CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

Tremblez, mortels !

CHILL, et STORMBRINGER, les jeux dont vous êtes la proie

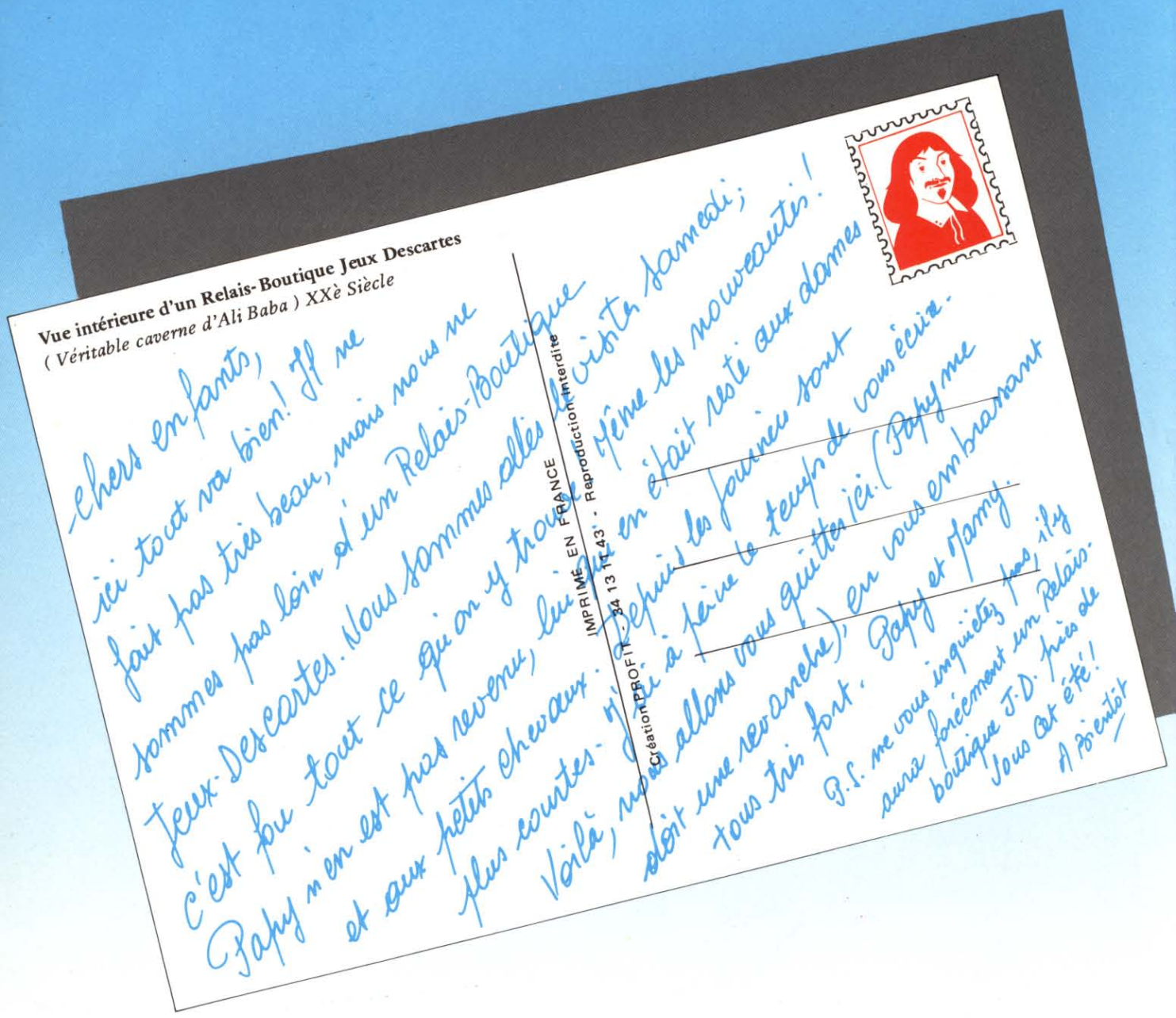
Belgique 180 FB Canada 3,57 $C Suisse 7,50 FS - ISSN 0243-1327

Wargame

Gros plan sur le PDG de Victory Games

M 3168 - 39 - 25,00 F

3793168025004 00390



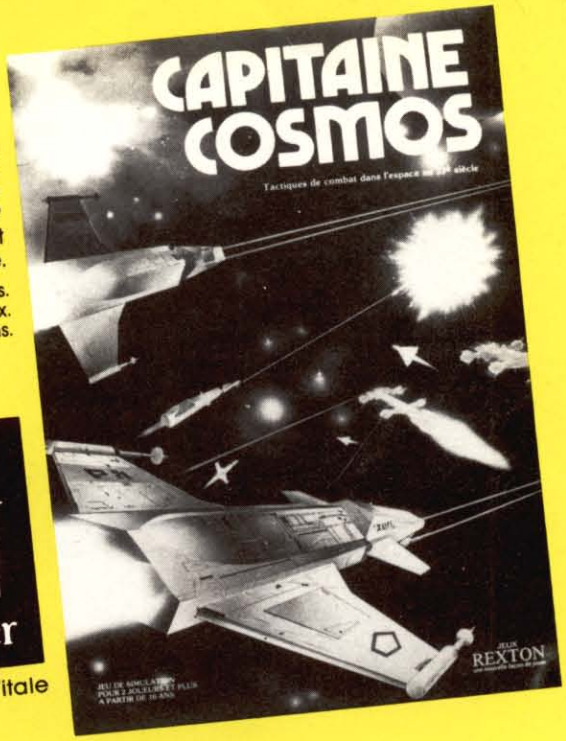
LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06400 CANNES : LE DAMIER 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67 — 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 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 29200 BREST : L'AMUSANCE C/C Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 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 25bis, 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 — 49000 ANGERS : ÉVASION : 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 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 — 62000 ARRAS : DREAM LAND 10, rue Beaudimont Tél. en cours — 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, Galerie Rive Gauche 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 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 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 — 91000 ÉVRY : CELLULES GRISES Centre commercial Évry 2, Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DÉDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél. (02) 734.22.55 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

CAPITAINE COSMOS

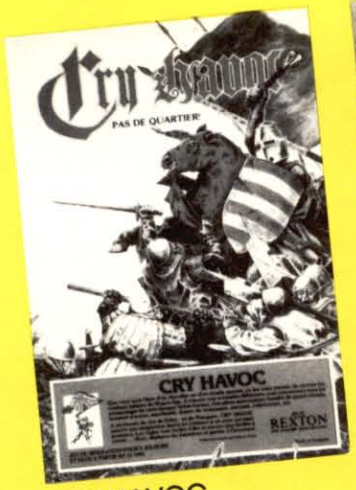
En cette fin de 23eme siècle,
Alpha du Centaure est devenue
le repaire des pirates
et contrebandiers de l'espace.
Les as de la Flotte Galactique
en viendront-ils à bout ?
Un jeu facile d'accès qui fait
appel à l'intuition tactique.

Mouvements simultanés.
42 vaisseaux spatiaux.
Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.



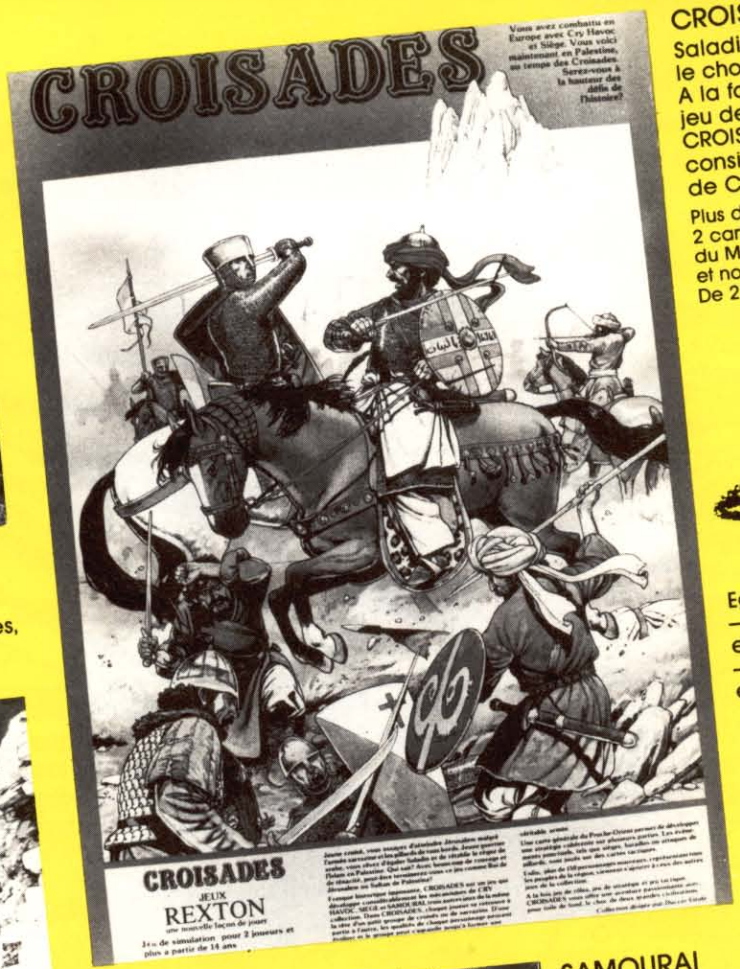
JEUX REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale



CRY HAVOC

Chevaliers et paysans
dans les combats du
Moyen-Age. 81 personnages,
14 scénarios disponibles.



CROISADES

Saladin contre Richard Cœur de Lion :
le choc de deux grandes civilisations.
A la fois jeu de rôle,
jeu de stratégie et jeu tactique,
CROISADES développe
considérablement les mécanismes
de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.

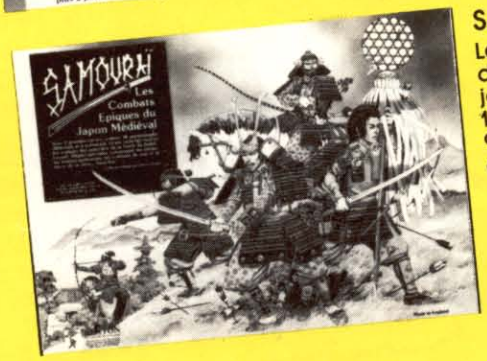
Plus de 150 personnages.
2 cartes tactiques. Carte stratégique
du Moyent-Orient. Feuilles de personnages
et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

← enfin disponible !

Egalement disponibles :
— 100 figurines médiévales
et fantastiques.
— Plans de château croisé
et de ville fortifiée à assiéger.

SIEGE

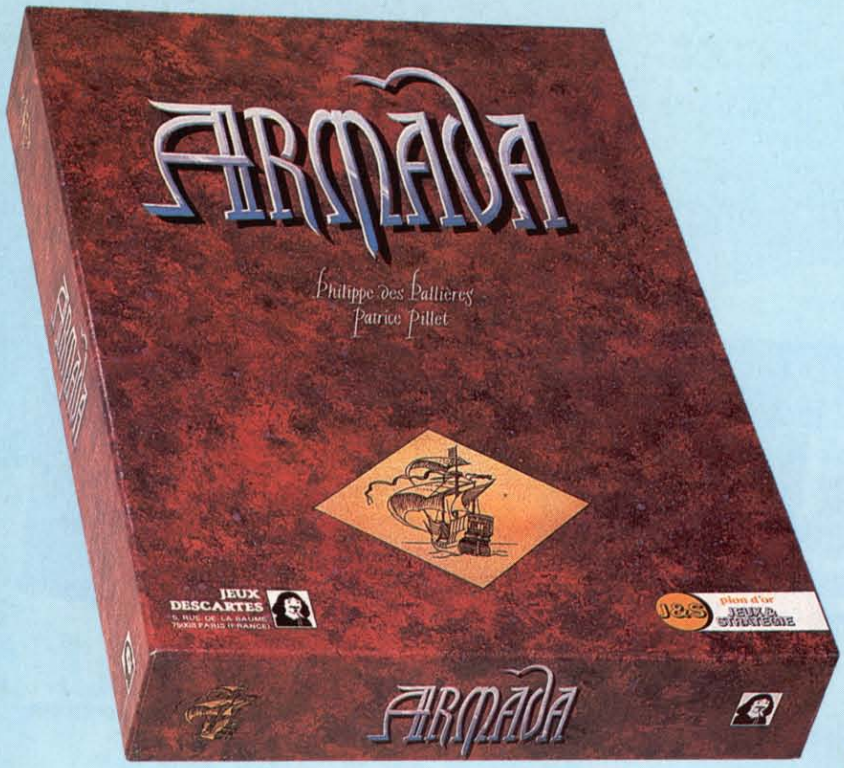
L'épopée des châteaux forts.
48 personnages et 42 engins
de sièges, 7 scénarios.
Un jeu complémentaire
de CRY HAVOC.



SAMOURAI

Les exploits
des guerriers
japonais du
13eme siècle.
96 personnages,
6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion,
75015 Paris. Tél. 45.32.86.86



LE JEU QUI INNOVE

La presse en parle...

"...Armada : la fièvre de l'or... offre un système à la fois simple, rapide et efficace..."

Le Journal Quotidien Rhônes Alpes

"...Voici un nouveau jeu de conquête et de stratégie qui ravira tous ceux qui rêvent d'être maîtres du monde..."

Sud-Ouest

"...Rarement le sens de la stratégie aura été autant sollicité dans un jeu..."

L'Est Républicain

"...ARMADA démode les jeux de stratégie..."

Médias

"...Surtout, et c'est l'une des grandes originalités du jeu, il offre à chacun la possibilité d'organiser son tour de jeu comme il l'entend car il dispose d'un capital de coups..."

L'Ardennais

"...La stratégie, la diplomatie, l'économie se mélangent sans cesse, et comme il existe plusieurs façons de gagner, tous les coups sont permis..."

L'Évènement du Jeudi

"...Bref, ARMADA est un futur "classique" qui peut réveiller le conquistador qui sommeille en vous, pour peu que vous soyez prêt à tout pour remporter une partie..."

Casus Belli

"...Plus remarquable encore est la possibilité pour le joueur d'affiner et de parfaire ses stratégies au fur et à mesure des parties qu'il dispute, ce qui les rend toujours nouvelles et attrayantes..."

Enfant d'abord

"...Mais si ARMADA a reçu le Pion d'Or 1986 décerné par la revue JEUX & STRATEGIE, ce n'est pas seulement pour l'intense compétition... ni pour la superbe qualité des pions, de la carte et de la boîte elle-même... c'est que les auteurs du jeu ont innové de façon étonnante..."

Tonus

"...ARMADA shows they (French people) can publish their own board games, and ship them over here. For those as linguistically gifted as moi, the rules are printed in English and German too..."

White Dwarf

"...Le matériel est luxueux : carte en sept pièces à assembler, bateaux en métal sur les mâts desquels on peut enfiler armées et or et des dés spéciaux. Les règles ont été écrites avec un réel souci de clarté avec exemples et schémas..."

Jeux & Stratégie

39

CASUS BELLI N°39
Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02.
Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3ème trimestre 1987. N° 8600977. Commision 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 Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquettiste : Agnès Pernelle.
Illustrateurs : Roland Barthélémy, Véronique Béné, Alain Gassner, Didier Guiserix, Manchu, Eric Larnoy, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Xavier.

SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger.
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur.
Vente au numéro : JC Guerault, assité de Bernadette Durish.
Relation extérieures : Michèle Hiling.

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 associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yvelyne Dupuy, M. Paul Dupuy.

Imprimerie SAIT- Tél. : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **Chill** est un jeu Pacesetter (édition française par Schmidt France), **Stormbringer** est un jeu Chaosium (édition française par Oriflam) et **AD&D Advanced Dungeons & Dragons** un jeu de TSR (édition française par Transecom).

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne seront pas retournés.

POUR BRONZER INTELLIGEMMENT

Empire Galactique : Corsaires et Triche-Lumière 52
François Nedelec & Pierre Zaplotny — *Extraits en avant-première de l'Encyclopedia Galactica.*

Au bûcher l'hérétique 57
Franck Stora — *Un wargamer nous dit que les jeux de rôle sont trop compliqués. Un fou !*

Interview : Mark Herman, PDG de Victory Games 78
Franck Stora — *Où l'on apprend que l'on peut être wargamer américain et détester Rambo.*

NOTRE JEU EN ENCART

Hochkirk 80
Claude Armadeil — *En 1758, les Autrichines voulaient faire de la viande hachée des Prussiens.*

Carte et pions 44
Claude Amardeil — *Jolie carte et jolis pions.*

SCENARIOS

Stormbringer : La Quête du Bâton Runique 58
Les Seigneurs du Chaos — *Featuring le Grand Epicier et sa Balance Cosmique.*

Chill : Portrait de famille 64
Denis Gerfaud — *Les Indiens savaient que les photos pouvaient voler les âmes.*

AD & D niveau 3-5 : L'enfant des sables 70
Denis Beck — *Des langes dans le désert ?*

Ave Tenebrae : Trois scénarios 82
Bruno Chevalier — *Delivrons le monde des sagouins.*

Les Aigles : Wellington aux abois 86
Jean-Jacques Petit — *Quatre scénarios : presque une campagne.*

CRITIQUES

Stormbringer 28
Maria Delagatto — *Le jeu de rôle d'Elric le Nécromancien.*

Ludotique 76
Les Androïdes dissociés — *Jeux sur ordinateurs et minitel.*

France 44 84
Yves Jourdain — *Après Dunkerque : le match retour.*

Deux jeux de tanks : Armor at Kursk et Counterstroke in France 86
Franck Stora — *Fronts de l'Est et de l'Ouest.*

AIDES DE JEU

Profession : Scénariste 30
Jean Balczesak — *Le dur combat contre la page blanche.*

Bâtisses et Artifices : Le village 34
Cyril Rayer & Brigitte Brunella — *Construisez votre village personnel.*

Devine qui vient diner ce soir : Les maladies 40
Ajhin Delph — *Pire que les monstres : les maladies.*

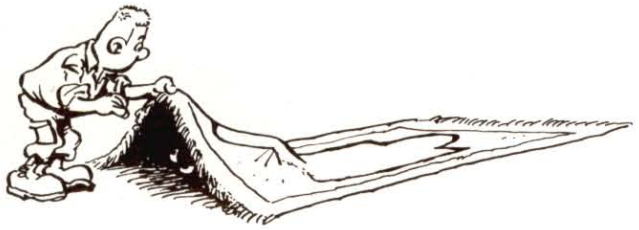
Métalliques : Horreurs Gothiques 74
Frédéric Bassot & Maniak — *Notre modéliste s'attaque aux vampires.*

Ave Tenebrae : Précisions et conseils 82
Bruno Chevalier — *Il en faut pour vaincre le Magiocrate.*

RUBRIQUES

Nouvelles du Front — *Calendrier, clubs, potins...* 6
Inspirations — *Ciné, BDs, bouquins SF.* 16
Kroc le bô — *BD de Chevalier Ségur.* 19
Têtes d'Affiche — *Les nouveaux jeux déballés.* 22
Petites annonces — *Elle est belle ma petite annonce !* 47
Couverture — *Florence Magnin.*

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 85
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...



En plein été, quoi de plus rafraîchissant que les cryptes, les pierres tombales, les épées buveuses d'âmes (on the rocks) et les courants d'air spectraux ? Casus vous en a préparé un petit cocktail frissonnant... A la vôtre !

Pendant que vous attrapez ainsi des chauds et froids, les fruits du premier semestre auront eu le temps de mûrir. En effet, nos lecteurs ont pu découvrir, au travers des news ou des publicités, de nouveaux éditeurs (grands et petits), de nouveaux jeux « juste sortis » ou « en fin de travaux ». Comme il se doit, tout ce mouvement a réveillé certains qui sommeillaient, tandis que d'autres découvraient que tout n'est pas si simple dans l'édition...et remettaient leurs sorties à plus tard.

Tout ceci nous promet donc d'ici Noël d'importants changements dans le PLUF (le Paysage LUdique Français, bien sûr !), pour la plus grande joie des joueurs, qui profiteront à la fois du choix dans les genres et dans les gammes de prix. Vivement la rentrée, tiens !

Joe Casus et Annabella Belli

Présent

Chatenay Malabry

1 juillet/31 août

● Le club **Le Fer de Lance ouvre ses portes 24h/24**. Au programme : jeux de rôle (AD&D, Rêve de Dragon, JRTM...), plateaux (SuperGang, Junta...), figurines, etc... Initiation pour les débutants à 20F la dose. L'adresse : école Jean Jaurès, 444 Avenue de la Division Leclerc, 92290 Chatenay Malabry. Renseignements tél : (1).46.31.04.05.

Poitiers

Cet été

● Si vous vous rendez au Futuroscope de cette belle ville, vous y découvrirez **Dédale-Cité**, un jeu vidéo interactif pour quatre personnes. Vous vous promenerez dans une cité à travers les âges, via des portes temporelles, à travers les jolis graphismes de Got (dit le Baron Noir).

Avenir

Toulon

15/16 août

● Le club *FAST* organise un **tournoi jeu de rôle**, chaque manche portant sur l'un des grands thèmes du JdR. De plus, il y aura de nombreuses démonstrations de jeux de rôle, de Warhammer Battle, de figurines Empire et Antique. Renseignements à la Maison de quartier du pont du Las, 83200 Toulon. Ou téléphonez (samedi uniquement) au (16).94.62.13.59.

Modena (Italie)

18/20 septembre

● Evidemment, dans la ville de Ferrari, les dragons sont rouges. Il va s'y dérouler la **MOD-CON 87**, histoire de pratiquer AD&D, Diplomatie, Squad Leader, les dernières batailles de Napoléon. Pour de transalpins renseignements : Guido Tremazzi c/o Orsa Maggiore, piazza Matteotti 20, 41100 Modena. Tél : 059-211200.

Bouffemont

19/20 septembre

● Trolls et Hobbits, Elfes et Nains, Bons et Moins Bons, retrouvez-vous en forêt de Montmorency pour un grandeur nature inspiré des oeuvres de J.R.R Tolkien. Organisation conjointe *Paradoxes* et *les Compagnons de l'Anneau*. Renseignements et inscription au 27 Bd Malesherbes, 75008 Paris (enveloppe timbrée pour la réponse). Ou téléphonez au (1).42.66.56.00

Bruxelles

26 septembre/4 octobre

● Allez au parc des expositions du Hiezel découvrir le **1er Salon International des Jeux de Simulation**. Evidemment, comme à Paris, la manifestation se passe dans le cadre d'autres salons (ici bricolage, audio et vidéo). Il y aura plein de bonnes choses à voir. Initiation a D&D, MERP, Bitume et divers wargames.

Maisons-Laffitte

10/11 octobre

● Le club *Feathalion-USML/JdRS* (ouf ! je l'ai dit) organise un **tournoi de jeux de rôle**. Oeil Noir ou Cthulhu le samedi, AD&D ou Trois Mousquetaires le dimanche. Renseignements et inscriptions : Philippe Simon, 93 avenue du Général de Gaulle. 78600 Maisons-Laffite. Tél (18h-20h) : (1).39.62.14.74.

Paris

Mi-octobre

● Le cru 87 du **Tournoi Richard Lenoir**, traditionnellemnt organisé dans les locaux de l'Etudiant, risque de prendre des proportions inattendues. Au programme, SuperGang (normal, c'est Ludodélire qui invite), les plus plébiscités des jeux de rôle, Diplomatie, Cry Havoc & Co, et wargame (un "tactique moderne" réalisé pour la circonstance, que vous pourrez découvrir fin septembre dans Casus Belli (avec des règles plus longues qu'à l'habitude, dûment testées). On se renseigne, on s'inscrit (au plus tôt si possible, afin que l'on sache très vite le nombre de participants). La manifestation est d'ores et déjà soutenue par Casus Belli et l'Etudiant, mais aussi par France Culture et la FNAC.

Nouvelles du Front

Les Mureaux

24/25 octobre

● Le 24 octobre, décollage du vaisseau intergalactique ZZ-78. Un jeu de rôle **Grandeur Nature** sur un **thème SF**, organisé par Paradoxes avec la collaboration de François Nedelec, se déroulera dans la ville des Mureaux. Embarquement immédiat au (1).42.66.56.00 ou en écrivant à Paradoxes, 27 Bld Malesherbes, 75008 Paris.

Fayence-Tourettes

30 octobre/1er novembre

● Des fadas je vous dis. Organiser un **festival de SF** avec Brian Lumley comme invité et des démonstrations du jeu L'appel de Cthulhu, c'est vouloir faire sortir les Profonds de la Méditerranée. On les aura prévenus. Renseignements au syndicat d'initiative de Fayence, place Léon Roux, 83440 Fayence. Tél : (16).94.76.20.08.

Istres

13/22 novembre

● Allez découvrir le **2ème salon régional du jouet**. Un stand consacré à vos jeux préférés vous y attendra.

Boulogne Billancourt

23/29 novembre

● *Le Fer de Lance* organise les 28 et 29 novembre le **5ème Thriathlon Interclub de jeux de Simulation**. Les clubs intéressés présenteront une équipe de 10 membres. Epreuve de wargame : Cry Havoc, Siège et Les Aigles. Jeu de plateau : Diplomacy et SuperGang. Jeux de rôle : AD&D, Rêve de Dragon ou JRTM, puis Cthulhu, Chill ou Maléfices.

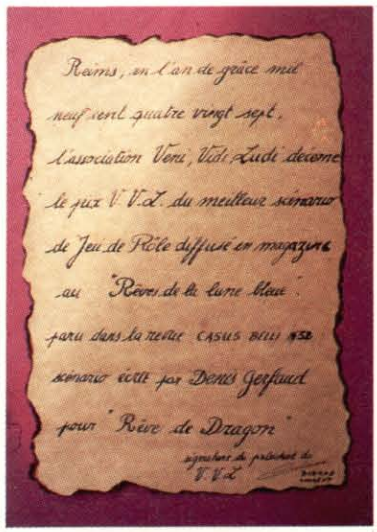
L'hébergement est gratuit pour les clubs de province ! Pour tous renseignements : Fer de Lance, catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. tél : (1).46.31.04.05.

● La semaine du 23 au 29, autour de l'**exposition sur les jeux de rôle en français**, programme d'animations et de démonstrations.

Paris Hotel des Invalides

5/6 décembre

● La **1ère convention nationale de Jeu d'Histoire Empire** sera organisée par le *Musée de l'Armée* et le club *Le Fer de Lance*. Il y aura des démonstrations de jeux de figurines Empire terrestres et navales toutes échelles (300ème, 15mm, 25mm, plat 20mm et 30mm). Le tournoi sera joué sur la règle des Aigles et vous pourrez vous inscrire à un concours de peinture de figurines (par unité minimum). Renseignements au Club Le Fer de Lance, à l'attention de Jean-Jacques Petit, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry.



A Reims, le club Veni Vedi Ludi invente le Prix du Meilleur Scénario Paru Dans Un Magazine. Lauréat 86 : Denis Gerfaud avec Rêve de la lune bleue, pour Rêve de Dragon, paru dans Casus Belli 32.

Passé

Saint Malo

Des Mega contre les pirates de l'espace

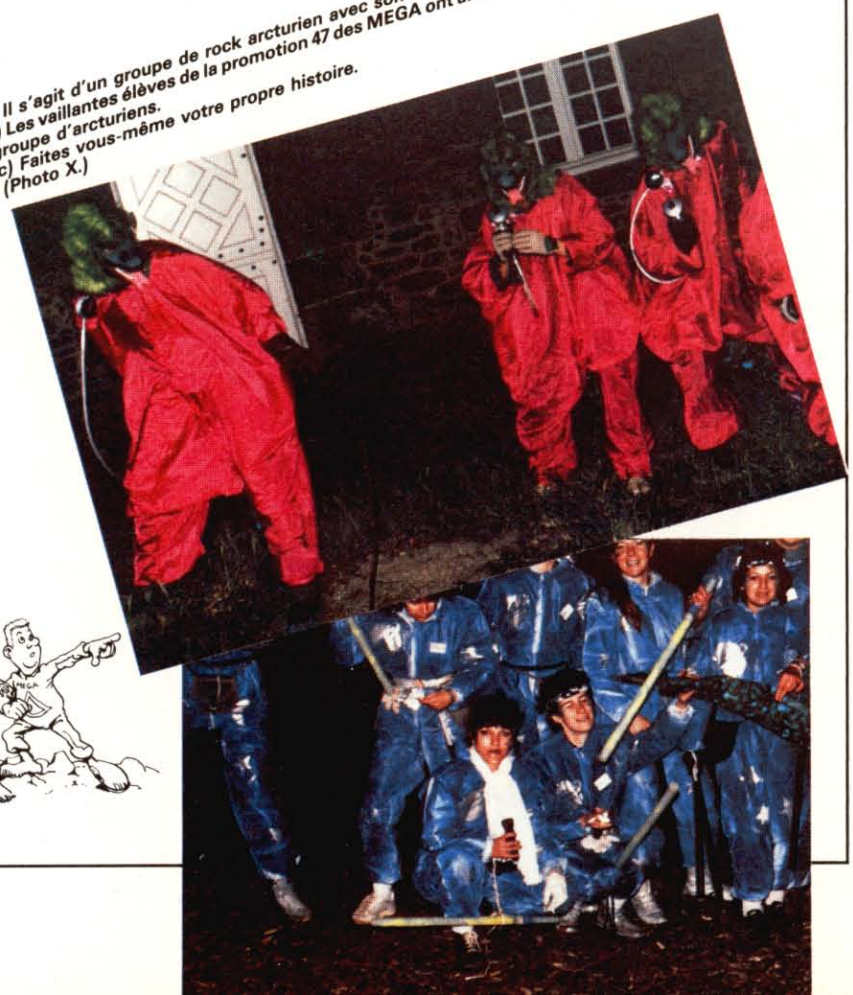
S'il y a bien quelque chose que les Mega savent contrôler, c'est le temps. Pluvieux le vendredi 5 juin, il a été idéal pendant la durée du Grandeur Nature, puis retour des pluies torrentielles à sa clôture.

Pendant que les Malouins allaient au festival BD, de drôles de gars déguisés se baladaient sur les remparts. Leu but, trouver des extraterrestres arcturiens, soupçonné d'voir enlevé un savant fou travaillant sur un Transmetteur de Matière. Tout aurait été pour le mieux sans les trafiquants d'armes, les amazones guerrières, les terroristes de l'atome et les raffineurs de drogue.

Mais les Méga ne s'en laissent pas compter et dénouèrent tous ses fils embrouillés à plaisir, même s'il fallut parfois utiliser les matraques soniques et les épées laser.

Ambiance agréable et cosmopolite garantie par les équipes déguisées allant des Spaces Marines aux Voyous genre Orange Mécanique. Des "figurants" aussi nombreux que les "joueurs". Bref, impeccable organisation du club *Enfer et Contre Tout* de Rennes, sous l'égide de la Guilde de Bretagne.

a) Il s'agit d'un groupe de rock arcturien avec son charmant service d'ordre.
b) Les vaillantes élèves de la promotion 47 des MEGA ont arrêté un dangereux groupe d'arcturiens.
c) Faites vous-même votre propre histoire.
(Photo X.)



Les nuits de Ludos

Règle : plus les gens se tournent le dos, plus il est probable qu'ils soient de mèche.

Savant fou ou envoyé du pape, des invités hauts en couleur.

Renault et moi, craque, craque...

Presse pacifiste et militaire jusqu'au-boutiste sont les deux mamelles d'un cocktail explosif.

L'espace d'un soir, moi, antimiliitariste convaincu, je me suis glissé dans la peau et l'uniforme d'un colonel d'infanterie américain, bras droit du Général Pershing : le colonel Steve Marshal. J'avais reçu la veille un telex de mon "boss", m'informant qu'il lui était impossible de se rendre personnellement à ce gala de charité ou le char léger français "Renault FT 17" allait être présenté aux alliés anxieux que nous étions. J'avais donc pleins pouvoirs pour évaluer, négocier et éventuellement conclure un contrat avec les "frenchies". 500 units, a lot !...

Ambiance irréprochable dans une grande salle superbement décorée, bar et buffet correctement fournis et surtout gros effort technique des organisateurs. En effet, les "Nuits de ludos" avaient réuni une documentation d'époque impressionante, tant pour la préparation de l'évènement que pour son déroulement, et c'est une constante pour chacune de leurs manifestations.

Pour l'occasion intitulée "1917, craquements sur l'arrière", chacun avait reçu quelques jours auparavant un livret de 18 pages décrivant l'environnement historique et les règles du jeu ainsi qu'une fiche de personnage détaillée comportant la partie personnelle du background et ses objectifs.

Ambiance, environnement, tout était fait pour que cette soirée se déroule parfaitement, chacun avait fait des efforts de costumes (vous m'imaginez en colonel...) et les temps forts se succédaient, qu'ils soient "prévus" par les organisateurs (conférence de Mr Louis Renault), décidés sur le coup par les participants (conférence de la Croix Rouge internationale, tentatives de sabotage et d'assassinat). Pour ne pas être que "laudatif", il faut signaler que certains des invités n'ont pas eu grand chose à faire, sinon boire et manger, parce qu'un évènement majeur qui leur était destiné ne s'est jamais produit... Mais c'était un choix des organisateurs que de rester discrets et de laisser faire les joueurs, peut-être pas assez préparés ou expérimentés...(beaucoup n'avaient même jamais joué à un jeu de rôle et se comportaient comme pendant une soirée mondaine, ayant laissé leur personnage avec leur manteau, au vestiaire [1]).

Du Colonel Marshal au Général Pershing :

"Mission accomplie mon dgénérwal. L'US Army achète des charw Rwenaulte et les payerwa aprwés la victoarwe finale. J'ai négochié o-oussi les prwix au plous bas.

Colonel S.A Marshal

PS : j'ai o-oussi prwis quelques charws anglais, on ne sait jamais... C'est bon pour le futiurwe rwelachion...

Le Allemands sont kaput ! Heil ! oops sorry !...

En résumé, "les Nuits de Ludos" nous proposent cinq à six heures de jeu pour 20 à 40 personnages, un environnement bien monté, avec une documentation d'époque impressionnante et irréprochable.

Mais attention, ces manifestations sont à consommer par un public de joueurs "expérimentés" pour pouvoir en apprécier tout le piquant.

André Foussat

(1) Il faut noter qu'il s'agissait de la "générale", soirée servant un peu de test à ce nouveau scénario, qui comme "Shangaï", est ensuite destiné à être joué régulièrement avec les mêmes figurants pour chaque nouveau groupe de joueurs.

Tout l'art consiste à mélanger alliances, délation, trahisons, introspection, manipulation, illusion, sans se départir de la plus grande innocente dignité.

Les nuits de Ludos

- Les Nuits de Ludos est une association loi de 1901. Elle propose des soirées de jeu de rôle Grandeur Nature aux thèmes aussi divers que : *Shangaï 1927, Paris 1917, Pavillon noir, Hollywood 1940, Truands et malfrats*, etc...
- La participation aux soirées programmées par l'association est en général de l'ordre de 200frs.
- Mais vous pouvez aussi commander une soirée entière pour vous et vos amis, où que vous soyez. Pour de plus amples détails sur les thèmes des soirées, ainsi que les prix, contactez les Nuits de Ludos, 11 rue Blomet, 75015 Paris. Téléphone : (1).47.34.38.39.

TOURNOI NATIONAL DE JEUX DE ROLE
OULON - FORT-FARON 18 et 19 Juillet

Prix DM et JOUEURS

Participation au GENCON de MILWAUKEE - USA

Offert par

transecom s.a.

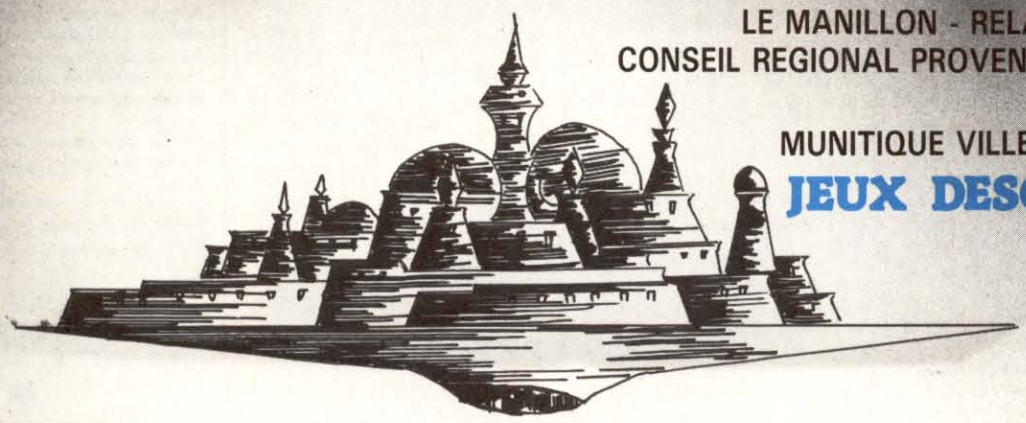
TSR, Inc.
RODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

AVEC LA PARTICIPATION DE

JEUX & STRATEGIE
CASUS BELLI

LE MANILLON - RELAIS DESCARTES
CONSEIL REGIONAL PROVENCE ALPES COTE D'AZU

MUNITIQUE VILLE DE TOULON
JEUX DESCARTES



INSCRIPTION : 94.62.14.45

ORGANISE PAR LE COMITE FRANCE SUD OPEN et MUNITIQUE VILLE DE TOULON

S.N.I.P./Offset

La joute : tout se passe très vite.

Tournoi International de Chevalerie

La quintaine : attention au retour de bâton.

L'entrée des chevaliers, avec leurs écuyers.

Nous partîmes 300, mais un prompt renfort...et malgré la pluie, une foule chaque jour plus compacte investissait les gradins érigés à La Villette autour de la lice. Le premier tournoi international de chevalerie depuis plusieurs siècles, ça ne se rate pas... Six équipes se sont affrontées durant une dizaine de jours, sur la suite d'épreuves traditionnelles : la quintaine (cible tournante dont le pendant est une boule que le cavalier doit éviter au passage), l'anneau, qu'il faut embrocher au galop, le fauconneau (rond de bois à piquer au sol), chaque camp rivalisant de vitesse pour gagner le bonus. Et enfin la joute, rendue plus civilisée par l'usage de lance mi-bois, mi-balsa, le point étant accordé lorsque la lance casse sur le bouclier de l'adversaire.

Le spectacle des chevaliers était rehaussé par des cascades, combats à la hache ou à l'épée et des musiques médiévales "en direct".

Le tournoi , organisé par l'association Montjoie, a été remporté par l'équipe espagnole, devant l'Italie, la Pologne, la France, l'Angleterre et la Suède.

Le fauconneau : cela se pratique aussi avec une sorte de courte dague...

Les Espagnols victorieux

Les nouveautés

MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● **Advanced RuneQuest** est un livre de 160 pages qui propose la suite des règles de RuneQuest présentées dans le premier volume. Plus de sorts, de talents, de races, de cultures, de conseils. Et un scénario.

● **Stormbringer** se refait aussi une virginité en Angleterre. Là-bas aussi des nouvelles illustrations (en couleur), ainsi que 7 scénarios (dont deux solo). La présentation diffère puisqu'il s'agit d'un livre unique.

● **Block Mania**, le deuxième jeu de plateau, inspiré de "l'excellent" Judge Dredd, devrait être plus orienté vers le wargame.

West End Games

● Vous ne rêvez pas, une **seconde édition de Paranoïa** sort. La première était parfaite (en douteriez-vous ?), la seconde l'est encore plus. Les changements sont surtout dans la présentation.

Steve Jackson Games

● Les fanas de Carwars et Autoduel vont être contents. Tonton Jackson leur concocte une encyclopédie en 10 volumes de cartes, état des routes, dangers et populations rencontrés, statistiques sur la violence par état. Son nom : **The AADA Road Atlas and Survival Guide**. Premier volume en fin d'été : *The East Coast.*

TSR

● Battlesystem va s'enrichir d'un nouveau scénario, **Bloodstone Wars**, comprenant aussi un scénario AD&D.

● Les donjonneurs fous vont pouvoir développer une campagne clés en main avec GAZ1 **The Grand Duchy of Karameikos**, le premier volume d'une série décrivant le "Monde Connu". La suite en août.

● En ce qui concerne AD&D, nous devrions enfin voir le **Manual of The Planes**.

● **Nightmares of Futures Past** et **The X-Potential** sont deux scénarios pour Marvel Super Heroes où il ne fait pas bon être un mutant. Les Sentinelles sont là pour les détruire.

FASA

● Tout l'espace est occupé. Tout ? Non ! Il existe encore la **Renegade Legion** qui résiste encore et toujours. Par les créateurs de Battletech et TOG.

● Deuxième édition pour **The Klingons**, supplément à Star Trek. Sous la forme de deux livres.

ICE

● Toujours de nouveaux modules pour MERP. **Havens of Gondor**, **Pirates of Pelargir** et **Sea-Lords of Gondor** vous entraînent sur la mer et dans les ports. Repoussez les hordes orques avec **Gates of Mordor**, et découvrez les merveilles du royame d'Elrond avec **Rivendell**.

Leading Edge

● Les créateurs de Phoenix Command passent dans le futur intergalactique avec **Living Steel**. Le jeu de rôle des armes et armures d'après-demain.

K Society

● **Fireland** est un jeu de rôle d'heroic fantasy tandis qu'**Imperial Earth** nous emmène dans le space opera. Il sont tous deux basés sur le système universel *Anywhen* qui nous arrive des USA. Que valent-il ? Mystère.

Total Fighting Power Games

● Avec un nom pareil, il s'agit, vous vous en doutez, de wargames. **Fire on the Isher** est un supplément au jeu *Clash of Empires*, qui retrace la guerre austro-prusienne de 1866. **Iron and Fire** vous permettra de défendre la Vallée Shenandoah durant le guerre de Sécession. Quant à **Shock Army**, il s'intéresse à la guerre civile d'Espagne.

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Shaddam

● Encore un **jeu par correspondance**, géré par ordinateur et faisant s'affronter entre eux les Seigneurs de la galaxie (qui veulent devenir Shaddam à la place du Shaddam). Pour tout renseignement contactez R.Pelletier, 203 Square Renoir, 78190 Trappes. Tél : (1).30.64.73.51.

Badges

● Les fanatiques de RuneQuest peuvent maintenant trouver des badges de leurs runes sur socle rond et en relief (résine peinte couleur bronze). 20 frs + frais de port auprès de Michelle Dessaivre, 16 rue Auguste Blanqui, 94250 Gentilly.

● Badges chicos pour Supergang, en métal, coloris au choix, au Plan d'Enfer, 27 rue du chemin vert, Paris 11e et chez certains receleurs.

Mythes et Légendes

● Non, il ne s'agit pas de la boutique mais bel et bien d'un **jeu médiéval-fantastique** qui n'a rien à voir avec cette dernière. Il sera édité à compte d'auteur sous une formule originale : une revue de 46 pages comprenant les règles et un dictionnaire du monde. Périodicité presque mensuelle, titre : *Les Imaginaires.* Prix entre 25 et 30 frs. Tous renseignements et commandes chez André-Louis Gohin, 46 rue de la Vanne, 92120 Montrouge. Tél : (1).42.53.03.33.

Jeux Descartes

● **La malédiction de Cahir** est un scénario pour Légendes Celtiques (les deux versions) qui se déroule en Irlande. A mi-chemin entre les mythes celtes et la légende arthurienne.

● Quant à **Aden**, il s'agit d'un scénario pour les Mille et Une Nuits qui vous entrainera de Perse jusqu'à une ville pleine de dangers.

Oriflam

● **Démons et Magie**, supplément pour Stormbringer est sorti. Il fait 80 pages, comprend de nouvelles illustrations, de nouveaux monstres, deux campagnes (dont une implique un navire-démon). Quant au *Compagnon Stormbringer*, il est repoussé à fin août.

Hexagonal

● **L'écran de JRTM**, le Jeu de Rôle des Terres du Milieu, est disponible.

P.B Productions

● Les Grands Anciens sont impitoyables, **Epées et Sortilèges**, ainsi que les jeux qui devaient sortir chez cet éditeur auraient été engloutis dans un trou noir. Mais voyez les avis qui suivent.

Empires & Dynasties

● Patrick Durand-Peyrolles a pu sauver du trou noir qui le menaçait une centaine d'exemplaires de son jeu de rôle. Il est problable qu'il verra le jour chez un autre éditeur, mais pour le moment les impatients peuvent se procurer la première version chez lui. (Livret de règles, de scénarios, carte et errata, sous pochette plastique). Envoyez 115 Frs (port compris) à Patrick Durand-Peyrolles, 75 rue Montmirail, 17000 La Rochelle.

Editions Dragon Radieux

● **Aventures en Trégor** est une série de 6 aventures (système multijeux) du genre "Allez me cherchez le (mettre ici le nom d'un objet magique), valeureux aventuriers ! Et avec lui, nous sauverons le monde." Thème classique mais efficace que l'on retrouve le long de ces 48p. de texte et 12p. de plans. Cette campagne est surtout un excellent moyen de faire découvrir Trégor, univers médiéval. Prix indicatif : 70 Frs.

Les Elfes

● Pas de **Kabbale** (jeu de rôle), ni de **Monde de Gahan** (supplément Féérie pour le moment ; un méchant imprimeur est parti avec tous les documents sous le bras.

● Heureusement, **L'Arc et la Griffe**, prévu chez PB production, verra le jour, lui, vers fin septembre.

Transecom

● Changement de politique au sein de cette société qui semble décidée à enfin traduire activement la gamme TSR. Vous devriez donc apercevoir durant les vacances la boîte **Compagnon de D&D**, ainsi que le module **CM1**. Pour AD&D, un module en français : **U1**, le premier de la série Saltmarsh.

● On nous promet aussi à partir de septembre le début des **Dragon-Lance**, avec DL1. Espérons que ces bonnes nouvelles vont se concrétiser.

Prince August

● C'est un grand rebelle blond aux yeux bleus... Oui ! Cette firme d'origine irlandaise, sutout célèbre pour ses moules, sort la première série de figurines pour un jeu français : Bitume. Très belles, elles seront dans vos boutiques fin septembre.

Magazines

Francophones - Anglophones : match nul 3-3

Or donc, les Anglophones gagnent, ils sont à l'extérieur... Et même loin à l'extérieur, si on regarde **Breakout**. Ce trimestriel australien (n°26, 56p, $4.00) parle de quoi en premier ? Devinez ! De "Terror Australis", le dernier supplément pour C.o.C, de Chaosium, of course. Et puis aussi de Jorune, AD&D, boardgames, wargames, un module pour Traveller et tout un monde de jeu de rôle complètement méconnu. Aux vues des photos de la convention Can Con'87 (1000 personnes à Canberra) on dirait que beaucoup d'entre eux jouent costumés autour de la table... La blonde incendière en cuir noir, là, t'as vu ? ! ! ! Une squaw ? Ah bon... Plus près, mais tout aussi délirant, **Dragon** (n°122, 108p, $3.50) fête son 11ème anniversaire avec encore plus de AD&D (monstres africains, sorts druidiques et arts martiaux pour OA), un soupçon de Top Secret au clair de lune, Star Frontiers et Marvel S.H.. En plus des 10 commandements du MJ, on trouve les "derniers mots" d'un certain Gary Gygax, qui explique clairement pourquoi et comment il n'a plus rien à voir avec T.S.R. Bye, bye, bye, Gary mais quelque chose me dit qu'on va bientôt entendre parler de toi. Affaire à suivre... Autre canard, autre anniversaire, le **Nain Blanc** (Prononcer *Ouaït Douarf*) a 10 ans (White Dwarf, n°90, 84p, £1.25) et toutes ses dents et une hache extra-strong et une barbe blanche dans le même métal. Ouah qu'il est beau, cré vin diou, sur sa couverture, et qu'il a l'air méchant !... Sous la barbe, on trouve quelques aides pour les MJ de RuneQuest, Paranoïa et ~~AD&D~~, ~~WFRP~~ WHFRP (ou presque), un module citadin AD&D niveau 4-7, des détails sur la vie des juges et des criminels -des "perps"- dans Judge Dredd et un essai, très bien documenté et plein d'idées, sur les origines et les raisons d'être de ces monuments, cercles de pierres et autres pierres levées, si abondants dans le sud-ouest de l'Angleterre. Un seul but dans tout çà, bien sûr, c'est de les utiliser dans toutes sortes de campagnes de JdR, why not ?

Chez nous, on a aussi nos pierres levées, nos cromlech et nos vieux monuments. On a aussi nos magazines de jeux de rôle et ils ont aussi des trucs intéressants à raconter. Y a **Chroniques d'Outre-Monde** (N°7, 68 p, 28 FF), qui fait rien qu'à faire le méchant et qui nous file des boutons rien qu'en ouvrant les pages. C'est plein de monstres qui revendiquent leur droit à la viscosité (sic !), et c'est à lire absolument ! A part ça, du classique, avec des scénarios pour Chill, Paranoïa, Runequest et Trauma et la revue des traduits du moment (Chill, Stormbringer, Pendragon). Comme promis, plus de BD-solo-quête et pour finir, un complément : errata du panorama des jeux du N° 6.

On ne l'a pas reçu mais je vous en parle quand même, je me le suis procuré avec une fausse moustache et des lunettes noires, c'est **Info-jeux** (N° 7, 68 p, 25 FF), avec 4 (quatre) classes de personnages pour AD&D, dont 3 (trois) traduites de l'anglais, 2 (deux) modules AD&D et 1 (un) module AdC. Les modules sont des originaux. A noter, un banc d'essai du Pendragon traduit de Gallimard, qui n'en arrive pas aux mêmes conclusions que celui de C.O.M.

Quant au **Dragon Radieux**, son imprimeur le retenait par la queue depuis le mois de mai. Mais il vient de souffler et vous le retrouverez début juillet. D'où décalage pour les numéros suivants. Le numéro 9 vous promet en effet le 10 pour début juillet : il faut en fait traduire par début septembre.

Naissance d'un petit nouveau, un fanzine nommé **Alia**, complètement et intégralement jeu de rôle (AdC, Merc, Daredevils) avec un long article sur les sources mythologiques de l'oeuvre de J.R.R.Tolkien. Bienvenue à ce benjamin et longue vie... aux éditions Ephémères, 5 rue de Graverol, 3000 Nimes.

Pour en finir avec les fanzines et le reste, une erreur de typo a fait déraper le n° de téléphone de l'association Belphégor dans le précédent C.B. Il s'agit du 48.42.49.58. La plupart de nos lecteurs auront rectifié d'eux-mêmes, non ?

André Foussat

Er ra ta

● Le scénario AD&D **Le retour de l'Empereur-Démon** était vraiment maudit ! Un malencontreux incident technique nous a fait inverser le plan du temple sous-marin ! Bien entendu, arrivé au croisement 7, il fallait prendre à gauche, et remplacer le couloir 8 par la salle 10, etc... On ne laissera plus notre Balrog apprivoisé jouer avec la bouteille d'encre de chine, c'est promis.

● C'est notre faute, notre très grande faute. Pressés par le temps et le désir de sortir à l'heure, nous n'avons pas accordé au jeu en encart « **La bataille des éperons d'or** » toute l'attention et les relectures qui s'imposaient. Il en résulte un jeu où il manque des règles, où d'autres sont mal écrites, ambigües. Nous avons donc maintenant instauré un grand Zoviettt Zuprrrême de lecture et de conseil pour éviter de nouveaux errements. Quant au jeu en lui-même, il y a trop d'erreurs pour que nous puissions vous proposer ici la liste des corrections. Nous enverrons par contre, à partir de septembre, la règle complète et corrigée aux personnes qui nous en feront la demande.

Pour ceux qui voudraient tout de même se débrouiller, on peut au moins dire que les pions sont exacts (par rapport au texte),sauf un Flamand BBL 8, 3/3, 2/2, dont le bouclier (B) devrait être barré ; que les facteurs tactiques peuvent être ignorés, et surtout que, pour la traversée d'un fossé par n'importe quelle unité, on peut utiliser la règle concernant la cavalerie (Mouvement et Potentiel de Combat divisés par 2), seule une unité y reculant après combat étant détruite.

Encore une fois, excusez-nous.

Clubs

■ **France**. Cela fait presque 13 ans que *Vortigern* existe. Il s'agissait d'un fanzine mensuel permettant de jouer à Diplomatie par correspondance. Le fanzine est maintenant devenu l'Association Vortigern, afin d'élargir ses activités diplomaniaques... Pour tous renseignements, adressez-vous à Chantal Mansart, 23-27 rue Buffon. 93100 Montreuil.

■ **Houdan**. *Le Hobbit* est un club sis rue de la mairie, 28580 Saint Lubin de la Haye. Son téléphone : (16).37.82.07.30. On n'en sait pas plus.

■ **Senlis**. *Les Gardiens des Remparts* ouvrent leurs portes au plus de 15 ans et aux pratiquants de JRTM, Rolemaster, AD&D, Cthulhu, Bushido, etc... Venez les rejoindre au 1er étage du Centre des Rencontres, 9 avenue Georges Clémenceau, 60300 Senlis. Ou appelez Jean-Luc au (16).44.25.75.76.

Le fichier Clubs

Il devient conséquent, merci à tous ceux qui nous ont répondu. L'ordinateur étant plus disponible cet été, notre secrétaire devrait trouver le temps de le "saisir", pour qu'il soit opérationnel en septembre. Si jamais vous ouvrez un club à la rentrée, surtout prévenez-nous vite, que nous actualisions le fichier et que l'on vous envoie le "questionnaire type" que certains se sont visiblement bien amusés à remplir, et qui nous donne une meilleure vision de la personnalité de chaque club.

Dernier détail : ne négligez pas ce fichier. Nous recevons chaque mois des centaines d'appels de joueurs en quête de club dans leur région, et le plus dur est de savoir qu'il en existe (par ouï-dire) mais dont nous ignorons tout. Le cas vient de se produire pour un club de wargame de la région de Toulouse, qu'un joueur cherchait désespérément. A la limite, signalez que vous existez, mais que, déjà en sur-charge, vous ne pouvez pas accueillir plus de monde. Notre rôle est que l'information circule au mieux...Merci. ■

Boutiques

SAINT MALO

La Terre du Milieu est un magasin situé à l'intérieur des remparts de la ville, au 22 rue Saint Barbe. Evidemment, on y vend des jeux de rôle, wargames et autres simulations. Son téléphone : (16).99.40.43.33.

VILLACOUBLAY

La boutique **Féerics** organise un *concours de peinture de figurines*. Présentation et dépôt le samedi 19 septembre. Renseignements et inscription au magasin, Centre Art de Vivre, 78140 Villacoublay. Tél : (1).39.56.65.79.

En juillet et en août, venez tous les après-midi jouer à vos jeux préférés (soyez 2 ou 3 si possible).

STORMBRINGER
L'ÉMOTION D'UNE GRANDE AVENTURE

ORIFLAM : 7, rue Villers-l'Orme
MEY - 57070 METZ

Devenez Légendaire !

En collaboration avec Jeux Descartes et Casus Belli, l'équipe de Légendes organise deux grands concours de scénarios.

Concours Jeux Descartes

Sur le modèle des scénarios commercialisés par Jeux Descartes, l'auteur gagnant est édité, reçoit une avance de 8000 Frs sur ses droits d'auteur, ainsi qu'un bon d'achat de 1000 Frs à valoir sur les collections Légendes et Premières Légendes, et une superbe "surprise" ! Les 2ème et 3ème prix gagnent chacun un bon d'achat de 500 Frs.

Concours Casus Belli

Sur le modèle des scénarios édités par Casus Belli, la meilleure aventure parait dans Casus Belli, son auteur gagne un bon d'achat de 1000 Frs à valoir sur les collections Légendes et Premières Légendes, de même qu'un dessin original de Didier Guiserix conçu pour Légendes. Les 2ème et 3ème prix gagnent un abonnement gratuit de 2 ans à Casus Belli.

Le concours a trait aux collections Légendes et Premières Légendes, sur les civilisations Celtiques, des Mille et Une Nuits, ou de la Table Ronde. Les histoires seront notées d'après leur originalité, leur conformité à l'esprit des civilisations, ainsi que par leur style et leur présentation.

A vos plumes, envoyez une photocopie de votre oeuvre avant le 15 octobre 1987 à Equipe de Légendes (service concours), 5 rue de la Baume, 75020 Paris.

Pour tout renseignement complémentaire, écrivez-nous. A bientôt !

Ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Casus Belli de la rentrée sans oser le demander.

- Des tas de scénarios. Si ! Si ! Jugez plutôt : Les 3 mousquetaires, James Bond 007, Donjons et Dragons Avancé, Pendragon et Zone.
- Si vous avez passé votre été à créer un jeu de rôle, peut-être apprendrez-vous « Comment éditer votre jeu » ?
- Hilarant et ludique : le fils du retour de la vengeance du jeu de rôle maudit (ou *Scary monsters horror role playing game*, que vous attendiez tous, bien sûr, enfin en français dans CB).
- Quant aux wargamers, si je leur dis un grand jeu moderne et tactique, avec de longues règles, qu'ils remercient le trophée Richard Lenoir qui les verra s'affronter sur cette création.

Vivement la fin des vacances !

Concours

ALBERT POMMIER

Résultats du premier épisode

Entre la brièveté des délais qui vous étaient laissés et le côté « présentation du personnage » d'Albert, l'exercice de style n'avait rien d'aisé. Nous avons tout de même reçu un nombre important de synopsis, dont la plupart faisaient preuve de beaucoup d'originalité (l'avenir des scénarios de jeu de rôle semble assuré !). Par contre, nous espérions pouvoir adapter, d'un des textes gagnants, un court scénario exploitable ; cela s'est révélé impossible sans un travail de réécriture en accord avec l'auteur, trop long à réaliser. C'est le problème des expériences : ce n'est qu'en les tentant qu'on voit où elles vous mènent ! En attendant la suite des aventures de Albert Pommier et des nouvelles du second épisode (paru dans CB38) voici déjà le palmarès du 37.

Grand Prix Albert Pommier :

● Luc Aurélien (76580 Le Trait).

En ouvrant le courrier, nous avons découvert un fac similé de journal, l'Embrun Malouin, daté du 14 avril 1913. A partir de ce document, Luc Aurélien nous entrainait dans une sombre histoire de flibuste, « blocus à Manarasi », dont les suites allaient retentir jusqu'au début de notre siècle. Une ambiance Maléfice sur une trame bien ficellée, tout en gardant un rapport avec la BD, bref de la haute voltige.

Luc Aurélien gagne une boite de figurine Ral Partha, une bourse garnie de dés (les superbes « façon marbre » de Koplov) et un an d'abonnement à Casus Belli.

Prix Robert Scheckley :

● Philippe Escuyer (94370 Sucy en Brie).

S'il a utilisé le thème fortement évoqué dans la BD de porte dimensionnelle,mi-Cthulhu mi-Mega, Philippe Escuyer l'a fait déboucher sur une cascade d'univers, où les héros se retrouvent confrontés à d'étranges figures telles que Elric, le Souricier gris, ou un certain HLP (non, pas HPL), au travers des plans ou sur les planètes rivales Casus et Belli. Dans une atmosphère tout à fait Scheckley, humour et « nonsense » pince sans rire...

Philippe Escuyer gagne une boite de figurines Ral Partha et un abonnement d'un an à Casus Belli.

Prix Léonard de Vinci :

● Karine Paquot (83000 Toulon).

Sur une histoire très Mega, Karine Paquot a réalisé un travail qui n'a rien de froidement technologique. A partir de la brève vision d'Albert Pommier dans la dernière case de la BD, elle a totalement reconstitué le palais avec son plan, synopsis et explications étant de plus entièrement calligraphiés (et quelle calligraphie). Un plus qui donne une petite touche magique à son scénario.

Karine Paquot gagne une bourse garnie de dés et un abonnement d'un an à Casus Belli

Prix Houdini :

● Frank Dusson (42100 St Etienne).

Le docteur Michaud était un passionné de cinématographe...Il faudra bien toute l'aventure aux personnages avant de réaliser qu'ils évoluent dans un trompe-l'oeil !

Frank Dusson gagne un abonnement d'un an à Casus Belli.

La qualité des synopsis ne fut guère aisée à départager. Les concurents qui suivent sont tous « cinquièmes ex-aequo », et gagnent un abonnement de six mois à Casus Belli.

Prix Duchat :

● Didier Prudent (75013 Paris).

L'univers est menacé ! Seuls peuvent le sauver...un chat et d'autres bestioles folles.

Prix Hitchcock :

● Christian Delabos (76300 Sotteville les Rouen).

Albert Pommier résistera-t-il à la fascination qui s'exerce sur lui ?

Prix Lovecraft :

● Tristan Lhomme (75008 Paris).

Un scénario avec les créatures du mythe... mais aussi le petit déclic qui fait toute l'ambiance !

Prix Howard Philip :

● Patrick Chazard (Herstal, Belgique).

