CASUS BELLI

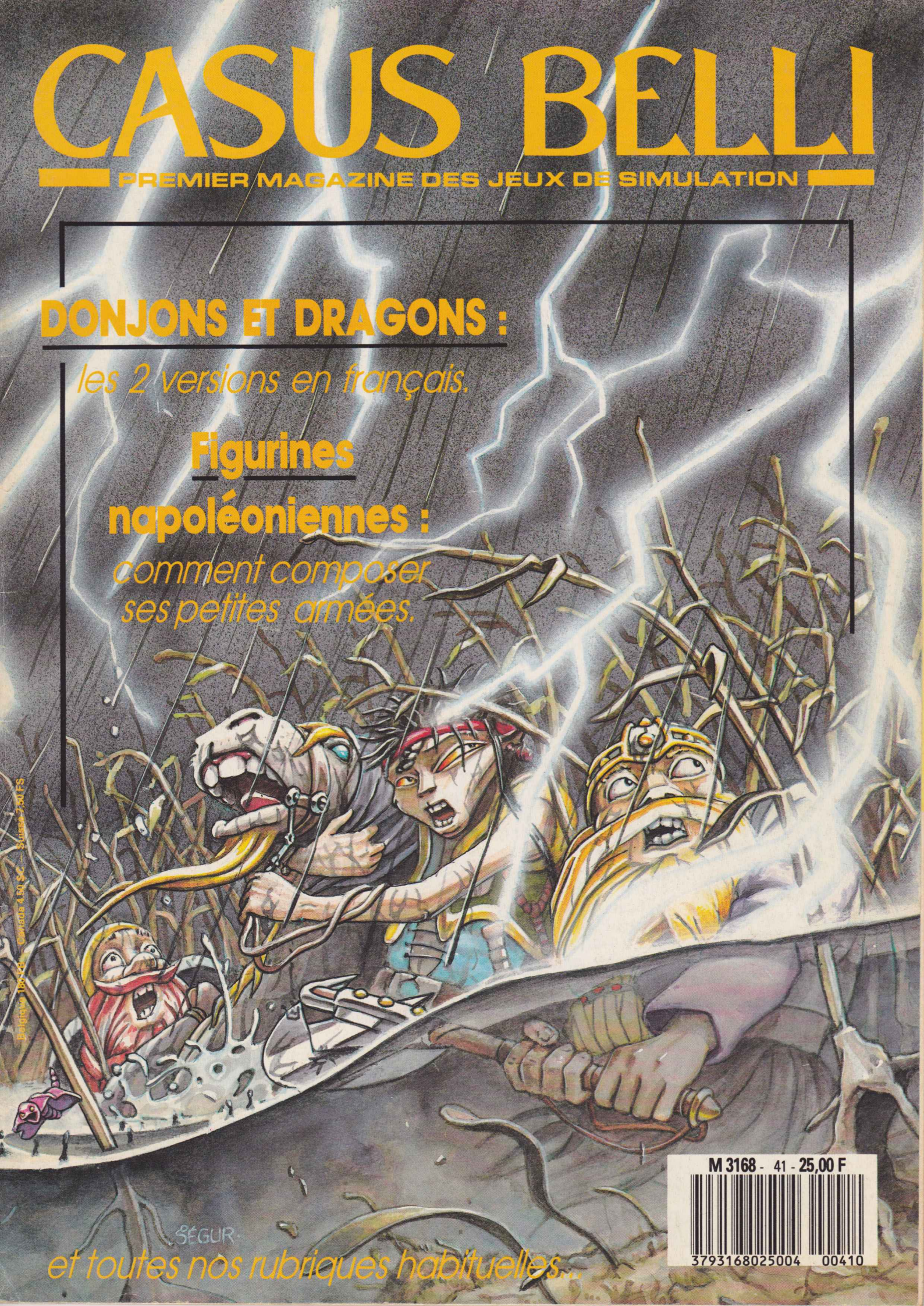
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

DONJONS ET DRAGONS :

les 2 versions en français.

Figurines napoléoniennes :

comment composer ses petites armées.



Belgique 180 FB — Canada 4,50 $C — Suisse 7,50 FS

M 3168 - 41 - 25,00 F

3793168025004 00410

et toutes nos rubriques habituelles...

N'ENTREZ JAMAIS DANS UNE BOUTIQUE-PILOTE JEUX DESCARTES...

C'est impensable, incroyable! Si vous ne pouvez pas résister à la tentation, ne franchissez pas la porte de la boutique de la rue des Ecoles (Paris 5éme). Ce sont tous des joueurs impénitents, ils connaissent tout et ne vous refusent jamais un conseil. Si, par malheur, vous allez dans cette boutique vous risqueriez de succomber tellement il y a de choix à des prix si bas qu'on ne peut s'empêcher de faire des folies. En plus, il y a des promotions en permanence...

Et la boutique de la rue Montalivet (Paris 8ème)... Parlons en, n'y allez surtout pas. Il y a là deux fanatiques qui, dès que vous aurez mis un pied dans le magasin feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous dénicher le jeu qui vous convient. En plus, et là c'est franchement insupportable, ils sont capables de vous exhumer toutes sortes de trésors introuvables. Bref, c'est un coin à éviter!

N'entrez pas dans la boutique de la rue Meissonier (Paris 17ème), là aussi vous n'aurez pas la possibilité d'en sortir. Si en plus, vous vous intéressez aux figurines historiques, alors il vous faudra prendre vos jambes à votre cou, car ils sont trop compétents, ils savent tout, et leur gamme de figurines est trop grande.

Tiens, même la province n'est plus à l'abri, même à Lyon... N'allez jamais à la boutique de Lyon, ce serait courir à votre perte. Les gens de Lyon sont au moins aussi fous que ceux de Paris! Toujours au courant des nouveautés, même importées, c'est insoutenable!

Il ne faut jamais franchir le seuil d'une boutique-pilote Jeux Descartes, car vous y trouveriez ce que vous cherchez! Il y a trop de choix, trop de nouveautés françaises, américaines, anglaises; trop de figurines fantastiques, historiques. Il y a trop de promotions, les prix y sont abominablement intéressants. En plus -là, c'est le comble- on peut vous donner un catalogue, voire vous faire profiter de la formule d'achat appelée "le chèque-cadeau"...

C'est trop, on vous aura prévenu, alors, pour finir, on vous donne les adresses:

Jeux Descartes, 40, Rue des Ecoles, Paris 5ème, Tél: 43.26.79.83

Jeux Descartes, 15, rue Montalivet, Paris 8ème, Tél: 42.65.28.53

Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, Paris 17ème, Tél: 42.27.50.09

Jeux Descartes, 13 rue des Remparts d'Ainay, Lyon, Tél: 78.37.75.94

Création J.M. Toussaint & Ph. des Pallières

CRY HAVOC

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

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

SIEGE

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

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 14 ans.

SAMOURAI

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

Pour 2 joueurs et plus
A partir de 12 ans.

L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE

4 JEUX
2 BOITES D'EXTENSION
38 SCENARIOS
375 PERSONNAGES

UN MÊME SYSTÈME DE JEU

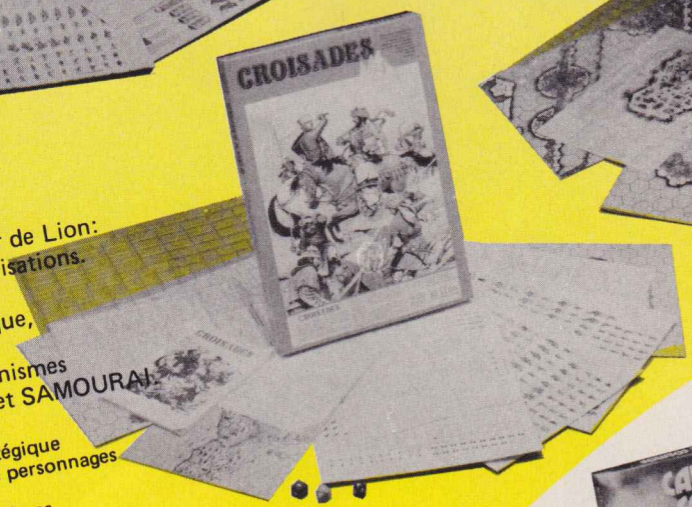
L'AVENTURE ACCESSIBLE À TOUS

LE CHATEAU DES TEMPLIERS

Extension pour SIEGE et CROISADES.
Un château seigneurial du temps des croisés.
Assiégeant pas sérieux s'abstenir.

LA CITE MEDIEVALE FORTIFIEE

Extension 2 pour: SIEGE et CROISADES.
Une cité imposante avec ses murailles, ses portes, ses écuries, sa citadelle et son donjon



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 Moyen-Orient. Feuilles de personnages et nombreux scénarios.
De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

CAPITAINE COSMOS

En cette fin de 23 éme 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 à 4 joueurs
A partir de 10 ans.

Rapide, Facile d'accés, Une excellente adaptation au jeu de simulation.

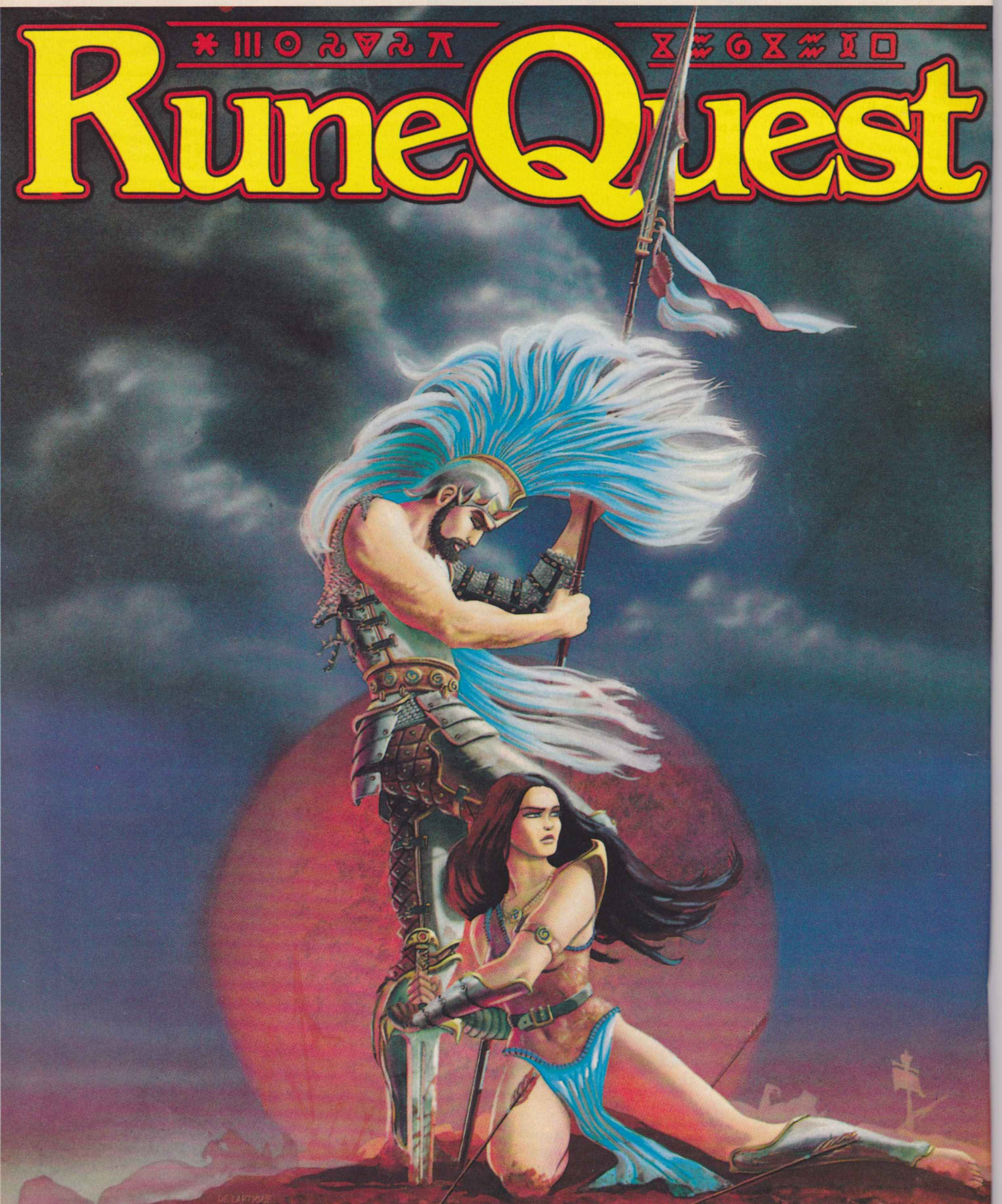
JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

collection dirigée par Duccio Vitale

Catalogue des jeux & figurines REXTON 5F.
Chez votre détaillant.

REXTON - 32, rue Brancion - 75015 PARIS - Tél.: (1) 45.32.86.86

RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

GAMES OF STRATEGY

ORIFLAM

CHAOSIUM INC.

41

CASUS BELLI N°41
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.
Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.

DIRECTION ADMINISTRATION
Président : Jacques Dupuy.
Directeur Général : Paul Dupuy.
Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur Financier : Jacques Béhar.
Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé.

REDACTION
Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.
Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle.
Maquettiste : Agnès Pernelle.
Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Véronique Béné, Philippe Gauckler, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Thierry Ségur, Stéphane Truffert.

SERVICES COMMERCIAUX
Marketing et Développement : Roger Goldberger.
Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur.
Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Durish.
Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08.
Relations extérieures : Michèle Hilling.

PUBLICITE
Isabelle Blanchard- 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.
Imprimerie SAIT- Tél : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **D&D, AD&D** sont des jeux de TSR (édition française Transecom) ; **L'Appel de Cthulhu** est un jeu Chaosium (édition française Jeux Descartes), **Les Aigles** est édité par Jeux Descartes.

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

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

Donjons & Dragons ou Donjons & Dragons ? 24
Pierre Rosenthal | *En clair : D&D ou AD&D ? Dix ans après.*

Interview : Ma vie dans les Dungeons 31
Jean Balczesak | *Comment jouent-ils, là-bas aux USA ?*

Module AD&D niveau 8-10 : Le réveil de Fafnir 40
Angello Capelli | *Plus classique que ça tu meurs !*

Module AD&D niveau 1-3 : Duel au pinceau 56
Denis Beck | *Ballade chez les artistes de Laelith.*

CASUS +

1812 Les Arapiles 76
Jean-Jacques Petit | *Retour aux grands classiques, les règles de notre wargame en encart.*

Carte et pions 44
Jean-Jacques Petit et Joe Casus | *Sans eux, vous aurez du mal à jouer à notre wargame.*

BD : Périph'Nord 43
Philippe Gauckler et Bruno Chevalier | *La nuit, on arrache le bitume sur le périph...*

LES AUTRES SCENARIOS

L'Appel de Cthulhu : Celui d'en bas 60
Tristan Lhomme | *1990, Lovecraft dans le domaine public, Nyarlathotep n'est pas content.*

Les Aigles : 25 juillet 1813. 86
Jean-Jacques Petit | Comme d'habitude : Anglais contre Français.

