	Bouclier Anti-Plantes (D5)
Astral Projection	Projection Astrale (P)
Astral Spell	Sort Astral (C7/M9/I7)
Atonement	Expiation (C5)
Audible Glamer	Bruitage (M2/I2)
Augury	Augure (C2)
Aura Alteration	Altération de l'Aura (P)

B	
Barskin	Peau d'Écorce (D2)
Bestow Curse	Envoûtement (C3/M4)
Bigby's Clenched Fist	Poing de Bigby (M8)
Bigby's Crushing Hand	Main Broyante de Bigby (M9)
Bigby's Forceful Hand	Main de Force de Bigby (M6)
Bigby's Grasping Hand	Poigne de Bigby (M7)
Bigby's Interposing Hand	Main d'Interposition de Bigby (M5)
Blade Barrier	Barrière de Lames (C6)
Bless	Bénédictio (C1)
Blindness	Cécité (I2)
Blink	Intermittence (M3)
Blur	Trouble (I2)
Body Control	Contrôle Corporel (P)
Body Equilibrium	Équilibre Corporel (P)
Body Weaponry	Armes Corporelles (P)
Burning Hands	Mains Brûlantes (M1)

C	
Cacodemon	Cacodémon (M7)
Call Lightning	Invocation de la Foudre (D3)
Call Woodland Beings	Invocation des Créatures Sylvestres (D4)
Cause Blindness	Cécité (C3)
Cause Critical Wounds	Blessure Ultime (C5/D6)
Cause Disease	Contamination (C3/D3)
Cause Fear	Epouvante (C1)
Cause Light Wounds	Blessures Mineures (C1/D2)
Cause Serious Wounds	Blessures Majeures (C4/D4)
Cell Adjustment	Ajustement Cellulaire (P)
Change Self	Changement d'Apparence (I1)
Chant	Cantique (C2)
Chaos	Chaos (I5)
Chariot of Sustarre	Chariot de Sustarre (D7)
Charm Monster	Charme-Monstres (M4)
Charm Person	Charme-Personnes (M1)
Charm Person or Mammal	Charme-Personnes ou Mammifères (D2)
Charm Plants	Charme-Plantes (M7)
Chill Metal	Métal Glacial (D2)
Claudiaence	Claudiaence (M3/P)
Claivoyance	Claivoyance (M3/P)
Clone	Clone (M8)
Cloudkill	Nuage Létal (M5)
Color Spray	Jet de Couleurs (I1)
Command	Injonction (C1)
Commune	Communio (C5)
Commune With Nature	Communio avec la Nature (D5)
Comprehend Languages	Compréhension des Langues (M1)
Cone of Cold	Cône de Froid (M5)
Confuse Languages	Confusion des Langues (M1)
Confusion	Confusion (D7/M4/I4)
Conjure Animals	Invocation des Animaux (C6/I6)
Conjure Earth Elemental	Invocation d'un Élémental de Terre (D7)
Conjure Elemental	Invocation d'Élémental (M7)
Conjure Fire Elemental	Invocation d'un Élémental de Feu (D6)
Contact Other Plane	Contact d'Autres Plans (M5)
Contaminate Water	Corruption de l'Eau (D1)
Continual Darkness	Ténèbres Éternelles (C3/I3)
Continual Light	Lumière Éternelle (C3/M2/I3)
Control Temperature 10' Radius	Contrôle de la Température sur 3m. (D4)
Control Weather	Contrôle du Climat (C7/D7/M6)
Control Winds	Contrôle des Vents (D5)
Create Food & Water	Manne (C3)
Create Water	Aquagenèse (D2)

Progressed Illusion	Illusion Progressée (I6)
Project Image	Holographie (M6/I5)
Protection from Evil	Protection contre le Mal (C1/M1)
Protection from Evil 10' Radius	Protection contre le Mal sur 3m. (C4/M3)
Protection from Fire	Protection contre le Feu (D3)
Protection from Lightning	Protection contre la Foudre (D4)
Protection from Normal Missiles	Protection contre les Projectiles Normaux (M3)
Psionic Blast	Explosion Psi (P)
Psychic Crush	Suffocation Psychique (P)
Purify Food & Drink	Purification de l'Eau et des Aliments (C1)
Purify Water	Purification de l'Eau (D1)
Push	Poussée (M1)
Putrifies Food & Drink	Corruption de l'Eau et des Aliments (C1)
Pyrotechnics	Pyrotechnie (D3/M2)
Quench Fire	Extinction (D4)
Quest	Quête Religieuse (C5)
Raise Dead	Rappel à la Vie (C5)
Rary's Mnemonic Enhancer	Moyen Mnémonique de Rary (M4)
Ray of Enfeeblement	Rayon d'Affaiblissement (M2)
Read Magic	Lecture de la Magie (M1)
Reduce	Rétrécissement (M1)
Reduction	Réduction (P)
Regenerate	Régénération (C7)
Reincarnate	Reincarnation (D7/M6)
Remove Curse	Désenvoûtement (C3/M4)
Remove Fear	Apaisement (C1)
Repel Insects	Répulsion des Insectes (D4)
Repulsion	Répulsion (M6)
Resist Cold	Résistance au Froid (C1)
Resist Fire	Résistance au Feu (C2)
Restoration	Restauration (C7)
Resurrection	Résurrection (C7)
Reverse Gravity	Inversion de la Gravité (M7)
Rope Trick	Corde Enchantée (M2/I3)
Rv. Detect Charm	Dissimulation des Charmes (C2)
Rv. Lower Water	Gonflement des Eaux (C4/M6)
Rv. Tongues	Incompréhension (C4/M3)
Sanctuary	Santuaire (C1)
Scare	Peur (M2)
Sensitivity to Psychic Impressions	Sensibilité aux Emanations Psychiques (P)
Serten's Spell Immunity	Immunité Magique de Serten (M8)
Shades	Ombres (I6)
Shadow Door	Porte des Ombres (I5)
Shadow Magic	Magie des Ombres (I5)
Shadow Monsters	Monstres des Ombres (I4)
Shape Alteration	Altération Formelle (P)
Shape Change	Hétéromorphisme (M9)
Shatter	Fracassement (M2)
Shield	Bouclier (M1)
Shillelagh	Shillelagh (D1)
Shocking Grasp	Poignée Electrique (M1)
Silence 15' Radius	Silence sur 5 mètres (C2)
Simulacrum	Simulacre (M7)
Slay Living	Destruction de la Vie (C5)
Sleep	Sommeil (M1)
Slow	Ralentissement (M3)
Slow Poison	Retardement du Poison (C2)
Snake Charm	Charme-Serpents (C2)
Snakes To Sticks	Serpents à Bâtons (C4/D5)
Snare	Piège Sylvestre (D3)
Speak With Animals	Langage Animal (C2/D1)
Speak With Dead	Nécromancie (C3)
Speak With Monsters	Langage des Monstres (C6)
Speak With Plants	Langage des Plantes (C4/D4)
Spectral Force	Force Spectrale (I3)
Spider Climb	Escalade d'Araignée (M1)
Spiritual Hammer	Marteau Spirituel (C2)
Spiritwrack	Punition Spirituelle (M6)
Statue	Statue (M7)
Sticks to Snakes	Bâtons à Serpents (C4/D5)
Stinking Cloud	Nuage Puant (M2)
Stone Shape	Lithomorphose (D3/M5)
Stone Tell	Lithomancie (C6)
Stone To Flesh	Transmutation de Pierre en Chair (M6)
Strenght	Force (M2)
Suggestion	Suggestion (M3/I3)
Summon Insects	Invocation d'Insectes (D3)
Summon Shadow	Invocation des Ombres (I3)
Suspend Animation	Suspension Vitale (P)
Symbol	Symbole (C7/M8)
T	
Telekinesis	Télékinésie (M5/P)
Telempathic Projection	Projection d'Intuition (P)
Telepathic Projection	Projection Télépathique (P)
Telepathy	Télépathie (P)
Teleport	Téléportation (M5/P)
Temporal Reinstatement	Rétablissement Temporel (M9)
Temporal Stasis	Stase Temporelle (M9)
Tenser's Floating Disk	Disque Flottant de Tenser (M1)
Tenser's Transformation	Transformation de Tenser (M6)
Thought Shield	Ecran de Concentration (P)
Time Stop	Arrêt du Temps (M9)
Tongues	Langues (C4/M3)
Tower of Iron Will	Tour de Volonté Incorrutable (P)
Transmute Rock To Mud	Transmutation de Pierre en Boue (D5/M5)
Transport Via Plants	Transit Végetal (D6)
Trap The Soul	Emprisonnement de l'Âme (M8)
Tree	Arbre (D3)
Trip	Croc-en-Jambe (D2)
True Seeing	Vision Réelle (C5)
True Sight	Vision Réelle (I6)
Turn Wood	Répulsion du Bois (D6)
Undetectable Lie	Dissimulation des Mensonges (C4)

Unreadable Magic	Obscurcissement de la Magie (M1)
Unseen Servant	Serviteur Invisible (M1)
V	
Vanish	Disparition (M7)
Veil	Voile Illusoire (I6)
Ventriloquism	Ventriloquie (M1/I2)
Vision	Vision (I7)
W	
Wall of Fire	Mur de Feu (D5/M4)
Wall of Fog	Mur de Brouillard (I1)
Wall of Force	Mur de Force (M5)
Wall of Ice	Mur de Glace (M4)
Wall of Iron	Mur de Fer (M5)
Wall of Stone	Mur de Roc (M5)
Wall of Thorns	Mur d'Epines (D6)
Warp Wood	Distorsion du Bois (D2)
Water Breathing	Respiration Aquatique (D3/M3)
Weather Summoning	Invocation du Temps (D6)
Web	Toile d'Araignée (M2)
Wind Walk	Marche des vents (C7)
Wish	Souhait Majeur (M9)
Wither	Flétrissement (C7)
Wizard Eye	Oeil Magique (M4)
Wizard Lock	Verrou Magique (M2)
Word of Recall	Rappel (C6)
Write	Ecriture (M1)

Parlez-vous Dungeons & Dragons ?

A	
Abaissement des Eaux	Lower Water (C4/M6)
Agitation Moléculaire	Molecular Agitation (P)
Agrandissement	Enlarge (M1)
Ajustement Cellulaire	Cell Adjustment (P)
Allométamorphose	Polymorph Other (M4)
Altération de l'Aura	Aura Altération (P)
Altération des Feux Normaux	Affect Normal Fires (M1)
Altération Formelle	Shape Alteration (P)
Altération de la Réalité	Alter Reality (I7)
Amitié	Friends (M1)
Amitié Animale	Animal Friendship (D1)
Anéantissement	Destruction (C7)
Animation des Objets	Animate Object (C6)
Animation de la Roche	Animate Rock (D7)
Antipathie/Sympathie	Antipathy/Sympathy (M8)
Apaisement	Remove Fear (C1)
Aquagenèse	Create Water (C1/D2)
Arbre	Tree (D3)
Arme Enchantée	Enchanted Weapon (M4)
Armes Corporelles	Body Weaponry (P)
Arrêt du Temps	Time Stop (M9)
Augure	Augury (C2)
Aura Féérique	Faerie Fire (D1)
Aura Magique de Nystul	Nystul's Magic Aura (M1)
Autométamorphose	Polymorph Self (M4)
B	
Barrière de Lames	Blade Barrier (C6)
Barrière Mentale	Mental Barrier (P)
Bâtons à Serpents	Sticks to Snakes (C4/D5)
Bénédiction	Bless (C1)
Blessures Majeures	Cause Serious Wounds (C4/D4)
Blessures Mineures	Cause Light Wounds (C1/D2)
Blessure Ultime	Cause Critical Wounds (C5/D6)
Bouche Magique	Magic Mouth (M2/I2)
Bouclier	Shield (M1)
Bouclier Anti-Animal	Anti-Animal Shell (D6)
Bouclier Anti-Plantes	Anti-Plant Shell (D5)
Bouclier de Feu	Fire Shield (M4)
Boule de Feu	Fireball (M3)
Boule de Feu à Retardement	Delayed Blast Fireball (M7)
Bruitage	Audible Glamour (M2/I2)
Bulle Anti-Magique	Anti-Magic Shell (M6)
C	
Cacodémon	Cacodemon (M7)
Cantique	Chant (C2)
Catalepsie	Feign Death (C3/D2/M3)
Cécité	Blindness (I2)
Cécité	Cause Blindness (C3)
Changement d'Apparence	Change Self (I1)
Changement de Plan	Plane Shift (C5)
Chaos	Chaos (I5)
Chariot de Sustarre	Chariot Of Sustarre (D7)
Charme-Masse	Mass Charm (M8)
Charme-Monstres	Charm Monster (M4)
Charme-Personnes	Charm Person (M1)
Charme-Personnes ou Mammifères	Charm Person or Mammal (D2)
Charme-Plantes	Charm Plants (M7)
Charme-Serpents	Snake Charm (C2)
Chasseur Invisible	Invisible Stalker (M6)
Chaudière de Léomund	Leomund's Tiny Hut (M3)
Chien Fidèle de Mordenkainen	Mordenkainen's Faithful Hound (M5)
Chute de Plume	Feather Fall (M1)
Cinglement d'Ego	Ego Whip (P)
Clairaudience	Clairaudience (M3/P)

Clairvoyance	Clairvoyance (M3/P)
Clone	Clone (M8)
Coffre Secret de Léomund	Leomund's Secret Chest (M5)
Communione	Commune (C5)
Communione avec la Nature	Commune With Nature (D5)
Compréhension des Langues	Comprehend Languages (M1)
Cône de Froid	Cone Of Cold (M5)
Confusion	Confusion (D7/M4/I4)
Confusion des Alignements	Obscure Alignment (C2)
Confusion des Langues	Confuse Languages (M1)
Contact d'Autres Plans	Contact Other Plane (M5)
Contamination	Cause Disease (C3/D3)
Contre-Poison	Neutralize Poison (C4/D3)
Contrôle du Climat	Control Weather (C7/D7/M6)
Contrôle Corporel	Body Control (P)
Contrôle Énergétique	Energy Control (P)
Contrôle Spirituel du Corps	Mind Over Body (P)
Contrôle de la Température sur 3 m.	Control Temperature 10' Radius (D4)
Contrôle des Vents	Control Winds (D5)
Corde Enchantée	Rope Trick (M2/I3)
Corruption de l'Eau	Contaminate Water (D1)
Corruption de l'Eau et des Aliments	Putrifies Food & Drink (C1)
Création Majeure	Major Creation (I5)
Création Mineure	Minor Creation (I4)
Cristalrain	Glassteel (M8)
Croc-en-Jambe	Trip (D2)
Croissance Animale	Animal Growth (D5/M5)
C	
Danse Irrésistible d'Otto	Otto's Irresistible Dance (M8)
Débilité Mentale	Feeblemind (D6/M5)
Désenvoûtement	Remove Curse (C3/M4)
Désinformation	Misdirection (I2)
Désintégration	Disintegrate (M6)
Destruction de l'Eau	Destroy Water (C1)
Destruction de la Vie	Slay Living (C5)
Détection des Charmes	Detect Charm (C2)
Détection de l'Invisibilité	Detect Invisibility (M2/I1)
Détection des Illusions	Detect Illusion (I1)
Détection de la Magie	Detect Magic (C1/D1/M1/I2/P)
Détection du Bien ou du Mal	Detection Of Good or Evil (P)
Détection du Mal	Detect Evil (C1/M2)
Détection des Mensonges	Detect Lie (C4)
Détection des Pièges	Find Traps (C2)
Détection des Pièges Sylvestres	Detect Snares & Pits (D1)
Disparition	Vanish (M7)
Disque Flottant de Tenser	Tenser's Floating Disk (M1)
Dissimulation des Charmes	Rv. Detect Charm (C2)
Dissimulation des Mensonges	Undetectable Lie (C4)
Dissimulation d'Objet	Obscure Object (C3/M2)
Dissipation d'un Élémental de Feu	Dismiss Fire Elemental (D6)
Dissipation d'un Élémental de Terre	Dismiss Earth Elemental (D7)
Dissipation de l'Épuisement	Dispel Exhaustion (I4)
Dissipation du Feu	Fire Quench (D7)
Dissipation des Illusions	Dispel Illusion (I3)
Dissipation de la Magie	Dispel Magic (C3/D4/M3)
Dissipation du Mal	Dispel Evil (C5)
Distorsion du Bois	Warp Wood (D2)
Distorsion des Distances	Distance Distortion (M5)
Divination	Divination (C4)
Doigt de Mort	Finger Of Death (D7)
Domination	Domination (P)
Domination de Masse	Mass Domination (P)
Duo-Dimension	Duo-Dimension (M7)
E	
Eau Aérée	Airy Water (M5)
Ecran de Concentration	Thought Shield (P)
Ecriture	Write (M1)
Ecriture Illusoire	Illusionary Script (I3)
Effacement	Erase (M1)
Effroi	Fear (M4/I3)
Embrasement	Produce Fire (D4)
Embranchement	Plant Growth (D3/M4)
Emotion	Emotion (I4)
Empathie	Empathy (P)
Empoisonnement	Poison (C4/D3)
Emprisonnement	Imprisonment (M9)
Emprisonnement de l'Âme	Trap The Soul (M8)
Enchantement	Enchant An Item (M6)
Enchevêtrement	Entangle (D1)
Envoûtement	Bestow Curse (C3/M4)
Épée de Mordenkainen	Mordenkainen's Sword (M7)
Épouvante	Cause Fear (C1)
Équilibre Corporel	Body Equilibrium (P)
Escalade d'Araignée	Spider Climb (M1)
E.S.P.	ESP (M2/P)
Excavation	Dig (M4)
Exorcisme	Exorcise (C4)
Expansion	Expansion (P)
Expiation	Atonement (C5)
Explosion Psi	Psionic Blast (P)
Extension I à III	Extension I to III (M4 & 6)
Extinction	Quench Fire (D4)
F	
Fausse Route	Lose The Path (C6)
Fermeture	Hold Portal (M1)
Feu Charmeur	Fire Charm (M4)
Flamme	Produce Flame (D2)
Fléau d'Insectes	Insect Plague (C5/D5)
Flèche de Feu	Flame Arrow (M3)
Flétrissement	Wither (C7)
Force	Strength (M2)
Force Fantasmagorique	Phantasmal Force (M3/I1)
Force Fantasmagorique Améliorée	Improved Phantasmal Force (I2)
Force Spectrale	Spectral Force (I3)
Forêt Hallucinatoire	Hallucinatory Forest (D4)
Forteresse d'Intellect	Intellect Fortress (P)
Foudre	Lightning Bolt (M3)
Fracassement	Shatter (M2)
G	
Glissement de Terrain	Move Earth (M6)

Globe Of Invulnérabilité	Globe Of Invulnerability (I16)	Mot de Pouvair : "Mort"	Power Word, Kill (M9)	Réflexion des Regards	Gaze Reflection (I11)
Globe Mineur d'Invulnérabilité	Minor Globe Of Invulnerability (M4)	Motif Hypnotique	Hypnotic Pattern (I2)	Régénération	Regenerate (C7)
.....		Moyen Mnémonique de Rary	Rary's Mnemonic Enhancer (M4)	Réincarnation	Reincarnate (D7/M6)
Glyphe de Garde	Glyph of Warding (C3)	Mur de Brouillard	Wall Of Fog (I1)	Réparation	Mending (M1)
Gonflement des Eaux	Rv. Lower Water (C4/M6)	Mur d'Épines	Wall Of Thorns (D6)	Répulsion	Repulsion (M6)
Graines de Feu	Fire Seeds (D6)	Mur de Fer	Wall Of Iron (M5)	Répulsion du Bois	Turn Wood (D6)
Guérison	Heal (C6)	Mur de Feu	Wall Of Fire (D5/M4)	Répulsion des Insectes	Repel Insects (D4)
Guérison de la Cécité	Cure Blindness (C3)	Mur de Force	Wall Of Force (M5)	Résistance au Feu	Resist Fire (C2)
Guérison des Maladies	Cure Disease (C3/D3)	Mur de Glace	Wall Of Ice (M5)	Résistance au Froid	Resist Cold (C1)
H		Mur Prismatique	Prismatic Wall (I7)	Respiration Aérienne	Air Breathing (D3/M3)
Hétéromorphisme	Shape Change (M9)	Mur de Roc	Wall Of Stone (M5)	Respiration Aquatique	Water Breathing (D3/M3)
Holographie	Project Image (M6/I5)	Mythomancie	Legend Lore (M6)	Restauration	Restoration (C7)
Hypnose	Hypnosis (P)	N		Résurrection	Resurrection (C7)
Hypnotisme	Hypnotism (I1)	Nappe de Brouillard	Fog Cloud (I2)	Rétablissement Temporel	Temporal Reinstatement (M9)
I		Néant Spirituel	Mind Blank (P)	Retardement du Poison	Slow Poison (C2)
Identification	Identify (M1)	Nécro-Animation	Animate Dead (C3/M5)	Rétrécissement	Reduce (M1)
Illusion Permanente	Permanent Illusion (I6)	Néromancie	Speak With Dead (C3)	Runes Explosives	Explosive Runes (M3)
Illusion Programmée	Programmed Illusion (I6)	Non-Détection	Non-detection (I3)	S	
Image Miroir	Mirror Image (M2/I2)	Nuage Incendiaire	Incendiary Cloud (M8)	Sanctuaire	Sanctuary (C1)
Immunité Magique de Serten	Serten's Spell Immunity (M8)	Nuage Létal	Cloudkill (M5)	Saut	Jump (M1)
Incantation Mortelle	Death Spell (M6)	Nuage Puant	Stinking Cloud (M2)	Sensibilité aux Emanations Psychiques	Sensitivity to Psychic Impressions (P)
Incompréhension	Rv. Tongues (C4/M3)	Nuée de Météores	Meteor Swarm (M9)	Séparation des Eaux	Part Water (C6/M6)
Infravision	Intravision (M3)	O		Serpents à Bâtons	Snakes To Sticks (C4/D5)
Injonction	Command (C1)	Obscurcissement	Obscurement (D2)	Serviteur Aérien	Aerial Servant (C6)
Insinuation Spirituelle	Id Insinuation (P)	Obscurcissement de la Magie	Unreadable Magic (M1)	Serviteur Invisible	Unseen Servant (M1)
Intermittence	Blink (M3)	Oeil Magique	Wizard Eye (M4)	Seuil	Gate (C7/M9)
Inversion de la Gravité	Reverse Gravity (M7)	Ombres	Shades (I6)	Shillelagh	Shillelagh (D1)
Invisibilité	Invisibility (M2/I2/P)	Or des Fous	Fools Gold (M2)	Silence sur 5 mètres	Silence 15' Radius (C2)
Invisibilité sur 3 mètres	Invisibility 10' Radius (M3/I3)	Orientation	Find The Path (C6)	Simulacre	Simulacrum (M7)
Invisibilité Améliorée	Improved Invisibility (I4)	Oubli	Forget (M2)	Soins Majeurs	Cure Serious Wounds (C4/D4)
Invisibilité aux Animaux	Invisibility to Animals (D1)	Ouverture	Knock (M2)	Soins Mineurs	Cure Light Wounds (C1/D2)
Invisibilité de Masse	Mass Invisibility (M7)	P		Soin Ultime	Cure Critical Wounds (C5/D6)
Invocation Animale I à III	Animal Summoning I to III (D4 à 6)	Paralyse	Hold Person (C2/M3)	Sommeil	Sleep (M1)
Invocation des Animaux	Conjure Animals (C6/I6)	Paralyse Animale	Hold Animal (D3)	Sort Astral	Astral Spell (C7/M9/I7)
Invocation des Créatures Sylvestres	Call Woodland Beings (D4)	Paralyse des Monstres	Hold Monster (M5)	Souhait Majeur	Wish (M9)
.....		Paralyse Musculaire	Paralyzation (I3)	Souhait Mineur	Limited Wish (M7)
Invocation d'Elémental	Conjure Elemental (M5)	Paralyse Végétale	Hold Plant (D4)	Sphère Glaciale d'Otiluke	Otiluke's Freezing Sphere (M6)
Invocation d'un Elémental de Feu	Conjure Fire Elemental (D6)	Parole Sacrée/Maudite	Holy (Unholy) Word (C7)	Sphère Prismatique	Prismatic Sphere (M9)
Invocation d'un Elémental de Terre	Conjure Earth Elemental (D7)	Passage sans Trace	Pass Without Trace (D1)	Stase Temporelle	Temporal Stasis (M9)
.....		Passe-Murailles	Passwall (M5)	Statue	Statue (M7)
Invocation d'un Familier	Find Familiar (M1)	Passe-Plants	Pass Plants (D5)	Suffocation Psychique	Psychic Crush (P)
Invocation de la Foudre	Call Lightning (D3)	Peau d'Ecorce	Barkskin (D2)	Suggestion	Suggestion (M3/I3)
Invocation d'Insectes	Summon Insects (D3)	Perception des Alignements	Know Alignment (C2)	Suggestion de Masse	Mass Suggestion (I6)
Invocation Instantanée de Drawmij	Drawmij's Instant Summons (M7)	Pernance	Permanency (M8)	Surdité	Deafness (I2)
Invocation de Monstres I à VII	Monster Summoning I to VII (M3 à 9)	Perle d'Energie	Energy Drain (C7)	Suspension Vitale	Suspend Animation (P)
.....		Peur	Scare (M2)	Symbole	Symbol (C7/M8)
Invocation des Ombres	Summon Shadow (I5)	Phytomorphose	Massmorph (M4/I4)	T	
Invocation du Temps	Weather Summoning (D6)	Piège à Feu	Fire Trap (D2/M4)	Télékinésie	Telekinesis (M5/P)
J		Piège de Léomund	Leomund's Trap (M2)	Télépathie	Telepathy (P)
Jet de Couleurs	Color Spray (I1)	Piège Sylvestre	Snares (D3)	Télépathie Animale	Animal Telepathy (P)
Jet Prismatique	Prismatic Spray (I7)	Pilier de Feu	Flame Strike (C5)	Téléportation	Teleport (M5/P)
L		Poigne de Bigby	Bigby's Grasping Hand (M7)	Ténèbres	Darkness (C1/I1)
Labyrinthe	Maze (M8/I5)	Poignée Electrique	Shocking Grasp (M1)	Ténèbres Éternelles	Continual Darkness (C3/I3)
Langage Animal	Speak With Animals (C2/D1)	Poing de Bigby	Bigby's Clenched Fist (M8)	Ténèbres sur 5 mètres	Darkness 15' Radius (M2)
Langage des Monstres	Speak With Monsters (C6)	Porte Dimensionnelle	Dimension Door (M4/P)	Tempête de Feu	Fire Storm (D7)
Langage des Plantes	Speak With Plants (C4/D4)	Porte des Ombres	Shadow Door (I5)	Tempête de Glace	Ice Storm (M4)
Langues	Tongues (C4/M3)	Porte de Phase	Phase Door (M7)	Terrain Hallucinateur	Hallucinatory Terrain (M4/I3)
Lecture de la Magie	Read Magic (M1)	Porte Végétale	Plant Door (D4)	Toile d'Araignée	Web (M2)
Lecture d'Objet	Object Reading (P)	Poussée	Push (M1)	Tour de Volonté Incorruptible	Tower Of Iron Will (P)
Lévitatie	Levitate (M2/P)	Prémonition	Precognition (P)	Transit Végétal	Transport Via Plants (D6)
Lévation	Freedom (M9)	Pression Mentale	Mind Thrust (P)	Transformation Éthérée	Etherealness (P)
Lithomancie	Stone Tell (C6)	Prévision du Temps	Predict Weather (D1)	Transformation d'Objets	Polymorph Any Object (M8)
Lithomorphose	Stone Shape (D3/M5)	Projectile Magique	Magic Missile (M1)	Transformation de Tenser	Tenser's Transformation (M6)
Localisation des Animaux	Locate Animals (D1)	Projection Astrale	Astral Projection (P)	Transmutation de Boue en Pierre	Mud To Rock (D5/M5)
Localisation d'Objets	Locate Object (C3/M2)	Projection d'Intuition	Telepathic Projection (P)	Transmutation de Chair en Pierre	Flesh To Stone (M6)
Localisation des Plantes	Locate Plants (D2)	Projection Télépathique	Telepathic Projection (P)	Transmutation du Métal en Bois	Transmute Metal To Wood (D7)
Lumière	Light (C1/M1/I1)	Protection d'Esprit	Mind Blank (M8)		
Lumières Dansantes	Dancing Lights (M1/I1)	Protection contre le Feu	Protection From Fire (D3)	Transmutation de Pierre en Boue	Transmute Rock To Mud (D5/M5)
Lumière Éternelle	Continual Light (C3/M2/I3)	Protection contre la Foudre	Protection From Lightning (D4)		
M		Protection contre le Mal	Protection From Evil (C1/M1)	Transmutation de Pierre en Chair	Stone To Flesh (M6)
Magie Demi-Ombre	Demi-Shadow Magic (I6)	Protection contre le Mal sur 3 mètres	Protection From Evil 10' Radius (C4/M3)	Transvision	Glasses (M6)
Magie des Ombres	Shadow Magic (I5)			Traumatisme	Harm (C7)
Main Broyante de Bigby	Bigby's Crushing Hand (M9)	Protection Mentale	Mind Barrier (P)	Tremblement de Terre	Earthquake (C7)
Main de Force de Bigby	Bigby's Forceful Hand (M6)	Protection contre les Projectiles Normaux	Protection From Normal Missiles (M3)	Trouble	Blur (I2)
Main d'Interposition de Bigby	Bigby's Interposing Hand (M5)			Tueur Fantasmagorique	Phantasmal Killer (I4)
Mains Brûlantes	Burning Hands (M1)	Prière	Prayer (C3)	V	
Maladresse	Fumble (M4)	Punition Spirituelle	Spiritwrack (M6)	Ventriloquie	Ventriloquism (M1/I2)
Malédiction	Curse (C1)	Purification de l'Eau	Purify Water (D1)	Verrou Magique	Wizard Lock (M2)
Manipulation Moléculaire	Molecular Manipulation (P)	Purification de l'Eau et des Aliments	Purify Food & Drink (C1)	Vision	Vision (I7)
Manne	Create Food & Water (C3)	Pyrotechnie	Pyrotechnics (D3/M2)	Vision Erronée	False Seeing (C5)
Marche Dimensionnelle	Dimension Walk (P)	Q		Vision Réelle	True Seeing (C5)
Marche des Vents	Wind Walk (C7)	Quête Magique	Geas (M6)	Vision Réelle	True Sight (I6)
Marteau Spirituel	Spiritual Hammer (C2)	Quête Religieuse	Quest (C5)	Vigiles et Sentinelles	Guards And Wards (M6)
Message	Message (M1)	R		Voile Illusoire	Veil (I6)
Métal Brûlant	Heat Metal (D2)	Rafale de Vent	Gust Of Wind (M3)	Vol	Fly (M3)
Métal Glacial	Chill Metal (D2)	Ralentissement	Slow (M3)	Voyage Parallèle	Probability Travel (P)
Métempsychose	Magic Jar (M5)	Rapidité	Haste (M3)		
Monstres Demi-Ombres	Demi-Shadow Monsters (I5)	Rappel	Word Of Recall (C6)		
Monstres des Ombres	Shadow Monsters (I4)	Rappel à la Vie	Raise Dead (C5)		
Mort Rampante	Creeping Doom (D7)	Rayon d'Affaiblissement	Ray Of Enfeeblement (M2)		
Mot de Pouvair : "Cécité"	Power Word, Blind (M8)	Réarrangement Moléculaire	Molecular Rearrangement (P)		
Mot de Pouvair : "Etourdissement"	Power Word, Stun (M7)	Réduction	Reduction (P)		

Compilé par les grands mages
Joe Casus
& Annabella Belli



***Vous plaisantez!
à peine plus d'un an et déjà plus
de 3500 exemplaires vendus!
et 4 scénarios avec aides au jeu fin 86
et une dizaine de scénarios dans les revues
Vous êtes en pleine croissance!***

C'est grave docteur?

HELM'RIK
1-87

INFOS: REVE DE DRAGON 150F... LE CIDRE DE NARHUTT 40F...

69F... A PARAITRE: LE ROI JOUEUR... CLUB REVE DE DRAGON
AU BONHEUR DES ZIGLUTES 55F... LES LARMES D'ASHANI 55F... LE SACRE PINCEAU A BARBE
E DAD AN ZECOT DOTT I ES OI TIES P AV QTP-MENIMME C'EST ZÈS KÉDITE PEVE * NEF

Dis monsieur Cadelo



LE
KOAN*

Une naissance magique...

Notre histoire commence il y a quelques milliers d'années, dans une lointaine province de l'est, où un magicien chinois nommé Li Su Twey essaya, avec l'aide du livre Yi-King, de créer une espèce fabuleuse : le Kouan.

Kouan veut dire Contemplation, la Vue. Et voici ce qu'on peut en lire dans le livre sacré :

L'ablution a eu lieu, mais non encore l'offrande. Pleins de confiance, ils lèvent les yeux vers lui. Le vent souffle sur la terre. Ainsi les anciens rois visitaient les régions du monde, contemplaient le peuple et dispensaient l'enseignement.

Plus loin, il est dit aussi :

Pour une part il donne, et pour une part il prend... Ainsi l'homme saint utilise la voie divine pour répandre l'enseignement, et le monde entier se soumet à lui.

Li Su Twey voulait ainsi prendre le Vent et la Terre, pour les mêler et faire naître cette créature. Elle aurait le pouvoir de contempler, c'est-à-dire de voir à distance, puis de retransmettre cet enseignement en échange d'une offrande de nourriture.

C'est pourquoi il fit retraite dans une grande forêt et décida d'en appeler à sa science magique, ainsi qu'aux esprits élémentaires. Mais la vie est pleine de

* 觀

dessine-moi un monstre...

surprises et de hasards. L'un de ces esprits était farceur et n'aimait pas le chapeau bleu du magicien. Aussi il décida d'altérer légèrement le souhait du sorcier. Et alors que le Vent et la Terre devaient se mélanger, ce furent le Ciel et la Terre, ce qui donna le signe P'i : la stagnation. Les ailes, qui devaient permettre au Kouan de voler, se soudèrent. Et ses pieds agiles, propres à courir, s'emmêlèrent.

Tout aurait pu être fini à ce moment, mais c'était compter sans la maîtrise prodigieuse de Li Su Twey. Il ne pouvait plus changer l'apparence de sa création, mais il lui était encore possible de modifier l'un des traits magiques de l'hexagramme* (voir schéma de création).

Car le Yi-King est le livre que l'on appelle des Transformations, capable des plus grandes mutations. Le commentaire sacré du trait à changer en était le suivant :

Celui qui agit au commandement du Suprême demeure sans blâme. La volonté s'accomplit... L'ordre se rétablit peu à peu.

Et c'est ainsi, selon la légende, que naquit cet être immobile, au prodigieux savoir qu'est le Kouan.

La vie du Kouan

Le Kouan est un animal haut d'à peu près un mètre soixante (ailes non comprises) et dont vous pouvez admirer l'apparence grâce au dessin ci-contre. Son poil est doux et soyeux.

A cause de la structure de ses membres, le Kouan peut à peine bouger. Et pour se nourrir, il en est amené à mendier auprès des voyageurs et des animaux. Par bonheur, ses yeux ont un très puissant pouvoir hypnotique et sa voix est si belle qu'elle attire irrésistiblement ceux qui l'entendent.