On ne pouvait pas mettre deux fois le prix Lovecraft, mais il l'eût également mérité.

Prix Speedy Gonzalez (Ay) :

● Yann Kervan (18140 La Chapelle Montlinard).

Un démon profite d'une « porte » ouverte pour prendre possession de l'esprit du docteur ! Quel rapport avec Speedy Gonzalez ? C'est le tout premier scénario qui nous est arrivé, ce qui ne l'a pas empêché d'être parmi les gagnants.

Et merci à tous ceux qui ont participé dès le début à ce concours à épisodes. (A suivre...)

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

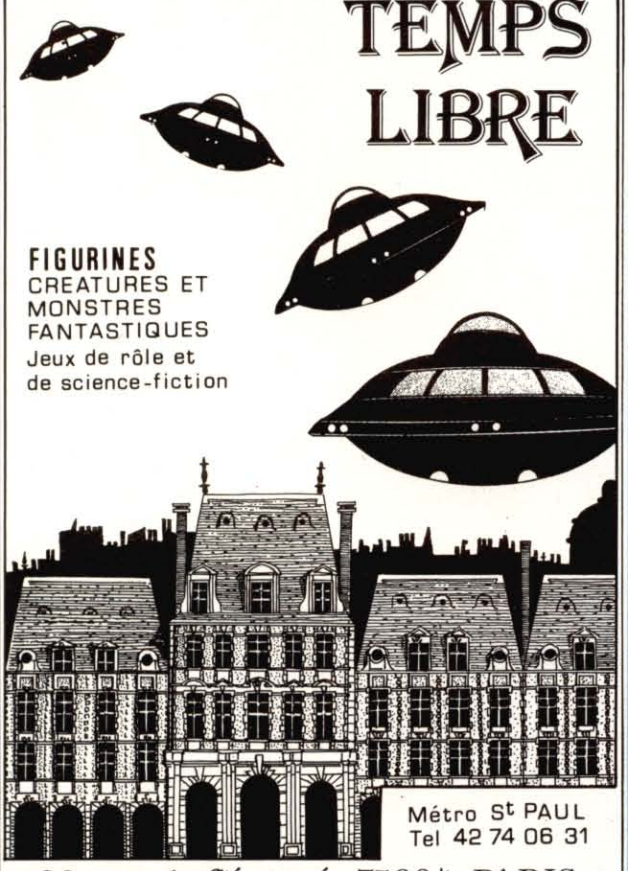
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI

Feerics !!

RELAIS JEUX - DESCARTES
Centre Commercial
ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.
Tél.: 39 56 65 79

TEMPS LIBRE



FIGURINES
CREATURES ET
MONSTRES
FANTASTIQUES
Jeux de rôle et
de science-fiction

Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

ECHEC & MAT
la passion du jeu

Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques

76100 ROUEN
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72

16ème Festival de Pa

REX-U

Freddy III

A l'heure où sortira Casus Belli, le merveilleux magazine, vous aurez déjà tous vu le troisième tome des aventures du sympathique Mr Kruegger car le bouche à oreille aura fonctionné et vous saurez déjà que c'est un film fait pour vous, joueur de jeu de rôles. En effet lassés de jouer les bêtes de boucherie pour les petites mimines du délicieux Freddy au sourire si expressif, un groupe d'adolescents, derniers survivants de leur génération à Elm Street, décide d'aller le combattre dans son domaine : les rêves ! Comme on est dans le monde du sommeil où tout est possible, ils se retrouvent dotés de super-pouvoirs tout droit issus de leur inconscient bourré de jeux de rôles divers. On retrouve ainsi un magicien, une acrobate, un gros super-balaise, une virtuose du cran d'arrêt, etc... Et comme toujours, Freddy stigmatise avec son humour sardonique la jeunesse américaine qu'il qualifie de "petits tarés". Film que l'on peut lire à plusieurs niveaux, *Freddy III* est vraiment un film intéressant qu'il vous faut aller voir si ce n'est déjà fait.

Note de Tathyon le Moine : on remarquera avec intérêt que le "magicien" voit ses rêves comme une série de couloirs de 3m sur 3, à la visibilité limitée à 18m. Malheureusement pour lui, Freddy ne croit pas aux contes de fées...

Les vampires de **Vamp**, le monstre de **Kindred**, les camions fous de **Maximum overdrive**, Freddy Krueger (en personne) et le village peuplé d'enfants psychopathes ont dansé la ronde autour du donjon des grands boulevards. Commençé avec les délires rêvés des aventures de **Freddy** et clôt sur le délire absolu d'**Evil Dead II**, le Festival fut une perfection auquel il ne manqua même pas la note de charme donnée par les bas et la petite culotte de Brigitte Lahaye, qu'elle exhiba tranquillement devant deux mille névrosés au bord de la syncope. Les musts de la production du moment, les délirants Jim Muro (réalisateur de "Street trash") et Sam Raimi (réalisateur de "Evil Dead II") sur scène et une ambiance fantastique, tout cela fit du Rex 87 une réussite absolue. Une seule ombre au tableau, un public clairsemé par le mois de juin mais que la qualité de cette édition conduira sûrement en masse vers le festival l'an prochain.

Des déceptions il y en a eu, bien entendu ! Mais moins que d'excellentes surprises. Aussi, nous ne y attarderons que très peu pour surtout nous consacrer aux bons moments de ce Festival du Film Fantastique de Paris 87 ! !

Bons

Cat's eye de Lewis Teague (*Cujo* déjà d'après King) est une adaptation très réussie de l'auteur américain. Déjà édité en vidéo, souhaitons une rapide sortie en salle à ce petit bijou de film à sketchs. **Dreamchild** de Gavin Millar, un film superbe sur la passion de Lewis Caroll pour son modèle de l'Alice au pays des merveilles. Film très réussi, poétique, émouvant et tendre, on peut juste regretter qu'un film pareil ne puisse trouver son public au Rex. **It's alive III** de Larry Cohen, diversement accueilli par le public est cependant tout à fait fidèle à l'esprit de la série et le numéro de comédien de Michael Moriarty reste tout à fait remarquable. **Joey, Kindred, Night of the creeps, Vamp, Street trash** dont on a déjà parlé ici contribuèrent à la qualité de la sélection.

Moins bons

Maximum overdrive premier film réalisé par Stephen King n'est pas une grande réussite. Les vingt premières minutes entraînées par les rythmes effrénés d'AC/DC font rapidement place à une heure dix d'un ennui profond nullement racheté par un final d'une rare platitude. La nouvelle de King faisant dix pages (*Truck in Night shift*) il n'y avait sûrement pas matière au scénario d'un long métrage. **The boy who could fly**, un sous-Birdy sans intérêt avec juste un dernier quart d'heure truffé d'effets spéciaux de vols saisissants. **Rawhead Rex** de Georges Pavlov, une adaptation ratée d'une excellente oeuvre de l'écrivain anglais Clive Barker (qui vient de réaliser l'excellent *Hell Raiser*). **Retribution** de Guy Magar, lent et bavard malgré quelques scènes chocs. **Monster in the closest** bien que deux fois primé fut aussi ennuyeux qu'à Avoriaz.

Les quatre surprises principales restent sans aucun doute : **Evil Dead II, Nightmare on elm street III** (Freddy III), **The Farm** et surtout l'étonnant moyen métrage japonnais : **Legend of the over friend**, que nous allons voir en détails.

Evil Dead II

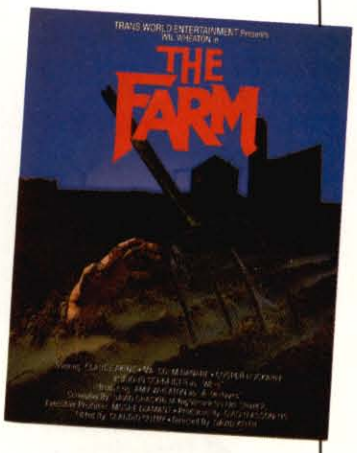
Le film de Sam Raimi n'est plus un film fantastique, ni même un film d'horreur, ni même un film tout court ! Un seul Festival peut encore accueillir *Evil Dead II* celui du film de fou. Car c'est une réalité qui s'impose, Samuel Raimi a complètement déconnecté de l'art cinématographique pour aller résolument vers un ailleurs filmique qu'il s'est lui-même inventé ! Enfants de Tex Avery et de Lovecraft les démons d'Evil Dead II ne ressemblent plus à rien de connu ni même d'imaginable, ils sont le délire à l'état pur. Voir *Evil Dead II*, c'est s'offrir un plaisir situé à mi-chemin de l'extase névrotique et de la délectation due à la dégustation d'un nounours

en guimauve... Ce qui ne veut strictement rien dire... Ce qui décrit donc ce film avec précision. Arbres vivants, cadavres volants, moins de 15mn de dialogue en une heure trente de film qui ne vous laisse pas souffler une seconde. C'est bien simple, certains plans, pas un réalisateur ou pas un critique ne comprennent comment ils ont été réalisés. Je ne savais même pas qu'une caméra pouvait faire ça. *Evil Dead II* est un film à voir absolument, c'est un film qui décoiffe, secoue, ramone et repeint la salle de bains. Plus personne ne peut aller plus loin dans la galaxie du cinéma alors surtout ne manquez pas l'occasion de ce voyage dans l'absolu !

s du Film Fantastique

RECTION

Un vieux cimetière gothique, une nuit blafarde et un grincement métallique ! Par la vieille grille rouillée, il est apparu taché par la terre noire du tombeau. Dans tout le village ce ne fut qu'un long cri de terreur. Il était revenu du monde des limbes grouillants de monstres, le regard halluciné du psychopathe et les traits déformés du mutant. Le Festival du Rex était là de nouveau ! La bouche écumante d'une salive verdâtre et ruisselante d'hémoglobine. Sorti du champs de navets où d'aucuns avaient voulu l'enterrer l'an dernier. Les deux savants fous s'appellent Schlockoff ! Défoncés au "Viper", ils ont réveillé le vieux mythe du Rex hallucinant, du Rex des grandes années. Mis à part la SF cruellement absente pour cause de production insuffisante en ce moment toute la grande famille du Fantastique était au rendez-vous.



La Légende de l'Ennemi Supérieur

Ce qui suit est strictement désapprouvé par l'Office Cathodique.

Présenté comme un moyen métrage de 30mn, ce film réalisé par Hideki Tokayama est en fait la première partie d'un long métrage dont le tournage se terminera avant janvier 88. Ces 30 minutes de dessins animés made in Japan furent sans aucun doute l'évènement majeur du Festival : une véritable giffle dans la figure d'un public médusé par un tel déchaînement de sexe et de violence. Du jamais vu dans le domaine de l'animation ! Cet ennemi supérieur se réincarne après un isolement de 3000 ans à travers plusieurs jeunes adolescents qu'il transforme en monstres assoiffés de sexe et de sang dans un déferlement de délires visuels démesurés et extravagants. De l'horreur fantasmagorique à la pornographie flamboyante, ce sont toutes les valeurs traditionnelles du Japon qui sont incarnées par cet "ennemi supérieur" : machisme, force guerrière, domination sexuelle, violence, gigantisme et tradition. En face de lui, le bien est représenté par un petit voyou à l'air sournois et une minette égoïste et obsédée sexuelle. Voilà un message profondément subversif révélateur d'un Japon malade de son hégémonie commerciale, de sa civilisation mécanisée et de sa culture stéréotypée où sont mixés américanisme de bazar et traditionalisme d'image d'Epinal. Révolutionnaire dans son contenu et dans sa forme, *La Légende de l'Ennemi supérieur* a du permettre à une poignée de dessinateurs japonais de s'éclater et d'arracher enfin la petite culotte de Candy pour la soumettre aux sévices sexuels d'un Goldorack démoniaque fier d'exhiber une "belle mécanique".

The Farm

Honteusement oublié par le palmarès, ce film de David Keith fut sans aucun doute la plus grande surprise du Festival dans la mesure où ce film n'était attendu par personne et il est parfaitement réussi. *Freddy III, Evil Dead II* étaient prévisiblement de très bons films mais qui aurait pensé que *The Farm* serait si réussi ? Adapté d'une nouvelle de H.P. Lovecraft *(La couleur tombée du ciel,* Présence du Futur), il se dégage de ce film une atmosphère oppressante qui atteint un étouffement rarement aussi bien rendu. Le monde de Lovecraft est enfin bien compris, loin du déballage de bazar à la Stuart Gordon (*Reanimator* et *From Beyond*), le travail de David Keith rend le climat lourd de la middle class américaine abrutie d'une religion qui touche à la superstition et l'angoisse progressive propre au créateur du mythe de Chtulhu. Une malédiction venue de l espace, par météorite interposé, gangrène peu à peu une famille de fermiers américains abrutis, bornés, cupides et croyants. Des fruits en apparence splendide sont remplis de vers, les légumes suintent un produit brunâtre et les êtres vivants se couvrent de pustules, d'abcès, avant de sombrer dans la démence et de se liquéfier vivant. Jusqu'à la maison qui sera avalée par les entrailles d'une terre contaminée par la malédiction.

A voir par tous les amateurs de Fantastique malsain et oppressant. Point de passage obligé pour les joueurs de l'appel de Chtulhu.

Wolverine

inspi BD

Dieu ou diable ? Ainsi finissent **les Chemins de Malefosse, tome 4 : Face-de-suie**. A Paris, en 1589, ballottés entre la vallée de Misère et la Place de Grève, Pritz et Gunther sont au service du roi, et quel roi !... Et quelle ambiance dans ce Paris XVIème (siècle), plein de détails et de bruits, pas encore habité par "les Trois Mousquetaires" mais si proche...

Imaginez maintenant un livre dont vous seriez le héros, grandeur nature... C'est bien malgré lui que Jehn Zalko en fait l'expérience et part à la recherche de celui que l'on nomme **Le Roi Rodonnal**. Dans une quête où les monstres ne sont pas ce qu'ils semblent être et où tout se mélange et se dénoue, pour que l'on ait la clé, le mot qui fera s'ouvrir les ténèbres et s'harmoniser la splendeur. Joli non ? Encore une quête, terminée cette fois, la boucle se referme, depuis *Orn coeur de chien* jusqu'à **Orn chien de coeur**. L'enfant dans la peau du chien a rejoint le chien dans la peau de l'enfant, et à eux deux, ils ont délivré le monde des faux dieux, des fausses haines, car *ceux qui ne veulent pas écouter se privent de la parole...* et le soleil brille de nouveau dans le ciel. Ca faisait longtemps qu'on l'attendait, et il n'a pas déçu, merci !

Vous avez dit quête ? Let me introduce to you **Snarf Quest**, the book*. Extraite des pages du Dragon de 1983 à nos jours, cette saga est un condensé d'humour américain, parfois à la limite du compréhensible, souvent délirant. En tout cas, j'y ai appris la meilleure façon de "zapper un Wish" (comprend qui peut...).

Des quelques albums qui précèdent, vous tous, MJ hors pair, vous allez pouvoir extraire des tas d'idées pour modules de vos jeux préférés, catégorie heroic fantasy. Mais de ce qui va suivre, qu'est-ce-que vous allez pouvoir faire ? Je me le demande, et pourtant !... Pourtant c'est bien d'Aventure (avec un A majuscule) dont il s'agit dans **Chasseurs d'Or**. Pour les boucaniers du XVIIème siècle ou les prospecteurs du *Gold Rush* du XIXème, l'argent semble ne pas avoir d'odeur, mais l'or dégage un irrésistible parfum de voyage, de folie et de rêve... Ou de cauchemar, dans **Le Verrou**, pour Urbain Durandieu, chargé de remettre une ancienne forge en marche. Pris au piège dans cette usine où le rêve et la réalité se mêlent, où l'histoire ancienne, fantastique ou fantasque, se confond avec son monde cartésien d'ingénieur.

A propos d'ingénieur, est-ce que par hasard ce ne serait pas eux les responsables de l'état des futurs possibles (probables ? J'espère bien que non...) de notre monde ? Monde de violence, partagé entre des tribus plus ou moins évoluées, que Neige, dans **Les brumes aveugles**, découvre, parfois à ses dépends. Pour lui, ce n'est pas l'homme, c'est l'ordinateur, soudain devenu fou (votre ami, l'ordinateur ?), qui a tout déréglé, tout chamboulé. Monde de violence aussi pour **Alise et les argonautes**, mais plus policé, plus précieux (comme dirait Molière, bien sûr), réduit à une technologie "de base" après la grande croisade Anti-Thermonucléaire et la chasse aux savants. Ce sont là deux visions de type "post-apocalyptique" où la grande catastrophe, l'apocalypse elle-même, et le retour à une quasi-barbarie, ne proviennent pas du classique déchaînement thermo-neutro-nucléo-explosif mais d'un excès de technologie, mal contrôlé ou totalement rejeté. A noter dans "Alise et les argonautes" une analogie intéressante, et qui parait presque fortuite (au début au moins), avec nos vieilles légendes grecques, comme si tout n'était qu'un éternel recommencement...

Et à l'autre bout du monde, bien avant ça, était né **Mashémalô**, le samouraï qui n'y va pas mollo ! Je ne dirai qu'un mot : un travail d'estampes japonaises sur un scénario parfois un peu violent dans une ambiance d'Aventures Orientales (oah !) et de Voie du Guerrier (Bushido, bien sûr). Un de mes préférés cette fois-ci.

Les deux albums qui suivent, d'abord je les ai beaucoup appréciés, et ensuite je ne sais pas dans quelle catégorie les mettre. Heroic fantasy ? Mega ? Avouez que c'est différent, non ? et pourtant... Des gens comme le Chevalier Cargal, qui se promènent dans **Le 3ème monde**, en sortent vivants après avoir sauvé l'univers (c'est la moindre des choses) et partent à la recherche du Nécrobion, grimoire fameux et fumeux, dérobé par un elfe, vous en connaissez beaucoup vous ? Et d'autres comme **Cranach de Morganloup**, aussi nommé le voyageur des portes, qui passent dans un souffle d'un monde celtique à une civilisation aztèque en ayant entre les deux à se battre contre un chevalier sur une monture bruyante à deux roues, vous voyez ça tous les jours ? Moi non, et je le regrette...

Et comme si tout ça ne suffisait pas, l'automne s'annonce plein de promesses. D'abord, en septembre, la sortie (et fin, snif !...) de *la quête de l'oiseau du temps*, chez Dargaud. Ensuite, en octobre et novembre, toute une série de "romans d'aventure en images" chez Jacques Sorg, jeune scénariste-éditeur de Mashémalô, dans des domaines les plus variés (Dan Star contre l'Univers, le trésor des Korrigans). Et enfin, chez Guy Delcourt, éditeur qui n'est à présenter qu'à ceux qui ne suivent vraiment rien (Marada, Chasseurs d'Or), deux albums B.D-interactifs d'un type nouveau, une expérience à suivre.

Par ordre d'apparition à l'image, on a pu voir :

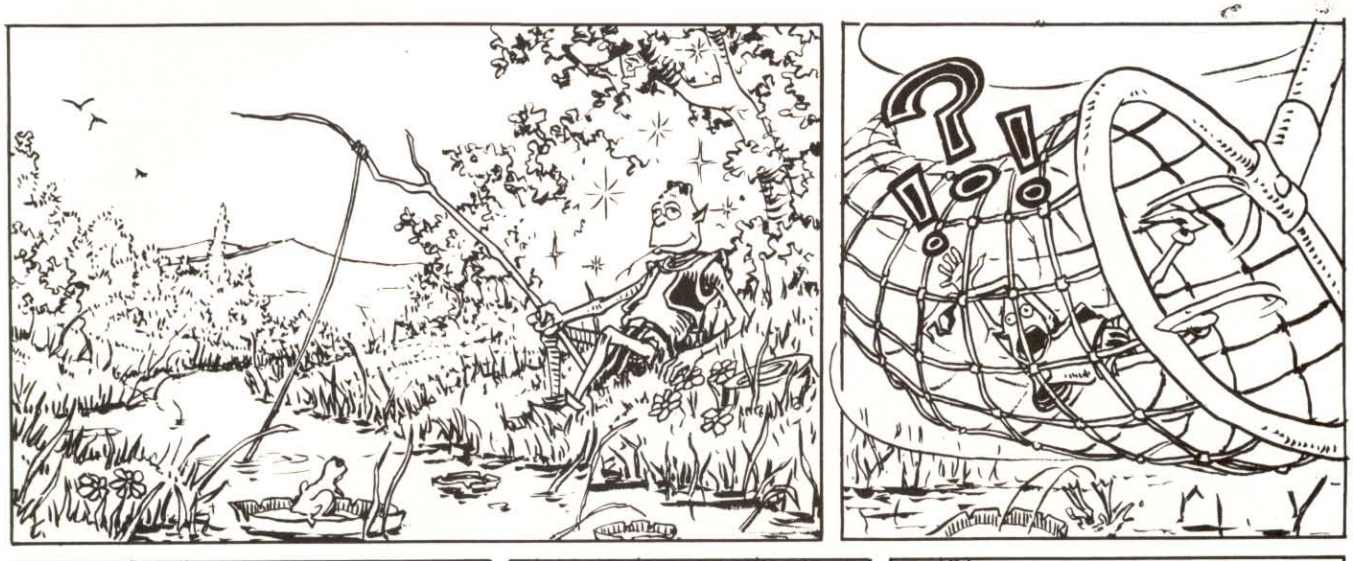
— ***Les Chemins de Malefosse (4), Face de Suie***, de Bardet et Dermaut, aux éditions Glénat.
— **Le Roi Rodonnal**, de Makyo, aux éditions Glénat.
— **Orn Chien de Coeur**, de Taffin et Cothias, dans la collection Histoires Fantastiques, aux éditions Dargaud.
— **Snarfquest, the book**, by Elmore, published by TSR.
— **Chasseurs d'Or**, de Julliard et Ollivier, aux éditions Guy Delcourt Productions.
— **Le Verrou**, de Dupa et Eric, dans la collection Histoires Fantastiques, aux éditions Dargaud.
— **Neige (1), les brumes aveugles**, de Gine et Convard, aux éditions du Lombard.
— **Alise et les argonautes (1), la nuit du président**, de Font et Cothias, aux éditions Glénat.
Mashémalô n'y va pas mollo !, de Kourita et Sorg, aux éditions Sorg.
— **Légendes du Chevalier Cargal (3), le 3ème monde**, de Pecqueur et Formosa, dans la collection Histoires Fantastiques, aux éditions Dargaud.
— **Cranach de Morganloup (1), le voyageur des portes**, de Convard et Vernal, aux éditions du Lombard.

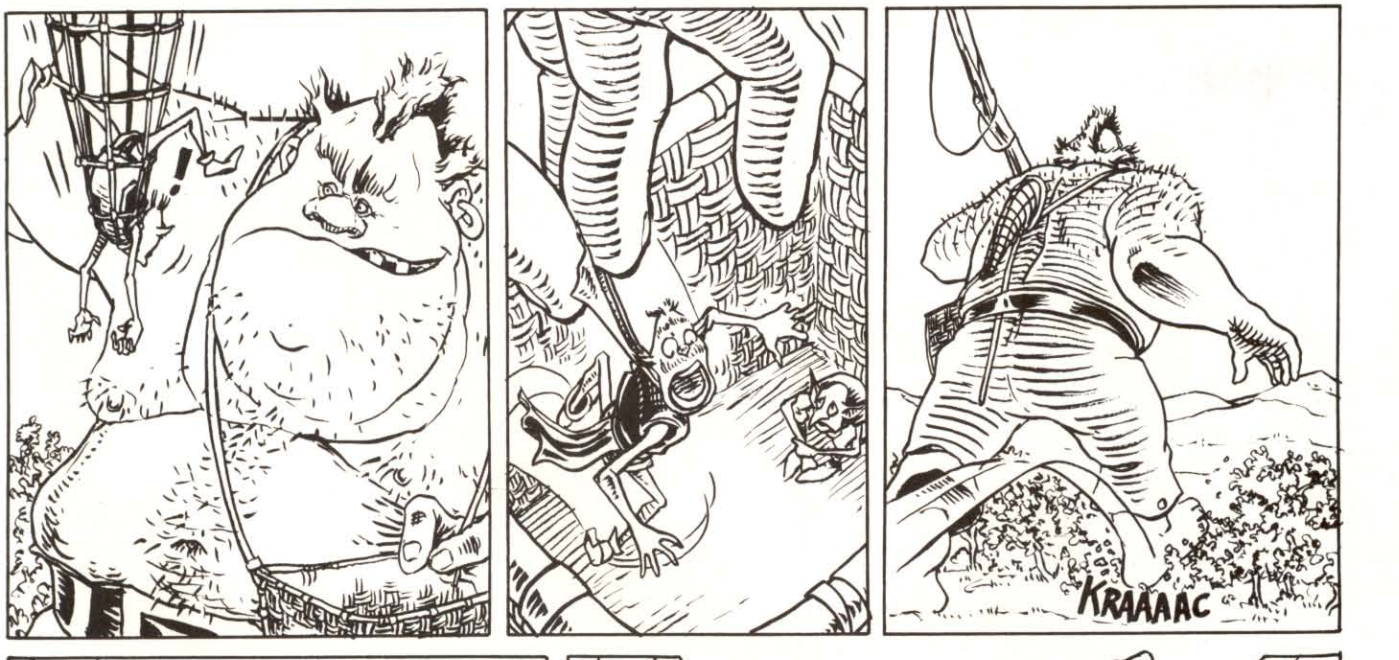
André Foussat

** NDLR : Le traducteur est viré.*

LES TERRIBLES AVENTURES DE KROC LE-BO

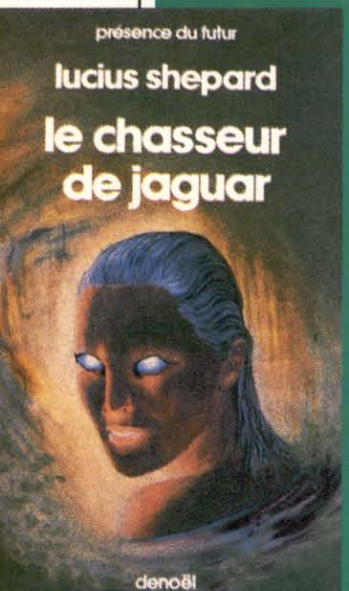
KROC A LA PÊCHE





CHEVALIER & MOUSSEAUX

inspi bouquins



Les livres du bimestre

Décidement, la lutte est âpre entre les éditeurs lorsqu'il s'agit de publier les tous jeunes auteurs américains. Après Kim Stanley Robinson, que se disputaient J'ai Lu et Denoël, voici Lucius Shepard, dont viennent de paraître simultanément un roman chez Laffont, *Les yeux électriques*, et deux recueils de nouvelles, **Le chasseur de jaguar** et **La fin de la vie** (pour ce que nous en savons), dans la collection Présence du Futur. **Les yeux électriques** conte l'histoire d'une expérience scientifique visant à première vue à rationaliser le vaudou. Certaines bactéries présentes dans la terre de certains cimetières permettent en effet de ranimer les morts, mais ceux-ci reviennent à la vie avec une autre personnalité, issue d'on ne sait où, qui possède du génie en un domaine précis. L'un de ces zombies décide de fuir en compagnie de la psychologue qui lui a été attribuée. Et c'est le début d'une longue course, d'un long cauchemar qui a pour cadre les bayous étouffants de la Louisiane... Un très grand roman, littéraire au possible, qui sort nettement des sentiers battus pour présenter un imaginaire riche et original. Les recueils de nouvelles frôlent de plus près encore le fantastique. Les textes, qui se déroulent dans divers pays tropicaux, parlent de drogues qui étendent la perception au lieu de la pervertir, d'extraterrestres *body snatchers*, de manifestations surnaturelles de créatures inquiétantes -comme ce vent qui ravage une petite île avec une rage enfantine- ou amicale : la Miranda du *Chasseur de jaguar*. Sans compter cette merveille inclassable, *L'homme qui peignit le dragon Griaule*, fabuleuse parabole sur le meurtre des mythes perpétré par la révolution industrielle. Deux recueils et un roman de très grande classe, à ne manquer sous aucun prétexte. (*Les yeux électriques, Robert Laffont Ailleurs & Demain, 92F ; Le chasseur de jaguar et La fin de la vie, Denoël Présence du Futur, 48F chaque volume.*)

Les favoris

La mémoire de la lumière, troisième roman de Kim Stanley Robinson à paraître dans notre beau pays, aurait mérité la place d'honneur si Lucius Shepard ne la lui avait ravie. Il s'agit d'une oeuvre ambitieuse, baroque et foisonnante. Une surprise pour qui ne voyait en K.S.R. qu'un historien doublé d'un écrivain intimiste. Mais là où ce dernier n'effleurait que la surface, Robinson s'est acharné à creuser, à démonter les mécanismes complexes régissant l'imaginaire mis en oeuvre. La mise en parallèle de la musique et de la physique des particules- que K.S.R. connaît sur le bout des doigts- crée un ensemble poétique et convaincant. Un roman superbe et original par l'un des meilleurs jeunes écrivains d'Outre-Atlantique. (*J'ai Lu Science-Fiction, 23F.*)

John Wyndham -qui signa aussi John Beynon, Wyndham Parkes, Johnson Harris, etc.-, auteur anglais décédé en 1969, est surtout connu pour *Révolte des triffides* et *Les coucous de Midwich* (adapté au cinéma sous le titre Le village des damnés). **Le Livre d'Or** qui lui est consacré permet de découvrir d'autres aspects de son oeuvre, où se mêle un certain humour très british et une poésie humaniste bien sympathique. Trois ou quatre grands textes s'y disputent la vedette mais mon préféré reste *La quête aléatoire*, une histoire d'univers parallèles où l'intimisme domine le spectaculaire. Un excellent Livre d'Or. (*Presses-Pocket Science-Fiction, 38F.*)

Marion Zimmer Bradley est désormais célèbre pour *Les dames du lac*, un gros roman de fantasy à l'eau de rose publié récemment, mais il y avait longtemps que les amateurs la connaissaient par ses récits jadis parus dans Fiction. Ce recueil en reprend trois, dont le superbe **Marée montante** qui lui donne son titre et constitue, à mon sens, l'un des chefs-d'oeuvres de la SF classique. Les deux autres nouvelles se situent un cran en-dessous, mais leur publication se justifie également car il aurait été dommage de les enfouir dans les brumes de l'oubli. Un volume qui doit figurer dans la bibliothèque de base de tout amateur de SF. (*NéO Science-Fiction Fantastique Aventures, 45F.*)

Car la vie est dans le sang réunit toutes les nouvelles fantastiques de Francis Marion Crawford, un auteur américain du début du siècle dont le roman *La sorcière de Prague* a récemment été publié dans la collection NéO/Plus. Huit textes sulfureux dont l'un, retrouvé par Xavier Legrand-Ferronnière, n'avait jamais connu les honneurs d'une publication en recueil. Indispensable. (*NéO Science-Fiction Fantastique Aventure, 45F.*)

Les outsiders

Terre et Fondation, d'Isaac Asimov, ultime (?) volet de l'une des sagas les plus légendaires de la SF classique, est un gros pavé de 500 pages qui n'a certes rien d'indigeste mais dont l'intérêt laisse à désirer. Le grand âge de son auteur et le temps écoulé depuis la parution du premier texte du cycle -près de cinquante ans !- expliquent que seuls les inconditionnels peuvent encore se laisser tenter. (*Denoël Présence du Futur, 48F.*)

Frederik Pohl avait sensiblement baissé ces derniers temps et **Casse-tête chinois** (étrange traduction pour *Black Star Rising*) ne fait que le confirmer bien qu'il se situe à des lieues du décevant *Rendez-vous à la Grande Porte*. Un mélange de space opera et de politique-fiction à opposer au *Rivage oublié* de K.S. Robinson. Amusant mais inutile. (*J'ai Lu Science-Fiction, 23F.*)

Bruno Lecigne et Sylviane Corgiat se sont lancés avec courage dans une série de fantasy qui promet d'être longue. **Le Jeu de la Trame**. Deux volumes sont parus, **Le Rêve et l'Assassin** et **L'Araignée**. Dans un monde très orientalisé, Keido a décidé de réunir les cartes magiques du Jeu de la Trame pour ressusciter sa soeur morte. Une saga très intéressante pour le MJ qui y trouvera de quoi bâtir un monde solide et assez original. (*Fleuve Noir Anticipation, 19F.*)

Fidèles à leur politique de réédition intensive, les éditions Presse-Pocket viennent de ressortir **Le monde de Rocannon**, premier tome d'une série qui en compte trois. Un roman court mais bavard et quelque peu ennuyeux, où l'on trouvera toutefois quelques idées de scénarii et, surtout, la description minutieuse d'un monde extraterrestre (*Presses-Pocket Science-Fiction, 23F.*)

La troisième anthologie thématique des éditions Londreys, **Tropique des étoiles** -consacrée à l'expansion humaine à travers la galaxie-, est pour moitié composée d'un long récit de James Tiptres Jr. à mon sens remarquable, *Un éphémère goût d'être*. La chute finale est à la fois l'une des plus belles et l'une des plus grotesques de la brève histoire de la SF. Les autres textes sont assez anodins, excepté les deux derniers : un Lafferty tordu- comme toujours- et un Ballard glacé mais superbe. (*Londreys Science & Fiction, 75F.*)

Jean-Marc Ligny a été un jeune auteur prometteur avec *Temps blancs*, publié en 1979 chez Denoël. Huit ans après, il nous livre **Yurlunggur**, son cinquième roman, où il développe de façon assez maladroite un certain nombre de clichés des années '70 sur le mysticisme, les drogues et la violence urbaine. Daté, lui aussi- mais d'il y a dix ou quinze ans. (*Denoël Présence du Futur, 41F.*)

La revue **Brèves** vient de sortir un numéro consacré à la SF. L'effort est louable et certains textes bons -le Vernay/Lecigne, le Stolze et le Barberi, des auteurs dont je vous ai déjà parlé dans ces pages-, mais la préface a tout d'un ramassis d'arguments stériles et partisans ; en fait, son auteur raconte n'importe quoi et trouve le moyen de porter atteinte au "sous-genre" qu'il entend privilégier. Enfin, moi, pour ce que j'en dis... (*Brèves Spécial Science-Fiction, n°21/22, 40F à l'Atelier du Gué, 11300 Villelongue d'Aude.*)

La collection **Bouquins**, chez Laffont, constitue depuis longtemps déjà une mine de merveilles à un prix défiant toute concurrence (100 à 120 F pour 1000 à 1350 pages ! ! !). De plus, les ouvrages qui y sont publiés jouissent d'un brochage unique en France : vous pouvez ouvrir le livre en grand, le poser à plat, le triturer en tous sens, la tranche restera impeccable. Quant au catalogue, il est purement impressionnant : Léo Malet, Paul Féval, Gustave Le Rouge, Maurice Leblanc, Souvestre et Allain... Tous les grands noms de la littérature popu française y sont représentés. Parmi les dernières parutions, signalons un Arsène Lupin comprenant dix romans et nouvelles dont les fameux pastiches écrits par Boileau-Narcejac et *Les milliards d'Arsène Lupin*, resté introuvable pendant près d'un demi-siècle, deux volumes -et un troisième à paraître- reprenant l'intégralité du cycle des *Habits noirs* de Paul Féval, un recueil de quatre aventures de *Fantômas* et, surtout, un volume consacré au génial et méconnu Gustave Le Rouge, avec l'intégrale du *Mystérieux Docteur Cornélius, Le prisonnier de la Planète Mars* et sa suite, *La guerre des vampires, L'espionne du Grand Lama* et cinq nouvelles inédites en volume.

Roland C. Wagner

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

L'ECLECTIQUE

RELAIS JEUX DESCARTES

TOUS

LES JEUX, LES FIGURINES...

TOUTE

LA B.D., LA S.F.,
LA LITTÉRATURE...

NOUVEAUX SERVICES :

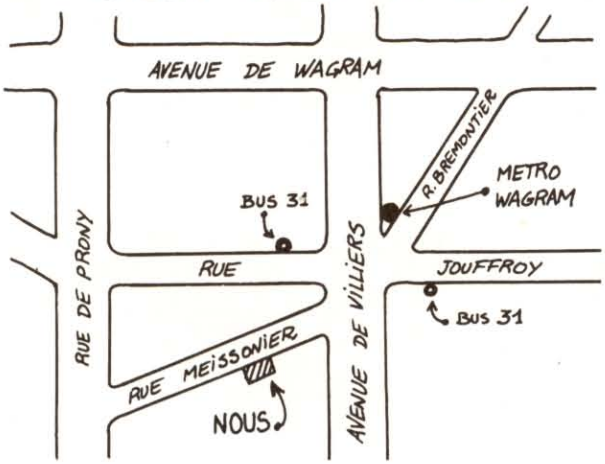
— Soldes et occasions.
— Carte de fidélité.
— Vente par correspondance.

L'ÉCLECTIQUE. Galerie Saint Hilaire
93, avenue du Bac, 94210 LA VARENNE
Tél. : 42.83.52.23
RER La Varenne/Chennevières

Ouvert Dimanche Matin.

JEUX DE GUERRE - DIFFUSION

C'EST TOUT PRÈS !



- *Premier choix de figurines historiques de France en 25 mm, 15 mm, 1/300e.*
- *Et aussi les figurines fantastiques et tous les jeux.*

6, rue Meissonnier 75017 Paris. Tél. : 42 27 50 09

Ouvert du lundi au samedi
9 h 30 - 13 h 30 et 14 h - 18 h 30

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

Jeux sur plateau

CHAINSAW WARRIOR

Jeu de massacre

Seul contre tous, il a une heure pour sauver New York. Il essaye sa tronçonneuse Westron Mk X Pistol Grip, arme son fusil mitrailleur et avance dans le bâtiment ravagé où se terre Darkness, fléau dévastateur qui s'abattra sur New York si l'on ne fait rien... si *vous* ne faites rien ! Vous êtes le Chainsaw Warrior, dernier recours du gouvernement, guerrier hyper entrainé, sur-équipé, vous allez combattre le mal personnifié : Darkness. Forme de pure noirceur et de Chaos total, il a déjà ravagé un quartier de New York, transformant ses habitants en zombies ou en mutants radio-actifs immondes...
Chainsaw Warrior est un jeu de plateau à jouer en solo contre : le temps, d'innombrables zombies, des créatures immondes et Darkness. Facile ? Pas vraiment, vous vous en rendrez rapidement compte. Au début du jeu, créez votre combattant en tirant ses caractéristiques aux dés (comme dans tout bon jeu de rôle), choisissez son équipement avec les points d'achat qui vous sont alloués. Partez ensuite à la découverte des diverses salles des deux bâtiments où peut se cacher Darkness (chaque bâtiment étant fait de piles de cartes représentant les diverses pièces à visiter).
Chainsaw Warrior est un jeu original rappelant un peu les quêtes solo mais avec un perpétuel renouvellement, étant donné que les bâtiments à visiter ne seront jamais deux fois les mêmes et que votre combattant ne pourra jamais être semblable à son prédécesseur. Ce jeu rapide et agréable vous fera passer de bons moments lorsque vous aurez envie de jeu de rôle et personne avec qui partager cette envie. Des dizaines de New York à sauver en perspective...

Sir Yarn Kdral

Jeu de plateau solo en anglais, édité par Games Workshop. Environ 150 Frs.

DARK EMPEROR

Third Reich en cotte de mailles

Sur un monde dévasté, les Royaumes Libres prospèrent. Mais ils ne savent pas que là-bas, dans l'ombre, attend le Nécromancien pour tous les anéantir... Vous vous rappellez l'Oncle Adolf allongeant prestement sa patte griffue sur les pays d'Europe Centrale ? Le Nécromancien de ce wargame-fantasy s'en souvient, lui, et l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un afficionado de "Third Reich". Son but est simple : s'approprier rapidement quelques petits royaumes avant que les Etats plus importants ne secouent leur torpeur. A ce moment seulement, commencera la bataille décisive qui décidera du Maître de Loslom. Pour cela, les 2 camps disposent d'atouts différents : le Nécromancien possède l'initiative et de puissantes armées de vampires dont le mouvement dans les airs constitue un gros avantage (la Luftwaffe ne ferait pas mieux). Le joueur des Royaumes Libres a de son côté la puissance numérique, le nombre de leaders et une magie plus diversifiée. Les règles sont simples, mais réservent quelques surprises agréables, comme celles régissant le mouvement et qui rendent bien hasardeux tout déplacement d'unité isolée. La carte est étonnante : imaginez des cratères lunaires émergeant des eaux, vous aurez un aperçu. Vous trouverez de pratiques emplacements sur le bord du plateau pour les réserves des protagonistes.
Mais la qualité principale de ce jeu se résume vulgairement à : "On s'y croirait !". Les principaux leaders ont une histoire, qui figure au début du livret de règles. A vous de la poursuivre. Un de ces personnages va-t-il tuer l'un des 3 monstres en combat héroïque ? Explorer une zone magique à la recherche d'une Epée Salvatrice ? De toute manière, ne vous étonnez pas si le joueur qui vous fait face se met debout sur la carte, gesticulant fébrilement tout en hurlant : "Levez-vous mes Morts !" ; ce n'est que l'esprit du Nécromancien provisoirement transféré dans son corps.

R. Hic

Dark Emperor est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.

LE MANOIR DES TENEBRES

Un peu obscur...

Directement inspiré de Chill, ce jeu de plateau est original, distrayant et amusant, mais... commençons par le début.
La boîte contient : un petit livret de règles de huit pages, 48 cartons (5 x 5cm) « Domaines » permettant de construire un plateau de jeu différent à chaque partie, 96 cartes, 6 pions en bois, 6 « baromètres de volonté » (des pions sur lesquels est montée une flèche mobile), 10 jetons « Objets » et un dé à six faces.
Une partie peut durer de 10 minutes (un cas de figure extrême qui s'est produit en cours de test) à 3 heures ou plus. Les joueurs (de 2 à 6) doivent visiter un manoir hanté et son parc pour découvrir et vaincre l'horrible créature (le Maître !) qui s'y cache. En début de partie, on

désigne au hasard parmi eux un « séide ». Il devra empêcher les autres de gagner en protégeant le Maître et emmener hors du plateau de jeu le seul objet qui peut permettre de le vaincre. Ce plateau de jeu est composé de cartons en couleurs que les participants posent sur la table au fur et à mesure de leur progression. Les retournements de situations sont nombreux en cours de jeu, les joueurs pouvant changer de camp aux moments les plus imprévisibles.
Malheureusement, quelques défauts entachent les qualités de ce jeu. D'abord, on peut déplorer la trop grande part réservée à la chance. Au gré des cartes que l'on tire et des jets de dès, les stratégies les mieux élaborées peuvent être réduites à néant. Le deuxième défaut tient aux règles, elles mêmes. Leur traduction est pour le moins « étrange » et elles posent parfois de sérieux problèmes d'interprétation. Enfin, si un séide peut gagner une partie tout seul, les personnages normaux ne peuvent emporter qu'une victoire « de groupe », ce qui limite nettement la compétition.
Si vous êtes un amateur d'épouvante classique que les jeux de hasard ne rebutent pas, Le Manoir des Ténèbres saura vous séduire. Sinon...

Jacques Dalstein

Jeu de plateau édité par Schmidt. Version française d'un jeu Pacesetter. Prix conseillé : 160 francs.

Jeux de rôle

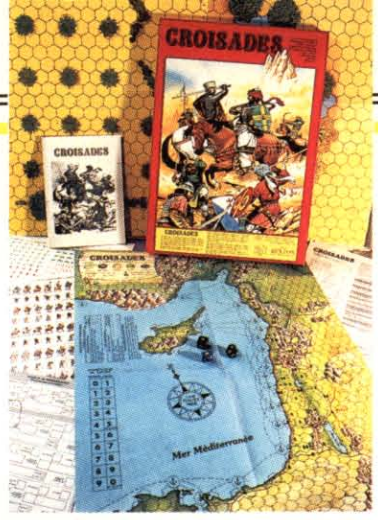
GUIDE DU MAITRE DE DONJON

Plus qu'un... !

Attention, ici on ne critique pas ! Il serait malvenu de vous présenter cet ouvrage que vous connaissez presque tous, en langue anglaise. Bientôt, nous vous proposerons un dossier complet sur AD&D, le plus populaire des jeux de rôle.
En attendant, si on jugeait ce livre d'après nos critères actuels, il faudrait s'indigner devant cette présentation anarchique des règles, où l'on ne retrouve rien, où tout est disséminé, où les contradictions sont trop nombreuses. (Savez-vous que suivant les pages, les armures magiques pèsent la moitié du poids de leurs homologues normales, ou bien rien du tout). La version française va permettre à tout le monde de mettre le doigt sur tous ces problèmes.
Parlons donc de la traduction. Comme pour le Manuel des Joueurs, elle est très bonne dans l'ensemble mais posera des difficultés à ceux qui ont l'habitude des termes anglais pour retrouver la désignation française. Par contre, il reste encore un certain nombre de coquilles (la plus rigolote, Orcus vaut maintenant 10 fois plus de points d'expérience que dans la version anglaise. Dépêchez-vous d'aller le tuer avant la parution d'un errata). Heureusement elles ne sont pas gênantes pour la compréhension. On trouve aussi des légendes rajoutées sous les dessins. Parfois heureuses, elles frisent aussi le mauvais goût.
Avec le Guide du Maître et le Manuel des Joueurs, il semblerait que nous puissions enfin jouer à AD&D en français. Mais la description des monstres est trop succinte pour cela. Attendons donc la sortie du dernier volet du tryptique : le Manuel des Monstres.

Pierre Rosenthal

Livre de règles pour le jeu ("règles") Avancées de Donjons et Dragons, en français, édité par Transecom. Prix indicatif : 180 Frs.



CROISADES

Un jeu à trois dimensions

J'ai toujours rêvé de revivre les épopées des Grandes Croisades et voilà que Duccio Vitale offre un complément à la série, bien connue, Cry Havoc, Siège et Samouraï.
Dans la boîte (toujours aussi souple...), nous trouvons les éléments habituels qui constituent la série : 2 cartes tactiques (l'Oliveraie et le Point d'eau), 2 planches de pions qui représentent environ 150 personnages, 6 fiches de jeu sur lesquelles sont regroupés les tableaux nécessaires à une partie, un livret de règles (128 pages), 2D10 et 1D6.
La différence entre Croisades et les autres jeux de la série réside tout d'abord dans le matériel fourni en plus : 1 carte de la Palestine à grande échelle (carte stratégique), 1 feuille de personnage pour la partie "jeu de rôles", 1 feuille de répartition des troupes et 1 planche de pions-marqueurs (Châteaux, Navires, Nationalité,...).
Le livret de règles présente 5 sections : Jeu Tactique, Jeu Stratégique, Jeu de Rôles, Scénarios et un historique des Croisades. Ainsi, à la manière des poupées russes, les joueurs peuvent utiliser le jeu stratégique et la carte de la Palestine pour rejouer les Grandes Croisades ou des scénarios à grande échelle. Le jeu tactique est alors utilisé pour résoudre les batailles issues des rencontres. Notons que vous aurez besoin d'autre matériel pour figurer les prises de château ou de ville. Le nombre idéal est donné dans les règles : 1 boîte de Croisades, une de Siège, une de Cry Havoc, le plus grand nombre de cartes tactiques possibles et les deux boîtes d'extensions, vues à la Porte de Versailles, qui représentent les villes moyennes et importantes.
La section Jeu de Rôle propose de développer plus avant un personnage qui représente le joueur, à la tête de ses hommes. Il s'agit alors du même jeu stratégique mais avec une dimension de diplomatie, d'alliance et d'un système d'expérience qui met en présence des petits seigneurs, dont le but est d'affirmer leur suzeraineté sur tout le Moyen-Orient ! Le terme de "jeu de rôles" est peut-être mal choisi...
Croisades est un jeu qui complète très bien la série Cry Havoc, Siège, Samouraï en y apportant quelques modifications, comme les chiffres de déplacement, dont l'échelle a été changée, ou les règles sur le moral plus développées. Le jeu tactique peut être utilisé seul comme Cry Havoc mais Croisades gagne tout son intérêt en utilisant les différentes sections qui en font un jeu à trois dimensions.

Eric Delezie

Wargame médiéval en français édité par Rexton. Prix indicatif : 230 Frs.

MURDER PARTY

Meurtre chic et cher

Schmidt nous présente avec ce produit la première murder party grand public, accessible à tous. Le sujet : dans un dirigeable, le docteur Schaeffer a été tué. Qui est le meurtrier ? Est-ce le jeune peintre Carlos Vandervelde, la belle Edith Milford, ou un autre encore, le mystère reste entier...
Dans la boîte, vous trouverez les descriptions des huit suspects (donc un jeu à huit joueurs, quatre couples exactement), les règles du jeu, une cassette, des indices à révéler durant la partie. Chacun, après avoir lu ses feuilles, doit incarner son personnage, l'habiter, mais sans jamais mentir, à part le meurtrier. La cassette sert

à raconter le début de l'histoire et à créer l'ambiance. (Elle donne aussi un indice sur le meurtrier).
La façon simple dont est présenté ce jeu, les feuilles à lire, font que les novices n'auront aucun mal à jouer la partie. Le mystère n'est pas trop compliqué et si cela n'est pas évident, on n'attrapera pas non plus de maux de tête. Je lui reprocherais juste quelques petites imprécisions, sur des horaires, ou le plan du dirigeable. C'est surtout lorsqu'on regarde le prix, en pensant que ce jeu ne sert qu'une fois, qu'on se demande qui il va toucher. Je pencherais pour un public plus âgé que celui du jeu de rôle actuel, et ayant envie de passer une soirée agréable le changeant des tables de bridge habituelles.
La tentative est néanmoins intéressante et rendons grâce à cette maison d'édition d'avoir essayer une nouvelle voie. Rappelons enfin que Murder Party n'est pas seulement le titre de ce jeu unique, mais aussi la dénomination d'un certain type de jeu (comme si l'on avait appelé Donjons & Dragons : jeu de rôle).

Pierre Rosenthal

Murder Party est un jeu en français édité par Schmidt au prix indicatif de 140 Frs.

Wargames

BARBAROSSA

Alerte au mammouth !

Barbarossa, c'est le nom de ce jeu de TSR "SPI brand". Mais si vous connaissez le très vieux jeu SPI portant le même nom, dites-vous bien qu'il n'y a aucun rapport, en dehors du thème : la guerre germano-soviétique, bien sûr. Ca faisait longtemps, pas vrai !
Et moi qui croyais que les mammouths étaient un peu passés de mode... Mais non ! Sous des dehors relativement modestes (une boîte normale, plutôt moche, une grande carte -mais on en a vu d'autres-, 800 pions -mais la moitié sont des marqueurs-, et des règles écrites très serrées (32 pages à peine)... Bref, sous cet aspect moyen se cache un sacré monstre. La séquence de jeu vous en convaincra : les six phases sont divisées en sous-phases... et il y a en tout trente-sept sous-phases ! Dont chacune, découpée en étapes, segments etc... équivaut bien à une phase entière d'un jeu "normal". Rien, rien, rien n'est oublié, en tenant compte bien sûr que chaque tour vaut un mois et que chaque pièce vaut un corps d'armée ou une armée. Il ne manque pas un partisan yougoslave anti-nazi, pas un partisan letton anti-communiste. Il y a des règles pour la reddition des alliés de l'Axe et d'autres pour des coups d'état pro-allemands en cas de reddition. D'autres règles prévoient le transfert des forces allemandes vers le front de l'Ouest, ou la possibilité d'une action japonaise en Sibérie.
L'un des points forts est le fait que chaque unité se compose d'un pion d'identification et de marqueurs de force cachés sous ce pion, hors de vue de l'adversaire, et que l'on peut bien sûr faire varier. Les résultats des combats indiquent d'une part des pertes et d'autre part un type de manoeuvre : avance, déroute, percée, contre-attaque etc... dont chacune est longuement détaillée.
Bien entendu, la phase-clef (dite "des opérations") prévoit un mécanisme de pseudo-simultanéité par alternance des mouvements des deux joueurs.
Ouf ! Vous m'avez compris : pour aimer Barbarossa, il faut être un wargamer expérimenté, aimer les jeux stratégiques et complexes à la fois, et apprécier la période 41-45, modèle plaine russe.
Ah, j'allais oublier : il faut disposer d'un nombre d'heures respectable pour apprendre le jeu, et de bien plus pour y jouer. Mais vous aviez sans doute déjà saisi...

Frank Stora

Barbarossa est un wargame en anglais édité par TSR.

KNIGHTS OF THE AIR

Gâchis dans les airs

Le nom est beau : les Chevaliers de l'Air ! Le thème est de ceux qui plaisent : la guerre aérienne "en dentelles", celle de 14-18. La présentation est luxueuse : très jolie carte, pions élégants, grande fiche de manoeuvres pour chaque type d'avion. De prime abord, les 24 pages de la règle ne semblent pas écrasantes. Enfin, Avalon Hill, c'est tout de même du sérieux, a priori. Non ?
Non. Pas toujours. La preuve : "Knights of the Air". Alors que le ou les auteurs (qui ça, d'ailleurs ? Leurs noms restent lâchement inconnus) pouvaient s'inspirer de "Flight Leader" ou de "Air Force" (je sais, les époques sont différentes, mais les principes sont les mêmes) et alors qu'ils pouvaient pomper sur d'autres jeux sur le même thème, ils ont voulu faire original. Ils ont fait tordu !
Deux exemples pour que vous saisissiez le genre : chaque hex a un diamètre de... 48,9 yards ! Et l'altitude est mesurée en niveaux dont chacun vaut exactement... 18,868 pieds ! ! Et le mien quelque part, de pied, ça vaut combien ?
Pardonnez cette exclamation vengeresse, mais tout est à l'avenant : complexe, compliqué, embrouillé, tarabiscoté. Et ça, c'est à la lecture de la règle. Au jeu lui-même... ! Ah, j'allais oublier : l'unité de base du temps dans le jeu est la demi-seconde. Pas mal, non ?
Et si encore, au prix de ces règles tortueuses, on obtenait une apparence de réalisme ! Mais savez-vous comment on détermine la distance de repérage de base pour un avion (il y a, tout de même, quelques modificateurs) ? En jetant trois D6. Eh, oh, c'est D&D ici ou quoi ?
Bon. Un mot sur les scénarios. Il n'y a pas un seul scénario historique digne de ce nom, pour une si riche période. Et les scénarios types présentés... bof.
Je m'arrête, les grosses colères, c'est mauvais pour ce que j'ai. Mais si vous êtes amateur de drôles de machines volantes, payez-vous plutôt "l'As des as" (en version française, c'est la mieux). A moins que vous n'ayez la très grande chance de tomber sur le n°48 du "Wargamer", qui contient l'excellent jeu "Red Baron". Ah, si seulement ils en faisaient une version en boîte !

Frank Stora

Knights of the Air est un wargame en anglais édité par Avalon Hill.

TOP GUN

Vas-y Fasa ! !

Non, vous n'êtes pas dans "Inspi Ciné", n'en déplaise à Wolverine. Voici "Top Gun : le Jeu", un petit wargame de combat aérien moderne édité par Fasa, sous le regard bienveillant de la Paramount.
Le joueur qui soupèse soigneusement les boîtes de jeu va avoir un choc : Top Gun est d'une légèreté toute aérienne. Et pour cause : tous les marqueurs et pions de carton habituel sont remplacés par 40 petits avions de plastique gris (adorables mais fragiles), représentant des appareils soviétiques et américains qu'il faudra s'empresser de différencier à l'aide d'une touche de peinture. Il ne reste alors que les règles (également très aériennes) et une carte recto verso (éthérée !). Les règles se structurent autour de trois niveaux de complexité.
Le premier (intitulé "Ecole de vol de Pensacola") vous permettra de décoller et d'actionner vos canons en 2 pages et 10 minutes. Le niveau intermédiaire (Ecole "Top Gun" de Miramar) vous enseignera les virages serrés, la différence (substantielle) entre missile et canon, la poursuite et, ô joie, vous pourrez enfin exécuter un "Immelman" (retournement à 180°), une glissade sur l'aile etc... Le dernier volet (le Pont d'Envol) détaille les caractéristiques de 7 appareils américains et 6 soviétiques. Le F-14 "Tomcat" en est la vedette mais le MIG 28 est un adversaire de valeur.
Le jeu lui-même n'est pas une révolution dans le domaine et les scénarios sont d'une tristesse affligeante, se contentant simplement de mettre les adversaires en présence. Quant au compromis cornélien Jouabilité/Réalisme, les auteurs ont résolument insisté sur le premier facteur. Chaque joueur choisit une manoeuvre pour son ou ses appareils parmi celles proposées au menu. Les avions qui sui-

vent une proie sont informés par celle-ci de la direction générale qu'elle va prendre et pourront alors choisir leur manoeuvre. On déplace ces (*** ! ! ?** !) de figurines et on résoud les combats.
"Top Gun" n'admet que des avions soviétiques et américains, les caractéristiques des appareils sont trop peu approfondies pour permettre un large éventail de modèles. De toute façon, "Top Gun : le Jeu" s'adresse tout d'abord aux spectateurs de "Top Gun : le Film", qu'ils connaissent les wargames ou non. Mais une question se pose : Qui, parmi eux, va jouer le Russe ?

P.S. : A noter que ce jeu s'adapte à Aero Tech.

R.Hic

Wargame en anglais édité par Fasa, d'après le film de la Paramount, au prix indicatif de 150 Frs.

Suppléments

BATMAN

Prenez-vous pour une chauve-souris !

Quand j'était petit, déjà, j'adorais Batman. Chaque fois qu'un épisode de ses aventures passait à la TV, il fallait deux infirmiers pour me décrocher du poste. D'ailleurs, j'ai été interné pour la première fois après avoir été surpris en train de galoper sur le toit de la maternelle, en collants noirs et nappe sur le dos. C'est dire !...
A mon avis, Mike Stackpole, l'auteur de ce supplément pour DC Heroes, a dû connaître la même passion que moi. Il a fait un travail superbe ! En 80 pages, abondamment enluminées de dessins extraits des meilleurs épisodes de la BD, il aborde tous les aspects de la saga de notre homme-chauve-souris préféré : son enfance, sa psychologie, son histoire, ses amis, ses ennemis, son équipement, les véhicules qu'il utilise, etc... Deux aventures complètent ce chef-d'oeuvre, ainsi que des plans grand format de la Batcave, du Wayne Manor et de la Wayne Foundation. Sans oublier un excellent chapitre consacré à l'élaboration de scénarios pour le justicier de la nuit.
Bref, ce supplément est un must. Si les super-héros vous ont intéressé un jour, que vous jouiez ou non à DC Heroes, il vous le faut ! Aaaah, ces Batrucs et ces Batmachins ! Comment, docteur ? Vous voulez que je redescende du plafond ? Mais je vous assure que je ne me prends plus pour une chauve-souris. J'étais juste en train de réparer la lampe...

J. Demesse

Batman est un supplément en anglais pour le jeu DC Heroes publié par Mayfair Games. Prix moyen : 120 francs.

DES CLONES DANS L'ESPACE

Le Retour du Jeudi ou l'Ordinateur contre Attaque

Une nouvelle mésaventure pour Paranoïa comme il est précisé sur la couverture... De pire en pire ! ! Ou de mieux en mieux si vous préférez... Nos joyeux clarificateurs (de niveau Rouge pour changer...) vont tester un tout nouvel "Ascenseur Expérimental"... Celui-ci les emmènera visiter les immensités insondables de l'espace infini (sans espoir de retour bien entendu). Robots dépravés et Ordinateurs encore plus... "sympathiques" que l'Ordinateur (*Zi Onelie Ouane* !). A ne pas négliger, la rencontre avec quelques charmants extraterrestres hauts en couleurs !
Bref ! Un scénario indispensable à tout maître de jeu de Star Trek, Aliens Roleplaying (jeu rare mais excellent) et autres "Aux confins des mondes extérieurs" (jeu que seuls quelques initiés ont l'honneur de connaître)... Enfin, n'hésitez pas, si vous voulez massacrer des familles entières de Clones sans défense d'un seul coup sans avoir à les activer un à un, sachez que votre rêve va enfin se réaliser...
Merci de votre collaboration, et surtout n'oubliez pas, l'Ordinateur est votre ami...

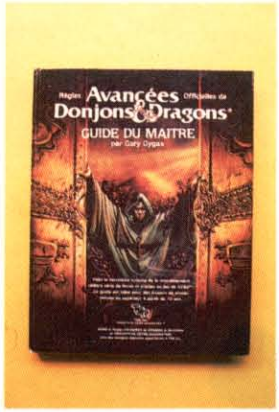
Yarn-U-Kdral-07

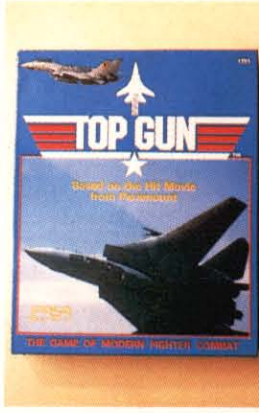
Scénario en français pour le jeu de rôle Paranoïa édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 49 Frs.