CRITIQUES

Ludotique 66
Les androïdes dissociés | *Jeux sur ordinateur.*

Sur un plateau : The Twilight War 68
Frank Stora | *L'armée des ombres.*

Une larme pour Aachen 70
Franck Stora | *Seconde guerre mondiale, Aix-la-Chapelle.*

The Civil war, 1861-1865 72
Yves jourdain | *Les Bleus contre les Gris.*

AIDES DE JEU

Devine qui vient dîner ce soir... 32
Fwouinn le parcheminé | *Des monstres pour AD&D.*

Bâtisses et artifices : les bâteaux 34
Cyril Rayer & Brigitte Brunella | *Tou es le plous beau des bâteaux...*

Métalliques : Armageddon et Prince August 65
Maniak & Guiserix | *Nouvelles gammes.*

Méthodologie du jeu : Ni vu, ni connu 74
Jean-Baptiste Dreyfus | *Ou comment jouer en aveugle.*

Figurines napoléoniennes : les petites armées 84
Jean-Jacques Petit | *De très nombreux exemples.*

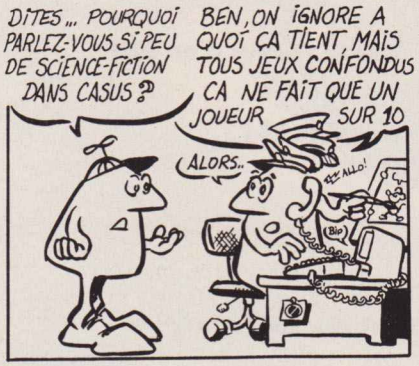
RUBRIQUES

Nouvelles du Front *Calendrier, clubs, potins...* 6
Inspirations *Ciné, BDs, bouquins SF.* 16
Têtes d'Affiche *Les nouveaux jeux déballés.* 20
Kroc le bô *BD de Chevalier Ségur.* 33
Petites annonces *Elle est belle ma petite annonce !* 88
Couverture *Thierry Ségur.*

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 75
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...

Nouve

EDITO



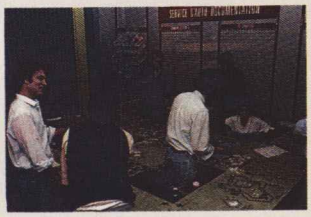
Passé

Gafall, les clubs siamois, le soutien de France Culture et Casus Belli, et la dotation des éditeurs et de plusieurs boutiques, les papas de SuperGang se sont amusés ainsi à juxtaposer dans la même cocotte-minute les grandes famil-

Richard Lenoir

Il était une fois dans le 12e

Vous pénétrez dans l'usine, puis montez à bord du bateau, où vous faites un crochet par le garage avant de rejoindre le loft. Ce défi à la logique, c'est le Défi Richard Lenoir, 2ème du nom, organisé par Ludodélire dans les locaux vertigineux de l'Etudiant (ceux qui connaissent *NOS* locaux peuvent compatir...). Avec le concours d'Anti-Mythes et du Cairn de



Scénario et "mise en jeu" à la Cecil B De Mile pour Cry Havoc façon Croisades...

les du jeu de simulation, de FAR 90 à Rêve de Dragon en passant par Diplomatie, AD&D, Chill, Cthulhu, of course SuperGang et la très remarquée famille (nombreuse) Cry Havoc. Dès l'entrée en effet, une douzaine de privilégiés, Che-

Présent

Boulogne Billancourt

23/29 novembre

Le Fer de Lance organise les 28 et 29 novembre le **5ème Triathlon Inter-clubs de Jeux de Simulation.** Les clubs intéressés présenteront une équipe de 10 membres. Epreuve de wargame : Cry Havoc, Siège et Les Aigles. Jeux de plateau : Diplomatie 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 Châtenay-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.

EXCEPTIONNEL : le samedi 28, venez vous faire dédicacer les albums des dessinateurs de Casus. Il y aura Eric Larnoy *pour La sphère du nécromant* (une BD interactive) ; Thierry Ségur et Bruno Chevalier pour *La saison des cendres* (les papas de Kroc-le-bô).

St Mandé

21/22 novembre

Méga Convention du groupe Vortigern. Comme d'habitude, de très nombreuses parties libres de jeux de diplomatie ou de wargames. Rendez-vous à l'Institut Géographique National (IGN), 2 avenue Pasteur.

Avenir

Paris Hôtel 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,

lles du Front

Sous l'oeil de l'un des créateurs de FAR 90 se joue une page d'histoire future...

valiers et Sarrasins, s'affrontaient sur un terrain constitué de 40 cartes ! Rude campagne, concoctée par Duccio Vitale, où le sixième sens était plus important que compter des hexagones.
Après avoir mis une goutte d'huile dans la notation de AD&D, qui grinçait un peu, le week-end à pu se terminer par une longue remise-des-prix-party, avec une animation d'enfer (normal) des célèbres duettistes Gérard et Gérard « les Parrains », à qui on peut au passage décerner le Prix de la « meilleure mise en valeur des sponsors » (utile quand on a l'intention de recommencer). Pour finir sur une anecdote : le perdant de FAR 90, qui reçut en prix un sac de patates à éplucher, fut vainqueur le lendemain à Diplomatie ; ce qui rappelle la vieille sentence (Casus Belli n°1) : le vrai joueur de Diplomatie sait attendre son heure...

Les Mureaux

Une bavure pour l'Empire

Les Mureaux, l'inauguration de la médiathèque dans cette ville qui évoque plus les conditions après la 3ème guerre mondiale que les quartiers chics de Neuilly ! A cette occasion, Paradoxes organisait un grandeur nature sur le thème de Star Wars (l'époque précédant les 3 films). Le sujet, un amiral de la flotte impériale est entendu devant une commission d'enquête sénatoriale au sujet du « nettoyage » d'une planète. Une occasion pour le sénat de se faire entendre, pour la flotte de discréditer les restes de la démocratie, pour les rebelles de tenter un coup de main, pour la police locale de tirer son épingle du jeu, et enfin pour les mercenaires de se vendre au meilleur prix.
Batailles à coup de pistolets lasers et costumes superbes ont contribué au succès de la manifestation. Comme il fallait s'y attendre, l'Empire a gagné (il ne perd rien pour attendre) mais l'amiral a eu la main un peu lourde et voyante (boum sur la planète). Darth Vader n'était pas content et l'a fait savoir. Les rebelles projettent d'autres grandeur nature.

Le Sgt Krank de la Sécurité Interne, et un de ses adjoints, se seraient livrés à d'odieux trafics. On ose y croire!

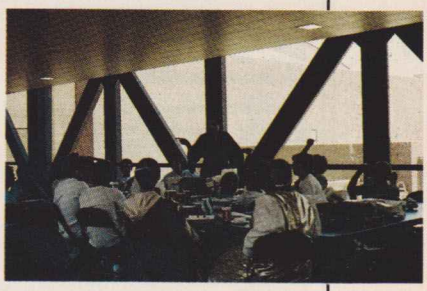
GENCON

Putaing que c'est grand l'Amérique !

Les deux vainqueurs du France Sud Open V (Toulon) récompensés par TSR ont pu, accompagnés de Jean-Michel « Le Manillon » Garcia, découvrir pour nous l'atmosphère mythique de la célèbre convention américaine de cet été.
Gigantisme tout d'abord : plus de mille joueurs, dix mille visiteurs, des kilomètres carrés de surface. C'est par centaines que les visiteurs attendent pour se procurer l'un ou l'autre des badges indispensables pour accéder aux différentes salles (de quoi faire rêver tout organisateur français).
La moyenne d'âge est plus élevée qu'en France (26-30 ans) mais peut-être cela tient-il au prix d'entrée (25 à 35$). Le public féminin est assez important et il n'est pas rare de voir trois générations de joueurs (grand-père, père et fils) tout aussi intéressées par l'événement.
Côté tournois, la surprise. Plus de 150 tables de jeu séparées par de fines tentures, mais les parties sont méthodiques, très disciplinées. Le Maître du Jeu parle presque tout le temps, il raconte, décrit, gesticule devant des joueurs attentifs qui ne prennent la parole que quand il leur demande. Certaines tables voient jusqu'à 20 joueurs, mais ils parlent très peu entre eux, et c'est finalement un porte parole qui s'adresse au MJ. Ce dernier improvise très peu, et se reporte au livre de règles pour tout problème. Quand on pense à notre chaos où tout le monde crie plus fort que l'autre, aux digressions interminables, on se demande si on joue finalement au même jeu.
Amérique veut aussi dire gros sous. Côté sympathique avec le principe du dépôt-vente de jeux d'occasion, d'enchères publiques de raretés. Côté professionnel, tout se paye, que ce soit les tournois, les démonstrations ou l'accès à certaines salles.
Evidemment, la plupart des auteurs célèbres sont là pour promotionner, expliquer leurs jeux, avec une grande patience et gentillesse. Et bien sûr, les vendre.
Bref, la GenCon est un monument impressionnant à la gloire du jeu.
(D'après les notes de Michel Serrat, Philippe Espona et Jean-Michel Garcia).

Des hectares de jeu de rôle. Le rêve américain...

Michel-Le manillon-Garcia arrivera-t-il a se faire dédicacer Forgotten Realms par Ed Greenwood (au centre) et Manual of the Planes par Jeff Grubb (à gauche)?



Ces joueurs américains semblent très disciplinés, mais peut-être craignent-ils que leur Meneuse de Jeu ne leur lance un sort?

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). Attention, le tournoi n'est ouvert qu'aux clubs, mais tout le monde peut participer au concours de peinture. Renseignements au Club Le Fer de Lance, à l'attention de Jean-Jacques Petit, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Châtenay-Malabry.

Rennes

12/13 décembre
La Maison du Champ de Mars accueillera les joueurs bretons de bonne volonté à l'assemblée de la *Guilde de Bretagne*. Démonstrations de jeux de rôle, wargames, jeux d'histoire, grandeur nature Paranoïa : un beau programme.

XVIIIème siècle

31 décembre
La Compagnie Française des Ludophiles organise un **réveillon jeu de rôle grandeur nature :** « Voyage dans l'au-delà », sur le thème du jeu Maléfices. Le Musée de l'Histoire et les costumiers de la S.F.P seront de la partie. Tous renseignements à la Compagnie Française des Ludophiles, 121 avenue Victor Hugo, 92100 Boulogne.

Lorraine

26 décembre/1er janvier
Migration Barbare, c'est le titre d'un **grandeur nature** réservé aux amis des chevaux qui n'ont pas peur du froid. En effet pendant 6 jours (3 de mise en condition, 3 de jeu, plus le banquet) vous voyagerez en cheval ou en carriole, à la conquête d'un territoire que vous refusent les gallo-romains. Réservé aux personnes majeures, il n'est pas nécessaire d'avoir des connaissances en équitation.
Les frileux pourront participer au mini-grandeur nature du 31 décembre, et à son banquet de réveillon médiéval. Inscriptions de 1500 Frs pour les cavaliers, 1000 Frs pour les piétons (en chariot), ou 250 Frs pour les joyeux fêtards. Contactez Xavier Jacus, 37 route nationale, 55200 Lérouville. Tél : (16) 29.91.34.88 (17h30 à 18h30).

Viroflay

3 janvier
Le *20 Naturel* organise son **3ème tournoi multi-jeux** à Viroflay (près de Versailles). Au menu : JRTM, Traveller, Bitume, AD&D, L'Appel de Cthulhu, Zone, RuneQuest, Stormbringer et Légendes. Renseignements et inscriptions auprès du 20 Naturel, 8 rue Gallieni, 78220 Viroflay. Tél : (1) 30.24.33.55 ou (1) 39.53.91.13.

Châtenay-Malabry

9/23 janvier
Le **2ème Festival des Jeux de l'Esprit** rassemblera non seulement les joueurs de cartes, échecs, dames, chiffres et lettres ; mais aussi les joueurs de rôle. Le lieu : Centre Social, 1 rue Lamartine, 92291 Châtenay-Malabry. Tél : (1) 46.32.87.77.

Rennes

19 décembre
23 janvier
Mai 88
Gros programme pour le club des *Atemporels*.
-Le 19 décembre, un **grandeur nature** « prohibition » à Vitré, avec le club local : Profession Héros.
-Le 23 janvier, encore un **grandeur nature diplomatique**, dont le thème « Colonisation » permet aux pirates et aux bourgeois de s'affronter pour conquérir un « nouveau monde ».
-Depuis le 7 novembre jusqu'à mai 88 : **championnat permanent de Blood Bowl**.
Tous renseignements aux Atemporels, 30 Place des Lices, 35000 Rennes. Tél : (16) 99.30.00.44.

Maisons Lafitte

Le glaive de Féa

Ils réalisaient déjà un fanzine, les Jardins de Féa. Ils comptaient déjà quelques grandeurs nature à leur actif. Les gens de Feathalion goûtaient une seconde fois fois aux « plaisirs » du tournoi. Les clubs de l'ouest parisien participaient à cette rencontre amicale, qui fut préparée avec soin, de l'affiche aux lots ou aux scénarios. Petit problème métaphysique pour les organisateurs de Feathalion : des gens de leur club participaient et, le décompte des points étant incontournable, le Trophée (un véritable glaive) est resté dans le

Ayant échappé aux féroce'Zanglais du Games Day le midi même notre émminent rédac'chef est capturé le soir par les featha-lions, avec leur glaive et leur sourire désarmant.

club... Ca fait plaisir, mais ça gêne aussi un peu. Venez donc leur disputer l'an prochain, ils seront ravis de le perdre en votre faveur.

Fayence

Une citrouille indicible

La 3e Conférence Européenne de SF était consacrée au fantastique, avec comme invités, outre Pierre Barbet, Graham Masterton et Brian Lumley... Et qui s'est infiltré dans cette manifestation, mmh ?... Cthulhu lui-même, à travers ces suppôts que sont les jeuderôlistes ! Tandis qu'un grandeur nature explorait la nuit d'Halloween et testait le calme et la tolérance des habitants, les démonstrations sur table (sur un scénario adapté du dernier Masterton, justement) excitait la curiosité des invités ; Lumley étant visiblement enchanté de découvrir notre engouement pour ce bon vieux Cthulhu. Les joueurs eux, surpris par la chaleur du contact, sont restés sous le charme...

Toulon

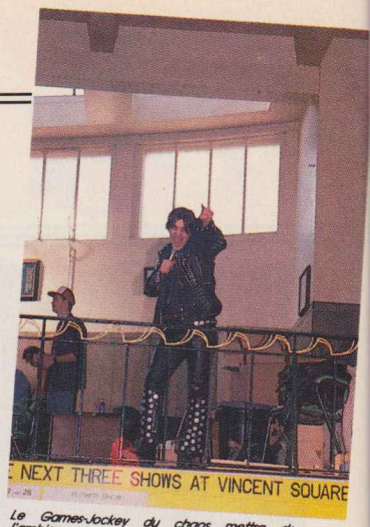
Rendons à César...

Après le soleil toulonnais et les animations nocturnes, il était imprudent de faire un compte rendu « de tête » du 5e Tournoi France Sud Open, et nous avons un peu mélangé les responsabilités (NdF de CB 40). Il fallait lire « organisé par le Comité France Sud Open, Munitique (le centre municipal d'initiation à l'informatique) et la Ville de Toulon ». Ce petit rectificatif est une excellente occasion de féliciter les organisateurs, non d'avoir obtenu le concours de tant de sponsors, mais surtout d'avoir réuni tous ces sponsors en chair et en os à une même table ! Occasion aussi de se repasser une petite photo ensoleillée avant d'affronter l'hiver (voir aussi le récit des gagnants du tournoi, de retour de la GenCon aux USA).

Dès le début, Toulon fut le spécialiste du tournoi en extérieur, au milieu des cigales. Les alcoves du fort Faron offrent en plus l'isolement entre table et une petite ambiance particulière.

GAMES DAY 87

Pluie sur Londres Grand beau temps sur Games Workshop



Le Games-Jockey du chaos mettra de l'ambiance pendant trois jours.