Il a bon caractère et ne se servira jamais de ce pouvoir pour de vils motifs, bien que la faim puisse le rendre dangereux (il

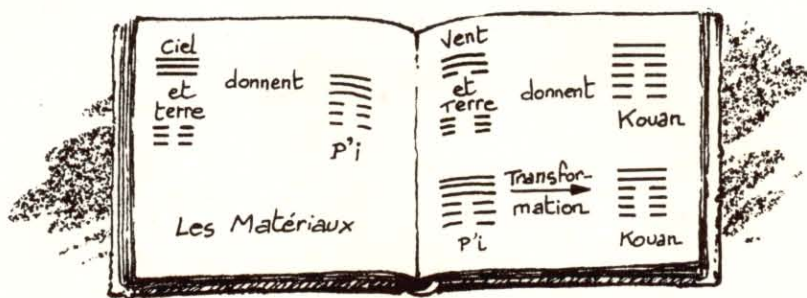


Schéma de création

est omnivore et en hiver, la chair vivante est souvent la seule denrée disponible). Il sait aussi bien parler le langage des animaux, qui lui apportent régulièrement des feuilles ou des fruits, que le langage des humains.

Aux personnes qui viennent lui rendre visite, il échangera souvent de très judicieux conseils contre de la viande et du vin. Car le Kouan est bien moins limité dans ses connaissances qu'on pourrait le croire. De par sa création, le Kouan est capable d'envoyer au loin un esprit élémentaire de l'air, ainsi qu'un esprit élémentaire de la terre. Ces deux esprits sont très faibles, quasiment inexistantes et impalpables, mais voient tout ce qui se passe sur terre ou dans le ciel.

Pour arriver à se séparer de l'esprit de la terre, le Kouan doit monter sur une pierre et éviter le contact direct avec le sol. Pour envoyer un esprit du vent au loin, Le Kouan doit se trouver sous le couvert d'une forêt.

La perpétuation du Kouan

Tous les 64 ans, le Kouan se sépare en deux esprits de l'air et de la terre. Ces esprits parcourent sans relâche le monde jusqu'à ce qu'ils trouvent un autre esprit qui leur soit complémentaire (l'air cherche la terre, la terre cherche l'air). Au lieu de la rencontre, naît un nouveau Kouan. Ainsi, tous les 64 ans, un Kouan donne naissance à deux de ses semblables en offrant sa vie.

La mort du Kouan

Il peut arriver qu'un aventurier cupide, soucieux de récupérer la peau du Kouan, ou simplement au cerveau malsain, dé-

cide de tuer le Kouan. Il faut pour cela qu'il résiste d'abord aux pouvoirs hypnotiques du Kouan. Mais ceci n'est pas impossible et le coup d'épée fatal peut être donné.

Seulement, la punition arrive bien vite car, au lieu de mourir, le Kouan se retrouve divisé en ses deux principes élémentaires de Vent et de Terre. Et l'aventurier doit alors combattre deux éléments fous de colère (ces deux éléments sont, suivant le jeu que vous pratiquez, de l'espèce la plus puissante possible).

Si l'assassin arrivait à se débarrasser de ses puissants adversaires, il n'aura alors gagné qu'un souffle d'air et une poignée de terre.

*Palchemin transclit pal le misérable
Pielle Losenthal*

Les citations sont tirées de la traduction du Yi-King éditée par la Librairie de Médicis.

Oeuvres de Sylvio Cadelo

Humanoïdes Associés

(scén. Jodorowsky) :

- Le Dieu Jaloux
- L'Ange Carnivore

Gentiane

- Portfolio Strappi

Aedena

- Skéol (scén. Tettamati)
- Portable "Gentiane"
- Décollage (recueil d'illustrations)

* On nomme hexagramme un symbole constitué de six traits. Dans le monde chinois, les éléments peuvent chacun être représentés par un trigramme (trois traits). Et deux trigrammes donnent un hexagramme.



A l' Enfer du Jeu



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

REMISE 10 %

sur présentation cette page

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

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



**JOUEZ
AVEC NOUS**

Faerie

Jeu de rôle
et ses
aventures.

**LA TOUR
DU SERPENT**

TM1 - 2 scénarios

Ost

Sélectionné pour le
4ème Triathlon.

Une initiation au
jeu d'histoire avec
figurines.

ARCANES

Au commencement,
il y avait le jeu.



**L'ÎLE
DE PSYCHÉ**

TG1 - 1 scénario



Une vraie simulation
du Football,
pour shooter en
pantoufles.

BORODINO

1812 - La dernière bataille
avant Moscou.

SIM FOOT

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE _____



LES ELFES

Z.I. LA NEUVILLE LES CORBIE

80800 - CORBIE - Tél : 22.96.87.56 - Télex 145862



Pour un Meneur de Jeu, un long discours sympa vaut souvent mieux qu'un schéma rébarbatif. Premier volet d'une série d'articles consacrée aux aspects méconnus de Laelith, voici une étude sur le gigantesque labyrinthe qui s'étend sous la cité sainte. Les textes présentés ci-dessous sont extraits du célèbre ouvrage d'Anvlin d'Estenar, le seul homme qui ait jamais tenté d'établir de façon précise la topographie du Cloaque.



originaire de la grande cité arboricole d'Estenar, Anvlin connut une enfance difficile et fut contraint très tôt

d'exercer les métiers les plus divers pour assurer sa subsistance. Il fut ainsi successivement : coursier de magicien, rémouleur, arracheur de dents, camelot, chasseur professionnel, cambrioleur, galérien, mendiant et aventurier. Ce n'est qu'après avoir subi de méchantes blessures alors qu'il pillait un tombeau maudit, qu'il décida de se consacrer à la science en devenant topographe. Après un assez long apprentissage, il fit rapidement preuve d'un intérêt démesuré pour les tunnels, les constructions souterraines, et tous ces lieux qui abritent des créatures préférant vivre dans les ténèbres plutôt qu'à la surface du sol. Cette passion mit plus d'une fois sa vie en danger, mais sa compétence lui gagna le titre enviable de "Cartographe de l'Impossible". L'histoire d'Anvlin nous est connue grâce au "Monde des Ténèbres", la fabuleuse autobiographie qu'il rédigea peu avant sa mort. Dans cet ouvrage, il consacre un chapitre entier à sa tentative d'exposition du terrifiant Cloaque de Laelith. Une expérience qui le marqua profondément...

Un concours de circonstances

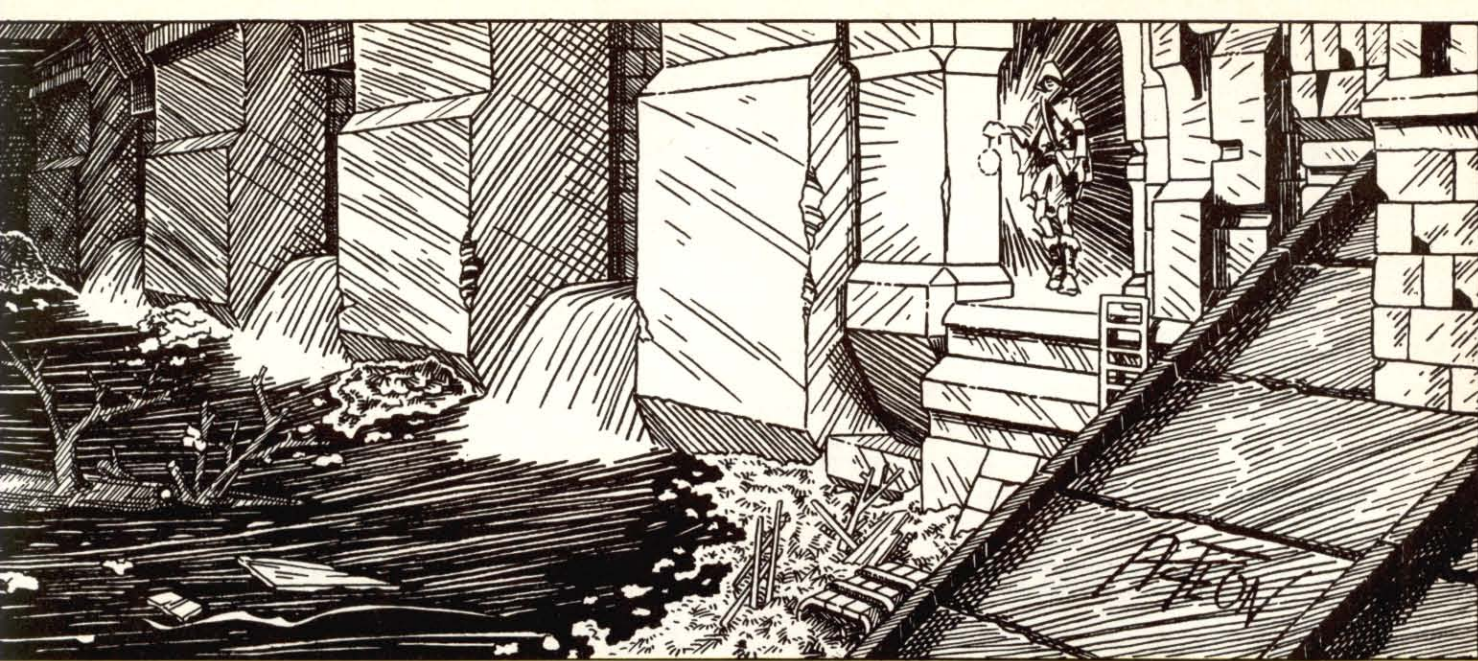
"... Je ne me rendis qu'une seule fois à Laelith et, au départ, ce n'était pas pour étudier le Cloaque. A l'époque j'accompagnais le grand Ermold le Noir, le savant de réputation universelle, qui avait décidé de se rendre dans la cité mystique pour compiler les parchemins rarissimes que recellent ses bibliothèques. Les circonstances mêmes au cours desquelles j'appris l'existence du labyrinthe qui s'étend sous la ville montagneuse, m'impressionnèrent fortement et ont certainement largement motivé l'expédition que j'entrepris par la suite. En effet, nous étions à peine arrivés mon maître et moi, au pied des gigantesques Falaises de Vorn, en contrebas de Laelith, que nous vîmes un rocher s'agiter, puis rouler sur le côté, révélant un passage obscur qui s'enfonçait dans le roc. De cette ouverture sombre jaillit un homme bien mis qui, après avoir épousseté ses vêtements, s'adressa à nous en ces termes : *"Bonjour pèlerins ! Vous devez sans doute être épuisés par votre voyage. Je connais un chemin souterrain qui vous épargnera la cohue de la route de la Falaise et vous mènera directement jusqu'à la cave de l'une des meilleures auberge de Laelith. Je ne vous demande que quelques piécettes pour vous guider jusque là"*. Stupéfait par cette offre impromptue, je me tournai alors vers mon maître afin de m'enquérir de son avis. Ermold était

occupé à fouiller dans sa besace à la recherche d'un objet qu'il trouva bientôt. C'était un petit rouleau d'ivoire qui contenait un minuscule parchemin. Sans prêter attention à l'inconnu, Ermold le déroula précautionneusement et commença à lire un texte écrit dans une langue que je ne connaissais pas. Soudain ! Un éclair venu de nulle part foudroya notre interlocuteur. Pendant les quelques instants que dura la combustion, je réalisai qu'il n'était pas humain ! Sa métamorphose fut rapide, mais je vis nettement une créature hideuse dont ma mémoire n'a pas voulu conserver le souvenir. Tout était clair maintenant : nous avions failli tomber dans un piège. Les Dieux seuls savent ce qui nous serait advenu si nous avions accepté l'offre qui nous avait été faite..."

Visite touristique

"...Je dois avouer que je n'ai pas beaucoup goûté les splendeurs de Laelith. Depuis mon arrivée dans la ville, je n'avais qu'un seul objectif : découvrir ce qui s'étendait "sous" la cité mystique. En parcourant les échelles de la Terrasse de la Prospérité, je découvris un jour un écriteau de marbre fixé au mur d'une vieille maison : *"Visite guidée du Royaume des Ténèbres. Une pièce d'or"*. Comment résister à pareille invitation ? Après avoir remis la somme demandée à un guichetier cacochyme, je me retrouvai, en compagnie d'une vingtaine d'au-

Le



-Mais qu'y a-t-il sous le Cloaque ? demanda le novice.
 Songeur, le Grand Prêtre hésita un instant avant de répondre.
 -Au fond, tout au fond, il y a l'Enfer !

Extrait des "Anecdotes Théologiques" par Ilsoun le Pieux.

Cloaque

tres curieux, dans une petite pièce crasseuse dont le centre était occupé par une grande trappe de métal fermée par d'épaisses barres d'acier. Notre guide, un nain barbu et parfaitement hideux, ouvrit bientôt la trappe. Deux détails me frappèrent simultanément. Tout d'abord, le métal de la trappe était couvert de traces : griffures, coups, corrosion d'acide, etc...

Ensuite, il était évident que le Cloaque était un lieu nauséabond, je me rappelai alors que chaque maison de la ville avait au moins un conduit- équipé d'une grille ou d'une chicane de plomberie- qui lui servait de tout-à-l'égout et qui donnait sur des labyrinthes souterrains. Indifférent à nos réflexes instinctifs de recul, le guide invita les visiteurs à emprunter l'escalier en colimaçon qu'avait révélé l'ouverture de la trappe. Tout en descendant, éclairés par la faible lueur de sa torche, il nous expliqua que nous n'avions rien à craindre et que cette portion du Cloaque était interdite aux habitants du dessous depuis de nombreuses années. La visite elle-même fut d'un intérêt limité (couloirs bien balayés, monstres en carton pâte et attrapes-nigauds en tous genres). Mais sa conclusion ne manqua pas de piquant... J'étais en train d'observer un antique graffiti gravé sur la paroi du couloir que nous empruntions, quand une énorme patte écailleuse jaillit d'un couloir latéral et empoigna à la gorge le marchand qui me précédait. Celui-ci, sans pouvoir préférer le moindre son, fut immédiatement

ment aspiré par l'obscurité. Seul témoin du drame, je signalai la disparition au guide. Celui-ci, d'une promptitude d'esprit admirable, déclara d'une voix calme : " Hum... Mes seigneurs, nous sommes attaqués. Veuillez me suivre... Au pas de course !!! "

Cette fuite éperdue jusqu'à la sortie, alors que nous étions poursuivis par des créatures dont nous ne percevions que les grognements, me laissa un souvenir impérissable. Lorsqu'enfin, nous fûmes remontés à la surface et que la trappe fut refermée- alors que nos agresseurs essayaient de la forcer à grands coups de hache- je pus réaliser que le guide et moi étions les seuls survivants..."

Préparation de l'expédition

"... Plus que jamais décidé à explorer le Cloaque, je me rendis dans de nombreux bouges de la Chaussée du Lac pour me renseigner et m'équiper. J'appris ainsi qu'il était officiellement interdit de descendre dans les souterrains de Laelith, à moins de posséder une "Licence d'Aventure" que le Palais n'accorde qu'exceptionnellement ; j'allais donc devoir agir en dehors de la légalité. Un vieux cul-de-jatte me raconta que les humains étaient très mal vus par "Ceux d'En-Dessous", à tel point qu'ils avaient la détestable habitude de tuer, ou d'estropier, ceux qu'ils rencontraient. Il me conseilla donc de revêtir un déguisement qui me donnerait l'appa-

rence d'un être appartenant à une race inconnue et manifestement agressive. Je suivis son conseil et m'achetai de quoi me rendre méconnaissable (cros postiches, queue en laine, masque à cornes, etc...). Ensuite, je remplis un sac de tout le matériel qui risquait de m'être utile pendant cette expédition : armes, cordes, lanternes, sous-vêtements de rechange, cannes, parchemins, encrier, briquet, gourde, livre de chevet, nécessaire à ongles, etc... Comme j'étais trop chargé, je dus faire une sévère sélection de ce que j'ammenais..."

Premières impressions

"...Déguisé et équipé de pied en cap, je me rendis dans la cave de l'Auberge du Sanglier Honteux où j'avais loué une chambre. Là, j'entrepris d'élargir à coups de pioche l'orifice d'évacuation des lieux d'aisance. Quand celui-ci fut assez grand pour me permettre de passer, je pris mon courage à deux mains et sautai à pieds joints dans l'inconnu... Il me fallut une bonne heure pour me nettoyer des souillures consécutives à mon plongeon dans la fosse septique de l'auberge. Quoiqu'il en soit, mon déguisement frôlait maintenant la perfection : je n'avais plus rien d'humain... même pas l'odeur ! Les couloirs que je découvrais étaient d'une étonnante variété. La plupart étaient horizontaux et avaient été creusés après le Châtiment. Mais certains, plus anciens, étaient inclinés vers le Lac d'Alta-

lith. Leurs dimensions variaient beaucoup aussi, allant du goulet à peine franchissable, à la véritable avenue souterraine. Parfois, les parois étaient sculptées de bas reliefs démoniaques à la beauté ineffable ; d'autres fois le salpêtre, le soufre et quelques griffonnages inconvenants étaient les seuls ornements des murs. Pour un homme qui n'a pas vu ce que j'ai vu, il est impossible de se faire une idée exacte de l'incroyable complexité du réseau des

boyaux souterrains qui s'étend sous la cité mystique. Un visiteur imprudent peut facilement se perdre dans cet imbroglio de couloirs. C'est d'ailleurs ce qui m'arriva...

Des habitants

"... Les artères du Cloaque ne sont peut-être pas aussi fréquentées que celles de Laelith, mais elles abritent une faune d'une ahurissante diversité. Lors de mon périple sous la ville, j'ai ainsi pu rencontrer : des goules, des orcs, des gobelins,

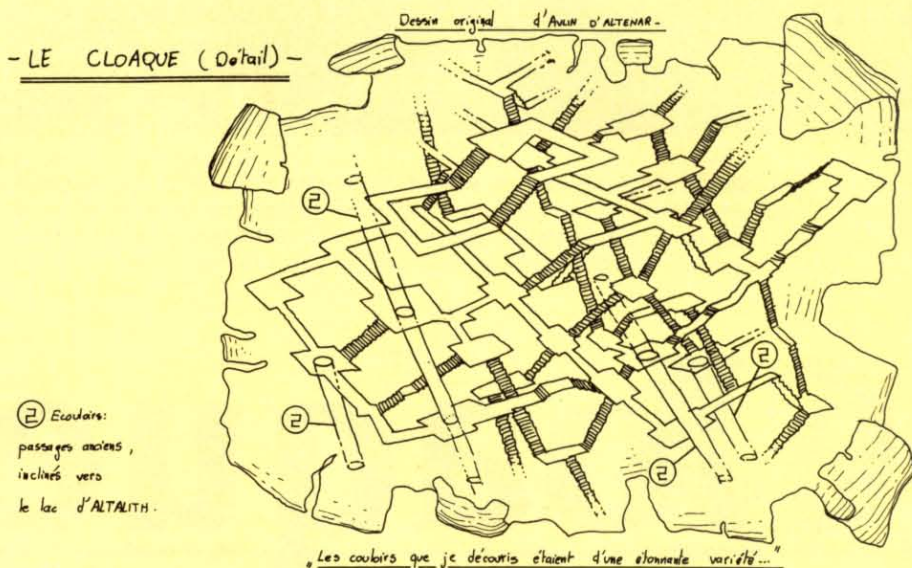
ce projet : à force de dessiner des tunnels, des caves, des chambres et des "écouloirs" (les couloirs inclinés. NdT), je m'étais perdu ! Légèrement découragé, il faut bien l'avouer, je partis à la découverte de ce que je me plaisais à appeler "mon royaume des ténèbres". C'est ainsi, au détour d'un couloir, que je découvris comment les habitants du Cloaque procédaient pour traverser l'Inlam et accéder aux souterrains de la partie sud de Laelith... En effet, par le plus grand des hasards, je

Le prodigieux destin d'un égout

... Née de la fusion de deux tribus barbares des montagnes, la ville de Tanith-Lenath connut un essor fantastique à partir du moment où les clercs des royaumes environnants prirent l'habitude de s'y réunir pour discuter d'hérésie et d'autres sujets tout aussi passionnants.

Comme, à cette époque, la population de la bourgade augmentait de jour en jour, la décision fut prise de faire construire un réseau d'égouts adapté aux besoins de l'agglomération. Ce fut un certain Gaenor, gnome de son état, qui fut chargé de dessiner les plans et de superviser les travaux qui durèrent plus d'un siècle. Lorsqu'ils furent achevés, la cité pouvait s'enorgueillir de posséder le système d'écoulement d'eaux usées le plus complexe qu'on ait jamais vu. En effet, Gaenor, en architecte zélé qu'il était, avait vu là l'occasion de faire briller son génie et il avait conçu un réseau de collecteurs principaux et secondaires qui s'étalait sur une dizaine d'étages et qui, en tirant parti du lit de quelques rivières souterraines, atteignait les cinquante lieues de longueur. Peu de temps après la fin du chantier, il se produisit un cataclysme naturel dans lequel certains esprits simples virent l'expression du courroux divin. Quoiqu'il en soit, une faille gigantesque fendit les montagnes des alentours. Le plateau rocheux sur lequel était bâti Tanith-Lenath bascula sur lui-même provoquant la destruction quasi-intégrale de la ville et accentuant fortement l'inclinaison des couloirs souterrains creusés par Gaenor.

Bien plus tard, alors que Laelith n'était encore qu'une ville sainte en pleine expansion, de graves troubles éclatèrent entre les habitants de la cité et quelques visiteurs non-humains dévoués à des divinités innomables. La Guerre des Vrais Dieux qui s'ensuivit fit rage pendant douze longues années et se termina par un statu-quo : d'accord, les prêtres inhumains auraient le droit de venir se recueillir au Temple de la Taupe, mais afin d'éviter de nouveaux problèmes de cohabitation, ils devaient s'abstenir de se promener dans les rues de Laelith ! Il fut ainsi décidé que, désormais, les égouts de la cité leur appartiendraient et qu'ils pouvaient en disposer comme bon leur semblerait. Depuis, des millions de pattes écaillées, velues ou griffues se sont employées à creuser le roc pour agrandir l'ouvrage de Gaenor. Aujourd'hui, le Cloaque compte plus d'une trentaine de niveaux et certaines de ses ramifications s'étendent bien au delà des limites de la cité du Roi-Dieu...
Extrait de "Sectes, religions et autres foutaises" par Gorham l'Incroyant.



des trolls, des associaux, des hommes-lézards, des hommes-serpents, des hommes-salamandres, des hobgobelins, des farfadets, des vampires, des troglodytes, des puces, des scorpions géants, des ogres et bien d'autres créatures, dont certains morts-vivants à l'apparence déplaisante. Heureusement pour moi, ces rencontres n'ont jamais tourné à mon désavantage et je dois en remercier mon déguisement, ma diplomatie, ma rhétorique et mon aptitude naturelle à la course à pied. Néanmoins, j'ai pu constater que plus je m'enfonçais dans les sous-sols de Laelith, plus je rencontrais des êtres hideux, acariâtres et vindicatifs. Il est d'ailleurs surprenant de constater que les habitants du Cloaque vivent dans des communautés bien distinctes, de véritables villages souterrains disséminés au hasard des galeries...

De la topographie

"... Avant de partir à la découverte, j'avais acquis un petit instrument révolutionnaire, constitué d'un bol d'eau et d'une petite aiguille argentée qui était censée désigner le nord en toutes circonstances, afin de réaliser des cartes de la plus haute précision. Cette merveille de la technologie moderne s'avéra malheureusement inutilisable sous terre. Je dus donc m'en remettre à mon instinct infallible pour dessiner le plan du Cloaque. Mais au bout de quelques jours, je finis par abandonner

me retrouvai un jour au seuil d'une ouverture donnant sur le défilé du Pont des Morts. Là, je pus constater que la partie inférieure du tablier de cet édifice était percée de nombreux trous où il était possible d'accrocher ses mains afin de progresser suspendu dans le vide jusqu'à un autre tunnel qui s'ouvrait dans la falaise sud. Par malchance, je ne pus emprunter ce passage, car au moment où je contemplais les eaux bouillonnantes du torrent qui partage Laelith en deux, je fus pris à partie par une créature aussi répugnante que malpolie qui m'invectiva copieusement depuis la berge sud avant d'entreprendre de traverser. Je retournai donc sur mes pas afin d'explorer d'autres secteurs de la partie nord. Par la suite, je n'eus plus la chance de retrouver cet endroit..."

Des merveilles

"... Le Cloaque est un véritable paradis pour l'aventurier avide de sensations fortes et de lieux stupéfiants. Pendant les quelques mois que dura mon exploration, je découvris des endroits dont l'étrange beauté vient encore hanter mes rêves : des salles aux murs d'obsidienne qui reflétaient à l'infini la flamme de ma chandelle jusqu'à la rendre plus brillante que le soleil ; des salles aux statues étranges qui discutaient de secrets que je n'oserais jamais profaner ; des forêts minérales dont les fruits étaient des gemmes resplendis-

santes ; des torrents et des lacs aux eaux de cristal peuplées de poissons aveugles et carnassiers...
J'ai vu aussi lors de mon périple tellement de bijoux, de pièces d'or et d'œuvres d'art, qu'aucun marchand parvenu ne m'a jamais plus impressionné par la suite. Evidemment, ces trésors étaient toujours gardés par des propriétaires redoutables qui n'avaient manifestement aucune intention de s'en dessaisir. Sans parler des nombreux pièges mécaniques qui défendaient certaines richesses et qui m'ont coûté un pied et deux doigts..."

De l'organisation

"... Chose surprenante : les secteurs du Cloaque sont souvent organisés en fonction des quartiers de la ville sous lesquels ils se trouvent. Ainsi, les souterrains du Palais du Roi-Dieu sont entièrement bloqués par d'épaisses grilles d'airain et par de nombreuses chausse-trappes astucieusement dissimulées (elles m'ont fait perdre l'œil gauche et la moitié de la mâchoire !). Sous la Terrasse de la Pros-

périté, j'ai pu aussi découvrir tout un système de petits conduits qui menaient jusqu'aux rues situées plus haut et permettaient de récupérer les pièces perdues par les passants de ce quartier. Mais pire que tout, j'ai un jour reçu sur ma pauvre tête, les ordures d'une poissonnerie de la Chaussée du Lac. Par bonheur, les sources ne sont pas rares dans le Cloaque..."

Le Temple de la Taupe

"...Alors que six mois s'étaient déjà écoulés depuis le début de mon expédition, je fis une étrange découverte... J'étais arrivé ce jour là dans une portion du dédale souterrain qui n'obéissait pas aux règles ordinaires d'architecture que j'avais pu observer jusqu'à présent : j'étais prisonnier d'un labyrinthe de petits couloirs étroits dont les murs étaient couverts d'inscriptions religieuses qui vantaient les graves défauts d'une divinité orque. Grâce à mon sens inné de la logique, et avec un peu de chance, je finis par arriver dans une salle aux dimensions cyclopéennes dont le centre était occupé par

un énorme crâne de taupe (30 mètres de diamètre environ). J'étais dans un temple secret situé sous le Temple du Crâne ! En ce lieu, je pus m'entretenir avec de nombreux prêtres inhumains et quelques shamans. Ils m'apprirent qu'ils adoraient des divinités subordonnées au culte de la Taupe. Le but de ce dernier était de retrouver le squelette entier de l'animal dont le crâne décorait le temple. Une fois que cela serait fait, quelques nécromanciens habiles pourraient ramener à la vie la Grande Taupe qui dévorait alors le monde entier : une perspective qui semblait leur plaire au plus haut point ! Dédaignant ces problèmes aussi théologiques qu'oiseux, j'observai les lieux et finis par découvrir un escalier abrupt qui montait vers la surface. Mais au cours de mon escalade, je fus accosté par deux prêtres humains qui, sans ménagement, me contraignirent à redescendre avant de m'expulser du temple souterrain. Perdu à nouveau dans un labyrinthe de petits couloirs, je serais mort de faim si je n'avais dévoré jusqu'au plus petit champignon que j'eus le bonheur de découvrir..."

Le Maître du Cloaque

"... Contrairement à ce que certains pensent, le Cloaque n'est pas le royaume de l'anarchie. Au cours de mes pérégrinations, j'eus souvent l'intuition que cet univers obscur était régi par un être démoniaque qui le maintenait impitoyablement sous sa férule. Qui est le "Maître du Cloaque" ? Je ne le sais pas, et je suis persuadé que si j'avais appris son identité, j'aurais été promis au trépas..."

La sortie

"... Au bout de 27 mois, douze jours et une poignée d'heures, je finis par trouver une trappe donnant à la surface et qui n'était pas fermée. Ivre de joie, je l'ouvris sans réfléchir et me retrouvai moi, un cartographe distingué déguisé en créature inconnue face à douze gardes qui semblaient attendre qu'un monstre des profondeurs passe le bout de son nez par la trappe pour lui faire passer le goût de l'extérieur. Je ne dus mon salut qu'aux trésors de persuasion que je dus déployer à cette occasion. Une fois que les gardes admirent que j'étais bien un homme, moi-même je n'en étais plus vraiment convaincu... je passai ensuite 6 mois dans l'Hospice du Vrai Savoir, au cœur du Nuage, histoire de me refaire une santé. A la fin de ma convalescence, je fus conduit au tribunal du Palais afin d'y être condamné à 3 ans de galère à bord du Tanith-Lenath, pour défaut de "Licence d'Aventure"..."

Texte
Jacques Dalstein
& Denis Beck
Illustrations
Acteon
Plans
Stéphane Truffert

Aventures dans le Cloaque (pour les MJ)

Il aurait été facile de décrire en détails le dédale souterrain de Laelith, mais cela aurait réduit considérablement les possibilités offertes par un lieu aussi fascinant. Le texte proposé ci-contre vous donne donc des éléments d'inspiration qui peuvent- et doivent- être développés selon vos propres conceptions. Bien sûr, le Cloaque peut très bien être traité comme un "super donjon" qui offre l'opportunité de dizaines d'heures d'exploration. Mais c'est aussi bien autre chose : c'est une société fascinante qui est un peu le reflet (en négatif) de la vie de Laelith ! En tout cas, si vous désirez mener des aventures dans cet univers souterrain, nous vous conseillons d'observer quelques règles :

- Plus on s'enfonce sous terre, plus les créatures rencontrées sont dangereuses.
- N'oubliez pas qu'il s'agit d'un monde où règne une obscurité permanente.
- C'est le labyrinthe le plus complexe que l'on puisse imaginer (il y a des couloirs horizontaux ou inclinés et même des puits !). A moins que vos joueurs décident de ne pas trop s'éloigner de leur point d'entrée, ils ont toutes les chances de se perdre et vous pouvez même les y aider en les faisant tomber dans une trappe communiquant avec les niveaux inférieurs. Partant de là, il est absolument dérisoire d'essayer de faire des plans précis (Avlin lui-même n'y est pas parvenu). Laissez donc les personnages déambuler au gré de leur inspiration et proposez-leur des "rencontres" plutôt qu'un donjon classique. Ces "rencontres" peuvent d'ailleurs très bien prendre la forme de salles étranges, de couloirs piégés ou de communautés de monstres.
- S'il est relativement facile d'entrer dans le Cloaque (on casse la plomberie d'un immeuble ou on creuse une cave et le tour est joué !), il est beaucoup plus difficile de trouver une sortie !
- La formalité des Licences d'Aventures est nécessaire pour éviter que des aventuriers sans scrupules ne provoquent des conflits ouverts avec la population du Cloaque. Soyez intransigeant en ce qui les concerne. Cette licence est matérialisée, outre le parchemin d'autorisation, par une pierre vaguement lumineuse oscillant du vert au pourpre, inimitable (et qui laisse une brûlure sur la peau au bout de plusieurs

mois d'utilisation), et protégée du vol par de puissants sorts.

- Tout est possible ! Le Cloaque est presque infini, et Avlin n'en a exploré qu'une infime partie. Alors, laissez-vous guider par votre imagination.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



à développement rapide

La gemme maudite

Un homme mystérieux demande aux aventuriers d'aller lui chercher "l'Oeil du Dragon", un joyau aux étranges propriétés qui devrait se trouver au treizième sous-sol du Cloaque. Il possède des Licences d'Aventures en bonne et due forme.

Pour le Meneur : l'homme en question est un haut mage de la Tour Majeure. "L'Oeil" appartient effectivement à un dragon qui sommeille depuis des siècles dans une caverne du Cloaque. Pour aventuriers expérimentés seulement...

La disparue

La fille d'un riche marchand de la ville a été enlevée. Pour la retrouver, son père engage les aventuriers.

Pour le Meneur : la fillette en question est une effroyable petite garce qui a été kidnappée par un shaman orque qui veut la sacrifier lors d'une cérémonie organisée au Temple de la Taupe. La récupérer sera peut-être une chose plus facile que de la ramener : la fillette déteste le monde entier... et plus particulièrement son père !

Le concours

La Confrérie de la Main Sanglante, une aimable guilde d'assassins, organise son grand concours annuel. La première personne qui ramènera trois têtes de gobelins gagnera une superbe statuette en or.

Pour le Meneur : bien sûr, il y a beaucoup de gobelins dans le Cloaque. Malheureusement, ils ont eu vent du concours et ils se cachent. Par contre, de nombreuses autres créatures ont bien envie de "goûter" aux aventuriers...

Cette histoire fait suite au scénario contenu dans "Avant Charlemagne", on y retrouve la cité de Colombarius et certains des personnages non joués (Arbogast, Maclou etc...). Mais il s'agit d'une histoire indépendante. Rappelons que Marcus, un collecteur royal d'impôts, a reçu un fort mauvais accueil des habitants de Colombarius dont il a juré de se venger. Pour le plan de Colombarius, voir le livre de règles, page 366.



Le

Prologue

Sept ans avant le début de notre histoire, un acte odieux fut perpétré dans la bonne ville de Colombarius.