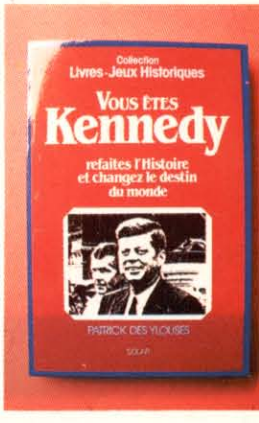
HOT RODS OF THE GODS

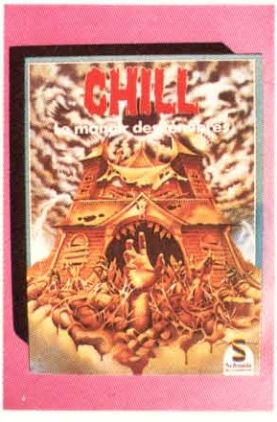
... Big Bang au dessus de Manhattan !

Arghl ! Ghostbusters, l'un des jeux de rôle terriens les plus timbrés fait des ravages "in others galaxies". La preuve, ses anciens dieux (rassurez-vous... ou plutôt non, ne le soyez pas mais ils n'ont rien à voir avec Cthulhu), de véritables Rockers-Voyous (ils se croient encore au temps des fifties-sixties) intergalactiques qui reviennent sur Terre (ils sont nos créateurs, je commence à comprendre certaines choses sur la nature humaine !). Heureusement les ghostbusters (autres débiles dangereux notoires) prévenus par une bande de scientifiques bons pour l'asile psychiatrique (remarquez le nombre de fous qu'il y a dans ce scénario !) interviennent. Résultat des courses : combat à l'accélérateur de particules nucléaires au dessus de Manhattan, le délire arrive à un stade apocalyptique... En bref "Apocalysme zigomatique now" !
P.S. : Après avoir joué le scénario, nous









avons déploré la destruction des Tours Jumelles, la décapitation de l'Empire State Building et la disparition de la torche de la statue de la Liberté, qui elle-même s'est noyée dans le port de New York. (Avouez que c'est un peu gros tout de même, non ? !).

Pac Man

Hot Rods est un supplément en anglais pour le jeu de rôle Ghostbuster édité par West End Games.

TERROR AUSTRALIS

Découvrez les horreurs du continent australien !

Dernier supplément Chaosium pour Call of Cthulhu, Terror Australis est non seulement un recueil de scénarios, mais aussi le "guide des années 20" du continent australien ; on y trouve toutes les informations indispensables pour y jouer (même l'argot de l'époque !). De plus, les auteurs ont ajouté une importante partie sur les Aborigènes et leurs croyances religieuses en un monde de rêve éternel nommé Alcheringa, qui contient un grand nombre de nouvelles créatures. Issues des légendes des tribus nomades, elles ont souvent peu de rapport avec le mythe de Cthulhu, mais sont néanmoins toutes prêtes à dévorer vos personnages favoris.

Trois longs scénarios complètent les 136 pages de cette parution, tous assez meurtriers (le troisième pouvant d'ailleurs se rattacher à la campagne "Les Masques de Nyarlathotep"). Vous apprendrez la terrible existence du Bunyip, et partirez à la recherche d'une cité millénaire enfouie dans les sables, entre autres aventures... En résumé, un très bon supplément, ouvrant en détails un nouveau continent, et assurant des heures d'angoisse aux investigateurs les plus expérimentés... Bonne chance !

Frédéric Blayo

Terror Australis est un supplément en anglais pour Call of Cthulhu édité par Chaosium.

LA TERREUR VENUE DES ETOILES

Sous le signe d'Indiana Jones

Les jaguars et les anacondas ne sont pas les seuls dangers qui se dissimulent dans la touffeur moite des jungles sud-américaines ! C'est en tout cas ce que démontrent les deux scénarios de ce livret de 48 pages pour l'Appel de Cthulhu.

Dans le premier, « Les Fosses de Bendal Dulum », les Investigateurs doivent partir sur les traces d'une expédition disparue au fin fond de la forêt vierge du Honduras Britannique. Avec un peu de chance, ils découvriront un temple maléfique, mais leurs ennuis ne feront alors que commencer...

Le second, « Le Temple de la Lune », les entraîne au coeur du Pérou sur le site de mystérieuses fouilles archéologiques, sur lesquelles pèse une effroyable menace... En plus de leur localisation géographique, ces excellents modules ont plusieurs points communs. Car s'ils font la part belle à l'Aventure (avec un grand A), ils proposent également des surprises... inattendues, qui devraient combler tous ceux que les périls terrestres n'impressionnent plus.

Enfin, il ne faut pas oublier « Le Manuel de Theron Marks » qui complète ce livret : douze pages de notes et de conseils précieux qui permettront aux Investigateurs de s'organiser plus efficacement pour combattre les horreurs du Mythe.

Avec ce supplément, L'Appel de Cthulhu prend un nouveau visage qui ne déplairait pas à Indiana Jones lui-même. Rats de bibliothèques, laissez donc tomber vos traités et vos thèses, mettez vos bottes et prenez votre fouet, l'enfer vous attend au sud du canal de Panama !

J. Demesse

Supplément en français pour L'Appel de Cthulhu publié par Jeux Descartes. Prix conseillé : 59 francs.

PREMIERES LEGENDES : LES ACCESSOIRES

Utiles et agréables !

"Pouvez-vous résumer les règles d'un jeu de rôle en 40 pages ?" Oui, avec le livret double-sens et le paravent de Premières Légendes. Ces accessoires existent pour la civilisation celte et pour la Table Ronde. Le livret s'ouvre d'une façon originale : un côté pour le Maître, l'autre pour les joueurs. Pour eux : création des personnages, avec compétences, métiers... et même une phrase de résumé pour chaque sortilège. Côté Maître : les règles. Elles tiennent sur 20 pages avec déjà des options et contiennent l'important index des termes du jeu, beaucoup plus pratique qu'un sommaire.

Le paravent lui aussi est recto verso, mais ce n'est pas aussi original ! Côté Maître : des tableaux, la Charte Angoumoise, une liste importante où chaque action possible est donnée avec la compétence correspondante ex : Mentir (Marchandage -3), le combat, la santé, les blessures, etc... Côté Joueur, ce n'est pas toujours au mieux. Dans les deux civilisations, il s'agit d'une fresque de combat :

– Avant la bataille, un beau tableau de groupe (avec dames, druide, bardes...) par Stéphane Truffert pour les Celtes. Très bien.

– Pendant le carnage, blasons douteux, couleurs criardes, scène incohérente (bref, je n'aime pas) pour la Table Ronde.

Vous n'omettrez pas de photocopier les mini-fiches pour PNJ et surtout, pour les joueurs, la liste de tous les composants matériels des sorts : pratique pour les comptabiliser. Des rappels intéressants, ceux des changes monétaires, des statuts sociaux et les heures des messes.

Même si ces suppléments ne sont pas très cher, il est dommage qu'ils n'aient pas été prévus dans la boîte. A force de "petits suppléments indispensables", le jeu finira par revenir cher !

Finn

Suppléments pour Premières Légendes Celtiques et La Table Ronde, édités par Jeux Descartes. Prix indicatif : 62 Frs.

Livre-jeux

VOUS ETES KENNEDY

Au coeur de la tourmente

Après Napoléon et De Gaulle, ce nouveau livre-aventure historique est consacré à John Fitzgerald Kennedy. Adulé par les foules, mais détesté par les puissants, ce grand président a forgé en son temps le destin de l'humanité toute entière. Homme de contrastes, il prônait le rapprochement racial, mais fut pourtant le père de la tragédie vietnamienne. Et si l'histoire retiendra de lui qu'il fut l'amant de Marylin Monroe, il ne faut pas non plus oublier qu'un beau jour du début des sixties, au terme d'un effarant bras de fer avec les Soviétiques, il fut bien près d'appuyer soZYo[oooüòüëü)æü«àæüëëëE1ü)òüòüà-tres titres de cette série publiée par Solar, Kennedy est une merveille de documentation qui donne profondément l'impression de « refaire » l'histoire. Patrick des Ylouses, son auteur, tout en gardant une objectivité journalistique indispensable, nous démontre ainsi comment Kennedy aurait pu devenir homme d'affaires ou astronaute. Grâce à quelques traits d'humour et à un sens développé de l'anecdote, il a su éviter le piège du « livre-cours », pour écrire un véritable livre-aventure dont la lecture est aussi passionnante qu'instructive. Dans son ouvrage, le vent de l'histoire en marche souffle à chaque page...

Jean Balczesak

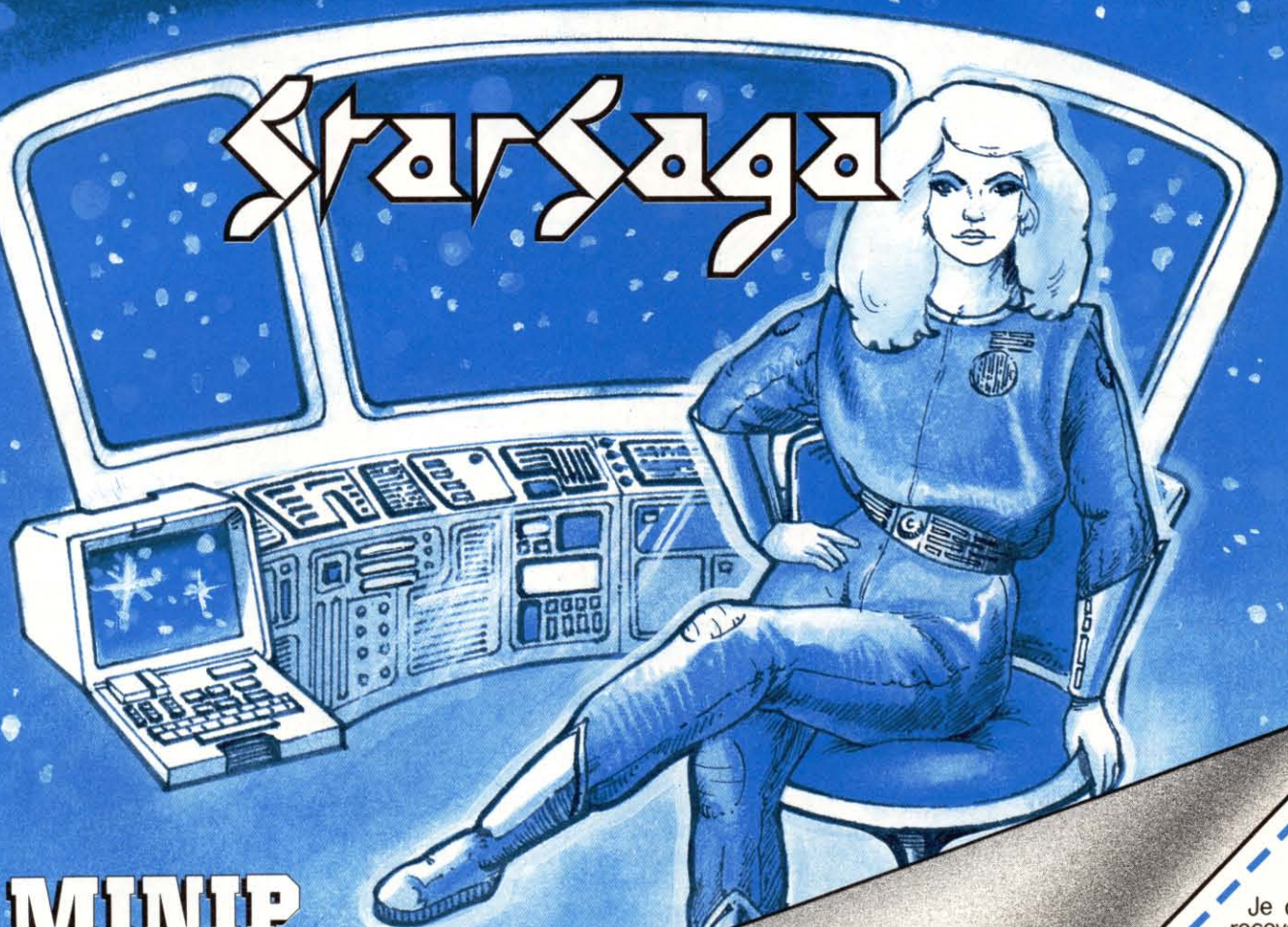
Livre aventure publié par Solar. Prix conseillé : 70 francs.

36.15 MINIP

présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL

StarSaga



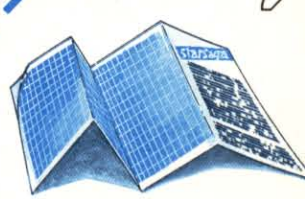
MINIP

C'est aussi

- Le caïd
- Le dernier mot
- Le yams
- Quizz ou double, Plein d'autres jeux et la messagerie

MINIPLAY S.A.
126 Boulevard Blanqui 75013 Paris
tél: (1) 43.36.84.84

Je désire recevoir gracieusement votre poster StarSaga



NOM _____

ADRESSE _____

_____

TÉL _____

Mêlant agréablement violence et poésie, Stormbringer est un superbe jeu de rôle d'heroic fantasy qui ne ressemble à aucun autre. Car, même si ses règles ont de nombreux points communs avec celles de RuneQuest, il a pour cadre le monde le plus barbare et le plus sombre qui ait jamais été imaginé. Comme il vient de faire l'objet d'une édition française intelligente, impossible de ne pas en parler...

Les Jeunes Royaumes

"Dix mille années durant, le Glorieux Empire de Melniboné régna sur le monde par l'entremise de ses Rois-Sorciers, ses Princes-Dragons et ses frégates dorées..."

La première grande force de Stormbringer, c'est son univers : les Jeunes Royaumes. Beaucoup plus sophistiqué que l'Hyborée de Conan et bien plus sauvage que la Terre du Milieu, il est tiré de la fabuleuse saga d'Elric le Nécromancien écrite par Michael Moorcock. Deux forces immatérielles, la Loi et le Chaos, s'affrontent en son sein et prétendent à la suprématie, quitte à provoquer sa destruction finale.

Dans une atmosphère poignante de tragédie et de fin des Temps, sorciers et guerriers luttent pour que s'accomplisse le destin de l'Humanité. Aveugles, les hommes sont toujours en quête d'honneurs et de richesses, mais chacune de leurs actions est dictée par des dieux et des puissances démoniaques. En cela, Stormbringer est peut-être le jeu le plus "adulte" qui soit, car il aborde des sujets profondément philosophiques. La découverte des méandres de l'âme humaine peut être la plus passionnante des aventures...

Mais les Jeunes Royaumes constituent surtout -et avant tout- un monde fabuleux à découvrir par le biais du jeu de rôle. Des tours d'Imrryr, la "Cité qui Rêve", aux sinistres geôles de Pan Tang, l'île perverse, il se révèle à chaque partie d'une incroyable richesse. Il n'est d'ailleurs pas nécessaire d'acheter des suppléments pour l'exploiter pleinement ; les règles fournissent toutes les informations nécessaires pour lancer une campagne et fourmillent d'idées de scénarios.

Les plus barbares d'entre tous

"Il lança sa monture au galop en sortant son épée runique de son fourreau. Il tira sur les rênes et la jument dorée se cabra en lançant ses sabots vers le ciel pâle tandis que son cavalier ne cessait de hurler, d'une voix remplie d'amertume, de fureur et de chagrin : "Maudit ! Maudit ! Maudit !" Mais ceux qui l'entendirent -et parmi eux se trouvaient certains des dieux auxquels il s'adressait- savaient bien que seul Elric de Melniboné était vraiment maudit..."

Les personnages de Stormbringer se caractérisent par leur diversité et par leur puissance. Le jeu ayant été conçu pour rendre au mieux l'atmosphère des livres dont il a été tiré, ils ont dès le départ les traits de héros romanesques.

Après avoir tiré les caractéristiques (Force, Intelligence, Pouvoir, etc...) de votre aventurier avec 3 dés à six faces, vous lancez les dés de pourcentage sur une table afin de connaître sa nationalité. En fonction de celle-ci, il est possible de modifier ses scores de base et de déterminer sa profession et ses compétences. Ce système aléatoire donne parfois des résultats très différents et vous pouvez ainsi être amené à jouer aussi bien un mendiant de Nadsokor, qu'un prince-sorcier de Melniboné. Il faut donc que le maître de jeu fasse bien attention à ne pas accepter n'importe quel personnage autour de la table de jeu. Une aventure ne peut être intéressante pour tous, que si les joueurs forment un groupe cohérent et équilibré...

Même quand ils commencent leur première partie, les aventuriers de Stormbringer ne sont déjà plus des débutants, mais des héros expérimentés. En effet, si on les compare à des personnages d'autres jeux, ils disposent de compétences et de talents relativement élevés. Ce qui se comprend quand on connait la violence qui règne dans les Jeunes Royaumes...

Dans la fureur des parties

"Elric tailladait frénétiquement le Roi de la Colline, dont les ongles momifiés creusaient des sillons dans sa chair, et dont les dents essayaient de le saisir à la gorge.

Stormbringer

Mais le pire était sans doute la toute-puissante odeur de mort que répandaient les goules difformes qui mangeaient sans discrimination les vivants et les morts..."

Dans Stormbringer, les compétences font appel à des jets de pourcentage et rappellent beaucoup RuneQuest. Elles offrent de multiples possibilités (Mémoriser, Chanter, etc...) et sont parfaitement adaptées au sujet du jeu. L'une d'entre-elles -Cartographie- est plus particulièrement remarquable, car elle peut dispenser les joueurs de faire le relevé exact des lieux qu'ils visitent, ce qui est bien utile en cours de partie. Cependant, à l'instar de son illustre ancêtre runique, Stormbringer est un jeu "ouvert", qui est beaucoup plus intéressant à pratiquer en dehors du contexte étroit des "donjons", qu'ils soient maudits ou non. Car rien ne saurait être plus excitant que de chevaucher au travers du Désert des Soupirs ou de déambuler dans les ruelles malsaines de Nadsokor, la Cité des Mendiants...

Les combats se résolvent avec un système classique d'attaques et de parades. Il est possible de porter des Coups Critiques, de commettre des Maladresses lourdes de conséquences. Et s'il n'y a pas de table de localisation des dommages, en cas de "Blessure Majeure" (équivalent à la moitié ou plus des points de vie d'origine), vous pouvez très bien être amputé d'une main ou d'une jambe, ce qui est très ennuyeux lorsque votre adversaire est en pleine forme, lui !

Les monstres présentés dans les règles sont pour la plupart de redoutables adversaires. Ainsi, les Oonais -qui peuvent prendre l'apparence et les caractéristiques de n'importe quelle créature- et les Géants des Brumes, semi-immatériels, qui ne sont vraiment pas faciles à tuer. Pour une fois, les règles recommandent au Maître de Jeu de ne pas hésiter à inventer ses propres monstres. En effet, comme ces derniers sont pour la plupart issus du Chaos, les possibilités offertes sont virtuellement illimitées. Alors, pour peu que vous ne manquiez pas d'imagination, vos joueurs ne risquent pas de se lasser...

Démons, sorciers et dieux

"-Misha ! Misha, Seigneur des Vents ! Au nom de mes aïeux, je te somme de répondre à mon appel !

Instantanément, les arbres de la forêt se courbèrent comme sous une main géante, et une terrible voix pareille à un soupir surgit du néant.

-Elric de Melniboné, gronda la voix de tempête, je te connais. Les mortels ont oubliés la dette que nous avons envers ta lignée, mais les rois des géants du vent se souviennent..."

La magie de Stormbringer est également très originale. Pour la mettre en oeuvre, il faut se soumettre à un rituel bien précis et prononcer une formule poétique (que le joueur doit inventer !), en espérant qu'elle aura l'effet désiré. Il n'existe pas de sorts du genre "Boule de Feu" ou "Charme" dans le jeu. Par contre, il est possible d'invoquer toutes sortes de créatures puissantes -telles que des élémentaires, des démons ou même des dieux- qui peuvent à l'occasion rendre de menus services.

Dans le cas des démons par exemple, le sorcier doit d'abord choisir, parmi ceux qu'il peut appeler, le type de démon (ex : démon de combat, de savoir, de voyage, etc...) qu'il souhaite voir se matérialiser. Si l'invocation est réussie, il détermine alors les capacités de la créature en lui allouant ses caractéristiques. Mais il lui faut encore le "contrôler" pour qu'il accepte de le servir, sinon il risque de se retourner contre son invocateur. Enfin, le sorcier peut essayer de le "lier" à un objet (anneau, bâton, etc...) pour l'avoir toujours à sa disposition en cas de besoin. La magie n'est donc pas un art de dilletante et peut s'avérer très dangereuse. Elle est aussi extrêmement puissante, et il est heureux que l'on retrouve la Santé Mentale (héritée de L'Appel de Cthulhu) dans la version française de Stormbringer. Cette caractéristique qui avait été adaptée au jeu dans "Demon Magic" (un supplément américain à paraître en français) évite que les magiciens n'abusent de leurs pouvoirs et déséquilibrent trop les parties. Car certains démons sont tellement hideux, qu'ils peuvent rendre fous de terreur les plus aguerris des sorciers...

La religion joue également un rôle très important, car c'est elle qui sous-tend l'exitence même de l'univers des Jeunes Royaumes. Les dieux sont divisés en deux factions -la Loi et le Chaos- dont aucune ne symbolise véritablement le Bien ou le Mal. Dans l'esprit de Moorcock, pour que la paix règne sur le monde, il faudrait qu'un équilibre parfait règne entre elles ; ce qui est loin d'être le cas. A un moment ou à un autre, en cours de partie, les joueurs seront ammenés à choisir leur camp. Ils pourront alors décider que leur aventurier adhère à un culte, ou même, devienne l'agent d'une divinité. Dans ce dernier cas, des règles simples permettront de simuler la "dévotion" de l'agent, et plus celui-ci agira dans l'intérêt de son dieu, plus il aura de chances d'obtenir son soutien dans les moments difficiles.

Et pour finir

"*Un long moment s'écoula avant que Tristelune interrompe les pensées d'Elric : -Il faut sonner du cor, Elric. Quoi qu'il en résulte, il le faut, et notre tâche sera enfin achevée...*"

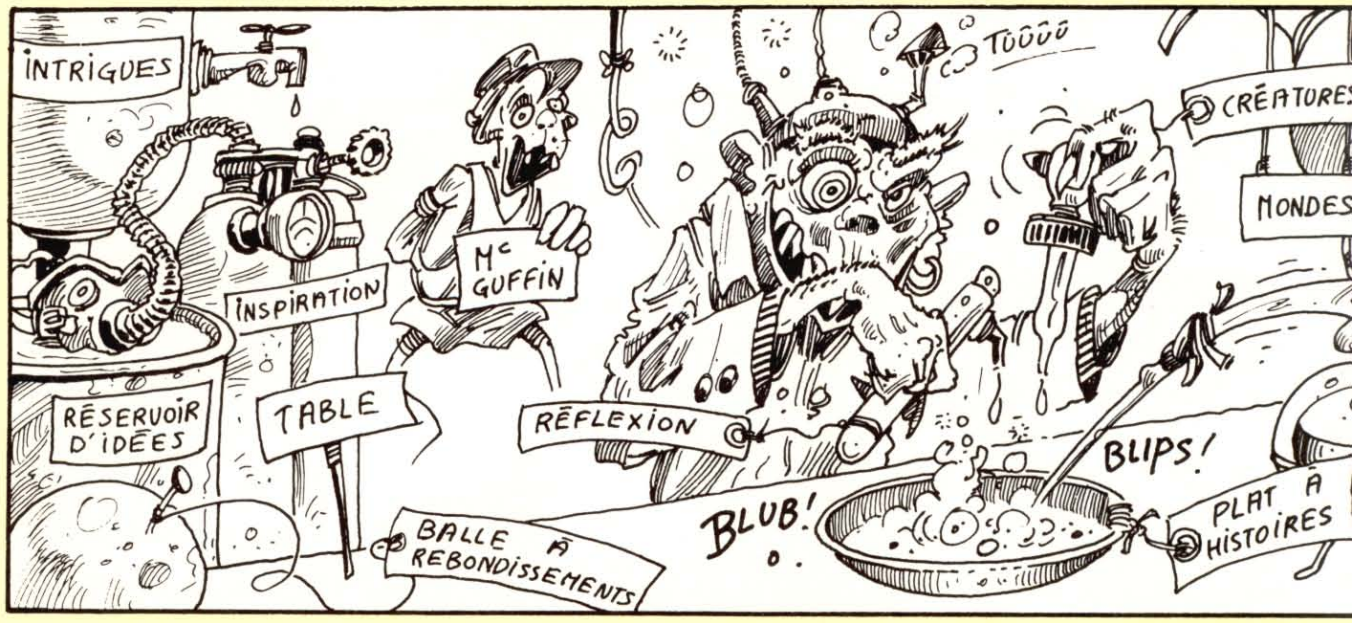
La version française de Stormbringer bénéficie d'une traduction correcte, même si elle n'est pas parfaite. Mais ce qui est le plus important, c'est qu'elle a véritablement été "pensée". Tout au long des quatre livrets de la boîte, on retrouve en effet la volonté de corriger certains des "défauts" de l'édition américaine. Ainsi, la présentation est plus aérée, grâce à la présence de nombreuses illustrations originales, excellentes pour la plupart. Les règles elles-mêmes ont été "augmentées", puisqu'elles proposent maintenant -entre autres- quantité de conseils utiles et cette fameuse Santé Mentale, si importante pour le bon fonctionnement du jeu.

Alors, même si vous jouez déjà à quinze jeux de rôle d'heroic fantasy, jetez un coup d'oeil dans la boîte de Stormbringer. Avec son atmosphère unique et ses règles efficaces, ce jeu propose un véritable renouvellement du genre. Mais, faites bien attention à ne pas vous couper les doigts en jouant avec une certaine épée runique !...

Maria Delgatto
Illustration : ***Alain Gassner***

Fiche technique

Fabricant : Oriflam, sous licence de Chaosium. La version française est une traduction "augmentée" de la seconde édition américaine.
Type de jeu : jeu de rôle d'heroic fantasy.
Sujet : aventures dans l'univers sauvage et tragique de la saga d'Elric le Nécromancien de Michael Moorcock.
Matériel :
— *Le Livre du Joueur* (64 pages) contenant une présentation du monde des Jeunes Royaumes, les règles de création de personnage et le système de jeu.
— *Le Livre du Maître* (32 pages) expliquant la Santé Mentale et proposant un recueil de monstres, des conseils et un scénario original prêt à jouer.
— *Le Livre de la Magie* (40 pages) détaillant la sorcellerie et les cultes des Jeunes Royaumes.
— *Le Livre de Référence* (16 pages) regroupant les feuilles de personnages et toutes les tables utiles en cours de partie.
— *Une carte des Jeunes Royaumes* (35 x 45cm).
Attention : la boîte ne contient pas les dés à 4, 6, 8, 10 et 20 faces !
Complexité : moyenne.
Nombre de joueurs : de deux à six.
Prix : 199 francs environ.



Une partie de jeu de rôle, c'est quoi ? C'est un maître, des joueurs et, surtout, une histoire. De sa qualité dépend le plaisir des participants. Mais, imaginer un bon scénario n'est pas une chose facile. Heureusement, il existe quelques principes qu'il est bon de connaître...

Au commencement, il y a l'idée

Hitchcock racontait qu'à une époque, il avait l'impression de faire chaque nuit un rêve extraordinaire dont il était sûr de pouvoir tirer un excellent film. Malheureusement, au réveil il ne se souvenait jamais de rien. Alors un soir, il installa sur sa table de chevet un papier et un crayon, en se jurant de se lever au cours de la nuit pour noter les idées géniales qui lui viendraient pendant son sommeil. Le lendemain matin, il y avait trois mots écrits sur la feuille : "*Homme aime femme*"...

Cette anecdote n'est pas simplement amusante, elle permet de comprendre l'importance primordiale qu'a l'idée de départ quand on veut imaginer une histoire. On peut très bien faire un scénario sans avoir d'idée, en se contentant d'utiliser des "clichés" pillés dans des films ou des romans, mais il ne sera jamais vraiment bon.

Au fait, à quoi ça ressemble une idée ? Eh bien, à tout et à rien. Il peut s'agir d'une vague intrigue, d'un lieu inhabituel, d'un personnage hors du commun, etc... En fait, pour pouvoir créer son propre scénario, il faut avant tout trouver "l'idée intéressante". Celle qui donne envie de l'exploiter, de la travailler et de la développer pour qu'elle devienne une aventure. Il n'existe aucun truc-miracle pour avoir ce genre d'idée. L'imagination et le talent sont les seuls alliés de la créativité. Inutile de recourir aux drogues dures pour cravacher ses neurones. Le déclic peut se produire n'importe où et n'importe quand. Aussi, soyez vigilant et faites comme le vieux "Hitch" : dès que vous avez l'illumination, notez *tout de suite* le fruit de vos cogitations. Les idées, c'est comme les trousseaux de clés, ça s'oublie très vite !

Séparer le bon grain de l'ivraie

L'idée de base d'un scénario, c'est déjà 50 % du travail de fait. Mais encore faut-il qu'elle soit bonne... Au départ, n'importe quelle idée peut sembler géniale. Cependant ce serait une erreur de succomber à la précipitation. Il faut savoir d'abord la laisser décanter pour qu'elle révèle ses qualités et ses défauts. Sa valeur réelle n'apparaîtra qu'après qu'on l'ait critiquée et considérée longuement sous tous les angles, afin d'envisager toutes ses conséquences. Une fois que vous serez sûr qu'elle est parfaite, vous pourrez vous atteler au travail d'élaboration du scénario proprement dit. Cette phase de réflexion est indispensable, car vous aller bâtir votre édifice à partir d'une seule brique. Si elle a un défaut, gare aux catastrophes !

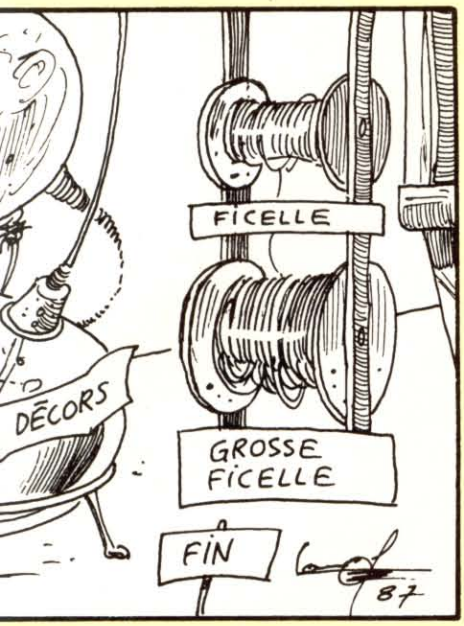
Vos critères de sélection doivent être multiples et sévères. N'oubliez jamais l'ambiance particulière au jeu que vous pratiquez et la personnalité de vos joueurs. Ainsi, n'envoyez pas des Investigateurs de l'Appel de Cthulhu dans un labyrinthe plein de monstres et de trésors. De même, évitez de proposer à des joueurs avides de sang un scénario se passant dans le monde de la danse classique (encore que ça pourrait être amusant...).

Au fur et à mesure de vos "ruminations", d'autres idées vont venir compléter la première pour la transformer en intrigue. Très schématique au départ, cette dernière devra être étoffée avant d'être jouable.

Torturer une intrigue pour la rendre bonne

Les plus grands best-sellers et les meilleurs films du monde utilisent tous des intrigues de base très simples. Comme dans de nombreux domaines, la simplicité est souvent synonyme de qualité. Les jeux de rôle ne font pas exception à cette règle car leurs scénarios sont pratiquement tous construits comme des "quêtes" : trouver un trésor, une personne, la solution d'un mystère, la tranquillité, etc... Dans ces conditions, il est assez difficile de faire original. Mais, comme le dit la sagesse populaire, c'est souvent avec les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ! Alors il suffit parfois de transformer légèrement -de "torturer"- une intrigue, pour l'améliorer.

Un exemple valant toujours mieux qu'un long discours, voici comment il est possible de procéder. Vous avez déjà certainement joué un scénario ou un gentil marchand/noble ayant vu sa douce fille se faire kidnapper par de vilains brigands/monstres, demande aux aventuriers d'aller la récupérer. Si vous présentez encore une fois une intrigue aussi classique à vos joueurs, il y a de grandes chances qu'ils vous traitent de ringard, à moins qu'ils ne soient complètement débutants. Pourtant, avec un minimum d'effort, elle peut prendre une toute autre tournure. Ainsi, pourquoi ne pas imaginer que la fille du marchand/seigneur s'est enfuie de chez son père pour aller épouser un brigand, qui n'est pas si vilain que ça ? Ou alors, pourquoi ne pas envisager que le "père" n'est en fait qu'un vilain sorcier désireux d'abuser d'une orpheline qui a eu le malheur de



Profession Scénariste

tomber dans les griffes d'une bande de brigands ? Les combinaisons possibles sont infinies et peuvent donner naissance à des scénarios... surprenants !

La carotte et le bâton

Pour que des joueurs aient envie de mener à bien un scénario, il faut qu'ils aient un but. Plus fortes seront leurs motivations, plus ils s'intéresseront à l'histoire. Il y a trois moyens essentiels pour les inciter à partir à l'aventure...

– **La récompense** : la promesse d'un avantage, quel qu'il soit (trésor, honneur, objet magique, etc...), peut faire des miracles. Ce procédé est le plus utilisé. Mais il peut être dangereux, car il faut faire très attention à ne pas offrir aux personnages plus qu'ils ne méritent, de crainte de les voir se transformer en "super-héros" dans les parties suivantes.

– **La punition** : la crainte d'un châtiment (prison, maladie mortelle, exécution, malédiction...) est également très efficace. Il faut alors s'appliquer à entretenir le stress des joueurs pendant toute la partie.

– **Le mystère** : il ne faut pas non plus sous-estimer le pouvoir de la curiosité. Elle est souvent un argument suffisant, pourvu que vous parveniez à exciter celle de vos joueurs. Si votre idée de scénario se prête à la combinaison des trois types de motivations, n'hésitez surtout pas !

Etre ou ne pas être linéaire ?

Il est de bon ton de critiquer les scénarios "linéaires", c'est à dire ceux où les personnages doivent vivre une suite d'événements prédéterminés. Ne succombez pas à ce snobisme ! Même un donjon gigantesque composé de centaines de salles se décompose à la fin en une histoire linéaire, souvent assez banale, car il s'agit essentiellement d'une simple succession de monstres et de trésors. La règle fondamentale de toute bonne aventure étant "l'unité de temps et de lieu" (les personnages ne peuvent être qu'en un seul endroit à un moment donné), rien ne vous empêche de recourir à des intrigues de ce type.

Comme au cinéma, un scénario de jeu de rôle peut se décomposer en scènes. Chacune propose une situation problématique (rencontre avec un PNJ, un monstre, etc...) qui doit être résolue afin de pouvoir continuer à faire progresser l'intrigue. Elles doivent donc être peaufinées avec soin pour que les joueurs, et vous même, en tiriez le maximum de satisfaction en cours de partie.

Attention, ne pas confondre linéaire et "dirigé", cas des scénarios où de surcroît les joueurs assistent béatement à une suite de situations sur lesquelles ils n'ont aucune prise.

La voie évidente et les déviations

Les seuls mauvais scénarios sont ceux dont les décors s'effondrent à partir du moment où l'on décide de faire quelque chose qui n'a pas été prévu. D'où l'importance de réfléchir par avance à toutes les réactions possibles des joueurs. S'il y a une porte, il faut, soit prévoir ce qu'il y a derrière, soit trouver une *bonne* raison pour que les personnages ne l'ouvrent pas...

Quand vous concevez un scénario, il est normal de penser d'abord à ce que vos joueurs "devraient" faire, selon les réactions que vous pensez qu'ils auront. Mais voilà : le joueur est, par nature, souvent imprévisible. Alors une fois que vous aurez défini les grands traits de votre intrigue, il vous faudra réfléchir à toutes les idées farfelues (ex : tuer le "bon", utiliser un procédé inhabituel, etc...) qui pourront passer par l'esprit de vos joueurs en cours de partie. Préparez par avance des parades à toutes les situations. Prenez votre temps, car si vos joueurs sont en forme, ils trouveront toujours quelque chose pour vous surprendre. En dernier lieu, vous pourrez toujours recourir à l'improvisation. Mais l'acrobatie sans filet étant un exercice dangereux, mieux vaut prendre le maximum de précautions...

Les intrigues secondaires

Il est possible d'étoffer une histoire en greffant sur sa trame des intrigues secondaires. Ces "aventures dans l'aventure" ont généralement pour conséquence de rallonger considérablement la durée d'une partie et peuvent augmenter le plaisir des joueurs, tout en les distrayant de leur objectif principal.

Ainsi, par exemple, si les joueurs doivent trouver un trésor, il peut être intéressant de leur faire voler la carte dudit trésor dans la demeure d'un notable, l'organisation du cambriolage donnant alors lieu à une mini-aventure. De même, s'ils doivent rencontrer une personne qui est actuellement emprisonnée, l'évasion de celle-ci, sans faire vraiment partie de l'intrigue principale, peut être très agréable à jouer et à maîtriser.

Le seul danger pouvant découler de l'utilisation d'intrigues secondaires est qu'elles peuvent embrouiller inutilement le scénario. Elles ne doivent jamais prendre le pas sur le sujet principal de l'aventure. Dosage et savoir-faire : voilà le secret !

La loi de progression continue

Sachez entretenir le suspense en plaçant vos joueurs dans des situations de plus en plus dramatiques. Un bon scénario peut être comparé à une courbe ascendante ou à un escalier. Chaque étape, chaque marche, doit élever d'un cran la tension des joueurs, et cela jusqu'au dénouement. Les aventures de L'Appel

de Cthulhu, un jeu où le suspense est primordial, respectent invariablement cette structure. Très souvent, elles commencent par une situation insolite sur laquelle les personnages doivent enquêter. Au fur et à mesure de leurs recherches, chaque révélation apporte une notion supplémentaire de danger, jusqu'à l'inévitable affrontement final. Les mêmes règles de construction peuvent être employées pour un scénario médiéval-fantastique. Ainsi, en règle générale, il vaudra toujours mieux placer les monstres et les pièges les plus dangereux en fin de module.
Un facteur particulier aux jeux de rôle permet de faire naître facilement le suspense : les points de vie. Grâce à eux, au gré des combats et des blessures, les joueurs ont tendance à s'inquiéter de plus en plus pour la survie de leur personnage. Les premiers modules de D&D étaient tous bâtis sur ce principe et il a bien fait ses preuves depuis. Mais aujourd'hui il existe des méthodes plus raffinées pour faire souffrir les personnages, alors n'en abusez pas.
Le rythme de succession des événements est également très important. Le scénario ne doit jamais permettre aux joueurs de s'ennuyer. Ne les laissez pas s'enferrer dans des situations sans intérêt. Prévoyez des rebondissements nombreux et imprévisibles. Mieux vaut un donjon deux fois plus petit, qu'un donjon dont la moitié des salles sont vides !

Le Climax

Conséquence obligatoire du suspense, il y a le "climax", le sommet de l'aventure. C'est le clou de votre spectacle, alors ne le négligez pas ! Il doit intervenir impérativement à la fin du scénario. C'est à ce moment là que les personnages devront affronter le plus grand péril de leur quête. Qu'il s'agisse d'un monstre très puissant, d'un infâme magicien ou d'une situation désespérée importe peu, vous devez leur en donner pour leur argent.
L'idéal est de faire croire à vos joueurs que tout est perdu, tout en leur ménageant une possibilité de s'en sortir. Tout ici aussi est une question d'équilibre. Il est trop aisé d'exterminer impitoyablement un groupe d'aventuriers, alors ne cédez pas à la facilité. Le sadisme gratuit ne paye pas dans les jeux de rôle !

Crédibilité et réalisme

Votre scénario doit être crédible à tout point de vue. Si les joueurs ont l'impression d'être menés en bateau, ils ne vous le pardonneront pas. Pensez à justifier chaque élément de votre intrigue, soyez logique et respectez l'univers du jeu. Imagination ne veut pas dire délire ! Vos PNJ doivent être intelligents et posséder une vie qui leur est propre, et votre monde doit obéir à des lois bien établies et immuables.
Pour oublier la réalité et "vivre" véritablement leur aventure, les joueurs ne doivent pas pouvoir critiquer l'enchaînement des événements. Evitez donc de recourir à des coïncidences, même vraisemblables, si vous pouvez vous en passer : elles donnent trop souvent l'impression d'être manipulé...

De l'ambiance, que diable !

Pour personnaliser un scénario, il faut lui donner une atmosphère particulière que vous pourrez mettre en valeur par des descriptions en cours de partie. L'ambiance, c'est le vernis qui permet de faire disparaître les ficelles d'une histoire en lui donnant son caractère unique. De nombreux éléments permettent de créer une atmosphère : les conditions climatiques (un scénario n'aura pas du tout la même ambiance s'il se passe au coeur des neiges éternelles ou dans un désert), les lieux (le château d'un sorcier chaotique gagnera à être hérissé de gargouilles de pierre, avec des murs couverts de bas-reliefs obscènes), les PNJ (si les aventuriers ont un bouffon pour compagnon, ils n'auront sans doute pas les mêmes réactions), l'humour des situations, etc...
Une partie, c'est un peu une fête, alors mettez un peu d'ambiance !

Comment écrire un scénario pour Casus Belli ?

La rédaction de Casus Belli n'est pas une forteresse imprenable et vous pouvez, si vous le désirez, nous soumettre un scénario. Nous en recevons des dizaines chaque mois et nous les lisons tous... s'ils sont lisibles. Attention, nous sommes très difficiles ! Aussi, pour augmenter vos chances d'être publié un jour, essayez de respecter les quelques conseils ci-dessous :

- Tapez votre manuscrit à la machine (double interligne, 1500 signes par feuillet, c'est à dire environ 25 lignes de 60 caractères. Il est de bon ton de prévoir une grande marge à gauche pour nous permettre de faire des annotations).
- Ne faites pas trop long (30000 signes maximum).
- Evitez les fautes d'orthographe.
- Soignez la présentation et le style d'écriture (ça c'est vraiment dur).
- Respectez le même format (titres, organisation, etc..) que les scénarios que nous avons déjà publiés. Il n'est pas nécessaire de fournir des plans "parfaits", il suffit qu'ils soient très lisibles.
- Testez votre scénario avant de le rédiger.
- Ne l'envoyez que si vous êtes sûr qu'il est vraiment intéressant (demandez donc l'avis de vos joueurs).

Important : nous ne renvoyons jamais un manuscrit non sollicité ! La seule chose que nous pouvons vous promettre, c'est qu'il sera lu... Avec attention.

Joe Casus & Annabella Belli

Affreux, sales et méchants

Ce bon vieux Hitchcock, encore lui, disait : "*Meilleur est le méchant, meilleur est le film !*" Il connaissait bien son sujet et avait parfaitement raison. Si vous devez imaginer un adversaire pour vos personnages, mettez tout votre coeur dans sa conception. Donnez lui des vices, des tares, bref : faites lui une personnalité haïssable. Vos joueurs adoreront le détester.
Essayez cependant d'éviter les stéréotypes. Les sorciers démoniaques et les affreuses sorcières ressemblent parfois trop au Grand Méchant Loup de notre enfance. Il est toujours possible d'être original, pour peu qu'on s'en donne la peine. Prenez exemple sur Isaac Asimov, le célèbre écrivain de SF, qui a imaginé l'un des méchants les plus surprenants qui soient dans son cycle "Fondation"(publié chez Denoël). Celui-ci, surnommé "le Mulet", possédait un redoutable pouvoir psy et était recherché dans toute la galaxie. Après bien des événements, les héros finirent par découvrir qu'il s'agissait d'un petit homme difforme qui ne les avait pas quitté depuis le départ...

Les effets spéciaux

Quand Spielberg ou Lucas veulent réaliser un film d'aventure, ils s'adressent toujours à des firmes spécialisées dans les effets spéciaux ; ce qui leur coûte souvent des sommes astronomiques. Un Maître de Jeu, lui, a la chance de pouvoir faire mieux que n'importe quel spécialiste, sans avoir rien à dépenser. La toile blanche de l'imagination des joueurs se prête admirablement à tous ses caprices.
Alors profitez-en ! Ne lésinez pas sur les châteaux fabuleux, les lueurs fantomatiques, les monstres plus vrais que nature, les cieux menaçants, les paysages étranges, les foules extraordinaires, les villes exotiques, les bateaux volants, etc...
Les plus grands trucages et les plus somptueux décors sommeillent dans votre tête, il suffit de les dépoussiérer un peu...

Profession : philosophe

Une histoire peut être parfaite techniquement parlant, et décevante d'un point de vue intellectuel. Trop de scénarios de jeu de rôle se limitent à faire vivre aux personnages des péripéties un peu vaines, sans rien leur apprendre sur eux-mêmes ou sur le monde dans lequel ils évoluent. Si Tolkien ou Moorcock s'étaient contentés de raconter de façon classique les aventures de leurs héros, ils ne seraient sans doute pas devenus des Grands Maîtres. Ils ont aussi voulu faire ressortir les ambiguïtés qui existent dans le concept de lutte entre le Bien et le Mal. Vous pouvez, vous aussi, insuffler un second degré philosophique ou moral dans vos aventures. Mais... ne faites pas cette tête là, ce n'est en aucun cas obligatoire ! Ouf !

Le jeu de l'équilibre

Une fois que votre scénario vous semble prêt à être joué, posez vous une fois de plus la question de savoir s'il n'est pas trop dur -ou trop facile- pour vos joueurs. Il existe quantités de méthodes permettant d'apprécier cet équilibre, mais elles sont toutes plus complexes les unes que les autres. En fait, le meilleur système consiste encore à faire jouer plusieurs fois votre module, en le modifiant à chaque fois si nécessaire (cette méthode à l'avantage annexe de vous familiariser avec vos NPC qui gagnent chaque fois en personnalité). Un bon conseil cependant : faites plutôt des scénarios "difficiles", quitte à les adapter en cours de partie. Vos joueurs accepteront plus facilement de rencontrer un balrog (enrhubé) ayant la force d'un kobold, que l'inverse !

Conclusion

Il n'existe pas de recettes infaillibles permettant de faire automatiquement un bon scénario. Le rêve et le plaisir sont des notions trop immatérielles pour être codifiées. Si vous ne cédez pas à l'auto-indulgence et à la facilité, vos efforts auront de grandes chances d'être récompensés. Quoiqu'il en soit, il est très rare de réussir du premier coup. Alors, cent fois sur le métier remettez l'ouvrage...

Jean Balczesak

Illustration : ***Eric Larnoy***

Il n'y en a qu'un...

• *Qui reste ouvert tout l'été : à Paris, 24, rue Linné 75005. Partout ailleurs, la* ***vente par correspondance*** *suivra la route de vos vacances.*

• *Qui vous propose le cadeau de l'été :* ***livre du maître + livre du joueur : 260 F****, les réductions liées à ses cartes de fidélité (clubs : 10 % + 5 %, particuliers : 5 %).*

• *Qui met à votre disposition son personnel sympa toujours prêt à vous conseiller, ses listes de jeux gratuits, son nouveau service de vente par correspondance détaxée si vous résidez à l'étranger, enfin des centaines de jeux pour changer.*

– ESSAYEZ LE **BILLARD**	**FRANÇAIS**	**AMERICAIN**	**JAPONAIS**
BILLARD DE TABLE (0,91 × 0,51 - h : 0,20 m)	**900 F**	**1 200 F**	**1 200 F**
BILLARD SUR PIED (1,11 × 0,60 - h : 0,74 m)	**1 400 F**	**1 600 F**	**–**

– OU LE **PING PONG** DE TABLE (0,91 × 0,51 - h : 0,20 m) **760 F** – ENTRAINEZ-VOUS AU TIR : **CIBLE** CRIN DE COMPETITION **285 F** – AVEC **FLECHETTES** (JEU DE 3) EN NICKEL-ARGENT **70 F** – TUNGSTENE T 80 **175 F** – TUNGSTENE T 90 **235 F** – TESTEZ VOS CONNAISSANCES AVEC **TRIVIAL PURSUIT 360 F** OU **PLAY BAC 415 F** – NE VOYAGEZ PLUS SEUL AVEC LE **SCRABBLE DE VOYAGE 125 F** – L'**OTHELLO DE VOYAGE 70 F** OU LE DERNIER **RUBICKMAGIC**, DIABOLIQUE **85 F** – CHOISISSEZ VOTRE CAMP, POLICIER D'ELITE OU FRANCHE CRAPULE AVEC **SUPER GANG 290 F** – DETENDEZ-VOUS AVEC ART AVEC DES CENTAINES DE **PUZZLES EN BOIS DECOUPES MAIN** – COROT 1 000 PIECES LE PONT DE MANTES **750 F** – RAPHAËL 700 PIECES L'ECOLE D'ATHENES **520 F** – KLIMT 350 PIECES LA DANSEUSE DETAIL **260 F** – CANALETTO 250 PIECES LA REGATE **185 F** – CHANGEZ DE VIE, CHANGEZ DE PEAU SANS COUP DE SOLEIL. **TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION**.

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION

EN FRANÇAIS

LE LIVRE DU MAITRE AD x D	155 F
LE LIVRE DU JOUEUR AD x D	145 F
STORM BRINGER	175 F
ECRAN STORMBRINGER	70 F
DEMON ET MAGIE (Storbringer)	105 F
J. de R. de LA TERRE DU MILIEU	175 F
ANGMAR (Mod JRTM)	90 F
ECRAN JRTM	60 F
CARTE JRTM	60 F
CHILL jeu de rôle	150 F
CHILL extention	150 F
CROISADES	185 F
CHILL jeu de plateau	150 F
LES MILLE ET UNE NUITS	245 F
LES AIGLES	250 F
LES AIGLES réglés	59 F

JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

MANUAL OF THE PLANES AD xD	145 F
BOOK OF LAIR II	100 F
ADV. RUNQUEST (version UK)	155 F
RUNQUEST (version UK)	100 F
I_{3-5} (AD x D) Desert of desolution	125 F
I_{13} (AD x D) Adventure Pack	100 F
RIVENDEL Mod MERP	60 F
JORUNE	220 F
JORUNE compagnon	80 F
BATTLETECH	170 F
BATTLE FORCE	170 F
CYTITECH	170 F
AEROTECH	125 F
MECHWARRIOR (RPG)	100 F
MERCENARY HAND BOOK	85 F
SLAUGTHER MARGIN (Mod Judse Dzedd)	165 F

SIMULATION EN ANGLAIS

TANK LEADER West Front	210 F
TANK LEADER	210 F
YANKS Mod Adv Squad. Leader	280 F
SILVER STAR Mod Ambush	180 F
FLIGHT LEADER	240 F
KNIGHT OF THE AIR	330 F
FRANCE 44	145 F
OMAHA BEACHHEAD	170 F
FIRE TEAM	210 F
ROGUE TROOPER	140 F
CHAINSAW WARRIOR	140 F
BLOOD BOWL	140 F
ONSLAUGHT (SPI)	180 F
REBEL SABRE (SPI)	185 F
SNIPER (SPI)	185 F
AGAINST THE REICH	200 F

c'est votre magasin

Bon de commande à retourner à
24, rue Linné - 75005 Paris
Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

l'œuf cube

☐ **LISTE CASSE-TETE**
☐ **LISTE DES JEUX**

GRATUITES

NOM _____

PRENOM _____

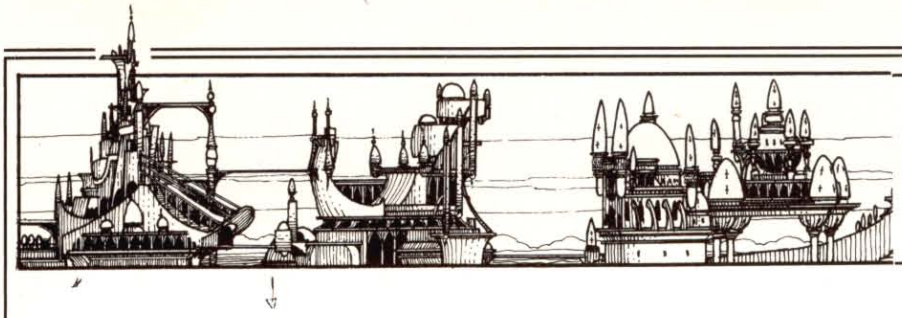
ADRESSE _____

_____ TEL. _____

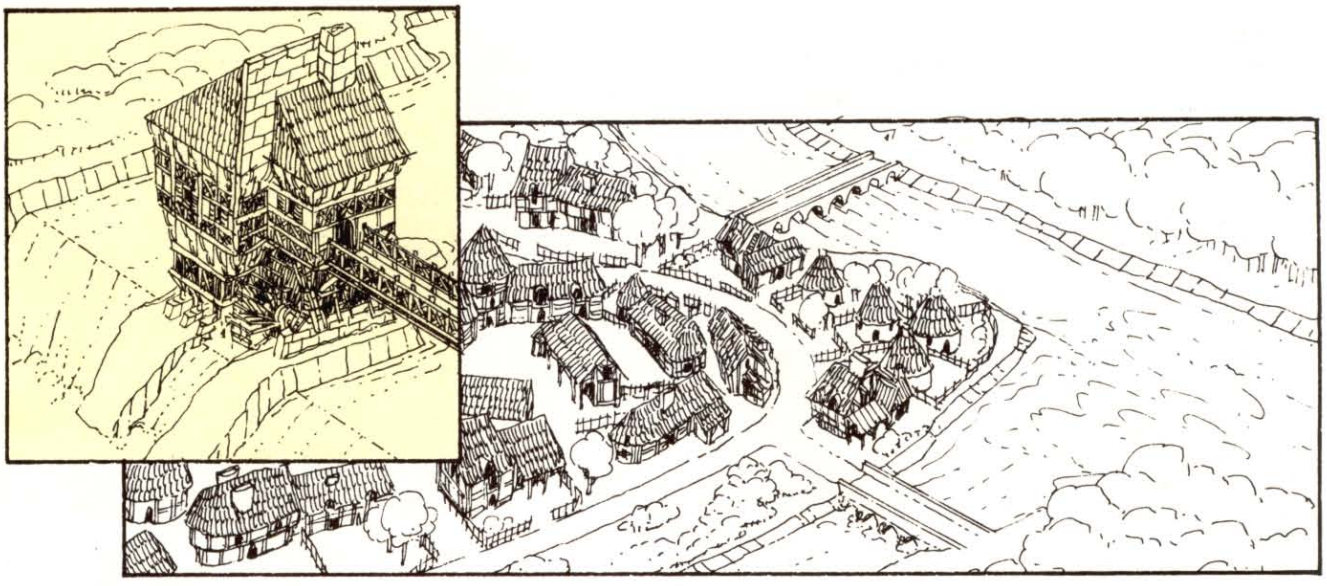
C.P. _____ VILLE _____

DESIGNATION	PRIX
FRANCE : Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
JS 48 TOTAL	

Les jeux sont postés **en recommandé** dans les quarante-huit heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE.
Etranger : vente détaxée - frais de port réels. Nous contacter.



Le village médiéval



Souvent exploités à la limite de l'esclavage, les paysans du Moyen Âge quittaient rarement leur village natal. Pourtant, ils composaient la majorité de la population de l'époque. C'est pourquoi, nous vous proposons aujourd'hui un village "modulaire" que vous pourrez utiliser et réutiliser indéfiniment, en le modifiant à chaque fois, au cours de vos aventures...

AU FIN FOND DES CAMPAGNES...

Vaincre la forêt

Tentaculaire et omniprésente, la forêt est à la fois l'ennemie et l'alliée du paysan. L'ennemie, parce qu'il faut souvent recourir au défrichement pour aménager les champs qui permettront au village de subsister. Et puis, n'abrite-t-elle pas les brigands de grands chemins et des bêtes féroces comme les ours et les loups ? La terreur respectueuse qu'elle impose a inspiré bien des légendes et le simple fait de s'aventurer sous ses frondaisons sinistres est déjà la marque d'un grand courage. Mais, la forêt est aussi le "rempart" du village. Elle protège la communauté des guerres et des aggressions extérieures. Car elle est redoutée par tous. Sans compter qu'elle fournit des matériaux de construction et du bois de chauffage. Avec elle, la vie est difficile. Sans elle, elle serait impossible...

Les terres et les hommes

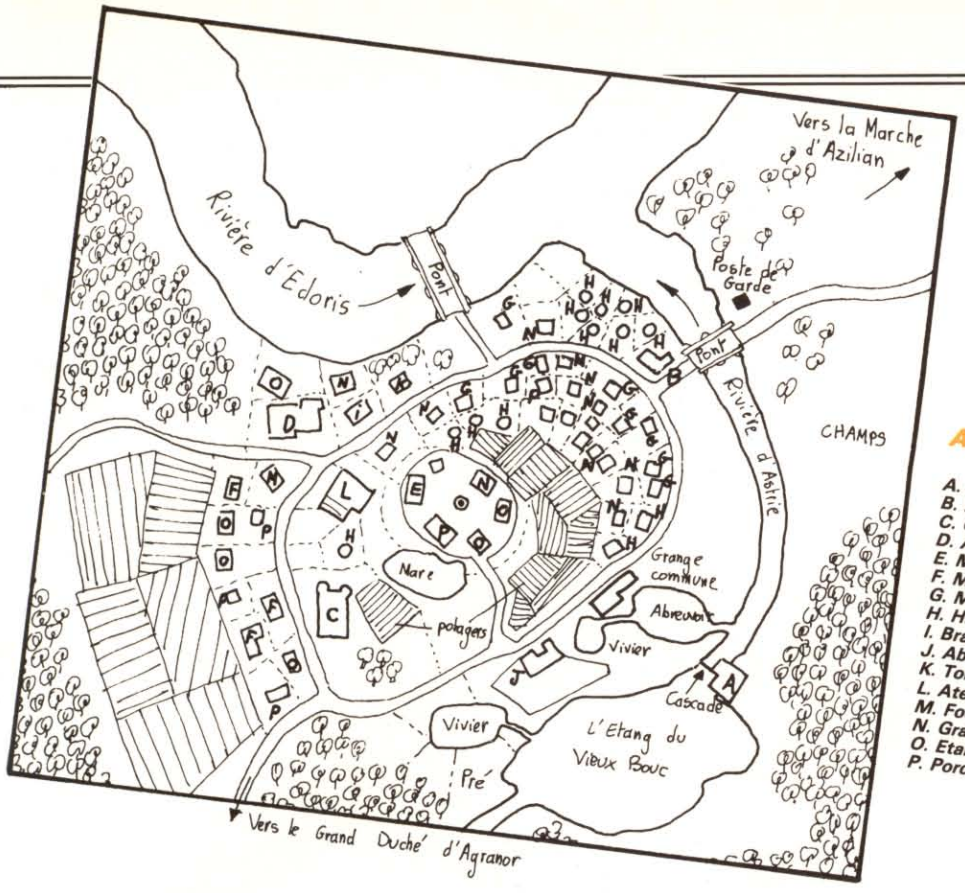
La terre appartient rarement aux hommes qui l'exploitent. De fait, elle est toujours soumise à l'autorité d'un seigneur. Le domaine de ce dernier se compose de deux types de terres : la "réserve" et les "tenures".

La réserve est constituée du château et de ses dépendances. Elle est essentiellement cultivée par des serfs. Alors que les tenures sont des petites pièces de terre concédées par le seigneur à des paysans qui lui doivent en échange une partie de leur production et des "corvées" (labour, vendanges, service militaire...).

Les serfs sont attachés à la terre qu'ils exploitent et ils ne peuvent pas l'abandonner, sous peine de mort. Les corvées et les impôts qu'ils doivent à leur maître sont généralement très lourds. Les vilains, par contre, jouissent d'une plus grande liberté et peuvent parfois même changer de seigneurie.

La vie paysanne

Les villageois vivent au rythme des saisons : moisson en été, semailles en automne et au printemps, etc... Les terres sont pauvres, l'engrais est inconnu et les récoltes sont donc souvent mauvaises. Au gré des années, famines et épidémies déciment les villages.



Almarande

A. Moulin à eau.
B. Forge.
C. Chapelle.
D. Auberge du Taureau d'Argent.
E. Manoir du régisseur.
F. Maison riche.
G. Maison de vilain.
H. Hutte de cottier.
I. Brasserie-Malterie.
J. Abattoir-Saloir.
K. Tonnellerie.
L. Atelier des charpentiers et menuisiers.
M. Four à pain.
N. Grange.
O. Etable.
P. Porcherie.