Londres, 9, 10 et 11 octobre derniers. La capitale de l'Empire Britannique était la proie d'un véritable ouragan, pluie et vent faisaient des ravages dans les rues. Heureusement, le Games-Day ne se déroulait pas en plein air ! A l'abri du Royal Society Horticultural New Hall, des milliers de fans de jeux étaient rassemblés. Comme à leur habitude, la plupart des éditeurs anglo-saxons n'avaient pas voulu manquer l'occasion pour présenter leurs derniers produits. Bien sûr, nos espions étaient sur place et nous firent leur rapport sur ce qui se trame outre-manche...

Un triomphe

Malgré les éléments déchaînés, la cohue qui règne ce samedi 10 octobre ne laisse aucun doute : le Games Day cuvée 87 est un grand cru, et un succès ! Alors qu'en France, on a parfois l'impression que le monde du jeu de simulation est en proie à une certaine léthargie, force est de constater que nos voisins d'outre-manche sont plus passionnés que jamais.

Sur les champs de bataille de figurines, le space marine concurrence sérieusement l'orc traditionnel tandis qu'apparaissent de nouvelles échoppes : les clubs de « grandeur nature » spécialisés dans « les belles épées en latex, indolores et réalistes », réalisées artisanalement pour des prix très abordables (j'ai craqué). Autre sujet prisé pour les auteurs de « dios » géants : les terrains de Blood Bowl de tous styles : arènes, donjons, camps avec miradors, ...le jeu se prête à tous les décors.

Les distributeurs présents étaient au diapason en présentant quantité de produits nouveaux.

Des nouveautés comme s'il en pleuvait

Le stand de T.S.R. croule sous les nouveaux produits. Le plus important étant peut-être *Forgotten Realms,* un tout nouveau monde d'heroic fantasy pour AD&D. A noter également la nouvelle édition, magnifiquement remaniée, de *Top Secret,* le jeu de rôle d'espionnage de T.S.R., qui va sans doute enfin gagner ses lettres de noblesse. Le nouveau livre pour AD&D (le douzième ? ? ! !) a pour titre *Dragonlance Adventures* et contient tout ce que vous devez savoir pour jouer dans l'univers de la célèbre série de modules. Côté boardgame, impossible de passer sous silence la parution de *Gammarauders,* un jeu de plateau post-apocalyptique dans lequel s'affrontent des armées de mutants désopilants. Enfin, est-il besoin de préciser qu'une montagne de modules divers a également été présentée à l'occasion du Games Day ?

Seule nouveauté chez Chaosium, *Arkham Horror,* un jeu de plateau basé sur L'Appel de Cthulhu, qui ne brille pas par la qualité de sa présentation. Enfin... attendons de l'avoir testé. *Renegade Legion Interceptor* est un très beau wargame de combats spatiaux publié par FASA. Leading Edge Games, après *Phoenix Command,* récidive avec un jeu de rôle high-tech, *Living Steel.*

L'auteur de Blood Bowl. "You know what? I'm happy!..

En ce qui concerne les wargames, le Games Day réservait également tout un tas de bonnes surprises. Evidemment, comme il fallait s'y attendre, Avalon Hill a sorti un jeu intitulé *Platoon* tiré du film du même nom. Mais la vénérable firme américaine proposait également deux jeux en solitaire qui vont ravir tous les simulateurs en mal de partenaires. *Patton's Best,* le premier, vous met aux commandes d'un tank Sherman. *Raid on St Nazaire,* le second, propose de refaire le raid accompli sur nos côtes par la flotte anglaise en 1942. Du côté de Victory Games signalons *Omaha Beachhead,* ou comment revivre l'ambiance exaltante des plages de Normandie du 6 juin 44, et *Central America,* un wargame permettant de simuler les affrontements qui se déroulent actuellement, ou se dérouleront dans le futur, au sud du Canal de Panama.

Et, pour conclure, signalons qu'il existe un jeu de rôle médiéval fantastique intitulé *Mega.* Il est publié par Mega Games, une petite société norvégienne installée en Angleterre.

Dans l'enfer de Citadel/ Games Workshop

Question figurines, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a du choix ! Pour Warhammer 40.000, deux grosses boîtes de figurines en plastique viennent de paraître *(Space Ork Raiders* et *Imperial Space Marines),* de quoi se faire une armée de qualité à petit prix. La série « Eternal Champion », en vrai alliage de plomb elle, propose sous blister des petits bons hommes chaotiques en diable (pour la plupart des figurines déjà anciennes) pour Stormbringer et les autres jeux tirés de l'oeuvre de Moorcock. Et puis, il y a ces boîtes : « Le chariot des Elfes », « La Wyvern de guerre », etc... Fabuleuses ! Magnifiques ! Et malheureusement assez chères...

A part ça, le stand des organisateurs de la convention était surchargé de nouveautés : *Warhammer 40.000, Chaos Marauders* (un boardgame médiévalo-fantastique), *Death Zone* (pour Blood Bowl), *Block Mania* (un boardgame dans l'univers de Judge Dredd) et *Mega Mania* (son supplément).

Pour en savoir plus, nous sommes allés interroger Paul Cockburn, Projects Manager de Games Workshop. Voici ce qu'il nous a appris :

-Les choses n'ont jamais mieux été pour Games Workshop. Warhammer 40.000 se vend comme des petits pains et la plupart des jeux publiés font des ventes fabuleuses. Aujourd'hui G.W. occupe une position dominante sur le marché anglais, ce qui lui autorise toutes les audaces et les projets en cours de réalisation sont légion. Les voici, en vrac : *Judge Dredd* (le jeu de rôle) va bientôt connaître une réédition réactualisée, en

même temps que devrait sortir *High justice,* un supplément ayant pour cadre la Lune. Des règles de wargame avec figurines dans l'univers de Mega-City One sont en cours de réalisation. Pour Warhammer Role Play, *Warhammer City* sera une énorme ville vendue en boîte, et Ken « Paranoïa » Rolston travaille sur un supplément humoristique mettant en oeuvre des tas de morts-vivants. *Dungeon Quest* est le nom d'un boardgame suédois ressemblant un peu à l'antique *Deathmaze* que G.W. va bientôt publier en anglais ; *Dracula* est un jeu de plateau ayant pour sujet le prince des vampires, et conçu par le créateur de Chainsaw Warrior ; Steven Page essaye actuellement de mettre au point *Holly Grail,* un jeu de plateau sur la recherche du Graal ; on annonce aussi une nouvelle édition améliorée de *Battlecars ;* tandis qu'un jeu de rôle sur *Strontium Dog,* une BD de 2000 AD (Judge Dredd) ne devrait pas tarder à voir le jour. D'ici-là, *Mournblade,* les règles de wargame avec figurines pour Stormbringer devraient avoir été publiées.

Il faut aussi noter que Games Workshop s'intéresse de plus en plus à la littérature. Ainsi, très bientôt, vont paraître des romans basés sur Warhammer, mais ce n'est pas tout : la société anglaise a également pris des contacts avec certains grands auteurs (Gene Wolfe et... Jack Vance !) pour tirer de leurs oeuvres des jeux de rôle originaux.

Quel programme !...

Joe Casus

Nous tenons à remercier Andy Simmons et Paul Cockburn pour leur concours et leur bonne humeur, ainsi que toute l'équipe de Games Workshop. Thanks !

INTERVIEW

Greg Stafford, *l'homme du Chaos*

Greg Stafford est une légende. Créateur de Pendragon, co-créateur de RuneQuest et de bien d'autres jeux de rôle célèbres, il est également le président de Chaosium, une maison d'édition américaine dont la réputation n'est plus à faire. Cette année, il était l'invité du Games Day et nous avons profité de l'occasion pour l'interroger un peu sur ses projets.

Casus Belli : Monsieur Stafford, sur quel projet travaillez-vous actuellement ?

Greg Stafford : Je suis en train de mettre la dernière main à un jeu de rôle consacré à Prince Valiant, le héros de la bande dessinée créée par Al Foster et qui a longtemps été publiée dans les journaux américains. C'est un jeu d'un type tout à fait nouveau. D'abord, c'est le jeu de rôle le plus simple qui soit, plus simple encore que Ghostbuster ! Les personnages ne sont définis que par trois caractéristiques : Prouesse, Présence (rassemblant Charisme et Beauté) et Courtoisie. Prince Valiant n'utilise pas de dés. A la place, on emploie des pièces de monnaie. Le principe de base est simple. Imaginez que deux chevaliers s'affrontent, si le premier a 3 en Prouesse, il lance trois pièces, si le second a cinq dans la même caractéristique, il lance cinq pièces. Celui qui obtient le plus de « face », l'emporte. De plus, il n'y a pas de maître de jeu dans Prince Valiant, chaque joueur est un « Barde ». Il possède une partie du scénario et doit la présenter aux autres, qui eux-mêmes connaissent d'autres éléments de l'histoire, ainsi chacun participe à l'évolution de l'intrigue. Par exemple, si un joueur doit annoncer que les personnages arrivent en vue d'un château, un autre pourra, si cela est prévu dans la partie de l'histoire qu'il connaît, annoncer qu'un groupe d'hommes en armes s'approche des voyageurs, et ainsi de suite... Comme vous vous en doutez, les scénarios ne se présentent pas du tout comme ceux des jeux de rôle classiques. Au début de la partie, les joueurs reçoivent chacun un petit dossier comprenant les éléments de l'histoire qu'ils doivent décrire, ainsi que les buts (ex : se marier, punir un félon, etc...) qu'ils doivent poursuivre personnellement. Prince Valiant a pour objectif de pousser les gens à raconter des histoires, c'est pourquoi il sera sous-titré « The Story Telling Game » (Le jeu des conteurs d'histoires).

C.B. : Quand paraîtra ce jeu ?

G.S. : Bientôt, les tests sont déjà bien avancés et je n'ai plus qu'un problème à régler : trouver des extraits de la bande dessinée en suffisamment bon état afin que je puisse m'en servir pour illustrer les règles.

C.B. : A propos de chevalerie, qu'y a-t-il de prévu pour Pendragon ?

G.S. : Nous avons programmé deux livrets pour 1988. Le premier s'intitule *Before Arthur* et, comme son nom l'indique, il est consacré à la période qui précède l'avènement d'Arthur et fournit au maître de jeu une foule de renseignements concernant, notamment, les « Saints-Hommes » (Holly Men) de l'époque, ainsi que plusieurs scénarios. On y trouve également des règles destinées aux personnages féminins.

C.B. : Pas de système de magie ?

G.S. : Non. A l'origine, j'avais conçu un

JETDOR 88

CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE ROLES

20 - 21 FEVRIER 1988
VITROLLES B.-du-Rh.

- Advanced Dungeons & Dragons.
- Appel de Chtulhu.
- M.E.R.P.
- SEMI-REEL - CONTEMPORAIN - MEDIEVAL.

RENSEIGNEMENTS - RESERVATIONS :

Maison Pour Tous - Centre Culturel G.-Sand - B.P. 151 - 13127 Vitrolles - tél. : 42.89.80.77 - 42.89.71.96.

avec la participation de : Casus Belli - Œuf Cube - TSR Transecom - Jeux Descartes.

système de magie, mais je trouve que l'univers arthurien est avant tout celui des chevaliers et je ne veux pas de magiciens dans Pendragon.

C.B. : Vous avez parlé d'un deuxième livret ?

G.S. : Son titre est *The Boy King* et il a pour sujet la première phase du règne d'Arthur. Il détaille, entre autres, la vie et les usages à la cour du roi et il est complété par un long scénario.

C.B. : Et quoi de neuf pour RuneQuest ?

G.S. : Trois petits livrets devraient sortir début 88. *Creatures of Glorantha* décrit en profondeur les créatures qui peuplent l'univers du jeu. Il devrait paraître en même temps que deux rééditions remaniées de scénarios déjà publiés par le passé : *Apple Lane* et *Snake Pipe Hollow*. Plus tard, nous éditerons une boîte qui s'appellera *World of Glorantha*, ou *Glorantha* tout court. On y trouvera la carte complète de Glorantha ainsi que toutes sortes d'informations sur les sociétés, les cultures, la politique, etc... Par la suite, nous compléterons les informations contenues dans cette boîte en sortant des suppléments : le *Prax Pack* sur les Plaines de Prax, le *Religion Pack* sur les cultes de Glorantha, le *Troll Pack*, etc...

C.B. : Est-ce que vous allez consacrer d'autres suppléments à des civilisations comme Vikings ou Land of Ninja ?

G.S. : Bien sûr. Il y en a deux qui sont en cours de développement, consacrés aux Aztèques et aux Celtes.

C.B. : Des projets pour L'Appel de Cthulhu ?

G.S. : Nous travaillons depuis un bon moment sur un supplément intitulé *Cthulhu Now*, permettant de jouer à notre époque, qui devrait voir le jour dans un avenir plus ou moins proche, parce que nous avons encore quelques problèmes à régler. Il faut notamment prendre en compte tous les éléments de la technologie moderne, décrire les armes actuelles, etc... Ce supplément proposera un système de combat plus détaillé, avec des règles concernant la localisation des coups. Je n'y tenais pas au départ, et je pensais que les joueurs pouvaient toujours utiliser celles de RuneQuest, mais j'ai reçu tellement de lettres me les réclamant, que j'ai fini par céder. Pour compléter le tout, il devrait également y avoir plusieurs scénarios, dont un se passera sous la mer et un autre dans l'espace.

C.B : A-t-on une chance de vous voir bientôt en France ?

G.S. : Oui, je viendrai sans doute en mars prochain pour assister au Salon des Jeux de Réflexion à Paris...

Propos recueillis par Jean Balczesak et Didier Guiserix

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Par une déchirure du rêve, la couverture de Guiserix pour l'Empire du Roi Joueur est passée des Têtes d'Affiche à ces pages. C'est ça, Rêve de Dragon.

Moi vois, moi dis

Les Imaginaires

● Denis Gohin poursuit la publication de son fanzine-jeu de rôle. Le 2ème numéro contient le début de **l'encyclopédie Alnébéis**, avec la lettre 'A', et tout sur les poisons. Vente toujours par correspondance (40 frs, 68p.) mais l'auteur-éditeur préférerait que vous laissiez ses coordonnées à votre magasin habituel qui passera la commande. Denis Gohin. Les Imaginaires. 46 rue de la Vanne, 92120 Montrouge. Tél : (1) 42.53.03.33.

Schmidt

● De nos jours, la grande aventure est boursière. Alors partez à la découverte de **Maxi Bourse International** qui, malgré son nom racoleur, est un vrai jeu de simulation de la bourse.

Jeux Descartes

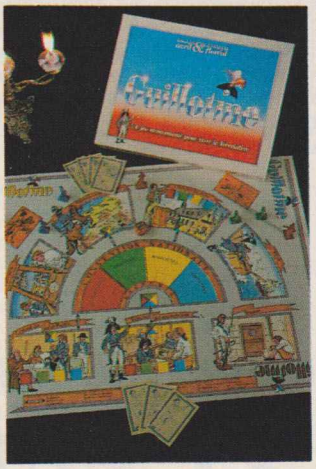
● Réédition de **Diên Biên Phu,** les règles étant révisées par Laurent Xardel.

● Légendes poursuit sa carrière avec **La vallée des rois,** de Christian Caroli (pour Premières Légendes).

● Pendant ce temps, Cthulhu continue son bonhomme de chemin avec les boîtes **Les contrées du rêve** et **Cthulhu by Gaslight,** ainsi que le gros module **Le rejeton d'Azatoth.**

Avril & Floréal

● **Guillotine** est un jeu de simulation de la Convention Nationale (1792-1795). Le but du jeu, survivre, au travers des questions posées, et dont les réponses varient en fonction du parti que l'on représente. Ce jeu est vendu par correspondance auprès de Monsieur Hernandez, 10ter rue Daguerre, 95240 Cormeilles-en-Parisis. 290 Frs franco.