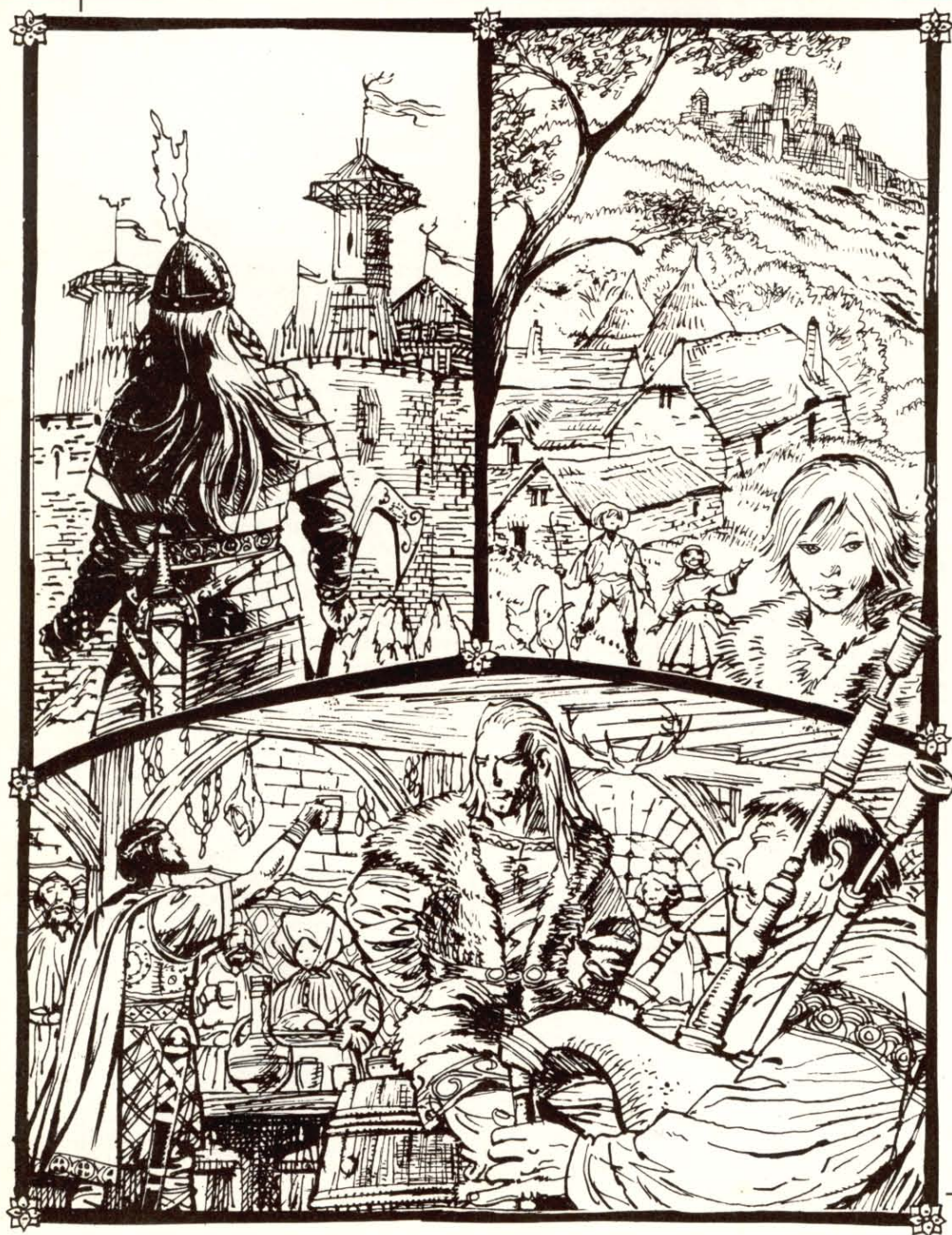
Le comte Cassiodore vint à mourir au cours d'un accident de chasse. Son cousin germain, le vieil Hagnéric fut désigné par les "rachimbourgs"(1) pour administrer le comté. Cette disposition ne déplut pas au roi des Francs pourvu qu'il continua à percevoir le montant des impôts. Le fils aîné de Cassiodore, Virgile, âgé de douze ans, était trop jeune pour reprendre immédiatement le fief. Mais Hagnéric, sentant la mort venir, voulut assurer la possession du fief pour sa propre descendance. Il fit organiser un attentat contre son neveu Virgile et la famille de son défunt cousin. Nul besoin de subtiles ruses à cette époque violente. Un parti de soldats pénétra dans l'aile du palais réservée à la famille de Cassiodore et entreprit de passer au fil de l'épée tous les occupants, femmes et enfants, familiers et domestiques.

Mais quand Hagnéric inspecta la vingtaine de cadavres, il ne put découvrir celui de son neveu Virgile. Ce dernier avait réussi à s'enfuir avec la complicité d'un esclave dévoué. Pas de trace non plus de l'adoubement(2) des comtes de Colombarius. Hagnéric attribua ce massacre à des ennemis de Cassiodore, fit pendre quelques soldats et tout fut dit.

Quelques mois plus tard Hagnéric mourut de vieillesse à l'âge de trente-six ans, son fils âgé de quinze ans lui succéda. Virgile, rendu prudent par les circonstances, préféra rester caché dans le petit village de Trésigny pour y attendre son heure.

L'armure cachée

Quelques années plus tard un groupe d'aventuriers rencontre un terrible orge alors qu'il traverse la forêt de Clairmarais(3). Il n'est pas prudent de s'abriter sous un arbre pendant l'orage, tout le monde sait cela.



Mais, par chance, dans une clairière, ils découvrent l'entrée d'une grotte où ils peuvent se réfugier.

Dans la grotte, l'un d'eux (meilleure *Perception* !) entend le bruit de gouttes qui tintent à intervalles réguliers sur une surface métallique. Un jet d'*Intuition* peut en dernière limite encourager ceux qui ne chercheraient pas plus loin. Dans un surplomb de rocher, au fond de la grotte, se dissimule un équipement complet de combat :

1- une masse d'armes finement ciselée, ornementée de pierre-

ment ses compagnons. Les aventuriers peuvent mettre à profit cet instant de distraction pour opérer rapidement une action qui peut -à ce moment seulement- être décisive : une fuite ou une attaque "surprise". S'ils ne le font pas, tous les P.J. portant des objets compromettants sont bientôt arrêtés. A part quelques lazzis et plaisanteries d'un goût douteux, on laissera tranquilles ceux qui se désolidarisent ouvertement des suspects ("Nous venons de les rencontrer...", "De simples compagnons de bain..." etc.)

Reims pour venger le prévôt Marcus, assiège la ville. L'évêque Maclou parlemente avec les assaillants. Les Francs réclament le double de l'impôt que devait lever Marcus : 50 000 sous d'or, une somme colossale pour l'époque ! Seul Arbogast, le comte, serait capable de la verser. Mais son avarice est si grande qu'il préfère voir la ville détruite plutôt que de payer la rançon !

Aucun individu ne sera autorisé à quitter la cité fortifiée avant que la rançon ne soit versée. Après un délai "raisonnable", si

mement discrets dans leurs déplacements en ville.

Si, par malheur, une patrouille mettait la main sur eux, les aventuriers seraient affectés à la défense de la porte St-Ricou. Dans ce cas, seule l'influence de l'évêque Maclou (pour les joueurs ayant déjà fait le scénario contenu dans "Avant Charlemagne") pourrait permettre de leur rendre leur totale liberté de manœuvre. Par contre l'influence du saint homme sur Arbogast et donc sur le sort des P.J. prisonniers est quasi nulle ! Plus vraisemblablement, les

Retour de l'Aigle

ries qui forment un blason représentant un aigle ;

2- un casque ciselé, pourvu d'un nasal et d'un cimier formé de deux ailes d'aigle ;

3- un pectoral de cuivre, moulé en forme de buste ;

4- deux paires de plaques d'acier munies de lanières qui s'adaptent aux bras et aux jambes ;

5- une paire de gantelets de fer. Ces objets étaient recouverts de terre, mais les intempéries ont mis à nu la cuirasse. La nuit se passe sans incident.

Le lendemain matin, un chaud soleil rassérène les aventuriers qui peuvent reprendre leur route.

Le M.J. doit soigneusement noter qui emporte quoi.

Une accueillante rivière (l'eau est chaude car nous sommes en été) semble faite pour inviter les aventuriers couverts de boue à se laver.

L'embuscade

Tandis qu'ils prennent un bain réparateur, ils sont soudain encerclés par un groupe (nb P.J. x 2,5) de soldats bien armés (lance + bouclier + cuir).

"*Rhabillez-vous !*" ordonne celui qui semble le mieux équipé (casque + épée + cotte de mailles), le chef donc. Il s'agit de Liutprand, l'homme de confiance du comte Arbogast. C'est un rude soldat qui était déjà au service d'Hagnéric, et commandait notamment les soldats qui massacrèrent la mère et l'entourage du jeune Virgile.

Tandis que les P.J. réintègrent leurs vêtements, Liutprand remarque soudain un des objets appartenant à l'armure découverte la veille (pour être "remarqué", un objet doit porter un chiffre inférieur au lancer d'un dé : 1 Masse, 2 Casque, 3 Pectoral, 4 Plaques, 5 Gantelets). Il ordonne à ses hommes de se saisir du P.J. qui le porte : "*A l'aide ! C'est un ennemi du Comte !*"

Tous les soldats se jettent sur le malheureux P.J. possesseur du dit objet, délaissant provisoire-

Dès lors, et pour une bonne partie du scénario, les P.J. vont être séparé en deux groupes. C'est une situation plus délicate à gérer mais beaucoup plus excitante pour le M.J. qui fait la navette entre les deux groupes. Dans l'intérêt des joueurs et de la partie, le M.J. doit veiller à ne pas faire jouer un groupe plus souvent que l'autre. C'est d'ailleurs en suivant de près le groupe défavorisé (les prisonniers) que le M.J. donnera aux autres l'envie de les faire libérer au plus vite.

Les P.J. arrêtés sont emmenés à Colombarius. Sans autre jugement, ils sont jetés au fond des oubliettes du palais du comte Arbogast.

Depuis la mort d'Hagnéric, Arbogast "assume pleinement" le pouvoir. C'est en réalité un homme faible et couard, tiraillé entre les différents conseillers qui le servent. Prudent et avide de richesses, Arbogast sait néanmoins diviser pour régner. Il est imprévisible et maintient un strict équilibre entre les factions rivales qui se disputent le pouvoir à sa cour.

Colombarius

Les P.J. restés libres voudront sans doute se rendre à Colombarius pour tenter de délivrer leurs compagnons. S'ils ne le font pas, par égoïsme ou par lâcheté, le scénario risque de traîner en longueur. Le M.J. dispose alors de deux moyens pour ramener les P.J. dans le "droit chemin". Le plus subtil consiste à passer plus de temps à faire jouer les P.J. prisonniers pour exciter la curiosité des autres et les inciter à délivrer leurs camarades. Un moyen plus grossier, mais aussi plus décisif, consiste à faire reculer les P.J. vers Colombarius sous la menace de l'armée franque.

Dans la cité assiégée

En effet, le soir même de l'arrivée des P.J. à Colombarius, une armée franque, envoyée de

satisfaction ne leur est pas donnée, les Francs menacent ni plus ni moins de raser la ville.

L'Hostellerie du palais

A Colombarius, les P.J. vont certainement chercher dans s'installer à l'auberge 1 qui est la plus proche du palais où sont enfermés leurs amis. Cette auberge, appelée "Hostellerie du palais", est d'ailleurs la seule où quelques places soient encore disponibles.

Dans l'auberge les conversations sont fort animées. Certains rappellent les atrocités commises deux ans plus tôt par les mêmes soldats dans Sanctus-Ursus, une cité qui leur avait résisté.

Une fois la ville prise, le massacre avait commencé. Tous les hommes adultes furent cloués à des arbres tandis que la ville était pillée et incendiée. Puis les Francs massacrèrent un grand nombre de femmes. Certaines attachées par les bras à la tête des chevaux furent mises en lambeaux par les bêtes violemment aiguillonnées. D'autres, étendues dans les ornières de la route et fixées au moyen de pieux, finirent écrasées par le passage des chariots chargés de butin et d'esclaves... Les corps furent laissés en pâture aux chiens et aux oiseaux et la cité détruite fut à jamais abandonnée des hommes.

Nos aventuriers coincés dans la cité ne peuvent manquer de participer à l'effervescence qui règne. On organise des milices pour monter la garde aux remparts, des corps de pompiers pour éteindre les incendies. Les provisions de chacun sont rassemblées dans des greniers publics, on met en place le rationnement de la population, les auberges sont fouillées pour débusquer d'éventuels espions, on cherche des soldats supplémentaires et des armes. Les P.J. sont menacés d'être promptement enrôlés pour la défense de la ville s'ils ne sont pas extrê-

P.J. vont s'efforcer de surveiller le palais pour repérer les lieux, observer les tours de garde ou tenter de corrompre les serviteurs.

Le palais du comte

Dans son palais, Arbogast se morfond car une entrevue aux portes de la ville avec les Francs les a trouvés résolus à venger ce qu'ils estiment être une trahison d'Arbogast. Il hésite donc entre résister à la tête de sa ville ou négocier son pardon avec l'armée franque en lui livrant la cité en échange de sa sécurité personnelle.

Mais s'il choisit la défense de la ville, il lui faudra s'exposer physiquement... et s'il trahit les habitants, il risque de déclencher une révolte qui servirait la cause de son ennemi Virgile. Cruel dilemme... La seule hypothèse qu'il refuse de prendre en considération est de payer la rançon demandée. Il en a les moyens financiers mais cela choque son "sens aigu de l'économie" !

Au fond des geôles

Quelques jours plus tôt, Liutprand a capturé Parfait, l'esclave qui avait réussi à sauver Virgile du massacre de sa famille. Arbogast craint le retour de Virgile et veut absolument savoir où il se cache.

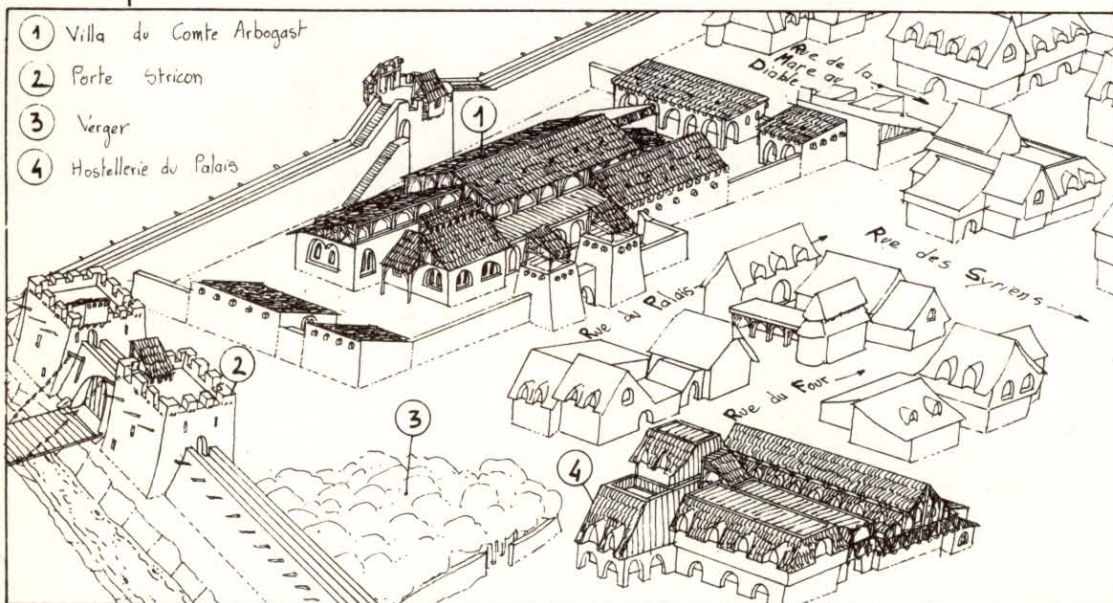
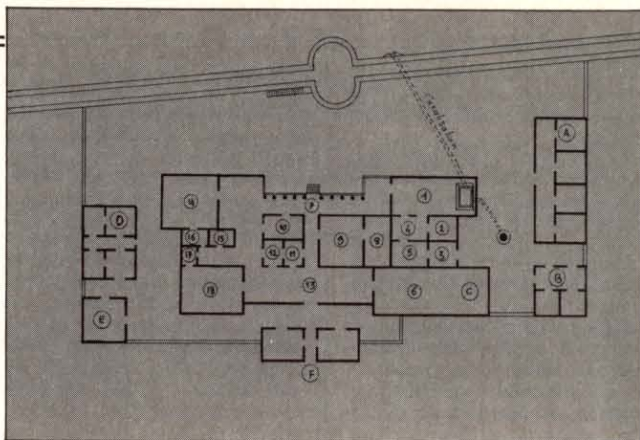
Les aventuriers prisonniers sont témoins d'une séance d'interrogatoire dans une cauchemardesque salle des tortures. Le bourreau promène les P.J. en expliquant dans le détail les prouesses de ses petites machines à faire parler (fers pour comprimer les membres, chaînes pour les étirer au contraire, planche garnie de clous qu'on écrase sur la victime, sans oublier les fouets, fers rougis au feu et autres instruments très pointus ou très lourds qui forment la panoplie du parfait bourreau médiéval !).

A cette occasion, ils font la

connaissance d'un prisonnier qui refuse de parler malgré les tortures. Les questions tournent précisément autour de l'armure trouvée par les P.J. et d'un certain "Virgile" qui semble être le plus grand ennemi du comte Arbogast. "Votre tour viendra plus tard !", ricane le gardien en les ramenant au cachot. Plus tard, le malheureux est jeté au fond de la geôle où crouissent les aventuriers.

En le soignant du mieux qu'ils peuvent, ils raniment le malheureux. C'est bien entendu Parfait. Il raconte aux aventuriers toute l'histoire (voir prologue) et leur

rius. Virgile est certain que s'il arrive à tuer Arbogast et à se faire reconnaître de la population, il pourra retrouver son fief. Pour cela, il a aussi besoin de revêtir l'adoubement des comtes de Colombarius. Il ne fait pas vraiment confiance aux habitants de la cité qui n'ont pas su résister à Hagnéric. Il sait que seul l'étalage de la force est capable de les convaincre. Mais son seul contact sûr est Euphronie, la vieille cuisinière. Il ronge donc son frein en attendant la première occasion. Aussi remarque-t-il rapidement le manège des aventuriers qui



- 1 Villa du Comte Arbogast
- 2 Porte Stricon
- 3 Verger
- 4 Hostellerie du Palais

1 ; Salle de bain (piscine, douches collectives etc.). Peu employée sauf aux périodes de fêtes, elle possède une particularité intéressante : une ancienne canalisation romaine (70 cm de diamètre) relie le puits aux douves de la cité. Elle communique avec le fond de la piscine.

2. Cachot. Quatre prisonniers partagent le cachot avec les P.J. et Parfait. Ce sont des pickpockets arrêtés au marché.

3. Logement de gardes. (nb=10) (J8/N12).

4. Gardien du cachot. Bodegèsil, un vieillard sadique, qui fait aussi office de bourreau, loge en permanence dans la pièce attenante au cachot. Mais le jour, il y a 25 % de chances de trouver cet ivrogne invétéré à l'Hostellerie du Palais (J12/N14).

5. Salle de torture. Une punition morbide y règne en permanence. Elle est généralement vide quand il n'y a pas d'interrogatoire. (J6/N5).

6. Logement de gardes. (nb 30) (J10/N13).

7. Terrasse. Quatre gardes se relayent sur les marches de l'escalier. La nuit, ils ne sont que deux.

8. Salon privé. C'est aussi le "bureau" d'Arbogast. (J8/N6).

9. Salle des banquets. Selon l'heure. Tous y prennent leur repas.

10. Harem d'Arbogast. Toutes les femmes d'Arbogast (nb 14), (J10/N14) sont rassemblées dans cette pièce gardée par deux "antrustions"(4).

11. Chambre. Priscilla, la femme officielle d'Arbogast, y vit presque recluse. (J10/N17).

12. Chambre d'Arbogast. C'est là qu'Arbogast a mis les pièces d'armure récupérées sur les P.J. Il y a un garde en permanence aux deux portes extérieures.

13. Grand hall d'entrée. Beaucoup de va-et-vient.

14. Cuisines. Les domestiques y logent. (nb 30), (J10/N12).

15. Logement des officiers. Là se trouvent les "leudes"(5) d'Arbogast et leur famille (nb 7 hommes, 10 femmes, 8 enfants). (J12/N15).

16. Charnier. Le plus souvent vide (odeur !), cette pièce sert à entreposer la viande salée et les charcuteries.

indique qu'Euphronie, une cuisinière, vieille servante fidèle du père de Virgile, peut essayer de les aider.

Le soir même, c'est Euphronie qui apporte le souper aux prisonniers. Elle doit attendre la fin du repas (vieille soupe et croûtons de pain dur) pour récupérer les écuelles. Elle peut à cette occasion échanger quelques mots avec Parfait qui lui présente ses nouveaux amis. A chaque repas par la suite, Euphronie la cuisinière pourra assurer le relais entre les P.J. Par son truchement, le M.J. a la possibilité de passer avec aisance d'un groupe de joueurs à l'autre. Il vaut mieux qu'il pratique souvent cette alternance pour éviter qu'un groupe se sente trop longtemps délaissé. Les "temps morts" sans M.J. seront heureusement mis à profit par les joueurs pour peaufiner les plans d'évasion.

L'évasion

Virgile, le véritable comte (voir prologue), est en fait lui aussi présent dans Colombarius. Il loge précisément à l'Hostellerie du palais pour des raisons analogues à celles des aventuriers. Il cherche à faire délivrer Parfait, l'ex-esclave qui lui a sauvé la vie sept ans plus tôt.

Virgile voue bien sûr une haine tenace à Arbogast. Il n'est pas le seul dans ce cas à Colombar-

viennent de s'installer à l'auberge. La surveillance que les P.J. exercent discrètement sur le palais d'Arbogast lui donne à penser qu'ils pourraient être des alliés potentiels. C'est donc lui qui fera le premier pas pour les aborder. Après un discret sondage, il révèle son hostilité au comte et propose aux aventuriers sa complicité. Dès lors, les P.J. peuvent renouer le contact par l'intermédiaire de la cuisinière.

Les enjeux

Pour les aventuriers, le meilleur moyen de se sortir du guépier est de faire cause commune avec Virgile. Il est pratiquement impossible de quitter Colombarius sans tomber aux mains des Francs. Par contre, si Virgile parvient à tuer Arbogast et à se revêtir de l'adoubement des comtes de Colombarius, il sera immédiatement reconnu dans ses droits par la population. Ayant alors accès au trésor d'Arbogast, Virgile pourra payer la rançon réclamée et délivrer la ville de la menace franque.

A partir de ce stade, le but des joueurs est de bâtir une évasion qui tienne la route. Tout est possible, évidemment : empoisonner les gardes, se déguiser pour pénétrer jusqu'au cachot, creuser un souterrain, mettre le feu au palais etc... Le Maître de Jeu aura donc pour tâche de

déterminer ce qui est faisable ou non et d'animer la partie jusqu'à la réussite ou l'échec de l'évasion et de l'accomplissement de la vengeance de Virgile.

Le palais d'Arbogast

C'est une ancienne "villa" gallo-romaine, vaste demeure sans étage, légèrement surélevée à l'arrière du bâtiment. Quatre dépendances sont encloses dans la muraille de 2,50 mètres qui entoure le palais : les écuries(A), les greniers(B), l'armurerie(D) et l'atelier(E). La tourelle sur le mur de la ville (qui communique avec la villa par un escalier) et les deux tours de l'entrée(F) sont sévèrement gardées. La plupart des occupants du palais se tiennent dans les pièces du corps principal(C).

Pour savoir si une pièce est occupée ou non, le M.J. lance trois dés. Des occupants sont présents si leur somme est égale ou inférieure à : 6(= 10 %), 8(= 25 %), 10(= 50 %), 12(= 75 %), 14(= 90 %).

La probabilité de présence évolue selon qu'il fait jour (J) ou nuit (N). Ainsi "Chambre femmes" (nb : 4 J8/N14) signifie qu'il y a quatre occupants pour cette chambre, qu'il y a 25 % de chances qu'elles soient présentes dans la journée et 90 % pendant la nuit.

17. Logement du chef des gardes. Liutprand est rarement dans sa chambre. S'il n'est pas en mission, il trinque à l'Hostellerie du Palais.

18. Logement de gardes. (nb 25), (J6/N13).

Certaines données peuvent être obtenues par une surveillance fastidieuse et difficile du palais. Dans ce cas, si les P.J. n'imaginent pas un moyen d'entrer au palais, ils ne sauront que ce qui est visible de l'extérieur : relève des sentinelles (toutes les deux heures), sorties des serviteurs ou des familiers (au gré du M.J.), visite d'Arbogast et de son escorte à l'évêché (selon scénario), etc...

Ces renseignements et même un plan du palais peuvent être obtenus en interrogeant Euphronie, la cuisinière, si les P.J. font alliance avec Virgile. Sinon, il est encore possible de corrompre un des serviteurs du comte lorsqu'il se rend à l'auberge pour boire un coup. Mais il faut se montrer habile (Marchandage "difficile") et discret. Le risque existe en effet de voir "l'informateur" se transformer en "dénoncateur".

Personnages Non Joueurs

Pour l'équilibre des P.N.J., le M.J. doit procéder de la manière suivante : à partir de la moyenne des caractéristiques physiques et mentales des P.J., le M.J. répartit la valeur des P.N.J. entre ceux qui, selon son jugement, sont inférieurs(-), égaux(=) ou supérieurs(+) aux P.J.

Par exemple les gardes qui en-

cerclent les P.J. sont sensiblement égaux sur le plan physique et sans doute inférieurs sur le plan mental. Leur chef par contre est égal en mental et supérieur en physique. Bien sûr, il s'agit alors de P.J. "moyens !" Si ces derniers sont des débutants complets ou au contraire des vétérans aguerris, cette estimation doit être révisée à la hausse ou à la baisse. Une bonne échelle de valeur peut être trouvée dans "Avant Charlemagne" p.254 au tableau C. Si la valeur des P.J. est lue à la ligne 3D, celle des P.N.J. se trouve aux lignes 2D, 3D ou 4D. La différence entre P.J. et P.N.J. doit être plus sensible au niveau des compétences qu'à celui des caractéristiques. Les caractéristiques qui correspondent au métier des P.N.J. doivent être favorisées. Les compétences qui doivent être particulièrement importantes sont indiquées d'une croix sur la fiche des P.N.J. principaux.

Liutprand, chef de la truste d'Arbogast

Peuple : Chamane (Germain), sexe : M, Formation : Guerrier, Age : 29, Résistance mentale : 22/7, Résistance physique : 29/10.
Cha : 5, Int : 9, Vol : 8, Hab : 8, For : 11, End : 10.
Qualité : Altruisme, Défaut : Colère.
Intuit : 8, Reflex : 9, Adapt : 9, Percep : 9, Beaut : 8, Discr : 9.
Compétences : C.Contact, Commande, Logique, C.Distance, C.Mains, Cheval, Marchandage, Chasse, Orientat, Pierre.

Arbogast, Comte de Colombarius

Peuple : Franc (Germain), Sexe : M, Formation : -, Age : 23
Résistance mentale : 24/8, Résistance physique : 21/7.
Cha : 11, Int : 8, Vol : 5, Hab : 7, For : 6, End : 8
Qualité : Prudence, Défaut : Avarice.
Intuit : 9, Reflex : 6, Adapt : 9, Percep : 9, Beauté : 8, Discrétion : 8.
Compétences : C.Contact, Command, C.Distance, Musique, Occulte, Séduction, Métal, Cheval, Latin, Chasse, Simples, Vêtements.

Parfait ancien esclave devenu l'ami de Virgile

Peuple : Syrien (Méditerranéen), Sexe : M, Formation : Artisan, Age : 35
Résistance mentale : 22/8, Résistance physique : 22/8.
Cha : 3, Int : 9, Vol : 10, Hab : 6, For : 6, End : 10.
Qualité : Altruisme, Défaut : Paresse
Intuit : 8, Reflex : 8, Adapt : 9, Percep : 7, Beauté : 7, Discrétion : 9.
Compétences : Conte, C.Mains, Manipulat, Médecine, Métal, Foi, Cheval, Latin, Marchandage, Animaux, Pierre.

Euphronie, cuisinière restée fidèle à Virgile

Peuple : Gallo-romaine (Celte), Sexe : F, Formation : Artisan, Age : 39.
Résistance mentale : 21/7, Résistance physique : 29/9
Cha : 8, Int : 6, Vol : 7, Hab : 9,

For : 6, End : 10
Qualité : Générosité, Défaut : Paresse
Intuit : 8, Reflex : 8, Adapt : 8, Percep : 8, Beaut : 7, Discret : 8.
Compétences : Théologie, Conte, Manipulat, Illusion, Foi, Animaux, Simples, Vêtements, Terre.

Virgile, fils de l'ancien comte de Colombarius

Peuple : Franc (Germain), Sexe : M, Formation : -, Age : 19.
Résistance mentale : 30/10, Résistance physique : 27/9.
Cha : 10, Int : 11, Vol : 9, Hab : 10, For : 9, End : 8 ;
Qualité : Courage, Défaut : Gourmandise
Intuit : 10, Reflex : 10, Adapt : 10, Percep : 9, Beaut : 10, Discret : 10.
Compétences : C.Contact, Command, Logique, C.Distance, Musique, C.Mains, Séduction, Tactique, Cheval, Latin, Chasse, Animaux ;

- (1) Notables de la cité siégeant au tribunal des "hommes libres".
- (2) Nom donné à l'armure complète des chevaliers.
- (3) Cette scène peut se dérouler au retour du "sabbat" de Chanteraine.
- (4) Fidèles parmi les fidèles.
- (5) Compagnons d'un puissant à qui ils ont juré fidélité.

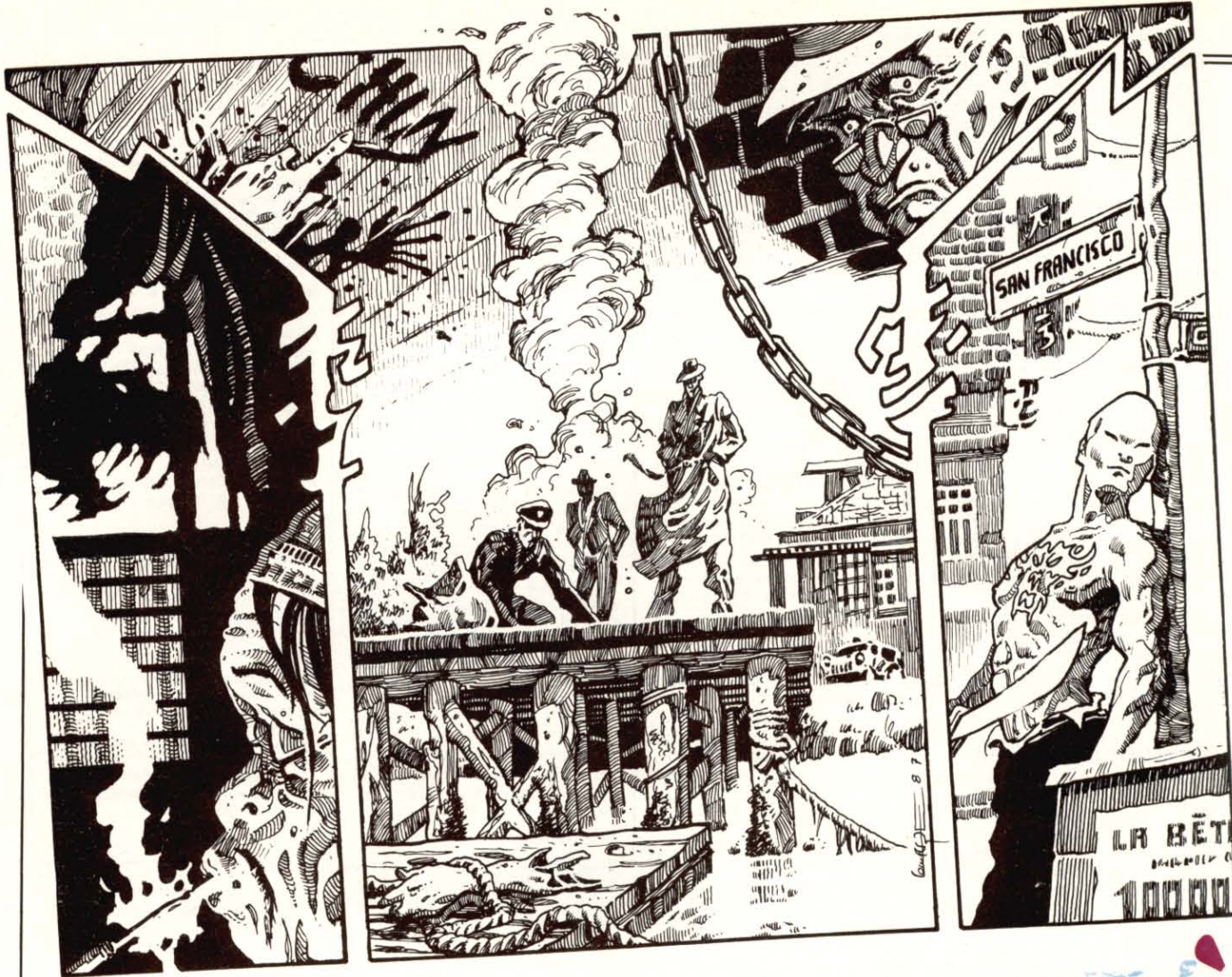
Scénario
François Nedelec
Illustrations
Pierre Koernig
Plans
Stéphane Truffert

CHRONIQUES
de LINAIS
3° EDITION
+ 1 ECRAN DE JEU
GRATUIT

LA
COMPAGNIE
DES GLACES
2° EDITION
VERSION BOITE

BASTON
LE JEU QUI CRAINT
NOUVEAU
LA RUE EXTENSION 1

L'AN MIL
"Une des perles rares
que personne n'attend.."
Casus Belli N°33



Panique à

Chapitre I

QUAND LA BÊTE FRAPPE

Appel au secours

29 avril. Un investigateur (désigné au hasard) reçoit une lettre qui a été postée en Californie cinq jours plus tôt. Elle lui est envoyée par un de ses vieux amis d'université, le professeur Arnold Stack de l'Académie des Sciences de San Francisco.

Le professeur Stack est un physicien réputé qui a abandonné depuis quelques années l'avant-scène du monde scientifique pour se consacrer à ses recherches. Veuf, âgé d'une quarantaine d'années, il vit seul en compagnie de sa fille de 18 ans.

San Francisco

Le voyage jusqu'en Californie, qu'il soit effectué en train ou en voiture, se déroule sans incident notable.

Dans les années vingt, San Francisco ressemble déjà beaucoup à la métropole que nous connaissons aujourd'hui. Ses longues avenues rectilignes bordées d'immeubles gigantesques sont encombrées en permanence par le flot des voitures, des camions et des innombrables tramways qui sillonnent la cité en se frayant un chemin à grand renfort de sonneries de cloches. Bref, la « Perle de la côte ouest » est loin de présenter l'aspect d'une bourgade paisible...

Sans compter que sa population cosmopolite, composée en grande partie de Mexicains, d'Indiens et d'Asiatiques, est aussi pittoresque, que remuante. En effet, les nuits de San Francisco sont particulièrement « chaudes ». Les crimes ne sont pas rares et les trafics divers engendrés par la proximité d'un grand port ont largement de quoi tenir occupées les légions de policiers qui essaient de maintenir un semblant d'ordre dans la grande cité.

cher ami,

Je viens de faire une découverte absolument extraordinaire. Malheureusement, elle semble attirer la convoitise de personnes fort peu recommandables, et je crains pour ma vie et celle de ma fille Clara. Je ne peux plus faire confiance à personne. Aussi, je vous supplie, en souvenir de notre ancienne amitié, de venir passer quelques jours dans ma villa de San Francisco. Emmenez avec vous quelques personnes sûres et soyez prudent.

Votre

Arnold P. Stack

Cette aventure est prévue pour 4 ou 5 Investigateurs expérimentés. Cthulhu et Lovecraft n'interviennent à aucun moment dans son déroulement. Mais, pourquoi ne pas goûter une fois à « L'Appel de l'Aventure » ?

Malgré cela, les habitants de San Francisco se sont fait une réputation de nonchalance et d'excentricité qui ne s'est pas démentie jusqu'à nos jours.