Chaque jour suit un rituel immuable et monotone. Dès l'aube, il faut traire le bétail avant de l'emmener au pâturage. Femmes et enfants s'occupent des troupeaux, alors que les hommes vont travailler aux champs. Le soir, les veillées sont courtes et le sommeil est lourd...
La pauvreté paysanne n'est pas une légende. Non seulement les villageois doivent subir les avatars météorologiques, mais ils doivent aussi supporter les impôts seigneuriaux. Parmi ceux-ci, citons les "banalités", des taxes dont il faut s'acquitter pour pouvoir utiliser la forge, le moulin, le pressoir, etc...

ALMARANDE, UN VILLAGE FRONTALIER

Situé à l'est du Lac d'Altalith, le village d'Almarande a été édifié sur la frontière séparant le Grand Duché d'Agramor de la Marche d'Azilian, deux petits pays qui entretiennent d'excellentes relations commerciales et politiques depuis plusieurs siècles. Ses habitants (152 âmes) sont soumis à l'autorité du baron Hulfar, un seigneur réputé pour sa bonté et vassal d'Uleiric III, Grand Duc d'Agramor. Son château étant situé à une journée de marche plus au sud, il a délégué un régisseur pour veiller sur ses intérêts. Almarande est plus qu'un simple village perdu au sein d'une campagne verdoyante et vallonnée, c'est aussi un lieu de passage fréquenté par les voyageurs qui transitent entre Azilian et Agramor. C'est pour cette raison que l'on peut trouver une grande auberge-relais dans une agglomération d'aussi petites dimensions.

DEMEURES CAMPAGNARDES

Le moulin

● **Présentation** : c'est ici qu'est moulu tout le grain (blé, orge, seigle, maïs, avoine) des récoltes du village. Ce moulin appartient à Hulfar et le meunier prélève 20 % sur tout ce qu'il moud. Une moitié de ce prélèvement constitue son salaire, l'autre étant reversée au seigneur.
● **Habitant** : Erdrios, le meunier, est un vieillard de 70 printemps qui vit ici avec sa jeune femme de 20 ans, Ulia, et ses deux fils de 2 et 4 ans. Son tempérament irrascible fait qu'il est souvent soupçonné par les paysans de prélever plus que son dû sur les sacs qui passent entre ses mains. Avare à l'extrême, il dissimule un coffre contenant toute sa fortune (20000 pièces d'or) sous une dalle amovible située au pied de la meule.

La forge

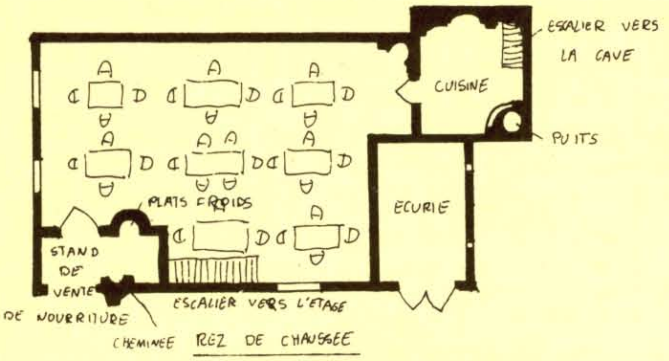
● **Présentation** : on vient y ferrer les chevaux et les boeufs, mais elle est aussi utilisée pour la fabrication des outils (socs de charrues, haches, faux, etc...) et de quelques armes qui sont revendues aux voyageurs de passage. Hulfar perçoit également une taxe sur tout ce qui est produit par la forge.
● **Habitant** : Gordam, le forgeron, un grand gaillard musclé et barbu, est un ancien armurier de son excellence le Grand Duc d'Agramor. Il vit ici avec sa femme et ses 5 enfants. Ce que tout le monde ignore, c'est qu'il est aussi un agent de la police secrète du Grand Duc. Son atelier sert de point de ralliement à tous les espions qui se rendent en Azilian. Gordam a caché derrière la réserve de nourriture tous les documents pouvant le compromettre. Excellent combattant, il n'hésitera devant rien pour défendre son secret.

La chapelle

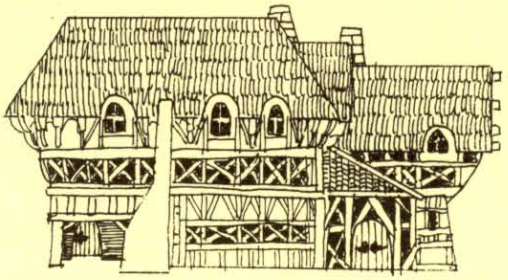
● **Présentation** : ce petit temple, dont le grenier sert souvent de silo, est essentiellement consacré à Ulbanis-Le-Grand-Cerf, le dieu de la fertilité adoré à Almarande. Les offices ont lieu deux fois par semaine et tous les habitants sont conviés à y assister sous peine d'être accusés d'avoir le "mauvais oeil". En cas d'attaque de pillards, les villageois viennent s'abriter dans la chapelle dont les murs percés de meurtrières se prêtent parfaitement à une défense acharnée. Dans ce cas, les pigeons voyageurs qui sont élevés ici, sont envoyés pour prévenir Hulfar...
● **Habitant** : Odias, le prêtre, est un petit homme replet et débonnaire adoré par tous. Il essaye, tant bien que mal, d'éduquer les enfants du village. Il vit dans une petite maison bâtie à côté de la chapelle et s'adonne en cachette à la "dive bouteille".

L'Auberge du Taureau d'Argent

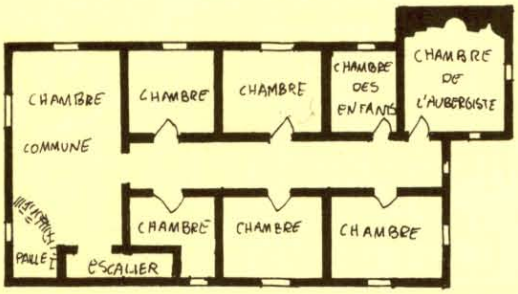
● **Présentation** : cette auberge-relais accueille les voyageurs et pélerins qui empruntent la route d'Almarande. C'est ici que sont effectuées les opérations de douane (fouille, paiement d'une taxe de passage) pour le franchissement de la frontière. L'auberge est propre et bien tenue, mais ses tarifs sont élevés. Seuls de riches négociants peuvent s'offrir une



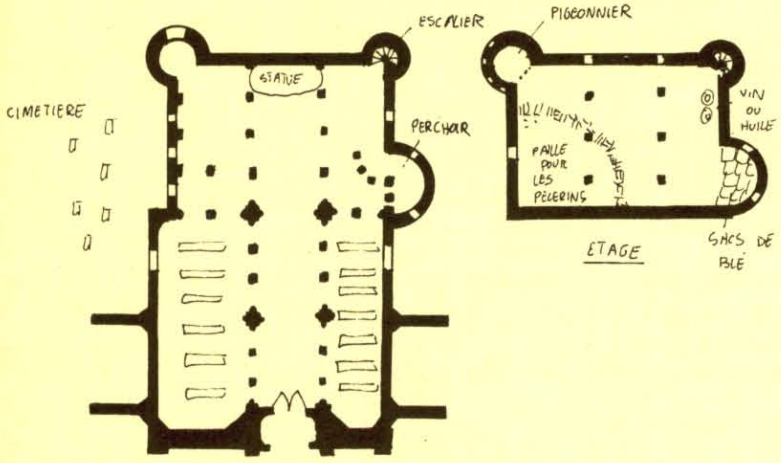
REZ DE CHAUSSEE



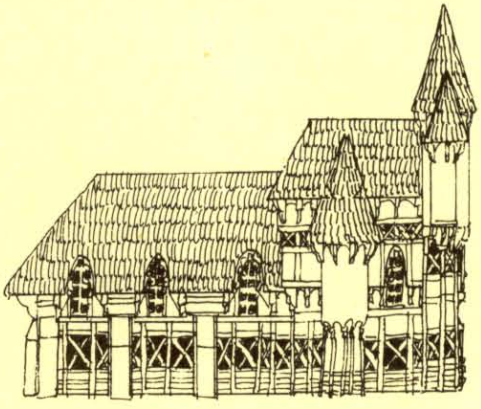
L'AUBERGE



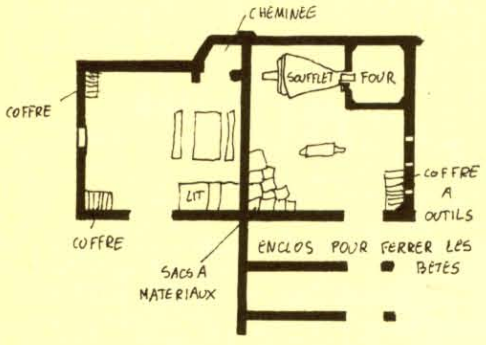
ETAGE



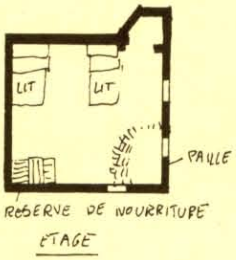
R.d.C ETAGE



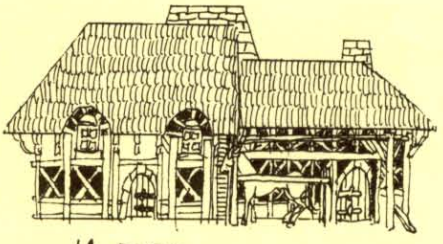
LA CHAPELLE



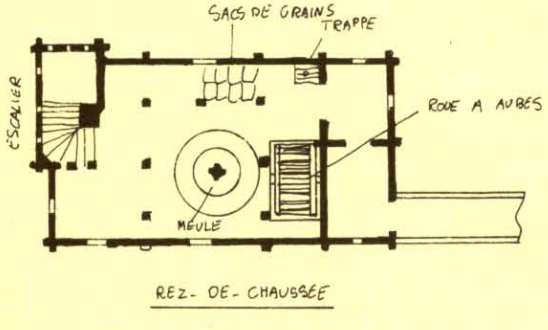
REZ-DE-CHAUSSEE



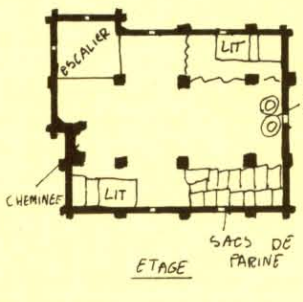
ETAGE



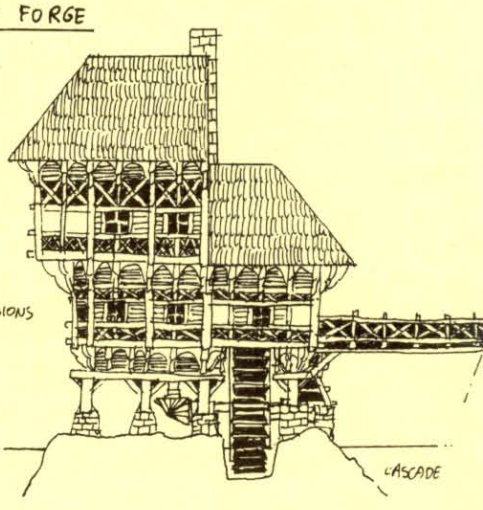
LA FORGE



REZ-DE-CHAUSSEE



ETAGE



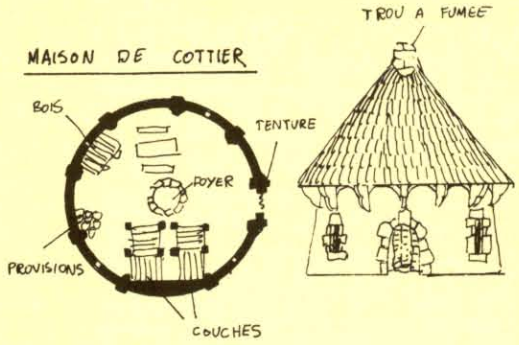
LE MOULIN

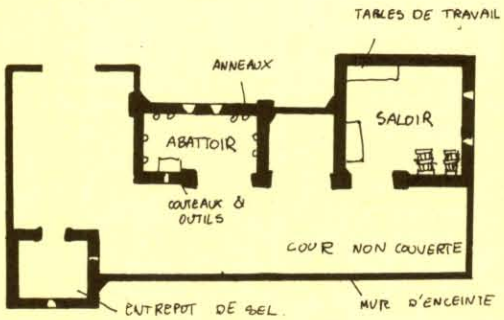
Almarande

village médiéval

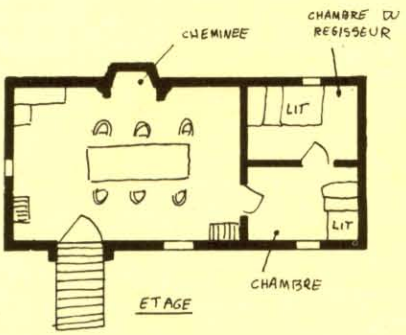
Comment utiliser le village

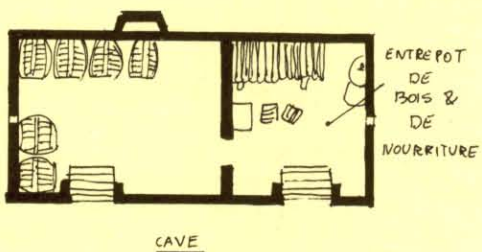
Almarande a été conçu comme un village typique. Tel quel, il peut facilement être intégré dans n'importe quelle campagne. Mais il a aussi un autre intérêt...
En proposant des maisons "type", présentées sous la forme de fiches modulaires, il offre au Maître de Jeu la possibilité de construire n'importe quel village avec un minimum d'efforts. Il lui suffit d'en dessiner grossièrement la carte, les plans des maisons sont déjà prêts !
Il faut signaler d'ailleurs, que pendant des siècles l'organisation des sociétés paysannes a très peu évoluée. Aussi, les plans fournis ici peuvent également être utilisés pour de petites agglomérations campagnardes de l'époque des Trois Mousquetaires et, pourquoi pas, du début du vingtième siècle.
Si vous voulez personnaliser un peu vos villages, n'hésitez pas à leur inventer de petites particularités architecturales représentatives de la région dans laquelle ils sont installés.

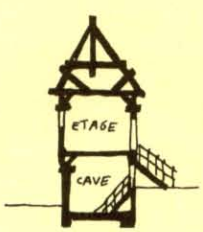


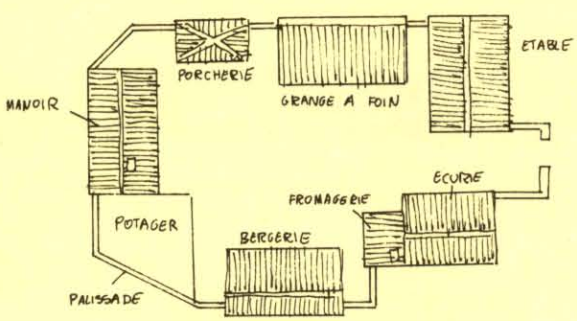


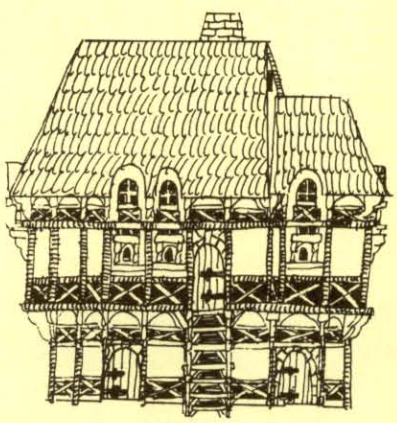
ABATTOIR- SALOIR



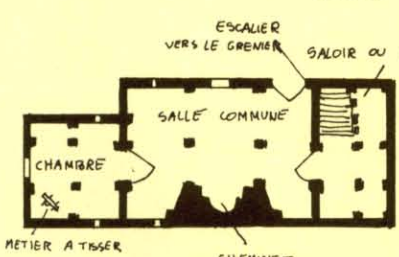




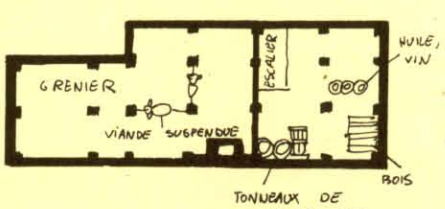




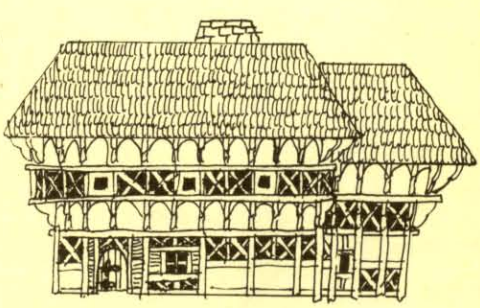
MANOIR



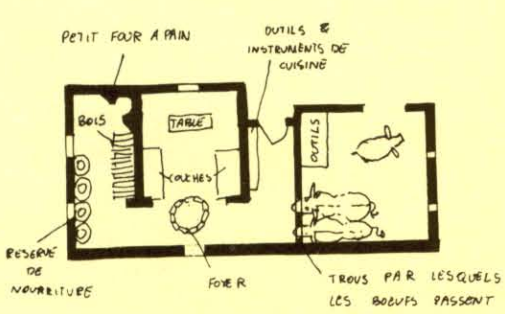
REZ-DE-CHAUSSÉE

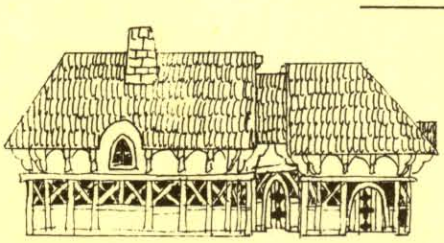


GRENIER



MAISON RICHE





MAISON D'HOMME LIBRE

chambre pour la nuit, les autres voyageurs se contentant de dormir dans l'une des nombreuses étables du village.

● **Habitant** : Gunther, l'aubergiste, est un homme sec et taciturne d'une quarantaine d'années. Il vit au premier étage de son auberge avec Olaf, son frère, qui est douanier. Inutile de préciser que les formalités douanières sont souvent longues et fastidieuses, histoire de permettre aux clients de l'auberge de prendre quelques repas... Gunther a caché ses économies sous un des tonneaux de son cellier.

Le manoir du régisseur

● **Présentation** : le régisseur est un fonctionnaire d'Hulfar chargé de veiller à ce que les taxes de son maître soient bien perçues. Il supervise aussi toutes les activités du village et a la charge de la police. Le manoir ne lui appartient pas, mais il est autorisé à y habiter. En cas de visite du seigneur, il se retire dans l'étable avec ses proches.

● **Habitant** : Gerald de Flamberge, un homme d'âge moyen à l'impressionnante stature, prend a coeur sa charge de régisseur. Dévoué jusqu'au fanatisme à Hulfar, il passe ses journées à inspecter les terres qui sont sous sa juridiction. Il vit avec sa femme et ses trois filles et ne dispose que de deux soldats (qui vivent au poste de garde, voir carte) pour faire règner l'ordre. Il a l'habitude d'envoyer les impôts au château une fois par mois. En attendant, marchandises et argent sont conservés dans la cave de la maison.

Maison riche

● **Présentation** : ce type de demeure est habité par des hommes libres ("vilains") tels que le boulanger ou certains paysans possédant leurs propres terres et leurs propres bêtes.

Maison d'homme libre

● **Présentation** : ces chaumières sont réservées aux paysans auxquels Hulfar a concédé une tenure et qui ne sont pas soumis au servage. En guise de dépendances, elles possèdent souvent une porcherie ou une étable.

Maison de cottier

● **Présentation** : ces cahuttes rudimentaires servent de logis aux "cottiers", des serfs dont la tenure est si petite qu'il leur faut à l'occasion se louer aux autres villageois pour assurer leur subsistance. Elles sont toujours très sales et d'une grande pauvreté.

Abattoir-saloir

● **Présentation** : il est interdit aux villageois d'abattre une bête sans l'accord exprès du seigneur ou du régisseur. Chaque animal tué ici fait l'objet du versement d'une taxe.

● **Habitant** : Muldar-le-Tueur est un homme à la panse proéminente qui a longtemps été mercenaire dans les armées du Grand Duc. Désagréable et violent de nature, il adore son métier et peut se montrer dangereux une fois qu'il a bu. Il vit dans une petite maison coquette à côté de l'abattoir.

Les Mini Scénarios à développement rapide

Les INSTANTANES de CB

Les contrebandiers d'Almarande

Lors de leur passage au château, les aventuriers sont chargés par Hulfar d'enquêter à Almarande sur une affaire de contrebande d'alcool et de pierres précieuses.

– Pour le Meneur : les contrebandiers habitent dans la forêt à l'ouest du village et sont dirigés par Gunther, le tenancier de l'auberge. Grâce à un chantage, celui-ci tient le régisseur sous sa coupe...

Les espions du Grand Duc

Les aventuriers sont engagés par le chef de la police secrète d'Azilian afin de découvrir comment les espions d'Agramor passent la frontière.

– Note pour le Meneur : en restant quelques jours au village, les joueurs pourront observer que d'étranges réunions se tiennent la nuit à la forge. Attention : Gordam est très habile pour repérer les individus suspects...

Texte
Cyril Rayer
& Brigitte Brunella
Illustrations et Plans
Stéphane Truffert

EN VENTE DANS LES MEILLEURS PARTOUTS !

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

LES ELFES

Société des Editions Ludiques FrançaisES

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE
CONTRE 2 TIMBRES à :
LES ELFES : 13, rue des Majots
80000 Amiens - Tél. 22.92.32.97

mimicry mimicry mimicry mimicry

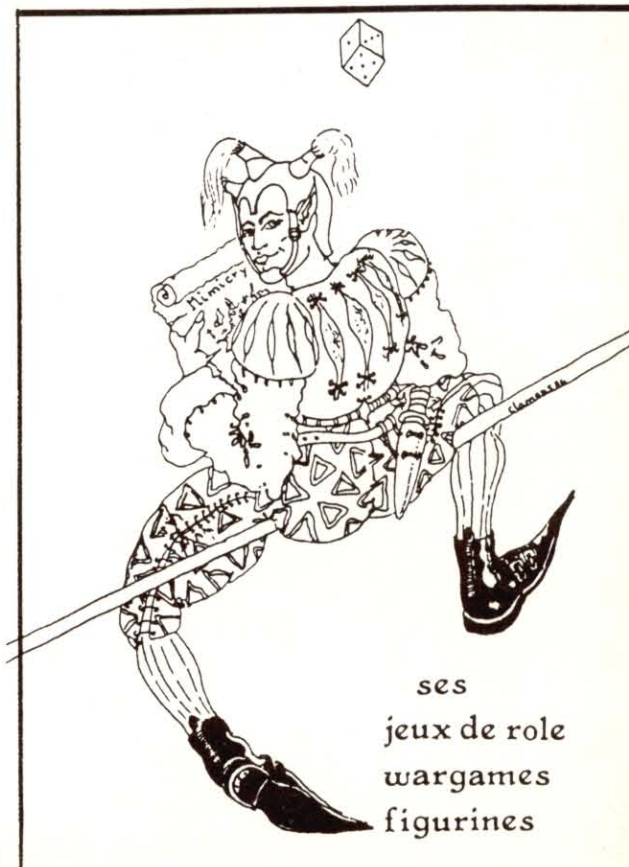
MIMICRY

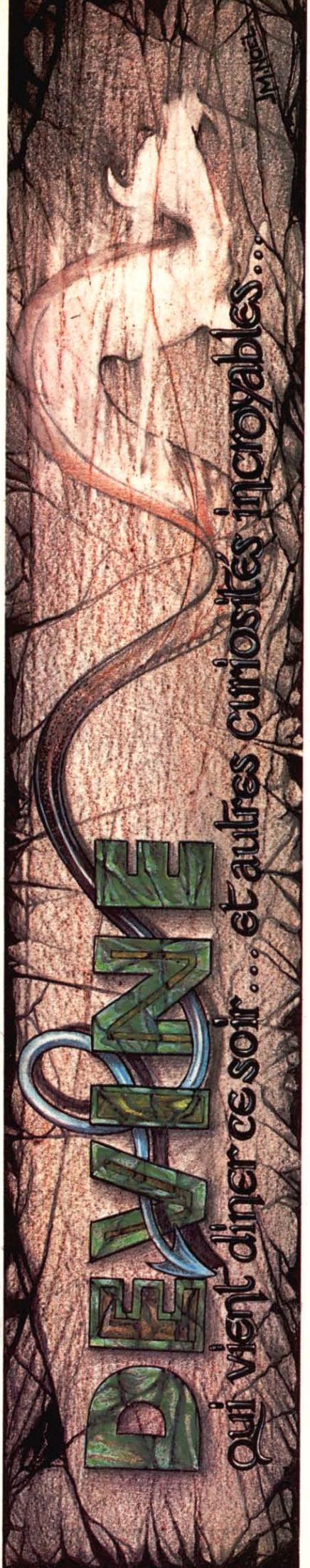
c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 m° St Ambroise
tél. 47.00.45.46
démonstration le mercredi

MIMICRY

c'est aussi à Amiens
12, rue Flatters
tél. 22.92.38.79

Grand choix de jeux et casses-tête





Après nos bons vieux dragons et monstres de tous poils, voici la nouvelle vague de petites bébêtes qui généreusement vous feront partager les plaisirs de leurs maux préférés. Fwouinn le Parcheminé à choisi dans un grimoire à l'étrange écriture mécanique, 22 maladies toutes plus distrayantes. Il va de soi que les détails qui suivent ne sont bien connus que d'un petit nombre de personnes...

Les règles de ADD indiquent d'une part les cas où un individu peut tomber malade, d'autre part la nature possible de ses maux. Si la première partie est relativement claire quant aux circonstances (foule, lieu insalubre, etc...), la seconde, après lecture des tables, donne des résultats du type "tu as une infection causant une fois par semaine des douleurs vives au niveau des intestins". Il nous a semblé utile de présenter en parallèle ces tables où l'on appelle un chat : un chat, et la peste bubonique par son nom, ce qui est tout de même plus parlant pour le Maître de Jeu et plus évocateur pour les victimes.

Mode d'emploi : le MJ pourra se reporter à ces indications dès la conception du scénario, pour y trouver les maladies menaçant le plus selon la région où se passe l'aventure, et les "vecteurs" de ces maladies. En cours de jeu, il s'y reportera pour déterminer si un personnage (ou un PNJ) risquant la contamination résiste ou non, et les conséquences s'il tombe malade.

Deux échelles sont données, l'une pour Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), l'autre pour l'Appel de Cthulhu (AdC). Le tableau est classé par "vecteur", pour faciliter la recherche de la maladie inhérente à la "cause précise" et à la "région".

A la maladie ainsi sélectionnée, correspond un jet de 1d20. Celui-ci est modifié selon la Constitution du personnage :

Constitution	Modif. du Jet de Dé
De 3 à 8 :	+2
De 9 à 15 :	-
De 16 à 18 :	-2

(Ce tableau vaut pour AD&D et AdC)

Le résultat du jet (après modification) doit être *supérieur* pour échapper à la maladie. Dans le cas contraire, on aura, après la période d'incubation, la joie de voir apparaître les premiers effets, qui perdurent jusqu'au traitement.

● **Pour AD&D**, le traitement est effectué par un Clerc, avec selon la maladie, un sort de :
1-Guérison des Maladies (niv.3)
2-Guérison (niv.6)
(Régénération n'élimine en rien la maladie).

● **Pour AdC**, Il est effectué par un médecin, qui aura besoin, selon la maladie :
1-d'une trousse de secours : médicaments de base et matériel usuels.
2-d'une pharmacie (en ville) : médicaments spécifiques.
3-de l'aide d'un hôpital : soins appropriés dans un milieu aseptisé.
4-d'un traitement spécialisé : soins procurés avec l'aide d'un grand spécialiste.

Cette échelle ne donne que les moyens du traitement. Ne pas oublier de faire les tirages pour "Diagnostiquer maladie" et "Soigner maladie".

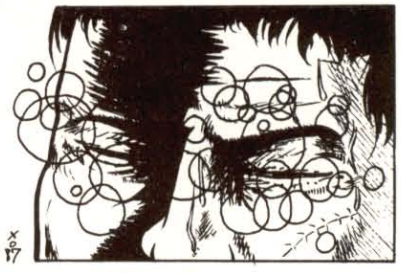
Sauf exception, la "Durée" du traitement ne concerne que l'Appel de Cthulhu (pour AD&D, dans le cas d'une maladie très grave on donne un temps de convalescence).
La "Suite" est toujours définitive.

Agnosie auditive

Effet : immédiat. Perte de 9/10e dans la caractéristique Ouïe et les capacités s'y reportant.
Durée : jusqu'à la fin du traitement.
Traitement : AD&D 2, AdC 3 ou 4 (psycho).
Durée : 1d6 + 3 semaines.
Suite : 10 % de devenir sourd.

Agnosie tactile

Effet : immédiat. Perte de 9/10e dans la caractéristique Toucher et les capacités s'y rapportant.
Durée : jusqu'à fin du traitement.
Traitement et durée : idem que pour Agnosie Auditive.
Suite : 10 % de perdre le sens tactile.



Agnosie visuelle

Effet : immédiat. Perte de 9/10e dans la caractéristique Vue et les capacités s'y rapportant.
Durée : jusqu'à fin du traitement.
Traitement et durée : idem que pour Agnosie Auditive.
Suite : 10 % de devenir aveugle.

Angine

Incubation : 1 jour.
Effets : perte de 1d4 PdV/jour. AD&D et AdC : malus de 2 en de Force, Dextérité et Constitution.
Durée : jusqu'à fin du traitement.
Traitement : AD&D 1, AdC 2.
Durée : 5 jours (au chaud).
Suite : aucune.

Aphtes

Incubation : 1d4+1 jour.
Effets : brûlures des muqueuses (durant la déglutition) avec poussée de température.

TABLEAU GÉNÉRAL PAR VECTEUR

VECTEUR	CAUSE PRECISE	REGION	MALADIE	JET
BOIRE	Lait infecté	Partout	Aphtes	12
		Tempérée à chaude	Brucellose	11
	Eau infectée	Tropicale à chaude	Dracunlose	10
		Tropicale à équatoriale	Dysenterie	9
CONTACT direct ou indirect	période hivernale	partout	Angine	5
	contact indirect ou direct avec un malade	tempérée à humide	Choléra	8
	contact avec la salive d'un malade (toux, postillons, etc...)	partout	Diphtérie	10
	contact direct avec les eaux d'égouts ou polluées	partout et marécageuse	Léptospirose	6
	contact indirect ou direct avec un malade	tropicale ou partout (*)	Peste bubonique	5
		partout (15° et moins)	Peste pulmonaire	10
	contact direct avec la salive ou la bave d'un malade	tempérée à froide	Rage	3
		partout	Scorbut	5
	Contact indirect avec : rat, chien, souris et oiseau. Contact direct avec : poux, puce et tique	Tempérée à chaude ou durant une famine	Typhus	2 4
INSECTE	mouche infectée	tropicale à équatoriale	Dysentrie	10
	piqûre de moustique porteur de la maladie	tropicale à équatoriale	Fièvre jaune	15
		marécageuse tropicale et équatoriale	Paludisme	12
MANGER	fromage cru infecté	partout	Aphtes	12
	ingestion de poisson d'eau douce infecté, cru ou mal cuit	partout	Bothrio-céphalose	14
	ingestion de viandes ou de légumes avariés ou mal conservés.	partout	Botulisme	10
	fromage cru infecté	tempérée à chaude	Brucellose	11
	tout aliment mal conservé	partout	Scorbut	6
MORSURE OU BLESSURE	morsure d'un rat	partout	Peste bubonique	7
	Morsure d'un renard, chat, ou chien déjà malade	tempérée à froide	Rage	18
	blessure infectée par la rouille ou la terre	partout	Tétanos	6
CHOC MENTAL	choc mental en rapport : - avec l'ouïe - avec le toucher - avec la vue		Agnosies : auditive tactile visuelle	 3 3 3
	choc émotionnel intense ou suite de maladie		Asthénie	3

(*) En cas d'épidémie

AD&D et AdC : malus de 1 en Force, Dextérité et Constitution.
Durée : 1d4+7 jours + 1d4 jour par 24 heures sans traitement.
Traitement : AD&D 1, AdC 2.
Durée : 7 jours.
Suite : aucune.

Asthénie

Effets : immédiat. Pertes progressives jusqu'au début du traitement. 1ère heure, perte de 1 en Force ; après 6 heures, -1 en Force ; après 24h, -1 en Force ; chaque jour supplémentaire, -1 en Force.
Traitement : AD&D 2, AdC 3 ou 4 (psycho).
Durée : 1d8+4 mois.
Suite : 10 % de chance de perdre 1d4 points en Force.

Bothriocéphalose

Incubation : 1d6 heures.
Effets : douleurs abdominales. AD&D et AdC, impossibilité de combattre.
Durée : 5 jours.
Traitement : AD&D et AdC 1 (durée des effets divisée par 2).
Durée : 2 jours 1/2.
Suite : (dégoût du poisson ?).

Botulisme

Incubation : 1d10+4 heures.
Effets : bouche sèche, troubles oculaires. AD&D et AdC, perte de 5/10e des caractéristiques en rapport avec la Vue. Capacités de combat divisée par 2.
Traitement : avant 72 heures, sinon mort. AD&D 2, AdC 3.
Durée : 1d10+20 jours à la fin desquels les troubles oculaires sont terminés.
Suite : aucune.

Brucellose

Incubation : 1d20+5 jours.
Effets : fièvre fluctuante, sueurs et douleurs diffuses. AD&D et AdC, perte de la moitié de toutes les caractéristiques physiques, sensorielles ou en rapport avec elles.
Durée : sans traitement, 1d20+44 jours avant la mort ; sinon durée du traitement.
Traitement : AD&D 2, AdC 3.
Durée : 1d4 mois.
Suite : Perte de 2/10e des PdV.

Choléra

Incubation : 1d4+1 jour.
Effets : (durant toute la maladie), violentes douleurs abdominales, 1d4 fois par heure ; vomissements, 1d4 fois par jour ; diarrhées, 1d10 fois par jour ; température à moins de 35^0 ;
Aspect du malade
-1er au 5ème jour. Fatigué, perte de 5/10e des PdV.
-6ème au 10ème jour. Déshydraté, perte de 5/10e des PdV restant et perte de la moitié de toutes les caractéristiques physiques, sensorielles ou en rapport avec elles.
-11ème au 20ème jour. Yeux excavés, perte de

5/10e du total restant dans toutes les caractéristiques physiques, sensorielles ou en rapport avec elles.
Si traitement avant le 5ème jour : fièvre durant 15 jours. Sans traitement avant le 20e jour : 70 % de mortalité au 21e jour, 30 % de rémission avec une fièvre de 15 jours.
Traitement : du 1er au 5e jour : AD&D 1, AdC 2 et 3. A partir du 6e jour : AD&D 2, AdC 3 et 4.
Durée : 15 jours plus (pour AD&D et AdC) 1d4+1 mois de convalescence.
Suite : si traitée avant le 6e jour, troubles nerveux (tremblements). Si traitée avant le 6e jour, idem + perte de 3 en Dextérité, 4 en Charisme et 5 en Beauté.

Diphtérie

Incubation : 2 jours.
Effets : (de la phase A à la phase D). 1er au 3e jour : fièvre fluctuante. A (4e jour) : idem + pâleur et fatigue. B (5e et 6e jour) : toux rauque, aphonie. C (7e au 9e jour) : difficultés respiratoires (manque d'air) 1 fois par heure ! D (10e jour et plus) : idem mais permanent. Etat de torpeur profonde (voir "suite").
Pertes : idem que Choléra.
Traitement : AD&D 2, AdC 3 (après le 6e jour : 4).
Durée : selon la phase où a commencé le traitement. A : 7 jours+15 de convalescence ; B : 7 jours+2 mois de convalescence ; C : 15 jours + 5 mois de convalescence.
Suite : selon la phase où a commencé le traitement. A : perte de 1D4 des PdV ; B : idem + perte de 1 en Force et Dextérité ; C : perte de 3/4 des PdV, de 2 en Force, 3 en Dextérité et 4 en Beauté. D : mort après 1d4+2 jours.

Dracunlose

Incubation : 15 jours.
Effets : fièvre. AD&D et AdC : caractéristiques combat divisées par 2.
Durée : jusqu'au traitement.
Traitement : ver de 35 à 100 cm de long à faire sortir par incision de la peau (n'importe où). AD&D 1(et incision !), AdC 1(incision).
Suite : aucune.

Dysenterie

Incubation : 1d4+2 jours.
Effets : fièvre forte, douleurs abdominales (1er jour)... coliques. 2e et 3e jours : 20 selles par jour, perte de 1 en Force et en Constitution. 4e au 6e jours : 50 selles par jour et perte de 2 en Force et Constitution. A partir du 7e jour : 100 selles par jour et perte de 4 en Force et en Constitution. Au 10e jour : malade déshydraté, perte de 3/10e du poids et de 4 en Dextérité et Beauté.
Durée : voir "Traitement".
Traitement : du 1er au 6e jour, AD&D 1, AdC 3. Après, AD&D 2, AdC 3 et 4.
Durée : 10 jours par jour de coliques.
Suite : si traitée dans les 15 jours, perte de 2/10e du poids, de 1 en Force et 2 en Dextérité. Sans traitement dans les 15 jours, mort.

Fièvre jaune

Incubation : 1d4+2 jours.
Effets : frissons, maux de tête puis, une heure après, phase A : délires, fièvre (41-42°) durant 15mn. AD&D et AdC, pertes au choix du MJ. Phase B : nausées, vomissements (noirs), fièvre inférieure à 39° (durant 30mn). AD&D et AdC, pertes au choix du MJ. Puis alternance en continu : 1d10 fois par jour. Pertes 1 fois par jour : AD&D 0,5 en Sagesse, AdC 5 en Santé Mentale.
Durée : jusqu'à la mort au 30e jour si non traitée avant.
Traitement : AD&D 2, AdC 3 (spécialisée).
Durée : 2 mois.
Suite : perte du tiers des capacités en rapport avec la vue, de la moitié des capacités en rapport avec la Sagesse et de 1 en Constitution.

Leptospirose

Incubation : 1d6+6 jours.
Effets : 1e au 4e jour, fièvre (40°), vomissements, maux de tête, douleurs articulaires et musculaires, perte des 3/4 des capacités de Combat et des PdV. 5e au 10e jour : urine jaune. 11e au 15e jour : la fièvre disparait. 16e au 20e jour, la fièvre reprend. 21e jour, la maladie s'arrête d'elle-même.
Traitement : AD&D et AdC, 1 ou aucun.
Durée : 1 jour.
Suite : durant 3 mois, asthénie de 1ère heure.

Paludisme

Incubation : 1d20+1 semaines.
Effets : durant 1d4 jours, état grippal (perte de 2/10e des PdV). Puis, état clinique. A : frissons avec froid intense et tremblements généralisés, 15mn. B : chaleur (40-41°) avec faciès congestif et peau brûlante, 3 heures. C : sueurs profuses et épuisantes, 1 heure, perte globale de tous les PdV sauf 1d4 restant. L'état clinique se répète tous les 3 jours (on aura entre-temps récupéré des PdV, normalement).
Durée : jusqu'à fin de la convalescence.
Traitement : AD&D 1 (pour calmer), puis 2 (+ convalescence), AdC 3.
Durée : AD&D et AdC, 1d6+5 mois de convalescence.
Suite : mort après 1d6 mois si non traitée durant le 1er mois.

Peste Bubonique

Incubation : 1d10 jours.
Effets : fièvre (40°), bave, douleurs abdominales extrêmes, délire. Après 24 heures, perte de 1 en Force. Le 2ème jour, apparition d'un bubon : 01-50 % à l'aine, 51-00 % à l'aisselle. Perte de la moitié de toutes les caractéristiques physiques.
Durée : jusqu'à la mort (voir "suite") ou fin du traitement.
Traitement : AD&D 2, AdC 4 en 3.
Durée : AD&D convalescence de 1d10+7 mois, AdC 1d10+7 mois.
Suite : sans traitement après 1d4+4 jours, mort.

Peste Pulmonaire

Incubation : 4d12+1 heures.
Effets : fièvre (40-41°), anxiété, toux, crachats sanguins, difficultés respiratoires, coloration bleue des extrémités (doigts, etc...). Pertes : voir Peste Bubonique.
Durée, **Traitement**, **Durée** : voir Peste Bubonique.
Suite : sans traitement après 2 jours, mort.

Rage

Incubation : si morsure, de 2 semaines à quelques années (au choix du MJ). Si par salive, 1d8+2 semaines.
Effets : modification du tempérament vers une tendance paranoïaque et d'extrême sensibilité psychologique, impossibilité de boire, crises de démence possibles. AD&D : perte de 1d10 en Sagesse et Insanité (paranoïa). AdC : perte de 1d20+10 en Santé Mentale et maladie mentale (paranoïa).
Durée : temps maximum possible sans boire (15 à 20 jours).
Traitement : AD&D 2, AdC 2 ou 3 (selon l'état).
Durée : 2 mois.
Suite : 10 % de rester paranoïaque. Sans traitement avant 20 jours, mort.

Scorbut

Incubation : 1d4+1 jour.
Effets : maux aux articulations et aux jambes, maux de tête et délires. 3e et 4e jours : mal de dent, gencives qui saignent, langue bleuâtre. 5e au 7e jours : déchaussement des dents, hémorragie aux gencives (01-20 %, mort), diarrhées et respiration difficile. 8e et 9e jours : état de prostration. 10e jour, mort.
Traitement : AD&D 2, AdC : 3 ou 4 (dans tous les cas, avant le 8è jour).
Durée : AD&D convalescence de 1d4+3 mois. AdC 1d4+3 mois.
Suite : 01-30 %, perte des dents.

Tétanos

Incubation : 8 jours.
Effets : La maladie agit sur n'importe quel nerf (optique, moteur, etc...). Au choix du MJ.
Durée : voir "Suite".
Traitement : AD&D 1, AdC 1,2 ou 3 (selon l'état).
Durée : 1 semaine.
Suite : sans traitement après 7 jours, crispation totale du nerf touché, puis du corps entier (mort par asphyxie).

Typhus

Incubation : 14 jours.
Effets : fièvre (40°), éruption cutanée apparaissant entre le 4e et le 7e jour (1d4+3) au niveau des flancs pour s'étendre (en 2 jours) sur tout le corps (sauf le visage, les paumes et plante des pieds). Puis délires, râles et affaiblissement général, perte des 3/4 de toutes les caractéristiques physiques. 01-30 %, mort au 15e jour ; 31-95 %, état stationnaire ; 96-00 %, guérison miraculeuse.
Durée : mise à part la "guérison miraculeuse", voir "Suite".
Traitement : AD&D 2, AdC 3 ou 4.
Durée : AD&D, convalescence de 1d4+7 mois.
Suite : sans traitement après 25 jours, mort.

Bibliographie
"Encyclopedia Universalis".
"Larousse Médical"et"Larousse du XXème siècle".

Recueilli par Fwouinn le Parcheminé, d'après André Louis Gohin Alias Ajhin Delph.
Illustration : ***Xavier***

LES APRÈS-MIDI DE STRAT.

Venez pratiquer vos jeux favoris et découvrir vos futures passions

L'An mil
L'Appel de Cthulhu
Baston
Bushido
Chill
Chroniques de Linaïs
La Compagnie des Glaces
Gamma World
Jeu de Rôle des Terres du Milieu
Kingmaker
Kings & Things
Les 7 Royaumes Combattants
Marvel Super Héros
L'Œil Noir
Paranoïa
Rêve de Dragon
Siège
Super Gang
Talisman
Trauma
Les Trois Mousquetaires
Warrior Knights
Warhammer
Warhammer JDR

GRATUITEMENT

STRATEJEUX

13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans

Demandez le programme

des initiations au 45.45.45.87

Fermeture du 1er au 15 août

Extraits du tome I de

l'Encyclopec

Les amateurs de science-fiction sont tournés vers le futur... Aussi, en avant première, les espions de CB livrent aux connaisseurs des documents issus des nouveaux dossiers de l'Empire Galactique, avant leur parution sur Terre dans le courant du mois d'octobre...

Le Grand Univers

Las de devoir constamment remettre en cause leurs schémas décrivant le Monde au fil des nouvelles découvertes, les scientifiques impériaux ont créé la notion de "Grand Univers". Ce terme est employé par les astro-physiciens comme par les mystiques.
Arthur Zoynbee, *"Prolégomènes à une modélisation de l'univers connu"*

Le "Grand Univers" relie dans une même notion l'espace-temps perceptible par les sens à d'autres dimensions révélées par la recherche scientifique ou théologique. On représente le Grand Univers comme une succession de dimensions, se superposant par couches de nature similaire quoique légèrement différentes les unes des autres. On pourrait faire une comparaison avec le pétrole où stagnent les huiles les plus lourdes, recouvertes d'huiles plus légères en couches bien repérables jusqu'à ce que l'on arrive aux essences volatiles...
A l'heure actuelle, cinq dimensions sont connues. La plus "dense" est l'Espace que nos sens perçoivent "naturellement". Ensuite vient la dimension appelée, en argot de Navyborg, le "Triche-Lumière" par où transitent ceux qui empruntent les transmetteurs de matière. Encore au-dessus, la dimension "éthérale" sur laquelle agit le fluide mystérieux des pouvoirs Psi.
La couche la plus impalpable dont les savants impériaux commencent à peine à concevoir la nature, est le temps. Le nombre des dimensions du Grand Univers est probablement infini, chacune transcendant l'autre...

Le Triche-Lumière

La dimension appelée familièrement Triche-Lumière fut découverte presque par hasard au moment de la mise au point d'un moteur qui devait dépasser la vitesse de la lumière. Une telle vitesse pour un objet quelconque de notre univers le fait automatiquement passer dans un plan supérieur du Grand Univers.
La découverte de ce plan nommé par les savants "Surdimension kinesthétique psychoperceptible" ouvrit aux hommes les étoiles. Le passage d'un vaisseau à travers les Routes inexplorées de ce nouvel espace permettait de franchir en peu de temps des distances que la lumière mettait des années à parcourir dans l'espace normal. D'où son surnom de Triche-Lumière, popularisé par les Navyborgs. La Surdimension kinesthétique ou Triche-Lumière compte trois dimensions courbées autour d'une quatrième : le temps. Dans le Triche-Lumière, l'écoulement du temps est normal à trois secondes près par an.
Pour le reste, le Triche-Lumière est radicalement différent de l'espace normal. Aucun système automatique d'acquisition de données n'y fonctionne ! Braqués vers l'extérieur, les caméras NT3 comme les cubes TriD NT6 n'enregistrent rien au-delà d'un champ de normalité engendré par les moteurs. Capteurs de rayonnements infrarouges ou ultra-violets, enregistreurs de rayons X, ou simplement lumineux, détecteurs de champs de gravité, tous les appareillages sophistiqués conçus par l'homme pour mesurer son environnement restent inertes. Les radars se perdent dans l'Inconnaissable. Les navires des étoiles demeurent aveugles et sourds dans le Triche-Lumière. Aucun engin automatique ne peut y évoluer plus de quelques secondes sans sortir des "Routes" et se désintégrer en regagnant l'Espace normal. Par contre un Etre, vivant et intelligent, possède les moyens d'appréhender le Triche-Lumière. Sa vue, son ouïe, son toucher, son odorat ou son goût lui apportent des informations partielles, contradictoires ou même parfois démentes, subjectives toujours !

La Psychoperception

Tout Etre vivant et intelligent possède la Psychoperception par laquelle il peut se représenter le Triche-Lumière. Différente des sens traditionnels et des talents Psi, la Psychoperception se traduit tout d'abord comme l'extension d'un sens privilégié par l'Etre (en général la vue pour les Humains).
Les "visuels" (cas le plus fréquent) décrivent le Triche-Lumière en termes colorés sans se faire comprendre des "auditifs" qui eux "entendent" des vibrations musicales mélodieuses ou non. Plus rares, les "olfactifs" et les "gustatifs" se dirigent par le flair ou le goût. Rarissimes sont les "sensoriels" qui perçoivent le Triche-Lumière comme un terrain tangible où les guident douceur et rugosité comme les Panzanopèdes, par exemple.

Le Champ de normalité

Autour du bloc des moteurs s'établit un "champ de normalité". C'est un volume d'espace normal engendré par les moteurs Varlet et Lehouine. Les règles de la physique normale s'y appliquent. Ainsi on ne peut savoir ce qui se déroule dans la portion de Triche-Lumière qui coexiste avec un autre vaisseau : la Psychoperception est stoppée par son champ de normalité.
Tout le vaisseau est inclus dans ce champ qui se prolonge de trois à quatre mètres au-delà de la coque. Toute matière (objet ou Etre) projetée au delà du champ ne peut espérer se maintenir dans le Triche-Lumière. Elle réintègre brutalement l'Espace... sous forme de lumière, hélas !
L'univers du vaisseau dans le champ, semble exister indépendamment. A condition de se concentrer sur lui. Sinon Triche-Lumière et champ de normalité s'interpénètrent. Ainsi le barman du "Tycho III" voit-il son bar et les clients dans le salon, tandis que l'homme accoudé au bar, perdu dans ses pensées ne verra que son tabouret et son verre sur fond (grandiose !) de Triche-Lumière. Ce n'est qu'au moment de renouveler sa consommation qu'il "percevra" le barman. De même un Etre enfermé à fond de cale ne saura rien de ce qui se passe à bord, mais "percevra" le parcours du navire. A moins d'être drogué.

Phénomènes du Triche-Lumière

De nombreux phénomènes hantent le Triche-Lumière : certains merveilleux, d'autres terrifiants... Il en est qui semblent vivants et d'autres qui, au-delà de l'horreur, défient la Psychoperception.

Les Tempêtes

"Un nuage d'eau gazeuse glaciale et nauséabonde" telle est la description usuelle des témoins d'une Tempête. Elle pertube une zone de 10 à 60 Equivalent-Année-Lumière (E.A.L.) de diamètre et peut se déplacer à une vitesse de 20 à 40 E.A.L./h.
Des trains d'ondes se déplacent soudain à grande vitesse sur les Routes. Pertubant la gravité artificielle des navires. La Route se met à tortiller en tous sens. Une seconde d'inattention, et le navire est violemment projeté dans l'Espace. Le chef mécanicien devra agir vite pour limiter les dégâts.

ia Galactica

Les Reflets
Les trous noirs, les étoiles à neutrons et les naines blanches de l'espace normal exercent sur le Grand Univers un tel vecteur gravifique qu'ils "fissurent" dans une faible mesure la barrière qui sépare l'Espace du Triche-Lumière. Ils acquièrent ainsi une certaine existence dans le Triche-Lumière. Les Reflets représentent de précieux points de repère. Tout Etre en a automatiquement conscience dès lors qu'ils entrent dans son champ de Psycho-perception. Attention aux Reflets ! S'en approcher à moins d'un jour-lumière cause la perte automatique du navire.

Les Cathédrales
Généralement perçues comme des formes moirées et cramoisies, à l'odeur poussiéreuse et au goût fade, les Cathédrales s'effritent au toucher et font entendre comme un antique bruit d'orgue. Les plus petites occupent un espace de 10 E.A.L. et les plus vastes s'étendent parfois jusqu'à 100 E.A.L. C'est un obstacle sérieux pour le voyage hyperluminique.

Les Spires
Perçues comme des formes arachnéennes de couleur verte, grandes comme des systèmes stellaires, les Spires pulsent lentement, semblables à des coeurs, avec un son grave de cloche. Elles ont un goût et un parfum anisés et sont douces à toucher.
On pense qu'il s'agit de points de convergence des mystérieuses lignes de force qui maintiennent la cohérence du Grand Univers dans toutes ses dimensions et à toutes ses époques. Fragiles malgré leur taille, elles peuvent disparaître si un navire les traverse. Quand cela se produit, tous les occupants du vaisseau "assassin" sont victimes d'une maladie proche de la neurasthénie. Ils meurent sans rémission, au bout d'un laps de temps plus ou moins long. Les Prêtres disent que l'âme des malades semble s'effilocher...

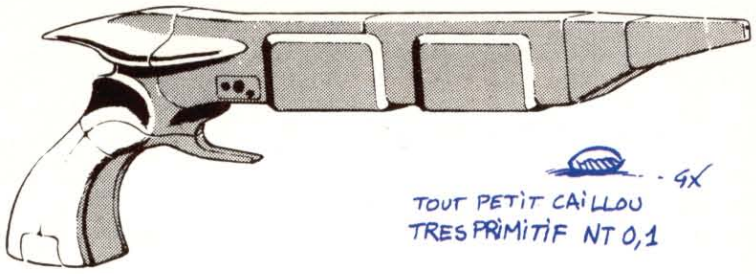
Les Follets
Les Follets sont perçus comme des boules de lumière vrombissantes, rapides et agiles, au goût salé, laissant derrière elles une odeur de brûlé. Lorsqu'ils sont agressifs, ce qui est souvent le cas, les Follets évoquent irrésistiblement des escadrilles de chasseurs. Fort heureusement ils sont moins rapides et armés que les redoutables appareils de l'Empire galactique. Les Follets sont vulnérables aux canaondes et aux fleurs de la mort, ainsi qu'aux attaques mentales.

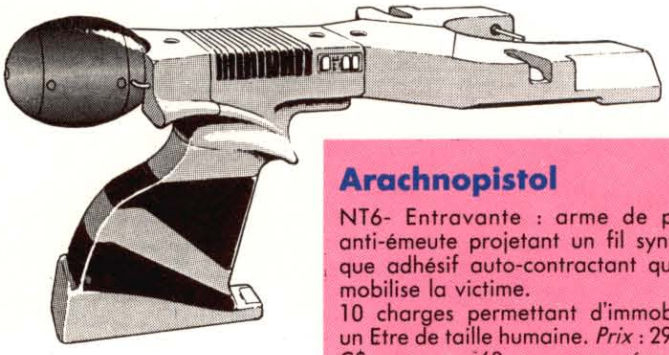
La Confrérie des Corsaires

Même dans un empire galactique hyperorganisé, vivent des marginaux qui utilisent les circuits officiels sans s'y intégrer complètement. Certains, de simples parasites, sont traités comme tels : les pirates par exemple. D'autres, au contraire, remplissent une fonction sociale certaine, ce qui les rend paradoxalement indispensables.
Les Corsaires sont très souvent des citoyens impériaux à l'esprit aventureux, des voyageurs impénitents désireux de gérer eux-mêmes une affaire commerciale. Il n'est pas rare que des Négociants et même des Businessmen las de leur vie trop bien réglée, mettent leur sac à bord d'un Varlet de la Confrérie et disent au commandant "*Montrez-moi autre chose...*"
Les Corsaires ont un certain goût du risque financier et matériel : banquiers et pirates voient en eux un rapport potentiellement intéressant... mais très dangereux à gérer !
Utilisant des méthodes parfois aux limites de la légalité, sans jamais toutefois sombrer dans la crapulerie, les Corsaires acceptent les transports de marchandises dangereuses, ou devant transiter par des secteurs peu sûrs. Des Corsaires font parfois un peu de contrebande, mais ils restent dans des limites "raisonnables".
Il y a des milliers de Corsaires dans l'Empire Galactique, et surtout sur ses frontières... Les rapports qui existent entre eux sont complexes. Pour ce qui est des affaires, pas de cadeau. Le meilleur est celui qui remporte le marché. Point. Toutes les peaux de bananes sont autorisées, du moment que l'on ne touche pas à la sécurité des Etres et des navires, qui est sacrée. Par contre, si l'un d'entre eux est molesté ou en danger, il sait qu'à ce cri "*A moi les Corsaires !*" toute la Confrérie rappliquera.
Les bas-fonds de quelques villes, où "disparurent" mystérieusement des membres de la Confrérie, ne sont pas près d'oublier certaines expéditions punitives...
Les Corsaires ont leurs propres tavernes, généralement mal famées, où éclatent de fréquentes bagarres... Généralement le non-corsaire, innocemment entré sans y être invité, a des chances d'en sortir vitesse grand V...
Les navires corsaires sont toujours surarmés par rapport aux normes officielles. Il est fréquent que de véritables pièces d'artillerie lourde, destinées à donner la réplique aux indélicats, soient montées dans des tourelles camouflées en innocents winglets consacrés au vol atmosphérique. Leur armement Espace est lui aussi conséquent.
La vie est certes dangereuse, dans la Confrérie, mais s'ils ne font pas banqueroute, les Corsaires ont tous des revenus confortables...
Ce qui explique que pour se défendre et pour les rares occasions où le combat armé est rendu nécessaire, les Corsaires disposent généralement d'un équipement plus sophistiqué que le commun des citoyens impériaux.

Neuro-fouet

NT4- Choc : arme de contact constituée d'un filament souple relié à un inducteur de douleur. A doses répétées, l'usage du neuro-fouet peut entraîner l'inconscience de la victime.
Durée d'utilisation : 1 minute en continu. *Prix* : 188000 C$, *masse* : 630 grammes, *énergie* : pile à combustible.





Arachnopistol

NT6- Entravante : arme de poing anti-émeute projetant un fil synthétique adhésif auto-contractant qui immobilise la victime.
10 charges permettant d'immobiliser un Etre de taille humaine. *Prix* : 295000 C$, *masse* : 60 grammes, *énergie* : chimique.

Pistofroid

NT4- Projectile : arme de poing, version perfectionnée du pistolet à aiguilles. Il lance des aiguilles de glace générées par l'arme à partir de n'importe quel liquide (somnifère, poison, etc...). Du fait de la fonte de l'aiguille, le mode d'empoisonnement est très délicat à repérer sans une autopsie rigoureuse. A cause de la grande quantité de courant que doit produire la pile à combustible, il n'est possible de tirer qu'une seule fois toutes les 2 séquences d'action, l'autre étant consacrée à recharger les condensateurs.
Durée d'utilisation : 10 coups. *Prix* : 180000 C$, *masse* : 650 grammes, *énergie* : pile à combustible.

Filépée et filodague

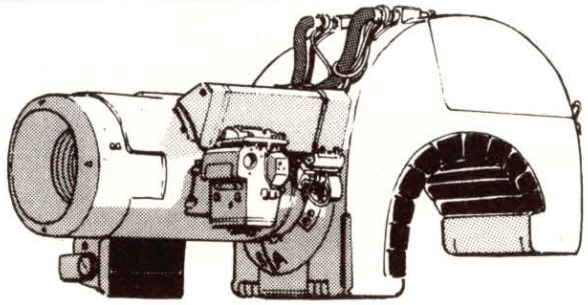
NT6- Monofilament : arme de contact extrêmement dangereuse, constituée d'un monofilament emprisonné dans un champ de force pour le rigidifier. Cette arme est délicate à manier. Une petite boule signale à l'utilisateur la portée du fil. Mais ce monofilament d'une épaisseur de trois nanomètres est capable de fendre à peu près n'importe quel matériau.

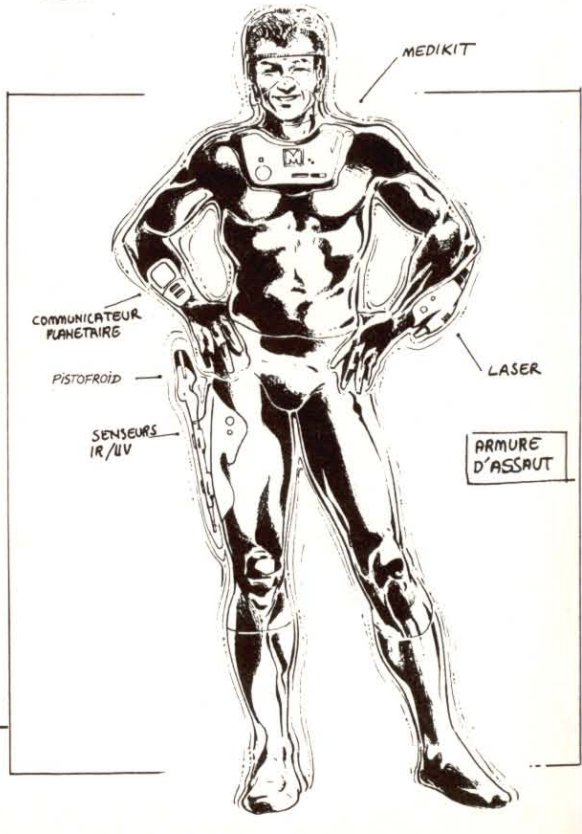
● **Filépée**
Durée d'utilisation : 10 minutes en continu. *Prix* 300000 C$, *masse* : 60 grammes, *énergie* : cellule à fusion.

● **Filodague**
Durée d'utilisation : 5 minutes en continu. *Prix* : 150000 C$, *masse* : 40 grammes, *énergie* : cellule à fusion.