Agmat

● La deuxième édition de **Warhammer Battle System**, le jeu de bataille de figurines Citadel sort en version française.

Les Elfes

● **Le secret sous la montagne** est un pack de 3 scénarios commençant une campagne de 6 aventures pour le jeu Féerie.

● **L'Arc et la griffe,** le jeu de figurines Médiéval Fantastique, devrait être disponible en ce moment.

● Les Elfes annoncent qu'ils importent toujours les figurines **Grenadier**, ainsi que des figurines 15mm à la fois historiques (pour Les Aigles) et fantastiques (L'Arc et la griffe).

Oriflam

● Sortie retardée de **RuneQuest** à cause de problèmes de traduction, mais tout devrait être là pour Noël.

● Le reste de la production est donc repoussé à janvier, c'est à dire **Tank Leader** et les modules **Stormbringer**.

Solar

● Très bonne idée pour les fêtes, Solar publie une série de livres de poche pas chers (25 frs) intitulés **Crime Party**, et qui sont des scénarios prêts à jouer pour des murders parties de 6 à 8 participants. Les titres : **Bon baisers de ma tombe, Le secret des truffes et Le jeu de la mort**. On les lit et on vous en reparlera.

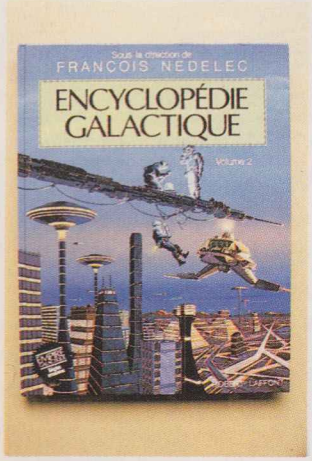
pire que SuperGang,
FULL META
bientôt dans votre

Transecom

● Poursuite assidue du programme des traductions avec des modules pour AD&D (**U2 Danger à Dunwater**) et D&D (**B8 L'Odyssée du Rocher**).

Robert Laffont

● Vous avez déjà vu **l'Encyclopédie Galactique** Tome I, Le **Tome II** est dès à présent dans vos magasins.



MADE IN AILLEURS

Games Workshop

● **Blockmania** et **Megamania**, le jeu de plateau et son extension, pour Judge Dredd, sont sortis c'est un fait, mais les fanas du JdR attendent toujours **le Judge Dredd Companion**. Pour le moment, ils se contenteront des plans de sols **City Block**, utilisables pour tout jeu de SF urbain.

● On a aussi déjà vu **Death Zone**, supplément à Blood Bowl, jeu qui devrait bientôt être traduit en français par Jeux Descartes.

● **Warhammer Battle System** voit sortir sa 3ème édition au moment où Agmat va proposer la 2ème en français.

● C'est la mode des villes, **Warhammer City** est un livre de 96 pages décrivant en détails la ville de Middenheim pour le jeu de rôle Warhammer.

● **The fury of Dracula** est un jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs. Un des joueurs prend le rôle du seigneur des vampires, les autres le traqueront à travers toute l'Europe.

● **Dungeonquest** est un jeu de plateau d'origine suédoise traduit en anglais, il se joue de 1 à 4 joueurs et permet la construction aléatoire de « donjons ».

Three Wishes

● Cette maison nous propose trois jeux de plateaux dont le point commun est la superbe présentation. **Web of Gold** se veut très « Indiana Jones », **Elixir** est heroic fantasy et **S.P.I.V.'S** vous entraînera dans l'espace.

Victory Games

● Malgré quelques problèmes de renouvellement des droits permettant de sortir un jeu ayant pour sujet James Bond, Victory Games vient de publier **In Her Majesty's Secret Service :** quatre aventures solo pour J.B. 007 présentées dans une même boîte.

Leading Edge Games

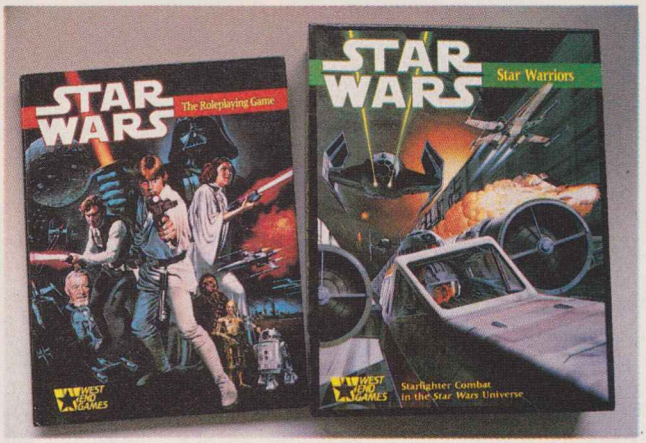
● **Operation Seven Swords** et **KViSR Rocks !** sont les deux premiers suppléments pour Living Steel, le jeu de rôle de SF High-Tech.

ICE

● Pour tout savoir sur le monde de Tolkien, le **Lords of Middle Earth,** volume II, est consacré aux Nazgûls, Dunedains, Numenoreans et d'autres personnages d'envergure comme Eowyn.

Citadel

● Pour les fêtes, la firme de figurines propose plein d'ensembles rigolos : **Dwarf flame cannon, Skeleton war machines**, etc...



West End Games

● **Star Wars** est sorti. Disponible pour le moment en toute petite quantité (deux boutiques parisiennes bien connues faisant la course aux importations) vous pouvez vous procurer le livre de base (au format et au prix d'un très célèbre « Manuel du Joueur ») et le jeu de combats spatiaux **Star Warriors**. Devraient suivre le **Sourcebook**, guide de référence de l'univers de Star Wars et le **Campaign Pack**, pour les amateurs en mal de scénarios.

● **Soldiers** est un wargame au principe proche d'Ambush.

Palladium Games

● La série des suppléments pour Robotech se poursuit avec **The Zentraedi** et **Southern Cross**.

TSR

● **S1-4 Realms of Horror** est la réédition en un seul volume d'une ancienne série de modules pour AD&D (dont l'effroyable Tomb of Horrors). **H3 Bloodstone Wars** est un module de niveau 17-20 pour AD&D et Battle System. Encore ? ! Après le livre Dragonlance Adventures, voici **l'Atlas Dragonlance**... **OA4 Blood of the Yakuza** est le quatrième module pour Oriental Adventures.

● **IM3 The Best of Intentions** est présenté comme une aventure originale et humoristique pour l'Immortal Set de D&D. **AC10 Bestiary of Giants and Dragons** est un supplément pour D&D au nom explicite.

● **MX2 The X-Potential, MX3 Reap the Whirlwind et MX4 Flames of Doom** sont trois nouveaux scénarios pour les règles avancées de Marvel Super Heroes.

● On peut également attendre une extension pour le wargame **Sniper** de TSR/SPI.

GDW

● **Star Cruiser** est une boîte de jeu pour construire et faire se combattre des vaisseaux intergalactiques, ceci pour le jeu Traveller 2300. **Ships of the French Arm** en est le premier supplément et présente une gamme de 40 vaisseaux français.

● Pendant ce temps, Traveller se refait une jeunesse. La nouvelle édition de ce grand classique du space opera ressort sous le nom de **MegaTraveller** et sous la forme de trois livrets : **Player's Manual, Referee's Manual et Imperial Encyclopedia**.

Fasa

● **Battletech** remporte un succès sidérant aux Etats-Unis et la Fasa publie sans arrêt de nouveaux suppléments pour son jeu. Parmi les derniers sortis : une série de romans, **The Mercenary Handbook**, DrogShips, etc... Une question reste : qui va faire Battletech en France ? Plusieurs éditeurs seraient déjà sur le coup.

● Pour Star Trek (le jeu de rôle) signalons la parution du **Star Trek IV, Sourcebook Update** et de l'excellent **The Federation** pour en savoir plus sur l'univers fabuleux de ce jeu.

● **On Wings of Steel** est le titre d'un nouveau wargame dans l'ambiance de Top Gun. Plus détaillé, utilisant un système de déplacement simultané, il paraît très intéressant. A suivre...

Ludodélire
L PLANÈTE
magasin préféré

Errata

FAR 90

Vous vous rappelez de notre wargame du numéro précédent ? Oui, FAR 90, un gros gros morceau, comme on n'en avait encore jamais encore réalisé. Si gros en fait que quelques petites erreurs s'y sont glissées. De plus nos concepteurs ont eu depuis quelques nouvelles idées « géniales » pour améliorer leur jeu. Nous vous livrons donc le tout, corrections et suggestions, à vous heureux et vaillants joueurs de la Force d'Action Rapide française.

1) PIONS

-L'artillerie allemande possède un potentiel de bombardement en attaque de 2.

-Le 68ème Régiment d'artillerie de la 6ème Division Légère Blindée (française) est un régiment d'artillerie tractée, et non pas automotrice.

-Le 6ème Bataillon de Chasseurs Alpins de la 27ème Division Alpine possède un potentiel d'attaque de 3 – (souligné).

-Le pion d'hélicos de la 102ème DB soviétique est en fait le pion du génie de cette même division. De même, le pion du génie de cette division est en fait le pion d'hélicos (intervertir les deux symboles).

2) CARTE

-Dans l'hex 0420, il doit y avoir 2 points de victoire.

-Il n'y a pas 25d points de victoire dans l'hex 2618, mais dans l'hex 2717.

3) TABLES

-Table n°4 : dernière ligne des modificateurs au score : Alliés en défense en ville :-1.

-Table n°2 : La 5ème ligne des rapports de forces (juste en-dessous de « terrain accidenté ou zone forestière ») est bien évidemment celle qui s'applique au terrain « clair ».

-Table n°2 : « ● attaque ▲ en terrain clair ou accidenté » s'applique lorsqu'au moins une unité lourde (●) n'attaque QUE des unités légères (▲). Il ne s'applique pas si au moins une unité lourde se trouve parmi les défenseurs.

-« ▲ attaque ● en terrain clair ou accidenté » ne s'applique que si au moins une unité légère attaque. Il ne s'applique pas si au moins une unité légère défend.

-« ● attaque ▲ ailleurs que ci-dessus » ne s'applique que si au moins une unité lourde attaque et qu'au moins une unité légère défend.

-« ▲ attaque ● ailleurs que ci-dessus » ne s'applique que si au moins une unité légère attaque et qu'aucune unité légère ne défende.

-« hélicos soutien en attaque » et « hélicos soutien en défense » ne s'appliquent que si les hélicos sont présents dans l'hex attaqué. Attention à la règle 9.1.9 qui peut alors s'appliquer !

-Table n°2 (correction) : « unité du génie participant à une attaque en zone urbaine » : +1 colonne à droite, et non pas-1 colonne à gauche !

-Table n°7 : le « +1 si l'unité d'hélicos combat avec des unités terrestres » s'applique même si l'unité d'hélicos n'est pas présente dans l'hex de la cible.

4) REGLES

1.4.3 : Placement initial

-La 53ème Brigade Territoriale allemande (au complet) se place dans un rayon de 6 hex autour de l'hex 2124.

-La 4ème Brigade Mécanisée canadienne se place dans un rayon de 6 hex autour de l'hex 1320.

-Les unités de la 11ème Division Parachutiste française se placent à l'ouest d'une ligne allant de l'hex 0127 à l'hex 2827.

-Les unités soviétiques ENTRENT sur la carte par les hex 0130, 0229, 0330, 0429, 0530, 0629, 0730, 0829, 0930, 1029, 1130, 1229, 1330 ou 1429. On ne peut empiler plus de 2 unités soviétiques lorsqu'elles entrent sur la carte (tour n°1).

1.4.4 : renforts : La 4ème DAM française arrive sans pertes.

5.7 (nouvelle règle) : Une unité ne peut pas aller des hex 0423 et 0524 à l'hex de lac 0523. En revanche, des unités peuvent aller de l'hex 0423 à l'hex 0422, et de l'hex 0523 à l'hex 0422.

De même, on ne peut pas aller des hex 1211 et 1212 vers les hex 1311 et 1312. Ces règles ne s'appliquent pas aux régiments français équipés de matériels amphibies (voir règle 11.2.2).

6.2 (addenda) : Les ZDC s'étendent au-delà des ponts non détruits.

7.2.1 : Toutes les unités de la pile attaquante ne sont pas obligées de participer au combat ; en revanche, toutes les unités occupant un hex attaqué (c'est à dire le défenseur) sont obligées de participer au combat.

7.4 (clarification) : Les hélicos participant à une attaque menée par des troupes terrestres exécutent leur attaque indépendamment, comme précisé en 16.1, et, ensuite, « apportent » le bonus supplémentaire prévu en soutien d'attaque terrestre.

7.9.1 (clarification) : Une attaque mobile peut être soit « préparée », soit « ordinaire », soit « rapide ». L'attaquant dépense donc des PO en conséquence.

8.2.1 (correction) : Lors d'une attaque, seule UNE unité d'artillerie par PILE d'unités peut faire du tir direct, alors que les autres unités de la pile à laquelle elle appartient ne participent pas à l'attaque.

8.4 : Les unités d'artillerie françaises et alliées peuvent effectuer des tirs de contre batterie sur des unités d'artillerie soviétiques qui font du tir direct.

11.2.1 (suite) : En revanche, dès que le pion de pont mobile a été posé, il peut être sujet à destruction au début de la phase opérationnelle suivante (voir règle 11.4).

11.4 (clarification) : Pour détruire des ponts mobiles posés par les Alliés, la même règle s'applique.

16.9.1 (addenda) : Si une unité d'hélicos est attaquée par des hélicos ennemis alors qu'elle se trouve au sol, elle décolle et combat les hélicos attaquants. Ce combat se résoud sur la table de DCA. Les hélicos du défenseur bénéficient s'il y a lieu de la défense antiaérienne de l'hex qu'ils occupent.

Que es tu juego ?

Casus Belli est lu avec attention de l'autre côté des Pyrénées, c'est ce que nous a démontré une lettre parvenue de Barcelone après la parution des quelques lignes sur les jeux de simulation espagnols dans C.B. n°37.

Son auteur : Xavier P.Rotllan, rédacteur en chef de « Lider », revue trimestrielle de jeux de simulation. La dite revue, bien qu'elle se rapproche plus du fanzine que d'une publication professionnelle par sa forme, est fort bien rédigée, à en juger par son n°2 (ce n'est pas encore un vénérable ancêtre de 7 ans comme C.B., mais elle ressemble beaucoup à nos premiers numéros). On y trouve notamment un excellent dossier sur la Guerre d'Espagne (« notre cher conflit » indique un rédacteur avec quelque humour au second degré), des critiques de jeux espagnols et U.S, et un dossier sur les jeux de rôle en français, car nos amis ibères semblent mieux maîtriser la langue de Molière que celle de Shakespeare.

X.P.Rotllan nous explique qu'il existe deux marques espagnoles de wargames.

NAC, qui publie des jeux à une cadence effarante, s'est consacré à des règles ultra-simples, permettant à des ignorants complets de se mettre sans aucun problème au wargame. Notons tout de même que ses derniers titres semblent marquer un réel progrès (« Las Malvinas », « Porta-Aviones », « Viet-Nam ») sans parler des traductions de jeux SPI-TSR.

L'autre marque, TYR, a à son actif des jeux plus ambitieux, que nous n'avons malheureusement pas pu essayer : « Espana 36 », « 1808 et 1813 : les campagnes napoléoniennes en Espagne », « La Marcha sobre Madrid », « OTAN-Warsaw Pact » etc... Une productivité dont les marques françaises feraient bien de s'inspirer.

En Catalogne, un championnat annuel de wargame est organisé depuis six ans. Bref, l'Espagne refait actuellement à grands pas son retard en wargames, et pratique le jeu de rôle depuis 1979, bien que D&D n'ait été traduit en espagnol qu'en 1984.