La villa du mystère

Le professeur Stack habite une villa située au bord de l'Océan Pacifique au nord-ouest de San Francisco. Lorsque les Investigateurs y arrivent ils constatent trois faits : la maison semble vide, le grand hangar à bateaux contigu à la demeure a complètement brûlé et la police a mis des scellés sur toutes les portes et les fenêtres.

Si les personnages décident de fouiller les lieux et de briser les scellés, reportez-vous au plan de la villa. Voici ce qu'ils peuvent trouver :

1) **Le hangar incendié.** Cette grande bâtisse de bois n'est plus désormais qu'un tas de cendre. Des « *Trouver Objet Caché* » (T.O.C.) réussis permettent de découvrir de nombreuses pièces d'équipement scientifique (moteurs électriques, cadrans divers, etc...), des outils et des plaques de tôle.

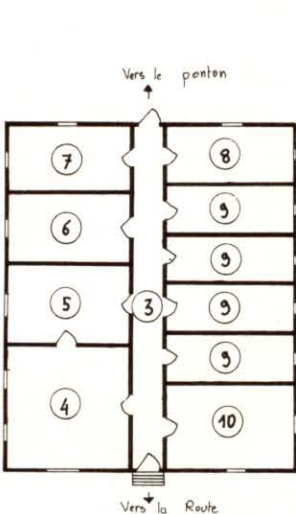
2) **L'emplacement du cadavre.** Le bois du ponton est imprégné d'une substance brunâtre (du sang séché) sur une surface de trois mètres carrés.

3) **Hall d'entrée.** Un désordre indescriptible règne ici ainsi que dans la plus grande partie de la maison. Un T.O.C. permet de découvrir un fragment de soie pourpre accroché à l'un des cactus qui décorent l'endroit.

4) **Le salon.** Tous les meubles paraissent avoir été fouillés en détail. Les buffets sont renver-

sés et tous les tiroirs ont été vidés sur le sol.

5) **Le bureau du professeur.** Les rayonnages de la bibliothè-



que sont vides. Les livres ont été jetés pêle-mêle sur le sol (des ouvrages de physique, d'aéronautique, quelques traités d'occultisme consacrés aux pouvoirs parapsychologiques et... les œuvres complètes de Jules Verne). Les classeurs et les dossiers de Stack ne contiennent plus que des notes sans importance. Il semble que l'on ait brûlé dans la cheminée de nombreux documents scientifiques...

6) **La chambre du professeur.** Le matelas a été retourné, la table de nuit renversée, ainsi

que l'armoire. Un T.O.C. permet de découvrir une lettre qui a glissé sous le lit. Elle date du 3 janvier et a été écrite par un certain Burt Savage qui habite au 2022 Fillmore Street, San Francisco.

7) **La chambre de Clara Stack.** Même désordre que dans la chambre du professeur. L'abondance des produits de beauté témoigne — ainsi que la garde robe imposante — de la coquetterie de l'occupante des lieux.

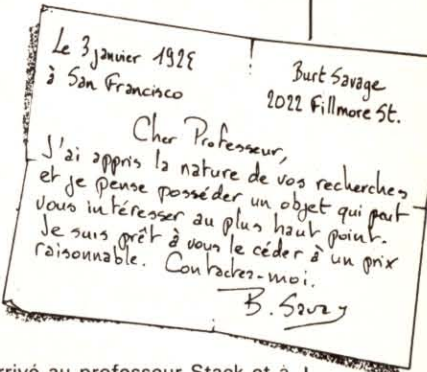
8) **La salle de bain.** Rien de spécial.

9) **Des chambres** qui semblent ne pas avoir été occupées depuis longtemps.

10) **La cuisine.** Rien.

La police s'en mêle

Les personnages peuvent être amenés à rencontrer des représentants de l'ordre de deux façons. Soit en allant s'enquérir de la raison pour laquelle les scellés ont été apposés sur la



arrivé au professeur Stack et à sa fille :

« — Le 25 avril dernier, à l'aube, nous avons été appelés par un voisin du professeur qui déclarait avoir entendu un gigantesque vacarme et des cris provenant de chez les Stack. Quand nous sommes arrivés sur les lieux, il était trop tard. Le hangar à bateaux était en feu, la maison avait été fouillée de fond en comble et le professeur était mort. Son corps a été retrouvé

San Francisco

villa du professeur Stack, soit alors qu'ils viennent juste de terminer de fouiller la maison. Dans ce deuxième cas de figure, les policiers — avertis par un voisin complaisant — les arrêteront à leur sortie et les investigateurs auront sans doute beaucoup de mal à justifier leur présence.

Le lieutenant Palmer, du Poste de Police du District de Richmond (quartier nord-ouest de San Francisco), a été chargé de l'affaire. C'est un homme carré à la mâchoire volontaire et au regard acéré. Soupçonneux de nature, il posera quantité de questions aux personnages avant de leur révéler ce qui est

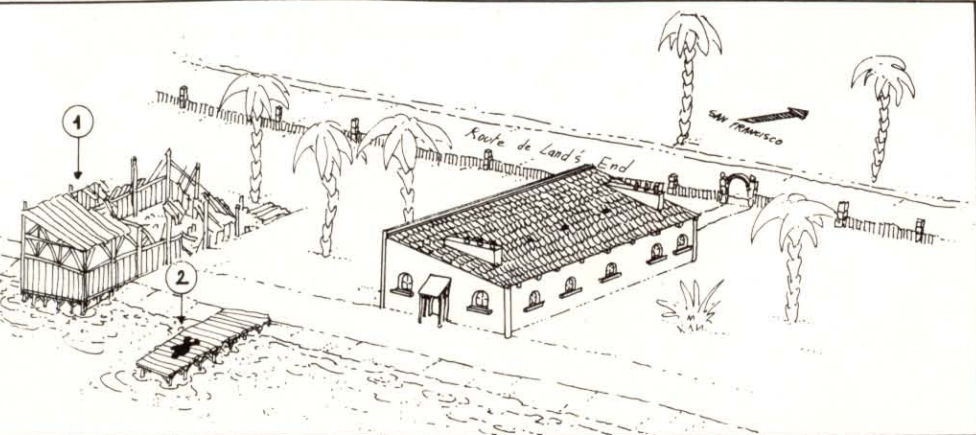
sur le ponton. Selon le rapport du coroner (Palmer consulte un document), il était en 63 morceaux distincts ! Depuis, sa fille a disparu et nous n'avons aucune piste sérieuse. En attendant que nous ayons vérifié vos déclarations, veuillez vous tenir à la disposition des autorités. » Ayant terminé son petit discours, Palmer congédie les personnages et, tout en refermant la porte de son bureau, leur lance dans un éclat de rire : « Surtout, prenez bien garde au monstre ! »

Note pour le gardien : Palmer est l'archétype du policier sévère, intègre et têtu. N'hésitez pas à vous servir de lui pour ennuyer vos joueurs s'ils décident d'agir dans l'illégalité...

Chapitre II

SUR LA PISTE DE LA BÊTE

Les éléments d'enquête présentés ci-dessous peuvent être découverts par les joueurs à différents moments au cours de la partie. Ils sont présentés « en vrac » afin que le Gardien puisse s'y référer facilement au moment adéquat. Les jets de compétences qu'il faut réussir pour obtenir ces informations sont indiqués entre parenthèses.



Les échos de la presse

Il existe plusieurs quotidiens à grand tirage dans la région de San Francisco (*California Times*, *SF Call Bulletin*, *Oakland Tribune*, *SF Chronicle*, etc...). Pour des raisons de simplicité, on considérera que les articles proposés ici ont été publiés dans tous les journaux.

— **Edition du jour** : « *Le monstre fait deux nouvelles victimes* ». Les corps de James Lamarsnow (un loueur de bateaux) et de Randy Lawford (son assistant) ont été découverts atrocement déchiétés sur une plage proche de « Devil's Slide », un lieu-dit situé sur la côte à une quinzaine de kilomètres au sud de San Francisco. Selon les premiers témoignages, le « monstre volant et rugissant » qui fait parler de lui depuis quelques semaines serait responsable de ces décès. L'article rappelle que l'Association Californienne de la Presse Indépendante offre un prime de 10 000 dollars à qui capturera la « bête ».



Dans la même édition, un article est consacré à la guerre des Tongs (sectes secrètes chinoises) qui se livre à San Francisco. Deux nouveaux cadavres d'Asiatiques ont été découverts dans une ruelle de Chinatown. Il semblerait que le trafic d'opium soit en plein essort...

— **Editions précédentes** (*bibliothèque*) : au cours des derniers mois, de nombreux témoins déclarent avoir aperçu, de nuit, une étrange créature volante qui fendait le ciel à une vitesse prodigieuse tout en produisant un rugissement terrible accompagné parfois de deux coups de tonnerre. Les « apparitions » ont été remarquées dans la zone de Lands End (région côtière où habitait Stack) dans un premier temps, mais depuis quelques jours, c'est le secteur de Devil's Slide qui est concerné. La mort du professeur et la disparition de sa fille ont été mises sur le compte du monstre. Une prime de 10 000 dollars est offerte à quiconque le capturera.

Verdict du coroner

Les corps des victimes du « monstre » sont à la morgue du tribunal. Si l'on parvient à y

accéder (*Droit*, *Crédit* ou *Eloquence*) on pourra constater qu'ils sont absolument déchiétés et méconnaissables (perte de 1D4 points de SAN si le jet est manqué). Le coroner (*Discussion*) reste cependant intimement persuadé qu'aucun monstre n'est mêlé à cette histoire.

A l'Académie des Sciences

Située dans le magnifique parc de Golden Gate, au cœur même de San Francisco, l'Academy of Science est un bâtiment prestigieux qui accueille de nombreux scientifiques de valeur. On peut y apprendre (*Baratin* ou *Discussion*), que le professeur Stack n'est plus un de ses membres depuis qu'il a osé émettre « certaines hypothèses irrecevables concernant l'anti-gravité »...

Les voisins du professeur Stack

Ils déclarent (*Baratin*, *Discussion* ou *Eloquence*) que le professeur Stack vivait seul avec sa fille et ne recevait plus guère d'amis, si ce n'est un certain Burt Savage, un aventurier bien connu. Les voisins ont tous aperçu, au moins une fois, le « monstre volant » dont parlent les journaux. Il ne sort que la nuit et son rugissement accompagné parfois de coups de tonnerre est, paraît-il, absolument terrifiant. Un certain nombre de personnes suspectes ont aussi été repérées dans les parages au cours du mois d'avril : des Chinois...

Ballade au bord de l'océan

Si les personnages vont enquêter du côté de la plage de Devil's Slide (à une vingtaine de km au sud de S.F.), où le monstre est apparu ces derniers jours, ils peuvent faire quelques rencontres intéressantes.

Lancez 1D10 toutes les heures. La nuit, ajoutez 2 au résultat.

1 Une patrouille de gardes-côtes.

2 Un pêcheur qui a aperçu le « monstre ».

3-4 Le docteur Theo Bertz

5-6 Herr Doktor Sigmund Fried

7-8 Le chasseur Bob Burton

9-10 La journaliste Irina Kugelov

11 1D10 « Hatchetmen » (voir caractéristiques en fin de scénario).

12 Le « monstre ».

Bertz, Fried, Burton et Kugelov sont quatre « chasseurs de monstre » attirés par la prime de 10 000 dollars. Secrets et menteurs, ils peuvent être utilisés pour lancer les joueurs sur de fausses pistes (« Si, si, je vous jure que ça ressemble à une grande chauve-souris ! »).

— **Docteur Theo Bertz** : radiesthésiste farfêlu (*Un peu plus à l'ouest*), il a des théories sur tout et n'hésite pas à les partager. Il a un très fort accent germanique.

— **Herr Doktor Sigmund Fried**, de l'Université de Vienne, Autriche. Il est venu à l'Université faire une série de conférences sur la psychologie et la psychanalyse. Il est bien convaincu que le monstre n'est qu'une psy-

chose née dans l'esprit atrophié des pauvres gens du port (son discours permet d'utiliser et de parodier quelques uns des passages racistes de Lovecraft sur — au choix — la dégénérescence due à la consanguinité de tous les demeures qui ne vivent pas à Boston ou à Providence ; ou la dégénérescence due au brassage des races et à la promiscuité qui règne dans les couches laborieuses et le Lumpenproletariat). Le bon docteur est plutôt bedonnant, porte monocle, encourage tout le monde à venir à Vienne — Autriche — et à se faire psychanalyser mais est affligé d'un accent autrichien à couper au couteau... suisse.

— **Bob Burton** : espèce de « Rambo » de la chasse au gros gibier, il veut la tête du monstre dans sa salle aux trophées. Il est très lourdement armé, tire souvent sans réfléchir et parle l'argot comme le gosse du Bronx qu'il a été.

— **Irina Kugelov** : Russe blanche recyclée dans le journalisme. Son insulte favorite est « *bolchevick !* ». Agée d'une cinquantaine d'années, elle a un cœur de midinette et tombe facilement amoureuse (il faut réussir un jet de Chance pour ne pas être élu de son cœur). (Note au Gardien : elle peut être, si vous le désirez, une vraie espionne bolchevique, vaguement au courant de la nature du « monstre ». Elle essaiera alors de s'emparer de la machine pour son pays).

Chez Burt Savage

Aventurier notoire, Burt Savage habite un grand appartement au 13ème étage d'un building du centre ville. Lorsque les personnages se rendent chez lui, il ne répond pas à leurs coups de sonnette, mais sa porte est entrebâillée. Le domicile de Savage est décoré de nombreux bibelots que l'explorateur a ramené de ses voyages en Chine (masques, sculptures, statues). Savage lui-même est mort. Il baigne dans une mare de sang au centre de son salon. Il a une profonde blessure en plein dos (un coup de hachette) et a saigné abondamment. Avant de mourir, il a eu le temps d'écrire

quatre lettres avec son propre sang : « CHIN ». Un T.O.C. réussi permet de découvrir son journal intime dissimulé derrière un tableau suspendu au mur. Dans ce livret, Savage explique que lors de son dernier voyage en Chine, il a dérobé dans un monastère des montagnes de Mongolie une pierre appelée le « Jade Céleste » qui avait la vertu de s'élever du sol lorsque les moines se concentraient sur elle. De retour en Amérique à la fin décembre de l'année dernière, il a rapidement pris contact avec le professeur Stack et lui a vendu le Jade Céleste pour 5 000 dollars. Depuis, il est poursuivi par la secte chinoise de « La Bête Pourpre », dont le chef Fong Lee semble avoir juré sa mort.

Après ces quelques constatations, un jet en *Ecouter* permettra d'entendre une sirène de police dans la rue ; il est temps de filer...

Filature suspecte

Dès l'instant où les investigateurs se sont rendus chez Savage, ils sont suivis jour et nuit par deux Chinois, membres de « La Bête Pourpre ». Ils ont pour mission d'éliminer les importuns et si toutefois un personnage sort seul, ils l'attaquent et essayent de le tuer. Ils peuvent aussi piéger le véhicule des investigateurs s'il est laissé sans surveillance. Dans ce cas, lorsque les joueurs reprennent leur voiture, faites-leur exécuter un jet en *Ecouter*, s'il est réussi, ils entendent une « tic-tac » suspect sous le capot. Ils ont alors 5 secondes pour réagir avant que la bombe n'explose causant 4D10 points de dommages... Pour les caractéristiques des « suiveurs » voir les « hatchetmen » en fin de module.

— Chapitre III —

DANS L'ANTRE DE LA BÊTE

A un certain stade de leur enquête, les personnages comprendront que la clef du mystère se trouve à Chinatown. On ne peut que leur souhaiter bonne chance...

L'Enfer des Tongs

« *Tong* » est un terme générique employé par les Américains et utilisé pour désigner les innombrables sectes chinoises importées par les immigrants asiatiques aux Etats-Unis. La plus ancienne secte recensée, les « *Sourcils Incarnés* », remonte à plus de 2000 ans. Depuis, beaucoup d'autres se sont fait connaître. On peut citer les Triades (encore très puissantes aujourd'hui) et les Boxers (membres de la Société du Poing pour la Protection et responsables de la révolte de 1900). Au départ, les sectes avaient des buts assez différents comme, par exemple, restaurer la dynastie Ming en Chine. Mais, au fil des siècles, elles n'ont plus eu qu'un seul objectif : le Pouvoir sous toutes ses formes et par tous les moyens ! Les tongs américaines ne font pas l'exception à la règle et, dès leur implantation en Amérique, au début de ce siècle, elles se sont largement consacrées à l'organisation du crime en parallèle avec la Mafia (avec un succès moindre que les Siciliens cependant). Les membres des tongs sont en principe des fanatiques pleinement dévoués à leur cause. Assassins sans scrupules, ils se sont fait une réputation terrifiante à la suite de meurtres sauvages commis avec des hachettes (d'où leur surnom de « hatchetmen »). Les guerres entre sectes ont surtout fait rage au cours des années vingt, et tout particulièrement à San Francisco et le nombre de crimes mis à leur actif est impressionnant. Quoiqu'il en soit, si vous visitez un jour Chinatown, évitez de mentionner les tongs ; un coup de hachette est si vite arrivé !

La Petite Chine

Chinatown est un quartier entièrement asiatique situé à l'est de San Francisco. Ses rues sont décorées à la mode chinoise et l'on peut parfois avoir l'impression d'être à Hong-Kong, ne seraient les policiers qui patrouillent par groupe de six, matraque à la main.

La population de Chinatown ne considère pas d'un bon oeil les étrangers qui s'aventurent dans son domaine et certaines bousculades peuvent être provoquées intentionnellement pour ennuyer les « honorables visiteurs ».

Si les investigateurs questionnent les passants (coolies, blanchisseurs, etc...) sur la secte de la « Bête Pourpre » ou sur Fong Lee, les personnes interrogées trahissent une terreur intense et, très vite, les personnages sont fuis comme la peste. Bientôt, ils se retrouvent dans une ruelle déserte. C'est alors que six hommes munis de hachettes s'approchent d'eux, l'air menaçant...

Tongs en guerre

Il s'agit de six hâchetmen de la secte de la Bête Pourpre qui ont reçu l'ordre d'exécuter les importuns. Dévoués fanatiquement à leur cause, ils ne reculent devant rien et se battent jusqu'à la mort.

Quoiqu'il en soit, au bout de trois rounds de combat, cinq nouveaux Chinois font leur apparition et règlent leur compte aux agresseurs au cours d'une extraordinaire démonstration de Kung-Fu. Une fois ce problème réglé, ils invitent les investigateurs à les suivre jusqu'à un estaminet à l'enseigne du Dragon Radieux.

Rencontre avec le Lotus d'Argent

Les « sauveurs » chinois sont des membres de la Tong du Lotus d'Argent, une secte ennemie de la Bête Pourpre. Ils amènent les investigateurs jusqu'au Dragon Radieux afin qu'ils rencontrent Wang Tseu, un de leurs chefs de guerre qui a décidé de se servir d'eux pour combattre ses concurrents sans trop se compromettre.

L'air du Dragon Radieux est lourdement enfumé. Sur un mur, une ... vraie sirène empaillée. Quiconque examine l'objet devra réussir un jet de SAN, ou perdre 1D4 points de SAN. Un examen minutieux et un jet de *Biologie* permettent de voir qu'il s'agit d'un collage à partir d'un thon, sans doute d'un singe et d'autres éléments. Dans un coin, accroupi devant une table basse, un Chinois sans âge habillé à la mode des mandarins semble rêver en tirant de profondes bouffées de tabac odorant sur sa pipe longue. Au bout d'un moment de silence, il s'adresse aux investigateurs :

— « Vous êtes dans les sales draps ! L'infâme Fong Lee, maître de la Bête Poulpe, a juré votre

pelte. Vous n'avez qu'une solution : attaquer les premiers ! Si c'est ce que vous décidez de faire, allez au 263 Kearny Street à minuit. Vous trouverez une fumelle d'opium clandestine qui abrite l'un des lepailes de la Bête Poulpe. Soyez pludents et que les Dieux du Ciel soient avec vous ! ».

Après cela, Wang Tseu se plonge à nouveau dans ses rêveries et les personnages n'ont plus qu'à s'en aller.

263 Kearny Street

À l'adresse indiquée par Wang Tseu, les investigateurs découvrent un vieil entrepôt délabré converti en fumerie clandestine. Des paillasses miteuses accueillent quelques adeptes du pavot qui semblent ne plus voir le monde réel. Deux Chinois en robe de soie préparent les pipes et installent les consommateurs (pour les descriptions inspirez-vous du « Lotus Bleu »). Arrivés à ce stade de l'aventure, plusieurs possibilités s'offrent aux personnages :

— Attaquer la fumerie. Ils pourront vaincre facilement les deux tenanciers de la fumerie, mais la secte est puissante (plus de 300 membres disséminés dans Chinatown) et leurs chances de survie seront maigres. De plus, ils risquent de ne pas découvrir le fin mot de l'histoire.

— Se faire passer pour des toxicomanes. Il leur faudra se déguiser (réussir un jet de *Camouflage*), s'ils ne veulent pas être appréhendés rapidement, torturé, puis exécutés.

— Surveiller l'entrepôt depuis l'extérieur. Ils pourront voir alors les allées et venues des opiomanes et la sortie de Fong Lee et de ses hommes (voir ci-dessous).

Des haches dans la nuit

Vers une heure du matin, 9 hommes surgissent d'une trappe située dans l'entrepôt et permettant d'accéder à la cave de celui-ci. Huit des hommes sont des hâchetmen, le neuvième n'étant autre que Fong Lee, un Chinois déguisant habillé d'une robe pourpre, au visage orné d'une moustache et d'une mince barbe noire.

Les neuf hommes sortent du bâtiment, s'engouffrent dans deux grandes limousines noires et démarrent en trombe. Ils se dirigent vers la caverne de Devil's Slide (voir « Face à la Bête », plus loin).

Dans la cave

Si les personnages parviennent à s'introduire dans la cave de la fumerie d'une façon ou d'une autre, ils découvrent une grande salle de réunion tendue de tentures. Au-dessus d'une estrade, une grande carte de la région est piquée de petites épingles d'argent. Ces épingles désignent pour la plupart les fumeries clandestines affiliées à la Bête Pourpre. Mais, deux d'entre-elles font l'exception. En effet, il y en a une piquée à l'endroit où se trouve la villa du professeur Stack et une autre désigne un point particulier de la côte des environs de Devil's Slide.

Librairie Saint Germain



Tous les jours sauf dimanche
de 10 h 30 à 19 h (sans interruption)

Jeux de rôles Jeux de plateaux Jeux de guerre

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

... et même plus !!



140, Bd St-Germain — 75006 PARIS

☎ 43 25 15 78

métro ODEON

* Authentique : les Chinois s'amusaient à ce genre de choses.

Derrière les tentures, il y a quatre portes. Trois d'entre-elles s'ouvrent sur des cellules pouilleuses (un TOC permet de découvrir dans l'une d'elles un bâton de rouge à lèvres). La quatrième donne sur la chambre des gardiens des lieux, quatre hatchetmen féroces !

Chapitre IV

FACE A LA BÊTE

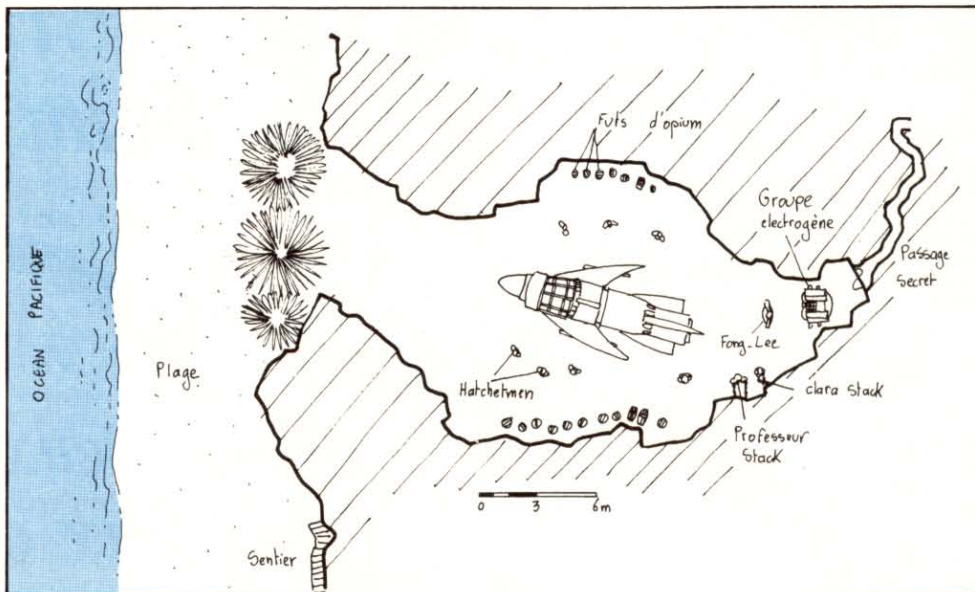
Qu'ils suivent les limousines de Fong Lee ou qu'ils consultent la carte du repaire de la Bête Pourpre, les personnages doivent se rendre à Devil's Slide où ils découvriront une caverne qui abrite une bien étrange activité.

La caverne du monstre volant

Les voitures de Fong Lee et de ses hommes sont dissimulées dans les buissons au sommet d'une falaise du bord de l'océan. Un sentier de chèvre permet de descendre jusqu'à la plage.

Une fois arrivés en bas de la falaise, les investigateurs remarquent que de la lumière filtre de derrière les arbres accolés à la paroi rocheuse. Ces arbres sont escamotables et dissimulent l'entrée d'une caverne.

Cette excavation naturelle d'une trentaine de mètres de long sur une quinzaine de mètres de large abrite le prototype d'engin volant construit par le professeur Stack, un cône de métal d'une dizaine de mètres de long aux ailes en V d'une envergure de 5 mètres. Des fûts d'opium sont arrimés contre les parois. Dix hommes de la Bête



Pourpre accompagnés par Fong Lee sont là. Tout le monde s'affaire à préparer le décollage du prototype. Dans un coin de la caverne, deux personnes sont enchaînées : une ravissante jeune fille blonde et... le professeur Stack !

Si les investigateurs veulent faire quelque chose avant que le « monstre » ne s'envole pour la Chine en emmenant Stack et sa fille, il leur faut passer à l'attaque.

N.B. : Dès le début du combat, Fong Lee s'enfuiera en empruntant un passage secret qui s'ouvre dans le fond de la caverne. Faites tout pour qu'il puisse s'échapper ; on ne sait jamais, il peut servir pour une autre aventure...

Pour régler l'affrontement, reportez-vous à la carte en annexe.

Après la lutte

Une fois Clara et le professeur libérés, ils expliquent aux investigateurs leur étrange aventure. Depuis quelques années, le professeur travaillait sur un prototype d'engin volant propulsé selon les principes de sa théorie sur l'anti-gravité. Malheureusement, il n'était pas parvenu à découvrir un propulseur efficace et son engin était promis à la casse lorsque Burt Savage le contacta. Ce dernier lui vendit une pierre étrange et verdâtre qu'il ramenait de Chine et qui, selon lui, avait la propriété de léviter lorsque l'on se concentrait sur elle. Le professeur améliora ses performances en injectant du courant continu dans la pierre. Les résultats de ses expériences dépassèrent ses espérances et il installa la pierre à bord de son prototype qui se révéla alors capable de voler à une vitesse supérieure à celle du son (les coups de tonnerre) selon l'orientation qu'il donnait à la pierre. A cette vitesse, son appareil avançait dans les airs en provoquant un rugissement impressionnant dû au déplacement de l'air. Mais, alors qu'il expérimentait son invention,

Stack remarqua que d'étranges Chinois s'intéressaient à elle et il écrivit à son vieil ami. Malheureusement, dans la nuit du 24 au 25 avril, la Bête Pourpre passa à l'attaque. Il fut enlevé ainsi que sa fille et son prototype. Un témoin indésirable fut exécuté afin de faire croire à la mort du professeur (ses papiers furent déposés à côté du cadavre). Fong Lee, menaçant de torturer Clara, parvint à convaincre le professeur à piloter son engin jusqu'en Chine où ils embarquèrent de l'opium. Cette nuit, ils devaient effectuer un nouveau voyage...

Assassins chinois et autres fantaisies

Vous ne trouverez ci-dessous, ni les caractéristiques de Fong Lee, ni celles de Wang Tseu. En effet, aucun de ses honorables personnages n'aime à se battre et ils ont toujours suffisamment de gardes du corps pour éviter le combat. Pour chaque société secrète, un homme « type » est proposé. Libre à vous, si vous en éprouvez le besoin de créer d'autres tueurs.

Les hatchetmen de la Bête Pourpre

Ils portent tous une tête de monstre tatouée en pourpre sur la poitrine.

FOR : 15, CON : 15, TAI : 13, INT : 10, POU : 12, DEX : 17, SAN : 60, Pts de Vie : 14.

Compétence : Hachette 60 % (1D6+1D4+1).

Les disciples du Lotus d'Argent

Ils portent un médaillon en argent sur lequel est dessinée une fleur de Lotus. Ils observent les préceptes des moines de Chao-Lin et n'aiment pas les armes ; ils préfèrent se battre à mains nues.

Leurs caractéristiques sont les mêmes que celles des hatchetmen, mais ils pratiquent le Kung Fu.

Compétences : Coup de poing 80 % (1D3+1D4), Coup de pied 60 % (1D6+1D4), Coup de tête 70 % (2D4).

Epilogue

COMMENT S'EN SORTIR VIVANT

Les personnages ont tout intérêt à alerter la police une fois qu'ils auront récupéré le professeur et sa fille. En démentant la Bête Pourpre, les autorités leur garantiront un minimum de sécurité.

Dès qu'ils auront quitté la caverne (à noter que le professeur est trop éreinté pour pouvoir piloter son engin), la secte du Lotus d'Argent essaiera de s'emparer de l'opium de Fong Lee, ainsi que du prototype. Ce dernier sera détruit lors d'une tentative malheureuse de décollage. Les plans du prototype ne sont pas fournis, mais rien ne vous empêche de les inventer.

Avertissement au Gardien : ne permettez pas aux joueurs de disposer de l'engin volant, ce serait leur faire un trop beau cadeau !

Cette aventure se reconnaît au moins plusieurs influences. Pour l'engin volant, c'est Jules Verne (le Maître du Monde) et les aventures de Doc Savage par Kenneth Robeson (Alerte dans le ciel). Pour le « péril jaune », Fu Manchu de Sax Rohmer et l'Ombre Jaune d'Henri Vernes ont leur part de responsabilité. Enfin, Chinatown doit beaucoup à un film de Polanski et aux Aventures de Jack Burton par John Carpenter. Qu'ils soient tous cordialement remerciés de leur participation.

Synopsis

Jean Christophe Carbonel

adaptation

J. Demesse

Illustrations

Eric Larnoy

Plans

Stéphane Truffert

CHRONOLOGIE

— Il y a un million d'années. Une météorite provenant des confins de l'univers s'écrase sur Terre dans les montagnes de Mongolie.

— Il y a mille ans. Un moine découvre dans ces mêmes montagnes une pierre verdâtre et lumineuse. Elle a la propriété de s'élever dans les airs lorsque l'on médite devant elle. Il l'appelle le « Jade Céleste » et crée un monastère où elle est adorée.

— Il y a cinq ans. Arnold Stack quitte l'Académie des Sciences de San Francisco pour se consacrer à des recherches sur l'anti-gravité. Il construit un prototype d'engin volant pouvant décoller à la surface de l'eau, mais ne parvient pas à trouver un propulseur valable.

— Il y a six mois. L'explorateur Burt Savage dérobe le Jade Céleste dans un monastère de Mongolie. Les moines s'adressent à la société de la Bête Pourpre afin de récupérer leur bien.

— Il y a trois mois. Savage vend le Jade Céleste à Arnold Stack. La Bête Pourpre est sur ses traces...

— Il y a un mois. Après quelques expériences, Stack équipe son prototype avec la pierre chinoise ; ça marche ! Les journaux commencent à parler du « monstre volant ».

— La nuit du 24 au 25 avril. Stack et sa fille sont kidnappés par la Bête Pourpre. Grâce au prototype, ils vont chercher un chargement d'opium en Chine.

— Hier. Deux cadavres défigurés (assassinés par la Bête Pourpre) sont découverts dans la région de Devil's Slide.

EXCALIBUR

*Décernez le trophée Excalibur
à votre jeu préféré*

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

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



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

EXCALIBUR Metz

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

EXCALIBUR Nancy

35, rue de la Commanderie
54000 NANCY (83.40.07.44)

EXCALIBUR Strasbourg

37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG



TROPHÉE EXCALIBUR

Vos 3 jeux de rôles préférés :

Vos 3 wargames préférés :

Vos 3 jeux de plateau préférés :

Le jeu que vous aimeriez voir traduit :

L'éditeur le plus dynamique :

La marque de figurine favorite :

Le jeu que vous appréciez le moins :

Nom : _____

Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Abattre un dragon ? Pourquoi pas... Mais cette aventure, qui s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5, demande beaucoup de prudence et de discrétion. Sinon, ça risque de chauffer !

La Geste du Dragon d'Acier



I - LE TEMPS DU SECOURS

Rencontre dans la forêt

C'est une belle journée qui s'annonce. Le soleil disperse les derniers lambeaux de brume qui flottent entre les arbres de la forêt et les oiseaux poussent des trilles joyeuses qui s'élèvent dans l'air limpide de l'été. Les aventuriers ont quitté depuis plusieurs jours la ville dans laquelle ils ont passé quelques semaines de repos après leurs derniers exploits. Aujourd'hui, ils font route au nord-est au travers de la forêt de Sylvanate, en quête de bonne fortune. Ils n'ont pas levé le camp depuis plus d'une heure, quant ils remarquent un massif de ronciers qui bouge avec insistance. Intrigués, ils s'en approchent et un jeune garçon en surgit soudain et se précipite littéralement dans leurs jambes. Heureux de plein fouet l'un des personnages, l'adolescent, qui ne doit pas avoir plus de quinze ans, tombe à la renverse les quatre fers en l'air. Il est habillé à la mode paysanne et semble

paniqué. Le visage en nage, il roule des yeux terrifiés en voyant les aventuriers « *Ne me tuez pas messires !* » s'écrie-t-il. Une fois rassuré sur leurs intentions, il explique la raison de sa course éperdue : « *Je me nomme Gwalin et je suis le fils du chef du village de Belcombe. Cette nuit, comme je n'arriverais pas à dormir, j'ai décidé d'aller faire une ballade en forêt (en fait, il faut du braconnage. NdA). Dans l'obscurité, j'ai aperçu un grand feu qui brûlait au loin vers le sud. Prudemment je me suis approché pour voir de quoi il retournait. C'était un détachement d'Immondices Élégants (des Gnolls), messires ! Ils font route vers notre village et l'atteindront dans une paire d'heures ! Nous sommes perdus ! Vous qui êtes des hommes habitués aux combats, ne pourriez vous pas nous aider ?* ».

Espérons que les joueurs auront l'âme suffisamment chevaleresque pour porter secours aux habitants de Belcombe...