Fusil à fusion

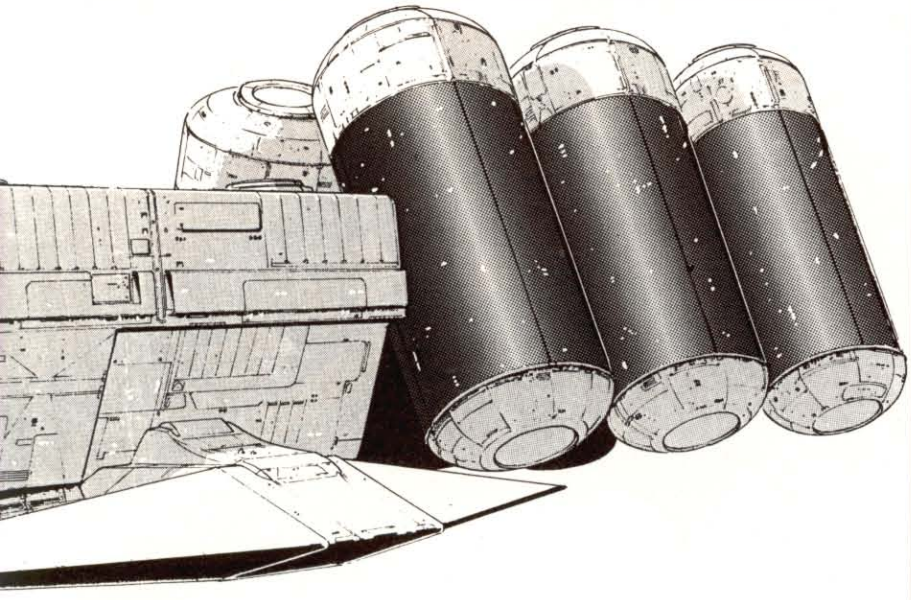
NT5- Thermique : arme d'épaule projetant une boule de plasma. A l'impact, cette boule a un pouvoir de destruction colossal. La taille de la boule -et donc les dommages qu'elle provoque- peut être modulée au choix du tireur par une simple manipulation.
Portée : 20 coups faibles, diamètre de la zone 2m ; 10 coups moyens, diamètre de la zone 4m ; 5 coups forts, diamètre de la zone 6m.
Prix : 250000 C$, *masse* : 320 grammes, *énergie* : micropile atomique.





Armures énergétiques

NT6- Alimentées par une cellule à fusion, ces armures fonctionnent comme une peau très solide absorbant les dégâts, en entourant le porteur d'un champ de force. Elles peuvent fonctionner 24 heures d'affilée. Elles sont livrées avec les équipements de base suivants : synthéviseur, communicateur planétaire à neutrinos, mégaphone, médibloc intégré, avec logimec Médecine3 (en cas d'inconscience, le médibloc intervient automatiquement), senseur multiradiation, senseur sonique, localisateur de contact, ordinateur NT6, trois fourre-tout.
Prix : 500000 C$, *masse* : 5 kg.



FICHE DE VAISSEAU

nom : KALIMERA..... *classe* : TRANSISTEL..... *confort* : 3
propuldion type : VARLET..... *pavillon* : VIALA..... /75 950/33 293/04 615
statut : CORSAIRE..... *propriétaire* : Marie-Anne ROSA Sanchos.....

prix total : 41 214 150..... *coût d'exploitation* :..... 1 700 C$/a.l.
v.t.l. : 17 V ,*espace* : 056 100, *maniabilité* : 2, *antimatière* : 11 400,
logiciel infopilote : 2, *logiciel infotir* : 4, *écran* : 020.

		nombre	masse/unité	prix
EQUIPAGE	total	**06**		**600 000**
Pilotes		02	Selon	200 000
Mécaniciens		02		200 000
Gestionnaires		01	type de	100 000
Artilleurs		01		100 000
PASSAGERS	total	**09**	confort	**900 000**
Eveil		09		900 000
Hibernation			1	100 000
EQUIPEMENT	total	—	—	
Transmetteur			200	10 000 000
Grappin			100	1 000 000
ARMES SOL	total	**03**	**1,5**	**600 000**
Dans l'axe			0,1	100 000
Sur tourelle		03	0,5	200 000
ARMES ANTINAVIRE	total	**02**	**100**	**20 000 000**
Canaonde			1	5 000 000
Fleur de la Mort		02	50	10 000 000
ARMES ANTIPLANETE	total			non
Bombe A.M.			1	disponible
Cassemonde			60 000	dans le
Déploseur nova			100 000	commerce

Navire auxiliaire

- ..... - ..... - ..... - .....
- ..... - ..... - ..... - .....

HANGAR I Cale 21,5 tonnes (10 750 C$)

POINTS ARMEMENT	nbre armes	valeur maxi	valeur courante
Batterie I	002	024	
Batterie II			
Batterie III			
Batterie IV			
Batterie V			
Batterie VI			
POINTS COQUE		080	
POINTS PROPULSION		050	

Mais bien entendu la principale caractéristique des Corsaires reste l'extraordinaire liberté dont ils disposent. Sillonnant les routes galactiques à bord de leurs vaisseaux Varlet, les Corsaires sont sans doute les plus grands voyageurs de l'univers. Et donc les meilleurs connaisseurs des dangers et merveilles de la galaxie connue (ou non).

Un vaisseau corsaire typique : Kalimera

Les Transistels équipés comme Kalimera sont légions aux frontières de l'Empire. En fait, ce type de navire est idéal pour les Corsaires. Il est assez grand pour éviter à un commanditaire de fractionner sa cargaison, assez petit pour être facilement plein, assez rapide pour échapper aux gros pirates, et assez armé pour que les petits trouvent à qui parler. Les propriétaires font généralement peu de transport à la demande, préférant spéculer sur une cargaison qu'ils acquièrent eux-mêmes.
Les Transistels font donc les trajets jugés trop dangereux par les grandes corporations impériales. Dans certains secteurs, il n'est question que de longs trajets à limite d'autonomie, de secteurs indépendants aux mains de barons et de hobereaux ayant la main lourde sur les droits de passage, les estimant parfois à la valeur du navire et de ses occupants... Il va de soi que les marchandises précieuses rapportées de tels endroits se vendent très cher...

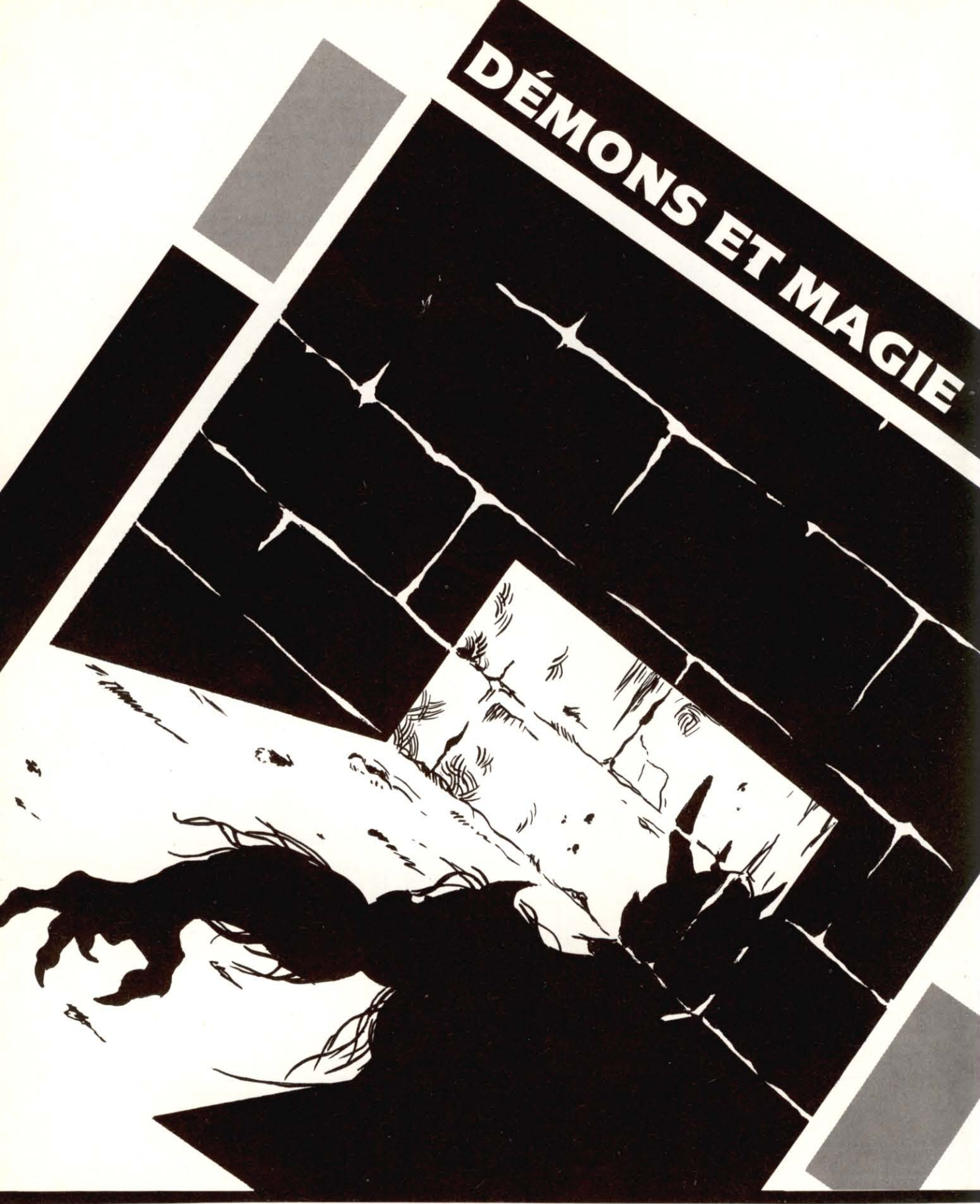
Légende

Classe : Nom générique du type de vaisseau classé selon sa masse.
Confort disponible : Type de confort à l'intérieur du vaisseau (5 poss.).
Propulsion : Type de moteurs utilisé (Varlet = petits vaisseaux, Lehouine = grands vaisseaux).
Pavillon : Monde d'origine.
Statut : Militaire, civil ou corsaire.
Coût d'exploitation : Seuil de rentabilité de toute opération.
V.T.L. : Vitesse Triche-Lumière maximum.
V. Espace : Vitesse maximum en espace normal.
Antimatière : Carburant des vaisseaux Varlet.
Logiciel Infopilote ou Infotir : Assistance informatique au pilotage et au tir en espace normal.
Ecran : Protection contre les armes antinavires.
Equipage (Eqp) : Ensemble des Etres nécessaires à la conduite du navire.
P = Nombre de pilotes
M = nombre de mécaniciens
A = Nombre d'artilleurs
G = Nombre de gestionnaires
Passagers maxi : Nombre maximum d'Etres transportables en éveil ou en hibernation.
Equipement : Transmetteur de matière et Grappins.
Armes sol : Armement utilisable contre un objectif au sol, montée dans l'axe ou sur tourelle.
Armes antinavires : Armement utilisable contre une cible en mouvement (canaonde, fleur de la Mort).
Armes antiplanètes (réservées à l'Armée Impériale) : Armes capables de détruire des planètes entières (bombe antimatière, cassemonde, déploseur nova).

François Nedelec et Pierre Zaplotny
Illustration : ***Manchu***

Avec l'aimable autorisation des Editions Robert Laffont.

DÉMONS ET MAGIE



premier supplément pour

Stormbringer

BIENVENUE AUX PORTES DU PARADIS

Au bûcher, l'hérétique !

Vous avez acheté un beau jeu de rôle. Le thème, l'époque, les personnages, les aventures : tout vous plait. Mais pourquoi faut-il qu'il y ait 4765 tables à consulter pour chaque point de règle ? Ne vous énervez pas et ne mettez pas le jeu au rebut. Il y a toujours moyen de s'arranger...

Cet individu était des plus suspects, d'alignement certainement chaotique. J'ignore comment il réussit à attirer l'attention de la foule qui se pressait sur le parvis de la cathédrale de Notre Dé du Saint Donjon, pour la fête du Grand Dragon, protecteur des jeux de rôle et de dés réunis. Toujours est-il que, juché sur un énorme Dé et s'aidant sans doute d'un sort d'attention puissant, il parla en ces termes.

"Amis joueurs ! J'apporte aux Jeux de Rôle le salut des wargames, qui ont formé ma jeunesse" (*nota : les wargames sont ces jeux étranges où l'on prétend résoudre une bataille entière en lançant une seule fois un seul misérable Dé*).

"J'aimerais vous faire part de mes réflexions de joueur de rôle et de maître de jeu débutant. J'ai entamé mon apprentissage par l'horrifique et excellent "Appel de Cthulhu". Un système de jeu parfois curieux, mais point déplaisant. Puis, j'ai quelque peu fréquenté l'université classique de "D&D", où l'absurde est semble-t-il considéré comme un des beaux-arts. Ensuite, j'ai traversé les personnages clonés de "Paranoïa", et j'ai failli me perdre dans les ramifications de leurs compétences. Enfin, j'ai abordé le JRTM. Autrement dit, le superbe Jeu de Rôle des Terres du Milieu. Là, j'ai découvert un système de création de personnage admirable, précis comme un mouvement d'horlogerie helvète d'avant le quartz, complet comme l'Encyclopaedia Britannica, et d'une logique interne rigoureuse, puisque le jeu s'appuie sur l'univers merveilleux créé par Saint Tolkien le Grand (*la foule accomplit d'une même mouvement le geste sacré : mimer le passage d'un anneau au doigt*).

Tolkien ne nous a pas seulement fait don d'un univers complet, de la religion à l'art culinaire, mais il nous a aussi laissé en héritage un univers poétique. Bref ! Je décidai de consacrer ma vie au JRTM (en dehors bien sûr des moments que je consacrerai à autre chose)".

Il y eut dans la foule des applaudissements, mais des ultra-orthodoxes sifflèrent : le JRTM n'utilise que deux D10, faisant fi des glorieux D4,D6, D8, D12, D20...

"Cependant, reprit l'étranger, je découvris avec tristesse que, dans sa perfection mathématique, le système de jeu du JRTM paraissait plus fait pour un MJ informatique que pour un MJ humain. Or, il existe, je vous le certifie, quelques différences entre un ordinateur et un être humain. Ainsi, l'ordinateur manipule bien plus facilement beaucoup plus de chiffres. En revanche, l'être humain a -s'il s'en donne la peine- beaucoup plus d'imagination et peut improviser.

C'est pourquoi, après m'être difficilement remis d'une indigestion aigüe de tables de résultats, coups critiques et autres maladresses (*"Fumbles !" crièrent les orthodoxes, qui préfèrent baragouiner anglais*)... Je résolus d'élaborer un système de jeu simple, souple et adaptable à de nombreux JdR. Le voici : (*Un grand silence se fit dans l'assistance*).

Qu'on me comprenne bien. Il ne s'agit pas de refaire le coup de R.O.L.E ni de la Charte Angoûmoise, mais de greffer sur des univers fascinants dotés d'un système de jeu qui peut sembler écrasant la possibilité -si MJ et joueurs le désirent- de jouer un rôle au lieu de jouer aux dés la plupart du temps : activité certes fort louable, mais qui peut rebuter quelques-uns. Quelques uns et même beaucoup, qu'il serait dommage d'exclure du monde des Jeux de Rôle : il y a de la place pour tous dans le Grand Donjon des JdR !

Dans le JRTM, comme dans nombre d'autres jeux, un personnage possède un certain pourcentage de chance de réussir chaque type d'action (nager, par exemple). A priori, s'il tire 1 D100 (2 D10 combinés) sous ce chiffre, l'action est réussie.

Mais il faut des correctifs : le % brut est valable pour un TYPE d'action, non pour une action particulière. De plus, les circonstances sont variables : notre personnage est peut-être épuisé, ou blessé, ou lourdement chargé... Ou il peut au contraire bénéficier d'un avantage inhabituel.

Tout cela se traduira, au gré du MJ, par un malus ou un bonus. Malus ou bonus qui peut bien sûr résulter d'une table savante, hyper-précise et super-complète, mais qui peut aussi être partie intégrante du scénario -si l'évènement était prévisible- ou même être directement attribué, à vue de nez, par un MJ imaginatif et responsable !

Ensuite, il n'y plus qu'à tirer le dé.

Exemple ! Gismo le hobbit nage assez mal : 20 % de réussite au départ. Il veut traverser une petite rivière au cours calme : prévoyant, le MJ avait, dès la mise sur pied du scénario, attribué à ce cours d'eau un bonus de 60 pour toute personne capable de nager. Mais d'affreux Orques ont aperçu Gismo et l'arrosent de flèches imprécises mais inquiétantes : à l'instant, le MJ décide d'un malus de -20. Total : 60 %. Si Gismo tire 01 à 60, il passe. Sinon, il boit la tasse.

Coups critiques et maladresses ? Simple. Utilisons le principe de l'Appel de Cthulhu ! Si le tir de dés est très inférieur au % de réussite total (ici, disons, au dessous de 15) le joueur voit l'efficacité de son action multipliée, il peut même rejouer et additionner les résultats.

Si le tir de dé est à peine inférieur au % de réussite total (ici, entre 46 et 60), les effets de l'action seront divisés par deux.

Tout ceci, pour un nageur, n'aura pour effet que de le fatiguer plus ou moins. Mais, pour un combattant, ce peut être le moyen de tuer un dragon avec un cure-dents ébréché... et BEAUCOUP de chance... et un certain bon vouloir du MJ ! Car, je n'hésite pas à le dire, le joueur qui a su MERITER sa chance, en jouant particulièrement bien son rôle, en ayant de bonnes idées tirant l'équipe d'embarras... Ce joueur peut et doit être aidé par le Destin... c'est à dire par le MJ ! ! !" (*Des rumeurs furieuses s'élevèrent de la foule. L'orateur les fit taire en s'écriant :*)

"Le grand Gary Gygax (*Béni soit son nom, murmura rituellement l'assistance*), oui, Gary lui-même n'a-t-il pas déclaré que les dés ne servent qu'à faire du bruit derrière le paravent ! ! !

En revanche, si le tir de dés est largement supérieur au % de réussite total (d'au moins 50 % : ici, 60 + 30 = 90), gros ennuis pour le perso. Au delà encore (le double, le triple du % de réussite...) : très gros ennuis. Pire encore : mieux valait rester couché. Exemple : Grouc, l'orque, veut frapper de son épée un barde cuirassé de cuir rigide. Cet épéiste est moyennement adroit (45 % seulement au départ) et son adversaire pare de son mieux (malus : -20 %) tandis que le soleil se lève (pauvre orque ! : -10 %). Total : 15 %. Grouc tire 65. Autrement dit, il glisse, tombe et s'empale sur son épée. Bye bye, Grouc (car c'est une grande épée et Grouc n'avait plus beaucoup de points de coups).

Le MJ évaluera au départ selon le jeu la difficulté de base pour toucher un adversaire plus ou moins blindé (bonus ou malus) ainsi que les dégâts faits par les armes. Idem pour les sorts, chaque fois en s'inspirant plus ou moins du système proposé par les règles (PROPOSE ! Ce n'est pas une loi d'airain, beaucoup de concepteurs de JDR prennent la peine de le signaler dans leurs manuels !).

Mais j'arrête ici. Vous avez compris que ces quelques lignes ne sont que le cadre d'un système ultra-souple que l'on peut adapter sur des personnage hyper-précis pour obtenir un jeu... jouable, c'est à dire où l'on passe plus de temps à jouer un rôle qu'à jeter des dés.

Je ne prétends point détenir la vérité, ni empêcher ceux qui le veulent de lancer leurs dés favoris, mais il me semble que cette façon de pratiquer le JDR pourrait lui valoir d'attirer nombre de candidats-joueurs intéressés par l'AMBIANCE de tel ou tel jeu, mais non par tel ou tel SYSTEME de jeu, par le plaisir de VIVRE une aventure plus que par celui de secouer fébrilement des dés de formes variées !"

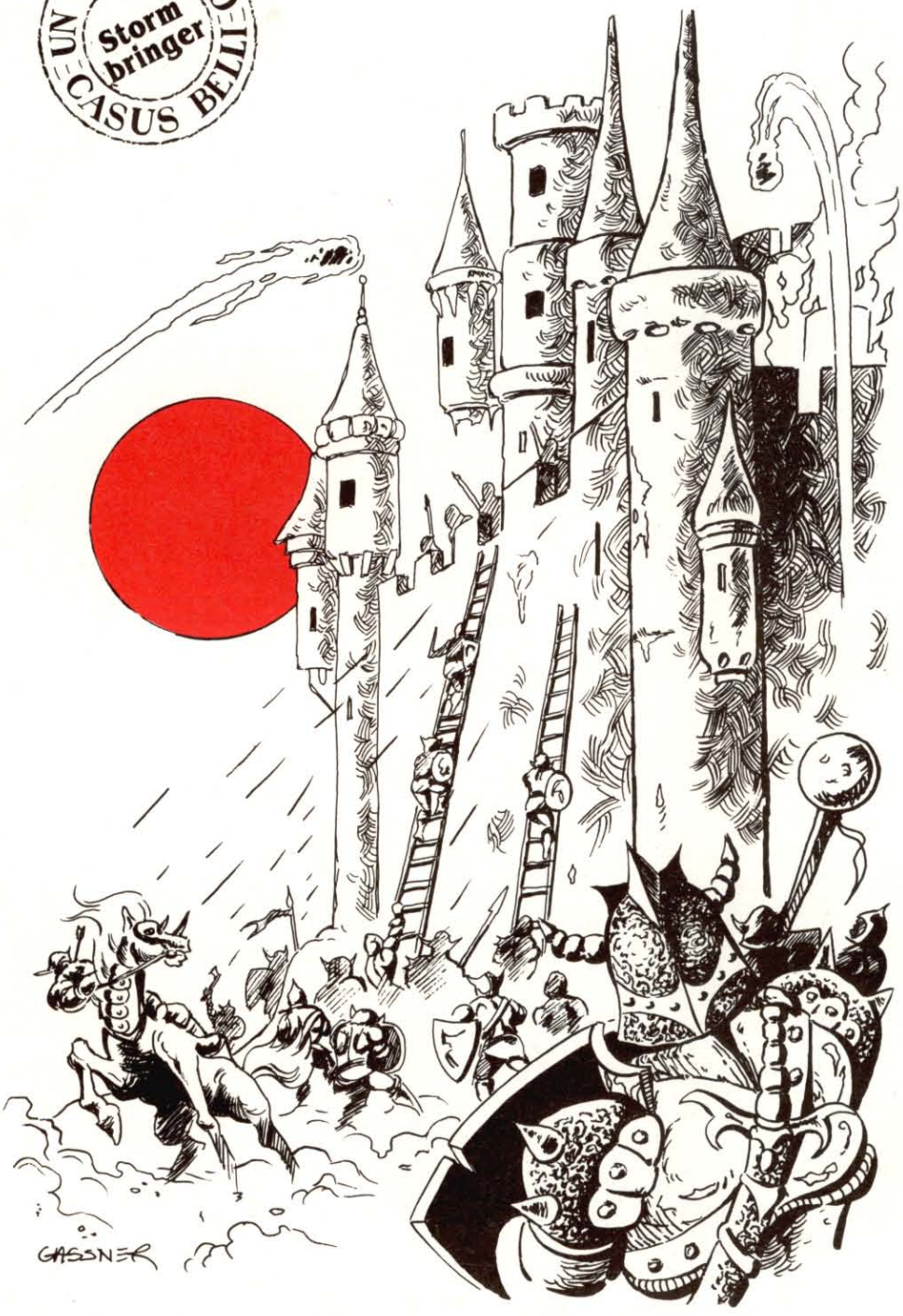
C'en était trop. Soulevée par une sainte colère et brandissant des D20, la foule se jeta sur l'iconoclaste et l'entraîna en hurlant : "Au bûcher, l'hérétique !". Mais le temps de jeter 3D4 + 1 pour déterminer la taille du bûcher, de jeter 1D20 + 2 sur la table ad hoc pour choisir le bois à brûler, d'allumer le tout en jetant 1D8 + 1D6 pour battre le briquet... Ce lâche d'espion des wargamers avait disparu. Arg !

Signé : Alea jactaest, ninja-paladin 174ème niveau (plus l'entresol).

Retranscrit par Frank Stora
Illustration : *Thierry Segur*

La Quête du

UN SCENARIO pour Storm bringer CASUS BELLI



Historique

Un siècle exactement avant la naissance d'Elric de Melniboné, un jeune sorcier du nom de Limlinn de Myrrhyn (un homme ailé) parvint, grâce à d'obscures machinations et à un pacte conclu avec Arioch, à se faire offrir le duché de Séqua par le Roi de Jharkor, Leocaris le Quatrième.

Cette couronne ducale usurpée valut à Limlinn la haine des vieilles familles nobiliaires du royaume de Jharkor. Pourtant, les compétences en nécromancie de l'homme ailé, ainsi que la terrible efficacité de ses espions (la Guilde du Corbeau conduite par Thufir le Tarkeshite, un ami de Limlinn), lui permirent de faire de son duché une terre prospère, défendue par une solide forteresse : Castelchaos !

Malheureusement pour lui, le sorcier termina tragiquement son existence mouvementée, assassiné par l'un de ses proches. Sa mort avait été commanditée par le Théocrate de Pan Tang, inquiet de la puissance grandissante de celui qui n'était, après tout, qu'un aventurier trop ambitieux...

Aujourd'hui, Limlinn est mort depuis 15 ans. Son fils, Viri-Sek vient juste de célébrer son dix-septième anniversaire. Le duché de Séqua est régenté par Araknee de Lyor, Princesse de Pan Tang et mère de Viri-Sek, qui a su gagner la confiance de l'armée ducale et -surtout- de la Guilde du Corbeau.

Araknee, alors qu'elle étudiait dans la bibliothèque de Castelchaos (qui contient pas moins de 10000 volumes et parchemins de sorcellerie écrits dans la langue sacrée de Melniboné), a découvert dans un antique grimoire, un texte traitant du légendaire Bâton de l'Equilibre. Ce texte affirme que le Bâton renferme une puissance sans limite, supérieure même à celle des Seigneurs du Chaos ou de la Loi. L'auteur de ces lignes, un sorcier, prétend que l'un des seuls moyens pour le trouver, consiste à se placer sur le Pentacle de l'Aube afin d'être transporté dans ses domaines. Mais il précise également que personne, jusqu'ici, n'est revenu sain d'esprit de cette quête. Il raconte qu'il a rencon-

Ce scénario est prévu pour les cinq personnages pré-tirés que vous trouverez à la fin du module. Bien sûr, un bon maître de jeu pourra très bien l'adapter à sa propre campagne, mais cela risque de lui demander pas mal de temps et de réflexion. Module de tournoi, cette aventure a été jouée lors de la Convention Nancéenne des Jeux de Simulation en Octobre 1985.

Bâton Runique

tré un jour un pillard renommé qui l'avait entreprise et qui, à son retour, a passé le restant de ses jours à planter des navets dans un état de prostration mentale absolue...

Introduction

La Princesse Araknee de Lyor connait l'emplacement de la Tour aux Plans Multiples où se trouve le Pentacle de l'Aube. C'est pourquoi elle demande à son fils de partir en quête du Bâton Runique qui, croit-elle, aurait le pouvoir de ramener à la vie Limlinn, dont le corps embaumé repose dans un sarcophage de cristal placé dans la plus haute salle du donjon. Viri-Sek sera accompagné dans son périple par quelques compagnons. Le lendemain matin, dès les premières lueurs du jour, montés sur de bons destriers aux fontes pleines de provision, les aventuriers partent vers l'inconnu...

Le voyage jusqu'à la Tour

● **Les terres du duché**. La région est prospère et des paysans bien nourris saluent les cavaliers au passage. Le soir venu, les personnages peuvent dormir à la belle étoile ou demander l'hospitalité à l'un des baronnets du duché.

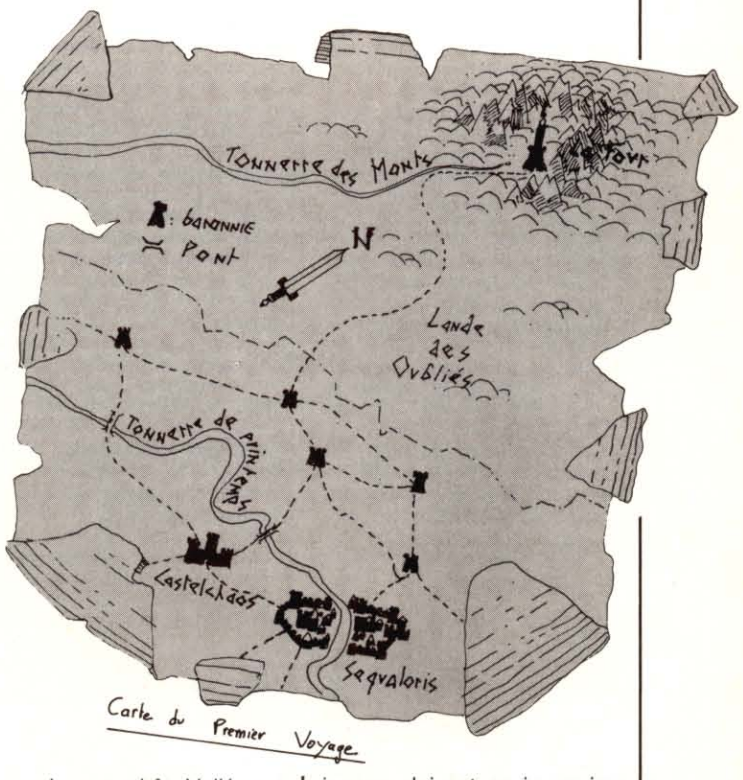
● **Hors des terres**. Les limites du duché se trouvent à la frontière entre Jharkor et Dharijor. Le paysage environnant offre a cet endroit le spectacle d'une lande semi-désertique et légèrement vallonnée. Un jet réussi en *Voir*, permet de remarquer qu'ils sont suivis, à distance respectueuse (2 lieues) par un cavalier vêtu de noir. La nuit, ils entendent au loin le rugissement de cors qui se répondent...
Note : les aventuriers sont suivis par un groupe composé d'une quarantaine de cavaliers pantangiens qui ont eu vent, grâce à des indiscrétions, du motif de leur quête. Le Théocrate, craignant que Viri-Sek ou la Princesse ne se serve du Bâton Runique pour porter ombrage à sa puissance, a décidé de faire suivre le fils de Limlinn et ses compagnons. Il espère que ses hommes pourront éventuellement dérober l'objet magique, alors que lui-même profitera de l'absence de Viri-Sek pour tenter de s'emparer de Castelchaos et d'éliminer sa vieille ennemie : Araknee de Lyor.
Les joueurs ne pourront pas essayer de surprendre leurs poursuivants tant que le terrain n'est que légèrement vallonné. Ce n'est qu'aux parages immédiats de la Tour, que le terrain montagneux et boisé se prêtera, s'ils le désirent, à une embuscade. Il y a cinq cavaliers, qui constituent l'avant garde du Théocrate. Pour leurs caractéristiques, voir "Les hommes de Pan Tang" en annexe. En cas de danger, ils n'hésiteront pas à avertir le gros de la troupe à l'aide de leurs cors, s'ils en ont le temps, bien sûr !

La Tour aux Plans Multiples

Au centre d'un cirque montagneux aux cimes enneigées se trouve une tour de forme conique dont émane une aura diaphane et bleutée, striée de veinules rouge-sang animées de pulsations régulières. Cette tour n'a qu'une seule entrée : une petite porte sculptée. Pour l'atteindre, les personnages doivent se frayer un passage dans l'aura bleue quasi-matérielle qui s'ouvre, telle une plaie, et laisse suinter du sang humain. A ce moment précis, un cri strident de femme retentit au coeur de l'édifice et se répercute dans les montagnes...
Note. Chaque personnage doit réussir un jet de SAN pour éviter de s'évanouir (durée de l'évanouissement : 10 minutes).
Lorsque les personnages pénètrent dans la tour, ils découvrent une salle circulaire d'une vingtaine de mètres de diamètre sur le sol de laquelle sont gravés douze pentacles. Mais, à peine ont-ils franchi le seuil de la salle, qu'ils deviennent invisibles et silencieux !
Note. Chaque joueur doit être pris à part et questionné sur le pentacle dans lequel il choisit d'entrer. En fait, onze d'entre-eux n'ont aucun effet. Par contre le douzième, lorsqu'il est éclairé à l'aube par un rai de lumière provenant de la porte, transportera l'aventurier dans le plan du Bâton Runique à l'Ile des Voyages.
Les Pantangiens arrivent à la tour peu de temps après les joueurs. Ils laissent derrière eux cinq hommes pour garder leurs chevaux et empruntent le Pentacle de l'Aube une demi-heure après Viri-Sek et ses compagnons.

L'Ile des Voyages

Après quelques instants de trouble dûs aux effets du changement de plan d'existence, les personnages apparaissent sur un socle placé au bord d'une allée. Lorsqu'ils quittent ce socle, une statue à leur image les



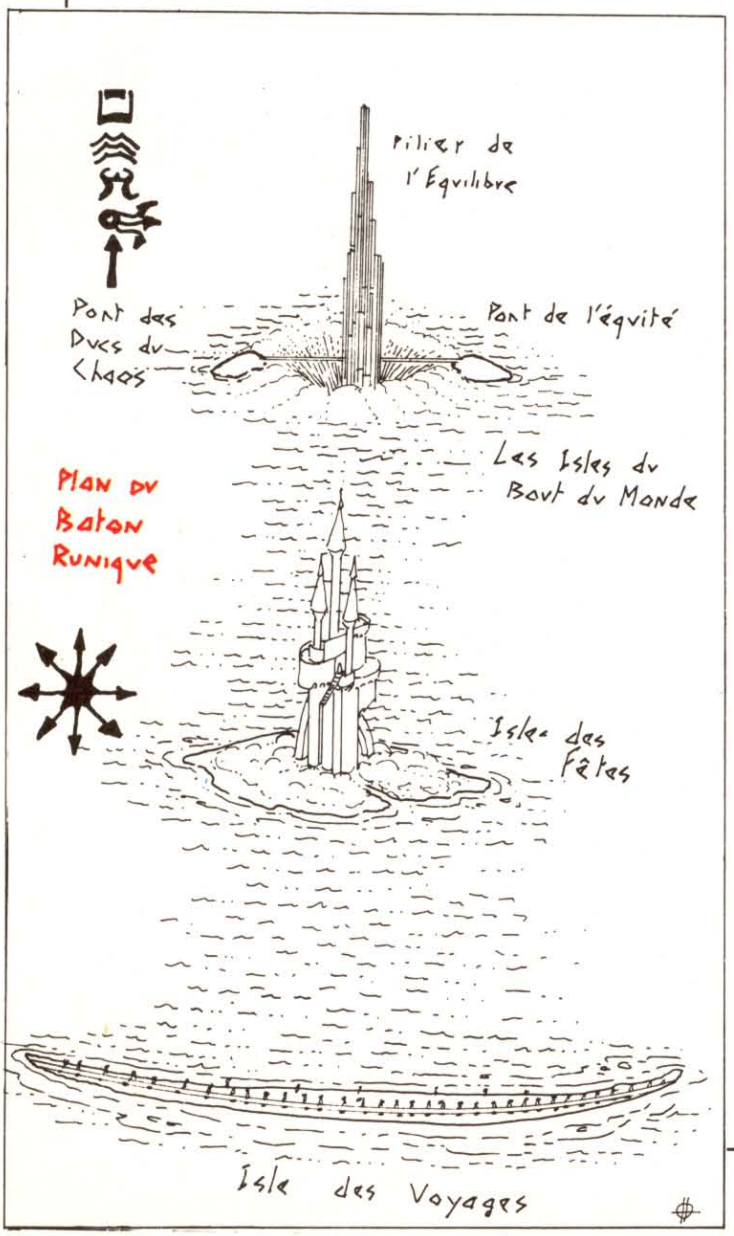
Carte du Premier Voyage

y remplace aussitôt. L'allée est nimbée d'un voile de brume et il semble qu'en ces lieux, la journée touche à sa fin. A leur gauche, les aventuriers remarquent que l'allée est bordée de socles portant chacun une statue. A leur droite, les socles sont libres.
Note. Si les joueurs décident de suivre l'allée, ils peuvent marcher à l'infini. Parmi les statues de gauche, Viri-Sek reconnaîtra l'effigie de son père qui, comme toutes les autres statues, arbore une expression sereine et heureuse.
Si les joueurs préfèrent quitter l'allée, ils arrivent au bord d'un rivage paisible au bout de quelques minutes de progression sur un gazon apparemment entretenu avec soin. Ils découvrent alors une étendue d'eau luminescente qui semble être la seule source de lumière de ce monde...
Dès qu'ils se sont arrêtés, ils percoivent une étrange musique et les éclats lontains d'une fête. En marchant le long du rivage, les personnages découvrent tous les cent mètres une statue représentant une ondine tenant une conque. S'ils soufflent dans cette conque, un esquif d'argent à la proue ornée de gemmes sort silencieusement des brumes et glisse lentement vers eux. Cette embarcation n'est dotée d'aucun moyen de propulsion : les joueurs doivent en improviser un (ex : pagaie grossière ou élémentaire de l'eau).
Les personnages ne peuvent s'orienter qu'en suivant les rumeurs qu'ils ont entendues. La traversée ne dure que quelques dizaines de minutes, mais à peine ont-ils perdu de vue l'île qu'ils viennent de quitter, qu'ils entendent le son d'une conque qui retentit (les hommes de Pan-Tang appellent un esquif !). Bientôt, ils aperçoivent une nouvelle terre...

L'Ile des Fêtes

Au fur et à mesure de leur approche, la musique se fait plus distincte et les aventuriers discernent nettement des rires et des bruits de conversation. Ils débarquent sur la rive d'un jardin magnifique composé, de façon subtile et harmonieuse, de haies disposées en labyrinthes, de plans d'eau, de bosquets, etc... Le centre du jardin est occupé par un château de cristal à l'architecture élancée et aérienne (c'est de là que provient la musique). Dans le jardin, une fête bat son plein.
Les innombrables invités sont parés d'une élégance et d'une grâce supérieures même au plus noble des aventuriers et égalant celles des légendaires Melnibonéens. La plupart parlent des langues inconnues et se pressent autour de tables couvertes des mets les plus

délicats qu'il soit possible d'imaginer.
Alors que les personnages essayent de se mêler à l'assemblée pour interroger les invités, la musique cesse brusquement ! Dans un silence total, la foule s'écarte pour former un cercle autour des intrus. Une femme superbe s'avance alors vers eux. Son port de tête majestueux et le respect avec lequel la regardent maintenant les invités en font indiscutablement la maîtresse des lieux. Ses yeux en amande au regard pourpre insoutenable trahissent son origine : Melniboné...
Sinn Helya, l'étonnante princesse melnibonéenne, n'est en fait qu'une projection du Bâton Runique. De même, l'univers dans lequel évoluent les personnages n'est qu'un rêve tangible de cette entité. Cependant, Sinn Helya ne fera rien pour détromper les aventuriers et jouera même du quiproquo. Elle engage la conversation et leur demande la raison de leur venue en ces lieux (libre au maître de jeu de lui donner la personnalité qu'il veut, sachant qu'elle est le Bâton Runique et, qu'en conséquence, elle est omnisciente). Sinn Helya ne peut être blessée en aucune manière. Elle dispose d'un pouvoir formidable dans sa voix et son regard. Toute personne qui ne réussit pas à s'opposer à son POU de 32 sur la Table de Résistance, devient balbutiante et maladroite comme un nourrisson pendant 1D20 minutes. Elle n'utilisera ce pouvoir que si elle est menacée ou contredite violemment.
Après quelques minutes de conservation, des cris de douleur et de surprise fusent de la foule. Les Pantangiens ont débarqué et se frayent une "haie d'honneur". Ils laissent ensuite passer leur chef, Lebrek-Arn. Celui-ci se plante devant les aventuriers et leur ordonne de s'écarter. Agressif et méprisant, il n'hésitera pas à attaquer les personnages s'ils n'obtempèrent pas. Dans ce cas, Sinn Helya utilisera son pouvoir pour obtenir le calme, avant de révéler aux adversaires que l'objet qu'ils recherchent se trouve au "centre de ce monde", fiché dans le Pilier de l'Equilibre. Pour le trouver, il suffit de prendre une embarcation et de remonter le courant jusqu'à lui... A peine a-t-elle fini son discours que les hommes de Pan Tang se ruent vers leurs esquifs. Avant de partir lui aussi, Lebrek-Arn invoque un Gnome pour retarder les aventuriers.



Le pilier de l'Equilibre

Le voyage
Le trajet semble durer une éternité, mais se passe sans problème. Enfin, les aventuriers arrivent devant un gouffre gigantesque dont surgissent des flots rugissants d'eau lumineuse. De deux minuscules îles situées au bord de l'abîme, deux ponts à l'apparence fragile s'élancent jusqu'à un immense pic de basalte (voir plan).

Les ponts
Ils symbolisent les deux bras de la balance cosmique -le Chaos et la Loi- qui s'équilibrent grâce à la force du pic qui les sépare. Les personnages ont quelques ennuis pour aborder les îles (les eaux tumultueuses !).

A) Le Pont de l'Equité. Il est gardé par un agent de la Loi, attaché pour l'éternité à la défense du pont. Ce magnifique chevalier déclare haut et fort que quiconque veut passer doit le battre. En fait, s'ils le demandent, les personnages apprennent qu'un adversaire humilié est indigne de lui et peut donc passer sans encombre. Dans ce cas, il leur suffit de s'humilier (à l'appréciation du maître) pour être autorisés à passer. Sinon, il faut combattre.
Note. La magie ne fonctionne pas en cet endroit ! De plus, chaque personnage doit affronter le gardien isolément jusqu'à ce qu'il demande grâce, ou jusqu'à ce que l'un d'entre-eux parvienne à tuer le chevalier.

Le gardien : Enguerand de Belleval
Pts de vie : 18. Armure : Plate Complete (1D10+2)

Armes :	Att.	Dom	Par
Lance	80 %	5D6	-
Epée large	75 %	1D8+1+2D6	75 %
Bouclier	-	-	70 %

B) Le Pont des Ducs du Chaos. Sur l'île, un mendiant sympathique, mais ironique, accueille les visiteurs. Il ne s'oppose nullement à leur passage et répond à leurs questions de façon sibylline en essayant de les effrayer (il est la projection d'une des mille formes de Lucifer, lieutenant d'Arioch). Quoiqu'il en soit, chaque aventurier doit affronter seul une épreuve :
-Pour le capitaine : deux marins morts de Pyaray, à l'apparence horrible (algues collées à leur chair putrescente...), se ruent sur lui.
Pts de vie : 13

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache des Mers	30 %	3D6	30 %

-Pour le noble : il est assailli par une cinquantaine de mendiants faméliques, armés de gourdins, de pierres et de couteaux. La foule est traitée comme un monstre unique.
Pts de vie : Le noble ne peut passer que s'il touche 6 fois !

Armes :	Att.	Dom	Par
Mendiants	Nbr de mendiants (%)	2D6	0

-Pour l'assassin : Thufir, le maître de sa guilde lui apparaît et lui donne 3 minutes pour lui prouver sa confiance (plusieurs solutions sont possibles, ex : lui tourner le dos...). Si l'assassin ne veut pas faire celà, "Thufir" lui drainera 1 point de FOR et lui accordera 3 nouvelles minutes. Et ainsi de suite jusqu'à satisfaction de l'apparition.
-Pour la prêtresse : elle doit affronter mentalement un démon indescriptible. Elle livre donc un combat POU contre POU du démon (19). La prêtresse doit réussir deux assauts pour triompher et gagner 1D4-1 points de Pouvoir. Si elle perd trois fois, elle étouffe progressivement et ... meurt.
-Pour Viri-Sek : il doit vaincre son double qui lui apparaît affublé de puissantes ailes de cuir et vêtu d'une armure de plaques avec heaume (1D10+2). Le double a les mêmes armes et les mêmes pourcentages que Viri-Sek, mais ne possède aucune sorcellerie.

Le Pilier
Après avoir traversé un pont glissant surplombant le gouffre d'où jaillissent les eaux, les aventuriers arrivent au pied du pic, devant une double porte d'airain frappée du signe de l'Equilibre (une balance stylisée). Ces portes ont une résistance de 30 et s'ouvrent sur une salle cyclopéenne, percée en son centre d'un trou dans lequel s'enfonce un escalier en colimaçon. Au cours de leur descente (qui dure 3/4 d'heure), les personnages traversent des salles contenant des reliques d'anciennes civilisations oubliées. Enfin, l'escalier débouche sur un couloir terminé par une arche gardée par deux guerriers impressionnants, vêtus de cotte de mailles (ce sont en fait deux squelettes inanimés maintenus par des bouts de bois).

Note. Attention à la trappe ! (3D6 de dégâts). Elle s'ouvre juste devant l'arche. Les joueurs peuvent la détecter s'ils réussissent un jet de *Voir, Chercher*, etc...
L'arche est d'origine naturelle (à ce qu'il semble, du moins) et enjambe un gouffre insondable au fond duquel bouillonne de la lave. Ce pont de pierre permet

d'accéder au pied du Bâton Runique (voir plan), un sceptre de métal de 10 pieds de haut couvert de runes, qui est enchassé dans le pilier de soutènement de la grotte. Autour du pilier, les cadavres déchiquetés des Pantangiens forment une masse grotesque (le Bâton les a renié !).

Pour s'emparer du Bâton, il suffit de faire usage de sa force (la FOR du Bâton est de 20). Cependant, un personnage trop chaotique subira le sort des hommes de Pan-Tang et mourra dans d'atroces douleurs (l'Equilibre est maître ici. N'hésitez pas à utiliser cet artifice pour "supprimer" un mauvais joueur !). Dès que le Bâton a été désserti du pilier, de larges fissures apparaîssent dans les parois et la voûte de la grotte. Tout commence à s'écrouler ! Les aventuriers n'ont pas le choix, ils doivent refaire en sens inverse le chemin qu'ils ont déjà parcouru...

La fuite

Quelques blocs de pierre risquent d'écraser les personnages (un jet réussi sous 5 fois la DEX évite à chaque personnage de prendre 1D20 points de dommages). Après avoir passé la porte d'airain, les aventuriers découvrent que le pic est en train de s'effondrer, que le sens d'écoulement des eaux de l'océan s'est inversé et que les îles sont lentement aspirées vers le gouffre. Ils doivent agir au plus vite s'ils ne souhaitent pas trouver une mort rapide et dramatique.

Arrivés sur l'Ile des Fêtes, les personnages n'entendent plus aucune musique et découvrent les "invités" qui fondent comme de la cire (leurs costumes ont pris une apparence terne, ils sont sales et déchirés). Les arbres se sont dépouillés de leurs feuilles et se transforment rapidement en poudre grisâtre. La "Melnibonéenne" n'est plus là, mais un invité leur déclare, dans un dernier hurlement : "*Vous êtes la cause de tout ceci ! Vous êtes puissants, mais il vous faut fuir. Pour cela, vous devez vous retrouver !...*" (allusion aux statues).

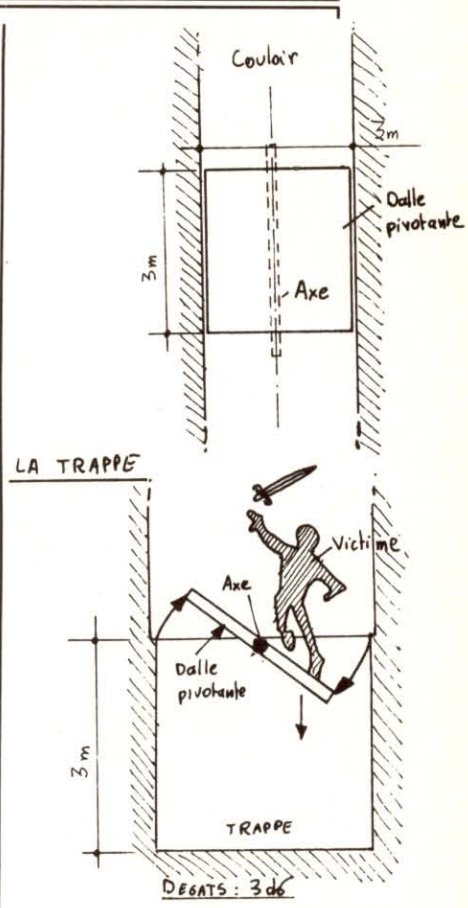
Sur l'Ile des Voyages, les statues ont maintenant des visages tourmentés reflètant le désespoir et une atroce souffrance (leurs âmes planent désormais dans les limbes pour l'éternité). Pour quitter cet univers qui s'effondre derrière eux, les aventuriers doivent remonter sur les socles qui portent leurs statues et "se retrouver", c'est-à-dire se mêler à leur image pour retourner à leur plan d'origine...

Retour aux Jeunes Royaumes

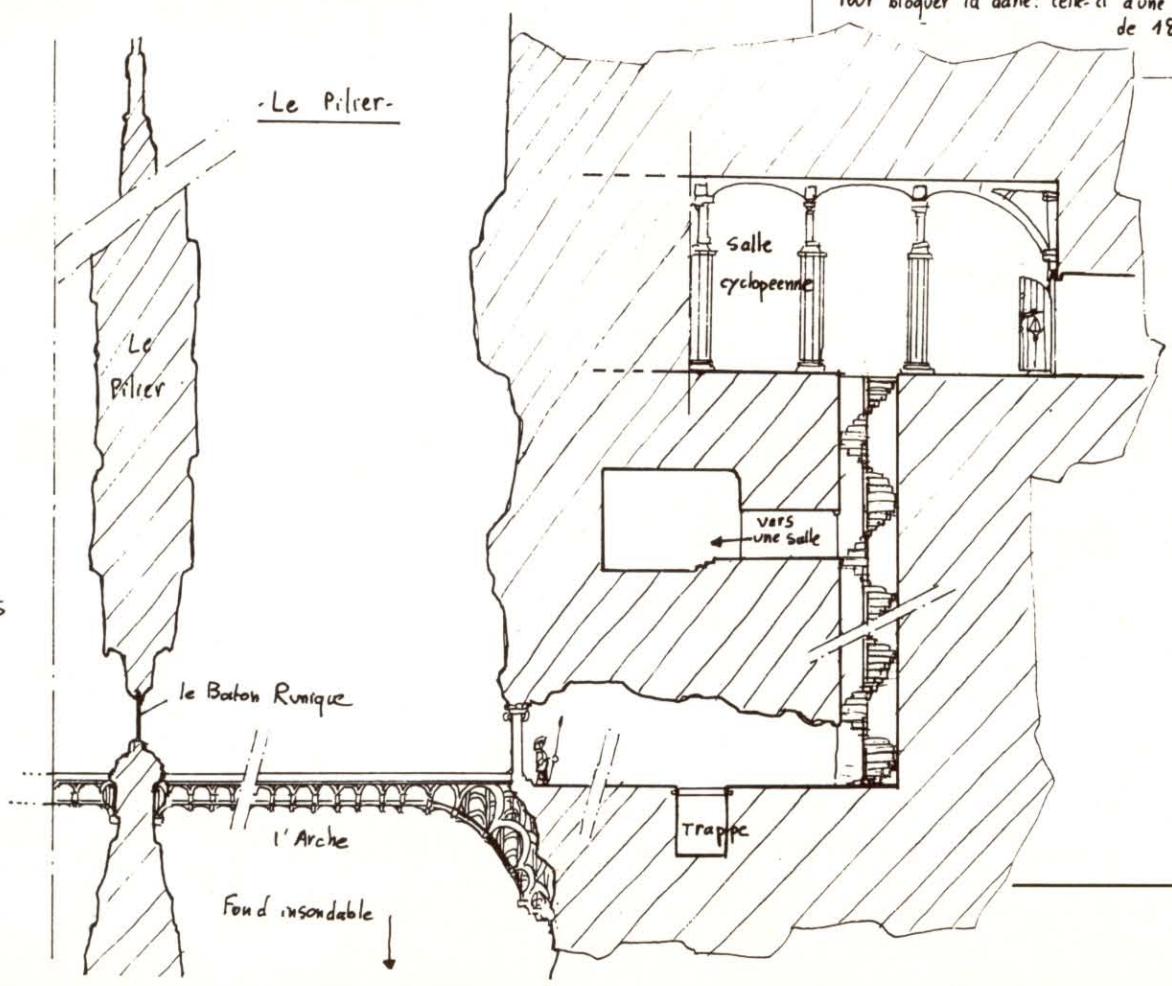
● **L'embuscade**. Les chevaux des Pantangiens sont toujours attachés aux abords de la Tour aux Plans Multiples. Les 5 gardes se sont dissimulés et attaquent les personnages dès qu'ils le peuvent. Mais, après trois rounds de combat, le Bâton Runique brille soudain d'un éclat intense et frappe les agresseurs d'un rayon éblouissant et ils tombent à terre, foudroyés. Une voix grave et profonde résonne alors dans la tête des aventuriers : "*Vous devez encore vivre pour accomplir votre destin !*".

● **Le chemin du retour**. Les terres du duché de Séqua présentent un spectacle de désolation : champs dévastés, villages brûlés et paysans crucifiés. Un vieillard fou leur annonce que c'est "la fin du monde", tout en leur montrant le ciel d'un gris de plomb zébré d'éclairs.

Note. Les troupes des ennemis de Limlinn ont envahi le duché, aidées par la magie de Pan Tang. Le Théocrate a invoqué Kakatal, Seigneur du Feu, et la Princesse Araknee a dû faire appel à Lassa, Dame des Elémentaires de l'Air. Des troupes de cavaliers (1D10+10) sillonnent la contrée en tous sens. 20 % d'entres-elles sont composées d'alliés de Viri-Sek et peuvent apprendre aux aventuriers



Le seul moyen d'éviter le piège est de marcher sur son axe, l'empêchant de pivoter automatiquement.
Pour bloquer la dalle: celle-ci a une force de 18.



LES DEUX PARTIES SONT YMETRIQUES

que la situation est desespérée et qu'il faut fuir (si les joueurs choisissent cette option, cela pourra donner lieu au départ d'une campagne destinée à libérer le duché du joug qui l'opprime. Au maître de jeu de décider, seul, des réactions du Bâton Runique). Si les troupes rencontrées sont ennemies, les personnages doivent se battre ou, plutôt, s'enfuir (quelques tests en *Equitation* seront nécessaires).

● **Castelchaos**. La forteresse est assiégée par les nobles de Jharkor. La seule voie d'accès à l'intérieur est un passage secret dont l'un des joueurs connait l'existence. Humide et étroit, celui-ci aboutit dans la cheminée de la salle d'armes où veillent 10 assassins de la Guilde du Corbeau. Un garde épuisé explique que la première enceinte du château a cédé et que le donjon en a, au plus pour une heure avant de tomber lui aussi. Thufir et 8 de ses meilleurs hommes défendent l'entrée de la Chambre des Invocations où s'est réfugiée Araknee pour lutter contre la magie du Théocrate qui semble devoir l'emporter. Les spadassins ont reçu des ordres stricts et ne laissent entrer personne, pas même Viri-Sek, le fils de la magicienne.

Quoiqu'il en soit, les personnages peuvent être soignés en dix minutes par l'alchimiste du château. Le seul moyen pour eux de sauver Castelchaos est de porter le Bâton Runique auprès du gisant de Limlinn qui se trouve dans la plus haute salle du donjon.

Au coeur de l'apocalypse

Au sommet du donjon

Le toit de la salle occupée par le sarcophage de cristal de Limlinn a été arraché par un boulet de catapulte. On peut donc y observer l'ensemble de la bataille. Les éléments sont déchainés. Le vent hurle en un crescendo infernal. La pluie glacée tombe avec une violence inouïe. Au sommet d'une tour de la première enceinte, le Théocrate a tracé un pentacle, au centre duquel il lance des incantations, les bras levés vers le ciel. Un round après que les personnages aient atteint le haut du donjon, le Théocrate les aperçoit avec stupeur. Il rompt alors sa concentration et invoque un Démon de Combat, en trois rounds, afin de les supprimer. Les personnages sont seuls pour affronter l'épouvantable créature (tous les soldats du château sont occupés à défendre la salle inférieure du donjon que les troupes ennemies tentent de forcer à l'aide d'un bélier de guerre) et, comme il faut 10 rounds pour ramener Limlinn à la vie, ils doivent combattre au moins pendant 6 rounds !

Grumshllr (Démon de Combat)
Apparence : une panthère noire à six pattes, haute de trois mètres et dotée de dents de sabre.
Pts de vie : 40 Armure : 10

Armes :	Att.	Dom	Par
Pattes x2	45 %	2D4+6	-
Gueule *	50 %	1D10+10	-

Au cours d'un round, le démon se sert soit de ses pattes, soit de sa gueule.

Le réveil de Limlinn

Dix rounds après que l'on ait posé le Bâton Runique sur le corps embaumé de Limlinn, celui-ci se lève, le visage dur arborant une sinistre expression de puissance. Si son fils, ou l'un des survivants, le supplie de les aider, Limlinn se sert alors du lourd Bâton des Runes comme d'une épée à deux mains et précipite à coups rageurs le démon du haut du donjon. Ensuite, d'une voix puissante et autoritaire, il interpelle les aventuriers, les armées et le Théocrate. A ce moment, le combat cesse quelques instants...

"Vous m'avez arraché à mon repos et je ne vois que destruction autour de moi. Vous êtes tous de la race des criminels ! Toi, Théocrate, parce que tes invocations lamentables ont aidé les nobles de Jharkor dans leur complot d'oisifs. Vous, les prétendus nobles de vieilles familles, parce que vous avez foulé au pied l'oeuvre de ma vie, ce duché paisible. Toi, mon fils, parce que pour sauver ton duché et tes possessions, tu as précipité par ignorance un monde d'harmonie dans l'éther de l'oubli. Eh bien, (il brandit le Bâton) apprenez que ce sceptre EST l'Equilibre ; il n'interviendra jamais plus dans les misérables affaires des hommes. Vous êtes les fils du Chaos ! Récoltez donc ses fruits jusqu'aux derniers, dussent-ils vous consummer."

Puis il se retourne tristement vers son fils. *"Adieu Viri-Sek. Ton destin est cruel, mais je ne peux rien pour toi."* Sur ce, il déploie ses ailes puissantes (c'est un homme ailé !) et s'envole en direction de la Tour aux Pentacles. Les soldats de Jharkor et de Pan Tang, après quelques instants de stupeur, reprennent le combat avec vigueur, harangués par le Théocrate toujours aveuglé par ses rêves de puissance...

Epilogue

Avouons-le, les personnages ont bien peu de chance de s'en sortir vivants, à moins qu'ils ne préfèrent finir esclaves à Pan Tang. Mais c'est au maître de jeu de décider de leur destin. Si Viri-Sek fait une dernière fois appel à son père avant que celui-ci ne disparaisse au loin, il entendra sa voix lui chuchoter à l'oreille les paroles impies qui permettent d'invoquer Arioch (52 % de chance de réussir l'invocation). Mais le Seigneur des Enfers est un maître exigeant et imprévisible...

Note pour le MJ : Développez, adaptez, décrivez et embellissez. Cette aventure n'est qu'un modèle qui pourra, peut-être, vous aider à créer votre propre campagne. Après l'avoir accomplie, vos joueurs comprendront sans doute mieux l'atmosphère typique de l'univers de Michael Moorcock. Elric a ouvert la voie, à vous maintenant d'explorer les Jeunes Royaumes !

Imaginé par Eric Simon (sans qui rien n'aurait été possible !)
Développé par Laurent Le Bail, Philippe Bourrat et J.B..
Testé par le club "La Cour des Miracles" de Nancy.
Illustration
Alain Gassner
Plans
Stéphane Truffert

Les Personnages Joueurs

Voici les fiches des personnages avec leurs caractéristiques les plus importantes. A vous de les compléter...

VIRI-SEK

FOR :18 CON :15 TAI :14 INT :23 POU :12 DEX :13 CHA :13 SAN :60
Pts de vie : 17. Armure : Cuir (1D6-1).
Age : 17 ans. Classe : Noble. Culte : Arioch. Nationalité : Myrrhyn.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée à 2 mains	40 %	2D8	40 %
Arc du désert	20 %	1D10+1	20 %

Bonus : à calculer !
Histoire : Jeune et fougeux, Viri-Sek est aussi très intelligent. Il ne se souvient pas très bien de son père, mais le portrait qui le représente dans la grande salle de Castelchaos l'a toujours fasciné par son expression de noblesse et de tristesse. Il a appris les arts nécromants grâce à sa mère, Araknee, et peut invoquer Arioch à 12 %. Il est également capable d'appeler un Elémentaire du Feu à 90 %, mais il ne possède assez d'herbes magiques que pour 4 invocations.