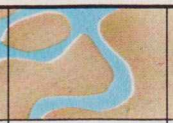
A quand des championnats latins, Espagne-France-Italie ?

Frank Stora

LIDER. C. Rosellon, 476, 5° 1a. 08025 Barcelona. Espagne

1812 Les Arapiles, TABLEAU DES TERRAINS

voir règles du jeu page 76 et carte à l'intérieur de l'encart central.

symbole							
terrain	**rivière**	**ruisseau, gué**	**pont**	**route**	**colline**	**ville**	**bois**
mouvement	infranchissable	**+1** pour passer	–	1/2 point	–	–	**+2** pour Cavalerie **+1** pour Infanterie
combat	Par bombardement seulement	**+1 au dé** pour les attaques par le ruisseau	**double** en défense	–	**+1 au dé** pour les attaques du bas vers le haut	**Infant.**: double en défense **Artil.**: potentiel réduit de moitié	**Infant.**: double en défense **Caval.**: potentiel réduit de moitié

Le catalogue uniquement réservé au jeu

Un choix fantastique. Calez vous bien dans votre fauteuil et laissez-vous guider au fil des pages. Les jeux que vous recherchez sont là, agréablement représentés en détail. Des jeux à petits prix, des jeux de qualité, des jeux de prestige. Rien que du loisir intelligent à offrir ou à s'offrir. Achat facile, choix d'enfer, c'est ça FAIR-PLAY !
Et en plus, le catalogue est beau, mais beau !

FAIR-PLAY - 95500 LE THILLAY - sur MINITEL 36.15 code CCM.

Tout à domicile : jeux de société, jeux de rôle, puzzles, cartes, échecs, accessoire de billard, mini-billards, etc... etc... le rêve!

PROVOCATION : un jeu d'ambiance explosive. On pose les questions les plus embarrassantes, les plus provocantes. Des soirées mémorables ; éclats de rire garantis. Stock limité.

99 F PROMOTION

L'ŒIL NOIR : super package pour entrer dans le monde merveilleux du jeu de rôle. Boîte d'initiation + boîte d'accessoires pour construire l'aventure en volume + 2 scénarios ; prêt à jouer immédiatement.

250 F PROMOTION

SARL IPSO FACTO - FAIR PLAY au capital de 50.000 F - RCS Pontoise B 338 240 914

DEMANDE DE CATALOGUE

cochez la case ☐

Pour recevoir le SUPERBE CATALOGUE FAIR-PLAY cochez la case ci-dessus, joignez **4 timbres à 2,20 F**, et expédiez le tout sous enveloppe affranchie à :

FAIR-PLAY
Zone d'activités
95500 LE THILLAY

Tél. : (1) 39.88.33.66 — Sur Minitel : 36.15 code CCM

N'oubliez pas d'indiquer votre ADRESSE :

NOM, PRENOM

ADRESSE

Code postal *Commune*

Vous décidez de profiter de nos promotions exceptionnelles : BRAVO ! Remplissez vite ce bon de commande (ou recopiez-le). Le (très beau) catalogue FAIR PLAY sera joint à votre colis, gratuitement.

	Prix de l'unité	Quantité	MONTANT
PROVOCATION	99 F		,
ŒIL NOIR - LE SUPER PACKAGE	250 F		,

FAITES PLAISIR A UN AMI Indiquez ici son adresse. Nous lui signalerons que le catalogue lui a été offert de votre part.
Merci de joindre 4 timbres supplémentaires. (N'oubliez pas votre adresse en haut à droite).

NOM, PRENOM

ADRESSE

Code postal *Commune*

Les petits cadeaux entretiennent l'amitié

JOINT A VOTRE COMMANDE

- ☐ Chèque bancaire
- ☐ Chèque postal (avec ses 2 volets)
- ☐ Mandat-lettre
- ☐ Envoi contre remboursement (+ frais selon taxe en vigueur)

Montant de la commande en date du _____ ,

Si envoi contre remboursement (+ frais selon taxe en vigueur : 16.90 F au 1.08.87) Participation aux frais d'envoi : 19 ,20

TOTAL

Nos promotions sont limitées dans la mesure des stocks disponibles.

Clubs

■ **France.** Nous avions déjà parlé de l'association *Objectif*, qui pratique les jeux par correspondance. Cette dernière nous signale qu'elle propose une partie d'En-Garde début XIXe siècle. Contactez Guy Humbert, Association Objectif, 6 rue du vignoble, Gunstett, 67360 Woerth.

■ **Cergy Saint Christophe.** *La Compagnie Française des Ludophiles* est impressionnante. Il faut dire que déjà nous avions reçu plusieurs avis de clubs différents provenant de la même adresse. Le regroupement s'est-il fait ? En tout cas, leur programme 1988 nous est parvenu, ils ont tout prévu : tournois de jeu de rôle et grandeurs nature, jusqu'au 1er janvier 1989. Pour toutes précisions, rendez vous le samedi de 10h à 19h à la maison de quartier de Cergy Saint Christophe, 95800. Ou contactez Frank au (1).30.73.27.21.

■ **Région parisienne.** Il fallait bien avoir l'emblème du Phoenix pour tenter ce sur quoi beaucoup se sont cassés les crocs : regrouper les clubs de la région parisienne en guilde. Font déjà partie de l'association : *Arche Noire* (Paris), *USML/Feathalion* (Maisons Laffite), *AJRM/Les Loups de l'Apocalypse* (Septeuil), *Le manoir de l'aurore* (Nanterre), *T.R.O.L* (Fourqueux), *Les chevaliers d'Alderiandre* (Paris). Renseignements à la *Guilde du Phoenix*, résidence des Iris, 92000 Nanterre. Tél : (1) 47.84.92.01.

■ **Les Ulis.** *La Compagnie du GR.A.AL* vient de Mulhouse mais s'implante maintenant en région parisienne. Interstice est leur premier pied-à-terre. Il se situe pour le moment au sein du Donjon Intersassociatif, MJC de Court Dimanche, 91940 Les Ulis. Leur Contact, Pierre Mondier au (1) 69.07.31.80.

■ **Luxeuil-les-Bains.** Le club des *Templiers Noirs* ouvre ses portes tous les mercredis après midi, de 14h à 18h. Jeux de rôle classiques et jeux de plateau. Renseignements auprès de Sylvain Roissac, 2 rue du Parc, 70300 Luxeuil-les-Bains.

■ **Soissons.** *Les Dernières Runes* est un nouveau club qui pratique les jeux de rôle classiques (AD&D, AdC, etc...) et quelques wargames (Squad Leader, Siège, Rommel...). Pour en savoir plus, téléphonez au (16) 23.74.59.45 après 19h ou au (16) 23.59.40.21 le week-end.

■ **La Garde (Var).** Et si vous alliez rencontrer le *Porcinet Maléfique*, pour pratiquer les jeux de rôle, au centre social de la Beaussière. On s'y retrouve le vendredi soir (20h30-1h) et le samedi (14h30-18h). Tél : (16) 94.21.38.63.

■ **Douvaine (Lyon).** *Aventure en Dorim* s'essaye à une nouvelle forme de jeu, mélangeant le jeu de rôle traditionnel et le grandeur nature. Dans le principe, on commence l'aventure autour d'une table, le samedi après-midi, avec son personnage. Le soir venu, on incarne ce dernier en grandeur nature pour le reste du week-end. Pour savoir comment tout ça marche vraiment, contactez Wilfrid Planchamp, 3 rue Roux Soignet, 69003 Lyon.

■ **Marseille.** Hips ! *Les Princes Hyper Bourrés* s'en mettent plein le jeu de rôle tous les samedis à partir de 14h. Ils se réunissent au Théâtre Bompard, 7 Bd Marius Thomas, 13007 Marseille. En dehors des parties de jeu, vous pourrez consulter la bibliothèque, participer à des grandeurs nature d'espionnage. Leur tél : (16) 91.52.49.11

■ **Thuir.** *Les Enfants Maudits d'Arioch* continue à ensanglanter la campagne de leurs parties de jeux de rôle et de wargames. Tél : (16) 68.53.43.55 après 18h.

■ **Thionville.** Toutes les bonnes volontés sont priées de se mobiliser pour l'ouverture d'un club de JdR à la *ludothèque de Thionville*, 7 rue du cygne, 57100 Thionville.

■ **Macon.** Le lycée *Ozonam* ouvre en son sein un club de jeu de rôle (AdC, Stormbringer, JRTM, Maléfices, Empire Galactique) et de wargames (Amirauté, les Aigles, Squad Leader). Il est ouvert aux lycéens tous les jours de la semaine entre 12h et 14h, et aux autres le samedi après-midi. Renseignements auprès de E.Disson, Colonge Prissé, 71960 Pierreclos.

■ **Vitré.** *Profession Héros* ouvre ses portes en Ille-et-Vilaine. Tous les jeux de simulation y sont à l'honneur. Pour tous renseignements, contactez la charmante présidente, Mlle Moutaoukil, au (16) 99.75.24.22 ou écrivez au Centre Social de Vitré, 27 rue Notre Dame, 35500 Vitré.

■ **Charleville Mézières.** *Les Serviteurs de l'Anneau* jouent bien sûr à JRTM et Rolemaster, mais aussi à Maléfices, Cthulhu, Rêve de Dragon, RuneQuest, etc... Réunions tous les samedis de 14h à 18h au 2ème étage de la MJC Gambetta, Charleville-Mézières.

■ **Noyon.** L'association *Jeux et Echecs* ne fait pas que pratiquer les jeux classiques, elle s'essait aussi à AD&D et aux wargames. Leur local : salle Georges Bizet, rue Dumontois. Leur téléphone : (16) 44.44.35.26.

■ **Attiches.** Le Club *Ludomania* se réunit tous les samedis à partir de 20h dans la salle polyvalente d'Attiches. Wargames et jeux de rôle. Téléphonez à Emmanuel au (16) 20.90.10.79.

■ **Londres.** *The Labyrinthe Club* est situé à environ 3/4 d'heures de Londres. On y parcourt force souterrains en se prenant pour un guerrier, un sorcier, un prêtre ou un scout. Evidemment, les joueurs expérimentés ont à leur disposition une quarantaine de classes de personnages et neuf races non-humaines. Si ça ne vous rappelle pas un « certain » jeu, vous êtes perdu pour eux. Tous renseignements à The Labyrinthe Club, 77 Hinton Road, Herne Hill, London SE24 0HT. Tél : (19.44) 1-274-9068.

■ **Londres.** *Les Maîtres du Temps* vous attendent tous les samedis au Lycée Charles de Gaule, en salle 03, de 8h30 à 12h30. On jour à AD&D, AdC, L'Oeil Noir et Paranoïa. Renseignements auprès de Bernard Lebelle, 108 Woodsford Square, London W14 8DP. Tél : (19.44) 1-602-2727.

■ **Montréal.** *Le club de jeux de rôle et de stratégie de Maisonneuve*, au Québec, correspond déjà avec quelques clubs de l'Europe francophone. Sachant que le nombre de clubs de jeux de simulation augmente sans cesse, il cherche à établir d'autres contacts avec des organisations du même type en Europe. Pour tous échanges et informations, écrivez à Club de jeux de rôles et de stratégie, Sogécom, 38000 Est, rue Sherbrooke, Montréal, Québec, Canada, H1X 2A2.

Nos chers confrères

Avis à la population

Sont recherchés par l'ensemble du monde du jeu (in english « the Hobby ») les périodiques et apériodiques dont les noms et adresses sont donnés ci-dessous. Si vous les retrouvez, c'est soit que vous avez de la chance, soit qu'ils existent encore. Auquel cas, nous dirons que vous et les fanzines en question avez tous de la chance, parce que ça a l'air d'être dur, à notre époque, d'éditer un fanzine et en éditer deux qui se suivent, encore plus. Alors : *Chapeau ! ! !*

Vous trouverez plus bas (choses promises, choses dues) la liste des fanzines reçus plus ou moins régulièrement à Casus Belli ; avec, dans l'ordre, le nom de l'association ou du groupe d'éditeurs-distributeurs, le nom (si possible) et l'adresse de la personne à contacter pour des renseignements.

Catégorie « Jeu de Rôle »

-Alia, Association Ephémère, 5 rue de Braverol 30000 Nîmes.
-L'Antre du Dragon, Belphégor Association, Rédaction : 45 av. du Nord 93360 Neuilly-Plaisance.
-Aphaia, Association Stonehenge, Club de Jeux de Simulation, 12 rue des Patins 30000 Nîmes.
-Broos, Belphégor Association, S. Crozier, 119 rue Lecourbe 75015 Paris.
-Bulletin de la Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation, MJC, 9 rue de la Paillette 35000 Rennes.
-Chimère, Stratèges et Maléfices, P. Perron, 2 place St Similien 44000 Nantes.
-Epées et Fourchettes, Y. et G. Goumon, 51 rue de Zurich 67000 Strasbourg.
-Les Imaginaires, A.-L. Gohin, 46 rue de la Vanne 92120 Montrouge.
-Les Jardins de FEA, Section Feathalion USML/JdRs, 99 rue de la Muette 78600 Maisons Lafitte.
-La Légende des Mites, 55 rue de la Gare 94230 Cachan.
-Magie elfique, Association Axes, 5 rue de Thionville 75019 Paris.
-Mekanix, Croc, 40 rue des Etats Généraux 78000 Versailles.
-Méluzine, Belphégor Association et AMJ, Rédaction : H. Tournier, 18 route de Bièvres 78350 Jouy-en-Josas.
-Quest, Club Citadelle, 2 rue de la Paroisse 20200 Bastia.
-Walter PPK, Belphégor Association, Renseignements : E. Blanchot 20 rue de Villemomble 93330 Neuilly/Marne.

Catégorie « Jeu de Diplomatie »

-Anarchy, A. Cretton, Centre B, 1868 Collombey (Valais, Suisse).
-Mach die Spuhl, 39 rue des Guillemins 4000 Liege (Belgique).
-Optimates, J.P. Lovinfosse, 67 quai des Ardennes, Costa-Ourtha 4020 Liege (Belgique).
-Trahison, Belphégor Association, Rédaction : 99 bld Raspail 75006 Paris.
-Vortigern, R. Prévot, 70 rue du château des Rentiers 75013 Paris.
-Vopaliec, P. Verry, 26 square des Anciennes Provinces 49000 Angers.

Catégorie « déjà plus un fanzine, mais pas tout à fait un journal »

-La Nécropole de Ghoser, Association Sire, 25 rue de Coulmers 75014 Paris.

Et pour finir, nos grands vainqueurs, dans la catégorie inégalable en prestige des ***« Grands étourdis qui veulent se lancer mais oublient de mentionner leur adresse dans leur zine ».***

-L'Elfe Gris, Club « Le Pentacle Runique », 42 rue d'Ypres, Quartier des 15, 99999 Ville sans Nom.
-Hémoglobine, Qui ? Où ? Va savoir...
-Hydromel, Club « Le Gobelin Optimiste », Toulon.

Zines (Francophones SVP) du monde entier, vos jeux favoris sont certainement aussi ceux d'autres lecteurs, alors, si vous désirez qu'ils connaissent votre existence et vous la leur, écrivez-nous, envoyez-nous vos productions nous parlerons de vous... Même chose si nous donnons des noms ou des adresses incorrects, c'est juste un manque de renseignements, alors dites-nous tout, on corrigera dès que possible. Allez Ciao !

A. Foussat

Boutiques

LILLE
Ouverture de *Machiavel*, au lot 18/20 des Usines Center, 89 rue Nationale, 59800 Lille. Tél : (16) 20.40.14.20. Jeux de rôle, wargames et jeux de réflexion.