Le hameau

Belcombe est un minuscule village perdu dans la forêt de Sylvanate. Les aventuriers, guidés par Gwalin, l'atteindront au

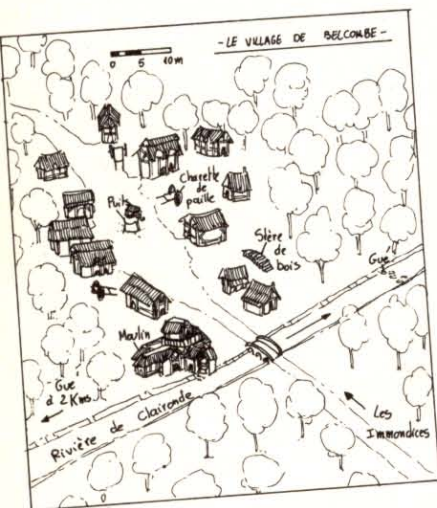
bout de 20 minutes de marche. D'après le fils du chef, les Gnolls ne sont pas plus d'une trentaine, mais il semblerait qu'il ne s'agisse là que de l'avant-garde d'une troupe plus importante. Avisé des événements, Ardin, le chef du village, décide qu'il n'y a qu'une seule solution : évacuer Belcombe et se replier vers le château de Pic Branaz un peu plus au nord. Malheureusement, il y a des vieillards et des enfants en bas âge parmi les villageois, et si les Gnolls ne sont pas retardés, ils rattraperont fatalement les fuyards avant qu'ils ne soient abrités au château. Femmes, enfants et vieilles personnes sont néanmoins envoyés au nord. Mais tous les hommes valides (ils sont 22) restent sur place et vont essayer d'affronter les Immondices en tirant parti de la situation stratégique de Belcombe. Ardin, un solide gaillard moustachu d'une quarantaine d'années, se tourne vers les aventuriers et leur demande leur soutien pour organiser la défense de son village...

L'affrontement

Les aventuriers ont une heure devant eux, pour préparer le hameau à l'assaut qu'il va subir. Ils ont à leur disposition tout le bois et les bottes de paille entressées au village. A eux de déterminer le placement des hommes et la tactique à adopter. Les villageois sont des guerriers de niveau 0 et sont armés de fourches.

Les villageois (22). CA:10, Pts de Vie: 3, Arme : fourche (1-8/2-8).

Note pour le MD : à la base, cette situation est la même que celle des films « Les sept samouraïs » ou « Les sept mercenaires ». Inspirez-vous donc de ceux-ci pour l'ambiance qui règne à Belcombe avant l'assaut.



« ... Les Crocs Noirs d'Algor, chevauchant des loups pelés, apparurent alors aux frontières orientales. Ils brandirent leurs étendards de mort en poussant des cris de défi, et s'installèrent à l'est du château de Pic Branaz.

Descendant le Viourlain, vinrent les lourds radeaux des Morjeteurs. Poutrembal, l'Avaleur d'Eau, était à leur tête. Sa rame géante aux fines ciselures projetait de l'écume jusqu'au firmament. Ses troupes se postèrent sur les berges nord du château.

Les Immondices Élégants jaillirent de leur marais, braillant des chants scatologiques.

Pantalflore l'Evanescent, précédé de ses Epandeurs de Crasse, les menait au combat. Au nom du Bâton Putrescent, ses hordes ravagèrent Haltius, avant d'emprunter la route de Pic Branaz, ne s'arrêtant qu'en vue de douves, au sud du château.

Enfin, les Frangoulards quittèrent leurs terriers sans fond et se regroupèrent au cœur de la forêt de Sylvanate. Ils se rallièrent à la perruque verte de Sutmo l'Etique et, au son des tambours rituels, se mirent en marche. Arrivé au pied des murailles occidentales du castel, Sutmo fit dresser le camp et lança des invectives au seigneur Coriolan... »



Utilisez la carte pour permettre aux joueurs de préparer la défense du village. Une fois qu'ils ont « presque » fini leurs préparatifs, la troupe des Gnolls passe à l'attaque. Ils sont entre 20 et 30 (à vous d'ajuster leur nombre à la puissance relative des aventuriers) et feront retraite si leurs pertes sont supérieures à 2/3 de leurs effectifs. Reportez-vous à l'annexe « Ennemis » pour connaître les caractéristiques et les armes des agresseurs. Une fois le combat terminé, les aventuriers entendent le son de nombreux tambours de guerre venant du sud. Ils doivent alors se replier sur Pic Branaz : l'armée de Pantaloflore approche !

II - LE TEMPS DU SIEGE

Pic Branaz

Ayant rattrapé en cours de route les femmes, les enfants et les vieillards de Belcombe, les aventuriers progressent encore pendant deux heures avant d'atteindre Pic Branaz, un castel perché sur un éperon rocheux

dont le maître est le baron Coriolan. A l'intérieur du château, l'excitation est à son comble. Des villageois venus des quatre coins de l'horizon cherchent refuge dans son enceinte. Du haut des remparts, on constate que des troupes ennemies provenant des quatre coins cardinaux se dirigent vers la citadelle. Une heure s'écoule. La herse a été baissée et le pont levé relevé. Soudain, c'est l'hallali...

Guerre !

Les Morjeteurs (hobgobelins) attaquent du nord, les Crocs Noirs (orcs) de l'est, les Immondices Élégants (gnolls) du sud et les Frangoulards (bugbears) de l'ouest.

Note pour le MD : faites participer les joueurs au combat. Chargez-les de défendre une portion de rempart. Le combat durera 1D10 rounds au cours desquels, chacun aura au moins un adversaire (pour les caractéristiques voyez « Ennemis »). Les agresseurs utilisent des échelles et des tours de siège pour essayer de prendre pied sur les murs de Pic Branaz. Quoi qu'il arrive, les maigres

défenses du château repoussent l'assaut d'un tour. N'oubliez pas, cependant, de décrire la féroce des attaquants...

Battus en brèche, les hordes inhumaines se replient et organisent le siège du castel. Dépité, Sutmo l'Étique, un énorme Frangoulard dont la tête est couverte d'une longue perruque verte s'approche alors à distance respectable de l'enceinte et s'adresse au seigneur Coriolan : « Coriolan ! Fils de limace informe ! Tes heures sont comptées ! Nous attendons les renforts que nous amènera du sud Torcol, le géant. Il vient avec des troupes mercenaires et il est accompagné par le Dragon d'Acier. Les murs de ton castelet ne résisteront pas longtemps à son souffle et vous serez tous exterminés ! Je m'occuperai alors moi-même de ton sort et je t'écorcherai de mes propres griffes... »

A l'annonce de la venue d'un dragon - d'acier de surcroît - les hommes d'armes de Pic Branaz ne peuvent dissimuler leur découragement. Seule une action héroïque ou un miracle pourra sauver le château.

La mission

Coriolan reçoit les aventuriers dans la salle du conseil, une pièce au décor austère, éclairée par des hautes fenêtres ogivales. Le baron est un homme dans la force de l'âge, au corps massif et sans grâce. Les commissures de ses lèvres, déformées par des cicatrices lui donnent une étrange expression débonnaire que dément un regard métallique dépourvu d'expression. Près de la cheminée, buvant à petites gorgées un gobelet de vin chaud, se tient Kerwin de Tournai, un vieillard chenu qui n'est autre que le demi-frère et le sénéchal du baron. Les flammes éclairent par moment son visage aux traits encore beaux, jouant avec l'argent de sa chevelure.

Lorsque les aventuriers sont bien installés, Coriolan prend la parole : « Vous avez entendu ce qu'a dit Sutmo, Torcol le géant, mon ennemi irréductible, fait route sur Pic Branaz. Je l'ai chassé il y a une vingtaine d'années et il a décidé de se venger aujourd'hui. Mes espions m'ont informé qu'il était accompagné par un certain Jaghond, un individu versé dans les arcanes de l'Art. Mais - pire que tout ! - il semble bien que Torcol se soit allié avec un dragon. Sachez qu'au nord, des barons amis sont en train de lever des troupes pour nous porter secours, mais si la bête parvient au château, notre destin est scellé : nulle armée ne saurait résister au souffle d'un Grand Ver. Notre unique espoir réside à présent dans un coup de main audacieux. J'ai besoin de vous ! Ma fortune sera à vous, si vous acceptez de partir cette nuit pour abattre le dragon (on dit que ces bêtes ont toutes un point faible) et ainsi démolir nos adversaires. La bête a été aperçue pour la dernière fois aux abords du village de Verte-rive, à une journée de marche au sud. Si vous acceptez cette mission, mon conseiller, Kerwin - qui connaît la région sur le bout des doigts - vous guidera. Décidez-vous, le temps presse ! »

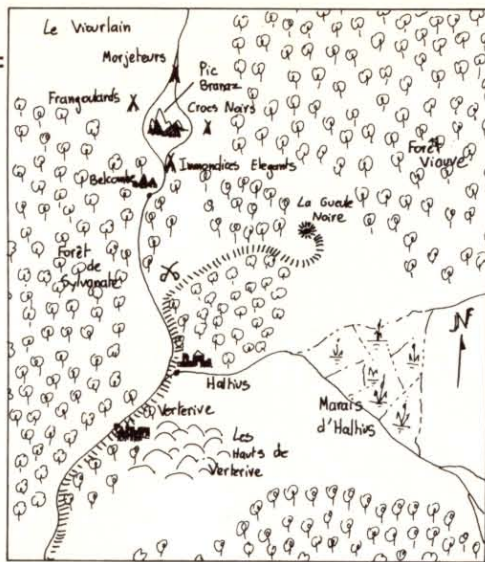
III - LE TEMPS DU VOYAGE

Le départ

A la nuit tombée, les aventuriers et Kerwin sont équipés de pied en cap, dotés de provisions de bouche et conduits au plus profond du donjon. Là, dans un couloir humide et sentant le salpêtre, Coriolan actionne un mécanisme qui fait apparaître une ouverture dans le mur de pierre.

« Ce passage secret vous conduira à l'extérieur du château, au-delà des lignes ennemies. Notre sort est entre vos mains, que la chance soit avec vous ! »

Puis le baron invite le groupe à partir au plus vite. Le passage est un long tunnel creusé dans le roc, parfois entrecoupé d'escaliers. Il est long d'un kilomètre et débouche sous un dolmen situé au cœur d'une vigne. La lune luit faiblement, dans un ciel



voilé. Perdus dans l'obscurité, les feux de camp des assiégés illuminent sinistrement la nuit d'été. Le plan de Kerwin est simple : descendre en direction du Viourlain et, une fois à l'abri des roseaux, se diriger vers la forêt avant de prendre la direction du sud.

Kerwin de Tournaël

Le guide des aventuriers est un personnage d'exception qu'il convient de jouer en finesse. Bâtard du père de Coriolan, il ne peut pas prétendre au titre de baron. Ce qui l'a conduit très tôt à refuser de porter les armes. En fait, il est extrêmement pacifique et s'adonne parfois à la philosophie. Vieux d'une soixantaine d'années, il retardera parfois la progression des personnages. Mais, il ne manque pas d'humour pour faire oublier ses faiblesses.

Note pour le MD : Inspirez-vous du personnage de Merlin dans le film Excalibur de John Boorman pour incarner Kerwin. Ce dernier n'est peut-être pas magicien, mais c'est une personnalité tout aussi attachante que celle du mentor du Roi Arthur. En cas de combat, il refusera de répliquer et préférera se faire tuer sur place. En ce qui concerne ses caractéristiques, donnez-lui 5 point de vie et une classe d'armure de 5 (cotte de mailles). Ah, au fait, il a 18 en Sagesse et en Intelligence...

Au cours d'une des haltes du voyage, Kerwin peut raconter l'histoire suivante aux aventuriers : « Lorsque Coriolan, mon demi-frère, découvrit cette terre, il eut à lutter contre un géant du nom de Torcol pour se l'approprier. La guerre dura deux années et la lutte fut âpre et violente. C'est à cette époque que fut bâti Pic Branaz. Quand les armées de Torcol furent enfin défaites, le géant utilisa un stratagème magique pour s'introduire dans le château et tuer Coriolan. Il parvint à le blesser, mais pas à le tuer, alors, il s'empara de Jamel son fils, et s'enfuit avec lui. Personne ne l'a revu depuis et sa mère en est morte de chagrin. Peut-être le retrouverons-nous ? Son bras droit porte un tatouage en forme de cor runique... »

Le trajet

La région est infestée de troupes hostiles, aussi devrez-vous, lancer 2 fois par jour (et une fois par nuit) un dé à 20 faces sur la table présentée ci-dessous.

TABLE DE RENCONTRES

Dé Evénement

- 1-5 Aucune rencontre
- 6-10 1-10 Fuyards (paysans ou citoyens désertant leur village attaqué)
- 11-12 2-12 Crocs Noirs
- 13-14 2-16 Immondices Élégants
- 15-16 3-18 Morjeteurs
- 17-18 1-10 Frangoulards
- 19-20 2-8 Brigands humains

Reportez-vous à l'annexe « Ennemis » pour déterminer leurs caractéristiques. N'hésitez pas à varier les situations de rencontres (embuscades, campements, etc...)

La nuit est tombée lorsque les aventuriers arrivent à Verterive. Le village a été entièrement rasé voilà trois jours et il ne reste plus dans les ruines que quelques pauvres hères hébétés en quête de nourriture. A partir de Verterive, les traces du Dragon d'Acier (il s'est taillé à travers la forêt un chemin impressionnant) et des Troupes de Torcol sont nettement visibles. Haltius n'est guère en meilleur état que Verterive. Pire : la ville et le pont sont tenus par une importante troupe d'Immondices Élégants. A éviter ! Par bonheur, un gué en amont permet

de traverser le Viourlain. La piste du dragon s'est infléchie vers le nord, puis vers l'est en direction des mines d'antracite de la Gueule Noire.

Note pour le MD : les miliciens d'Haltius ont opposé une résistance farouche aux envahisseurs, avant d'être écrasés. Le Dragon d'Acier, ayant épuisé ses réserves de charbon, a dû faire un détour par la Gueule Noire pour se réapprovisionner. Les aventuriers arrivent le soir du troisième jour en vue des mines...

IV - LE TEMPS DU SUBTERFUGE

Le camp

Tapis dans des buissons, au sommet d'une colline, les aventuriers découvrent le camp ennemi. Le dragon est là ! Sa forme imposante se découpe dans le crépuscule. Des éclairs bleus semblent courir parfois sur ses écailles. Les ailes repliées, le cou tendu vers le nord, il est immobile. Peut-être dort-il ?

Les troupes de Torcol ont installé leur campement (environ 300 tentes) dans une cuvette qui fut jadis une mine à ciel ouvert. Un peu à l'écart, surplombant un camp de prisonniers réduits à l'esclavage, les bivouacs des mercenaires sont visibles. La cuvette est grouillante d'animation. Orcs, mercenaires humains et barbares se côtoient en une foule bruyante et bigarrée. Des étendards aux motifs sauvages claquent au vent, et des altercations éclatent çà et là, au cœur du tumulte des armes que l'on forge, des équipements que l'on apprête et des tentes que l'on dresse. L'ambiance apocalyptique de la scène est encore accentuée par la brume rougeie par les brasiers et le grondement sourd des tambours de guerre. Apparemment, aucune tente ne semble assez grande pour abriter un géant de la taille de Torcol...

Une observation minutieuse du dragon ne manquera pas d'intriguer les personnages. Pourquoi la Bête ne bouge-t-elle pas ? Comme pour répondre à cette question, une ouverture apparaît soudain sur sa panse, au ras du sol, et une demi-douzaine d'orcs de grande taille vêtus de cottes de mailles noires et coiffés d'une crête en sortent. Une porte ? Mais alors, le Dragon d'Acier n'est donc qu'une machine de guerre ! (Cf. « Les mystères du Dragon d'Acier »). Nul doute que Torcol et ses lieutenants ont établi leurs quartiers à l'intérieur de cette effroyable invention...

Mercenaires

Les aventuriers peuvent pénétrer dans le camp en se faisant passer pour des mercenaires désireux de se joindre à l'armée de Torcol. La chose n'a rien d'exceptionnelle : de nombreux guerriers se joignent régulièrement aux forces du géant, attirés par l'appât d'un butin conséquent. Seul inconvénient de cette tactique : il faudra abandonner Kerwin qui risquerait d'être re-

connu par un ancien adversaire. Arrivés chez les mercenaires, les personnages sont placés sous les ordres d'un ancien capitaine de Coriolan, un individu brutal et surnois du nom d'Almagro. Une fois intégrés à la troupe, les aventuriers peuvent circuler librement à l'intérieur du camp, s'exposant ainsi à des interpellations et à des rixes. Ils seront refoulés sans ménagement s'ils essaient naïvement de pénétrer à l'intérieur du dragon. Ils doivent donc trouver un stratagème pendant les deux jours où le camp reste à la Gueule Noire. Ils ont ainsi l'occasion de faire quelques rencontres intéressantes...



● **La vieille Gargoûl.** C'est une hideuse maquerelle orque, aux babines gouttantes de bave, mais dont le regard brille de malice. Elle est à la tête d'un harem de femmes dont elle négocie âprement les charmes. Le harem est un ensemble de 4 vastes tentes, sur lesquelles veillent jalousement les 15 fils du 3^e mariage de Gargoûl (il y a très longtemps...)

Les fils (demi-orques). Pts de Vie : 12, chacun, CA : 8 (cuir) Domages : 1-6 (épée courte). Gargoûl a les mêmes caractéristiques.

Gargoûl n'est pas insensible au charme masculin, et à l'intérieur de sa vieille carcasse nauséabonde bat un cœur de jeune fille polissonne... Elle peut tomber amoureuse d'un personnage au Charisme élevé. Comme elle sait tout sur le camp, cela peut-être utile, sinon agréable.

● **Kouptou,** le coiffeur-barbier-dentiste-chirurgien. Surnommé « Main qui tremble », Kouptou est un petit personnage obèse au teint couperosé. Il connaît beaucoup de choses, mais ne parle qu'à ses clients. Il faudra donc prendre rendez-vous et... surmonter sa maladresse !

En se promenant, les personnages peuvent obtenir les informations suivantes :

— Le Dragon d'Acier peut chasser des flammes.

— Seuls les orcs de la garde de Torcol peuvent entrer dans le dragon.

— Torcol vit à l'intérieur du dragon. Il n'est défendu que par ses gardes.

— Le dragon renferme un important trésor.

— Torcol est invulnérable, sauf s'il est touché à la plante du pied droit qui est chaussé de métal (Faux).

— Quinconque touche les écailles du dragon en meurt. Avec ces quelques renseignements, les aventuriers vont devoir dresser un plan. Le MD fera appel à son bon sens pour répondre à l'imagination des joueurs. Ainsi, les personnages peuvent décider de se déguiser en orcs de la garde de Torcol (crête et cotte de mailles) ou de prendre l'apparence de fils de Gargoûl chargés d'escorter une femme jusqu'au géant (qui est friand de chair fraîche !). Mais d'autres méthodes peuvent être employées avec succès...

V - LE TEMPS DU COMBAT

Quatre portes permettent d'accéder à l'intérieur du dragon. Elles sont faites de lourds panneaux de bois (dimensions 3 m x 2 m) recouverts d'écailles.

Niveau 1

Si les aventuriers empruntent les portes A ou B, ils arrivent à l'avant, dans une salle où règne un fouillis de cordes, de grappins, d'échelles, de madriers, etc... C'est ici que se rassemblent les unités d'élite de Torcol juste avant l'assaut. Une énorme porte à double battants, renforcée de plaques de métal et bloquée par deux épaisses barres d'acier, donne sur l'extérieur. De part et d'autre de la porte se trouvent deux béliers de guerre. Cinq orcs de la garde personnelle de Torcol s'y tiennent en permanence.

Les gardes. CA : 4, Pts de Vie : 16, Dommages : 1-10 (hallebardes), 1-8 (cimeterres). M.M. p.76.

Note : les orcs de la région de Pic Branaz appartiennent à une ethnie extrêmement résistante et sont entraînés aux techniques de combat dès leur plus jeune âge. Traitez-les comme des « gardes du corps » (bodyguards). Ils se battent comme des monstres à 3 Dés de Coup.

Un escalier en colimaçon sans rambarde mène au deuxième niveau.

Les portes C et D donnent sur la Salle des Pousseurs Poussifs, un endroit mal éclairé qui sent la sueur et la souffrance. Au centre de cette pièce, il y a 16 cabestans d'airain auxquels sont soudées les chaînes de dizaines d'esclaves (12 par cabestan) qui ont pour tâche d'animer le dragon. Pour l'instant, ceux-ci se reposent dans un état d'hébétéude complète au milieu de leurs déjections. Six gardes (mêmes caractéristiques que plus haut) les surveillent.

Niveau 2

a) **La réserve de houille.** Dix gnomes, enchaînés aux parois par des ceintures et des chaînes de fer, travaillent à empiler le charbon qu'on leur fait passer depuis l'extérieur par une écaille mobile. Ils sont surveillés par un vieux Beholder, dont l'œil central a été crevé (on lui a greffé à la place une oreille, mais il n'entend pas très bien...) et qui dort pour l'instant au sommet du tas de charbon. En prenant des précautions, les

aventuriers peuvent s'introduire dans cette pièce sans interrompre les ronflements du gardien, mais libérer les gnomes sans faire de bruit sera plus difficile...

Le Vieux Beholder. CA : 0/2/7, Pts de Vie : 45, Dommages : 2-8. Seuls les yeux suivants fonctionnent : 8 (Ralentissement), 9 (Blessure Majeure) et 3 (Sommeil, jet de protection à +3). M.M. p. 10.

b) **Les dortoirs des orcs de la garde de Torcol.** Chaque chambre contient 25 lits superposés 5 par 5 et au moins une demi-douzaine d'orcs occupés à jouer aux osselets, à fourbir leurs armes, à boire, à dormir, etc... Ils braillent très fort et n'entendent pas les bruits provenant du couloir ou des pièces adjacentes.

c) **La réserve** contient un stock de nourritures variées. Deux orcs sont en faction devant la porte cadenassée.

d) **La cuisine** est le domaine réservé de la Mère Poularde, une humaine de forte carrure enlevée il y a longtemps et dont les talents de cordon bleu lui ont valu d'échapper au sort des « pousseurs poussifs ». Elle s'accommode très bien de son sort est secrètement amoureuse de Jaghond. Avec beaucoup d'efforts, les aventuriers peuvent la convaincre de collaborer à leur mission. N'oublions pas qu'elle supervise la confection des repas de toute la garnison...

e) **Le réfectoire.** Occupé par 8 orcs qui discutent politique en vidant un godet.

Niveau 3

a) **Le four** est perpétuellement entretenu par 7 zombis créés pour résister à la température ambiante (60°C). Ils sont également chargés de remonter les mécanismes qui permettent d'actionner les « poumons » — deux gigantesques soufflets — depuis la tête. Pour les empêcher de travailler, il suffit de leur enlever des mains leurs pelles et leurs seaux. Mais, avant cela, il faut terrasser les deux Chiens de l'Enfer (Hell Hounds) qui les protègent.

Les Chiens de l'Enfer. CA : 4, Dés de Coup : 4, Pts de Vie : 25/30, Dommages : 1-10, Attaque Spéciale : Jet de Flamme (D : 4, ou 2 si jet de protection réussi).

b) **La prison** abrite des détenus de haut rang. Elle est gardée par 3 loups. Seul le Maître des Loups peut entrer ici sans être aussitôt attaqué.

Les Loups. CA : 6, Dés de Coup : 3+, Pts de Vie : 18/15/14, Dommages : 2-8. M.M. p. 101.

Les 16 cellules sont toutes occupées. L'une d'elle renferme un vieillard ridé aux cheveux blancs : Jordan. Il est prisonnier depuis 23 ans et n'est plus maintenant qu'une épave rongée par les fièvres et la malnutrition. Avant de mourir, il veut confier les deux secrets dont il est détenteur :

— Jaghond est le fils de Coriolan, il a été élevé par Torcol dans

la haine de son père et veut se venger...

— Dans le poste de pilotage, il y a un levier en forme de torche qui, s'il est placé en position de tir avant d'être brisé (il sert à commander les jets de flammes), provoque le déversement de la réserve de poix dans le four et met le feu au Dragon d'Acier.

c) **Une salle remplie de cartes.**

d) **La chambre du Maître des Loups.** Cet homme hirsute porte autour du cou un talisman en forme de crâne de loup qui lui permet de lancer, une fois par jour et pendant 15 minutes, le sort *Langage Animal*.

Le Maître des Loups. CA : 6 (cuir+dex), Pts de Vie : 35, Dommages : 2-9 (cimeterre + 1).

En fouillant la chambre, on peut trouver : 1 fiole *Langage Animal*, des livres sur les loups, 2 gemmes de 250 PO, un casque en forme de tête de loup.

e) **Quatre balistes** sont placées devant des panneaux pouvant coulisser. Les murs sont garnis de projectiles.

Niveau 4

a') Même chose qu'en e) au niveau 3.

a) **Dans chacune de ces chambres vivent deux gardes humains**, entièrement dévoués à Torcol. Toute ouverture de la porte en a') déclenche un signal discret qui les met aussitôt en alerte (un voleur peut le désamorcer).

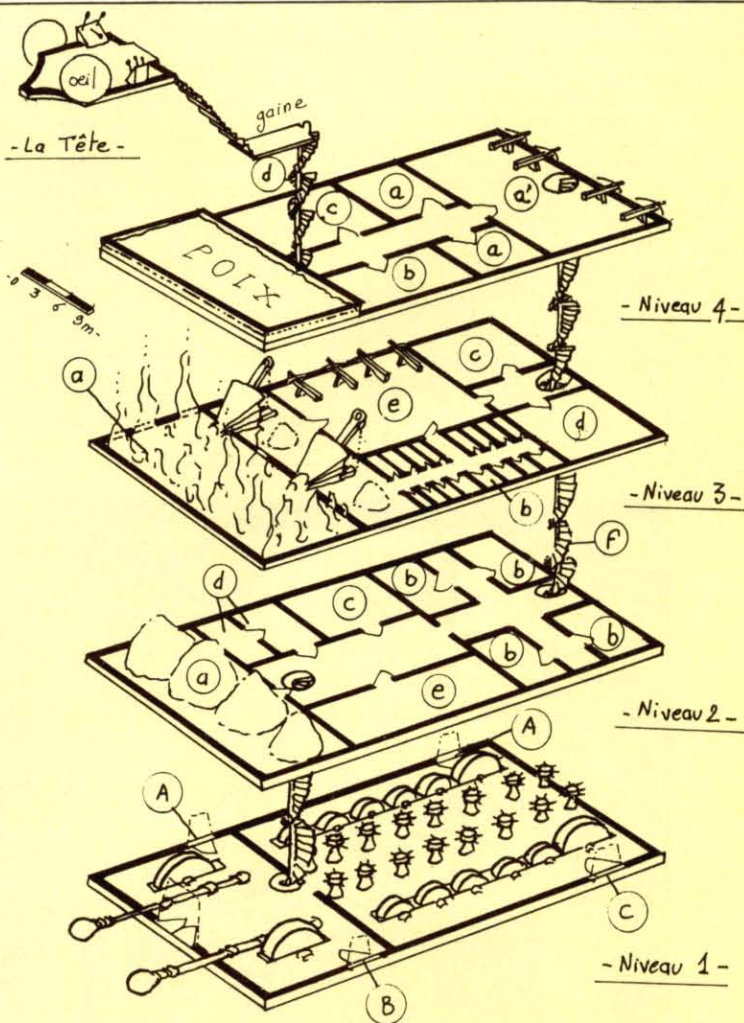
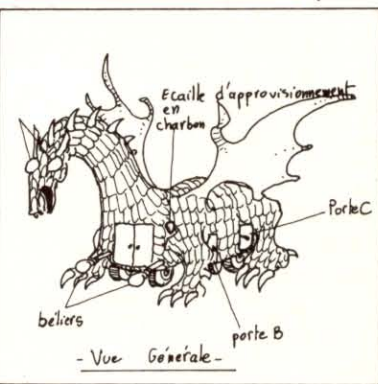
Les gardes. CA : 5, Pts de Vie : 30/30/28/13, Guerriers niveau 4, Dommages : 2-9 (épée longue + 1) et 2-5 (dague + 1).

Leurs coffres personnels contiennent respectivement 125, 234, 89 et 18 PO.

b) **La chambre de Torcol.** Il règne ici un désordre indescriptible (vêtements sales, armes, etc...). Au centre de la pièce trône un lit à baldaquin sur lequel ronfle bruyamment un géant d'une saleté repoussante : Torcol. Contre le mur du fond, il y a un énorme trésor : 10 000 PO, 15 000 PA, 3 000 PP, environ une centaine de gemmes, ainsi que des fioles, 2 cottes de mailles + 2 (pour nains), 1 bouclier + 1, etc...

Note : n'oubliez pas les règles sur l'encombrement !!!

Torcol (Géant des Montagnes). CA : 4, Dés de Coup : 12, Pts de Vie : 95, Dommages : 4-40. M.M. p. 45.



- VUE ÉCLATÉE DU DRAGON D'ACIER -

c) **La chambre de Jaghond.** Cette pièce est meublée avec goût : une table basse, quelques sièges, des coussins, un secrétaire, une bibliothèque murale, un lit, un tapis superbe, etc... Sous le lit, il y a un coffre protégé par une bouche magique qui crierait « Au voleur ! » si l'on y touche. Il contient : le livre de sorts de Jaghond, un Bâton d'Illusion (*Wand of Illusion*),

une Flèche Tueuse de Géant (*Arrow of Giant Slaying*, eh oui !), un cor de chasse, une cape scintillante (normale), un recueil d'estampes érotiques, un arc de bonne facture (+1), une paire de gants de dextérité (*Gauntlets of Dexterity*) et 2500 PO en gemmes.

Au MD de décider si Jaghond est présent ou non dans sa chambre. Il a également toute latitude pour le jouer selon son humeur : irréductiblement mauvais ou, nous vous le conseillons, pouvant revenir sur le droit chemin. N'oubliez pas, qu'en cas de combat, les aventuriers peuvent apercevoir le tatouage de son bras droit !

Jaghond, magicien de niveau 5. CA : 5 (anneau + 2, dex. 17), Pts de Vie : 20, Dommages : 4-7 (dague + 3).

Sorts en tête : *Charme Personnes N1, Projectile Magique N1, Agrandissement N1, Chute de Plume N1, Ténèbres sur 5 mètres N2, Toile d'Araignée N2, Paralysie N3.*

d) Cet escalier mène à une gaine de métal isolée qui passe au dessus de la réserve de poix et qui donne sur le poste de pilotage dans la tête. Cette gaine est trop étroite pour que Torcol puisse s'y glisser.

La tête

C'est ici que se commande le Dragon d'Acier. Deux pilotes (des orcs) s'y reposent. A travers les yeux du monstre, on peut contempler le spectacle du camp. Parmi les nombreuses manettes et autres commandes, il y a un levier en forme de torche qui actionne les jets de poix. Ces jets ne peuvent se succéder qu'à 20 mn d'intervalle. Si ce levier est bloqué en position de tir, toute la poix enflammée est déversée à l'intérieur du dragon qui prend feu ! Il existe un dernier levier sur lequel est écrit en runes magiques : « Levier d'Evacuation Urgente ». S'il est abaissé, la tête du dragon est propulsée violemment dans les airs par de puissants ressorts. Une sorte de parachute en ailes de chauve-souris se déploie, freinant la retombée à quelques centaines de mètres du point d'éjection. C'est l'ultime recours de Jaghond au cas où une bataille tournerait mal...

Les mystères du Dragon d'Acier

«... mais le violon à cordes stangulatoires d'Ivruin Bertram Pourlechat n'est finalement qu'un enfantillage comparé à cette géhenne mobile qu'était le Dragon d'Acier. Surmonté d'une paire d'ailes factices (96739 ailes de chauve-souris cousues ensemble), cet engin de guerre était long de 80 pas, large de 24 et haut comme un grand chêne.

On accédait à l'intérieur par des portes s'ouvrant dans son ventre qui donnaient sur quatre niveaux habités par des guerriers et des esclaves. Dans la tête se tenait le pilote, la vigie et Jaghond, le méprisable inventeur de cette machine. Ce dernier commandait les jets de flammes crachés par le « dragon », jets produits par un gigantesque four à charbon incandescent situé à l'avant. En raison de son poids considérable, la « bête » avançait à une vitesse comparable à celle d'un homme âgé qui se promène. Plusieurs dizaines d'esclaves s'échinaient sur d'immenses tourniquets qui faisaient se mouvoir de lourdes roues de métal : les « pattes ». Pour tourner, on bloquait les roues d'un côté. L'extérieur de l'engin était recouvert d'écaillures métalliques au contact mortel. En campagne, l'engin était précédé par de nombreux esclaves dont la tâche consistait à dégager le passage pour la machine. En arrière garde, d'autres malheureux frappaient le sol avec de lourds tampons de bois, laissant ainsi les fausses empreintes de dragon, qui faisaient croire que la « bête » était vivante...

Extrait de « Mais comment fonctionnent-ils ? » dans « Encyclopédie des inventions démentes » volume XLII par Ermold Le Noir.

ENNEMIS

Au cours de ce module, les aventuriers vont rencontrer de nombreux adversaires appartenant à des races et à des tribus bien différentes. Plutôt que de donner ici les caractéristiques de tous ces méchants, nous préférons vous proposer un individu typique de chaque race. A vous d'en « tirer » d'autres si vous le désirez.

Les Immondices Élégants

● **Habillement :** Les Gnolls de cette tribu portent des vêtements aux couleurs vives et peignent sur leurs visages des motifs multicolores.

● **Caractéristiques.** CA : 5, Ds de Coup : 2, Pts de Vie : 14, Dommages : 2-8 (arc). MM p46.

Les Morjeteurs

● **Habillement :** Ces Hobgobelins décorent leurs tenues avec des ossements humains. Leurs casques s'ornent généralement d'un crâne.

● **Caractéristiques :** CA : 5, Ds de Coup : 1 + 1, Pts de Vie : 9, Dommages : 2-8 (Etoile du Matin). M.M. p. 52.

Les Crocs Noirs

● **Habillement :** Vêtus entièrement de noir, ces Orcs d'une résistance inhabituelle et particulièrement entraînés au maniement des armes ont coutume de coiffer leurs chevelures en crête.

● **Caractéristiques :** CA : 4, Ds de Coup : se battent comme des monstres à 3 Ds de Coup, Pts de Vie : 13, Dommages : 1-8 (cimeterre). M.M. p. 76.

Les Frangoulards

● **Habillement :** Ces Bugbears s'habillent de rouge incarnat et badigeonnent leur visage de sang qui, une fois séché, leur donne un teint abominable.

● **Caractéristiques :** CA : 5, Ds de Coup : 3 + 1, Pts de Vie : 17, Dommages : 1-10 (hallebarde).

Les Brigands

● **Habillement :** voleurs de grands chemins professionnels, ils portent des armures de cuir renforcé et des boucliers peints en vert-camouflage.

● **Caractéristiques :** CA : 6, Pts de Vie : 12, Voleurs du troisième niveau, Dommages : 1-8 (épée longue).

EPILOGUE

Si le Dragon d'Acier est détruit, l'armée des envahisseurs seront prises de découragement et leveront le siège devant Pic Branaz. Le baron, qui a promis sa « fortune » aux aventuriers devra bien reconnaître que ses coffres sont vides... En tout cas, il organisera une grande fête pour leur victoire.