GOETZ DREITER

FOR :16 CON :14 TAIL :15 INT :10 POU :16 DEX :15 CHA :10 SAN :80
Pts de vie : 17. Armure : Demi-Plaques (1D8-1). Age : 27 ans. Classe : Assassin. Culte : Arioch. Nationalité : Jharkor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	60 %	D8+1	60 %
Dague	50 %	1D4+2	40 %
Bouclier	40 %	1D6	40 %

Histoire : Jeune guerrier-assassin de la Guilde du Corbeau, Goetz est un vrai professionnel. Il est totalement dévoué à ses maîtres, Thufir et Araknee. Son but est de sauver Viri-Sek, même malgré lui, au cours de sa quête.

KARDREK L'AVENTUREUX

FOR :21 CON :21 TAI :13 INT :11 POU :11 DEX :11 CHA :13 SAN :55
Pts de vie : 22. Armure : Demi-Plaques (1D8-1). Age : 39 ans. Classe : Marin. Culte : Straasha. Nationalité : Ile des Cités Pourpres.

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache des mers	55 %	2D6+2	50 %
Hache	55 %	1D8+2	50 %

Histoire : Capitaine réputé, Kardrek est hanté par le souvenir de Shirilla, une femme des Cités Pourpres, qui l'a repoussé voici vingt ans. Araknee, ayant découvert sa haine pour Pan Tang, lui a offert d'accompagner son fils en échange d'un filtre d'oubli.

THETHYS

FOR :10 CON :12 TAI :12 INT :17 POU :18 DEX :17 CHA :16 SAN :90
Pts de vie : 12. Armure : rien. Age : 25 ans. Classe : Prêtresse. Culte : Arioch. Nationalité : Dharijor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Dague	30 %	1D4+2	30 %

Histoire C'est la grande prêtresse du temple de Castelchaos. Certains prétendent que du sang melnibonéen coule dans ses veines. Nomosophas, un Démon de Savoir, est prisonnier de son diadème. Elle a 90 % de chance de réussir à invoquer un Elémentaire de l'Eau et 30 % de chances pour appeler un Démon de Savoir.

SIGMAR DANGUYR

FOR :15 CON :15 TAI :14 INT :13 POU :15 DEX :10 CHA :13 SAN :75
Pts de vie : 17. Armure : Plaques avec heaume (1D10+2).
Age : 25 ans. Classe : Noble-Guerrier. Culte : Arioch. Nationalité : Jharkor.

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	50 %	1D8+1	50 %
Lance cavalerie	40 %	1D10+1	40 %
Javeline	40 %	1D8+2	40 %
Bouclier	30 %	1D6	50 %

Histoire : Noble déchu et fougueux, il espère un jour pouvoir reconquérir ses biens. Il accompagne Viri-Sek en espérant que la gloire de la quête rejaillira sur ses armoiries.

Les Hommes de Pan Tang

Lebrek-Arn (chef)
Pts de vie : 13. Armure : Plaques avec heaume (1D10+2)

Armes :	Att.	Dom	Par
Epée large	60 %	1D8+1	40 %

Il peut invoquer (50 % de chances) un Gnome en quelques minutes. Il a également 91 % pour invoquer un Démon de Savoir.

Les cavaliers (ils sont 40 !)
Pts de vie : 15 Armure : Demi-Plaques (1D8-1)

Armes :	Att.	Dom	Par
Hache de bataille	50 %	1D8+2	40 %
Dague	40 %	1D4+2	30 %

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N^os^ de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéres. 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 Ennemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Spicheren - Eylau - 1942 - Samuraï - 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 Gopneldaun.

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 (cité 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 Nicollet).

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.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

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 .....

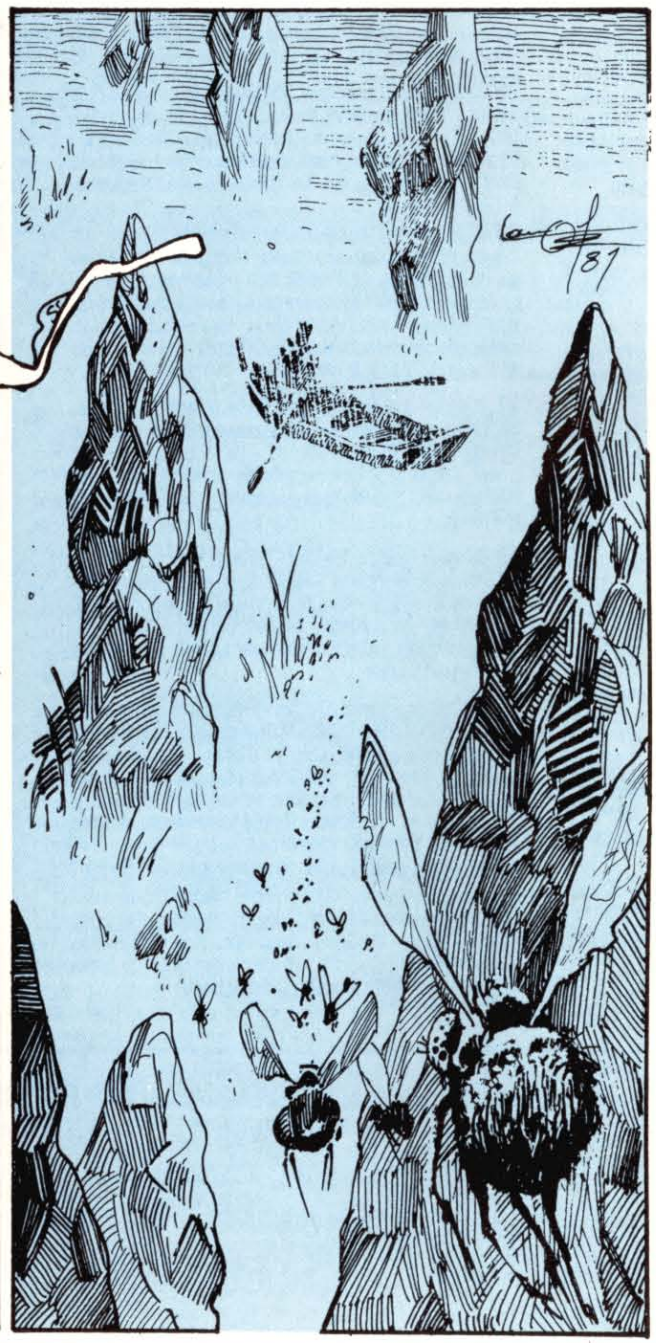
Adresse .....

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.

CB39

Portrait de famille

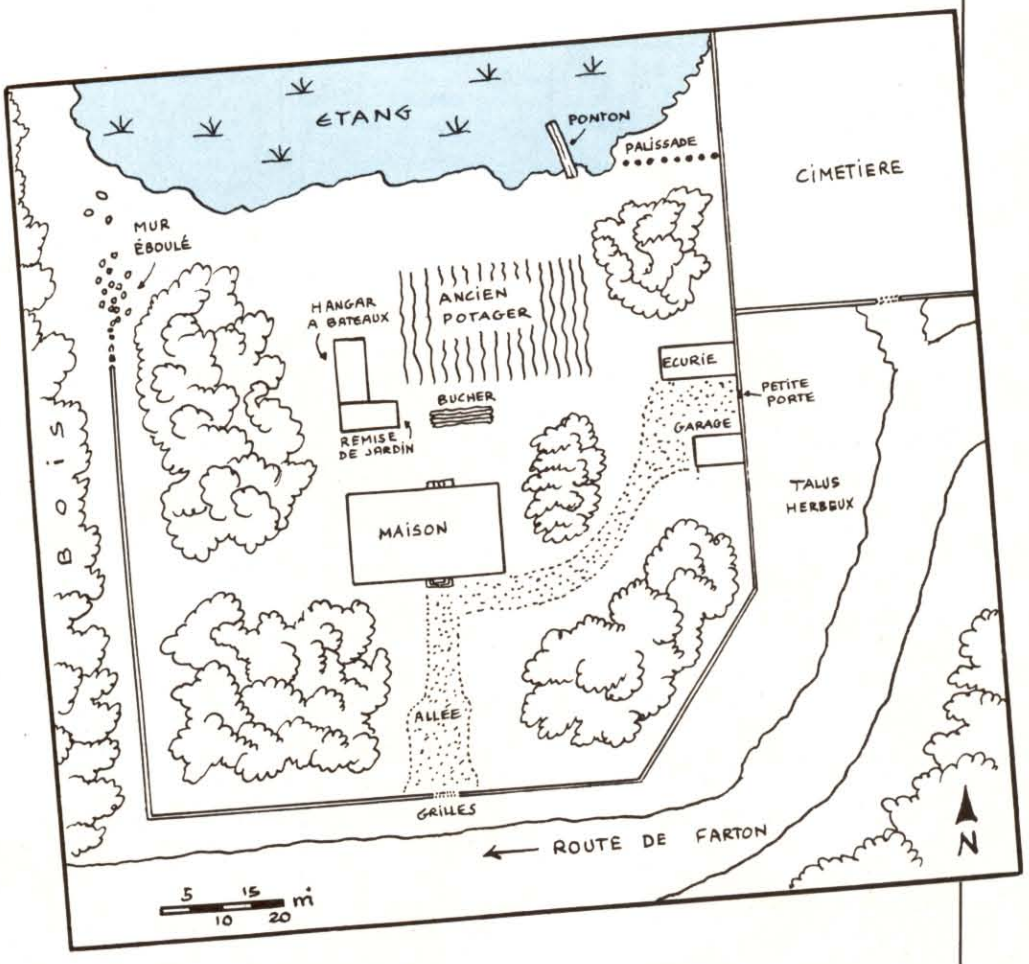


La mission

Lundi 11 octobre 1880. Dans un bureau londonien, les personnages se voient confier leur mission. Il s'agit de se rendre à Flaxton, en Cornouailles, pour élucider une affaire de maison hantée : Brewman Mansion.
"Alfred Brewman n'était pas inconnu de la S.A.U.V.E. C'était un archéologue assez brillant. Dans les années 50, notre société le compta parmi ses membres, et nous lui devons d'inestimables lueurs sur les caractères cunéiformes... Puis nous le perdîmes de vue. Or, il y a 8 ans, en 1872, il fit scandale en publiant un livre que l'opinion générale prit pour l'oeuvre d'un fou : True Face of Death (le Vrai Visage de la Mort). Vous avez dû lire ce livre. Il y affirme que seul l'Inconnu recèle la vérité, qu'il faut l'attirer et non le combattre, que la vie n'est qu'un état imparfait, et que les prétendus démons sont les porteurs d'une révélation qui ne peut venir qu'avec la mort. Nous devons les accueillir et leur ouvrir des passages... Tout cela dans un épouvantable style poético-allégorico-prophétique. (*Note* : les personnages ont effectivement dû lire ce livre, qui ne précise rien de plus que le résumé ci-dessus, apparement l'oeuvre d'un mythomane.) Nous lui fermâmes aussitôt tous les contacts avec la S.A.U.V.E., mais peut-être aurions-nous dû nous méfier davantage. Plus que de nous renier, il se rangeait ostensiblement dans le camp adverse. Mais Brewman s'était mis à vivre une vie de reclus dans sa maison de Flaxton, ne fréquentant apparement plus personne. Pour seule famille restante, Brewman avait une soeur, Esther. Cette dernière s'était exilée en France vers 1855. C'est là qu'elle épousa un Français et eut une fille, Lucille, en 1858. Elle mourut à Rouen en 1872... En janvier de cette année-ci, Lucille épousa Harold Hobgart, un jeune écrivain anglais résidant provisoirement en France.

Ce scénario est prévu pour des personnages débutants. L'action se situe à la fin du XIXe siècle, mais s'il le désire, le MF (Maître des Frissons) peut la transposer à notre époque avec un minimum d'ajustements personnels.

UN SCENARIO pour Chill CASUS BELLI



Rien ne destinait le jeune couple à retouner en Angleterre, sa situation financière étant des plus modestes. Or, il y a environ un mois, Lucille reçut une lettre d'un cabinet d'avoués de Dartmoor, exécuteurs testamentaires de Brewman. Celui-ci, retrouvé pendu dans l'escalier de son grenier le 2 septembre, léguait tous ses biens, dont le manoir ancestral, à son unique héritière, la fille de sa soeur Esther. L'inhumation avait eu lieu le 5 septembre dans le cimetière de Flaxton. Le couple s'y rendit aussitôt. Leur arrivée eut lieu le 1er octobre. C'est donc très récent. Et la jeune femme commença aussitôt à souffrir de cauchemars et à présenter un état de grande dépression. Au médecin qu'ils allèrent consulter à Dartmoor, elle déclara que la maison était hantée. Par chance, ce médecin est en relation avec la S.A.U.V.E., et c'est ainsi que nous fûmes alertés. Il prescrivit du laudanum à l'héritière ; mais il prit le mari à part et lui assura que pour la tranquilité nerveuse de son épouse, il serait bon de faire venir des spécialistes, soi disant pour enquêter sur la hantise de la maison. Il est évident, ajouta-t-il, que Mrs Hobgart ne souffre que d'une dépression due au dépaysement, mais la prendre au sérieux accélèrerait sa guérison...

Telle est donc votre mission. Tâche délicate. Pour Mr Hobgart, vous ne serez que des "imposteurs" venus faire semblant d'enquêter ; pour Lucille, vous serez de véritables spécialistes. Enfin, il se peut que nos craintes ne soient nullement fondées et que nous n'ayons effectivement affaire qu'à une dépression causée par le subit changement de fortune.

Vos billets de chemin de fer sont réservés. Flaxton n'est qu'un petit village isolé, quelque peu arriéré, situé à 20 kilomètres de Dartmoor par la route. Harold Hobgart viendra lui-même vous chercher en cabriolet à la gare de Dartmoor, à votre descente du train, demain matin à 11h30."

Les personnages n'ont que le temps de faire leurs bagages et de rassembler l'équipement qu'ils jugent nécessaire.

Alfred Brewman

L'oncle de Lucille fut effectivement un suppôt de l'Inconnu. Lors de l'une de ses expéditions en Perse, il se lia à une secte vouant une réminiscence de culte à l'infâme divinité Buûlzaboth, Seigneur des Mouches et des Morts. Et ce qui n'était au départ qu'une curiosité intellectuelle devint bientôt l'objet d'une passion morbide... Mais c'est en 1869, alors qu'il travaillait dans la région de l'antique Ninive, que son destin se noua véritablement. Dans un bazar de Mossoul, auprès d'un vieux bouquiniste turc, il fit l'acquisition d'un livre terrible : le Thanaterion. Ce vieil ouvrage de nécromancie, rédigé en grec ancien, acheva de le vouer aux forces de l'Inconnu. Brewman se persuada que s'il réussissait à accomplir le rituel du Grand Triangle, décrit dans le grimoire, il permettrait l'accès définitif dans ce monde aux forces révélatrices de l'Inconnu, et deviendrait lui-même l'Elu de Buûl.

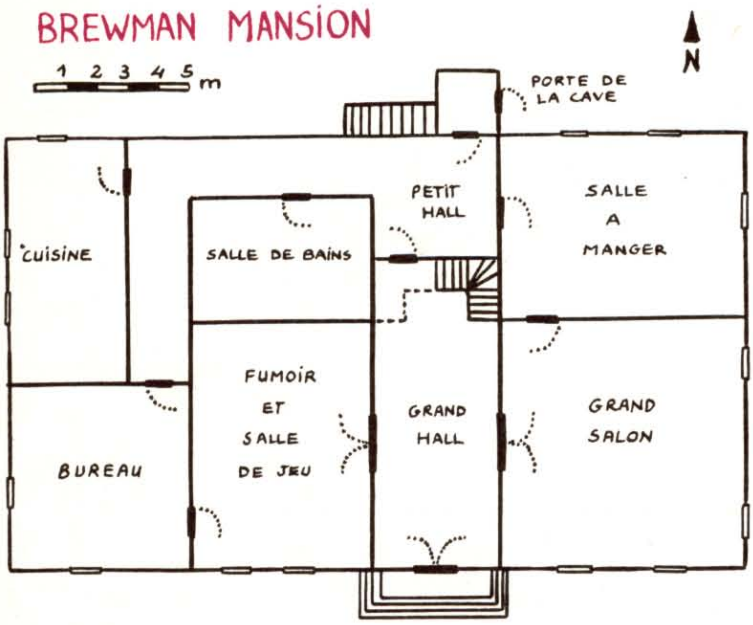
Le Grand Triangle

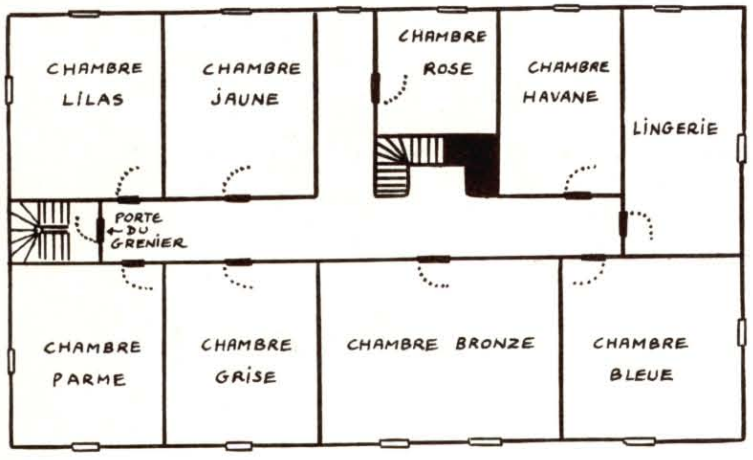
Ce rituel consiste à faire périr trois personnes par envoûtement. Mais pas n'importe-qui. Les victimes doivent être les personnes les plus proches ou les plus aimées de l'envoûteur. Pour l'accomplir, il faut percer une effigie de la personne aimée de 77 piqûres et que l'ensemble de ces trous présentent la forme d'un triangle. Puis enfermer l'effigie dans un petit cercueil et ensevelir ledit cercueil sous 7 pouces de terre. Puis, pendant 7 nuits, accomplir sur la "tombe" le sacrifice d'un petit animal (rat, mulot, serpent...), le tout accompagné de litanies à la gloire de Buûlzaboth. Dès le premier sacrifice, le Seigneur apparaît en songe à la victime sous la forme d'une mouche hideuse qui l'enjoint à venir la rejoindre. Au 7e sacrifice, la victime complètement possédée ne peut faire autrement que de se suicider... Le rituel doit être accompli trois fois, et les trois "tombes" doivent être disposées de façon à former entre elles un grand triangle. A la mort de la troisième victime, le Grand Triangle est activé. Une porte étant ainsi ouverte sur l'Inconnu, Buûlzaboth peut manifester sa volonté.

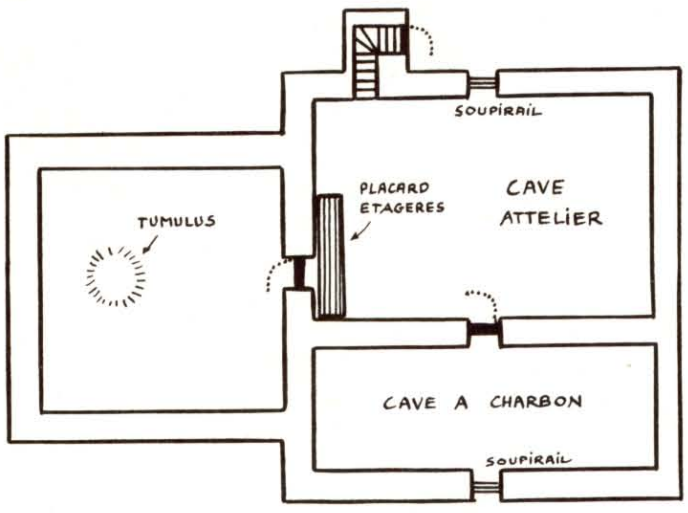
Les envoûtements

En guise d'effigies, Brewman se servit de photographies de ses victimes. Si sa soeur Esther ne vivait plus à Flaxton, c'est qu'il avait tâché de la convaincre de se vouer elle-même au culte de Buûl. La jeune femme, écoeurée, désemparée, avait préféré partir ; et c'est la raison de son exil en France. A son retour de Mossoul, en 1870, Brewman lui rendit visite à Rouen sous prétexte de réconciliation. Il en profita pour prendre des photos, photographiant du même coup sa nièce, fillette alors âgée de 12 ans. De retour à Flaxton, il commence par rédiger son livre, True Face of Death, puis se décide à accomplir la première phase du rituel avec la photo de sa soeur. Esther se suicide en 1872.

A Flaxton, Alfred Brewman en-







tretenait des relations intellectuelles avec la personnalité du lieu : Sir Henry Cuningham, esthète et philosophe. Or ce dernier avait une fille, Elizabeth, jeune personne très sensible. Et malgré la différence d'âge (elle 23 ans et Alfred 48), l'archéologue et la jeune femme s'étaient également liés d'amitié. Ils conversaient souvent ensemble, se promenaient sur la lande. On commençait à parler de fiançailles. Brewman photographia son amie, puis poussée par les forces obscures auxquelles il ne pouvait lui-même résister, il accomplit la seconde phase du rituel. Elizabeth fut retrouvée pendue dans le grenier de Cuningham Manor en août 1877. Auparavant, elle avait semblé très nerveuse. C'est à partir de ce jour que Brewman se claquemura pour ainsi dire dans sa maison.

Restait à accomplir la troisième pointe du Triangle. Brewman se souvint qu'il avait une nièce et qu'il en possédait une ancienne photo. Il commença les préparatifs du long rituel, perça la photo et l'inhuma. Mais au moment de commencer les sacrifices animaux, le remords et le doute vinrent le saisir, un peu tardivement. Il mit le feu à ses notes intimes ; emballa le Thanaterion dans un morceau de toile cirée lestée d'un fer à repasser et le jeta dans l'étang ; puis il monta dans son grenier et se pendit... Les choses en sont là.

La "tombe" d'Esther se trouve dans la troisième cave de la maison, celle d'Elizabeth est au centre de l'Ile des Pierres Levées, et celle de lucille dans un talus de Witch's Woods. L'ensemble forme un triangle parfait (voir la carte). Les "tombes" d'Esther et d'Elizabeth sont jonchées d'ossements de petits animaux ; aucun sacrifice n'a encore été effectué sur la "tombe" de Lucille.

Le fantôme

Le remords de Brewman est arrivé trop tard. Pire, son suicide permet maintenant à Buûlzaboth de le contrôler entièrement. Ce n'est pas un Fantôme à proprement parler, c'est une entité incorporelle totalement invisible. Son pouvoir est encore faible, mais "vampirique". Il peut utiliser des disciplines de distortion et un pouvoir automatique. Chaque fois que par la peur causée il fait perdre des points de volonté à un personnage, sa *Discipline de la Voie Maudite* (DVM) augmente d'autant, ce qui lui permet l'accès à des disciplines plus difficiles. Son pouvoir automatique est de causer des cauchemars à Lucille (et à elle seule). Ces cauchemars ont lieu une fois par nuit. A chaque fois Lucille doit jouer un jet de peur sous la colonne 8. A l'arrivée des personnages, l'Entité de Buûl a les caractéristiques suivantes :

Le fantôme
VOL 105 *DVM* 75 *EFFROI* 8
Disciplines possibles : Vision Trouble (85), Modifier la Température Extérieure (120), Obscurité (85), Feux Follets (85), Torsion (135), Sphère de Putréfaction (85), Silence de Mort (85), Bourrasque (85), Grouillement (95), Télékinesie (85), Transfert de Voix (85), Vague de Brouillard (85), Ecriture (85).

C'est évidemment au MF de décider des instants propices où les disciplines seront utilisées

Le zombi

Ce qui est commencé doit être achevé ! Quand l'entité aura atteint un DVM de 200, elle pourra utiliser un dernier et terrible pouvoir : animer de façon permanente les restes d'Alfred Brewman. (Il ne s'agit pas de la discipline *Animation des Morts*, mais d'un pouvoir spécial.) Une fois Brewman animé, l'entité elle-même sera dissoute, ne laissant qu'un "zombi" près de la tombe. Ce dernier ne possèdera aucune discipline, contrairement à l'entité, par contre il aura la possibilité de terminer le rituel du Grand Triangle. Ce sera même sa seule vocation. Nuit après nuit, il sacrifiera de petits animaux sur le tumulus contenant le cercueil et la photo transpercée de Lucille.

A chaque sacrifice, la jeune femme perdra définitivement un septième de ses points de Volonté. A zéro, elle cherchera à se suicider par tous les moyens (et le MF devra faire en sorte qu'elle y parvienne). Alors, le Grand Triangle étant activé, tous les morts du cimetière se relèveront de leur tombe pour accomplir une oeuvre de dévastation systématique. Si les choses devaient en arriver là, au MF de régler cette nuit d'apocalypse et toutes ses conséquences. Les mort-vivants du cimetière seront des Zombis. Déterminer aléatoirement leurs caractéristiques.

Le seul moyen d'empêcher cette horreur est de détruire les trois tumulus avant la fin du dernier sacrifice. Le dernier sera évidemment gardé par Brewman-Zombi. En termes de jeu, il doit être considéré comme un Cadavre Animé. Seule une balle en plein front peut l'annihiler. Il a les caractéristiques suivantes :

Le zombi
FOR :80 *PCN* :15 *DEX* :35 *END* :92 *AGL* :35 *DVM* :NA *VOL* :NA *EFFROI* :5 *PER* :NA.
ATT : 1/58 %. Mvmt :T 14m.
Disciplines :NA. PE :500.

L'enquête

Il va de soi qu'il ne sera pas aisé de reconstituer toute l'histoire. Au début, l'entité sera trop faible et il ne se passera rien d'anormal hormis les cauchemars de Lucille. Celle-ci, très sensible, peut sentir l'Inconnu, d'où sa certitude de hantise. Les personnages pourront également le sentir. L'entité de Buûl

peut se déplacer à sa guise dans tout le territoire délimité par le triangle, mais pas au-delà.
L'ambiance sera néanmoins plutôt tendue à Brewman Mansion. D'emblée, Harold Hobgart montrera une sourde hostilité envers les personnages. Il ne croit pas aux fantômes. C'est contre sa volonté et pour céder aux instances du médecin que les envoyés sont là. Et ce n'est même pas chez lui. Brewman Mansion n'est que l'héritage de sa femme. Dans cette histoire, il se sent plutôt ridicule, et sa "vanité de mâle" en prend un sacré coup. D'ailleurs le couple bat déjà de l'aile. Les époux ne se parlent plus, ou presque. Les mouvements d'humeur sont fréquents.
Par ailleurs, les villageois de Flaxton sont plutôt xénophobes et ne se confient pas volontiers. Même les Hobgart sont considérés comme des étrangers. A Flaxton, chacun s'occupe de ses propres affaires. On ne sait presque rien sur Brewman. Il n'était pas souvent là, toujours en voyage, un savant !... Ces dernières années, il fréquentait un peu les Cuningham. Mais depuis la mort de leur fille, il s'est complètement renfermé. On le voyait parfois se promener seul sur la lande, ou en barque sur l'étang... Quant à sa mort, ce sont les mouches qui ont attiré l'attention, des nuées de mouches ! Ainsi que les hennissements de son cheval enfermé dans l'écurie. La pauvre bête n'avait plus rien à manger depuis plusieurs jours. La police de Dartmoor a été alertée. Un constable est venu. Et c'est comme ça qu'on l'a retrouvé mort, pendu dans son grenier...

Des indices

L'ordre dans lequel ces indices parviendront aux personnages dépendra naturellement des circonstances et du déroulement du scénario.

La salle de bain
C'est dans cette pièce obscure du rez-de-chaussée que Brewman préparait ses photos. On y trouve encore des cuves et des flacons de produits chimiques. Mais tous les révélateurs et les papiers sensibles sont hors d'usage. Le plus proche photographe et revendeur de matériel photo se trouve à Dartmoor. Dans la salle de bain se trouve également une caisse de bois verni contenant des plaques déjà développées. Elles sont évidemment en négatif et il faudra les tirer sur papier pour arriver à les lire. Hormis quelques paysages sans importance, il y a une photo d'Esther prise à Rouen en 1870, une autre la montrant avec sa fille Lucille alors âgée de 12 ans, une autre montrant la fillette toute seule, et une dernière montrant une jolie "inconnue" d'une vingtaine d'années : Elizabeth Cuningham. Ce sont bien entendu les tirages de ces photos qui ont servi aux envoûtements. Lucille reconnaîtra immédiatement sa mère et devinera sans peine que la fillette n'est autre qu'elle-même. Quant à l'"inconnue", il faudra enquêter chez les Cuningham pour l'identifier.

Les confidences de Lucille
Si elle se sent en confiance avec les envoyés de la S.A.U.V.E., Lucille leur avouera ce que peu de gens savent, pas même son mari à qui elle n'a jamais osé le dire. C'est que sa mère, Esther, n'est pas morte de mort naturelle. Elle s'est suicidée. On l'a retrouvée pendue dans le grenier de leur maison de Rouen. Lucille, qui avait alors 14 ans, ne se souvient pas de tous les détails de cette époque. Mais elle se rappelle que, peu de temps auparavant, sa mère "semblait changée". Elle hurlait de frayeur chaque fois qu'elle voyait une mouche.

Les papiers brûlés
Quand le couple a emménagé, la maison était dans un désordre indescriptible. Dans la cheminée du bureau, il y avait des restes de papiers manuscrits. Instinctivement, Lucille les a conservés, mais sans jamais chercher à les déchiffrer. Ils sont d'ailleurs dans un tel état que la lecture en est difficile. Elle les soumettra aux personnages. Ces fragments sont des restes de lettres dont la plupart n'ont jamais été envoyées. Et pour cause ! Brewman, complètement fou, écrivait à ses victimes déjà mortes ou s'écrivait à lui-même.

(début). *21 juin 1872, Esther, ma très chère soeur,*
Il faut que tu comprennes que c'est la douce main de Buûl qui me guide et non pas la haine ou la rancoeur, car tu es ma soeur chérie, Esther, et...
(milieu) *Bravo Alfred ! Ta soeur s'est suicidée samedi ! Elle s'est pendue ! La première pointe est accomplie ! Mais je ne te dis pas tout ce qu'il m'a fallu : quatre chats, un lapin, une couleuvre et un corbeau. Ce fut...*
(fin)... *Si tu voyais Elizabeth, mon vieil Alfred ! Mais que dis-je ? Tu la vois ! Alors, tu sais comme moi qu'elle ne peut être des nôtres. Cesse de rechigner ! Buûlzaboth n'aime pas les faibles. A maintenant,*
Alfred Brewman

(fin). *En vous renouvelant mes condoléances les plus affligées, je reste, sir Henry, votre dévoué.*
Alfred Brewman.

(fin). *Soyez donc en paix, chère Elizabeth, dans la Pure Nuit du Sommeil Noir ! Quand je serai devenu l'élu de Buûl, vous siégerez à mes côtés, je vous le promets. Vous serez donc bien aimable de cesser dorénavant de hanter mes cauchemars. Ne comprenez-vous pas que je n'ai agi que par amour ?... Par Buûlzaboth,*
Alfred Brewman.

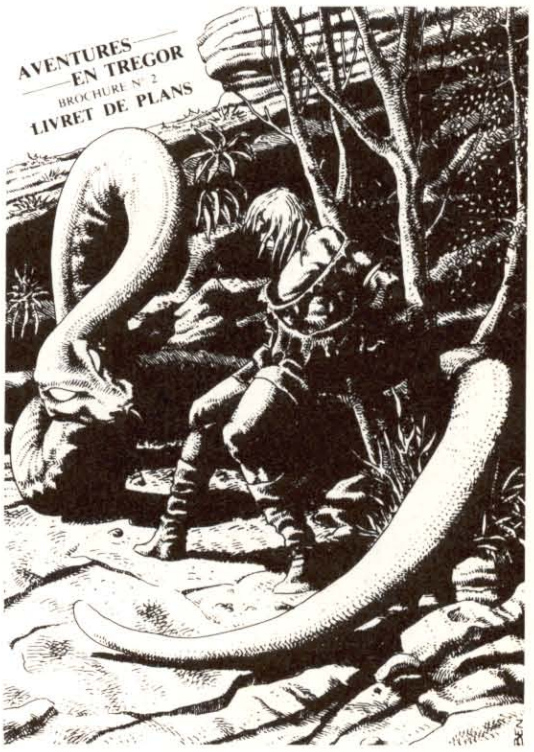
(début). *Flaxton, 1er août 1880,*
Cher Alfred,
Le temps de la réflexion est passé, il faut agir. Buûl attend et le Grand Triangle n'est toujours pas parachevé. Il reste un rituel à accomplir, et il faut que...
(fin)... *j'espère donc, chère Lucille, que tu accepteras cette invitation. Tu verras, la maison de tes ancêtres est une demeure très respectable. Bien*

X'iorn le barbare n'aurait pas dû ...
La quête était en dessus de ses forces !
Jamais il ne retrouverait Emrod, l'épée légendaire forgée par les anciens ...

AVENTURES EN TREGOR

Recueil comportant une légende suivie de 6 scénarios dans le monde fantastique médiéval de Trégor. 2 livrets (48 p. + 12 p.), couverture quadri, présentation soignée : 70 F.

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
..... C.P. ..... Ville .....
Veuillez me faire parvenir ..... exemplaires de :
☐ **Trégor Univers Médiéval**, 80 F
☐ **Aventures en Trégor**, 70 F
Port : 10 F pour 1 brochure, 15 F pour 2. Chèque à l'ordre de :
Editions DRAGON RADIEUX, Le Charbinat, 38510 MORESTEL, Tél. 74.80.10.64



Un complément indispensable au "MONDE DE TREGOR"
EN VENTE DANS LES MAGASINS SPECIALISES OU PAR CORRESPONDANCE.

que nous ne nous soyons vus qu'une seule fois, et tu étais une petite fille, tu es désormais la personne qui m'est le plus cher au monde, ma seule famille. Sincèrement, ton oncle.

Alfred Brewman.

Cette dernière lettre est d'autant plus angoissante que Lucille ne l'a jamais reçue. En ce qui la concerne, elle se souvient à peine de son oncle, durant la semaine qu'il passa à Rouen, sinon qu'il prenait des photos, ce qui la fascinait à l'époque.

La cave

La première cave a été transformée en atelier de menuiserie. C'est là que Brewman confectionnait lui-même les petits cercueils. Parmi la sciure et la poussière, il reste encore une planchette à demi fendue (un ratage) qui peut suggérer l'idée d'un couvercle de cercueil. Depuis qu'ils sont là, les Hobgart ne se sont pas intéressés aux caves, et tout reste à découvrir. Devant le grand placard à outils, accolé au mur Ouest, il y a des traces de râclures sur le sol. Si les personnages songent à déplacer le meuble, ils découvriront la porte, verrouillée, de la troisième cave. Cette cave est entièrement vide, hormis le tumulus d'Esther, couvert de petits ossements, comme décrit précédemment. C'est là le premier indice véritablement sérieux. Dans le cercueil, la photo transperçée, est encore très reconnaissable.

L'Ile des Pierres Levées

L'enquête ne peut se poursuivre que par la visite de cette île, et pour cela les personnages doivent d'abord apprendre son existence. Le renseignement peut survenir lors d'une discussion avec les villageois. Ou bien l'attention peut être dirigée sur elle par un *Rêve Prémonitoire* si un personnage possède cette discipline. Au MF d'imaginer un tel rêve. Le principal est de montrer l'importance de l'île tout en restant vague et ambigu.

Au demeurant, l'Ile des Pierres Levées n'a pas bonne réputation à Flaxton. Sans doute à cause des ruines druidiques qui la couronnent. Un villageois pourra souligner que "*Brewman était fou de s'aventurer tout seul en barque, si profondément au coeur des marais...*" Comme ces superstitions n'ont aucun rapport direct avec l'histoire, à chaque MF d'improviser à sa guise à leur sujet.

L'évadé de Dartmoor

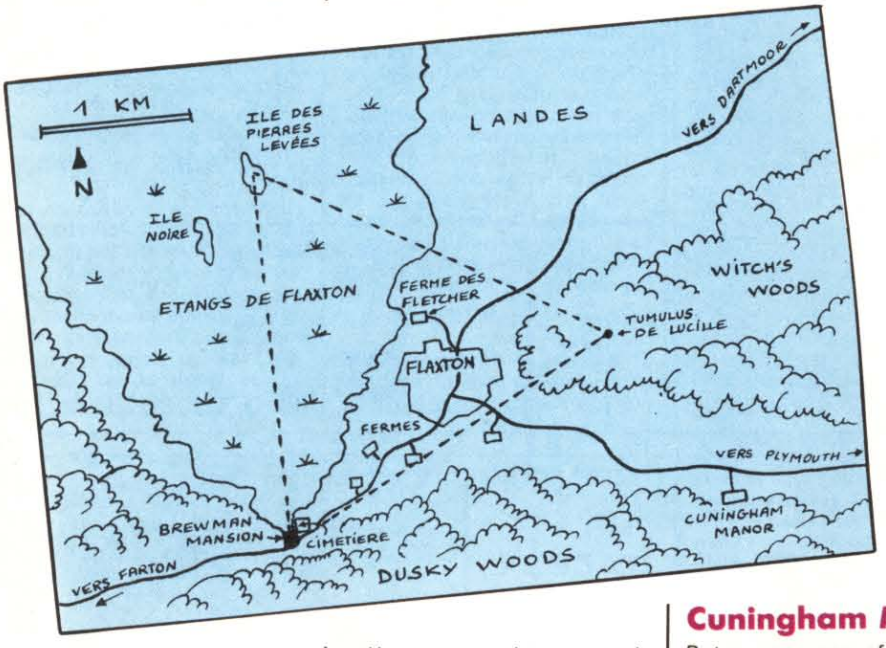
Quelques temps après l'arrivée des personnages (à décider par le MF), un incident peut venir à leur connaissance. Un fermier nommé Fletcher (voir la carte) prétend qu'on lui a volé sa barque. D'autres villageois disent que l'amarre était pourrie et qu'elle est partie toute seule. En vérité, elle a effectivement été volée, et par un dangereux criminel, un évadé de la célèbre prison de Dartmoor. Des battues ont été entreprises pour retrouver le maniaque, mais ni la nouvelle ni les recherches ne sont encore parvenues à Flaxton. L'évadé est un condamné à mort qui sait qu'il n'a plus rien à perdre. Le hasard fait qu'il se terre actuellement entre les menhirs de l'Ile des Pierres Levées. Il a dissimulé la barque volée parmi les roseaux. Il est armé d'une hache. Dès que les personnages s'approcheront des menhirs, il attaquera comme un forcené, se croyant perdu. Il ne se rendra pas, et dans le pire des cas, tentera de fuir à la nage. Il a les caractéristiques suivantes :

L'évadé
FOR :68 *PCN* :60 *DEX* :60
VOL :50 *AGL* :58 *CHA* :50
PER :25 *END* :62.
Combat 63. Hache Elève 78.

Au centre des menhirs se trouve intact le tumulus jonché de petits ossements et contenant la photo d'Elizabeth dans son petit cercueil.

Le Thanaterion

Malignité des forces de l'Inconnu ou simple hasard ? Un ouvrage tel que le Thanaterion ne peut croupir éternellement au fond d'un étang. Si les personnages explorent systématiquement la petite île, ils pourront découvrir le paquet de toile cirée, recouvert de vase, échoué sur une grève. La lecture du grimoire prendra naturellement beaucoup de temps et nécessite obligatoirement la compétence *Langues anciennes*. Il est probable également que l'entité de Buûl, qui elle n'a pas encore animé le zombi, fera tout pour rendre cette lecture incommode. Mais, la chance aidant néanmoins, les personnages pourront y découvrir la description complète du rituel du Grand Triangle. Dès lors, ils devraient savoir exactement ce qu'il leur reste à faire...



Cuningham Manor

Retenu par ses affaires, sir Henry réside à Londres et n'apparaît que rarement à Flaxton. Seule Lady Charlotta, son épouse, habite le manoir de façon permanente, entourée de quelques serviteurs. C'est une femme d'une cinquantaine d'années, plutôt revêche, très stricte sur les convenances, en un mot très "victorienne". Elle acceptera néanmoins de reçevoir les enquêteurs, autour d'une tasse de thé. Lady Charlotta est très affectée par le suicide de son enfant unique et fera très vite comprendre que c'est un sujet douloureux qu'elle n'abordera pas. En ce qui concerne Alfred Brewman, elle s'en souvient, naturellement. C'était un "gentleman" très comme il faut, un brillant scientifique, un homme dont le Royaume aurait pu être fier... Il est évident que c'est le chagrin dû à la mort d'Elizabeth qui l'a conduit à cet acte. Dans tous les cas, indice important, parmi les portraits qui ornent le salon où ils seront reçus, les personnages pourront voir la photo d'Elizabeth, encadrée sous verre. S'ils ont déjà tiré (ou fait tirer) des épreuves des plaques du labo de Brewman, ils la reconnaîtront sans problème. C'est la même épreuve, transperçée de piqûres, qui se trouve inhumée au centre de l'Ile des Pierres Levées.

Notes générales

Brewman Mansion ne peut être décrit en détail, faute de place dans ces colonnes. Il n'en est fourni qu'un plan aussi détaillé que possible. Entouré d'un mur de pierre de 2 mètres, le jardin est complètement en friche. Depuis l'arrivée des Hobgart, la maison a été rendue habitable avec l'aide de quelques villageois bien payés. Le couple loge dans la "chambre bronze" ; toutes les autres chambres sont disponibles. D'une façon générale, à chaque MF d'imaginer le mobilier et la décoration intérieure.

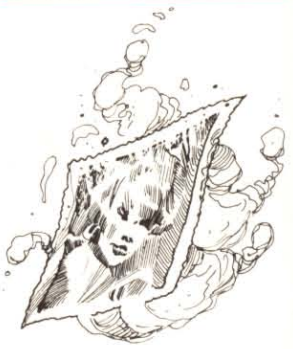
Le vieux cheval de Brewman se trouve toujours dans l'écurie, il a été soigné. Le garage abrite un cabriolet encore fonctionnel ; et dans le hangar à bateaux, on peut trouver une barque encore en bon état, capable de transporter jusqu'à 6 personnes.

L'Ile des Pierres Levées est un îlot de quelques dizaines de mètres de large sur une centaine de mètres de long, planté d'ajoncs et de genêts, couronné au centre d'un cercle de menhirs. Là encore, nous laissons au MF le soin de l'imaginer plus en détail.

Même chose pour le cimetière et l'ensemble du village.

Harold Hobgart
28 ans, 1,71m, 69kg.
Brun, yeux noisette.
FOR :45 *PCN* :62 *DEX* :49
VOL :50 *AGL* :43 *CHA* :50
PER :68 *END* :45.
Combat 44
Art Elève 71
Histoire Initié 86

Lucille Hobgart
22 ans, 1,59m, 48kg.
Blonde, yeux gris.
FOR :35 *PCN* :80 *DEX* :55
VOL :42 *AGL* :50 *CHA* :50
PER :68 *END* :38.
Combat 43
Histoire Elève 76



Scénario
Denis Gerfaud
Illustrations
Eric Larnoy
Plans
Denis Gerfaud

UN VENT DE MAGIE SOUFFLE DANS L'EST !

EXCALIBUR

EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87.33.19.51

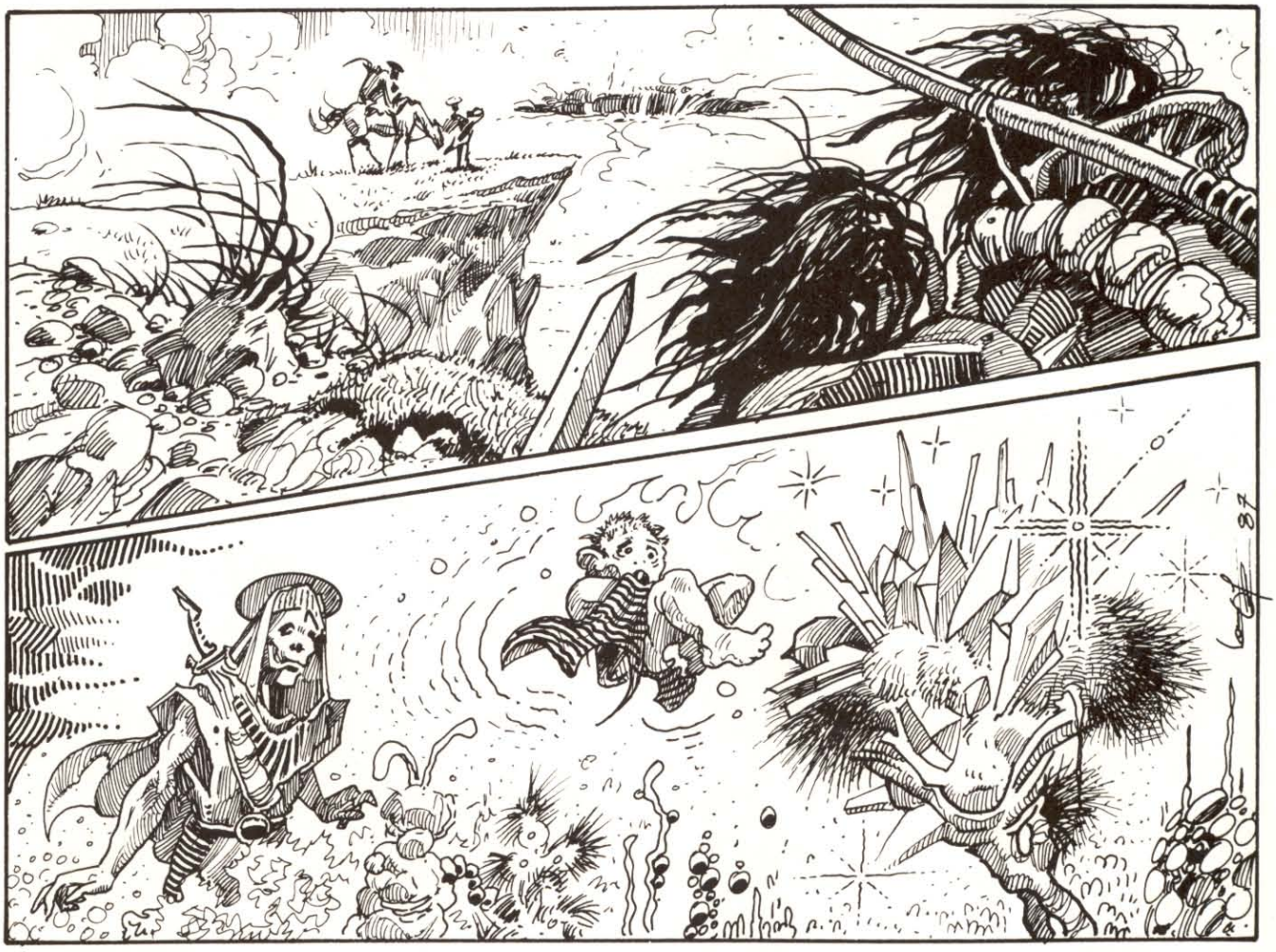
EXCALIBUR
37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88.35.64.12

EXCALIBUR NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83.40.07.44

Ce court scénario, prévu pour un groupe de personnages d'alignement "bon" et de niveau 4/6, peut s'insérer sans difficulté entre deux aventures plus ambitieuses. Néanmoins, ses péripéties pourront avoir des conséquences importantes sur la vie des aventuriers...

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

L'enfant



Une trouvaille bien encombrante

Fiché au coeur de l'azur comme un globe de cuivre incandescent, le soleil écrase le paysage de toute la puissance de son rayonnement. Voici deux jours que les aventuriers ont quitté la fraîcheur des remparts de Quattan. Deux jours passés à marcher péniblement sur cette piste de sable qui s'enfonce en zigzaguant dans le désert. Deux jours implacables où chaque gorgée d'eau avalée était comme une richesse à jamais perdue. Maintenant, les gourdes sont vides et l'avenir semble promettre encore bien des souffrances... Alors que le ciel commence à s'embraser, annonçant la venue de la nuit, quelques branches de palmes émergent des dunes à l'horizon : une oasis !

La voûte céleste a viré au pourpre quand les voyageurs pénètrent sous les ramures des dattiers. Le ruissellement cristallin de l'eau fraîche leur semble la plus douce des musiques. Mais, soudain, un hennissement et un léger cliquetis métallique attirent leur attention. Ces bruits semblent provenir de derrière un bosquet de ronciers particulièrement touffu situé à côté de la source. Avançant avec précaution, ils écartent prudemment les branches et découvrent les restes d'une diligence auxquels sont encore attachés quatre chevaux. Les bêtes semblent fourbues et amaigries. Les pattes plongées jusqu'au jarret dans l'onde, elles boivent abondamment. La diligence, à jamais immobile, est inclinée sur le flanc. Elle est constellée de flèches grossières, qui ressemblent beaucoup à celles employées d'ordinaire par les orcs. Face à ce désolant spectacle, les mots d'un garde de Quattan reviennent à la mémoire : "*Vous suivez la vieille piste du sud ? Prenez garde aux bandes d'orcs en maraude : elles n'abandonnent jamais une proie !*"

Alors qu'ils s'approchent de la diligence, les aventuriers perçoivent un bruit étrange et ténu qui rappelle les pleurs d'un enfant. Ces sanglots émanent de l'intérieur du véhicule, dont les banquettes sont tachées de sang, mais vides de tout occupant. Un livre lacéré traîne sur le plancher, ainsi qu'une pochette de cuir éventrée. Le livre de sorts (car c'en est un !) est à ce point mutilé que seuls restent lisibles les sortilèges *Effacement* et *Détection de l'Invisibilité*. La pochette de cuir contient encore une lettre à moitié déchirée (voir en annexe "L'appel au secours"). Les pleurs, qui

Les noms des objets particuliers, des sorts et des monstres font référence aux deux livres de AD&D traduits à ce jour, le Livre du joueur et le Guide du maître de donjon. Les descriptions des monstres font par contre encore référence aux pages du Monster Manual en anglais.

des sables

L'appel au secours

" Mon cher Juba,
c'est en désespoir de cause que je te confie Thorval, mon fils. Il est atteint d'un mal incurable qui l'emportera sans doute avant qu'il ne puisse fêter son premier anniversaire. Toi seul peut encore quelque chose pour lui. Un sage m'a affirmé que dans le désert, au sud de ta ville, il existe un énorme cratère au fond duquel pousse une plante qui aurait la vertu de guérir Thorval pour peu qu'il la touche. Ne pouvant plus me déplacer, comme tu le sais, je te fais porter mon enfant par l'intermédiaire de deux amis fidèles. Voici ma prière : réunis un groupe d'hommes de confiance et prends avec eux la diligence qui part de Quattan en direction du sud. Après quatre jours de voyage, descendez de la diligence et enfoncez-vous dans le désert en direction du soleil couchant. Deux jours de marche vous mèneront au cratère.
Bonne chance et prends bien soin de Thorval !
Caelins, Comte de Vilroumil"

redoublent d'intensité, semblent provenir de la banquette elle-même. Un examen attentif de celle-ci permet de remarquer qu'un panneau de bois situé sous le siège est amovible. En le faisant coulisser, on dévoile une petite cache à l'intérieur de laquelle gémit un très jeune enfant, âgé de sept mois au plus.

Un nouvel aventurier...

En lisant la lettre retrouvée dans la diligence, les joueurs peuvent déduire qu'ils allaient dans la même direction que cette dernière. S'ils ont un peu de coeur et décident de sauver l'enfant, ils devront donc suivre la piste pendant deux jours avant de bifurquer vers l'ouest.
Thorval est un nourrisson d'environ 7 kg, à peine plus petit qu'un hobbit. Sa claustration dans la cache l'a affamé et assoiffé. Il aime particulièrement être porté, pleurant de toutes ses forces dès que l'on ne s'occupe plus de lui. Il est également très exigeant sur la qualité de la nourriture qu'on lui offre. Son passe-temps favori est de jouer avec la barbe et le nez de ses "porteurs" : une occupation qui le fait gazouiller de bonheur.
Note : Pour des hommes habitués à régler leurs problèmes par la force, Thorval sera un véritable boulet ! Faites de lui une source permanente d'ennuis et de difficultés. N'hésitez pas à le faire pleurer en plein milieu de la nuit (un bébé doit être langé régulièrement !), ou bien s'échapper à quatre pattes dès que l'attention de son gardien est distraite. Bref, transformez, par la force des choses, vos aventuriers en "nounous" débordées et faites leur connaître un nouvel aspect de la vie palpitante des héros !

Un bébé peut-il cracher du feu ?

Si vous pensez que les joueurs vont déjà avoir fort à faire en s'occupant en permanence d'un bébé, attendez la suite...
La diligence découverte à l'oasis n'a jamais été attaquée. Il s'agit d'une mise en scène. En fait, Thorval est un Dragon d'Or transformé en nourrisson pour les besoins de sa mission ! (Dans ce cas précis, il est censé posséder le sort d'*Autométamorphose* de manière permanente et il peut l'utiliser à volonté). En effet, Thorval est le guide spirituel d'un ordre de chevalerie dont les effectifs ont hélas tendance à réduire. Son but est de recruter de nouveaux membres. C'est pourquoi il a monté, avec quelques uns de ses hommes, le stratagème de la diligence, afin de soumettre à toute une série d'épreuves les voyageurs de bonne volonté qui seraient susceptibles de l'aider. Cette aventure est donc une sorte de "quête initiatique" destinée à révéler la valeur réelle de chaque personnage !

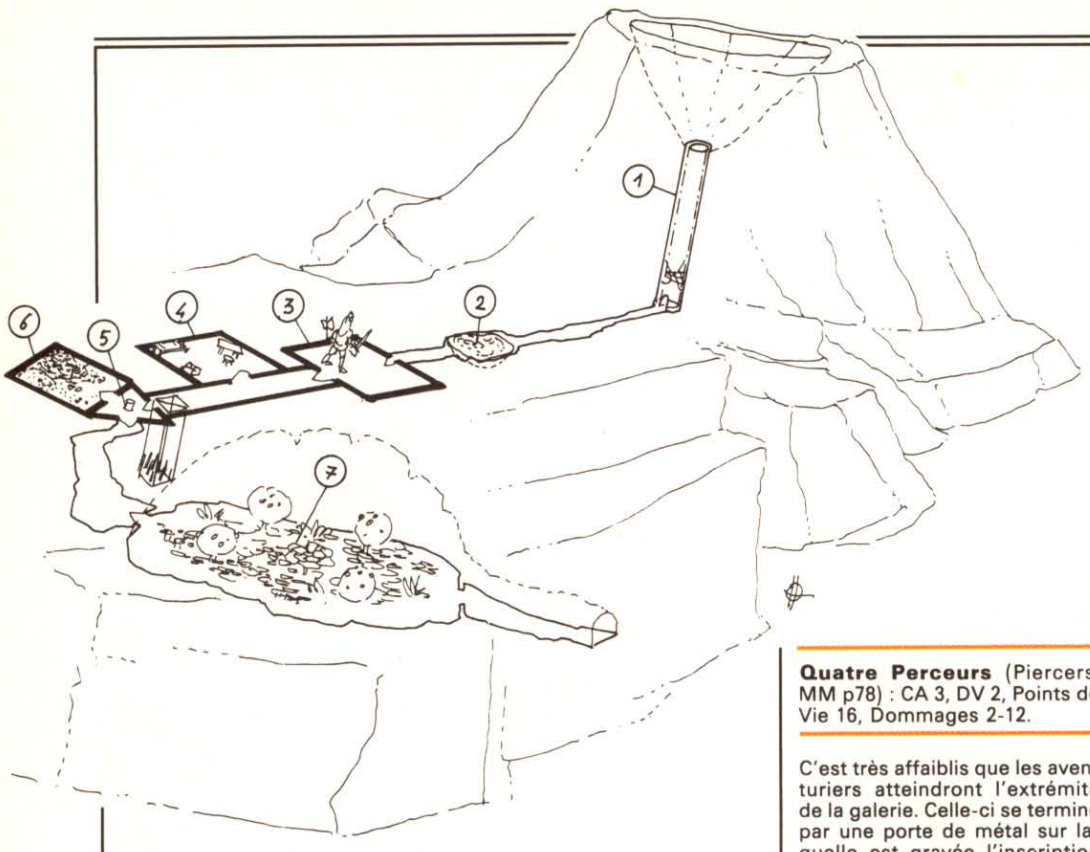
Perdus dans le désert !

Après avoir rempli leurs gourdes, et passé une nuit à l'oasis, les aventuriers peuvent reprendre la route. Au cours de l'après-midi du deuxième jour, ils croisent deux hommes dans un piteux état. Ils prétendent être des voyageurs très affaiblis qui se rendent à Quattan, mais appartiennent en fait à l'ordre de chevalerie du Dragon d'Or. Ils semblent avoir épuisé leurs réserves et demandent de l'eau et un peu de nourriture aux aventuriers. Ceux-ci devront puiser dans leurs propres rations pour satisfaire cette demande imprévue, ce qui les mettra dans l'obligation d'économiser au maximum les subsistances pendant le reste du voyage. S'ils refusent d'aider les deux égarés, ces derniers repartiront en titubant vers Quattan. Les personnages auront raté leur première épreuve : celle de la charité...
Après avoir quitté la piste en direction de l'ouest, les aventuriers progressent avec plus de difficultés au coeur des dunes de sable "pourri" (on s'y enfonce jusqu'à la taille et le moindre mouvement soulève des nuages de poussière suffocante). Alors qu'ils recherchent le cratère, ils vont s'exposer aux "périls du désert" (voir table en annexe). Thorval n'a aucune responsabilité dans les problèmes qu'ils rencontrent, mais, considérant que ces dangers peuvent faire une sorte de "sélection naturelle", il n'interviendra pas.

Les périls du désert

Pendant que les aventuriers voyagent dans le désert, après avoir quitté la piste, effectuez deux fois par jour un jet (D10) sur la table ci-dessous, ou -mieux- choisissez les rencontres qui vous intéressent.

Dé	Rencontre
1-4	Rien de notable.
5	Au coeur d'un petit massif rocheux, un vieillard à demi fou vit en ermite sous une tente en élevant quelques chèvres. Il n'a plus de langue et parle uniquement par signes. Il refusera de donner quoi que ce soit (nourriture ou boisson) à ses visiteurs.
6	Les aventuriers croisent une caravane. La vieille marchande qui la dirige tombe immédiatement sous le charme du bébé et propose de l'échanger contre six ravissantes jeunes vierges à la peau cuivrée.
7	Une terrible tempête de sable se lève. Elle dure 1+1D3 jours. Une fois qu'elle a cessé, les aventuriers réalise qu'ils sont perdus...
8	Les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par 20 orcs armés d'arcs et d'épées courtes (CA 6, Pts de Vie 6 chacun, Dommages 1-6).
9	Les aventuriers découvrent par hasard les ruines d'un antique mausolée. Une demi douzaine de voleurs de niveau 4 (CA 7, Pts de Vie 18 chacun, Dommages 1-6) sont embusqués aux alentours, attendant que les "intrus" repartent avant de poursuivre leur pillage.
10	Un aventurier trouve une étrange bouteille de bronze à demi enfouie dans le sable. Elle contient un vieux djinn (MM p28) qui n'a plus le pouvoir que d'exécuter deux souhaits. Une ancienne malédiction pesant malheureusement sur lui, il accomplit toujours l'inverse de ce qu'on lui demande !



Après deux jours de recherches, les aventuriers n'ont toujours pas trouvé le cratère. Pire : au matin du troisième jour, ils découvriront que leurs outres ont été percées (merci Thorval !) et qu'ils n'ont plus d'eau !

Note : Laissez vos aventuriers décider de la conduite à tenir et faites leur subir une rude journée de marche dans le désert. Insistez sur la chaleur accablante, la difficulté représentée par chaque pas, le lent dessèchement de leurs organismes éprouvés... sans oublier de jouer avec les mirages les plus cruels ! Ayant ainsi passé une journée et une nuit épuisantes, à l'aube ils sauront n'avoir plus qu'une seule alternative : trouver le cratère aujourd'hui ou périr...

Fichu cratère !

Ce dernier (à moins qu'il ne s'agisse encore d'un mirage !) apparait à l'horizon vers le milieu de l'après-midi. C'est un cône rocheux de 200 m de diamètre environ. Ses pentes sont escarpées et recouvertes d'une roche noirâtre et friable. Sa profondeur est d'approximativement 70 m.

Au fond du cratère coule un mince filet d'eau sulfureuse, mais il n'y a pas trace de végétation. Un puits sombre et étroit semble s'enfoncer au coeur de la terre (voir plan).

1. Ce puits fait environ 120 mètres de profondeur. Les aventuriers doivent se muer en véritables spéléologues pour le descendre. Ses parois offrent bon nombre de prises, mais la plupart sont friables. Ils doivent s'encorder et progresser avec précaution, s'ils ne veulent pas tomber les uns après les autres. Le puits abrite une colonie de chauve-souris inoffensives qui gêneront toutefois les aventuriers dans leurs efforts. Les dix derniers mètres de la descente sont obstrués par d'épaisses toiles d'araignée. Celles qui les ont tissées vivent dans de profondes niches creusées à flanc de paroi.