CACHAN
La boutique *Mythes et Légendes* organise en collaboration avec Prince August un concours de figurines peintes et de dioramas Bitume. Vous avez jusqu'au 31 décembre. Tél : (1) 46.64.80.99.

■ **SAINT QUENTIN EN YVELINES**
Après Vélizy II, *Game's* ouvre une deuxième boutique dans le centre commercial de St Quentin. Toujours de très nombreux jeux, à 100m de la gare RER de St Quentin.

Minitel

Vopaliec
Jouez à Diplomacy sur minitel en tapant *36-15 CLUBTEL*✱*VOPA*. Toutes les explications vous y seront données.

Rigel
Ce serveur (*36-15 RIGEL*) devrait bientôt se consacrer aux jeux de rôle. Pour le moment, on y trouve surtout de la science-fiction.

Casus
On y travaille, on y travaille à notre serveur. Pour pouvoir être plus près de vous. Mais laissez nous le temps d'être parfaits.

FaiTes BouGeR Les LégEnDes

Deva la Prophétesse
25 g d'émotion
pour bouleverser
l'Aventure

LÉGENDES CELTIQUES *est un jeu de rôle qui va vous faire vivre de fabuleuses aventures dans des mondes légendaires.*
Jouez Brennus le Chevalier, Equoranda la Magicienne, Eburos le Barde, Samara la Guerrière... et libérez les forces magiques des 10 figurines contenues dans la nouvelle boîte **LÉGENDES CELTIQUES,** *que vous trouverez dans votre point de vente habituel.*
Réalisées par **PRINCE AUGUST** *spécialement pour* **LÉGENDES CELTIQUES** *ces figurines vous sont présentées avec un livret sur l'histoire des aventuriers et leurs caractéristiques.*

GRATUIT

Ce poster original du Formoiré signé par son dessinateur Didier Guiserix. (21 x 27)
Pour le recevoir, retournez ce bon à découper à :
Prince August - B.P. 17 - 78170 THOIRY

NOM :.....
Adresse :.....
.....
Nom/adresse de votre point de vente préféré :.....
.....

LÉGENDES CELTIQUES EST UN JEU ÉDITÉ PAR JEUX DESCARTES – FIGURINES PRINCE AUGUST

inspi ciné

Wolverine

Alors qu'il est question d'un Casus Belli Hors-Série intitulé Wolverine : sa vie -son oeuvre, je vous souhaite la bienvenue dans cette inspi-ciné.

La passion Béatrice

Sorti depuis peu sur vos écrans La Passion Béatrice de Bertrand Tavernier est un film simplement indispensable. A l'opposé du moyen-âge hollywoodien des films de Richard Thorpe (Ivanhoë, Les chevaliers de la Table Ronde...) et très éloigné du parti pris de truculence de Paul Verhoeven (La chair et le sang), La Passion Béatrice est le plus beau film français sur le moyen-âge. Les décors, les costumes, la vie quotidienne et la religion y sont reconstitués avec une authencité méticuleuse.

Le seigneur de Cortemart, un personnage à l'image d'une époque.

Sur le champ de bataille où Mordret et Arthur s'étaient entretués, les légendes celtiques refermaient les portes du mythe chevaleresque et prophétisaient la fin des temps aventureux. C'est le lendemain de cette fin que nous montre le film immense de Bertrand Tavernier.

Bertrand-Pierre Donnadieu y campe un seigneur de Cortemart dont le serment de chevalerie s'est noyé dans la boue des fossés de la bataille de Crécy. Dans ce personnage de féodal maudit à la recherche de l'oubli face à la trahison divine, Donnadieu dévoile toutes les facettes de son talent. Ironique pour parler de son fils couard, furieux, ravageur, passionné, le comédien pose son personnage dans un regard, un geste, un souffle parfois. Tour à tour lumineux et torturé, partagé entre le désir de l'homme et la loi de Dieu, barbare et effrayé, tortionnaire et victime, l'acteur va au delà de son personnage, jusqu'à *être* le moyen-âge.

C'est autour de l'homme, reflet d'une période, que s'articule l'histoire terrible que raconte Bertrand Tavernier. De retour au château, le seigneur de Cortemart trouve son domaine amputé à cause de sa rançon, mais une fille noble et fière. Les retrouvailles seront marquées d'un conflit terrible d'amour et de haine où le chevalier honni transmettra à la fougueuse demoiselle sa haine de Dieu comme un héritage maléfique. Relais dont le témoin est le poignard familial maculé d'un sang terrible.

Pris entre Dieu et Diable, torturé par le remord des nuits de pleine lune, le seigneur de Cortemart va suivre le chemin infernal qui, de péchés en exactions, va le conduire à la mort qui n'est ici qu'une simple porte entre deux enfers. Pour présenter son sujet, Bertrand Tavernier a choisi une mise en scène précise et cohérente. Pas un plan inutile dans ce montage animé d'une respiration épique, pas un effet gratuit dans ces lumières radieuses, obscurcies ou vacillantes et pas une fois la caméra ne s'égare, suivant toujours l'intensité des situations qu'elle ne quitte que pour appuyer des détails essentiels (inoubliable regard de désespoir du petit Jean lorsque le frère de retour lui vole sa complicité avec Béatrice). Bertrand Tavernier est un grand cinéaste, La Passion Béatrice en est une nouvelle preuve.

La distribution ne compte pas une fausse note et permet de réveler Julie Delpy boulversante et rayonnante dont le jeu frémissant et à vif résiste totalement à la puissance de Bernard-Pierre Donnadieu. Notons aussi un insolite Robert Dhéry, simple et touchant et plusieurs enfants dont les interprétations sincères et délicates donnent à un film barbare et rigoureux une étonnante gamme d'émotions.

Il est obligatoire de voir ce film pour tous les joueurs de scénarios moyenâgeux tant la peinture de la période est exacte et tant l'information y est riche (château, village, costumes, maquillages, coutumes, vêtements, etc...). Le poids de la coutume et de la vie religieuse dans le quotidien y est magnifiquement représenté.

Espérons que ce film adulte riche en scènes terribles, choquantes, parfois difficilement soutenables et aux dialogues sobres parfois frappés de poésie (les pierres frissonnent et se vengent ; les oiseaux blancs emmènent l'âme des morts dans le battement de leurs ailes), économe d'effets spectaculaires mais riche de spectacle, trouvera son public en ces temps difficiles pour le cinéma.

PS : Et si vous préférez voir *Si tu vas à Rio,* de Philippe Clair avec Aldo Maccione alors vous n'avez plus jamais le droit de lire cette inspi.

inspi télé

■ **Feuilletons, séries.** Sur *Antenne 2,* chaine publique donc sérieuse, je peux vous annoncer pour les fêtes une superbe fresque de cape et d'épée **Le Chevalier de Pardaillan,** une adaptation de toute l'oeuvre de Michel Zevaco. Et une série américaine en deux fois six épisodes sur la guerre de sécession **Nord et Sud,** avec en vedette Patrick Swayze (L'aube rouge, Youngblood) et dans les petits rôles Liz Taylor et James Stewart (excusez du peu !). Sur *Canal +,* **Batman** continue à lutter contre le joker jusqu'au 25 décembre et **Superman** va jusqu'au 17 mars ! Il est encore temps de vous abonner petits canaillous !

Le chevalier de Pardaillan. Pour les fans des Trois Mousquetaires. (photo R.Picard, Antenne 2)

■ **Films. Krull** (C+, 14/11) et **Le choc des Titans** (FR3, 31/11) sont indispensables pour les joueurs d'AD&D. **Rosemary's killer** (C+, 21/11) et **Les insectes de feu** (C+, 28/11) valent mieux qu'une soirée de débauche dans une disco enfumée.

PS : A la 5 une attaché de presse au bord de la dépression m'a communiqué qu'*Amerika* était repoussé à une date ultérieure.

Dur, dur la crise !

Vidéo

2ème festival ciné Chine

Vous avez déjà vu ces films karaté déprimants où un héros pénible castagne une dizaine de figurants dans un décor minuscule enluminé de trois dragons en plâtre et quelques idéogrammes en papier argent ? Eh bien cette époque est révolue : exit les décors surpeuplés des studios de Honk-Kong, fini les scénarios incohérents et les pirouettes à répétition. Le film karaté est mort, vive le film kung-fu !

Intéressants par les informations historiques, la richesse des décors et le souffle épique des scénarios ; caractérisés par l'emploi du cinémascope (trop rare de nos jours), ces films sont l'occasion de grandes fresques émaillées de combats époustouflants. Ces derniers restent le point fort mais ils sont impeccablement chorégraphiés, et la mise en scène est parfaite. Le talent des interprètes relèguant, lui aussi, bien loin les guignoleries d'un Jackie-Chan.

Pendant vingt jours, le cinéma Utopia (rue Champollion) nous a donné le meilleur du genre dans une ambiance sympa et bien organisée. Si vous n'avez pas pu y aller, réclamez à votre vidéo-club les produits Panda-Vidéo, seul distributeur de ce genre de films en France. Insistez pour qu'il les commande, ils sont vraiment bien. Je vous conseille particulièrement : *La révolte des Taï-Pings* et *Le long de la rivière Xiajiana.*

Wol Vering Xiang

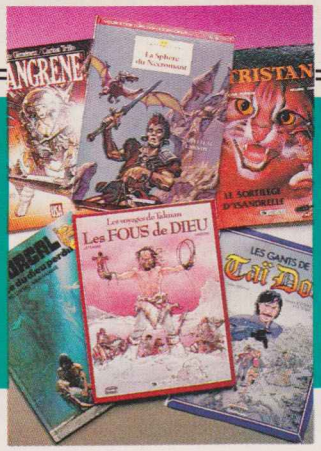
EN VRAC

● *Au ciné,* ***Superman IV*** *est bien meilleur que l'on ne le dit,* ***Innerspace*** *de Joe Dante est obligatoire pour les amateurs d'aventures fantastiques et surtout début janvier on ne manquera pas* ***China Girl*** *d'Abel Ferrana.*

● *En vidéo, ceux qui ne louent pas* ***Le nom de la rose*** *et* ***Poussière d'ange*** *seront égorgés.* ***Pinnochio*** *de Walt Disney est le dessin animé indispensable et une triple vision de* ***Top gun*** *est imposée au membre du W.C.F (Wolverine Club Fan, bien sûr !).*

Ce rigolo de lapin blanc...

inspi BD



Plus en retard que moi cette fois-ci, je ne pense pas que ça puisse exister ! La preuve c'est que j'ai attendu que Casus Belli paraisse pour pouvoir recopier ces quelques lignes et les envoyer à la rédaction, c'est vous dire si je lis... Et en plus, la flemme que je me traîne fait que ce soir, avant de sortir travailler, je vais me contenter de vous faire juste un petit catalogue des parutions utilisables que j'ai pu trouver. A vos marques... prêts... partez !

L'heroico-médiévalo-fantastique

— Le chasseur de légendes, Le Templier d'Aube (Martin et Richard, auto-édité, diffusion Dargaud). Le retour du chasseur de légendes, qui vous entraîne de Paris à Jérusalem, en passant par Troyes et le XIVe siècle... Tout n'est qu'illusion !

— Les gants de Taï Dor (Serrano, Rodolphe et Le Tendre, éditions Novedi). Le bon, le méchant, la brute, la belle et le truand, tout y est. Sauf que quand la réalité dérape et qu'elle rejoint le cauchemar, à moins que ce ne soit le contraire, à quoi pensent les héros ?

— Les voyages de Takuan, Les fous de Dieu (Siméoni et Le Tendre, éditions Dargaud). Encore un mélange détonnant. Devinez ce que peuvent faire ensemble un moine quasiment zen, un mercenaire, un mécréant, un vieil ermite et une jeune enfant, heu..., un peu spéciale. Une vision sanglante d'un moyen-âge hanté par les haines religieuses.

— La nuit des frelons (Renier et Dewanne, éditions Casterman). Frère contre frère et soeur contre soeur... Mais jusqu'où pourra aller l'esprit de vengeance qui les anime tous ? ? ? Encore un autre aspect d'un moyen-âge finissant où chacun pouvait être accusé de sorcellerie, et brûlé, presque sans hésiter.

— Tristan, Le sortilège d'Ysandrelle (Plisson et Cormen, éditions Dargaud). Pauvres villageois, ils ne savent plus où donner de la tête, entre leur seigneur qui meurt et leurs chats qui disparaissent... Et si tout ça était de la faute de cette sorcière ! ! ! Qu'on la brûle, d'ailleurs elle a tout avoué. Heureusement que le petit peuple existe, sinon...

— Thorgal, La cité du dieu perdu (Rosinsky et Dewamme, éditions du Lombard). On va finir par y prendre goût, aux histoires qui n'en finissent plus. C'est qu'on se demande bien jusqu'où il va falloir qu'ils aillent, pôvres Aaricia et Thorgal. Et qu'est-ce que cette (censuré) de (censuré) de Kriss de Valnor va encore inventer pour leur nuire, hein ?

— Vasco, Ténèbres sur Venise (Chaillet, éditions du Lombard). Venise, guide touristique, visite guidée, tous les ponts, tous les gens, tout, comme si vous y étiez, avec l'intrigue en plus et le danger, partout...

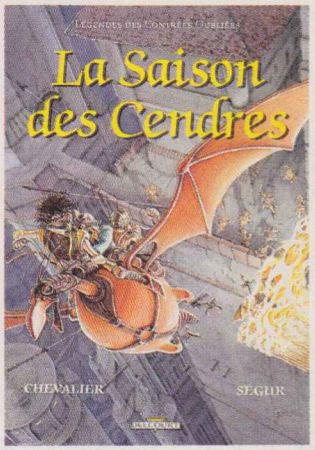
— Aria, Le combat des dames (Weyland, éditions du Lombard). Egale à elle-même, jusque dans l'arène, avec les fauves et les combats de gladiateurs. Sans surprise mais toujours des idées, des trucs, des situations comme vous les aimez certainement, à la recherche de l'inspiration comme je vous connais.

La Science Fiction post-catastrophe

— Morbus Gravis, Druuna (Paolo, Eleuteri et Serpiéri, éditions Dargaud). Elle était déjà pulpeuse la gamine, la dernière fois qu'on s'était vus, mais alors là... C'est d'ailleurs un peu dommage pour l'aventure, pour le souffle héroïque, l'ambiance quoi, merde ! Et puis en plus, j'ai pas tout compris, il faudra qu'on m'explique.

— Gangrène (Giménez et Trillo, éditions Comics USA). Et pourriture, et violence, et tout ce que l'on peut imaginer de pire dans un mélange de deux mondes après le grand cataclysme qui a tout dévasté, tout cassé, pour ne laisser qu'un gigantesque dépotoir. Et une ville, un Palais... en haut...

SPECIAL - SPECIAL - SPECIAL - SPECIAL



— Légendes des Contrées Oubliées, La saison des cendres (Chevalier et Ségur, éditions Guy Delcourt). Ne me dites pas que vous ne connaissez pas ces deux-là ! En tout cas, ce que vous ne connaissez certainement pas, ce sont toutes les bestioles sorties de leurs imaginations délirantes. Un vrai cauchemar !... Vous avez dit cauchemar ? C'en est un, et un vrai, pour ces pauvres nains qui vont chercher leur roi, loin, là-bas dans le nord, au domaine d'Ewandor. Mais que peuvent-ils ces nains, avec leur maigre troupe, mercenaires d'occasion, contre Ssïn l'innomable, M̈n̈n̈n̈ ? Et c'est à suivre en plus... vite, par le pipeau du grand nain, vite !