« La Geste du Dragon d'Acier » a pour but de faire vivre l'ambiance de danger permanent qui règne dans une région en guerre. Comme tous les scénarios publiés dans Casus Belli, il s'agit avant tout d'une « idée de base » qui doit être adaptée par chaque maître de donjon aux possibilités réelles des personnages de ses joueurs. A noter que le contexte de ce module convient particulièrement bien à l'utilisation de Battle System.



Synopsis
Frédéric Lasserre
Adaptation
Denis Beck
Illustrations
Thierry Ségur
Plans
Stéphane Truffert

FIGURINES 25mm

CITADEL
AGMAT
GRENADIER
PRINCE AUGUST
ESSEX
IRREGULAR
DIXON
RAL PARTHA

MYTHES & LEGENDES

63 rue de la Gare
94 230 Cachan
(RER @ ARCEUIL CACHAN)
tel : 46 - 64 - 80 - 99

RECON
REVUE
DRAGON

MANUEL
DU
JOUVEUR
A.R.P.

TWILIGHT
2000

KILLERS
RULEBOOK

REVE
DE
DRAGON

LEGENDES
CELTIQUES

LEGENDES
DES
MILLES
ET DUNE
NOIT

STORM
BRINGER

M.
E.R.
P.

TECHNA
NOIDS

CAR
WARS

A.D.D.

MINI-ROULETTE
S. SORVAIL
GUIDE

PUEL
TRACK

BATTLE
TECH

WILSON

BUSHIROL

L'APPEL
DE
ETHELW

LEGENDE
DE LA
TABLE
RONDE

WAR
HAMMER

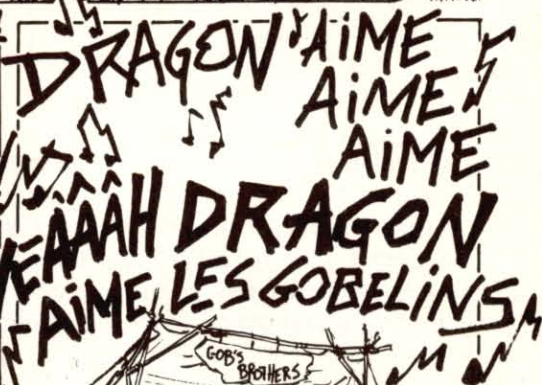
ASL

BATTLE
SYSTEM

MD
HEROES

RING
WORLD

BITUME





Citadel



Citadel (figurine plastique, eh oui)

METALLIQUES

Sans chair et en os

Coucou ! Les revoilà, les petites choses en plomb qui courent sur les tables de jeux en s'agrippant aux dés. Cette fois-ci, comme nous n'avons déjà que trop parlé des gentils, nous allons disséquer quelques méchants extrémistes des régimes alimentaires : les squelettes (Brrrr, pourquoi fait-il soudain si froid ?).

TECHNIQUE

Quoi de plus simple que de peindre un tas d'os nous direz-vous ? Oui, mais il faut encore savoir quel "style" vous préférez...

La méthode B.C.B.G.

Nestor, vous connaissez ? Mais si, vous savez bien, c'est ce fameux squelette qui a terrifié des générations d'élèves de sixième pendant les cours de Sciences-Nat ! Bien jaune et "propre sur lui", il a traumatisé tellement de peintres, qu'il est rare aujourd'hui de voir des figurines squelettiques qui ne lui ressemblent pas. Evidemment, comme certains nécromants ont l'habitude de faire bouillir leurs "patients", puis de les plonger dans un bain d'acide afin de les débarrasser de leurs chairs disgracieuses, avant de les ramener à un semblant de vie, il faut bien parler de la méthode B.C.B.G. (Belles Côtes, Beaux Grincements)...

Pour peindre un squelette "sympa", passez d'abord une couche de peinture jaune sur tous ses petits ossements. Ensuite, avec un pinceau fin, dessinez un trait de jaune pâle sur chaque os en veillant à ne pas recouvrir toute la couche de base.

Utilisez ensuite de la peinture blanche brillante (additionnée d'un rien de jaune et d'un poil minuscule de noir) pour réhausser les "lumières" (ex : pourtours des orbites, épaules, sommet du crâne...) et peindre les dents. Enfin, pour accentuer le relief et donner une patine à l'ensemble, passez un lavis de noir extrêmement dilué (recommencez plusieurs fois si nécessaire). Voilà, c'est-y-pas simple ? Bien sûr, n'oubliez pas de peindre l'intérieur des orbites en noir, mais fallait-il le préciser ?...

La méthode réaliste

Savez-vous de quelle couleur est un squelette qui a passé quelques années -ou même quelques siècles- dans une tombe mal aérée ? Eh bien, il tire plus sur le brunâtre et l'orangé que sur le blanc. Et puis, il est d'un sale ! Alors, si vous voulez que "Krakbog, le pourfendeur d'Elfes" ressemble bien à ce qu'il est (un guerrier du chaos qui a laissé le meilleur de lui-même aux bestioles nécrophages), accrochez-vous, il va falloir faire un effort... Commencez par passer une couche de brun sur toute sa surface. Ensuite, utilisez du brun clair ou du beige orangé (surtout pas de couleur vive !) pour dessiner les os. Passez un lavis de noir additionné de

brun. Puis, pour les dents et les reliefs les plus saillants, faites un savant mélange de blanc brillant, de jaune et de noir, jusqu'à trouver un beau ton "vieil ivoire". Enfin, "salissez" votre squelette en ajoutant quelques minuscules touches de brun ou de gris au niveau des jambes (la poussière du tombeau) et quelques pointes légères de vert là où la moisissure a élu domicile. Enfin, n'hésitez pas à l'occasion à dessiner quelques fins traits de noir ou de brun autour de la calotte crânienne pour représenter un semblant de scalp. Berk ! Au moins avec ça, vous pouvez être sûr que votre petite soeur hurlera d'horreur en voyant votre chef-d'oeuvre !

Quelques trucs

-Pour les dents. Peignez le ratelier de votre squelette en noir mat, puis mettez sur chaque dent, une par une, une petite touche de blanc brillant. N'oubliez pas les caries !

-Pour les lambeaux de chair, peignez-les d'abord en rouge, faites ressortir les "lumières" en rose, puis passez un lavis de bleu marine. Effets putrides garantis !

-Pour les yeux. Mettez une touche de blanc au fond des orbites (pour les rendre plus lumineuses), puis recouvrez consciencieusement ce blanc par de la peinture fluo rouge ou verte ("c'est à vous ces beaux yeux-là ?").

-Pour les socles. Evitez de mettre de l'herbe aux pieds de vos squelettes, ces fragiles petites choses ont tendance à dépérir à l'air libre. Préférez les gris -ou mieux encore- passez d'abord de la colle sur leur base et saupoudrez du sable très fin additionné de cendre de cigarette réduite en poudre. Ne peignez qu'ensuite.



Grenadier



Essex



Ral Partha

COLLECTION

Les squelettes, après les guerriers, sont souvent les favoris des amateurs de figurines. Les fabricants le savent bien, et proposent toute une gamme de "faux maigres-vrais méchants".

Citadel

Encore eux ? Ben oui, que voulez-vous, les sculpteurs de la firme anglaise sont parmi les meilleurs au monde alors...

L'éventail des références proposées par Citadel est très vaste, mais manque parfois de suivi dans la qualité, le meilleur pouvant côtoyer le pire. Ainsi, dans la gamme "Lord of the Rings", les "Dead Men of Dunharrow" (réf. ME72) sont d'une finesse remarquable. Les "Barrow-Wights" (réf. ME73) de la même série et la "Lich" AD&D (réf. ADD94 the Undead 2) - même si ce ne sont pas à proprement parler des squelettes - sont également de toute beauté. Alors pourquoi la méga-collection des "Skeletons C17" est-elle aussi grossièrement gravée ? Heureusement, quelques traits

d'humour rattrapent le lot, comme cet "unstoppable" qui représente un squelette chargeant éperdument avec une hallebarde...

Signalons aussi les figurines en plastique de la boîte "Skeleton Horde" qui ne manquent pas d'attraits avec leurs possibilités "multiposes", une bonne gravure et leur prix avantageux (il y en a 24 dans la boîte).

Grenadier

Du côté de la grande maison américaine, il n'y a rien à dire, ou plutôt si : génial ! La gamme toute entière bénéficie d'une gravure très très fine, l'échelle est toujours bien respectée et le choix des poses est excellent.

Jetez voir un coup d'oeil (si vous en trouvez encore) sur les boîtes "Royal Guardsmen of the Undead Legion", "Skeleton Raiders", "War Chariot of the Undead Legion", ou même sur l'un des derniers blisters sortis qui contient un porte-étendard et un timbalier à cheval. Et puis, histoire de vous faire baver (elles sont souvent très difficiles à trouver), posez un peu vos yeux fatigués sur les grosses pièces comme le Dragon Sque-

lette ou le Mammouth de Guerre "100 % pur os réssucité". Maman, que c'est beau !

Essex

Cette petite société propose quant à elle, des figurines très riches en détails, mais lorsqu'on les observe attentivement, un problème se pose : de quel type de squelettes s'agit-il ? Des Uruk-Hais ? Des Ogres ? En tout cas, pas des hommes, ou alors pas en échelle 25mm. En effet, comparée aux autres, elles accusent des différences de proportions énormes. A part cela, elles sont très belles...

Ral Partha

Ces figurines américaines ne sont pas toujours faciles à trouver. Quoiqu'il en soit, elles sont surtout présentées en blisters et paraissent parfois un peu "petites" à côté des autres. En fait, elles respectent parfaitement l'échelle normale. Ce sont les autres qui ont tendance à exagérer ! Question qualité, pas de problème, les "Skeleton Warriors" sont très corrects et semblent sortis tout droit du Monster Manual.

Coups de foudre

● Avez-vous vu la nouvelle série "Night Horrors" de Citadel ? Elle propose un assortiment magnifique de morts-vivants, de démons et autres lycanthropes. On en reparlera...

● N'oublions pas non plus la sortie du second "Heraut Citadel" publié en France par Agmat. Il est très beau, bourré de conseils pratiques et mérite bien le coup d'oeil. Pour 30 francs, c'est donné !

● **Dernière minute** : Hexagonal distribue en France la gamme allemande "Metal Magic". Certaines figurines sont tout simplement magnifiques ! A noter une boîte "Mille et une Nuits" qui vaut le détour...

Erratatatatata !

Arrêtez de tirer ! On le fera plus ! Juré ! Oui bon, c'est vrai que dans notre dernier article nous avons oublié de parler des figurines de samouraï sorties chez Rexton. Mais il n'est jamais trop tard pour bien faire, non ? D'une façon générale, cette gamme propose des figurines japonaises qui ont un peu forcé sur le riz (comprenez qu'elles sont "bien en chair"). Mais, même si elles ne bénéficient pas d'une gravure aussi fine que chez Ral Partha ou Grenadier, certaines d'entre-elles sont dignes d'éloges, du point de vue historique autant que de celui de la richesse des détails. Ainsi, ces figurines originales en "mino" (manteau de guerre en paille de riz) sont uniques en leur genre. Et puis c'est une excellente idée aussi que de présenter les armes, le "s-hashimono" (étendard de guerre flottant au dos du guerrier nippon) ou le "gunbi uchiwa" (éventail de guerre du seigneur) en pièces détachées à coller sur la figurine. Malheureusement, le cheval proposé avec certains modèles a un corps de

cheval de selle, des sabots de percheron et une tête disproportionnée. Dommage...



Bibliographie rapide pour les coloristes :

-Osprey Men at Arms, série n°86 (Samourai Army 1550-1615).
-Les Samourai -Seigneurs de guerre japonais- de Stephen R. Turnbull (Bordas, en français).
-Ugaki, "le serment du Samourai", une superbe BD en couleur (Dargaud).

Texte
Frédéric Bassot
& Maniak
Photos
Yoëlle Guiserix
Couleurs

Les taches de peinture sur les morceaux de plomb ont été faites par F.Bassot lui-même



un plateau Sur

1830

Empires de Métal not

Eut égard (du Nord) au difficile apprentissage du jeu, je ne peux que conseiller de posséder au moins un joueur chevronné autour de la table, qui pourra vous donner les rudiments nécessaires. Si vous n'avez pas cette chance, rien n'est perdu, car les quelques lignes (électrifiées) qui suivent vous donneront un aperçu de 1830 et de ses mécanismes.

Commençons par examiner le matériel

— **Un plateau**, maillé avec des cases hexagonales, représentant d'une manière très schématique une partie des Etats-



Chroniqueur à Casus Belli, c'est du rail... Surtout quand le rédacteur en chef (de gare) donne de la voix (férée) parce que votre article est en retard (quel horaire !). Et puis voilà Avalon Hill, alors que le CB n° 33 sort de presse, qui envoie sa dernière nouveauté : 1830, "Le jeu des chemins de fer et des financiers rapaces". Nous raccrochons donc ici le dernier wagon à cette série ferroviaire.

1830 = 1829 + 1

Nous avons dit tout le bien que nous pensions de l'introuvable "1829", avec ses qualités, son originalité, ses mécanismes bien conçus et ses défauts (notamment ses règles mal rédigées).

Que le Grand Aiguilleur soit remercié, nous avons été entendus par AH qui a revu (un peu) le matériel et (beaucoup) les règles de "1829". Le jeu est proposé sous le format "livre" habituel avec un plateau, des pions hexagonaux représen-

tant des portions de voies, des cartes constituant des titres de propriété ou des actions, des pions de marque et un petit matelas de billets. Vous avez sans doute remarqué que je n'ai pas parlé de dés, ni de cartes événements, c'est parce qu'il... n'y en a pas ! 1830 est un jeu où le hasard n'intervient pas et ce n'est pas la moindre des qualités de ce boardgame, aux mécanismes complexes et originaux, qui est assurément le jeu de l'année et la meilleure simulation économique-ferroviaire jamais produite.

Unis avec ses villes, ses montagnes et ses étendues d'eau.

— **Des pions hexagonaux** (aux dimensions des cases du plateau) sur lesquels sont dessinées des portions de voies, avec ou sans embranchements, avec ou sans gare. Il y a trois couleurs de pions : jaune, vert et marron.

— **Des pions marqueurs** aux emblèmes des huit compagnies ferroviaires (CF) présentes dans le jeu.

— **Les parts de ces compagnies** (une part de 20 % et huit parts de 10 %) représentant les différents actionnaires.

— **Les titres de propriété** de six compagnies locales (CL) non partageables.

La voie du guerrier... ..en bourse

Le jeu est divisé en tours financiers pendant lesquels les actions sont achetées ou vendues, et en tours opérationnels pendant lesquels les joueurs posent des voies, construisent des gares, achètent et font circuler des trains ; ce sont également les tours au cours desquels les présidents des CF décident de distribuer ou non des dividendes.

La partie débute par un tour financier où les CL sont mises en vente par la banque. Les CL, qui ne sont pas partageables, rapportent un revenu fixe pouvant représenter 20 % du prix d'achat, assorti de petits avantages en nature (construction de voies gratuites par exemple). Elles sont proposées par ordre d'importance croissant. Si toutes les CL ne peuvent être vendues durant le tour, un nouveau tour financier a lieu (notez que les joueurs déjà propriétaires de CL encaissent des revenus à chaque fin de tour financier...).

Dès que toutes les CL sont achetées, le tour en cours se poursuit, les joueurs pouvant désormais acheter des actions. Le premier joueur à acheter une part d'une CF obtient une part de 20 % (appelée part du président). Il fixe lui-même son prix d'achat (entre 67\$ et 100\$ les 10 %). C'est ce prix que paieront, auprès de la Banque, tous les futurs acquéreurs de parts de la CF. Le tour financier prend fin lorsque tous les joueurs passent

(c'est-à-dire ne souhaitent plus effectuer de transactions). Si une ou plusieurs CF sont "bâties" on entame alors un tour opérationnel sinon c'est un nouveau tour financier. "Bâtir" une CF signifie avoir suffisamment attiré les investisseurs pour que la banque ait vendu 60 % de la CF. La CF est alors entre les mains de son président.

Place aux jaunes

Le tour opérationnel commence par la distribution des revenus perçus par les CL. Ensuite, chaque CF (ou plutôt son président), par ordre de cote en bourse

dead !

décroissante, va effectuer les cinq phases suivantes :

— **Pose de voies.** Le président décide ou non de construire des voies. A cet effet, il place un pion hexagonal jaune de son choix afin de symboliser l'extension du réseau accessible aux trains de la CF.

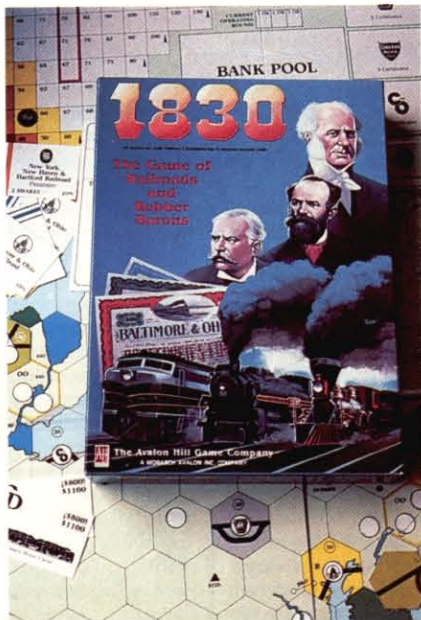
— **Achat et pose d'un marqueur d'exclusivité.** Ce marqueur permet de délimiter des portions de réseau utilisables uniquement par les trains de la CF. Leur nombre dépend de la CF, il est de toute façon très réduit. Les présidents vont se heurter au dilemme suivant : jouer la sécurité et se réserver rapidement un modeste réseau ou bien attendre, dans le but avoué de se constituer un empire colossal où de nombreux trains pourront circuler, au risque de se voir raffer, sous le nez et au dernier moment, une portion ou une jonction vitale.

— **Trajet de trains.** Chaque CF va faire parcourir son réseau par ses propres trains et... empocher les bénéfices produits. Ceux-ci seront proportionnels au nombre de gares desservies par les trains, qui croît avec la taille du réseau et avec l'autonomie des trains.

— **Collecte et répartition des bénéfices** dus aux voyages des trains. Cet

argent peut être soit versé dans les caisses de la CF pour être réinvesti plus tard, soit distribué, sous forme de dividendes, aux actionnaires. Jamais les deux à la fois.

— **Achat de nouveaux trains.** Les premiers trains en vente ont une autonomie de parcours de deux gares. Lorsqu'ils ont tous été achetés, la banque met en vente des trains avec une autonomie de trois gares et ainsi de suite...



Les verts solitaires sont marrons

Le nombre de trains "2" est limité. Lorsque le premier train "3" est vendu, les règles subissent quelques changements. Il en sera ainsi à chaque fois qu'un nouveau type de train est acheté par un joueur. Certains de ces changements sont de taille :

— Autorisation de remplacer les pions jaunes par des pions verts qui conservent les voies existantes mais ajoutent des embranchements et augmentent les bénéfices perçus grâce aux voyages.

— Autorisation de remplacer les pions verts par des pions marrons qui transforment le réseau en une jungle inextricable

où il est difficile de garder l'exclusivité d'un réseau.

— Retrait du jeu de certains types de trains ("2", "3" ou "4"). Etc...

La bourse ou l'avis

Le capital de chaque joueur est constitué d'argent liquide, des titres de propriété de CL et d'actions dans les CF. Ces dernières ont un cours qui évolue au gré des transactions. Il baisse lorsqu'une CF ne distribue pas de dividendes ou à chaque fois qu'une action est revendue à la banque, il augmente lorsqu'une CF distribue des dividendes ou lorsque toutes ses actions ont été vendues.

Les présidents disposent d'un pouvoir discrétionnaire sur les CF. Ils peuvent agir en bons gestionnaires en construisant un réseau bien conçu qui rapporte, afin d'attirer les actionnaires par des dividendes juteux : ils verront d'un bon oeil une montée des cours des titres dont, actionnaires majoritaires, ils seront les premiers bénéficiaires. Ils peuvent viser un but à court terme en dilapidant les fonds d'une CF. Ils peuvent même prendre certaines décisions en vue de nuire à la CF (constructions anarchiques, achats déraisonnables...) pour le plus grand bénéfice d'une autre CF, concurrente dans la même région (qui, oh surprise, appartient parfois au même président !). Le vainqueur peut n'avoir jamais été président mais avoir su saisir les bonnes occasions aux bons moments.

Tout le monde descend

Pour finir, sachez qu'une partie à quatre joueurs dure de deux à six heures, et durera d'autant plus longtemps que les joueurs seront expérimentés. En conclusion, un boardgame de grande classe, mais plus réservé aux adeptes de la réflexion qu'à ceux de l'action.

Esther Minus

Illustration : Véronique Béné.

Erudit-jeu : attention, 1830 est également le titre d'un wargame sur la révolution belge, publié il y a quelques années par EDI-AR.



QUOI DE NEUF A STRAT ?

STRATEJEUX

recrute des aventuriers !

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

STRATEJEUX

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

STRATEJEUX

le retour de la grande aventure !

LUDOTIQUE

Tandis que le médiéval-fantastique ronronne et que Sundog retrouve une seconde jeunesse, le point marquant de ces dernières semaines est l'apparition d'un bon wargame, qui plus est sur une machine assez à la mode, qui peut être joué en "double aveugle" avec deux micros : Tobrouk ⁽¹⁾.

SUNDOG



Sundog apparut autrefois sur Apple II. Les meilleurs graphismes de l'Atari ST, ainsi que l'usage intensif de la souris, l'ont métamorphosé en perle rare.

Vous êtes Zed, misérable clampin appartenant à une race de mineurs exploités par l'élite d'une race non humaine. Votre oncle vient de mourir dans un étrange crash, vous laissant son héritage : le vaisseau SunDog, une somme confortable, et une dette vis-à-vis de la Société de la Foi Nouvelle, secte avec laquelle il avait passé un étrange contrat : tous ses membres, placés dans des cocons cryogéniques (des "Cryogens"), seraient rapatriés vers la Colonie de la secte, établie quelque part sur la planète Jondd, où débute l'action. L'ennui, c'est que vos fonds sont en baisse : il faudra les renflouer par le commerce après avoir exploré Jondd pour trouver la Colonie. Avec le SunDog ou son module terrestre autonome, il faudra ensuite naviguer, éviter ou combattre les pirates dans l'espace et les loubards sur le sol, et surtout ne pas se faire arnaquer.

En début de partie, vous créez un personnage, en répartissant un capital de points entre Force, Chance, Dextérité, Charisme, Intelligence. Pas de hasard ici. Vous pouvez le sauver dans une bibliothèque de personnages. Les parties seront longues, le jeu peut être heureusement sauvé à tout moment.

Puis vous prenez possession du SunDog, qui nécessite des réparations. Les pièces détachées sont disponibles dans des boutiques. Cela implique de passer à la banque chercher du liquide, beaucoup de liquide... Après vous être fait agresser et dévaliser, vous retournez à la banque, mais cette fois passez d'abord chez l'armurier, qui vous vendra un pistolet à aiguilles et un champ de force portable. Les bars sont à fréquenter impérativement. On y achète les marchandises de contrebande les plus diverses (prendre contact en soudoyant le barman), et on les écoule de même. On s'y fournit également en nourriture (attention à l'inanition). Votre activité principale se déroule à la Bourse, où vous achetez les précieux Cryogens, ainsi que d'autres denrées bizarres aux cours variables. L'essentiel est de trouver la planète où elles sont le moins cher, et de les fourguer au meilleur prix. Au fait, évitez les stationnements hors des parkings, une contravention est si vite arrivée !

Voilà pour les principes du jeu. Son mécanisme est rendu extrêmement rapide et agréable par la souris. Pour déplacer votre personnage, "cliquez" votre but sur la carte. Pour examiner un objet, viser un ennemi ou sélectionner un équipement, toujours la souris. Les dialogues avec les habitants des 18 planètes et 50 villes de la région du jeu se réduisent à

un choix de réponses dans une fenêtre de menu, donc avec la souris.

Le plus stupéfiant est le nombre de zones géographiques contenues dans la disquette. Il y a divers niveaux de "zoom" pour la carte, selon votre mode de déplacement. Dans l'espace, vous sélectionnez le système solaire, la planète, la ville. Dans votre véhicule terrestre, vous voyez un gros plan de la ville (avec un très beau "scrolling" lors des déplacements), ou une partie du continent entre les villes. Dans un

bâtiment, ou dans vos véhicules, nouveau gros plan. De même en cas de rencontre avec des dealers, contrebandiers, rabatteurs de pirates, escrocs, mendiants, voyous... Les graphismes sont toujours rapides et efficaces.

Vous êtes donc confrontés à de multiples problèmes et sous-problèmes dans ce jeu. L'échec signifie le retour dans le quasi-esclavage des mines...

Un jeu de stratégie, de commerce et d'action, à la limite du JdR, qui vous clouera devant votre ordinateur pour de longues et passionnantes heures. Bon, assez discuté, j'y retourne...

Sundog : un jeu de stratégie spatial édité par Faster-Than-Light Testé sur Atari 1040 ST.

SAUVONS L'HUMANITE

Aujourd'hui, sauvons l'Humanité avec trois jeux S.S.I. (Strategic Simulations, Inc.) sur Apple II : **Shard of Spring**, **Wizard's Crown** et **Roadwar 2000**.

Apple



Partons d'abord d'un postulat inébranlable (l'intérêt de tout jeu de rôle SSI réside dans la manière dont est traité le scénario de base) : le monde se porte à merveille, survient un méchant qui vole un objet inestimable, en tire le pouvoir de mettre sous sa domination une tripotée de monstres, et, tout en bénéficiant de complicités douteuses, menace d'anéantir le monde. Mais l'Humanité garde encore un espoir : VOUS, petit aventurier débutant, qui allez partir avec quelques copains, coller aux mé-

chants la rousse qu'ils méritent. Le décor, l'objet dérobé, le nom du méchant, les monstres changent avec chaque jeu, mais la mission divine qui vous incombe reste toujours la même : *sauver le monde* !

Alors, puisqu'il le faut, sauvons le monde. Avec **Shard of Spring**, jeu de rôle médiéval fantastique, l'objet dérobé est un petit bout de cristal, le méchant est une méchante, nommée Siriadne, et pour ce qui est du décor, l'action se passe en extérieur, avec bien sûr des donjons "remplis de monstres", comme dit la doc, réduite à peu de choses : 12 pages. Le jeu lui-même est très "minimaliste" : les cinq personnages qui vont aller mettre deux baffes à Siriadne ont à leur disposition un système de jeu qui est du sous-Wizardry, sous-D&D, sous-Ultima. Ils sont guerriers ou magiciens, des points d'expérience les font monter de niveau, augmenter leurs points de vie, etc... Ajoutez à ça des lourdeurs d'utilisation, une certaine lenteur, vous obtenez un jeu qui aurait pu faire bonne figure il y a cinq ou six ans, mais qui, comparé à ce qui se fait aujourd'hui, est vraiment pitoyable. (495 frs).

(1) Il est intéressant de constater qu'il porte sur le même thème que "Operation Crusader", l'un des deux wargames (avec cartes et pions ceux-là) de GDW inaugurant la série "double blind" et également conçus pour jouer en double aveugle avec deux cartes, sans nécessiter d'arbitre (voir CB 29, p20).

Quittons un peu le "medfan" (médiéval-fantastique), pour nous plonger dans une ambiance mi-Car Wars, mi-Mad Max. **Roadwar 2000** est un jeu de simulation, qui se déroule en l'an 2000, aux U.S.A., dans une bonne ambiance évidente : après les retombées d'une guerre bactériologique, les mutants prolifèrent, les virus s'étendent, des gangs armés contrôlent les villes, les routes. Et il vous faut, au milieu de tout ça, récupérer huit scientifiques (disséminés dans le pays) pour enrayer la progression des microbes. Mais le jeu est un peu décevant : tout consiste à chercher des véhicules, essayer d'enrôler des gens, piller l'endroit où l'on se trouve, ou se déplacer, tout en gérant un nombre restreint de paramètres. Seuls des événements particuliers (découverte d'objets spéciaux, arrivée dans une ville importante, etc...) viennent pimenter le déroulement monotone du jeu. Les combats avec d'autres gangs peuvent être résolus rapidement ou tactiquement. De manière rapide, c'est assez sanglant ; et de manière tactique, c'est réaliste mais assez mal fait : on attend beaucoup, il y a des imprécisions malgré l'intérêt qu'apportent des commandes variées (accélération, freinage, transfert d'équipage entre l'intérieur et le toit des voitures, tir dans les roues, abordage des véhicules...). De nombreux véhicules peuvent être trouvés, mais on ne peut pas en construire, c'est dommage. **Roadwar 2000** est un jeu intéressant, mais pas assez achevé, il laisse une impression mitigée, et l'accès incessant au disque n'est pas pour arranger les choses. (480 Frs).

Pour finir, replongeons nous dans le "medfan", avec **Wizard's Crown**, un jeu "de rôle" qui se conforme au scénario cité plus haut : c'est une couronne qu'il faut chercher, l'action se passe dans des ruines, et le méchant s'appelle Tarmon. Vous serez huit pour aller lui tirer les moustaches. Les personnages sont définis par quatre caractéristiques : Force, Dextérité, Intelligence et Vie. Cinq classes sont disponibles, mais on peut être biclassé. Tout le système de jeu repose sur des compétences, assez nombreuses, différentes pour chaque classe, que l'on augmente en dépensant des points d'expérience : on modèle donc son personnage avec la progression du jeu. La magie, tant pour les prêtres que pour les magiciens, est correcte, sans plus. Un point fort réside dans les combats : on peut choisir l'option rapide, qui dure quelques secondes, ou

l'option tactique, qui résout le combat en un bon quart d'heure avec une qualité encore inégalée. Chaque personnage dispose de nombreuses options (ajuster une cible avant de tirer, ramper, attaques normales, défensives, désespérées, inspection détaillée du personnage...). Vraiment remarquable. Lorsque des monstres sont vaincus, toutes leurs possessions sont à la disposition des joueurs : cela peut représenter une centaine d'objets, les personnages choisissant dans ce butin ce qu'ils gardent. **Wizard's Crown** est le seul jeu à posséder un nombre quasi illimité d'objets magiques : chacun a ses caractéristiques propres, et on ne retrouve pratiquement jamais le même. Le programme, entièrement en langage machine, est rapide et fonctionnel, l'ergonomie a été poussée à l'extrême, de nombreuses innovations ont été apportées, et le plaisir de jouer n'en est qu'augmenté. Vraiment un bon jeu, peut-être un peu cher (690 Frs).

Ces jeux ont été aimablement prêtés par Sivéa, 31 Bd des Batignolles, 75017 Paris.

Atari
Commodore
Apple



F15 STRIKE EAGLE

Vous êtes aux commandes de l'un des plus performants chasseurs de l'U.S. Air Force, le F-15, engagé dans des missions au dessus de la Lybie, de l'Egypte, de la Syrie, du Vietnam, de l'Irak ou de l'Iran. F-15 Strike Eagle n'est pas à proprement parler un simulateur de vol, le décollage étant "sous entendu", et l'atterrissage réduit à l'obligation de ramener votre F-15 au dessus de la base, à une altitude variant selon le niveau de difficulté de jeu choisi : -Le niveau Arcade, où l'avion, quelles que soient vos manœuvres, reste à l'horizontale.

-Les niveaux Rookie, Pilote et As, qui se différencient par une efficacité croissante de la défense anti-aérienne et des chasseurs ennemis.

Il faudra donc tout de même savoir tenir un cap et manœuvrer correctement si vous voulez revenir à la base autrement qu'à pied (ou être capturé). Votre avion, au départ de chaque mission, est équipé de quatre missiles Sparrow à longue portée, de quatre Sidewinder, de six "sticks" de bombes, d'un canon approvisionné à 1000 coups : voilà pour l'armement offensif ; de contre-mesure électronique et de leurres : voilà pour l'armement défensif. La manœuvre se fait à l'aide d'un joystick et du clavier. Le joystick pour orienter l'appareil et le clavier pour modifier la puissance du réacteur, armer les bombes, missiles, et canons ; changer de radar, larguer les réservoirs supplémentaires, sortir les aérofrenins, larguer des leurres etc...

L'objectif de chaque mission est simple, il s'agit de détruire à la bombe une, deux ou trois cibles principales, un maximum de cibles secondaires comme un site de missiles ou un aérodrome, et d'abattre le plus d'avions ennemis, pour accumuler un maximum de points. La valeur des cibles varie suivant le niveau de difficulté.

On peut jouer à quatre, chacun jouant séparément, l'ordinateur affichant celui qui a obtenu le score le plus haut. Si, au niveau Arcade, F-15 Strike Eagle n'est qu'un jeu d'adresse, ce n'est plus le cas dès que l'on aborde le niveau Pilote. Il faut alors savoir établir un plan de vol pour échapper aux missiles anti-aériens très efficaces et aux avions de la chasse, ou monter des reconnaissances puisque l'on peut retourner à la base, même si on n'a pas détruit la ou les cibles principales, pour se ravitailler et réparer.

Du point de vue graphique F-15 reste moyen. Si de gros efforts ont été faits pour présenter un collimateur de pilotage pratique, les avions ennemis sont trop stylisés et il n'y a aucun relief sur les terrains survolés.

Un dernier mot, ne perdez pas la documentation de F-15, on en a besoin à tous moments.

F-15 Strike Eagle est un jeu de Microprose, existant pour les matériels suivant : toute la famille Apple (sur disquette) ; Commodore 64 sur disquette et cassette ; Atari 400/800/1200/600XL/800XL sur disquette et sur cassette. Ce jeu a reçu le "Charles Roberts Award 86" dans la catégorie Logiciels.



Amstrad

TOBROUK 1942

Ce wargame de facture très classique offre, outre le jeu contre l'ordinateur, un mode à deux joueurs, utilisable en connectant entre eux deux Amstrad via la prise joystick, grâce à un cordon spécial dont le câblage est fourni dans la doc (de 25 pages, très bien faite). Les adversaires ne se voient alors que s'ils se rencontrent (eh oui, la vue globale par satellite dont nous gratifient 99 % des wargames n'existait pas à l'époque). Cette version du jeu est bien plus délicate que le jeu avec vision globale, et je la recommande aux joueurs expérimentés.

Contre l'ordinateur, ou bien à deux joueurs sur un seul ordinateur, nous retrouvons un wargame classique. Les forces alliées sont confrontées à celles de l'Axe. A un joueur, l'ordinateur commande les forces alliées. L'enchaînement des phases est le suivant : déplacement de l'Axe, phase d'assaut de l'Axe, résolution des combats, déplacement des Alliés, assaut des Alliés, phases de ravitaillement des belligérants, phases de commandement.

Les déplacements sont limités par la mobilité des unités, dépendant de la qualité du ravitaillement. Classiquement, une Zone de Contrôle (ZdC) entoure chaque unité. Pénétrer dans la ZdC d'une unité ennemie signifie qu'elle vous engage, et votre mouvement est interrompu. Durant la phase d'assaut, les unités se voient affecter leurs adversaires, qui doivent obligatoirement se situer dans leur ZdC. La phase de résolution des combats est soit automatique, soit de type arcade. Dans cette dernière, on se retrouve à l'intérieur d'un char, et on doit tâcher d'anéantir le maximum d'adversaires avant d'être à court

de munitions ou détruit. Le char peut se déplacer et tirer au canon ou à la mitrailleuse. Le problème est que vos adversaires (nids de mitrailleuses, oasis ou tanks) sont à une distance dont vous n'avez aucune idée, et l'unique télémétrie fournie est du type "votre obus est tombé 1450 m trop court", auquel cas on peut hausser la visée. C'est un peu primaire. Certes, cette phase fournit un bonus à la résolution des combats en cas de succès, mais je la déconseille au joueur tacticien.