Six araignées géantes (MM p90) : CA 4, DV 4+4, Points de Vie 36 chacune, Dommages 2-8 + Spécial. Elles attaqueront jusqu'à ce que deux d'entre-elles aient été tuées, ensuite elles se réfugieront au fond de leurs niches.

2. Une fois le fond du puits atteint, les aventuriers voient s'ouvrir devant eux une galerie naturelle. Elle est étroite (6 pieds de large), son sol rocheux est inégal et la lueur des torches n'atteint pas sa voûte obscure. Après une progression de 50 mètres, elle amène au bord d'une mare d'eau croupissante. Profonde d'1m70 et large de 10, elle abrite une immonde créature qui guette les intrus.

Le Tertre Errant (Shambling Mound, MM p87) : CA 0, DV 9+9, Points de Vie 70, Dommages 2-16/2-16.

La mare franchie, il faut encore avancer une centaine de mètres avant que le couloir s'élargisse. Le plafond est maintenant plus bas et les stalagmites et stalactites sont de plus en plus nombreuses. Attention : certaines de ces dernières ne sont pas ce qu'elles paraissent être !

Quatre Perceurs (Piercers, MM p78) : CA 3, DV 2, Points de Vie 16, Dommages 2-12.

C'est très affaiblis que les aventuriers atteindront l'extrémité de la galerie. Celle-ci se termine par une porte de métal sur laquelle est gravée l'inscription suivante : "Demeure de Tireracines le jardinier". Suivie de ce court message :

"Elle peut avoir la couleur du myosotis
Et celle de la robe des premiers lys
Capricieuse, elle ondule sous le vent
Violente, elle sait rugir par mauvais temps
Qui est-elle ?"

Evidemment, la réponse à cette énigme est "la mer". Si les aventuriers répondent correctement, la porte de métal s'ouvre avec force grincements, révélant l'entrée d'une salle nue à l'extrémité de laquelle se tient une imposante statue d'airain.

3. Dès qu'un aventurier pose un pied dans cette salle, la statue s'anime. Elle fait plus de 2 mètres de haut, et tient une hache dans la main gauche et une épée bâtarde dans la droite. Les deux armes brillent d'un éclat menaçant (elles sont +2 !). Une porte est visible derrière le guerrier de métal.

La statue : CA 0 (au niveau du cou), DV 1-1, Points de Vie 7, Dommages 4-10/3-9.

"Seul un adversaire courageux peut m'affronter. Qu'il avance, s'il n'a pas peur de contempler la mort en face !" débite mécaniquement la statue. En effet, un seul aventurier peut pénétrer dans la pièce pour y subir l'épreuve du courage. La statue est quasi invulnérable (elle ne fait d'ailleurs pas d'efforts pour parer des coups qui ne lui causeront pas grand mal), à moins que l'on n'essaye de la frapper à son point faible. Celui-ci est très facile à repérer : en effet, le cou de la statue semble mal ajusté et des rouages sont apparents. Un simple coup bien ajusté porté à cet endroit (CA 0) la décapite, ce qui suffit pour la faire s'effondrer dans un grand bruit de casseroles. La porte du fond est verrouillée et doit être crochetée.

4. Cette salle est censée être la chambre du "soi disant" jardinier. Son mobilier est spartiate : un lit, une table, un tabouret et un coffre. Ce dernier contient une dose de *Potion de Clairvoyance* et un livre. Ce livre est une sorte de journal dans lequel Tireracines raconte par le menu les expériences auxquelles il s'est livré sur des plantes. Sa lecture peut être passionnante pour un herboriste, mais sa dernière partie révèle des éléments intéressant les aventuriers. C'est dans ces pages que Tireracines explique qu'il a quitté son domaine en quête de plantes nouvelles, et il conclut : *"J'ai laissé ici mes deux trésors les plus précieux. Le premier est une plante fabuleuse, qui ne peut être utilisée qu'une seule fois pour guérir un malade, quel qu'il soit. Le second est un énorme coffre où j'ai entassé 20000 pièces d'or en gemmes, deux épées (dont une particulièrement tranchante), un livre de magie ayant appartenu à un puissant sorcier, un anneau merveilleux et une dague que l'on peut mouvoir par la pensée. Mes deux trésors se trouvent dans deux pièces différentes et inviolables. Seule une clé bien particulière, la même pour les deux serrures, peut ouvrir leurs portes. Mais, dès que cette clé aura été employée une fois, elle se brisera..."*

5. Au fond du couloir, une nouvelle énigme est gravée sur le mur. Mais, avant de la lire, il faudra vaincre la "sale bête" sur laquelle on ne peut éviter de poser les pieds.

L'Attrapeur (Trapper, MM p95) : CA 3, DV 12, Points de Vie 80, Dommages spéciaux.

L'inscription est la suivante :

"C'est au soleil que je m'éveille et que je croîs
Mon ami le vent bruisse quand il joue avec moi
Des imprudents funambules, je suis le chemin
Car la cruelle nature me condamne à ce destin :
Jeune, je domine le monde du haut des airs
L'âge venant, je me racornis et tombe à terre."

Si les aventuriers découvrent la solution de cette énigme (une feuille), le mur se relève dévoilant une petite salle triangulaire où s'ouvrent deux portes de métal verrouillées et strictement incrochetables. Sur l'une d'elle, est écrit "Salle au trésor", sur l'autre "Jardin". Une clé d'or (qui se casse après une utilisation) repose au sommet d'un piédestal, au centre de la pièce.

Voici venu le temps de la dernière épreuve : les joueurs vont-ils choisir la fortune ou sauver la vie d'un enfant inconnu ?

6. La salle au trésor. Elle contient : des gemmes d'une valeur apparente de 20000 p.o (mais dont un joaillier ne donnerait pas plus de 1000 pièces d'or), un livre de sorts (de niveau 3 maximum, défendu par des *Runes Explosives*), une épée large -1, une *Epée berserker maudite* (Sword cursed berserking), une *Dague de venin* (Dagger of Venom) dont le poison apparaît à la surface du pommeau et un *Anneau de Faiblesse* (Ring of Weakness). Si les aventuriers se ruent sur ces "richesses", Thorval se métamorphose en un homme âgé à la mine sévère. *"Vous avez choisi de satisfaire votre cupidité plutôt que de secourir un être sans défense. je pourrais vous châtier pour cela, mais je préfère vous laisser avec vos remords. Sachez que désormais, toutes les nuits, le spectre d'un enfant mort viendra vous hanter. Ces cauchemars ne cesseront que si vous accomplissez avec succès une quête au service du Bien. Partez à présent avec vos misérables richesses !"* Ce disant, Thorval se téléporte (une capacité naturelle qu'il possède) dans la salle de la plante.

Note : Si les joueurs ont été parfaitement odieux avec le bébé et l'ont molesté (au jugement du MD), Thorval se téléporte sans rien dire jusqu'au jardin. Là, il quitte la grotte et reprend son apparence normale. Ensuite, il attend que les aventuriers sortent du cratère pour les anéantir impitoyablement...

7. Le jardin. Cette salle immense a la forme d'un dôme naturel, d'un diamètre de 600 mètres. Son sol est couvert d'une végétation luxuriante et multicolore. Une fleur fascinante s'en détache cependant. Elle pousse exactement au centre de la caverne et semble faite en diamant. Lorsque les aventuriers approchent Thorval de la plante, celui-ci leur échappe des mains, flottant un court instant dans les airs, avant de reprendre son apparence de dragon.

"N'ayez pas peur", dit-il d'une voix profonde et douce. *"Mon nom est bien Thorval, et si j'ai pris la forme d'un enfant humain, c'était pour tester vos qualités physiques, intellectuelles et morales. Désormais, je sais que vous êtes dignes -si vous le souhaitez- d'appartenir à l'Ordre du Dragon d'Or. Cette confrérie regroupe nombre de chevaliers qui ont fait serment de lutter pour le Bien, de rétablir la justice et de sauver la veuve et l'orphelin. L'Ordre est aujourd'hui moins puissant qu'il ne le fut jadis, mais il se doit de subsister pour que l'étreinte du Mal n'assassine pas la beauté de notre monde. Sachez, avant de prendre votre décision, que tous ses membres doivent se jurer assistance. Maintenant, si vous désirez rejoindre nos rangs, prêtez serment sur vos armes !"*

A ceux qui se joignent à l'Ordre, Thorval offrira un pendentif en or représentant un dragon, d'une valeur de 2000 pièces d'or (il agit comme un sort permanent de *Protection contre le Mal*) et une épée, ou une masse, +1/+3 contre les créatures mauvaises (pour les mages ce sera un *bâtonnet d'illumination* contenant 21 charges). Il convie ensuite les aventuriers à passer deux jours auprès de lui, afin de les instruire sur le passé de son ordre, ses rites et ses buts. Passé ce délai, il les invite à prendre place sur son dos et quitte la salle du jardin en empruntant un énorme conduit qui débouche à flanc de falaise, dans un site digne du Grand Canyon. Thorval déposera les aventuriers à une journée de marche de la ville de leur choix, avant de retourner à l'oasis pour attendre de nouveaux candidats...

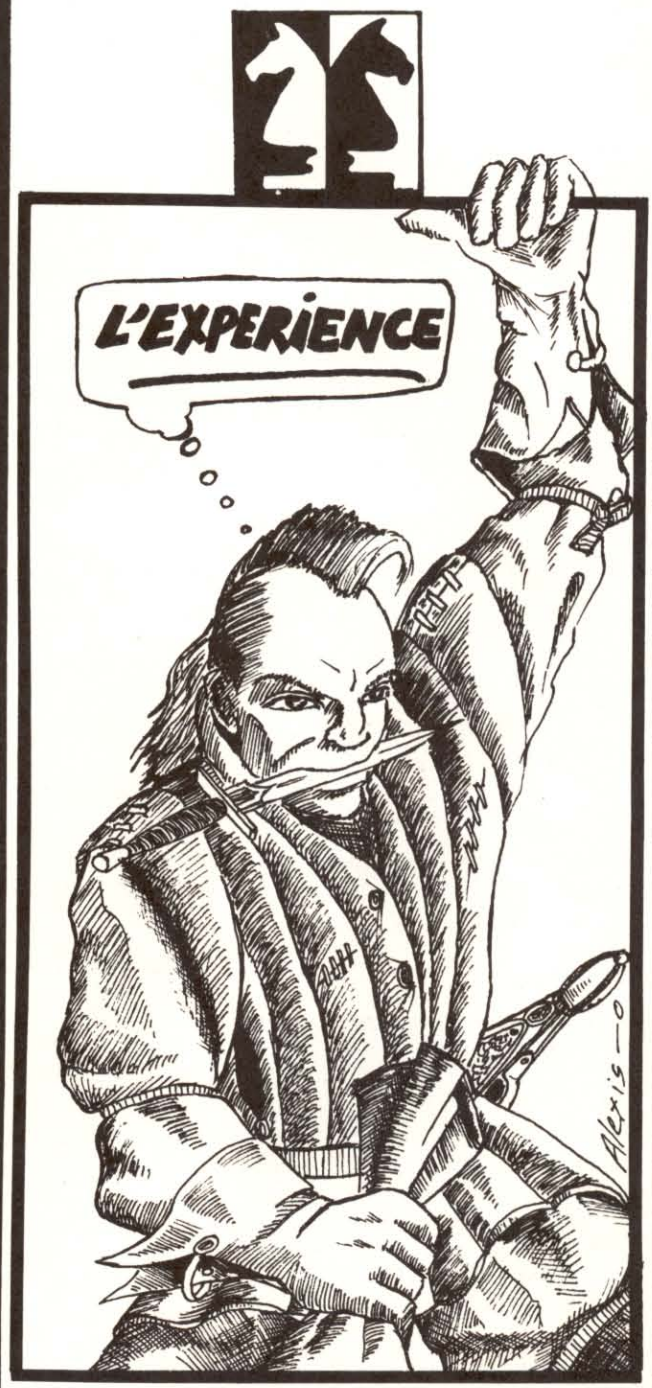
Un ordre de chevalerie, pour quoi faire ?

L'Ordre du Dragon d'Or n'est pas présenté en détail, afin que vous puissiez vous-même l'adapter à votre conception des choses. Il peut, en effet, être très utile dans le cadre d'une campagne. Ainsi, un membre en détresse a toujours la possibilité d'appeler au secours les aventuriers, et ceux-ci ne pourront pas se défiler. En contre-partie, les personnages pourront également bénéficier du soutien de l'Ordre quand ils seront en difficulté. Mais, ce qui est surtout appréciable, c'est que l'Ordre du Dragon d'Or peut servir à "renforcer" l'alignement des aventuriers. Une simple amulette d'or et la conscience d'appartenir aux forces du Bien suffisent parfois à éviter des écarts de conduite souvent regrettables.

De toute façon, n'hésitez pas à faire jouer ce scénario à plusieurs groupes de joueurs et sachez être sévère. Ceux qui auront mérité l'amulette provoqueront certainement une réaction salutaire chez ceux qui auront failli aux épreuves de Thorval et la qualité de vos parties ne pourra que s'en trouver améliorée...

Scénario
Denis Beck
Illustrations
Eric Larnoy
Plans
Stéphane Truffert

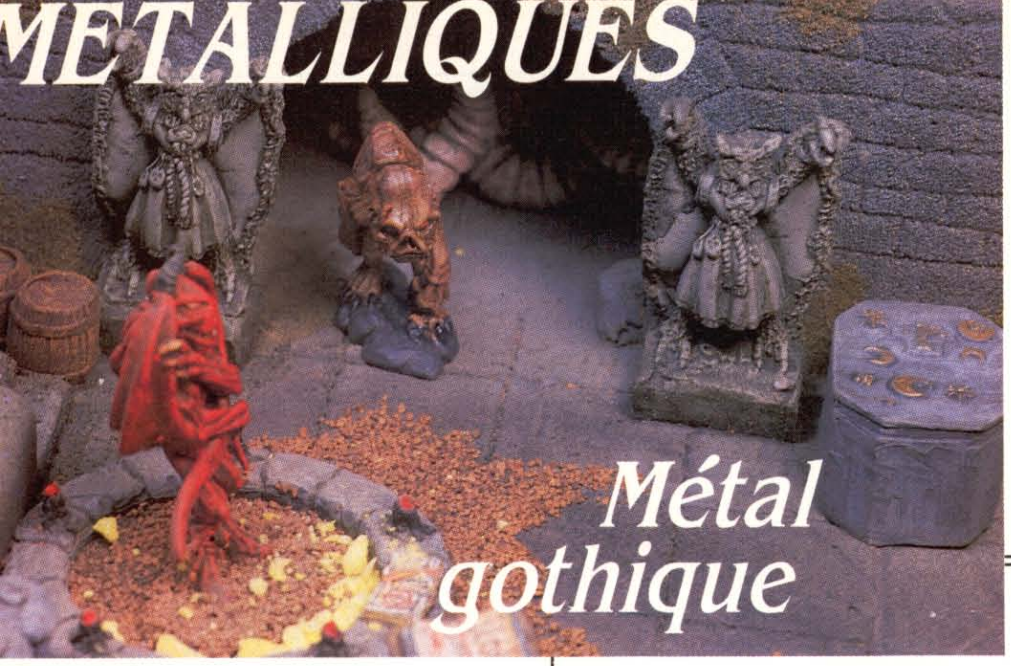
LIBRAIRIE
Saint Germain



140 Bd St-Germain 75006
Paris

métro ODEON
☎ 43 25 15 78.

MÉTALLIQUES



Métal gothique

Méfiez-vous des vieilles pierres. Vous ne savez pas toujours qui les a habitées avant vous...

Chez Grenadier, on joue le vampire façon Nosferatu (celui de Citadel est plus chic, dans le style du Dracula de la MGM).

Dialogue entre un Sombre rejeton de Shub-Niggurath et un Mi-Go dans les eaux troubles de Rlyeh.

Ce sympathique Chthonien n'est-il pas mignon ? Charmant ? Aven..excusez-moi...buurrp.

Aaaargh ! Leurs yeux immondes et chassieux nous ont fixés avec cruauté. Leurs tentacules visqueux ont joué au jokari avec nos cerveaux et leurs crocs ignobles ont mordu sauvagement les poils de martre de nos pinceaux. Ah quelles n'ont pas été les épreuves que nous avons dû affronter pour écrire cette article sur les méchantes bébêtes qui rôdent par les nuits sans lune !... Iä Iä Kazüz-Bhellhi !

COLLECTION

Généralités

Certaines des "horreurs" dont nous allons vous parler aujourd'hui auraient pu figurer dans le cadre du magnifique article consacré aux créatures du Chaos du dernier numéro (que vous pouvez toujours vous procurer à prix d'or auprès de notre rédaction). Alors, pourquoi ne l'avons-nous pas fait ? Eh bien justement, parce qu'elles se doivent d'être surtout "épouvantables", et pas seulement "chaotiques". De plus, comme nous aimons compliquer les choses à loisir, nous tenons à les distinguer en trois catégories, pour que tout le monde soit d'accord :

– Les monstres/divinités tirés de l'oeuvre de H.P. Lovecraft. Ils sont pratiquement tous fabriqués par Grenadier.

– Les créatures issues de la tradition religieuse. Essentiellement des démons, diables et autres succubes qui s'adaptent parfaitement aux aventures de Chill et de Maléfices.

– Les figurines purement "gothiques", inspirées par la grande tradition des romans d'épouvante anglo-saxons, telles que les vampires, loups-garous et autres créatures du docteur Frankenstein. Elles sont essentiellement des manifestations de la sorcellerie ou de sciences perverties, et n'ont généralement pas grand chose à voir avec la religion. Tiens, pour le plaisir, rappelons qu'il existe un excellent module pour AD&D (niveau 7 et plus) intitulé "Ravenloft", qui met superbement en scène un vampire.

Voilà, en espérant que vous n'avez pas déjà perdu trop de points de santé mentale en lisant ce paragraphe, passons maintenant à la grande parade de l'Innommable...

Grenadier

Commençons, si vous le voulez bien, par attaquer les monstruosités du Mythe de Cthulhu.

Elles sont présentées en blister regroupant un ou plusieurs modèles, selon la taille, et en règle générale, la gravure est toujours impeccable. L'éventail proposé (disponible dans n'importe quelle bonne boutique spécialisée) étant aujourd'hui assez vaste, citer toutes les figurines serait fastidieux, alors contentons-nous, pour mémoire, de quelques-unes :

- **Sombre Rejeton de Shub-Niggurath**, qui est livré avec un ravissant petit shoggoth que l'on pourrait confondre avec une "coulure" de plomb.
- **Larve de Cthulhu** (1 pièce). Charmante au possible avec ses ailes membraneuses, elle a les mêmes tentacules que son papa.
- **Les Chthoniens** (2 pièces). Précisons qu'il s'agit de "petits" Chthoniens. Il faudrait une brouette pour déplacer des adultes...
- **Nyarlathotep** (1 pièce). L'une des mille formes de ce dieu bien connu, c'est celle appelée communément "Celui qui hurle à la Lune".
- **Mi-Go, homme-serpent, Profond** (3 pièces). Un blister intéressant par sa variété et parce qu'il présente deux races assez communes du Mythe : les Fungi de Yuggoth et les Profonds. Utile.

Mais Grenadier propose également des modèles plus "gothiques" d'excellente facture. C'est notamment le cas avec les boîtes *Chill Night-*

JF, 5000 ans (par. 4500), bien conservée, Ch JH pour contact et grands frissons.

Deux « creatures of the night » de Grenadier, Igor et un fantôme (celui d'un chef d'orchestre ?).

mares (CH6) et *Folklore Creatures of the Night (M19)* qui comprennent, entre autres, de magnifiques momies. En ce qui concerne les démons, c'est la boîte *Nightmares of the Pit* qui s'impose. Les 10 pièces qu'elle contient sont sublimes et merveilleusement grimaçantes. Si vous avez un faible pour les vampires, jetez un coup d'oeil dans les figurines des séries *Chill Nightmares* (boîte CH5 cette fois) ou *Folklore Creatures of the Night* (boite M11).

Citadel

La grande maison anglaise oriente la majorité de sa production vers l'Heroïc Fantasy, mais se permet aussi quelques séries inhabituelles qui valent le coup d'oeil. Bien sûr, il serait possible de parler de la gamme "Gothic Horror", mais comme elle fait surtout la part belle aux personnages humains, nous la commenterons dans un prochain article.

Par contre, il serait impardonnable de ne pas citer la série *Horrors of the Night* qui regroupe des spécimens dignes de tous les éloges, même si honnêtement nos avis sont partagés (Bassot : mouais, Maniak : Oui !). On trouve notamment : une "Vampirella" à tout casser, un petit diable très sympathique, une charmante momie, quelques sorcières, etc... Si vous ne connaissez pas encore les *Horrors of the Night*, précipitez-vous chez votre revendeur : vos économies n'y survivront pas !

Pour notre part, nous espérons que Citadel réussira bientôt à sortir des créatures plus "cthuloïdes", malgré les problèmes d'exclusivité qui se posent actuellement.

Le temps d'un salon

Vous avez sans doute assisté, durant le dernier Salon des Jeux de Réflexion, aux parties de démonstration de "Warhammer Fantasy Rules" organisées par la "Horde Métallique". Peut-être vous ont-elles donné l'envie de vous essayer à ce genre de jeu. Peut-être êtes-vous devenu, vous aussi, un "mordu". Du moins je l'espère, car alors leurs efforts n'auront pas été inutiles.

Cette "horde" n'aura vécu que le temps d'un salon et nous ne pouvons que le déplorer. A sa création, il n'y avait qu'une poignée de fanatiques, animés seulement par l'amour du jeu, et une idée : créer en France l'équivalent de la "Players Guild". Cette association anglaise a pour but de promotionner le jeu "Warhammer FBR" en organisant, de-ci de-là, des démonstrations spectaculaires, comme celles ayant eu lieu au premier Salon des Jeux de Réflexion l'année dernière. Certes, celles de la "Horde Métallique" n'avaient pas son éclat, mais elles avaient néanmoins le mérite de l'enthousiasme et de la spontanéité.

Les forces du Chaos ont gagné une bataille mais pas la guerre. Il faut souhaiter que la Horde rassemble ses membres épars et reparte au combat pour le plus grand plaisir des joueurs.

Pierre Lejoyeux

TECHNIQUE

Les couleurs tombées du ciel

Dans la gamme "Call of Cthulhu" de Grenadier, il y a peu de montage à faire (un coup de Cyanolit et le tour est joué !) et les figurines sont généralement assez bien moulées pour que les "barbes" soient réduites au minimum. Par contre, question mise en couleurs, des problèmes peuvent se poser. Alors, voici nos conseils :

– En règle générale, choisissez des teintes assez sombres et ne lésinez pas sur le verdâtre.

– Une fois que vous aurez enduit vos figurines de vernis mat ou satiné, n'oubliez pas d'ajouter au pinceau quelques touches de brillant pour rendre correctement les effets d'humidité (ventouses, nageoires, tentacules, etc...). Beurk !

Maintenant vous avez le choix : soit vous "innovez" en choisissant des couleurs qui vous plaisent, soit vous respectez la réalité lovecraftienne. Si vous choisissez la seconde solution, voici quelques indications...

– **Profond :** vert sombre, nageoires vert-jaune, griffes noires, ventre blanchâtre, yeux jaunes ou blancs.

– **Mi-Go :** carapace rougeâtre (teinte de base rouge, lavis brun, reliefs rose-clair), cerveau/tête blanc ou rose avec quelques taches multicolores (les Fungi se servent de ces couleurs pour communiquer !).

– **Chthonien :** verdâtre ou brunâtre, tentacules vert-clair.

– **Shoggoth :** noir-verdâtre (essayez de faire des "délavés").

– **Sombre rejeton :** corps brunâtre, tentacules noirs terminés par du rouge.

– **Nyarlathotep :** vert sombre, griffes noires, tentacule rouge-vif (couleur de chair irritée).

– **Goule :** ossements blanchâtres (jaune, blanc, gris), chair rouge sombre et rose (avec quelques traces bleues pour la putréfaction).

– **Chien de Tindalos :** toutes les couleurs convenant au pelage d'un chien pourront faire l'affaire. Le ventre est rosâtre.

– **Maigres bêtes de la nuit :** entièrement noires, avec les reliefs en gris.

L'enfer en miniature

Dans le domaine des horreurs "gothiques", vos goûts (et dégoûts) seront vos seuls guides. Néanmoins, nous ne résistons pas au plaisir de vous confier quelques trucs :

– **Les vampires** ne sont pas les plus faciles à peindre. Le visage doit être blafard (couleur chair, puis reliefs en blanc-gris) et le costume impeccable (noir de préférence). N'oubliez pas de rajouter quelques touches de gris sur les épaules, pour la poussière accumulée par les siècles !

– **Les momies**, évidemment, doivent avoir la couleur des vieux tissus. Ainsi, vous pouvez les passer d'abord au blanc mat, avant de les imprégner, après séchage, d'un lavis de brun qui se déposera dans les creux (effet géant !).

– **Pour les démons**, les variétés de rouge permettent des merveilles. Le système pileux se devra cependant d'être noir et des yeux d'un beau jaune seront de bon ton (il ne faut pas non plus négliger les couleurs fluorescentes, que l'on applique sur un fond déjà peint car elles sont souvent translucides).

– **Pour les fantômes**, spectres et revenants divers, plusieurs écoles s'affrontent. Alors choisissez, soit un fond gris avec des reliefs en blanc, soit -pour des fantômes "sales"- appliquez du brun foncé que vous éclaircirez progressivement sur les reliefs.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Bonne peinture et... attention aux morsures !

Bibliographie

- H.P. Lovecraft : tout !
- August Derleth : *L'Amulette Tibétaine* (NéO).
- Graham Masterton : *La Maison de Chair et les Puits de l'Enfer* (NéO).
- Robert Bloch : *Les Yeux de la Momie* (NéO).
- Dean R. Koontz : *Spectres* (J'ai lu).
- Brian Lumley : rien !

Et bien sûr, tous les classiques comme *Dracula, Frankenstein* ou *Le Moine*, disponibles chez Marabout.

Texte
Frédéric Bassot et Maniak
Photos
Yoëlle

Traces de bave, tentacules visqueux et miasmes méphitiques laissés par Bäss-Hõo l'Implacable.

LUDOTIQUE

Déjà vu

Macintosh

Déjà vu rompt totalement avec la longue et monotone tradition des jeux d'aventure pour micro-ordinateurs et cela grâce aux qualités graphiques et ergonomiques du Macintosh. Pourtant, l'intrigue est on ne peut classique, dans le plus pur style du roman noir des années 1930. Vous voilà dans la peau d'un pauvre détective émergeant d'un profond coma dans les toilettes pour hommes d'un bar minable de la banlieue de Chicago. A votre mal de crâne s'ajoute un grand vide. Vous avez complètement perdu la mémoire, même plus souvenir de votre nom, sans parler des circonstances qui vous ont menées dans cet endroit sordide... A vous de regrouper les morceaux de cet immense puzzle.
La grande nouveauté provient cependant de la façon de jouer. Dans les jeux classiques, les actions sont accomplies par l'intermédiaire de phrases plus ou moins complexes. La syntaxe de base comprend un verbe d'action associé à un substantif, objet de l'action. Pour progresser, il faut trouver le nom et le verbe appropriés. En français, ce n'était déjà pas facile, quant à l'anglais, bonjour les dégâts...
Avec Déjà vu, ces problèmes ne nous concernent plus. Toutes les actions se font par l'intermédiaire de la souris et -oh comble de bonheur- de dessins interactifs. Vous voulez ouvrir une porte, rien de plus facile, pointez-la sur l'écran, un double-click avec la souris et vous y êtes, cliquez encore deux fois dans l'embrasure ouverte et vous voilà dans la pièce suivante. Pour prendre un objet, il suffit de le pointer sur le dessin et le déplacer comme un quelconque « objet » Macintosh, directement du dessin vers la fenêtre inventaire. Au dessus du dessin se trouve une fenêtre avec les huit opérateurs que comporte le jeu : ouvrir, fermer, examiner, utiliser (operate), parler, consommer, aller et frapper. Dès que vous êtes à même d'effectuer une action plus complexe, cliquez d'abord l'un des opérateurs, puis l'objet choisi et dans le cas « utiliser » la cible de votre action. Pour tirer par exemple, choisissez le pistolet que vous avez, espérons-le, chargé auparavant, cliquez « operate » et l'image du personnage que vous voulez abattre. C'est aussi simple que ça.
Le jeu comporte des personnages qui se déplacent selon un générateur aléatoire, mais aussi en fonction de vos faits et gestes. Certains vous veulent du bien, d'autres en veulent à votre argent et même à votre vie : braqueurs, tueurs à gages, femmes fatales, clochards, et flics à qui votre tête ne revient pas. Le problème est que vous ne vous souvenez plus des raisons qui les motivent et votre mémoire flanche complètement. Les déplacements à distance s'effectuent par l'intermédiaire de taxis. Mais vous n'avez évidemment plus souvenir de la ville où vous êtes, ni des adresses intéressantes.
Or sans adresse, point de voyage.
Le programme est contenu sur deux disquettes, mais ne nécessite pas de lecteur externe. A n'importe quel moment vous avez la possibilité de sauvegarder la partie en cours, autant de fois que vous le désirez. Une petite lacune est à signaler sur le plan des effets sonores : les possibilités du Mac dans ce domaine ont été totalement ignorées, l'action se déroule dans un silence digne des abysses, dommage. A notre connaissance, le logiciel ne comporte pas encore de version française, anglophobes s'abstenir.

Disquette pour Macintosh 128K, 512K et Plus.

Gato

Macintosh
IBM
Apple

Gato est l'adaptation du meilleur et du plus célèbre jeu de simulation de sous-marin pour Macintosh. La guerre sous-marine dans le Pacifique a été un élément essentiel de la victoire des Alliés. Les sous-marins de la classe Gato ont totalement décimé la marine marchande de l'Empire du Soleil Levant, tout en portant des coups mortels à sa marine de guerre. Le bâtiment que vous commandez, l'U.S.S Growler à mené une carrière brillante, qui s'est achevée en novembre 1944 au large des Philipines par une mauvaise rencontre avec un submersible japonais. La simulation est vraiment extraordinaire et d'une facilité d'utilisation déconcertante par rapport aux versions sur les autres machines. Tous les cadrans nécessaires au pilotage, profondeur, cap, vitesse, contrôle des torpilles, écran de contrôle des dommages apparaissent sur un même écran ainsi qu'une partie de la carte, le scope du radar et la vue, périscope et passerelle. La carte est divisée en20 cadrans, 4 contrôlés par les Alliés, 13 par les Japonais. Le pilotage est vraiment aisé, on accède très rapidement à toutes les fonctions grâce à la souris, de façon naturelle. Les nouveautés par rapport aux autres versions sont nombreuses. Le sous-marin dispose de dix tubes lance-torpilles, 6 à l'avant, 4 à l'arrière, tout comme sur les véritables navires de la classe Gato. Un destroyer qui vous attaque par derrière ne repré-

sente plus un danger mortel. La monotonie des attaques à la torpille est rompue. Vous pouvez aussi emporter des mines que vous larguez par les tubes lance-torpilles. Les mines sont munies d'une fusée retard qui arme le détonateur. Attention, car un délai trop court et une vitesse trop faible ont pour effet de faire exploser la mine au largage et entraînent la destruction du Growler.
Comme dans la réalité, le Growler est muni d'un Schnorkel. Ce périscope un peu spécial permet l'utilisation des moteurs diesel même en plongée sans risque d'asphyxie pour l'équipage. Le point le plus intéressant est sans aucun doute l'éditeur de missions. Chacun des dix scénarios existants peut être édité et modifié par l'utilisateur. Vous pouvez ainsi changer la route des navires ennemis, la composition de l'escadre, le but de la mission, le nombre de navires ennemis à couler ou le secteur à miner. L'utilisateur compose lui-même le message qui sera reçu par le sous-marin. La voie aux fausses nouvelles est toute ouverte. Vous pensez attaquer des cargos sans défense et vous voilà au milieu de toute une meute de destroyers... Dans ce cas vos chances deviennent très minces, les navires adverses se mettent à tourner autour de vous, coordonnent leurs passes, en tirant des chapelets de grenades sous-marines. La seule et unique solution consiste à plonger au plus profond et à attendre en silence, dans la mesure des réserves d'oxygène.
Bien que très amélioré par rapport aux premières versions sur I.B.M PC, le logiciel comporte encore quelques défauts mineurs.Quoique prévu sur le tableau des avaries, le canon de surface n'est pas

utilisable par le logiciel. Dommage, c'est tellement plus amusant pour envoyer par le fond les cargos et pétroliers non armés. On peut signaler une petite incohérence : en plongée, lorsque les moteurs du sous-marin sont à l'arrêt, la profondeur de l'immersion ne varie pas. Dans la réalité, tout navire en immersion et à l'arrêt s'enfonce irrémédiablement dans les profondeurs. Les grosses cibles ne sont pas prévues par le logiciel. Pas un seul cuirassé, croiseur lourd ou porte-avion à se mettre sous la dent. Que du menu fretin, destroyers, torpilleurs, et navires de commerce.

Disquette pour Macintosh 128K, 512K et Plus, I.B.M PC et Apple II e/c 128 k. Edité par Spectrum Holobyte Inc.

Under fire

Apple

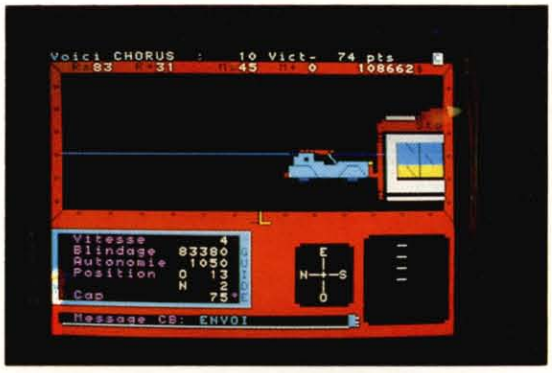
Ce jeu tactique d'Avalon Hill, un peu dans la lignée du fameux Squad Leader, situe l'action pendant la Seconde Guerre Mondiale et combine les qualités graphiques des meilleurs jeux vidéo avec une programmation pour Apple à toute épreuve.

Le programme, d'une utilisation très simple (tout se fait au joystick ou en appuyant sur la touche « espace ») débute par le choix des différents paramètres conditionnant la partie. Les joueurs peuvent choisir la nationalité des forces qui vont s'affronter (russes, américaines, allemandes, il est même possible de faire s'affronter Russes et Américains) ; la distance qui séparera les positions sur la carte (un conseil à ce propos, dans les scénarios urbains, prenez la plus courte, vous gagnerez en ambiance), l'adversaire (humain ou ordinateur) et différents autres paramètres qu'il serait fastidieux d'énumérer. Vous choisissez ensuite votre scénario parmi plusieurs. Ceux-ci sont très différents, et dans les forces à disposition des deux joueurs, et dans les objectifs à atteindre suivant leur type et la carte sur laquelle vous aurez choisi de combattre. L'action se situe en environnement urbain, semi-urbain, ou carrément rural.

Vient ensuite le moment de choisir vos troupes. Vous pouvez vous contenter du choix effectué par l'ordinateur, en fonction du budget alloué pour chaque scénario ; mais ce qu'il y a de mieux, c'est de tout effacer et de créer son kampfgruppe. Vous pourrez ainsi choisir, jusqu'à concurrence d'un budget décidé par l'ordinateur, le nombre et l'équipement de vos soldats, de la mitraillette à la charge creuse. Attention à ne pas les surcharger au point qu'ils ne puissent plus bouger : l'ordinateur calcule très précisément le degré d'encombrement de vos troupes. Vous pouvez aussi choisir quelques blindés, camions, canons, halftracks, si vous n'avez pas été trop gourmand en infanterie. Pour les Allemands, l'éventail des chars va du Panzer IV au Jagdpanther, mais si l'on joue avec la diskette « expanded capabilities » il s'élargit à des machines comme le Tigre. Le choix serait tout aussi restreint pour les Américains et les Russes, s'il n'y avait cette merveilleuse disquette qui introduit en outre dans le système les forces et l'équipement japonais, italiens, et bien d'autres, sans compter de nouvelles cartes, de nouveaux scénarios etc...
Les parties d'Under Fire sont ouvertes. C'est à dire qu'elles se poursuivent jusqu'à l'extermination totale de l'ennemi.
Chaque tour de jeu, après que vous ayez donné vos ordres, se divise en une série de « pulses » pendant lesquels les unités se déplacent (en fonction des ordres reçus précédemment). Des phases de combats apparaissent périodiquement, en fonction du choix établi parmi les paramètres de la partie, l'ordinateur stoppant alors tous les mouvements. Pendant la phase de combat vous allez pouvoir redonner des ordres à vos unités, leur désigner par exemple l'objectif sur lequel tirer (qui aura été aperçu pendant les phases de mouvement précédente) et indiquer avec quoi elles tireront. On peut même demander à l'ordinateur de choisir lui-même, mais alors on s'ennuie un peu.
Pendant cette phase de préparation des combats, le programme s'occupe de tout ce qui concerne la ligne de vue et autres problèmes qui empoisonnent les joueurs sur carte. Il tient aussi un décompte précis des munitions dépensées et le signale.
L'intervalle entre les phases de résolution des combats, où l'on voit, les chars, les canons tirer ou pivoter, de façon à modifier leur champ de tir, puis tirer pendant que les résultats des tirs s'affichent, est assez long. Le programme ne tourne pas très vite sur un Apple normal, mais sur une machine comme l'Apple II GS cela doit être plus court.
L'ordinateur facilite non seulement le jeu en gardant presque tout en mémoire, mais c'est aussi un coriace adversaire dont on peut régler le niveau de pugnacité.
Under Fire est plus qu'un simple jeu sur ordinateur, c'est un véritable système de jeu, un peu à la façon de ce qu'est Squad Leader, il a d'ailleurs déjà deux disquettes d'extensions.

Under Fire est un jeu d'Avalon Hill pour Apple IIe et IIc. Il est idéal pour l'Apple II GS. Il est disponible chez SIVEA pour environ 600 Frs.

Frédéric Armand
Eric Schmid



JEST

Vous avez joué à Battlecars, à Car War, et vous vous êtes lassé, peut-être, de jeux dans lesquels les déplacements de l'ennemi étaient trop prévisibles, sa force trop facile à évaluer ? **Car Crash** (36.15 JEST), est pour vous !
Vous aimez l'ambiance rude et post-cataclysmique des Mad Max ! Vous voulez du danger, l'odeur de l'essence et le bruit des batailles ! Vous aurez tout ça, avec en prime l'incertitude que ne vous donnait pas les jeux précités. Vous ne verrez vos adversaires qu'à la dernière minute, sur votre écran radar d'abord, de l'autre côté du pare-brise ensuite. Vous ne saurez pas de quoi est capable le véhicule qui vous fait face ! Est-il endommagé ? Possède-t-il des super-missiles ? A quel butin s'attendre en cas de victoire ? Le mystère est quasi total ! Il vous est en effet possible de savoir certaines choses sur vos ennemis. Seule la surveillance de votre écran de minitel, l'utilisation judicieuse de la C.B et des forums accessibles depuis les boutiques (stores) vous permettra d'y parvenir.
Car Crash, comme Pirates (36.15 LUDIK), pour la marine du 20e siècle, ou Caraïbes (36.15 WARGAME), pour celle du 17e siècle, est un jeu télématique de combat, mais aussi d'alliance et de progression, entre joueurs. Commandé à l'éditeur des 2 jeux maritimes sus-nommés, d'où la similitude, c'est le jeu télématique de Jeux et Stratégies. Chaque numéro de cette revue apporte son lot de précisions, de nouveautés, de conseils. Et des nouveautés, Car Crash en est friand ! A l'heure où j'écris ces lignes, personne n'a encore eu l'occasion de se servir des lunettes, chenilles, tubekey et autre anti-acide. Lorsque vous les lirez, ces lignes, il vaudra mieux pour vous que vos mobiles de survie en soient dotés. Sinon, gare aux sables mouvants, au vent de sable qui parasite votre pare-brise et que seules les lunettes peuvent contrecarrer, gare au terrible nuage de pluie acide. Quant au tubekey, dépêchez-vous de l'acheter dans un store, et précipitez-vous vers le plus proche tunnel en cas de poursuite. Je ne vous dis que ça !
Entrez dans le jeu, si ce n'est déjà fait, et n'oubliez pas ! Il faut être très riche pour posséder des missiles en nombre suffisant pour détruire le blindage impressionnant des plus puissants. Très riche, ou très nombreux ! La C.B n'est pas faite pour les dingos du désert, et contre certains vous ne serez pas trop de 3 ou 4 !

Lombard

INTERVIEW

Victory Games ne joue pas à Rambo

De passage à New-York, que fait le "simuleur" (1) français ? Il se précipite dans les boutiques de jeux pour y faire ses emplettes (et celles de ses copains) à prix réduits, bien sûr. Et s'il a la chance et l'honneur de faire partie de la glorieuse phalange des rédacteurs de C.B. (plus fort, la Marseillaise... Merci), il rend visite, par exemple, à Mark Herman, patron de Victory Games (Pacific War, Korean War, Viet Nam, France 1944, 6th et 2nd Fleet, Gulf et Aegean Strike, Civil War, et bien sûr Ambush et, en JdR, James Bond 007).

Un bureau (presque aussi en désordre que la rédaction de C.B., mais moins encombré tout de même) à deux pas de la 5th Avenue, en plein Manhattan... C'est là. Pas de cerbère à l'entrée, ni de pulpeuse secrétaire : Mark Herman (la trentaine sympathique, rien d'un J.R. du wargame) me reçoit avec une grande amabilité pour un long entretien dont je ne vous livre ici qu'un résumé. J'en ai profité pour discuter cuisine -cuisine ludique, bien sûr- c'est très vivifiant et trop rare d'avoir de tels contacts.

C.B : Commençons par le commencement : comment êtes vous venu à la conception de wargames ?

M.H : J'avais 19 ans et j'étais passionné de wargames. J'ai proposé mes services à l'équipe de SPI, qui m'a d'abord utilisé comme testeur, non payé, pour le plaisir. Puis, ils m'ont engagé comme réceptionniste : ce n'était pas beaucoup plus payé, mais j'étais dans la place. Et un beau jour, comme *Highway to the Reich*, qui était en projet, marchait mal, on a demandé un volontaire pour débloquer les choses. J'ai levé le doigt et voilà.
En dehors de cette "formation", j'ai un diplôme d'Histoire Antique.

C.B : Et Victory Games ?

M.H : C'est aujourd'hui notre cinquième anniversaire ! Et la maison se porte bien. Nous avons de nombreux projets. Par exemple, un développement du système de *Ambush* pour les blindés : *Open Fire*, où le joueur tiendra le rôle d'un chef de char.

C.B : *Ambush*, avec ses gamettes (*Purple Heart, Battle Hymn...*), est un grand succès. A votre avis, pourquoi ?

M.H : D'abord, parce que, 80 % du temps, les wargames sont utilisés en solitaire. Alors, autant qu'ils soient conçus pour cela ! Ensuite, parce que *Ambush*, c'est un peu la guerre qu'on voit au cinéma, ce n'est pas trop aride.

C.B : Quoi d'autre pour l'avenir ?

M.H : Un jeu possédant à la fois des règles en solitaire et pour deux, sur les combats navals de surface autour de Guadalcanal. La sortie est prévue fin 87.

C.B : Magnifique ! J'espère qu'il y aura des extensions à la Méditerranée et à l'Atlantique (et, pourquoi pas, des "What if" avec la flotte française).

M.H : La sortie d'extensions d'un jeu est subordonnée à son succès commercial...

C.B : Et puis ?

M.H : Nous préparons un jeu sur l'Amérique centrale actuelle... Un jeu dont l'enseignement politique pourrait être : tenons-nous hors de ce truc !

C.B : Si je comprends bien, vous n'êtes pas très "Rambo" ? Que pensez-vous de *Price of Freedom* ?

M.H. (*geste expressif de la main, pouce en bas, et grimace*) : Je suis d'accord avec ce que vous en dites dans votre journal (que je lui ai montré auparavant) : un bon jeu, mais un mauvais thème.

C.B : Le grand nombre de jeux envisageant un futur affrontement soviéto-américain (chez V.G, les deux *Fleet* et les deux *Strike*) n'indique -t-il pas de la part des amateurs un certain esprit "Va-t-en-guerre" ? Un désir de casser du Russe, au moins par l'intermédiaire du carton ?

M.H : Je ne pense pas. Il s'agit surtout de découvrir ce qui pourrait être, quelle serait l'efficacité réelle de ces armes pour lesquelles nous dépensons un dixième des richesses produites par notre pays. On comprend d'ailleurs en jouant aux wargames que la façon dont on utilise un armement, sur le plan du savoir-faire mais aussi du moral, a plus d'importance que la quantité des armes. L'intérêt que les joueurs portent à ces jeux me paraît donc plutôt politique, au sens noble du terme.

C.B : Il est vrai que la moyenne d'âge des wargamers est très nettement plus élevée aux USA qu'en France.

M.H : Et puis, il y a aussi le fait que beaucoup de joueurs veulent se mesurer à une situation qui n'a jamais eu lieu, pour laquelle il n'existe pas de modèle historique.

C.B : Je vois sur votre bureau un tas de coupures de presse. Le Salvador, mais aussi le Tchad. Une simulation en perspective, style "Les petits Tchadiens contre le Grand Méchant Kadhafi" ?

M.H : Peut être ! En tout cas, il faut toujours se documenter, dans notre travail.

C.B : Quels sont vos jeux préférés ?

M.H : Chez nous, d'abord, *Pacific War*, et puis *Civil War* et *Viet-Nam*. Hors V.G, j'aime beaucoup *Flat Top*. En général, je préfère les jeux opérationnels ou stratégiques au jeux tactiques.

C.B : Pour conclure, comment envisagez-vous la conception d'un jeu ? Comment, en particulier, concilier jouabilité et réalisme ?

M.H : Je pense qu'il ne faut pas chercher à faire entrer de force une situation dans un système de jeu, mais tâcher de trouver un système qui reflète au mieux la situation. Ensuite, plutôt que de chercher à résoudre pas à pas tous les évènements possibles, il faut s'efforcer de synthétiser : l'important est que le résultat global de l'action soit valable. Ainsi, la règle de *Pacific War* prévoyait d'abord une résolution des combats aériens avion par avion. A présent, toute une attaque se joue avec un seul tir de dé, et le résultat est le même. Ce qui m'amène à souligner l'importance des tests avant publication, qui permettent parfois de réaliser que tout un pan de la règle doit être revu, non qu'il provoque des absurdités, mais parce qu'il nuit au jeu.
C'est ainsi que l'on peut -et que l'on doit- concilier jouabilité et réalisme.

Propos recueillis par Frank Stora

Illustration : *Didier Guiserix*

(1) Terme d'origine suisse, que j'aime bien.

RAL PARTHA

FIGURES "IN"

Modèles peints par Claude DURIN

vente **non peintes** dans votre boutique habituelle ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous

Je désire recevoir les références suivantes : ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

____ ____ ____ ____ ____ ____ ____ ____

aux conditions ci-après : minimum de commande : 5 références (envoi en recommandé franco) **160,00 F**
par référence supplémentaire : **30,00 F**

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____

Je joins à ma commande mon règlement de _____ *(par chèque bancaire ou C.C.P. 3 volets ou mandat).*
à l'ordre de JEUX DESCARTES, 5, rue de la Baume, 75008 PARIS.
Offre valable uniquement pour la France métropolitaine.

Le jeu en encart

14 Octobre 1758

En 1757, l'Autriche soucieuse de retrouver les provinces perdues de Silésie s'allie à la France et à la Russie en vue d'une attaque contre la Prusse. Pourtant Frédéric II, roi de Prusse, prend l'initiative du déclenchement de la guerre en attaquant la Saxe, il est bientôt soutenu par les Britanniques. Les Français connaissent bien vite des déboires, et sont battus en novembre 1757 à Rossbach. Frédéric II, se sentant toujours menacé, poursuit plusieurs offensives victorieuses. Le 14 octobre 1758, Frédéric, sûr de lui, installe son armée à cheval sur la rivière du Lobauwasser (région de Dresde), se prêtant ainsi au risque d'une attaque pouvant être extrêmement dangereuse.

A cinq heures du matin le maréchal Daun commandant de l'armée autrichienne, brillant soldat mais quelque peu prudent, lance l'offensive sur Hochkirch. Les Prussiens surpris perdent un nombre considérable d'hommes et de canons, notamment parmi la puissante batterie et les "Grandes Gardes" de Frédéric placés au pied d'Hochkirch. La bataille est d'une extrême violence, bien vite le roi doit céder face à la détermination des Autrichiens. Aidés par Retzow, les restes de l'armée prussienne se replient derrière le Lobauwasser. Daun commet l'erreur de ne pas poursuivre l'offensive de peur d'une contre-attaque prussienne, les Autrichiens perdent l'occasion de tirer un énorme avantage de leur victoire.

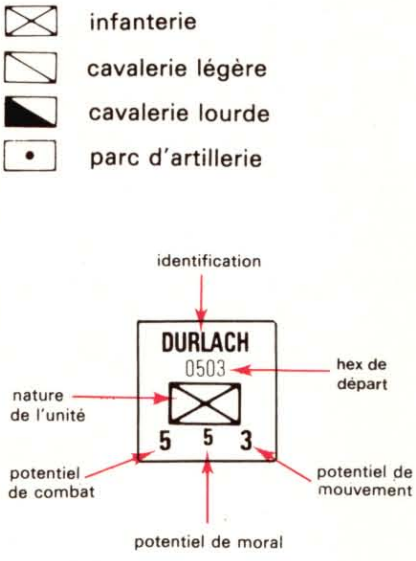
Vous trouverez la carte et les pions (à coller sur un support et à découper) au dos de l'encart central, qui est à retirer avec précaution.

Carte et pions

La carte représente Hochkirch et ses alentours, les Prussiens occupaient le centre et une ligne s'étendant de Kohlwesa à Weissenberg. Les Autrichiens se trouvaient au sud et retranchés sur le massif du Stromberg face à Retzow. Les positions des unités sont indiquées sur les pions représentant les effectifs des deux armées. L'identification des unités n'étant pas toujours aisée, les puristes m'excuseront la nature parfois générale de celle-ci.

Nature des unités

Les pions blancs représentent les unités autrichiennes, les pions bleus les unités prussiennes.



Séquence de jeu

La partie se déroule en huit tours, dont les deux premiers se passent de nuit empêchant tout tir d'artillerie et réduisant de moitié le potentiel de combat de l'unité d'artillerie prussienne 1317 au contact ; de surcroît durant ces deux tours les zones de contrôle et leurs effets sont supprimés. Chaque tour se divise en huit phases.

Phase 1 : tests de moral des unités en retraite.

Phase 2 : le joueur autrichien effectue le déplacement de ses unités.

Phase 3 : le joueur autrichien mène tous ses combats.

Phase 4 : test de moral des unités venant de reculer.

Phase 5 : le joueur prussien effectue le déplacement de ses unités.

Phase 6 : le joueur prussien mène tous ces combats.

Phase 7 : test de moral des unités ayant reculé.

Phase 8 : le marqueur tour est déplacé d'une case.

Le joueur en phase est appelé "attaquant", en dehors de toutes considérations stratégiques, l'autre joueur est appelé alors "défenseur".

Mouvement

Pendant cette phase, le joueur peut déplacer ses unités de tout ou partie de leur potentiel de mouvement, sans jamais le dépasser. Le potentiel de mouvement n'est pas transférable d'une unité à l'autre. Une unité en mouvement peut passer sur une case où se trouvent d'autres unités amies, cependant le joueur devra veiller à ce qu'à la fin de ses mouvements il n'y ait pas plus de deux unités empilées sur une même case. Les types de terrains ont une influence sur le mouvement, consulter le tableau des "effets du terrain".

Zone de contrôle

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la zone de contrôle. Chacun de ces hexagones est appelé contrôlé. Toute unité pénétrant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doit stopper immédiatement son mouvement, elle ne peut en sortir que par le combat. Deux unités ennemies côte à côte exercent un contrôle réciproque l'une sur l'autre.

Les hexagones de forêt, village et ceux séparés par une rivière sans pont ne sont pas contrôlables et échappent donc aux règles énumérées ci-dessus ; par contre des unités se trouvant sur des hexagones forêt et village contrôlent tout à fait naturellement les hexagones adjacents sauf s'il s'agit des types de terrains que l'on vient de décrire ci-dessus.

Une unité en mouvement ne peut passer sur une unité amie contrôlée, elle peut s'empiler à elle dans la mesure où l'empilement de deux n'est pas dépassé.

Combat

Après qu'un joueur est effectué tous ses mouvements, les combats sont résolus.

Les combats sont obligatoires entre toutes les unités se trouvant dans des zones de contrôle ennemies ; *exception* : artillerie et tour de nuit. Lorsqu'une unité de l'attaquant est adjacente à une unité ennemie, mais non dans une zone de contrôle, le combat n'est pas obligatoire. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois par tour et ne peut être attaquée qu'une fois. Une unité qui se trouve dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies combat toutes les unités qui la contrôlent (sauf si certaines sont attaquées par ailleurs, mais elle doit toujours en combattre au moins une). Une pile d'unités peut se séparer pour combattre, on ne peut pas diviser le potentiel de combat d'une unité entre plusieurs combats. L'attaquant décide de l'ordre dans lequel se déroulent les combats, les unités qui y participent et la façon dont ils sont ordonnés, dans la mesure où cela ne contredit pas ce qui a été dit précédemment.

Résolution du combat

L'attaquant et le défenseur font la somme des potentiels combat des unités qui attaquent ou

Hochkirch

défendent un hexagone. On fait le rapport entre le potentiel de combat de l'attaquant et du défenseur, ce rapport est arrondi en faveur du défenseur. Un potentiel de 7 à l'attaque contre un potentiel de 5 fait 1 contre 1. Un potentiel de 5 à l'attaque contre un potentiel de 7 fait 1 contre 2.
L'attaquant jette un dé, on consulte le tableau des résultats de combat et on trouve le résultat de ce combat à l'intersection de la colonne "rapport de force" et la ligne "dé". Un rapport supérieur à 5 contre 1 est résolu comme 5 contre 1, un rapport inférieur à 1 contre 4 est résolu comme 1 contre 4. Ne pas oublier les effets du terrain sur le combat s'il y a lieu ; on utilise pour résoudre le combat le terrain le plus favorable à l'attaquant si dans ce combat l'attaquant peut faire sauter des pénalités.

Résultat du combat

AE, DE : attaquant, défenseur éliminé (les pions sont retirés du jeu et ne sont pas comptés à la fin du jeu).
AR1, AR2 : l'attaquant recule d'un ou de deux hexagones et retourne son pion (test moral).
DR1, DR2 : le défenseur recule d'un ou de deux hexagones et retourne son pion (test moral).
E : échange, l'unité du défenseur est éliminée et l'attaquant perd l'équivalent en potentiel de combat.
- : il ne se passe rien.

Artillerie

Les unités d'artillerie ont la possibilités de combattre au contact comme toute autre unité ou bien durant leur phase d'attaque par bombardement. Le bombardement n'est pas obligatoire et s'effectue à deux hexagones de distance sans pénalité ou à trois hexagones avec la moitié du potentiel de combat. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder un même hexagone, deux unités d'artillerie empilées peuvent bombarder un même hexagone, deux unités d'artillerie empilée peuvent bombarder des hexagones différents mais une unité d'artillerie ne peut bombarder qu'un seul hexagone à la fois.
Evidemment une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne subit pas les résultats défavorables à l'attaquant ; au contact les règles normales de combat s'appliquent. Le bombardement permet à une unité d'artillerie d'additionner son potentiel combat à celui d'une unité au contact de l'unité ennemie visée. Une unité d'artillerie située dans une ZdC ennemie est obligée de combattre au contact.
Les tirs sont faits à vue, aussi des éléments comme les villages, les forêts (si l'on n'est pas sur une hauteur dominant la ville ou la forêt), les lignes de crête du bas vers le haut ou à plus d'un hexagone de la ligne de crête et enfin les unités s'interposant entre l'unité d'artillerie et l'unité que l'on désire bombarder bloquent la ligne de tir et empêchent le bombardement.
Une unité d'artillerie peut faire des attaques de diversion. Une unité amie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut se faire épauler par une unité d'artillerie par bombardement. Auquel cas l'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat contre l'unité amie épaulée.

Mouvement après combat

Après un combat des unités de l'attaquant ou du défenseur peuvent avoir à reculer d'une ou deux cases. Ce mouvement s'effectue indépendamment de la phase de mouvement.
Une unité qui recule doit pouvoir le faire sur des hexagones libres de toutes zones de contrôle ennemies, si elle ne peut le faire elle est éliminée. On peut reculer sur une unité amie si elle n'est pas dans une zone de contrôle ennemie et en respectant la règle de l'empilement. Une unité d'artillerie devant reculer de plus d'un hexagone est éliminée.
Il peut y avoir recul en chaîne, c'est-à-dire que pour permettre à une unité de reculer les unités amies bloquant le passage reculent à leur tour ; le tout en respectant les règles énoncées précédement sinon la première des unités à reculer est éliminée.
Un hexagone évacué par le recul ou l'élimination d'une unité peut être occupé par le vainqueur si cela est possible. Ceci se fait immédiatement au gré du joueur indépendamment des zones de contrôle et du mouvement. L'artillerie ne suit pas une unité qui recule.
Une unité qui doit reculer en dehors de la carte ou sur un terrain interdit est éliminée.

Moral

Durant les phases 1, 4 et 7 des tours de jeu, les unités ayant reculé à la suite d'un résultat de combat (phase 4 et 7) ou en retraite (phase 1) doivent effectuer un test moral.
Chaque unité dispose d'un potentiel de moral, le test est réussi lorsque le résultat d'un jet de dé est inférieur ou égal à ce potentiel. Si le test est raté l'unité recule immédiatement vers son camp (bord nord pour le Prussien, sud pour l'Autrichien) de la moitié de son potentiel de mouvement arrondi à l'entier supérieur. Ce mouvement effectué l'unité ne pourra plus bouger de tout le tour de manière volontaire. Tant que l'unité ne réussit pas le test la retraite se poursuit selon la même procédure.
Une unité qui retraite ne peut pas entrer dans une zone de contrôle ennemie sinon elle est éliminée, elle-même n'a plus de zone de contrôle. Par contre si cette unité est attaquée, elle se défend mais avec un potentiel combat réduit de moitié arrondi à l'entier supérieur.
Un marqueur "retraite" est placé sur une unité qui a raté un test de moral.

La victoire, les scénarios

En aucun cas les unités autrichiennes ne peuvent franchir la rivière Lobauwasser.

SCENARIO 1

Les joueurs utilisent les pions quand et comme ils veulent. Chaque joueur fait la somme des potentiels de combat des unités qui lui restent sur la carte. Le joueur prussien multiplie par trois ce potentiel pour les unités s'étant repliées derrière le Lobauwasser après le tour 4 (en dehors des troupes qui au début du jeu s'y trouvaient déjà) ; il ajoute 20 à son total s'il est parvenu à conserver Hochkirch et 20 encore si les troupes de Retzow positionnées derrière le Lobauwasser ne l'ont pas franchi.
Une fois ces deux sommes obtenues, on en fait la différence ; si la différence est de 20 points ou plus en faveur d'un joueur, celui-ci remporte une brillante victoire !

SCENARIO 2

Ce scénario se base sur les faits historiques, le maréchal autrichien Daun, très ou trop prudent, donna des ordres qui permirent la courageuse résistance prussienne. Les conditions imposées ci-dessous à l'Autrichien modifient considérablement le jeu :
Les troupes du général Durlach (les pions marqués Durlach, plus les unités 1319, 0503, les deux pions 0702, ne peuvent bouger à moins que le général Retzow ne fasse franchir le Lobauwasser à plus des 3/4 (arrondi au supérieur) de ses troupes (en potentiel combat), unité non comprise.
Les troupes des généraux Ursel et Arenberg ne peuvent pas bouger avant la prise d'Hochkirch (cette prise a lieu quand une unité autrichienne est entrée dans Hochkirch) à moins qu'une unité prussienne ne passe à l'est d'une ligne imaginaire allant de Kolitz à Eiserode.
Pour la victoire on procède comme au scénario 1 sauf en ce qui concerne les points à rajouter : l'Autrichien se rajoute 20 points pour la prise d'Hochkirch de manière définitive ; le joueur prussien multiplie par 2 le potentiel combat des unités ne s'étant pas repliées derrière le Lobauwasser (sauf Retzow) et gagne 10 points pour la conservation d'Hochkirch.
On fait la différence des sommes obtenues, une différence de 20 points ou plus en faveur d'un des deux joueurs lui confère la victoire.