Un p'tit mot de la rédaction : un premier album montre rarement autant de maîtrise, à la fois dans le texte et le dessin, que La saison des cendres. Et ce n'est pas peu dire que nous sommes fiers d'avoir permis à ces deux chenapans d'exprimer leurs Krôckeries dans nos pages. Nous espérons seulement, maintenant qu'ils ont rejoint les Loisel et Le Tendre, les Arno et Jodorowsky au firmament de la BD d'heroic fantasy, qu'ils continueront à nous faire nos petits dessins.

André Foussat

INTERVIEW

Un nouvelle race de BD

Mardi 8h du mat, coup de téléphone : Allo, faites bien attention à ce que je vais vous dire. Dès le 15 octobre, dans toute la France, vous pourrez découvrir un nouveau genre de bande dessinée, une BD interactive de Cailleteau et Larnoy, éditée chez Guy Delcourt Productions, La Sphère du Nécromant... Je peux seulement vous dire que c'est de l'heroic fantasy, mais si jamais vous voulez en savoir plus, rendez-vous... Suivaient une adresse et une heure, le lendemain matin...

Bien sûr, je savais que depuis bientôt un an qu'ils étaient sur le coup, ça devait arriver... mais quand même, une « BD-jeu d'aventure » !... Alors ? Ben alors j'avais peur, et quand ils m'ont demandé, comme ça, l'air de rien, de passer les voir, je n'ai pas hésité, j'ai refusé ! Et puis voilà, j'y suis allé, je voulais savoir... Sinon, comment aurais-je pu imaginer qu'ils avaient réussi, eux, après tous les essais malheureux que j'avais eu sous les yeux ?

Ils étaient trois, depuis le début de l'affaire...

Le premier m'a ouvert la porte, sourire carnassier, oeil vif, cheveux tout juste retenus par un soupçon de gel ; c'est le « Cerveau ». C'est lui qui a conçu toute l'affaire, depuis la recherche de l'homme idéal jusqu'à l'apothéose finale, le succès. Rien ne manque dans son scénario, on trouve tout, y compris toutes les « voies de garage » où l'on pourrait se perdre, et mourir, en faisant le mauvais choix. Thierry Cailleteau, c'est son nom, à commencé par un long apprentissage autour des tables de jeu (de rôle) et a prévu tout ce qu'il pouvait arriver à son héros. Un jour, il lui a dit : tiens, vas-y, essaie, ça doit marcher !... Le héros y est allé et il est mort ! Mais ce n'était pas grave, il en a pris un autre (de héros) et a recommencé, etc, etc...

Pour mieux « montrer » à son héros la marche à suivre, il a fallu un support graphique, une patte de maître pour, au-delà de la description, rendre tangible, visible toute cette machination. C'est Eric Larnoy (si vous ne connaissez pas, relisez tout CB et sortez un peu, ou alors sifflez...), qui a sorti de l'ombre et de la grisaille du simple texte au stylo sur du mauvais papier ces personnages agiles et mouvementés, ces monstres sans cesse ré-inventés, issus tout droit du cerveau de Cerveau. La vie, le mouvement, les couleurs, c'est lui !

Mais tout a été possible parce que le Maître d'Oeuvre, celui qui y a cru depuis le début (et parfois, un an, c'est long...) était là, derrière eux en leur disant : Allez-y les petits, je suis là, je vous couvre, on va y arriver ! Guy Delcourt, passionné par la figuration narrative (on peut auusi dire BD) depuis son plus jeune âge, au point d'en faire son métier, vient d'inventer, d'introduire sur le marché, la BD interactive. Il n'en est pas à son premier album, ni à sa première innovation. Avec 12 titres prévus avant fin 87 et 18 l'an prochain, c'est un entrepreneur, une homme de mélange des genres et de défi. Sa dernière tentative dans le domaine, où musique et BD étaient étroitement mêlées autour des compositions de Renaud, a été largement couronnée de succès, alors pourquoi pas jeu d'aventure et bande dessinée ?

Il restait à trouver celui qui, par sa force, son courage, son habileté, son intelligence, et j'en oublie sûrement, serait l'oeil et le bras de cette aventure, de votre aventure. Il s'appelle, ce héros au regard si doux, Turlogh le Rodeur et avec lui à chaque « strip » (3 ou 4 cases, pas plus) vous êtes balayé d'un bout à l'autre de l'album, en fonction de votre choix, vous risquez dix fois la mort... Longue vie au héros et que le meilleur gagne !

En parallèle, parait chez Infogrames, un jeu d'aventure sur ordinateur, avec le même Turlogh comme personnage central et la Sphère du Nécromant en cadeau.

On murmure aussi que des étrangers (USA ?) seraient sur le coup pour traduire la BD en anglais... Ce n'est pas une première dans le domaine de la BD mais dans celui du jeu, qui sait ?...

Prochaines parutions de Guy Delcourt Productions en 87

— *Stars d'un jour,* de Tronchet,

— *Carnage,* de Bolton et Moench, d'après Howard,

— *Stan Pulsar,* l'As des Astres, de Cailleteau et Vatine.

QUAND LA BATAILLE EST TERMINÉE IL N'EN RESTE QU'UN

DONJONS & DRAGONS®

LE PREMIER DES JEUX DE RÔLES, EST TOUJOURS LE MEILLEUR

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140

DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règle
AVANCÉES de DONJONS & DRAGON
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATIO
sont des marques déposées appartenant à TSR In
COPYRIGHT TSR, Inc

inspi bouquins

L'événement

La disparition de l'excellente collection *Aventures Fantastiques* des éditions Garancière, la seule à publier massivement de la fantasy, avait créé un vide que viennent de combler les éditions Albin Michel en lançant *Epées et dragons,* une série qui vise ouvertement le public des jeux de rôles et consacre du même coup l'entrée en force de son éditeur sur le marché du livre de poche.

La première livraison compte six titres appartenant à trois cycles différents. Le premier d'entre eux, celui du **Guerrier de Mars,** porte la signature légendaire de Michaël Moorcock, le créateur d'Elric le Nécromancien. Il s'agit d'une trilogie, signée à l'origine Edward P. Bradbury et qui pastiche allègrement le fameux *Cycle de Mars* d'Edgar Rice Burroughs, lequel est d'ailleurs inscrit au programme de la collection. Deux volumes sont parus, **la cité de la bête** et **le seigneur des araignées.** Disons-le tout net, Moorcock ne s'est pas embarrassé d'originalité et son pastiche a parfois des relents de plagiat, mais cela ne gêne en rien la lecture. Cette série, inédite en France, ravira les fans de fantasy à la Burroughs. Les couvertures sont signées Philippe Druillet.

Le Cycle de Skaith, de Leigh Brackett, reprend le personnage d'Eric John Stark, héros de son fameux *Livre de Mars.* Il s'agit ici plus de science fantasy que de pure épopée fantastique. Il est difficile de rester insensible à l'évocation poétique de cette planète agonisante située à l'écart des grandes lignes de navigation. Visitez Skaith, découvrez ses peuples barbares, ses chiens télépathes, voyagez sous l'oeil sanglant du vieux soleil... **Le secret de Skaith** (jadis publié au Masque sous le titre « Les voix de Skaith ») et **les chiens de Skaith** ont leur place dans la bibliothèque de tout amateur de fantasy. Je dirais même que cette trilogie est indispensable. Quant aux couvertures de Caza, elles sont superbes.

La troisième série n'est malheureusement pas du niveau des deux premières. On connaissait Lin Carter pour son exploitation désastreuse du personnage de Conan. **Le cycle de Thongor,** du même niveau, n'est qu'un démarquage peu habile du personnage crée par Robert Howard. La Lémurie y remplace l'Atlantide, le Conan de service s'appelle Thongor et la traduction de François Truchaud -dont je salue au passage le courage- ne parvient pas à dissimuler l'absence totale de style et d'imagination. Ironiquement, les couvertures de cette série sont un cran en dessous de celles des deux vieux pros. A éviter. La fantasy a produit suffisament de bons romans pour qu'on se tienne à l'écart de ce genre de sous-produits.

Cette nouvelle collection prend donc un bon départ. Quatre sur six, c'est un excellent score. De plus, la volonté de son directeur de s'orienter peu à peu vers une fantasy plus « soft », plus proche de Tolkien, est en tout point louable. Quand vous lirez ces lignes seront parus **les maîtres de la fosse,** conclusion du Guerrier de Mars de Michaël Moorcock, **les pillards de Skaith,** dernier volume de la trilogie de Leigh Brackett, et **Thongor à la fin des temps** qui n'est que le troisième d'une série de cinq. *(Albin Michel, « Epées et Dragons », 26F. chaque volume).*

Les favoris

Jean-Pierre Hubert collectionne les prix littéraires. *Le champ du rêveur* avait obtenu le Grand Prix de la SF française -décerné par un jury de professionnels- en 1984 et *Ombromanies* le Rosny aîné -fruit du vote des participants à la convention nationale- l'année dernière. On attendait avec impatience son premier recueil qui vient de paraître sous le titre **Roulette mousse** qui est aussi celui de la première nouvelle du recueil. Dans un futur proche où l'alcool est interdit, les buveurs pris la chope à la main sont condamnés à jouer à la « roulette mousse » où ils ont une chance sur six de laisser la vie ; après avoir conté une histoire, ils doivent choisir un verre de bière parmi les six que l'androïde barman a posé devant eux, mais l'un deux contient un poison foudroyant... Ce bref résumé peut donner une idée de l'humour de Jean-Pierre Hubert mais ne permet pas de rendre compte de la tendresse avec laquelle il met en scène ses personnages. **Ivresse choréïque** en est un exemple plus frappant, avec son extraordinaire utopie née de la danse. Avec ce recueil monolithique et -il faut le dire- passablement éthylique, Jean Pierre Hubert ne fait que confirmer ce que chacun savait déjà : il sait choisir ses mots avec autant de goût qu'il choisit ses boissons. *(Denoël « Présence du Futur », 40F.)*

Joëlle Wintrebert avait publié un roman intitulé **Les Olympiades truquées** en 1980, mais celui qui paraît aujourd'hui au Fleuve Noir sous le même titre ne contient que la moitié du texte original. En effet, *les Olympiades truquées* étant trop long pour Anticipation, il fallait le couper et, plutôt que d'en casser le rythme, Joëlle Wintrebert a préféré opérer une coupe longitudinale. On trouvera donc dans le présent volume les aventures de Truite la nageuse, tandis que celles de Maël feront l'objet d'un second intitulé *Bébé-Miroir.* Ceci dit, cette dissociation ne gêne nullement la lecture. Au contraire, la montée du suspense et de la tension en sort même renforcée. Un roman dur et efficace, mais aussi une réflexion lucide sur le sport, son exploitation médiatique et la transformation des athlètes en machines à victoires. Effrayant mais réaliste. *(Fleuve Noir « Anticipation », 20F.)*

Les Outsiders

L'homme de deux mondes est signé Frank et Brian Herbert, le second étant le fils du premier. Pas grand-chose à dire au sujet de ce gros roman dont l'humour ne parvient pas à faire oublier les longueurs. Un bon livre un peu bavard pour les longues soirées d'hiver. *(Robert Laffont « Ailleurs et demain », 98F.)*

Seul, Frank Herbert est également l'auteur de **Champ mental,** un recueil de nouvelles qui va du meilleur au pire. A croire que la mort d'un auteur déchaîne subitement l'intérêt des foules, justifiant par là même jusqu'à la réédition de textes dont le moins qu'on puisse dire sans offenser la mémoire de l'auteur est qu'ils sont anodins. Ce qui est le cas de trois des sept nouvelles de ce recueil. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 27F.)*

Les voiliers du soleil de Gérard Klein est la réédition du second volume de la légendaire Saga d'Argyre jadis publiée au Fleuve Noir. A peine réécrit -contrairement au premier volume, *le rêve des forêt-*, ce roman est à coup sûr le meilleur de la trilogie. Il y souffle un parfum délicieux et oublié, celui du « sense of wonder » de l'Age D'or de la SF. Un authentique poème scientifique superbement illustré par Caza. *(J'ai lu « Science-Fiction », 15F.)*

Le chat passe-muraille, dernier roman de Robert Heinlein, a tout d'un joyeux fourre-tout où l'auteur nous fait part de ses opinions politiques, nous donne des cours de balistique -en précisant qu'on peut sauter quelques pages si l'on ne se sent pas intéressé-, se livre à d'interminables considérations sur la sexualité et décrit un certain nombre de sociétés différentes au détriment des aventures proprement dites, qui se retrouvent un peu perdues au sein de ce joyeux foutoir. La décrépitude est moins accusée que chez Van Vogt ou Asimov, mais il faut bien reconnaître qu'Heinlein a bien baissé et que seuls son sens du récit et son humour parviennent à sauver cette histoire brouillonne. Quant au chat du titre, il n'apparaît qu'à la page 374. *(J'ai lu « Science-Fiction », 30F.)*

Réédition, toujours ches J'ai Lu, des **Chroniques de Thomas L'Incrédule** de Stephen R.Donaldson. Si vous n'avez pas lu ma critique parue dans CB n°26, je vous dirai simplement qu'il s'agit d'un fort honnête roman de fantasy, très inspiré par Tolkien, et que le MJ astucieux y trouvera matière à d'innombrables scénarios. *(J'ai Lu « Science-Fiction », 24F.)*

Autre réédition, chez NéO cette fois-ci, celle des **Fungi de Yuggoth,** un recueil de poèmes fantastiques de Lovecraft. L'édition originale, un superbe volume de luxe, coûtait une petite fortune et n'avait été tirée qu'à un très petit nombre d'exemplaires. Cette réédition met ce volume à portée de -presque- toutes les bourses, en attendant la biographie de Lovecraft qui devrait paraître au début de l'année prochaine, toujours chez NéO. *(NéO, 98F.)*

Jacques Mondoloni retourne au goulag -mou, bien sûr- pour la quatrième fois avec **les vitrines du ciel.** Bien meilleur que le troisième, ce volume devrait mettre fin à l'intolérable suspense qui, depuis la parution des Goulags mous, palpite dans le coeur des fans de cette série. Quoique... *(Fleuve Noir « Anticipation », 20F.)*

La vie éternelle est un excellent roman d'aventures comme seul Jack Vance sait en écrire. Mine de scénarios, ce livre endiablé, plein d'humour salvateur, avait été publié au Masque en 1980. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 30 F).*

Quelques mots rapides pour signaler que l'excellent fanzine d'informations **Yellow Submarine** vient de fêter son cinquantième numéro après quatre années et demie d'existence. Vous désirez connaître avant tout le monde les programmes de publication de vos collections préférées, les derniers potins de la SF ou les projets de vos écrivains favoris ? Vous trouverez tout cela dans YS et bien plus encore : interviews-express, critiques, notules, articles, débats, polémiques, fiches signalétiques... Si Yellow n'était pas bimestriel, ce pourrait être le « quotidien » de la SF ! (André-François Ruaud, 16 rue Juliette-Récamier, 69006 Lyon. abt 6 n° (un an) : 50F.)

Roland C.Wagner

Nos chroniqueurs sont des héros !

Il en faut du courage pour sortir un livre de SF quand on critique aussi implacablement ses petits confrères. Roland C.Wagner (mais que peut bien vouloir dire ce C. ?) tente le pari avec **Le serpent de l'angoisse,** au Fleuve Noir Anticipation *(20F., pas cher).*

L'histoire en deux mots. Dans un futur proche, une agence de voyages très bizarre envoie ses clients dans la psychosphère : un lieu où les télépathes matérialisent les fantasmes de leurs clients. Mais d'étranges morts survienent. Pendant ce temps, les USA se décomposent sous les chocs de la guerre civile. Assailli dans son corps et son esprit, c'est la mort du Rêve Américain. Fortes images et sensations à foison, un beau premier essai.