Les phases de ravitaillement sont loin d'être égales : l'Axe dispose de deux dépôts mobiles qui ravitaillent automatiquement les unités situées à 6 cases autour d'eux. Les autres unités doivent être ravitaillées sur des stocks spéciaux qui s'épuisent vite. Les Alliés, eux, disposent de dépôts fixes situés dans les centres de commandement, reliés par des routes. S'en emparer est l'objectif principal de l'Axe.

Des missions spéciales concernent le sabotage, le déminage et l'appui aérien.

Une excellente simulation, très agréable à utiliser. L'ordinateur constituera un adversaire coriace.

Tobrouk 1942 : un wargame de PSS distribué en France par ERE. Testé sur Amstrad 664.

ETHNOS

Dans la lignée des jeux de civilisation où s'affrontent différents pouvoirs socio-économico-etc... voici Ethnos, un des rares programmes de ce style sur Amstrad. Il se base sur l'évolution de deux civilisations : les Amstrides et les Tsakals (vous jouez ces derniers). Ancien chancelier de Tsakalan, vous êtes chargé de renforcer la civilisation tsakal, éprouvée par de nombreux maux. Le but n'est pas de détruire les Amstrides mais de former avec eux une Fédération pour le bien des deux parties ; ce qui serait fait depuis longtemps si de nombreux problèmes politiques et sociologiques ne divisaient pas ces deux peuples.

Les dieux, omniprésents, vous aideront...pour le meilleur comme pour le pire. Vous devrez, par des sacrifices et des prières, obtenir leur bénédiction. Un différent entre eux étant à l'origine de la scission de l'empire de Tsakalan, il est important de connaître le panthéon, les relations et les habitudes de ses habitants, car ils sont très susceptibles, et les

dieux interviennent souvent. Le programme vous demande le type de gouvernement que vous souhaitez (conseil des sages, royauté...) et le milieu dans lequel vous commencez (forêt, plaine...). Vous comprendrez vite en cours de partie quelle est l'importance de ces paramètres. En effet, l'agriculture est différente selon qu'il s'agit de la montagne ou de la plaine, et cela joue sur l'économie, la famine...

Un tour vaut 10 ans. Au bout de 1000 ans votre civilisation est agée et risque de s'éteindre. Comment la faire évoluer et rapprocher les Amstrides et les Tsakals ? Il faut régler les variables de manière à survivre. Economie, force de pouvoir, culture, armée... Tous ces paramètres (décisions de politique intérieure) vous permettent de diriger votre civilisation vers son but. Pour agir sur la civilisation amstride (sur laquelle vos espions peuvent vous faire un rapport) il faut utiliser la politique extérieure, qui aurait gagnée à être appelée guerre... Cette partie est d'ailleurs très complète : économie, idéologie (l'ennemi a tort, vous pas), annexion.

Amstrad

Bien sûr si vous vous sentez une âme moins militaire il reste la subversion, les traités (qui sont ce qu'ils sont, c'est-à-dire de bonnes déclarations d'intentions) ou finalement la Fédération (un moindre mal n'est-ce pas). Mais attention, les deux civilisations doivent être devenues bien plus sages (marins, paysans ou commerçants).

Pour briser la monotonie du jeu le programme génère des événements qui provoquent des troubles (disette, rébellion...). La civilisation amstride peut bien sûr être aussi victime de ces mauvais pas. C'est à vous de régler ces problèmes ou de profiter de ces opportunités. Certaines catastrophes peuvent faire régresser de beaucoup votre civilisation. Comptez alors sur les Amstrides pour vous aider !

Ethnos est un jeu intelligent, fait de main de maître par un étudiant en sociologie (sérieux oblige). Et en français : ce qui n'est que trop rare.

Ethnos pour Amstrad disque. Editeur Chip.

Texte
Frédéric Armand
Alain Faure
Frédéric Mora
Olivier Tubach

78



CHRONIQUES D'OUTRE MONDE 96 av. de la République 75011 PARIS - Tél. : 48.07.23.66
Vente en kiosques, librairies, magasins spécialisés et par abonnements.

L'ŒUF CUBE VOUS PRESENTE POUR 1987

SES MEILLEURS CRUS



ET

ET



SES PRIX RENVERSANTS

DES NOUVEAUX SERVICES... CONSULTEZ VOTRE MINITEL : LE 11 PUIS TAPEZ L'ŒUF CUBE PARIS

Bon de commande à L'ŒUF CUBE 24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83		DESIGNATION	PRIX
NOM			
PRÉNOM			
ADRESSE			
.....	TÉL.	Participation aux frais de port et d'emballage	25 F
C.P.	VILLE	CB 36	TOTAL

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de L'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE frais de port 35 F

Objectif

Comme l'an dernier, Casus Belli vous offre en avant première le jeu du Championnat de France de Wargame, avec la carte du tournoi. L'optique reste la même : un jeu au mécanisme "classique" et facile à assimiler, publié peu avant la rencontre, de façon à remettre sur un pied d'égalité les néophytes (c'est le moment de vous lancer) et les wargamers confirmés. Que le meilleur stratège gagne...

Règles du jeu

La carte représente une région imaginaire, qui pourrait se situer aux frontières de l'Allemagne. Une grille hexagonale est surimprimée afin de faciliter la position et le déplacement des unités.

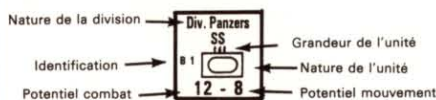
Chaque hexagone représente huit kilomètres de terrain réel, un tour vingt quatre heures, et un pion une importance variable allant du bataillon à la division.

Les pions représentent les armées soviétique (brun-rouge), allemande (gris-bleu) et

alliées (brun-jaune pour les Britanniques, vert pour les Américains).

Sur chaque pion sont imprimées différentes indications permettant de l'identifier, de connaître sa force et sa capacité de mouvement.

Lecture d'un pion



Nature de la division : identification du groupe et de l'armée auquel appartient l'unité.

Identification : repère permettant de reconnaître les unités de même division, corps d'armée ou indépendante.

Potentiel combat : force relative d'une unité.

Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer.

Grandeur de l'unité :

II bataillon

III régiment

X brigade

XX division

Nature de l'unité :

- Infanterie
- Infanterie mécanisée
- Infanterie blindée
- Infanterie aéroportée
- Artillerie
- Artillerie mécanisée
- Artillerie blindée
- Artillerie aéroportée
- Blindé
- Reconnaissance blindée
- Anti-char blindé
- Anti-char mécanisé
- Cavalerie
- Génie
- Dépôt ravitaillement*

*Les dépôts de ravitaillement ne sont pas considérés comme des unités (voir ce chapitre).

Organisation du jeu

Dans une partie amicale, on tire à pile ou face. Le gagnant choisit le côté de la carte ou les séquences de jeu. Celui qui choisit les séquences décide si il sera le joueur A ou B.

Position de départ

Les joueurs placent sur la carte 24 unités pour le Soviétique et l'Allemand, 22 pour l'Allié. Ils les placent où ils le désirent, dans la limite de 8 hexagones de leur bord de carte. Ce placement se fait caché : mettez une grande feuille de papier au milieu de la carte. Les unités restantes doivent rentrer par le bord du joueur et par la route, dans les proportions minimum suivantes :

- 2ème tour la moitié restante (8 unités),
- 3ème tour l'autre moitié.

Ceci est un *minimum*, au deuxième tour le joueur peut faire entrer toutes les unités restantes. A partir du 4ème tour toutes les unités *doivent* se trouver sur la carte, sauf bien entendu les unités éliminées à la suite d'un combat. Les unités placées sur la carte doivent appartenir à la même division ou corps. On ne peut pas mettre sur la carte trois unités d'une division et faire intervenir la quatrième au 2 ou 3ème tour. Les renforts subissent la même règle. Les unités de même division ou corps doivent arriver au même tour et par le même hexagone.

Un jeu pour le Championnat

Pour le jeu du 4ème championnat de France de wargame j'ai pensé qu'il fallait continuer le principe de 1812 en faisant un jeu "classique" afin que cette compétition soit ouverte au plus grand nombre. Mais en prenant une autre période très jouée par les amateurs : la 2ème guerre mondiale.

Afin de satisfaire les joueurs il était intéressant de faire figurer les principales armées qui combattirent en Europe. On peut ainsi jouer des parties sur le front de l'est ou celui de l'ouest. L'unité stratégique de base étant la division (le corps pour les Soviétiques), il était préférable de la développer au minimum (vu l'échelle du jeu), et ne faire ressortir que les grands éléments qui la compose. Bien entendu les formations complémentaires tel que Génie, Reconnaissance, Anti-char, etc... ont été prises en compte et leur potentiel combat a été réparti à égalité dans les unités de la division. Certains sacrifices ont été durs à opérer, surtout pour l'armée soviétique qui, avec le même total de potentiel combat, aurait aligné 30 à 40 % de pions en plus. Le regroupement a aussi été nécessaire ; le réalisme impliquant la possibilité de réunir tout un corps blindé soviétique sur une étendue de huit kilomètres, cela eût donné des empilements de six à huit

pions.

Le calcul des potentiels mouvement me force à donner une autre précision : certains joueurs vont sortir leur calculatrice, reprendre les potentiels mouvement et, s'apercevant que le rapport échelle du jeu et vitesse d'un véhicule ne correspond pas, seront tout heureux d'avoir trouvé la faille et de le clamer. Or, dans un jeu à cette échelle, on ne doit pas tenir compte de la vitesse de pointe d'un véhicule mais de son *autonomie*. Un mauvais calcul donnerait un potentiel mouvement impressionnant quand l'autonomie ne le permet pas. Ce calcul a bien sûr été pris en compte pour le mouvement stratégique et tactique. L'avance après combat est un mouvement forfaitaire qui par ses grandes différences (de 1 à plus de 10 Km) en a été écarté.

La présence de trois armées permettra, lors du championnat, de faire deux parties sur le front de l'est et deux sur le front de l'ouest. Les armées ont le même total de potentiel combat (235 points) et presque le même nombre de pions (40 pour les Allemands et les Soviétiques, 38 pour les Alliés), compte non tenu des dépôts de ravitaillement. La particularité de chaque armée a été respectée, en essayant de faire ressortir ce qui fait la personnalité de chacune.

J.J.P

Berlin

Pour détacher la carte, écarter les agrafes centrales avec un couteau ou une lime à ongle et tirer doucement. Repliez bien les agrafes ensuite, si vous ne voulez pas voir votre numéro s'effeuiller... Nous vous conseillons de coller la carte et surtout les pions, avant de les découper, sur un carton fort ou sur du "Cadapak" (matériau léger et rigide en vente dans les magasins de fournitures pour bureaux de dessin)

Séquence de jeu

La partie se joue en huit tours. Placer le marqueur tour sur la bande de succession des tours.

Chaque tour est divisé en huit phases :

Phase 1 : les joueurs A et B contrôlent l'état d'approvisionnement de leurs unités.

Phase 2 : le joueur A fait son mouvement stratégique.

Phase 3 : le joueur B fait son mouvement tactique.

Phase 4 : A effectue ses combats.

Phase 5 : B fait son mouvement stratégique.

Phase 6 : A fait son mouvement tactique.

Phase 7 : B effectue ses combats.

Phase 8 : le marqueur de tour est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces 8 phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Les termes *stratégique* et *tactique* ne sont qu'un point de repère. Il est évident que dans sa phase stratégique, un joueur peut effectuer un déplacement tactique et, inversement. Mais il montre quand même que le joueur en phase a l'initiative du déplacement.

Approvisionnement

L'état d'approvisionnement d'une unité ne tient compte que de son ravitaillement en carburant. Il ne concerne donc que les unités blindées et mécanisées (pour simplifier : toutes les unités qui ont un potentiel de mouvement supérieur à 3). Les unités non concernées pourront entreprendre toutes actions sans tenir compte de ce chapitre.

L'état d'approvisionnement a pour effet de clouer sur place une unité non ravitaillée. Elle ne pourra plus se déplacer mais pourra combattre normalement. Elle ne pourra pas avancer à la suite d'un résultat favorable.

Pour être ravitaillé, il faut pouvoir tracer une ligne fictive jusqu'à une route menant au bord de la carte du côté du joueur concerné (hexagone indiqué par une flèche avec les initiales L.C.). Cette ligne de communication ainsi que la route ne doivent pas passer par un hexagone occupé par une unité ennemie, ni par une zone contrôlée par l'adversaire (voir ce chapitre), sauf si cette dernière est occupée par

une unité amie. Cette ligne de communication ne pourra pas avoir une longueur supérieure à 22 hexagones, quels que soient le terrain ou la route, qui n'ont aucune influence sur cette distance.

Dépôt de ravitaillement

Les dépôts de ravitaillement sont des pions qui servent de relais à cette ligne de communication. Un dépôt de ravitaillement permet de renouveler la longueur de la ligne de communication et ainsi de lui donner une distance supplémentaire de 22 hexagones. On peut donc, par des tas de détours (afin de ne pas entrer dans les zones contrôlées par l'adversaire) tracer une ligne de communication de 22 hexagones jusqu'à un dépôt de ravitaillement, qui lui-même, doit tracer une ligne de communication d'un maximum de 22 hexagones vers son bord de carte ou vers un autre dépôt (qui devra lui aussi effectuer la même opération).

Pour être opérationnel un dépôt de ravitaillement doit lui-même pouvoir tracer une ligne de communication dans les conditions citées plus haut.

Ainsi, une ligne de communication peut aboutir directement au bord de la carte du joueur, ou passer par un ou plusieurs relais qui sont les dépôts de ravitaillement.

Infanterie mécanisée

Les unités d'infanterie mécanisée peuvent, si elles ne sont pas ravitaillées, manoeuvrer comme l'infanterie à pied. Elles auront donc un potentiel de mouvement de 2. Cette opération est valable autant de tours qu'il est nécessaire mais pendant les *tours entiers*. Exemple : le joueur B ne peut pas dans sa phase tactique, manoeuvrer son unité vers une ligne de communication, la rendre opérationnelle et mécanisée dans sa phase stratégique. Si à la phase 1 du tour suivant, l'unité est ravitaillée elle reprend automatiquement sa nature d'origine.

Bien entendu, au premier tour, les unités sont considérées comme ravitaillées, ainsi que les unités de renfort des 2 et 3ème tours, au tour où elles font leur apparition sur la carte.

Mouvement

Mouvement stratégique

Pendant cette phase le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel inscrit sur le pion. Il peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel mouvement. Celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité.

Une unité peut passer sur une case occupée par des unités amies. Le passage sur un hexagone occupé par des unités ennemies est interdit. Certains éléments topographiques facilitent ou ralentissent le mouvement (voir tableau des terrains). La route annule les éléments du terrain. On

Que vous soyez novice ou joueur confirmé, le Championnat de France est l'occasion de prendre des contacts et de faire la démonstration de vos talents.

Ces quelques lignes visent à vous informer sur la manifestation elle-même :

Le Championnat, dans le cadre du **Salon des jeux de réflexion**, se déroule dorénavant au **Parc des expositions de la porte de Versailles**. Les quatre manches de la rencontre se dérouleront lors du week-end des **4 et 5 Avril**. Pour les deux jours, nous disposons de 110 places, sur inscription uniquement. Ces inscriptions devront se faire par voie postale auprès du **CEP Salon des jeux de réflexion, 7 rue Copernic 75782 Paris Cedex 16**. La liste des inscriptions sera clôturée le 14 mars 1987. Le règlement devra se faire sous la forme d'un chèque de 35F à l'ordre du CEP, couvrant les frais d'inscription et donnant l'accès au Salon pour le premier jour et 23F, payable sur place, pour ceux qui reviennent le jour suivant. En retour de votre inscription, vous recevrez le règlement du Championnat, que vous devrez rendre signé au début de la rencontre.

Pour tout autre renseignement d'ordre général ou sur le jeu, adressez votre courrier à "Casus Belli Rédaction, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08", en précisant "Championnat de wargame". Ces courriers seront transmis à Jean-Jacques Petit ou à moi-même.

Marc Dodinot, organisateur.

peut empiler un maximum de quatre unités par hexagone. A la fin du mouvement il ne pourra donc pas y avoir plus de quatre pions par case.

Dépôt de ravitaillement

Les pions "dépôt de ravitaillement" ne rentrent pas en compte dans l'empilement. Ils n'ont pas de potentiel mouvement, ils sont placés où le joueur le désire mais hors d'une zone de contrôle, et ne pourront plus bouger pendant toute la partie. Leur placement peut s'effectuer à partir du 2ème tour.

Déplacement tactique

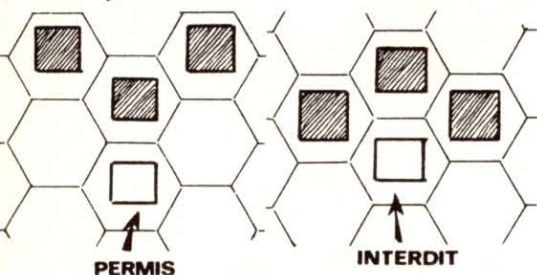
Cette phase sert à simuler la simultanéité des mouvements ainsi que l'action d'une unité qui réagit aux mouvements de l'adversaire. Ce déplacement se fait avec la moitié du potentiel mouvement arrondi à l'entier inférieur. Il se fait en tenant compte de la topographie du terrain et des zones de contrôle.

Débordement

Cette manoeuvre se fait pendant la phase de déplacement stratégique et ne peut être entreprise que par les unités blindées. Les unités d'artillerie blindée ne peuvent pas engager seules cette action. Elles peuvent le faire avec d'autres unités blindées.

dées de nature différente, mais leur potentiel de combat ne rentre pas en compte pour cet engagement. Elles subissent néanmoins les résultats du débordement. L'unité ou la pile d'unités qui désire effectuer un débordement, doit le faire contre la ou les unités contenues dans un seul hexagone.

Elle ne peut pas le faire, si elle doit entrer dans un hexagone contrôlé par des unités ennemies, réparties dans plusieurs cases. Exemple :



Ce n'est pas à proprement parler un combat, mais une manœuvre rapide qui forcément nécessite un affrontement. Il se résout comme un combat mais *au moment où cette intervention est entreprise*, donc pendant la phase de mouvement et coûte 2 points mouvement supplémentaires.

L'unité déplacée jusqu'à l'unité cible s'arrête et résout son combat. Elle le fait avec la moitié de son potentiel combat arrondi à l'entier inférieur, en tenant compte de la topographie de l'hexagone du défenseur. Si le résultat est :

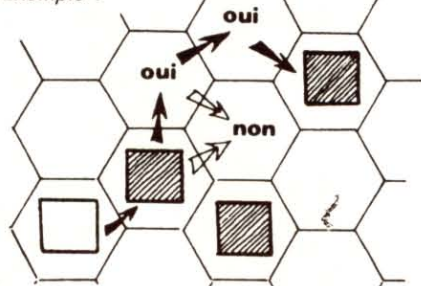
-attaquant recule ou blocage, elle reste sur place et ne pourra pas combattre pendant sa phase de combat. Le débordement a échoué.

-défenseur recule, l'unité cible reste sur place et l'unité qui a entrepris cette manœuvre peut poursuivre son déplacement à travers l'unité cible à condition que l'hexagone de sortie ne soit pas contrôlé par des unités ennemies étrangères à cette action.

-échange ou éliminé, l'attaquant (s'il lui reste des unités) doit continuer sa manœuvre dans les conditions indiquées plus haut.

Le passage sur une unité ennemie comme résultat du combat par débordement ne coûte aucun point supplémentaire, sauf la topographie de l'hexagone concerné. Le débordement peut être entrepris contre plusieurs unités ennemies du moment que l'unité attaquante ait assez de potentiel mouvement et qu'au moins un hexagone libre de tout contrôle ennemi se trouve entre l'hexagone de sortie et celui qui est adjacent à la nouvelle cible.

Exemple :



Zones de contrôle

Les six hexagones adjacents à une unité constituent la *zone de contrôle*. Chaque case est appelée case ou hexagone "con-

trôlé". Toute unité exerce un contrôle quelque soit la phase ou le tour.

Une unité doit interrompre son déplacement et ne devra plus bouger pendant cette phase de mouvement, quand elle entrera dans une zone de contrôle ennemie. Elle pourra en sortir au début de sa phase de mouvement (stratégique ou tactique) en dépensant 1 point mouvement supplémentaire et sans entrer directement dans un autre hexagone contrôlé. Les unités ayant un potentiel mouvement de 2 ou 3 points ne pourront donc pas effectuer cette manœuvre durant leur phase tactique.

Les hexagones ville, rivière sans pont, forêt, ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi, et de ce fait les quitter sans payer de point mouvement supplémentaire. Bien entendu les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut.

Il est permis de passer sur un hexagone contrôlé par une unité ennemie si celui-ci est occupé par une unité amie, mais il est interdit de faire retraite comme résultat de combat, sur un tel hexagone.

Combat

Les mouvements stratégiques et tactiques étant effectués les joueurs peuvent effectuer les combats. Le joueur en phase est appelé l'attaquant, l'autre joueur le défenseur. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

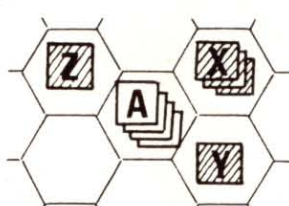
Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Il n'est pas obligatoire et c'est l'attaquant qui détermine l'ordre de ses combats et les unités qui y participent.

Si une unité se trouve dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies, elle devra attaquer toutes ces unités en même temps ; soit dans un même combat, soit en sélectionnant ses attaques. Celles-ci étant volontaires on peut donc dans une pile du joueur en phase, sélectionner les unités qui attaquent. Elles pourront attaquer dans plusieurs directions si elles sont contrôlées par plusieurs adversaires. Le défenseur ne peut pas faire ce choix, toutes les unités d'une pile subiront le combat.

Exemple :



A pourra si il le désire attaquer Z, avec 1, 2, 3 ou 4 unités, ou ne pas combattre du tout. Z devra toujours se défendre avec ses deux unités.



Si A veut combattre, il devra attaquer Z, X, Y. Il pourra le faire dans un seul combat avec 3 ou 4 unités ou, en sélectionnant ses attaques, avec une unité par combat ou deux unités à l'un des combats.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans sa phase de combat. Elle ne

pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de son adversaire. Le potentiel de combat ne peut être divisé entre plusieurs attaques. Mais le joueur en phase peut s'il le désire attaquer avec un potentiel de combat réduit.

Effet du terrain

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats (voir tableaux des effets du terrain), et sont cumulatifs. Ils sont néanmoins limités à un multiple de 3 quand les unités sont deux fois doublées en défense.

L'avantage du pont n'est valable que si l'attaque n'est effectuée que par cette direction.

Mécanisme du combat

On fait le rapport entre le potentiel de combat du ou des attaquants et le potentiel combat du ou des défenseurs.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :

9 contre 7 fait 1 contre 1

7 contre 9 fait 1 contre 2

L'attaquant jette le dé et consulte le tableau du résultat des combats. L'intersection de la colonne rapport et jet de dé donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 7 contre 1 sont résolus comme 7 contre 1.

Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4.

Les résultats du dé inférieur à 0 sont résolus comme 0.

Les résultats du dé supérieur à 6 sont résolus comme 6.

Ne pas oublier dans toutes ces opérations de tenir compte de l'effet du terrain.

Traduction des résultats de combat

AE = Attaquant éliminé : toutes les unités de l'attaquant ayant participé au combat sont éliminées.

DE = Défenseur éliminé : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

E = Echange : toutes les unités du défenseur sont éliminées, ainsi que les unités de l'attaquant représentant au moins un nombre égal de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant.

AR = Attaquant recule : l'attaquant recule d'un hexagone.

DR = Défenseur recule : le défenseur recule d'un hexagone.

Eng = Engagé : toutes les unités ayant participé au combat ne pourront se déplacer et devront obligatoirement combattre à la phase de combat suivante. Bien entendu de nouvelles unités pourront intervenir dans ce combat.

Mouvement après combat

Après certains résultats de combat, des mouvements sont obligatoires (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux entrepris pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat.

Une unité doit reculer dans un hexagone adjacent. Des unités empilées peuvent reculer dans des hexagones différents. Ces hexagones doivent être libres de toutes zones de contrôle ennemies, même si cette zone est occupée par des unités amies.

Une unité peut repousser une unité amie (hors d'une zone de contrôle), afin de libérer un hexagone de retraite. Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de reculer dans un hexagone non contrôlé. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première qui devait reculer

suite au combat est éliminée. Par suite de ce déplacement en chaîne, une unité peut donc effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité qui ne peut pas reculer dans les conditions citées plus haut ou qui doit l'effectuer hors de la carte ainsi que sur un hexagone interdit est *éliminée*. Dans une pile, seules les unités ayant participé au combat subissent les conséquences de celui-ci. Un hexagone peut donc toujours être occupé après élimination ou recul, si certaines des unités l'occupant n'ont pas participé au combat. Les hexagones laissés libres après le résultat du combat peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou les unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle et de la topographie du terrain. C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue les mouvements après combat.

Dépôt de ravitaillement au combat
Ce pion ne peut que se défendre, il n'a aucune action offensive. Il ne peut pas avancer comme résultat de combat. Les résultats DR, DE, E, l'éliminent.

Artillerie

Vue l'échelle et les calibres différents qui composent une unité d'artillerie, elle n'a pas, contrairement à certains jeux la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance. Elle ne peut attaquer que des hexagones adjacents comme tout autre unité, mais elle a cependant deux avantages particuliers à son arme. Elle peut combattre à travers une rivière et, les résultats "blocage", "recul", "échange", "élimination" n'ont pas d'effet sur elle quand elle est dans sa phase d'attaque. Néanmoins, le résultat "Recul" donne la possibilité au propriétaire de cette unité d'effectuer ce mouvement.

Troupes aéroportées

Les troupes aéroportées ont la possibilité d'être placées sur un hexagone se trouvant à une distance indéfinie de leur point de départ et, ceci sans parcourir de chemin terrestre. La procédure est la suivante : Il faut que les unités se trouvent, au départ, sur un terrain d'aviation et qu'elles soient "parachutées" dans un hexagone libre de toutes zones de contrôle ennemies. Ce déplacement aéroporté se fait pendant la phase de mouvement stratégique et compte comme un déplacement complet. Elles ne doivent pas bouger avant, ni après cette action. Elles devront donc se trouver sur un terrain d'aviation au moment où elles entreprennent ce mouvement aéroporté. Elles pourront, après ce parachutage, se déplacer normalement durant leur phase tactique. Bien entendu, de telles troupes peuvent, avant ou après un parachutage, se comporter comme toute autre unité de même type. Voire même, n'effectuer au cours de la partie aucune opération aéroportée. Comme les autres unités non mécanisées, elles ne subissent pas la règle sur le ravitaillement.

Génie

Les unités du génie peuvent se comporter comme toute autre unité combattante. Leur avantage principal est de pouvoir

construire des ponts. Le procédé est le suivant : L'unité du génie doit se trouver, pendant un tour entier, adjacente à la rivière, sans bouger ni combattre (conventionnel ou tir d'artillerie), est ce en dehors de toute zone de contrôle ennemie. Il faut donc un tour complet pour construire un pont. Ces ouvrages provisoires sont limités à quatre par armée. Ils peuvent être détruits par les tirs d'artillerie, ainsi que par le génie qui a lui l'avantage de détruire les ponts en dur ou provisoires, en utilisant la même procédure que pour construire un pont provisoire. Si la destruction réussit, enlever le marqueur "pont provisoire". Celui-ci ne pourra pas être réutilisé. Si le pont est en dur mettre un marqueur "pont détruit". La destruction de ce pont sera valable jusqu'à la fin de la partie. L'artillerie peut détruire les ponts provisoires et uniquement ceux-ci. La méthode est la suivante : on considère que le pont a une valeur combat fictive de trois. On procède comme un combat (rapport des potentiels combat, jet de dé, table résultats combat). Les résultats DR, DE, E indiquent que le pont est détruit (mettre un marqueur).

Eléments particuliers

Division

Une pile d'unités d'une même division bénéficie de +1 au dé en attaque, -1 en défense. Pour avoir cet avantage, il faut ne pas avoir subi de pertes, être groupé

dans le même hexagone, et attaquer avec toute la division un hexagone précis.

Jeu en semi aveugle
Il faut marquer au dos du pion le potentiel mouvement, et effectuer tous les déplacements face renseignée (symbole potentiel combat) *retournée*. Le pion est dévoilé pour le reste de la partie quand il entre dans une zone de contrôle ou qu'il subit un combat.

Sortie de carte
Un pion qui sort de la carte volontairement ou involontairement ne peut plus y rentrer. Il est considéré comme éliminé.

Qui gagne ?
A la fin du 8ème tour on fait le total des potentiels combat des unités éliminées (dépôt non compris). On calcule le pourcentage de la différence des pertes par rapport aux potentiels combats de l'armée (235 points). Ce calcul donne le résultat suivant :

5 % et moins
Chaque joueur marque 4 points
6 % à 15 %
Vainqueur 5 points, Perdant 3.
16 % à 30 %
Vainqueur 6 points, Perdant 2.
31 % à 45 %
Vainqueur 7 points, Perdant 1.
46 % et plus
Vainqueur 8 points, Perdant 0.

Un jeu de
Jean-Jacques Petit

Tableau des combats

rapport dé	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1
0	AE	AE	AE	AR	AR	AR	Eng	E	E	E
1	AE	AE	AR	AR	AR	Eng	DR	DR	E	E
2	AE	AR	AR	AR	Eng	DR	DR	DR	DR	DR
3	AR	AR	AR	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DR
4	AR	AR	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DR	DE
5	AR	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE
6	Eng	DR	DR	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE

Tableau des effets du terrain

symboles									
ville									
forêt		blindée et mécanisée + 1							
terrain escarpé									
terrain aviation									
pont									
rivière									
marécage						infranchissable			
lac						infanterie seulement		infranchissable	
route									annule tous les obstacles 1/2
mouvement									
combat	double en défense	double en défense	attaquant dé - 1		double en défense	interdit sauf artillerie	double en défense		dépend du terrain

Ayant acquis au cours des ans une extraordinaire dextérité dans le jet de dés et le déplacement de pions, le wargamer chevronné peut alors tirer toute la substantifique moëlle de ces "monstres" du wargame, comme *Wellington's Victory* (dont il fut question dans CB33) pour l'époque napoléonienne, ou *Fire in the East* pour la seconde guerre mondiale...

De part sa taille, son poids, sa surface, ses règles, ses pions, (son prix !), c'est le monstre des monstres que l'on peut trouver actuellement sur le marché.

Je veux parler bien sûr de *Fire In The East*. A l'origine, il devait faire l'objet d'un article dans la série Europa, dont il fait partie, mais vu les dimensions de la chose, il méritait de figurer dans la galerie des monstres.

Aux grands jeux les grands moyens

Je suis un incondicional du front ouest 39-40, mais pourtant je dois reconnaître que le front russe offre de meilleures possibilités de jeu, à ceci près qu'il faut beaucoup plus de temps et d'espace pour le pratiquer.

Quand je vous aurai donné la fiche technique de *Fire In The East*, vous serez d'accord avec moi :

- 12 planches de pions, soit 2880 pions dont 500 marqueurs environ.
- 6 cartes de format 53x68cm.
- 29 pages de règles.
- 2 pages de règles avancées et optionnelles.
- 11 pages d'ordres de bataille.
- 3 pages et demie de "Designer's Notes"
- 12 planches d'aides au jeu.

Et 2 petits dés pour manier tout ça !

Fire In The East, c'est la simulation de l'opération Barbarossa, du moins la période allant de juin 1941 à mars 1942, qui voit la fin de la contre-offensive soviétique dite d'hiver.

J'anticipe un peu en annonçant *Scorched Earth*, un module qui recouvrira, lui, la période s'étendant d'avril 1942 à septembre 1944, avec d'autres cartes et d'autres pions.

Enfin, je rappellerai pour mémoire qu'il s'agit des rééditions de *Drang Nach Osten* et *Unentschieden*. Mais depuis, le système de jeu a évolué, en même temps que la qualité des pions et des cartes. Ceci étant dit, revenons à notre *Fire In The East*.

Vue sur la bête

Que ressent-on en ouvrant la boîte ? Et bien côté, pions, c'est une véritable mosaïque, un régal pour les yeux. Vous trouvez, et chacun dans un coloris différent :

● **Chez les Allemands** : la *Whermacht*, les SS, la *Luftwaffe*, la *Kriegsmarine*, les unités de police, les *Brandenburgers*.

● **Chez les Russes** : les unités régulières, les unités sibériennes⁽¹⁾, les unités du NKVD, les unités de la milice, l'aviation, la marine, les unités de la Garde.

● Ce n'est pas tout, car il y a aussi les **contingents alliés** : les Roumains, les Finlandais, les Hongrois, les Italiens, les Slovaques, et enfin, 1 pion Espagnol, 1 pion Croate et 1 pion Français (*cocorico* !).

Les trois derniers, et dans un souci d'économie bien compréhensible, sont dans les mêmes tons. Mais vous trouverez les pions espagnol et français avec leur couleur d'origine dans *Spain & Portugal* et *Fall of France*. Peut-être verrons nous apparaître les Bulgares dans *Scorched Earth* ? Après quoi il ne manquera plus personne à l'appel.

En résumé, ce sont des planches de pions que vous décortiquerez non sans un pincement au coeur de l'artiste qui se cache sous chaque wargamer. (Ca vaudrait presque le coup de les faire photocopier.)

Côté carte, rien de neuf, vous les connaissez maintenant sur le bout des doigts.

Ces cartes couvrent une surface de 1x2,10m. Il faut aussi caser les aides au jeu (au nombre de 8), qui doivent impérativement être placés sur une table car des marqueurs y seront déposés. Disons que 3 mètres carrés constitueront le minimum nécessaire. La mise en place des pions s'effectue par zone de regroupement, c'est-à-dire que les pions de chaque armée sont à disposer dans un rayon de X hexagones autour d'un hexagone donné.

Par ailleurs, on peut remplacer une pile de pions par un pion corps d'armée (ou armée chez les Russes), ce qui peut faire jusqu'à 44 empilements de moins : c'est toujours ça de gagné ! Comme la surface de jeu est beaucoup plus étendue, on ne risque pas les encombrements du type *Fall of France*.

Une simulation fouillée

Voyons un peu les règles maintenant. La partie se joue en 19 tours. Pour le mouvement, rien de particulier à signaler, si ce n'est un déplacement stratégique par chemin de fer, d'une longueur de 200 hexagones, (l'idéal, c'est de contester et de crier à l'erreur au moment où votre adversaire arrive à 198...) pourvu qu'à aucun moment on ne pénètre dans une *ZdC* adverse.

Chaque camp a sa propre capacité de transport, la soviétique étant de plus du double de celle de l'Axe.

Rien de neuf côté AECA et autre ATEC.

Par contre, pour ce qui est du ravitaillement, c'est plus complexe que d'habitude.