Claude Amardeil

Ave

Lors de sa première parution, Ave Tenebrae (un wargame médiéval fantastique opposant le camp ténébreux et nécromantique du Magiocrate aux forces coalisées et libres de l'Empire) ne connut pas le succès qu'il était en droit d'attendre. Les règles, demandant une trop libre interprétation, déroutèrent nombre de joueurs. Mais la deuxième version a corrigé beaucoup (pas toutes) de ces imprécisions ; le jeu a aujourd'hui atteint sa maturité et se montre digne d'intérêt pour tout amateur de simulation fantastique.

Ne reculant devant aucun effort, nous vous proposons un "kit" prêt à satisfaire l'amateur du jeu comme le néophyte. Tout d'abord des précisions de règles. Puis des conseils pour le joueur de l'Empire, qui risque d'avoir du mal à défaire le Magiocrate. Et enfin, trois scénarios, histoire de jouer.

PRECISIONS DE REGLES

Les dragons

Pour tous ceux qui ont déjà joué l'Empire sans le savoir, la surprise va être de taille : l'Empire ne dispose en tout et pour tout que de cinq dragons et non des treize fournis par les pions. Voilà qui change beaucoup de choses et malheureusement pas en faveur de l'Empire. Fini les grosses bébêtes rasant tout sur leur passage ! Mais, rassurez-vous, une règle vient compenser cette imprécision (oubli ?) des règles : l'appel des dragons s'effectuera normalement pendant les deux premiers tours après la venue des magiciens de l'Empire, mais au troisième tour s'ils ne sont pas apparus, rajouter un bonus de -1 au dé d'appel du magicien (cumulable à chaque tour). Cette règle ne modifie en rien le coût magique que doit dépenser le magicien, elle permet simplement aux "malchanceux du jet de dé" de disposer à coup sûr des dragons, ce qui n'est pas un luxe dans la campagne. Le joueur des Ténèbres, quant à lui, disposera de trois dragons (les trois pions noirs dans le jeu) qu'il placera sous les trois seigneurs mort-vivants, s'il invoque ces derniers. Le potentiel de combat des dragons s'ajoutera alors à celui des seigneurs des Ténèbres (notez que ces dragons n'ont aucune caractéristique spéciale ni peur, ni souffle). Foin de dragon, passons au combat.

Combat

Toute unité rentrant dans une zone de contrôle ennemie est obligée de combattre. Les invocations amies (élémentaux, animaux) peuvent combattre avec les unités régulières, mais s'il s'agit d'armées non-humaines appliquer le bonus ou malus en fonction du tableau des jours et des nuits. On ne peut effectuer aucun combat inférieur à la colonne des 1-5. Le Juggernaut, s'il attaque colonne des 6-1 ne peut pas subir les effets d'un résultat EX (traitez alors le résultat comme DR). Seule une attaque de dragon (souffle) à 4-1 peut s'appliquer au Juggernaut.

La magie

La magie a pris une importance capitale dans cette deuxième version, et beaucoup de vos futures victoires dépendront de l'utilisation judicieuse que vous en ferez. Elle favorise nettement les nécromanciens, puisque ces derniers peuvent lancer tous les sorts proposés dans "Le livre des sortilèges" (est-ce bien moral tout cela ?). Sans rentrer dans les détails, voyons surtout les pièges à éviter.
Le sort "Mur de brouillard" doit obligatoirement être jeté sur un hexagone vierge de toute unité.

Idem pour le sort "Mur de flamme".
Le sort "Négation de distance" ne s'applique pas au Juggernaut.
Le sort "Tempête" prend effet au-dessus d'une armée uniquement et suit les mouvements de celle-ci (tant que son conjurateur le désire).
Pour vous faciliter la vie, décidez (règle optionnelle) de ne pas utiliser le sort "Invisibilité" dans la campagne, si vous ne voulez pas devenir fou à court terme en essayant de noter, dans la masse de pions que vous manipulerez, la position exacte de vos unités. Si vous le jouez quand même, placez toujours un pion vierge à l'endroit de votre disparition.
Un dernier mot sur la magie si vous créez vos scénarios, ainsi que vos pions personnages, faîtes bien attention à l'emploi de sorts comme "Ténèbres", "Tempête", "Bénédiction ou Malédiction divine" qui peuvent très vite faire basculer une partie à l'avantage du joueur Ténébreux.

Intervention des Templiers et des Elfes

- **Templiers**. En plus de leurs conditions normales d'intervention, les Templiers apparaîtront automatiquement si le Magiocrate franchit les frontières du Reissland.
- **Elfes**. Les Elfes interviendront également automatiquement au septième tour de jeu, même si aucune unité du Magiocrate n'a franchi la limite des dix cases la séparant de la forêt elfique. Les Elfes peuvent intervenir à partir de ce moment quand ils le désirent.

QUELQUES CONSEILS SUR LA...

Stratégie de l'Empire

Les conseils suivants s'adressent principalement aux débutants qui joueraient depuis peu à Ave Tenebrae. Il ne sera traité que de la stratégie générale de l'Empire, les Ténébres n'en ayant pas vraiment besoin, le but tracé et l'avantage numérique étant évidents. En pratique, il vaudra mieux confier l'Empire à un joueur plus expérimenté que son obscur adversaire, sous peine de voir la campagne tourner

en holocauste rapide. L'Empire doit toujours garder une seule chose en tête : gagner du temps en attendant tous ses renforts, et essayer dans la mesure du possible de céder le minimum de terrain (refuser le combat aussi longtemps que toutes vos forces ne sont pas là). Pour cela il existe un moyen peu orthodoxe, mais qui a fait amplement ses preuves : face aux hordes qui vous poursuivront, formez à intervalles réguliers une ligne de front constituée d'invocations (Animaux, Elémentaux), espacés de deux hexagones qui, du fait des zones d'influence, gênera l'organisation et le mouvement de votre adversaire, tout en vous faisant bénéficier d'un gain de temps précieux. Il vous faudra souvent désinvoquer les conjurations de l'ennemi pour les réinvoquer à votre tour, et si cela ne suffit pas, eh bien, envoyez les pions-population en première ligne (sic !), ils peuvent bien vous rendre ce petit service après tout ce que vous avez fait pour eux. Considérez trois autres points importants : n'engagez le combat que lorsque toutes vos armées seront là, tenez la faille de Tsaroth qui vous évitera de combattre sur tout un front (excepté les démons protoplasmiques) et empêchez que les troupes d'Uzent ne passent trop rapidement les fortifications des marches du Reissland (sous peine de vous voir déborder de tous côtés). Si vous réussissez ce tour de force, vous respirerez beaucoup mieux et serez à même de penser à l'offensive. Après cela, seule votre expérience magique et militaire décidera de votre victoire.

Mais ne perdez jamais l'espoir, Ave Tenebrae est un jeu long où les rebondissements sont nombreux et inattendus, traduisez par : restez confiant, même après avoir pris des claques à décoiffer un Titan.

Bruno Chevalier
Illustration : *Xavier*

Tenebrae

SCENARIO

La nuit des Mort-Vivants

Une fois de plus, le Magiocrate veut conquérir l'empire Tharque et le Reissland. Suite à un pacte infernal, il a jeté la nuit permanente sur tout le territoire, et un mur de brouillard sur la frontière du Reissland pour masquer l'invasion des morts-vivants (du Krak des trois frontières jusqu'aux marches d'Uzent). L'Empire prévenu, a pris ses dispositions et appelé ses renforts.

Durée : 20 tours.

Armée des Ténèbres : armée orc + renforts orcs, Sahuaguins, armée Mort-Vivants + le pion du Magiocrate.

Conditions spéciales : les Orcs et Sahuaguins combattent toujours avec un bonus de -1 au dé (nuit permanente), tant que le Magiocrate ne meurt pas. Si le cas se produit, la nuit permanente cesse et il faut considérer le jour et la nuit en fonction de la table des tours. Pour conserver le mur de brouillard sur le Reissland, le Magiocatre doit obligatoirement dépenser 20 points de magie par tour (phase magie). S'il oublie ou n'a pas assez de points de magie, le mur se dissipe automatiquement. La mort du Magiocrate dans ce scénario est définitive, mais il débute normalement avec 100 points de magie. Les Mort-Vivants sont liés aussi à la nuit, et combattent tant qu'elle dure. Ils sont obligatoirement dissipés en cas de mort du Magiocrate. Les Mort-Vivants ne sont pas affectés en traversant le mur de brouillard du Reissland. Les démons ne peuvent pas être invoqués.

Armée de l'Alliance : armée Empire + renforts, Elfes, armée Reissland + un pion magicien (de 20 points de magie).

Condition spéciale : l'aide des dragons ne peut pas être demandée.

Placement initial des Ténèbres : les Orcs et les renforts sortent d'Orcreich, les Sahuaguins du Lac Mort, les Mort-Vivants des ruines de Ghaarth.

Placement initial de l'Alliance : seul le Reissland est placé, ainsi que la population. Les forts sont normalement gardés par l'Empire . A la phase de mouvement du 1er tour du joueur de l'Alliance, l'armée régulière de l'Empire sort de la capitale, les renforts arrivent par le village de New Ark, les Elfes de n'importe quelle case de la forêt elfique.

Début de partie : les armées du Magiocrate jouent en premier.

Conditions de victoire pour l'Alliance : repousser l'invasion hors de ses frontières, détruire totalement les Mort-Vivants.

Conditions de victoire des Ténèbres : contrôler le Krak des trois frontières, anéantir les Elfes et le Reissland.

Note : rappelons que les Mort-Vivants n'exercent aucune zone d'influence, bien qu'ils en subissent les effets (exceptés les trois Seigneurs Mort-Vivants) et qu'ils doivent toujours combattre en un seul bloc uni.

Offensive

Sentant l'ombre du Magiocrate grandir sur tout le pays, l'Empire et le Reissland décident de lancer une attaque afin de réduire la menace. Le Reissland fait appel aux Templiers.

Durée : 25 tours.

Armée de l'Alliance : armée Empire + renforts, armée Reissland + armée Templiers, le pion du magicien Thornz (80 points de magie) + pions-population.

Conditions spéciales : l'aide des dragons ne peut pas être demandée, ni celle des Elfes.

Armée des Ténèbres : armées non-humaines, armée régulières du Magiocrate (pions noirs), armée d'Uzent, le pion du Magiocrate + un pion magicien noir.

Condition spéciale : aucune invocation démoniaque ne peut être effectuée par le Magiocrate (ceci ne concerne pas les conjurations d'élémentaux ou d'animaux).

Début de partie : les armées de l'Alliance jouent en premier.

Placement initial de l'Alliance : l'armée régulière de l'Empire se place à la marche de Law, le Reissland dans son Vicomté. A la phase de mouvement du 1er tour de l'Alliance, les renforts de l'Empire sortent de la capitale (avec Thornz), les Templiers arrivent par la route du Val de Froy.

Placement initial des Ténèbres : aucun. Les armées interviennent à la phase de mouvement du 1er tour du joueur des Ténèbres. L'armée régulière du Magiocrate sort d'Orcreich, l'armée non-humaine du Seuil des Brumes, les troupes d'Uzent arrivent par les routes noires. Les Sahuaguins interviennent au 6e tour de jeu, ou si une unité ennemie arrive à moins de 6 cases du Lac Mort.

Conditions de victoire de l'Alliance : détruire au moins deux armées (les Sahuaguins n'étant pas considérés dans ce scénario comme une armée) sur les trois engagées dans la bataille.

Conditions de victoire des Ténèbres : repousser l'offensive, et ou raser l'Empire (renforts compris).

Note : l'apport des Templiers dans ce scénario ne déséquilibre pas la partie, mais le joueur des Ténèbres aura fort à faire. Haute stratégie à développer des deux côtés (aussi bien magique que militaire), pour arriver à ses fins.

Embuscade

Devant les pillages et massacres incessants des Orcs, l'empire Tharque et les Elfes réagissent en montant une embuscade.

Durée : 15 tours.

Armées des Ténèbres : armée régulière orc + renforts orcs.

Armée de l'Alliance : Elfes + armée régulière Empire (sans les renforts) + pions-population des villages concernés plus bas.

Placement initial des Orcs : l'armée régulière orc sera placée en totalité, au gré du joueur, autour des villages de Denrift, Lorift, Denrill, Virlillt, Trillift, de même que dans la forêt elfique. (Une seule exception, aucune unité orc ne sera placée après le village de Lorift). Les renforts orcs seront placés autour des villages de Voloors, Aurilt et d'Aurore.

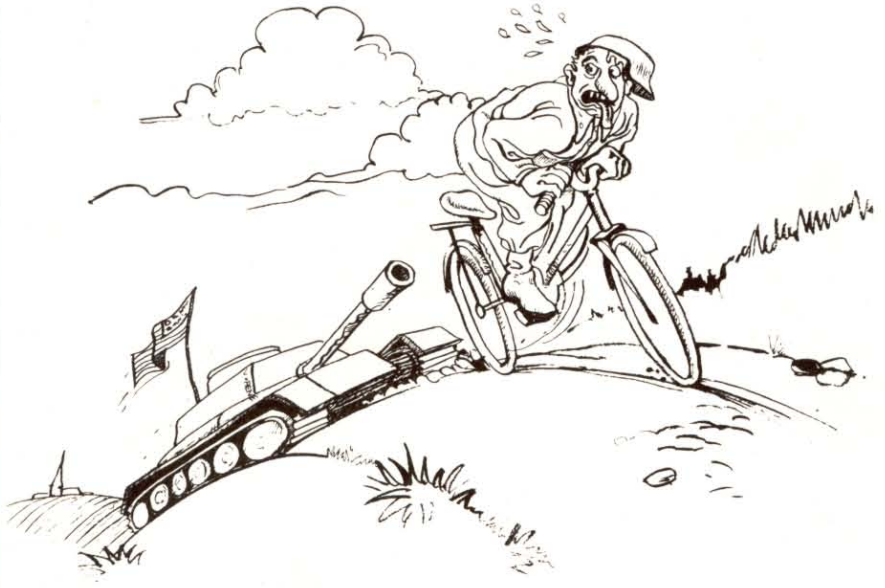
Placement initial de l'Alliance : l'armée de l'Empire est placée au village de Dawn, les quatre forts de l'Empire ont leurs garnisons régulières. Les Elfes arrivent à la phase de mouvement du 1er tour du joueur de l'Empire, soit par la route de la forêt elfique, soit par n'importe quelle case située après la rivière.

Début de partie : le joueur orc joue en premier en attaquant les populations.

Conditions de victoire pour l'Alliance : détruire toutes les armées orques.

Conditions de victoire des Ténèbres : ramener au moins 6 unités orcs à Orcreich de l'armée régulière.

France 1944



Avec "Dunkerque 1940" vous avez assisté au match aller, pas tellement bien négocié par nos couleurs d'ailleurs.
Si vous voulez assister au match retour, ouvrez vite la boîte de "France 1944" de Victory Games. Nous voici en Juillet 1944. Le joueur allié est solidement implanté en Normandie ; il lui faut maintenant déboucher de la tête de pont, vers l'Ouest, du côté d'Avranches, là où le joueur allemand est le plus faible. Il va donc frapper, et fort (les pions, pas le joueur allemand), percer, et après, hop ! "à Berlin" !

Surtout, n'oubliez pas de respirer...

Ce n'est pas un wargame, c'est une partie de ping pong ! Car ce jeu est vraiment très rapide ; actions, réactions se suivent à un rythme endiablé grâce à une séquence de jeu extrêmement fluide.

Le chapeau n'est pas fourni avec le jeu...

Figurez-vous que vous disposez de pions *Initiative* (maximum 5 pour le joueur allié, et 3 pour le joueur allemand) que vous mettez dans un chapeau en compagnie d'un pion *Administrative Phase*. Après quoi, vous en tirez un au sort pour savoir qui va démarrer, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pion dans le chapeau. Eventuellement, on pourra profiter de l'apparition du pion *Administrative Phase* (A.P pour les intimes) pour aller voir dans un premier temps si le café n'est pas en train de bouillir, puis pour vous occuper d'acheminer renforts et remplacements sur la carte. En règle générale, cette A.P est la bienvenue, car elle permet de souffler un peu.

J'en vois un qui ne suit pas...

Au début de chaque tour de jeu, les joueurs se voient attribuer un certain nombre de *Supply Points* (S.P) et de *Reaction Points* (R.P), nombre fixé à l'avance et inscrit sur la bande de déroulement des tours (quelqu'un aurait-il mieux à proposer comme traduction de *Turn Record Track* ?).

Ce sont les S.P qui sont les plus intéressants, en ce sens qu'ils vous permettent l'achat des marqueurs *Initiative*.
Arrivé à ce stade, je ne saurai trop vous conseiller de relire plusieures fois les lignes précédentes, sans quoi vous allez vite perdre le fil. Bon, ça y est, alors on continue...

Des pions à manipuler avec précaution...

Oh joie ! Vous venez de tirer un pion *Initiative* à vos couleurs. Ceci vous donne le droit, d'une part, de tirer la langue à votre adversaire, d'autre part, d'activer un pion de commandement, le célèbre "H.Q." (ceci constitue l'*Initiative Phase*). [1]
Ca, c'est le genre de pion à bichonner, et voici pourquoi : ces bouts de carton d'apparence anodine contiennent trois renseignements de premier ordre. D'abord, le nombre d'unités d'infanterie que le pion peut commander ; un autre nombre, mais pour les unités blindées cette fois ; enfin, un dernier nombre qui représente son rayon de commandement exprimé en hexagones. C'est ainsi que le sympathique pion U.S "1st Army H.Q." peut commander jusqu'à cinq unités d'infanterie, plus cinq unités blindées, tout ceci dans un rayon de cinq hexagones.

Cinq colonnes à la une...

Maintenant que vous avez fait votre choix d'unités dans les limites exposées plus haut, qu'est-ce que vous allez bien pouvoir en faire ? Vous en êtes là de vos réflexions, lorsque soudain, vous remarquez sur le côté droit de la carte un ensemble de petits rectangles de couleur, remplis de chiffres et disposés en cinq colonnes, façon organigramme.

L'aspirine n'est pas jointe au magazine...

Je regrette sincèrement, mais il m'est impossible d'entrer dans le détail du fonctionnement des colonnes, d'abord parce que je n'arriverai pas à être clair [2], ensuite parce que cela serait absolument indigeste à la lecture. Disons seulement que le nombre des rectangles varie d'une colonne à l'autre. S'il y a trois rectangles, vous mènerez trois actions consécutives (dans la limite du rapport H.Q.-unités vu plus haut), mais chaque action sera soit un mouvement soit un combat.
La couleur du rectangle et ses données chiffrées déterminent quelles unités pourront attaquer ou de combien de facteurs de mouvement elles disposeront.
Couleur et données chiffrées sont toujours à rapprocher du facteur mouvement initial de l'unité.
Exemple : la première colonne ne contient qu'un rectangle, la couleur rouge signifie que toutes les unités dépendant du "H.Q." activé peuvent attaquer, quel que soit leur facteur de mouvement. Les données chiffrées vous indiquent que toutes ces unités peuvent dépenser la totalité de leur facteur mouvement pour se déplacer.
Mais attention, vous choisissez la couleur ou les données chiffrées. Pour résumer, plus il y aura de rectangles, plus vous mènerez d'actions consécutives, mais vos unités seront de moins en moins performantes.

C'est vrai que ça a l'air confus, mais vous verrez que c'est plus facile à apprendre qu'à expliquer.
Plus classique est la résolution des combats. Interviennent : le facteur moral de l'unité et, soit le facteur combat mobile (si l'unité s'est déplacée l'action précédente), soit le facteur assaut (si l'unité ne s'est pas déplacée), plus les modifications habituelles dues au terrain etc...

Un petit tour au rayon des curiosités...

Certains pions d'infanterie U.S. entrent en jeu affublé d'un marqueur *Green* (l'équivalent en français est bleusaille ou bleu-b...*censuré*) qui leur donne un moral provisoire de 1 dont ils ne pourront se débarrasser qu'après combat et sous certaines conditions.
Les marqueurs *Cadre* sont prévus pour les pions qui sont déjà côté verso et qui subissent de nouvelles pertes (c'est un systèmes que les anciens ont déjà connu avec "To the Green Fields Beyond" de S.P.I.).

Et d'autres encore...

Dis, comment est-ce qu'on gagne ?...

Oh, c'est pas compliqué. Le joueur allié doit s'emparer de quelques points-clés, plus quelques villes de l'autre côté du Rhin et de la ligne Siegfried (celle où l'on a fait sécher notre linge... mais 5 ans après la date prévue). Le joueur allemand doit l'en empêcher ou, du moins, en limiter le nombre. Autant vous dire tout de suite qu'il aura beaucoup de mal.
Finalement, le problème majeur du joueur allié ne sera pas son adversaire mais son propre ravitaillement (il a tout intérêt à s'emparer d'Anvers le plus tôt possible).

Dis, qui c'est les Bleus ?...

Les Bleus ? Mais ce sont les Français (cocorico !) ma biche ! Au début, c'est vrai qu'ils ne sont pas nombreux (2è D.B.), mais après, arrive la 1ère Armée Française par le bord sud de la carte (4 pions), moment ô combien émouvant...

Au sujet du réalisme...

Je dois dire que moi qui suis un wargamer extrêmement chatouilleux sur le plan de la réalité historique, je n'ai pas été déçu par "France 1944".
C'est bien précisé par les auteurs, le joueur allemand aura du mal à éviter ne serait-ce qu'une victoire alliée marginale. Partie mal équilibrée me direz-vous ?
Oui, bien sûr, puisque le déséquilibre existait dans la réalité, il ne pouvait qu'être retranscrit fidèlement dans la simulation.
Vous remarquerez qu'il n'y a pas de *Weather Phase*, je pense qu'indirectement, les conditions météo ont été prises en compte dans l'attribution des *Supply Points*. On a souvent vu des parties complètement chamboulées par un jet de dés sur la *Weather Table* ; ici, cet écueil a été évité et c'est tant mieux. Dommage que les commandants en chef de l'époque n'aient pas pu lire les conseils des auteurs, ça leur aurait évité de commettre quelques bévues...

Victory Games, I love...

Le livret de règles se limite à 20 pages, et encore, plus de la moitié est consacrée à des exemples et des conseils de jeu !
Il est vrai que le système de jeu pourra paraître déroutant, et je ne suis pas sûr d'avoir contribué à l'éclaircir... Mais rassurez-vous, vous vous y mettrez très vite, surtout si vous commencez par lire les exemples, remarquablement clairs.
C'est très bien fait, c'est esthétique, ça se joue très bien en solitaire, ce n'est pas encombrant, ça se joue vite et bien, bravo, on en redemande...

Fiche technique

—130 pions recto-verso.
—1 carte 80x54 cm, à 30 km l'hexagone, qui couvre la moitié nord de la France (décidément, dans le Sud, on est toujours pénalisé), la Belgique, les Pays Bas et le bord ouest de l'Allemagne.
—1 livret de règles (20p.).
—2 dés.
—1 plateau de rangement.
Sachez aussi qu'un tour de jeu équivaut à un mois de temps réel et que la partie se déroule pendant 9 tours.
Enfin, le pion infanterie est au niveau corps d'armée, le pion blindé, au niveau division.

Yves Jourdain
Illustration : *Véronique Béné.*

(1) Les "Reaction Phase" leur font suite, mais sans tirage de pion.
(2) J'ai bien essayé, mais tous ceux qui ont lu n'ont rien compris, moi non plus d'ailleurs.

UN SCANDALE ! ! !

Juste au moment où j'allais terminer cet article, j'ai déniché dans les "Players Notes" -au demeurant remarquables de part leurs conseils- un avis parmi d'autres où il est recommandé de sacrifier de préférence les unités françaises plutôt que les autres unités alliées, sous le douteux prétexte de réaliser des économies, les premières valant moins cher que les secondes ! ? Encore un coup comme celui-là et je lance un appel au boycott !

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.

Les Panzers sur de

Des affrontements de blindés, à la fois intéressants et basés sur des règles simples, ça ne court pas les rues. En voici deux, issus d'une firme américaine dont on parle rarement...

Task Force Games est une marque peu connue en France. Elle a pour particularité de commercialiser d'une part des jeux sous sa propre marque (*Star Fleet Battles* ou *History of the Second World War* par exemple) et d'autre part les jeux de People's War Games, ces derniers très complexes en général. Aujourd'hui, nous vous présentons deux jeux TFG ayant pour point commun de décrire au niveau bataillon/régiment deux offensives des Panzers, une sur le front de l'Est et l'autre en Normandie, historiquement deux échecs d'ailleurs. Les systèmes de jeu sont très différents, mais tous les deux sont simples, ce qui, du fait du faible nombre de pions (108 par jeu), nous donne deux wargames faciles et rapides à jouer. Comme cette simplicité n'empêche nullement l'intérêt, nous avons là deux jeux de très bonne qualité.

Counter stroke in France

ou "Rêverie d'un dictateur solitaire".

L'offensive menée début août 44 par les Allemands pour casser le mouvement de Patton en le coupant de ses arrières à Mortain devait être, dans l'esprit de Hitler, menée par huit Panzerdivisionen. En fait, elle le fut par quatre (dont une ne bougea pas) et deux divisions d'infanterie, toutes ces unités plus ou moins décimées par les précédents combats. Comme le temps fut radieux, les Typhoon et autres chasseurs-bombardiers firent un massacre et en quarante-huit heures, l'offensive était étouffée.

- **La carte** est simple, sans particularités.
- **Les unités** portent les classiques symboles OTAN.
- **Les règles**, fort claires, méritent assez peu de commentaires.
- **Le système de jeu** fait se succéder mouvement/combat/mouvement mécanisé (les unités mécanisées se déplacent, le jour du moins, de la moitié de leur potentiel mouvement). Ce, pour l'Allemand puis pour l'Américain. Il y a douze tours.
- **Les zones de contrôle** sont semi-bloquantes : on doit s'arrêter en y pénétrant, mais on en sort sans pénalité au début d'un mouvement. Attention ! Les compagnies U.S n'ont pas de ZdC !
- **L'empilement** est de trois bataillons par hexagone (ou l'équivalent).
- **Le mouvement** est des plus classiques. Les Allemands doivent nettoyer les barrages routiers et les points fortifiés, ce sur un terrain semé de collines propices à la défense. Pas évident ! Attention : les mécanisés ne peuvent grimper sur les crêtes.
- **Le combat** n'est jamais obligatoire. La force d'attaque est divisée par deux la nuit et pour les unités non commandées.

105 ! Qui dit mieux ? 155 ! Adjugé !

Lorsque l'attaquant annonce un combat, il calcule la différence entre ses forces et celles du défenseur, et peut ajouter à ses forces de l'artillerie. Le défenseur peut alors utiliser lui aussi des canons. S'il le fait, l'attaquant a alors la possibilité de rajouter des canons supplémentaires et ainsi de suite. Ces enchères terminées, on jette le dé sur la table de combats. Il faut noter qu'en cas d'attaque de bas en haut sur une colline, on décale la lecture du résultat (différence) d'une colonne à gauche. Les résultats sont classiques : pas d'effet, élimination, échange, recul. Recul en ZdC : élimination. Attention : si l'artillerie attaque seule et à distance, "échange" n'a pas d'effet et, bien sûr, le défenseur ne peut se faire soutenir par ses canons !

Le Q.G allemand doit être à un certain nombre d'hex de ses unités pour leur permettre de bouger normalement et d'attaquer à pleine force. Ce rayon de commandement rétrécit avec le temps.

Les bataillons U.S peuvent être divisés en deux "compagnies" (chaque pièce "compagnie" représente en fait deux compagnies). Le joueur américian aura souvent besoin de pièces supplémentaires pour cet usage ! *Pour favoriser cette règle intéressante, je propose qu'au départ, le joueur américain puisse diviser ses bataillons : il placera une compagnie dans l'hex prévu pour le bataillon et l'autre à six points de mouvement au maximum, sur un hex de crête, de barrage ou de point fortifié.*

Les raids aériens n'éliminent pas les pièces allemandes, mais bloquent mouvement et attaque pour 1 ou 2 tours. L'Allemand a intérêt à concentrer des anti-aériens près de son QG. Notons que chaque pièce de flak peut servir contre plusieurs raids aériens.

La nuit, les attaques se font à demi-force et il n'y a pas de deuxième phase de mouvement. L'artillerie tire à 8 hex au lieu de 12 et soutient à demi-force, en défense (c'est à préciser) comme en attaque.

Il faut signaler une règle spéciale (voir encadré) et une optionnelle, qui fait intervenir une météo aléatoire, forcément moins bonne qu'en réalité.

Counterstroke : une Panzerdivision aléatoire.

Le général Comte Von Scherin-Krosigk, commandant la 116 Pzr, refusa de faire tuer ses hommes en attaquant pour une cause perdue. La règle qui envisage l'intervention de cette division mérite réflexion. Les conditions en sont (mes précisions ou compléments sont en italique) :

- qu'une unité de la 116 soit attaquée ou qu'une unité U.S. s'en approche à 1 ou 2 hex ;
- *qu'une unité U.S. s'approche à 6 hex ou moins de Sourdeval ;*
- à partir du tour 6, que l'Allemand fasse 1, 2 ou 3 au dé *(+2 au dé si le score américain est supérieur au score allemand, +1 en cas d'égalité).*

Attention ! L'une de ces conditions suffit pour que la 116è soit active, mais à chaque tour, la même condition ou une autre doit continuer d'être remplie pour que la 116è continue d'être active.

Enfin, la victoire est déterminée par l'occupation de certaines villes (qui rapporte des points à chaque tour), par la destruction des unités adverses et, pour le joueur allemand, par la sortie d'unités à l'ouest de la carte. A la fin de chaque tour, l'un des joueurs peut avoir un avantage tel que le jeu s'arrête sur son triomphe.

Au total, *Counterstroke in France* permet de passer une soirée agréable et intéressante : l'utilisation des forces doit être de chaque côté extrêmement précise en défense et agressive en attaque. En somme, un très bon rapport qualité/prix pour ce "petit" jeu.

Armor at Kursk

...un embouteillage d'enragés

Le 12 juillet 43, les 700 blindés du SS Panzer Korps tentant d'achever leur percée vers la ville de Prochorovka foncent au petit matin sur des routes étroites. Dans la brume, ce n'est qu'au contact qu'ils s'aperçoivent qu'en face, sur les mêmes routes, arrivent les 800 blindés de la 5^{0} Armée blindée de la Garde soviétique. De cet effroyable embouteillage, à la fin de la journée, il ne restait qu'un peu plus de la moitié des acteurs. Les pertes étaient équivalentes de chaque côté, mais l'offensive allemande était brisée, la bataille de Koursk perdue pour le Reich et comme, à l'autre bout de l'Europe, les Américains débarquaient en Italie...

Une bagarre canalisée

Le champ de bataille est curieusement divisé en trois par la Psel (une rivière aux bords marécageux) et par une ligne de chemin de fer dont le talus abrupt, de six mètres de haut, était infranchissable. Dans les trois canaux ainsi dessinés, les combats vont être d'autant plus violents que le brouillard, la poussière soulevée par les chenilles puis la fumée des véhicules incendiés, obscurcissant l'atmosphère, justifient l'absence totale de zones de contrôle ! Et croyez-moi, dans ces conditions, il y a de l'action !

- **La carte** est peu décorative, mais claire.
- **Les unités** ont de superbes petites silhouettes d'hommes et de véhicules, très finement dessinées.
- **Les règles**, dont c'est la seconde édition, ont été magnifiquement peaufinées. Presque rien à redire ! Elles intègrent en peu de pages une foule de facteurs. Notez que c'est à vous de fournir le dé nécessaire.
- **Le système de jeu** voit se succéder pour chaque joueur mouvement, combat et réorganisation des unités retournées. Le premier joueur est désigné lors d'un "pré-premier tour" spécial, après lequel il y aura dix tours normaux.
- **Le mouvement** est habituel, en notant qu'aucun empilement n'est permis à la fin de la phase de mouvement et que, je le répète, il n'y a aucune ZdC. Une artillerie tractée qui bouge doit être retournée. Une pièce retournée au début du tour du joueur ne peut bouger à la phase de mouvement.
- **Le combat** se déroule comme dans *Counterstroke*, avec le même système d'enchères pour l'artillerie, enchères auxquelles peuvent prendre part des points d'aviation. Attention ! Les deux joueurs ne peuvent utiliser que des pièces d'artillerie dont l'appartenance divisionnelle correpond aux unités soutenues. De plus, l'Allemand ne peut utiliser que trois unités d'artillerie par combat en attaque et deux en défense. Lisez les règles avec grand soin, celles consacrées à l'artillerie sont très détaillées. Certains pions d'artillerie russe représentent en fait deux unités, voire trois et peuvent être utilisés autant de fois dans la même phase. Chaque anti-tank russe peut en outre tirer deux fois dans chaque phase de défense, même contre la même attaque. Bien sûr, les pions d'artillerie retournés ne peuvent pas tirer.

Le support aérien est le seul aspect des règles que je crois utile de mettre un peu au point (voir encadré).

Une unité qui bat en retraite doit être retournée.

Les unités désorganisées (retournées) peuvent être réorganisées à la fin du tour de leur propriétaire, à moins qu'il ne choisisse de les replier de 3 hexagones ; un choix qui peut être lourd de conséquences !

La victoire est déterminée au 10ème tour selon les unités détruites et les hexagones de ville et de colline occupés.

Enfin, les notes historiques et les conseils du concepteur du jeu sont très intéressants. Si ce n'était par évident avant, j'aime beaucoup ce jeu, original et très mobile.

Kursk : une aviation plus précise.

Le soutien aérien disponible dans *Armor at Kursk* peut être obtenu cinq fois dans la partie par chaque joueur. Pour ce faire, il faut le "demander" un tour à l'avance (en le notant en cachette de l'adversaire).

Je pense que cette "demande" devrait mentionner la ou les unités à soutenir, dans le cas du Soviétique tout au moins (x points pour le 18^{e} corps, y pour le 29^{e}...).

Plutôt que de tirer le dé pour connaître la force du dit support aérien, je propose que celui attribué au Soviétique soit chaque fois de 8 points, et celui attribué à l'Allemand de 4 points.

Le maximum de support aérien possible pour un combat est de 3 points.

Frank Stora
Illustration : ***Véronique Béné***

17 juin 1815

Ces scénarios ne sont pas des faits réels, mais ont bien entendu une base historique. Ce sont, à une époque donnée et bien précise, des évènements imaginés, mais qui permettent une simulation équilibrée et rapide.

Historique

Après sa victoire sur Blücher, Napoléon décide de porter toute son action sur Wellington. Le 17 juin, les Anglais se retirant sur la route de Bruxelles, il ordonne à Ney de les talonner au plus près afin de les perturber dans leur retraite ; et, si possible, de détruire leur arrière-garde.

Le jeu

Il se joue en quatre parties (scénario) ayant une interaction entre elles. Le passage d'une table de jeu à une autre indiquant le mouvement de retraite des Anglais.
Chaque partie se fait séparément, et dans l'ordre indiqué. On peut néanmoins envisager des parties en prenant chaque scénario individuellement et sans rapport entre eux. Dans ce cas, la procédure à suivre est indiquée à chaque scénario.

Cas particulier

Les unités ayant quitté la table de jeu à la suite d'une déroute ou d'une retraite sont récupérées pour le scénario suivant ainsi que le quart des pertes (en figurines) subies au cours du scénario précédent. Les prisonniers ne sont pas récupérables, ils sont définitivement éliminés. Si les unités ont été mises en déroute ou en retraite au cours du dernier tour, elles commencent le nouveau scénario dans cet état.
Il y a un risque de pluie torrentielle d'une grande violence qui se définit ainsi :
Au début de la partie les 2 joueurs jettent un dé à 6 faces et font la somme de ces deux résultats.
- 1er scénario : 3 ou moins, pluie.
- 2e scénario : 4 ou moins, pluie.
- 3e scénario : 6 ou moins, pluie.
- 4e scénario : 7 ou moins, pluie.

Cette opération est à répéter à chaque scénario. Il peut donc y avoir de la pluie à la 1ère partie et rien aux trois autres. Les conséquences de la pluie sont les suivantes :
- Facteur de tir de l'infanterie et de l'artillerie réduit de 1 point.
- Mouvement de l'artillerie réduit de moitié.
- Bonus de mouvement de charge réduit de moitié.
- Bonus de charge facteur de combat réduit de 1 point (l'infanterie régulière n'aura pas de bonus combat en plus mais peut, cependant, bénéficier du demi bonus de mouvement).

Scénario I

La partie se joue en 9 tours

Ordre de bataille

ANGLAIS
1 général +/-3, 1 aide de camp +/-1.
1 bataillon d'infanterie légère 20 figurines.
1 bataillon d'Highlanders 20 fig.
3 compagnies de Riflemen 6 fig.
1 brigade de cavalerie légère, Hussards, Dragons léger 12 fig. chaque.

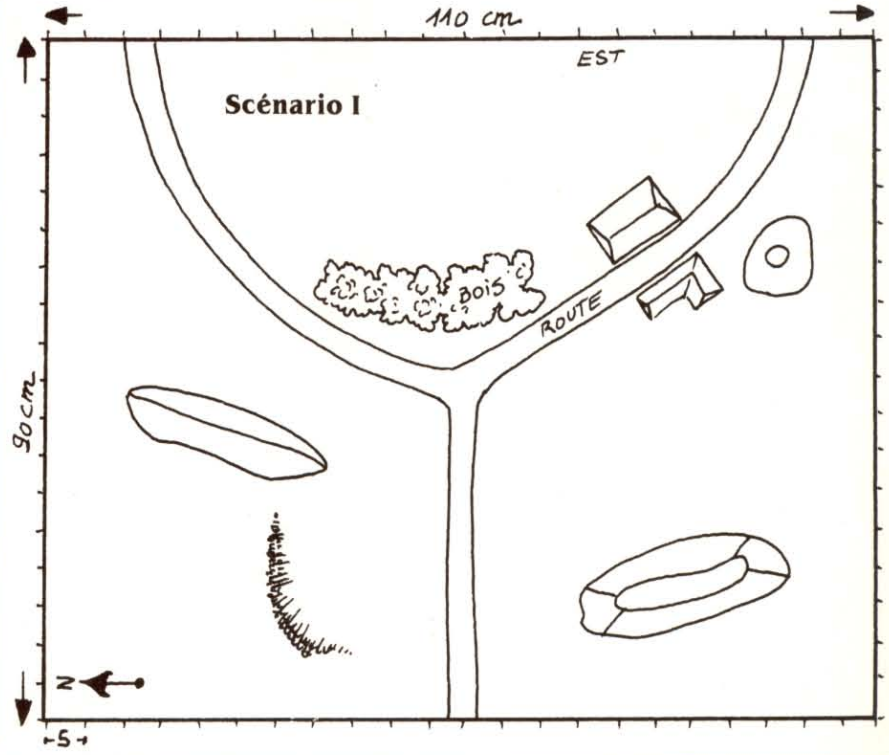
FRANCAIS
1 général +/-3, 1 aide de camp +/-1.
1er tour : 1 brigade de cavalerie légère, hussard et chasseur 12 fig. chaque. 1 bataillon de légère 12 fig.
2ème tour : 1 batterie artillerie à cheval 3 fig., 1 bataillon de légère 12 fig. (même rgt, que bat. précédent).
3ème tour : 1 escadron de Lanciers Polonais de la Garde 4 fig.

Cas particulier

Le joueur anglais positionne ses troupes où il le désire dans la moitié Est de la table de jeu (des unités peuvent être cachées dans le bois ou dans les habitations).
Le Français entre par le bord Ouest route ou plaine.

But du jeu

Les Anglais doivent tenir 6 tours et sortir à partir du 7e tour par le bord Est.
● **Scénario joué individuellement** : le joueur anglais marque 60 points s'il sort toutes ses troupes au 7e tour, 20 points au 8e tour, rien au 9e tour. Pour bénéficier de ce bonus, il faut que l'ensemble des troupes n'ait pas subi plus de un quart de pertes. A la fin du 9e tour, le joueur français marque 10 pts par unité anglaise au corps à corps et venant de perdre la mêlée. Ces points sont ajoutés aux pertes de l'adversaire. Les pertes sont comptées en pourcentage par rapport à l'armée ennemie. (Tenez compte du fait que moins de 5 % représente un match nul, la victoire étant au-delà).



Wellington aux abois

● **Scénario d'ensemble** (4 parties) : si le joueur anglais sort ses troupes au 7e tour sans avoir subi un quart de pertes au total, toutes les unités anglaises du scénario I bénéficient de un point de moral supplémentaire pour jouer le scénario II.
Si les Anglais sont sortis au 9e tour avec la moitié de pertes de l'effectif total, l'infanterie française bénéficie de un point de moral supplémentaire pour jouer le scénario II. Si les Anglais ont eu deux tiers de pertes, l'infanterie et la cavalerie françaises bénéficient d'un point de moral supplémentaire. Si les Anglais n'ont pu sortir aucune troupe, toutes les unités et le général ainsi que l'aide de camp bénéficient de ce bonus au moral.

Scénario II

La partie se joue en 11 tours.

Ordre de bataille

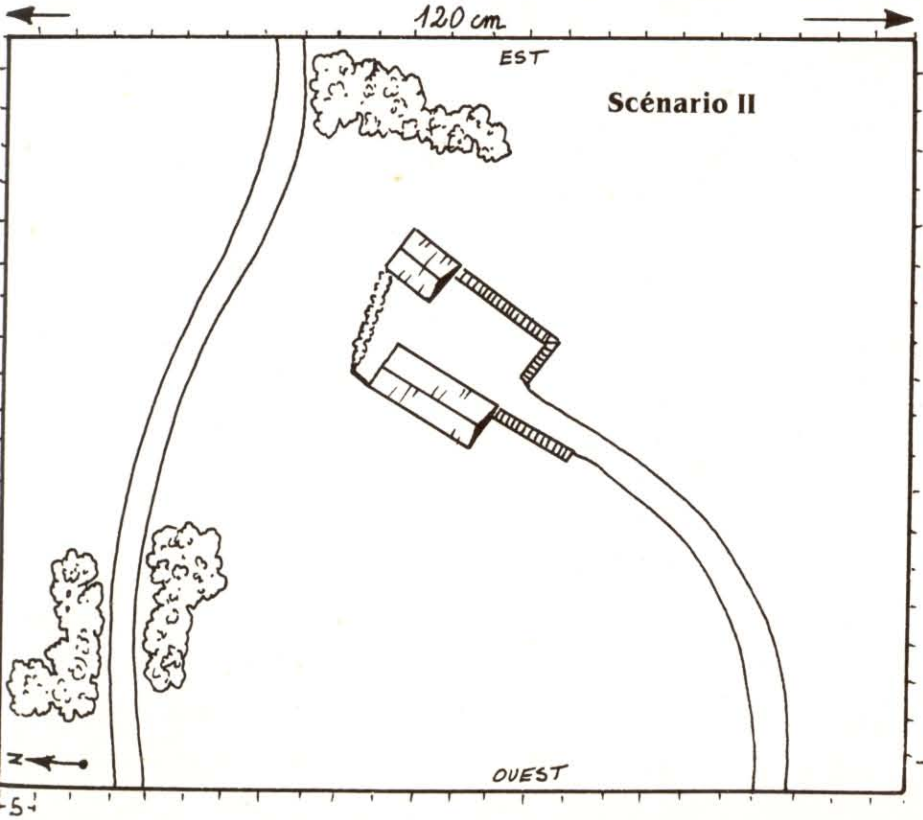
Les effectifs du scénario I plus :
ANGLAIS
1 général +/-2.
1 brigade d'infanterie à 4 bataillons de 10 fig. chaque.
1 batterie d'artillerie à pied 3 fig.
FRANCAIS
1 maréchal +/-4, 1 aide de camp +/-2.
1 brigade de Dragons, 1 régiment à 12 fig., 1 régiment à 5 fig. (Dragon de la Garde considéré comme de la ligne).
1 bataillon de Grenadiers réunis (moyenne G. plumet rouge) 16 fig.
1 bataillon de Voltigeurs réunis (moyenne G. plumet vert) 16 fig.

Cas particulier

Le joueur anglais positionne les unités du IIe scénario dans la moitié Est. Les Anglais du scénario I entrent au 1er tour par le bord Ouest à l'emplacement où ils avaient quitté la table du scénario I. Cet emplacement est défini à 10 cm près. Ils se dirigent vers la partie Est de la table et ne peuvent s'arrêter que quand le centre de celle-ci est atteint. Les Français du scénario I entrent au 2e tour dans les mêmes conditions que les Anglais. Les Français du scénario II entrent au 3e tour par le bord Ouest où ils le désirent.
Pour les joueurs qui font le scénario II en indépendant, procéder comme il est indiqué ci-dessus. Les pertes des effectifs du 1er scénario sont calculées ainsi :
– jeter un dé à 6 faces par unité, le résultat indique les dixièmes de pertes en figurine. Résultat 3 au dé égal 3/10e de pertes, 1 au dé 1/10e de pertes. Les fractions sont arrondies à l'entier : 2,8 = 2 figurines éliminées ; 3,1 = 3 figurines éliminées.
Les petites unités (Riflemen 6 fig., Lanciers 4 fig., artillerie 3 fig.) n'auront donc pas forcément de pertes.

But de jeu

Les Anglais doivent tenir 8 tours et sortir par le bord Est à partir du 9e tour.
● **Scénario joué individuellement** : même résultat que pour le scénario I mais les bonus de sortie de carte sont décalés de deux tours, 85 points au 9e tour, 35 points au 10e tour. Le Français bénéficie des 10 pts "corps à corps" au 11e tour (voir scénario I).
● **Scénario d'ensemble** : si le joueur anglais sort ses troupes au 9e tour sans avoir subi un quart de pertes au total, (calcul effectué en tenant compte des nouveaux effectifs, on ne tient pas compte de l'effectif de départ du 1er scénario) toutes les unités anglaises bénéficient de un point moral supplémentaire.
Ce point moral n'est pas cumulatif pour l'infanterie si elle avait bénéficié de ce bonus au scénario précédent.
Le général anglais du 1er scénario bénéficie de ce bonus si au cours de celui-ci les Français n'avaient pas rempli les conditions d'un bonus.
Si les Anglais sortent au 11e tour, les Français bénéficient des mêmes avantages aux conditions similaires du 1er scénario. Les points de moral ne sont pas cumulatifs pour l'infanterie, l'artillerie et le général français du 1er scénario.



Scénario III

La partie se joue en 11 tours.

Ordre de bataille

Les effectifs des scénarios I et II plus :
ANGLAIS
1 maréchal +/-3, un aide de camp +/-1.
1 brigade d'infanterie, 2 bataillons à 10 fig., 1 bataillon à 16 fig.
1 brigade de cavalerie lourde, Dragon lourd, Scots grey 12 fig. chaque.
1 batterie à cheval 3 fig.
FRANCAIS
1 général +/-3.
1 brigade d'infanterie, 2 régiments de 2 bataillons de 12 fig. chaque.
1 brigade de cuirassiers, 2 régiments de 8 fig. chaque.
1 batterie artillerie à pied 4 fig.

Cas particulier

Le joueur anglais positionne les unités de 3e scénario dans la moitié Est. Les Anglais des scénarios I et II entrent au 1er tour par le bord Ouest, même procédé que scénario II.
Les Français du scénario I et II entrent au 2e tour, les Français du scénario III au 3e tour dans les mêmes conditions que le scénario II.
Pour les joueurs qui font le scénario III en indépendant, procéder comme pour le 2e scénario cas similaire. Les unités du 1er scénario ont leurs pertes décomptées deux fois, une fois pour le 1er scénario, une autre pour le 2ème.

But du jeu

Même procédé que le scénario II

- **Scénario individuel** : sortie anglaise au 9e tour, 90 points ; au 10e tour, 40 points.
- **Scénario d'ensemble** : l'infanterie anglaise ou l'infanterie, l'artillerie, le général et l'aide de camp français du 1er scénario bénéficient du cumul du bonus moral si celui-ci leur avait été interdit au 2e scénario.

ScénarioIV

La partie se joue en 11 tours.

Ordre de bataille

Les effectifs des scénarios I, II, III, plus :

ANGLAIS
1 aide de camp +/-2.
1 bataillon de la Garde 24 fig.
1 escadron de Household 4 fig.

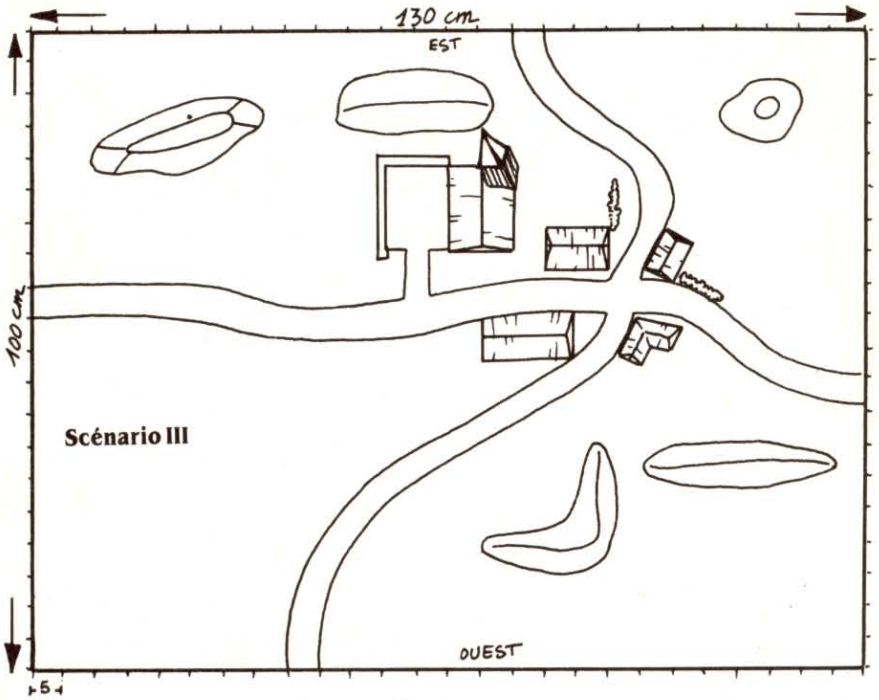
FRANCAIS
1 aide de camp +/-2.
1 bataillon de légère 12 fig.
1 batterie d'artillerie de la Garde à cheval 3 fig.

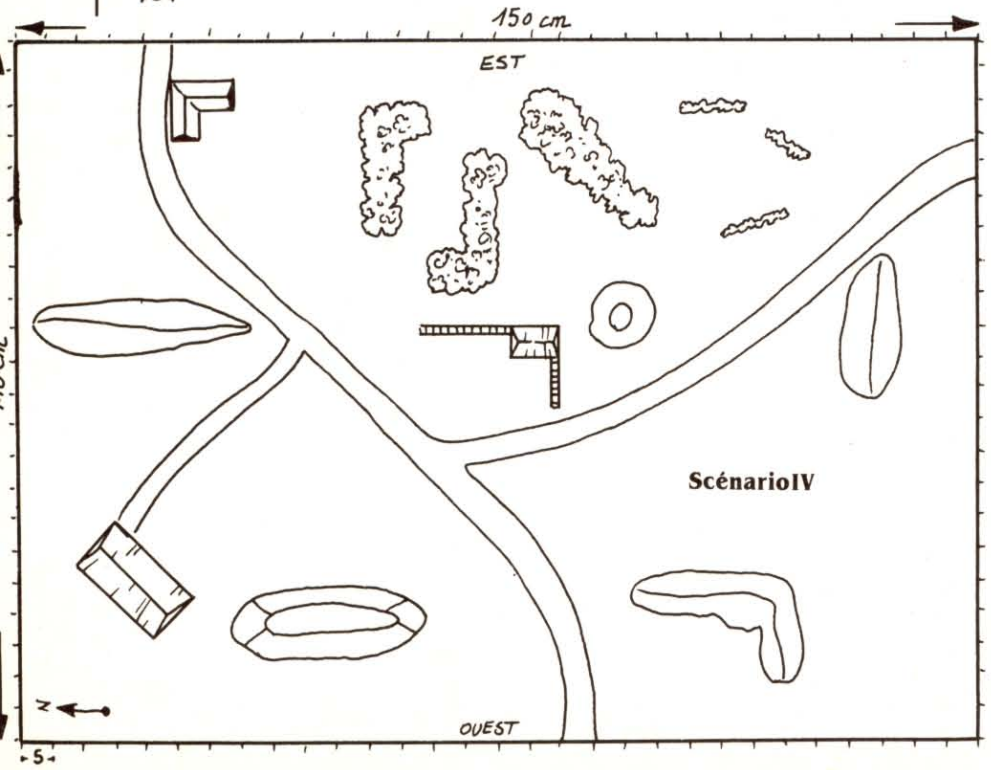
Cas particulier

Même procédé que pour le scénario III.

But du jeu

Les Anglais doivent tenir 7 tours et sortir par le bord Est à partir du 8e tour.





Où trouver les figurines Ier Empire ?

Comme l'a très justement dit Jean-Michel Hautefort, le petit monde de la figurine bouge, et dans ce domaine la figurine napoléonienne a véritablement le vent en poupe. L'accueil et l'exceptionnelle explosion sur le marché des jeux de simulation des Aigles, Edition Descartes, prouve au-delà de toutes espérances l'intérêt des joueurs pour les jeux de figurines.
Malheureusement, la production française est inexistante et les joueurs ont bien du mal à se procurer du 25mm, 15mm et voire même du 300e au sein de notre Hexagone.
Ne connaissant pas l'ensemble des revendeurs pouvant offrir de la figurine Empire, je préfère donner l'adresse des deux principaux importateurs. Il suffit de leur demander l'adresse de leurs détaillants ou de leur passer commande directement :

La Maison du Jouet, 41 bd de Reuilly 75012 Paris. Tél. : 43.43.48.74. Minifigs 25mm et 15mm.

Jeux de guerre diffusion, 6, rue Meissonnier 75017 Paris. Tél. 42.27.50.09. Essex 25mm et 15mm, Tabletop 15mm, Heroics and ros 300e

Les moules **Prince August** sont très faciles à se procurer et permettent de réaliser des armées 25mm très convenables. La combinaison de cavaliers et de chevaux ainsi que la différence de couleur des costumes de forme identique rend possible une grande variété d'armées différentes.
Nous sommes encore en France à l'âge de pierre de la figurine historique. Espérons que les professionnels comprendront et réaliseront ce que les Anglo-saxons ont accompli et atteint depuis tant d'années.

Jean-Jacques Petit

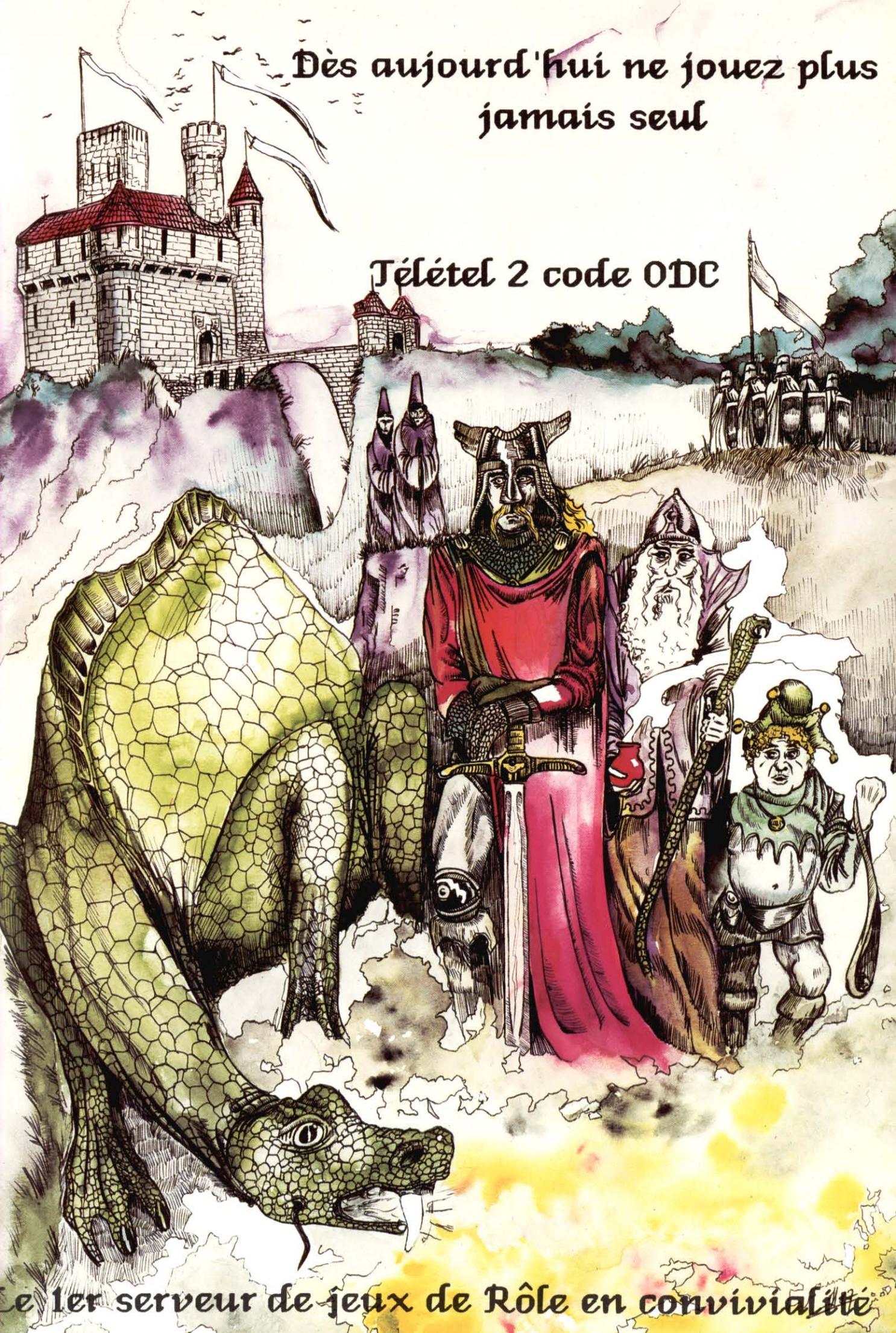
- **Scénario indépendant et d'ensemble** : le joueur anglais marque 170 points s'il sort ses troupes au 8e tour, 120 points au 9e tour, 50 points au 10e tour.

Pour bénéficier de ce bonus, il faut que l'ensemble de l'armée n'ait pas subi plus d'un quart de pertes de l'effectif du début de ce scénario. Les points sont ajoutés aux pertes de l'adversaire. Les pertes des quatre scénarios sont comptées en pourcentage par rapport à l'armée ennemie. Un écart de 5 % à 15 % est une petite victoire, de 16 % à 30 % une victoire, plus de 30 % une victoire décisive.

Note pour le jeu avec scénario d'ensemble

1) Le moral des maréchaux et généraux ne pourra pas dépasser 4 points. Celui des aides de camp 3 points.
2) Les unités anglaises restées au corps à corps à la fin d'un scénario entrent au scénario suivant au 2e tour (avec les premiers Français).
– En déroute avec 3/10 de pertes si elles venaient de perdre la mêlée.
– En déroute sans pertes si elles n'avaient ni gagné, ni perdu la mêlée.
– En retraite si elles avaient gagné la mêlée.
3) Les unités ayant subi une déroute au cours de l'un des scénarios en tiendront compte lors d'un test moral ultérieur (Tableau des facteurs tactiques, circonstances morales), et ceci quel que soit le cas de la déroute.

Jean-Jacques Petit


Dès aujourd'hui ne jouez plus jamais seul
Télétel 2 code ODC
Le 1er serveur de jeux de Rôle en convivialité

CITADEL FRANCE

Les figurines des Héros

chaque mois **250 nouveaux modèles sous blister + 2 boîtes**

pour les jeux

Médiévaux fantastiques
Warhammer RPG
Le Seigneur des Anneaux
Warhammer (Régiments)
Runequest
Stormbringer
Paranoïa
Talisman
Judge Dredd
Bloodbowl

figurines vendues non peintes

mais aussi

Gothic Horror
Boîtes de dragons
Figurines en plastique

Monstruosités fantastiques

A-Angor, roi des démons
Canon à vapeur des nains
Wyvern de guerre des orques
Machine de guerre des orques
Aigle de guerre
Dragon impérial
Bélier du Chaos
Sa-Ator, seigneur démon

Machines de destruction

Char des goblins
Casse-crâne (skull crusher)
Crache-plomb des goblins
Char des elfes
Balrog de Khazad-dum

Peintures

Nouveautés...

Liste des revendeurs sur demande

Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.

AGMAT 5, rue des Fêtes - 75019 PARIS