Fire in

Les *Supply Lines* ont des longueurs variables en fonction du climat et du type utilisé : route, tout-terrain, camions⁽²⁾ etc... exprimés en hexagones.

A titre d'exemple, en zone arctique et dans la boue, la longueur maximum est de 2 hexagones.

En outre, il y a une progression dans les effets du *Out Of Supply*, effets qui affectent les divers facteurs combat-mouvement et, à partir du 4ème tour *Out Of Supply* et si l'unité est isolée (c'est-à-dire qu'aucune ligne de ravitaillement ne peut être tracée jusqu'à une source de ravitaillement), on jette le dé pour l'élimination, avec quelques modifications dues au climat et au terrain. Pour les règles concernant l'aviation, ça se corse aussi un peu plus. Ceux qui se sont déjà frottés à *Their Finest Hour* ne seront pas dépayés.

En gros, chaque nation possède un nombre maximum de pions à utiliser : *Group Allowance* ou G.A. En début de jeu, le G.A. est de 82 pour les Allemands, 7 pour les Roumains et 91 pour les Soviétiques, pour ne citer qu'eux.

Ce nombre va varier en fonction des renforts, des pertes, des retraits...

Enfin, en ce qui concerne les replacements, il y a une gymnastique à effectuer selon que le pion a été perdu sur son territoire ou sur le territoire contrôlé par l'ennemi, avec en plus quelques opérations mathématiques et un système de *boxes* qui nous rappelle un peu celui de la série *Third World War*.

Du côté des combats rien de neuf.

Toutefois, GDW a eu la bonne idée, pour nous faciliter la résolution des combats dans les grandes villes, de reproduire ces dernières sur une planche à part avec des hexagones d'une surface double de ceux de la carte.

Que dire encore, sinon que l'on retrouve tous les aspects particulier du front de l'est, l'importance capitale du climat avec le premier hiver qui pénalise durement les forces de l'Axe (Finlandais exceptés), la conversion au standard "européen" des lignes de chemin de fer soviétiques, les inévitables *Factories* qu'il faut déménager quelquefois à la hâte etc...

A côté de ça, au chapitre des particularités, nous trouvons, en

vrac :

– La meilleure qualité des pilotes allemands, italiens et finlandais est traduite par un -1 au jet de dé en attaque (sauf contre les pions soviétiques de la Garde).

– Les unités soviétiques du NKVD permettent aux unités empi-lées avec elles d'ignorer les résultats de retraite. Mieux, un DR (Défenseur Recule) à leur rencontre se transforme en EX (échange) !

– Les Brandenburgers (unités spéciales allemandes équipées d'uniformes et matériels soviétiques) vous permettent d'éviter les effets néfastes des ZdC adverses.

– Le gouvernement soviétique est symbolisé par un pion. Le joueur allemand gagne un point de victoire si ce pion est déplacé de Moscou, deux s'il le capture.

– Certaines unités de l'Armée Rouge sont transformées en unités de la Garde, sous certaines conditions.

– L'attaque surprise des aérodromes soviétiques au tour C. Tout ce qui, côté allemand, peut emporter des bombes, peut être utilisé.

Pour chaque pion allemand engagé, un pion soviétique est détruit. La totalité des pions soviétiques ainsi éliminés sera à répartir dans diverses *boxes* (cf replacements) selon des pourcen-tages établis. 10 % des pions allemands eux, seront considérés *aborted*.

Enfin le nombre de G.A. soviétiques sera réduit de la moitié du

tout ce petit monde par la flotte de la mer Noire et enfin saupoudrer le tout d'unités du NKVD, il obtient un gâteau particulièrement dur à croquer pour le joueur allemand. Ce dernier sera obligé de prélever des forces sur d'autres fronts et de consacrer une bonne part de la Luftwaffe à l'élimination de la flotte soviétique.

Historiquement, Odessa a été prise par la quatrième armée roumaine et, pour des raisons qu'il ne m'appartient pas là de discuter, les gros bâtiments soviétiques de la mer Noire ne sont pas intervenus.

Pour y remédier, une revue anglo-saxonne propose que le joueur



the East

nombre de pions mis en oeuvre par le joueur allemand.

Il y a beaucoup d'autres pions dont je ne parlerai pas, concernant les partisans, les garnisons, le *lend-lease* etc...

On notera cependant l'entrée en scène des Roumains et des Finlandais et de quelques matériels particuliers comme les Flammpanzers allemands et les "cliques de Gorbatchev"⁽³⁾ ou Katiouchas côté soviétique.

Et les conditions de victoire me direz-vous ?

Et bien, contrairement à l'habitude, je condescends à en parler, car il y a matière à discussion. C'est le contrôle des villes qui déterminera l'ampleur de la victoire (plus éventuellement le déplacement ou la capture de l'Oncle Joe) : Moscou (5 points), Leningrad (3 points), Kiev (2 points), Smolensk, Murmansk, Sebastopol (1 point chacune), les autres *Major city* soviétiques (1 point chacune).

Pour que la ville rapporte les points, il faut qu'elle ait été contrôlée du tour 2 de février 1942 au tour 2 de mars 1942.

Historiquement parlant, ça nous donne : Kiev : 2 points ; Smolensk, Riga, Minsk, Odessa, Stalino, Kharkov, Zaporozhe et Dnepropetrovsk⁽⁴⁾ : 1 point chacune. Soit 10 points, ce qui correspond à un match nul. Donc, c'est correct, si vous faites mieux que dans la réalité, vous gagnez ; moins bien, vous perdez. Le hic, c'est qu'ici, comme dans la quasi totalité des simulations d'ailleurs, le "brouillard de la guerre" n'existe pas, et on réalise qu'entre joueurs de force égale, l'Allemand éprouve de très grosses difficultés à obtenir le nul, et, à fortiori, à l'emporter .

Le point faible du joueur allemand, c'est son front sud, composé essentiellement de troupes roumaines et alliées et pratiquement dépourvu de formations motorisées. Or, sur la liste des objectifs potentiels figurent Odessa et, à un degré moindre, Sebastopol. Prenons le cas d'Odessa, qui je le précise peut être ravitaillée par mer tant que Sebastopol n'est pas tombée.

Si le joueur russe concentre quelques unités costaudes dans et autour de la ville, y base 2 ou 3 groupes de chasse, fait soutenir

allemand gagne un demi-point de victoire par unité navale russe coulée. C'est une idée, mais c'est vrai qu'il y a là matière à arrangement entre joueurs.

Sinon, pour le reste, le joueur allemand éprouvera les mêmes difficultés que dans la réalité :

– Différence de mobilité entre l'infanterie et les blindés.

– Premier hiver russe et ses conséquences sur les mouvements et les combats.

– Le dégel, la boue.

– L'immensité du territoire à contrôler.

Le joueur russe a le choix entre deux tactiques, encore que, vu la largeur du front, il puisse utiliser l'une ou l'autre selon l'endroit : tenir sans esprit de recul, en poussant ses renforts en avant au fur et à mesure de leur arrivée, céder du terrain pour gagner du temps et éviter des encerclements.

Pour ma part, mon souci majeur (assez désuet, je le reconnais), a toujours été d'essayer de transformer la ligne Staline en ligne continue, mais je n'ai jamais eu le temps de la terminer.

En conclusion, c'est un jeu finalement moins complexe que Wellington's Victory parce que plus facile à manier, surtout si vous avez déjà expérimenté la série Europa. Dans le genre, et sur le sujet, je ne vois pas ce que l'on pourrait faire de mieux.

Comme vous avez été sympa de me lire jusqu'au bout, je vous promets pour dans un prochain numéro un scénario à jouer avec quelques éléments de ce jeu.

Il s'agit de Winter War, scénario dont je ne suis pas l'auteur et qui mettra aux prises Russes et Finlandais en 39-40.

Je ne peux pas terminer sans remercier F.Armand dont l'aide m'a été précieuse pour venir à bout de ce monstre.

Yves Jourdain
Illustration : V.Béné

(1) Le terme anglais est *Winterized*, mais j'ai pensé que sibérien "parlerait" beaucoup mieux.

(2) Un peu comme dans *Drive on Stalingrad*

(3) Ndrr : Il s'agit plutôt des "Orgues de Staline".

(4) Pas de chance, celle-là, puisqu'en plus elle a été battue par Bordeaux aux penalties.



Micro

J'ai fait un rêve : reconstituer Azincourt et Trafalgar dans la même soirée. Eh bien, chères soeurs, chers frères, ce rêve est devenu réalité. Plus de dépenses folles ni de règles compliquées. Adieu les hexagones et les figurines. Voici Micro Warfare Series, une série de jeux en pochette plastique, pour jongler avec l'histoire.

Le petit monde de Don Ludico vit à l'heure de l'hermaphrodisme. L'échangisme est désormais de règle pour les jeux de rôle, wargames et jeux de négociation. Pratiquement disparus les fonctionnaires du dé à 20 faces ou de la règlette en pouces. Il nous faut des ponts entre nos rêves et la série Micro Warfare en construit un sur les abîmes du jeu d'histoire. Vous qui venez de vous débarasser, pour un temps, de vos talismans ou de votre borsalino, découvrez de nouveaux horizons ! Seul critère pour s'initier au pas cadencé : comprendre l'anglais, langue dans laquelle sont rédigées ces règles miniatures.

Un système simple et bon marché

Sous les petites jaquettes rouges, un contenu épuré et efficace. Le but est d'initier au jeu de guerre sur table. Deux choix possibles : les règles navales ou les terrestres. Le prix d'une pochette de base est de cinquante francs. Cette série, dépourvue de fioritures, est vraiment à la portée de toutes les bourses. Attention

,rien à voir avec ces jeux "en accordéon", où vous achetez la règle, puis il faut deux armées, des éléments de décor, et ... finies les vacances en Corse !

Ici, tout tient dans une pochette plastique de 14x20cm. Des pions représentent les unités ou les navires, un peu comme dans un jeu sur carte. Mais on joue "sur table". La règle se limite à quelques feuillets. Il faut simplement se munir d'un crayon et de deux dés normaux.

Un grand souci de réalisme

Il ne faudrait pourtant pas en conclure qu'il s'agit de versions simplistes du jeu d'histoire. Le réalisme de ces fascicules est au contraire étonnant, et les initiés apprécieront le "coup de main" des auteurs. Permettre à chaque période couverte de révéler sa saveur particulière, dans une structure commune et concise, tient du prodige.

Comme pour toutes les règles historiques, un minimum de documentation est nécessaire. Si l'on choisit par exemple la pochette "Micro-Napoleonic", mieux vaut ne pas confondre Ney et Welling-

ton... Cependant des explications sont fournies qui permettent aux plus paresseux de le rester. Un exemple : le rôle du vent durant une bataille navale pour lequel un croquis fait l'économie d'une longue explication technique.

Des jeux clés en main

Il faut, chronomètre en main, une demi-heure de préparation pour un débutant. Le temps de lire la règle, de découper les pions ainsi que quelques éléments de terrain (papier + feutres). On ne peut trouver moins exigeant à ma connaissance. Même le terme de "jeu sur table" est trompeur : une surface plane suffit, sol, jardin, sable de la plage (attention au vent !).

Il reste la question de l'adversaire. Ces jeux représentent toujours un affrontement entre deux camps. On divise donc le nombre des joueurs en deux. Cependant aucune contre-indication n'interdit l'usage en solitaire. Le principe des phases de jeu alternées en facilite même l'adaptation.

LES BATAILLES TERRESTRES

Nous avons testé : *Micro-Medieval*, *Micro-Napoleonic* et *Micro-Colonial*.

Chaque règle possède ses propres caractéristiques. Histoire oblige. Néanmoins,

une structure commune permet de passer d'une période à une autre sans dépaysement. Au sortir d'une chevauchée sus à l'Anglais, diable !, vous voici face à l'armée houleuse des Zoulous. Heureusement qu'un stage aux ordres de l'Empereur vous a appris le carré. Alors pied à terre, bas l'armure et baïonnette au canon.

Micro medieval

La pochette se compose de la règle, de deux plaquettes de pions, d'une feuille de tableaux récapitulatifs, et enfin d'un bloc d'une quinzaine de feuilles de pertes. Entre quelques photocopies et l'usage d'un crayon effaçable, on peut les utiliser très longtemps. Les pions, illustrés, peuvent être utilisés tels quels : les Français sont en bleu, les Anglais en rouge (déjà !). Le scénario de base présente une bataille

paragraphe démontre que clarté peut fort bien rimer avec brièveté.

Attention Messieurs les Anglais. Si vos archers oublient leurs munitions, vous pouvez réserver sur le prochain ferry. Enfin, le point le plus satisfaisant est la perte de vitesse qu'inflige un tir efficace sur sa cible. Il est donc possible de stopper net une charge, ou de la réduire au pas.

● **Le test de moral.** Il est lui aussi très simple. Cependant, il permet d'introduire la notion de "test d'honneur". Si vos

Les nouvelles pochettes surprise

Warfare Series

dans le style d'Azincourt. C'est un affrontement entre les terribles archers d'Albion et nos impétueux chevaliers. Bien que le jeu soit anglais, l'issue n'en est pas fatale pour autant...

D'ailleurs, libre à chacun de reconnaître l'armée historique qu'il lui plaît de jouer dans ses pions : l'armement médiéval permet ces permutations. On peut d'ailleurs coller une figurine sur le revers du pion afin de conserver les facteurs inscrits sur l'endroit, tout en améliorant l'esthétique.

La règle de base tient en huit pages. Si l'agencement paraît manquer un peu de rigueur, cela est compensé par une grande simplicité. Rapidement, les tableaux synthétiques permettent de se passer du texte, une fois celui-ci assimilé.

Voici les grands principes :

- mouvements alternés et diversifiés.
- tirs limités par la visibilité.
- réactions incertaines face à une charge.
- état psychologique versatile (tests).

Les pertes sont représentées par l'abaissement d'un facteur combatif de base.

Voici deux exemples qui illustrent bien le souci de réalisme des auteurs : le tir et le test du moral.

● **Le tir.** L'usage d'une arme est codifié : un arbalétrier peut avancer et tirer dans une même phase ; il ne peut avancer et recharger. Si vous avez déjà vu une arbalète médiévale, vous comprenez pourquoi. Il en est de même pour le tir au dessus d'autres corps de troupe. Un petit

chevaliers trouvent que cela ne va pas assez vite, ils peuvent outrepasser leurs ordres pour se couvrir de gloire. Et vous de ridicule. D'autre part les mercenaires peuvent décider de changer de camp, en pleine bataille. Sympathique, n'est-il pas ?

Micro Napoleonic

La règle de base propose un nouvel affrontement franco-anglais, celui-ci de style Waterloo. L'échelle est donc plus grande qu'au Moyen-Age. Jusqu'à six joueurs peuvent commander les 45000 Français et les 35000 Anglais.

La structure de la règle est semblable à la précédente mais certains aspects sont propres à l'époque. C'est le cas pour le chapitre des déplacements/changements de formation. La manœuvre est plus sophistiquée : on peut passer de l'ordre serré à l'ordre ouvert (*riflemen* anglais), ou se jeter à terre pour éviter une salve. Le rôle de l'artillerie est bien représenté. L'usage d'obus creux permet d'incendier un bâtiment servant d'abri à l'ennemi. Les temps sont durs pour les termites.

Le défaut de Micro-Napoléonics est le manque d'informations sur les troupes : la règle mentionne la milice sans en donner une définition précise. Enfin, tous les cavaliers se déplacent à la même vitesse : ce qui est faux historiquement. La simplicité, principale qualité de cette règle, peut aussi être son talon d'Achille. Sans doute cette période n'est-elle pas la mieux adaptée à ce type de jeux.

Micro Colonials

Voici, tout au contraire, l'ère idéale. C'est celle des petites batailles exotiques, du grand rêve colonial. Si vous aimez un certain cinéma hollywoodien (*Les Trois Lanciers du Bengale*), cette règle est pour vous.

Dans un style encore une fois très "british", l'affrontement choisi oppose les Anglais et les Zoulous. Le rouge et le noir, en quelque sorte ! Pourtant ici, point de littérature. Mais quelle ambiance ! Les balles fusent entre les sagaies.

Le paragraphe de la "position préparée" permet de recréer de nombreux épisodes historiques. Le plus évident est celui de Rorke's Drift ; vous savez, les Anglais encerclés dans une maison. Mais il est possible de jouer un autre conflit. La règle propose un cadre suffisamment souple

pour s'adapter à toutes les nations colonisatrices ou colonisées. Chez ces dernières, deux types : les fanatiques et les "levées". Le tout est de ne pas être trop strict dans la définition que l'on accordera à ces deux termes. Un patriote peut être considéré comme fanatique, un askari européenisé comme levée.

Les "natifs" bougent toujours les premiers, connaissant mieux le terrain. Les volées des coloniaux sont dévastatrices, mais une charge fougueuse peut les balayer. Le test de moral permet des surprises désagréables pour un commandant de levées...

Pour le reste, on retrouve les mêmes principes que pour les époques précédentes.

LES BATAILLES NAVALES

Ont été testés : *Micro Napoleonic Naval* et *Micro Fleet World War One*.

Les règles navales sont elles aussi organisées d'après une structure commune. Les lois de la mer ne changent guère, néanmoins le rôle du vent ne peut être identique partout. Les cuirassés de 14 s'en soucient fort peu, alors que la règle napoléonienne lui donne au contraire une importance prépondérante.

Ces jeux navals sont passionnants, mais sans doute un peu plus complexes que leurs équivalents terrestres.

Micro Napoleonic Naval

Il y a deux niveaux de jeu. Pour s'initier aux subtilités de la manoeuvre, on commande 5 ou 6 navires de ligne, accompagnés de leurs frégates.

La grande originalité est la simultanéité des mouvements. Il faut donc rédiger ses ordres pour chaque phase : un code permet de styliser efficacement chaque ordre. Les manoeuvres sont souvent complexes : direction du vent, dérives, manoeuvres sous le vent, virements de bord, tout est expliqué.

Il en est de même pour le tir au canon. Un salve initiale, bien ajustée, ne pardonne pas. Les dégâts sont partagés entre l'équipage et le bâtiment lui-même, qui peut prendre feu. On peut monter à l'abordage ! Ici aussi, un test détermine le moral de l'équipage, du branle-bas survolté au plongeon dans la mer.

Pour permettre une bataille plus importante, certaines simplifications sont fournies en fin de fascicule. On peut ainsi passer d'une simple "course" à Trafalgar.

Micro Fleet WW 1 (1^{ère} Guerre Mondiale)

Même principe : une échelle d'initiation avec cette fois 2 ou 3 navires, ou bien la véritable bataille.

La classification des navires suivant leur type et armement est, encore une fois, simple. La vitesse est essentielle, un tableau limite les changements de vitesse

par tour.

Les ordres doivent aussi être très précis. Ils concernent chaque navire, en "base", ou sont donnés aux vaisseaux commandant un groupe de combat à plus grande échelle.

Le chapitre du tir est comme on l'imagine assez sophistiqué. Le contrôle en est aléatoire, et on l'améliore plus ou moins vite selon la qualité du navire. Celui-ci peut prendre pour cible un ou deux adversaires ; des jetons de tir, portant son numéro, leur sont accolés.

La partie concernant les règles optionnelles est un peu plus importante que dans les autres jeux. La ligne de commandement peut être simulée plus précisément. Des signaux définissent les ordres passés du navire amiral aux vaisseaux de commandement. Les torpilles sont plus utilisées comme armes psychologiques que pour leur côté meurtrier. Un obus peut ne pas exploser à l'arrivée. On peut jouer l'écran de fumée protectrice, ou subir une collision entre deux navires.

Le fascicule se termine par une série d'ordres de batailles historiques pour les deux échelles proposées.

En guise de conclusion, disons que les règles terrestres de cette série Micro Warfare constituent une initiation agréable au jeu de guerre avec figurines. Par contre, les règles navales supportent la comparaison avec d'autres systèmes plus ambitieux.

Liste des fascicules de la série Micro warfare

REGLES TERRESTRES :

● **Micro Ancien** (Antiquité). Avec des suppléments d'armée assyrienne, macédonnienne, gauloise, perse et indienne.

● **Micro Medieval.**

● **Micro Napoleonic.** Avec sup. : polonais, autrichien, espagnol, prussien et russe.

● **Micro Colonial.**

● **Micro Modern WW2** (combats de chars pendant la deuxième guerre mondiale).

REGLES NAVALES :

● **U boat** (combat de sous-marin et de convois).

● **MTB** (escarmouche navale).

● **Micro Napoleonic Naval.**

● **Micro Fleet WW1**

(Première Guerre Mondiale) avec ses sup. : British Jutland fleet, German Jutland fleet.

● **Micro Fleet WW2** (Deuxième Guerre Mondiale).

Philippe Allard

Illustration : V.Béné

POUR TOUS LES ÉVÈNEMENTS HEUREUX DE L'ANNÉE
(anniversaires, fêtes, Noël, jour de l'an)

CHÈQUES-CADEAUX JEUX-DESCARTES

50^F JEUX DESCARTES

VEUILLEZ ÉCHANGER CE CHÈQUE CADEAU D'UNE VALEUR DE CENT FRANCS

ÉCHANGEABLE
DANS LES BOUTIQUES PILOTES :

75008 PARIS
15, rue Montalivet - 42.65.28.53

75005 PARIS
40, rue des Écoles - 43.26.79.83

69002 LYON
13, rue des Remparts d'Ainay - 78.37.75.94

PAR CORRESPONDANCE :
75008 PARIS
5, rue de la Baume - 45.63.56.30

VEUILLEZ ÉCHANGER CE CHÈQUE CADEAU D'UNE VALEUR DE CENT FRANCS

ÉCHANGEABLE
DANS LES BOUTIQUES PILOTES :

75008 PARIS
15, rue Montalivet - 42.65.28.53

75005 PARIS
40, rue des Écoles - 43.26.79.83

69002 LYON
13, rue des Remparts d'Ainay - 78.37.75.94

PAR CORRESPONDANCE :
75008 PARIS
5, rue de la Baume - 45.63.56.30

A _____ le _____

A _____

De la part de : _____



**INFORMATIONS
DANS LES BOUTIQUES PILOTES
JEUX DESCARTES**

75008 PARIS
15, rue Montalivet
42.65.28.53

75005 PARIS
40, rue des Écoles
43.26.79.83

69002 LYON
13, rue des Remparts d'Ainay
78.37.75.94

Les chiens de berger

un scénario pour Air Force



Janvier 1944. "Aujourd'hui, Ken nous envoie, Carpenter et moi, pour escorter un Liberator qui ne tient en l'air que par miracle (...). Il y a déjà plus de deux heures que nous sommes recroquevillés dans nos cockpits inconfortables et nous nous trouvons encore au-dessus de la France, à 20 km derrière la formation principale." (Pierre Clostermann, "Le Grand Cirque")

- La partie dure 15 à 20 tours.
- Il est bon d'utiliser toutes les règles optionnelles, sauf celle de repérage (tous les avions se voient).

Conditions de victoire

- Les Alliés doivent faire sortir le Liberator par le bord Nord avant le dernier tour, et éviter bien sûr qu'il soit abattu.
- Les Allemands doivent abattre un avion de plus que leurs propres pertes.
- Si les deux camps réalisent leur condition de victoire ou si aucun n'y arrive, il y a match nul.

La carte

N →

1	3	5
2	4	6

Il est possible de bouger les segments de la carte en fonction des besoins, la limite à franchir par le Liberator restant bien sûr au même niveau.

Les forces en présence

Alliés



Le Liberator n'est plus armé (les mitrailleuses ont été jetées par dessus bord pour alléger l'appareil). Il est bien malade : une roue pend et "consomme" à chaque tour 1 point de mouvement. Le moteur n°2 (intérieur gauche) est détruit. L'avion a déjà pris 2 coups dans le fuselage, 2 dans l'aile et 1 dans un cockpit. La qualité de son équipage est à tirer au sort (1ère colonne). L'avion n'est bien sûr pas chargé !

Le Spitfire n°1 est piloté par Clostermann (as à 15 victoires, avec T,R,V). Le n°2 est piloté par Carpenter (as à 5 victoire, R,V).

Allemands



Les Focke-Wulf 190 viennent d'attaquer la formation principale. On tire au sort les qualités de leurs pilotes (3è colonne). Il n'y a pas d'as parmi eux.

Pour chaque avion, on tire en outre 4 dés à 6 faces :

- 1) Aile : 1,2=0 coup. 3,4=1 coup. 5,6=2 coups.
- 2) Cockpit : 1 coup si l'on tire 6.
- 3) Réservoir : 1 coup si l'on tire 6.
- 4) Munitions : 1,2=1 point consommé.

3,4=2 points consommés. 5=3 points consommés. 6=4 points consommés.

Mise en place

— Chaque joueur note en secret la position exacte et l'altitude de ses appareils et, pour l'Allemand, leur vitesse avant leur entrée.

— Les Alliés se placent sur le bord Sud de la carte, sur des hexagones entiers, cap au Nord. Les Spits ne peuvent être éloignés de plus de 10 hex. du Liberator (500 pieds de différence d'altitude = 1 hex). La vitesse initiale de tous ces appareils est de 6.

— Les Allemands se placent sur le bord Nord, cap au Sud, vitesse au choix. Ils entrent par paires (pas plus de 2 hex entre les avions de chaque paire), la première (1 & 2) au premier tour ; pour la seconde (3 & 4), on tire un dé à partir du sixième tour, en y ajoutant 1 à chaque tour supplémentaire (+1 au 7è, +2 au 8è... +5 au 11è). Si le dé corrigé fait 6 ou plus, la seconde paire entre, toujours par le bord Nord (rajouter un segment de carte au Nord si le Liberator est déjà sur le segment le plus au Nord).

— Au bout de 10 tours sur la carte, les FW 190 doivent mettre le plus possible le cap au Sud, et s'éloigner dans cette direction à vitesse maximum (ils manquent de carburant).

Epilogue

Après ces deux paires de FW, trois autres surviendront, pas moins (vous pouvez prolonger le jeu...). Tous ces chasseurs seront repoussés par les Spitfire. Mais le Liberator se fera couper en 2 par la Flak quelques kilomètres plus loin et Clostermann ne verra que trois parachutes s'ouvrir...

Conception
Alexandre Rousse-Lacordaire
et Frank Stora

A series of ten horizontal rows of ten empty boxes each, designed for handwriting practice. The boxes are arranged in a grid-like pattern, with each row containing ten boxes and there being ten rows in total. The boxes are empty, providing a space for writing practice.



JEUX DESCARTES

LE

SPECIALISTE

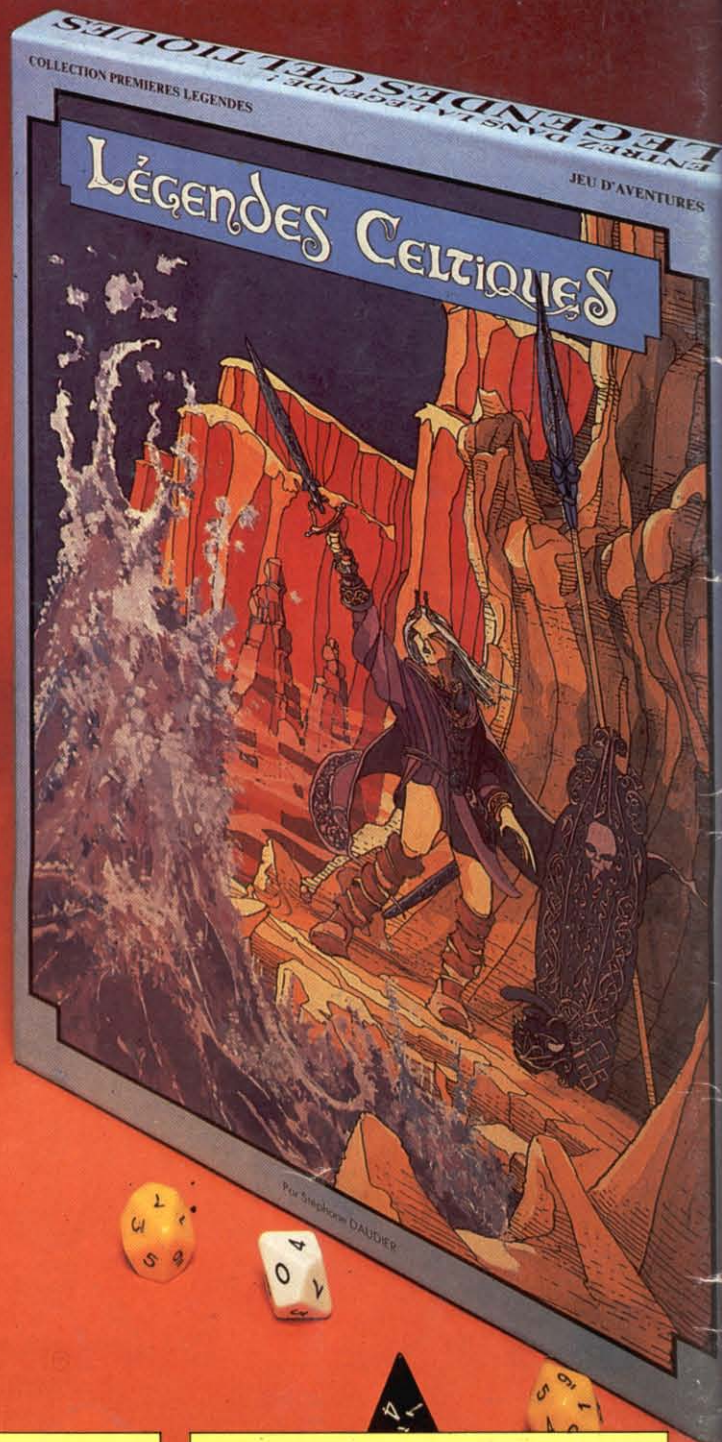
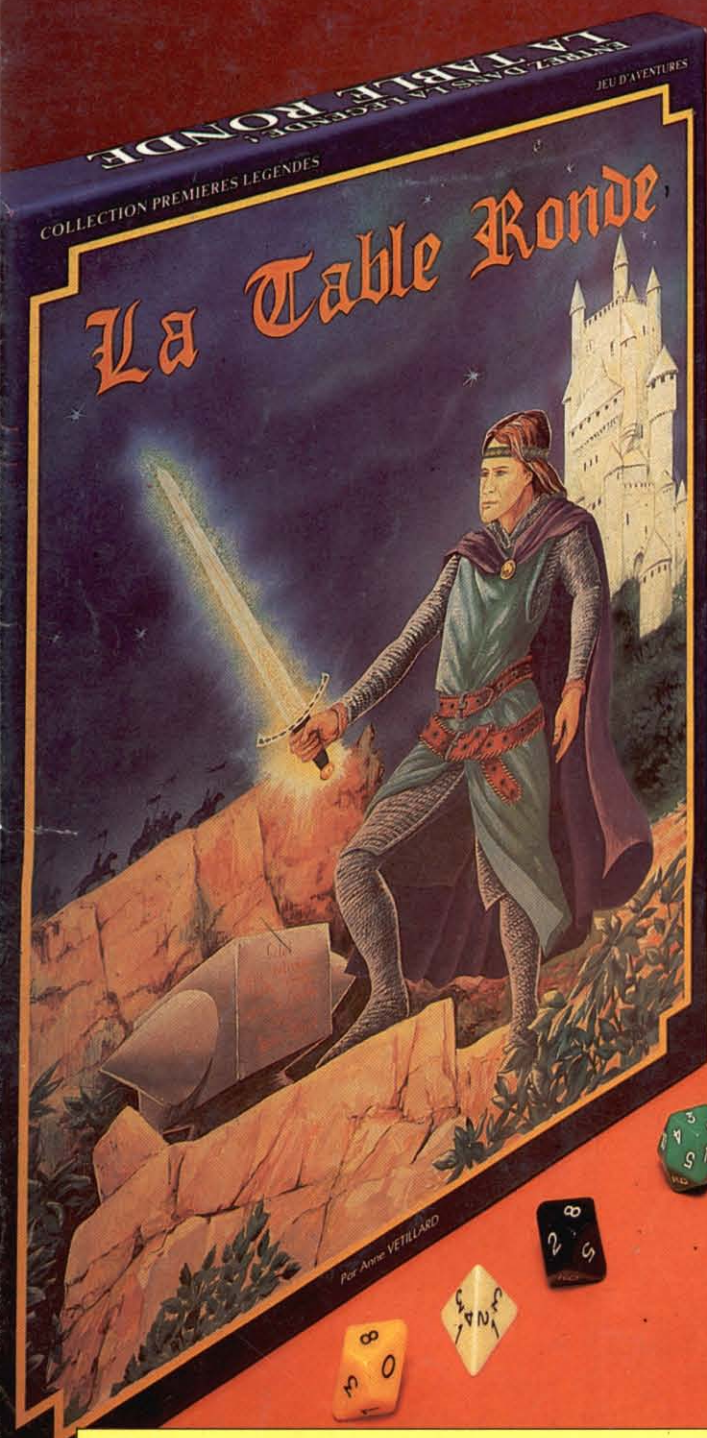
DU

JEU

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 - **06600 ANTIBES** : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 - **13001 MARSEILLE** : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - **16000 ANGOULEME** : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 - **26000 VALENCE** : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 - **30000 NIMES** : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 - **31400 TOULOUSE** : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 - **33000 BORDEAUX** : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 - **34000 MONTPELLIER** : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 - **37000 TOURS** : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 - **38000 GRENOBLE** : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 - **42000 SAINT-ETIENNE** : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 - **44000 NANTES** : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 - **45000 ORLEANS** : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 - **54000 NANCY** : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 - **56100 LORIENT** : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 - **57000 METZ** : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 - **59000 LILLE** : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 - **63000 CLERMONT-FERRAND** : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 - **64100 BAYONNE** : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 - **66000 PERPIGNAN** : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. 68.51.83.00 - **67000 STRASBOURG** : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 - **69002 LYON** : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 - **74000 ANNECY** : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 - **74100 ANNEMASSE** : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 - **75005 PARIS** : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 - **75008 PARIS** : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 - **76000 ROUEN** : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 - **76100 ROUEN** : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 - **76600 LE HAVRE** : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 - **79000 NIORT** : LE PETIT POUÇET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 - **83000 TOULON** : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 - **84000 AVIGNON** : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 - **86000 POITIERS** : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 - **94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE** : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 - **1201 GENÈVE (SUISSE)** : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

ENTREZ DANS LA LEGENDE



LA COLLECTION PREMIERES LEGENDES

est une version simplifiée de la Collection Légendes mais tout aussi riche en possibilités. Elle est idéale pour entrer progressivement dans le système général de Légendes et s'adresse, entre autres, aux joueurs débutants. Chaque titre de cette collection est un jeu complet, la base commune aux différents systèmes de règles permet de passer facilement d'un jeu à l'autre.

LEGENDES

De conception 100 % française, la gamme Légendes est destinée aux joueurs exigeants et soucieux de donner une dimension "culturelle" à leur passion pour le jeu d'aventure.

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'adresser les articles cochés ☐

Collection Premières Légendes

- ☐ LA TABLE RONDE 199,00 F
☐ LEGENDES CELTIQUES 179,00 F

- ☐ LE PRIX DU SANG 69,00 F
 (module pour Légendes Celtiques)



Je joins mon règlement (chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de _____ F (+ 25 F de frais de port et d'emballage)

à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS
 Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.