Joe Casus

ONSLAUGHT

Normandie-Rhin en T.G.V.

Onslaught est le premier jeu d'une nouvelle série SPI (TSR) : les « Lightning Wargames ». C'est dire que les concepteurs vont tâcher de nous offrir des jeux *VRAIMENT* jouables en quatre heures. Et ce, paraît-il, sans sacrifier à la vitesse l'intérêt historique et le réalisme !

Le présent jeu tente cette gageure sur un terrain d'autant plus miné que l'on a déjà vu paraître « France 1944 » (VG) et « Against the Reich » (WEG), qui traitent exactement le même sujet (Juin 44 - Mars 45 sur le front ouest). Et si ces jeux ne prétendent pas être « Lightning », c'est quand même de la belle ouvrage.

Eh bien, ma première impression (cette rubrique ne prétendant pas faire d'analyses poussées) est favorable. 160 pions simples et de belles couleurs, une grande carte rigide (quel plaisir...), des règles brèves mais originales, assurant l'interpénétration des opérations des deux joueurs et donnant une grande importance au ravitaillement.

En deux mots, à chaque tour (il y en a vingt), se succèdent une série d'actions. Peut agir, lors d'une action donnée, le joueur désigné par un jet de dé. Agir, c'est soit bouger, soit combattre, Armée.

Frank Stora

Onslaught (D-Day to the Rhine) est un wargame édité en anglais par SPI (TSR).

CYBORG COMMANDO

Comment être et avoir été ?

Rude problème pour Gary Gygax, quand on est le créateur du plus célèbre des jeux de rôle (Advanced Dungeons & Dragons) et que l'on repart à zéro. Plus question bien évidemment de faire de l'heroic fantasy et comme le fantastique contemporain est déjà bien quadrillé, c'est donc tout naturellement qu'il s'est rabattu sur la science fiction, avec l'aide de deux complices.

Le thème en quelques mots : de méchants extraterrestres attaquent la Terre ; heureusement, les humains ont réussi à transplanter des cerveaux dans des robots, fantastiques machines à tuer. Une histoire sans grande originalité donc.

Côté matériel, on a le Cyborg Commando Manual (52 p.) qui va de la création du personnage aux données techniques des robots en passant par les mécanismes des règles. Le Campaign Book (68 p.) décrit l'état de la Terre, très détaillé avec ses cartes et ses données démographiques ; et bien sûr les horribles envahisseurs (qui font partie de la catégorie des extraterrestres dégoûtants). Enfin, un cahier de 16 pages rappelle des informations pratiques et donne des idées de scénarios.

En ce qui concerne le système de jeu, il est à base de compétences, classées en familles, et dont les valeurs varient de 1 à 100. Pourcentages, me direz-vous. Non, car si on joue avec deux dés à dix faces, le principe consiste à multiplier leurs deux valeurs. De toute façon, tout est expliqué en détail dans la boîte.

Finalement, un jeu de plus dans les magasins, et non pas une révolution.

Pierre Rosenthal

Cyborg Commando est un jeu de rôle en anglais publié par New Infinities Productions.

WARHAMMER 40,000

Le côté sombre de la figurine

Games Worshop frappe encore très lourd. Après Warhammer Battle System, règles de combat de figurines médiévales fantastiques ; Warhammer Role Play, jeu de rôle sur le même thème ; Warhammer 40,000 s'attaque au combat de figurines de space opera.

Le livre de 285 pages contient 5 sections importantes : le combat (avec un scénario complet), l'équipement, l'univers de l'Empire (histoire, politique, habitants, etc...), les méthodes de peinture de figurines, des règles avancées, et enfin des feuilles de papier fort à découper regroupant les tableaux principaux.

Les amateurs du jeu médiéval ne seront pas dépaysés, les règles sont en grande partie les mêmes. Les pouvoirs psioniques ont remplacé la magie. Sont rajoutées des précisions sur les armes et armures lourdes, les armures robotisées. Le combat aérien est pris en compte mais le combat spatial ne sera décrit que dans un supplément à venir. En effet, on ne se bat que sur le sol des planètes.

L'aspect le plus intéressant est certainement la profusion d'illustrations et la description de l'Empire, utilisables pour n'importe quel jeu de rôle de space opera. Le voyage « plus vite que la lumière » se fait par un espace parallèle accessible aux navigateurs psis, mais où veillent des créatures peu ragoûtantes. L'Empire est décrit comme une machine croûlante qui fait la chasse aux psis libres, qui ravage les planètes, qui valorise une idéologie élitiste et fanatique. En fait, on retrouve l'Empire de Star Wars, mais en bien plus sombre et décomposé (certaines illustrations rappellent Giger). Le plus « amusant », c'est que les Anglais, avec

leur humour très particulier, expliquent avec force détails pourquoi le « pauvre » empereur est obligé de tuer, d'assassiner, de détruire, afin de protéger la race humaine d'elle-même.
Je vous conseille de lire en même temps l'Encyclopédie Galactique, qui montre un Empire humaniste. Le côté sombre et le côté clair, complémentaires et indispensables.

Pierre Rosenthal

Warhammer 40,000 est un jeu pour figurines en anglais publié par Games Workshop.

L'EMPIRE DU ROI JOUEUR

Délires ludiques

L'univers bien particulier de Rêve de Dragon peut parfois plonger dans le doute le Gardien des Rêves soucieux d'en respecter l'ambiance et l'esprit dans les scénarios de son cru.
Voici de nouveau l'occasion de se ressourcer à la plume de Denis Gerfaud. Le numéro cinq du Miroir des Terres Médianes s'articule autour d'un scénario, L'Empire du Roi Joueur, qui nous mène dans un monde à la fois symbolique et caricatural, né du dérapage d'un duel de magiciens. Autour d'une trame au mécanisme irréprochable, des êtres « kafkarolliens » entraînent les personnages dans leur jeu insensé, charge à ceux-ci d'en comprendre les règles (faussées) et surtout de saisir l'opportunité d'y échapper.
Comme d'usage, le Miroir recèle également des règles optionnelles en rapport avec l'aventure, sur le pouvoir de la musique, sur les jeux, le langage, et diverses précisions ainsi qu'une nouvelle feuille de personnage.
Ajoutons que les très oniriques illustrations sont dues à Florence Magnin, sous une couverture de Didier Guiserix.

Laurent Bernon

L'Empire du Roi Joueur (Miroir des Terres Médianes n°5), scénario et règles pour Rêve de Dragon, édité et distribué par Ludodélire ; 50 pages, 69F.

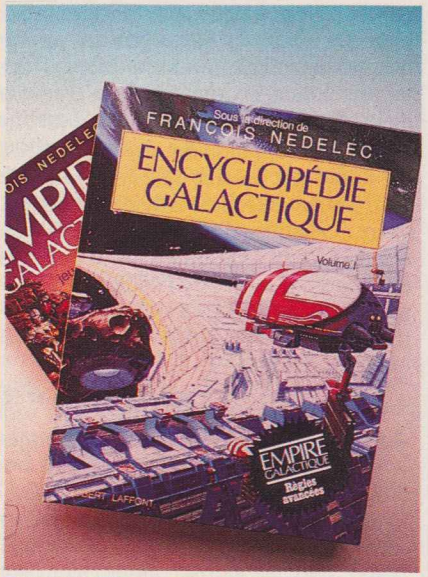
FORGOTTEN REALMS

Adieu Greyhawk, bonjour les oubliés

La plupart des joueurs de jeu de rôle « médiéval fantastique » aiment avoir un monde à parcourir, plutôt que d'aller simplement d'aventures en aventures. Les joueurs d'AD&D pouvaient déjà se procurer *The World of Greyhawk*, le monde créé par Gary Gygax pour ses propres campagnes, repris dans les premiers modules de AD&D. Gygax ayant été remercié, TSR a décidé de recréer un nouveau monde, où tous les modules à venir prendront place. La boîte de *Forgotten Realms* contient quatre cartes en couleur, des transparents avec des hexagones surimprimés, et deux livrets de 96 pages.
Le premier livret est une encyclopédie destinée aux joueurs et qui décrit tous les aspects du monde, par ordre alphabétique. Le deuxième, pour le Maître de Donjon, décrit les monstres, trésors, sorts et personnages importants des Royaumes Oubliés.
Superbement présenté et bien conçu, le projet souffre bizarement de la trop grande cohérence de l'ensemble du monde (on aurait aimé un peu plus de diversité), surtout en comparaison du produit équivalent proposé pour D&D (voir notre autre tête d'affiche).

Pierre Rosenthal

Forgotten Realms est un supplément pour AD&D en anglais édité par TSR.



ENCYCLOPEDIE GALACTIQUE TOME 1

L'Empire prend son envol...

Présenté comme les règles avancées d'Empire Galactique, ce superbe livre grand format de 96 pages est bien plus que cela : c'est un magnifique recueil d'informations qui permet enfin de tirer le meilleur parti d'un jeu qui, il faut bien l'avouer, était en train de tomber injustement dans l'oubli.
Les renseignements fournis dans cet ouvrage sont d'une richesse exceptionnelle. On y découvre, entre autres, comment est né l'Empire, comment fonctionnent les vaisseaux, quelle est l'organisation politique qui régit l'univers, etc... Le tout est passionnant de bout en bout et émaillé de dessins splendides signés Manchu.
Au rayon « nouvelles règles », on assiste à une véritable révolution. Le système de résolution d'Empire Galactique subit une refonte complète et gagne en simplicité. On apprend également comment construire de nouveaux vaisseaux et comment régler sans maux de tête des combats spatiaux.
Il faut saluer la véritable volonté d'originalité de ce supplément hors du commun. Evidemment, on retrouve, ça et là, des poncifs de la « hard S.F. » (combats spatiaux, dimensions...). Mais le plus intéressant, c'est la présentation d'un univers ultra-moderne et crédible, comme jamais on n'en a vu jusqu'à présent dans les jeux de rôles futuristes. Parmi les innovations les plus étonnantes, signalons notamment l'idée du « Triche-Lumière », un univers parallèle qui se prête à mille aventures étranges.
Seul problème : la complexité rebutante de certaines formules mathématiques présentées au fil des pages. Mais avec le secours d'une bonne calculatrice, le maître de jeu devrait facilement s'en sortir. Pour le reste, le premier tome de l'Encyclopédie Galactique sait faire la part belle à l'imagination, une qualité trop souvent absente des jeux sortis ces derniers temps. Un très beau travail !

Jean Balczesak

L'Encyclopédie Galactique (Tome I) est un supplément pour le jeu de rôle Empire Galactique publié par Robert Laffont. Prix : 125 francs.

GAZETTEER GAZ1 : The grand duchy of Karameikos

Voilà une idée qu'elle est bonne !

Les joueurs de Donjons & Dragons vont être contents, ils disposent maintenant d'une série de suppléments appelés *Gazetteer*, tous bâtis sur le même modèle, qui leur présente à chaque fois une région relativement importante où s'aventurer. Car, depuis la sortie des boîtes Compagnon et Masters, il semble évident que ce jeu se rapproche plus de la Campagne que des modules classiques.
Les Gazetteers sont présentés sous la forme de livret de 64 pages (taille gros module TSR), plus une grande carte couleur de la région et des villes impor-

tantes. Le premier de ces suppléments décrit en détail le duché de Karameikos, qui n'était qu'esquissé dans la boîte de règles Expert. On y trouve de précieuses indications sur l'histoire, l'économie, la politique, la population, les personnages importants, les coutumes et les religions de Karameikos. Des méthodes sont proposées pour transformer vos aventuriers en vrais natifs de l'endroit. Des modifications de règles permettent de donner des talents variés aux aventuriers. Enfin, s'il n'y a pas de module à jouer, les dernières pages vous donnent quantité d'« Instantanés » pour tous niveaux et vous ouvrent ainsi les portes de l'aventure.
Nous aurions du mal à ne pas aimer ce supplément, puisqu'il reproduit la même démarche que nous essayons avec Laelith. Plus qu'une boîte monolithique, les livrets permettent de découvrir des univers bien cohérents et différents. De plus, malgré un grand souci de détail, il y a suffisamment d'espaces vierges, de pistes, pour laisser place à l'imagination du Maître de Donjon. Une grande réussite.

Pierre Rosenthal

Gazetteer, GAZ1, GAZ2, etc..., sont des suppléments en anglais pour D&D, publiés par TSR.

ADVANCED RUNEQUEST

Les choses se compliquent...

Le premier tome de l'édition anglaise de RuneQuest III avait affolé certains puristes à l'esprit chagrin : mais où étaient passées toutes les règles et les tables (parfois indigestes) qui avaient fait du jeu d'Avalon Hill un monument de richesse ludique exploitable à l'infini ? Qu'ils se rassurent ! Avec Advanced RuneQuest, Games Workshop leur propose un supplément de 158 pages qui les comblera. On y trouve à peu près tout ce qui avait été « élagué » dans les règles de base, ce qui en fait, toutes proportions gardées, une sorte de « D.M.G. » indispensable au RuneQuester fanatique.
Ce bel ouvrage joliment illustré regorge de précisions, de règles et de conseils. Citons, entre autres : les Tables d'Occupation permettant d'affiner le background des personnages, un approfondissement des règles de combat, des illustrations représentant les armes, des tables de modificateurs pour certaines compétences (en Perception et Discrétion), tout un tas de nouvelles divinités, une profusion de sortilèges et une étude détaillée consacrée aux bateaux. Pour compléter le tout, on trouve également un petit scénario bien conçu et une quinzaine de pages de références amovibles.
Advanced RuneQuest reste cependant un « supplément ». Il est inutilisable si l'on ne possède pas les règles de base et son contenu n'est, à priori, pas indispensable, bien que certaines des précisions apportées soient vraiment très importantes (notamment dans le domaine de la magie et de la religion). L'un dans l'autre, c'est une excellente réalisation qui devrait satisfaire les nouveaux joueurs que les règles de base avaient alléchés, tout en offrant aux vieux maniaques de RuneQuest II (il y en a !) un recueil regroupant les principales additions aux règles de l'édition très onéreuse d'Avalon Hill. Les choses se compliquent... mais le plaisir de jeu n'en est que plus grand !

Maria Delgatto

Advanced Runequest est un supplément en anglais pour RuneQuest, publié par Games Workshop.

RUNEQUEST MONSTERS

Manual ?

Dites-voir : avec ces trois livres à reliure cartonnée, vous ne trouvez pas que l'édition anglaise de RuneQuest fait irrésistiblement penser à un autre jeu... hum... plus ancien ? Manifestement, les bonnes idées ne se perdent pas !
Troisième tome de la série RuneQuest de Games Workshop, « Monsters », comme son nom l'indique, dévoile les secrets et les mystères de 95 créatures plus ou moins monstrueuses de l'Allosaure au Zombie, en passant par le Hobbit, l'Orc et le Jabberwock. Bref, de quoi amuser des joueurs et leur maître pendant de longues parties.
Mais, si jusqu'à présent nous n'avons pas hésité à dire tout le bien que nous pensions de l'édition anglaise de RuneQuest, nous sommes obligés d'émettre quelques réserves en ce qui concerne ce nouveau livre. Tout d'abord, il faut signaler que l'on retrouve ici les caractéristiques, dans une présentation quasi-identique, des trente créatures présentées dans les règles de base. Ensuite, on ne peut que déplorer une grave baisse de qualité en ce qui concerne les illustrations. La plupart d'entre-elles ne sont, au mieux, que du « remplissage ». Ce qui fait que la masse « utile » des informations contenues dans ce livre est bien inférieure à ce que pourrait laisser attendre ses 110 pages. Evidemment, « Monsters » est quand même un supplément intéressant, mais l'impression de « baclé » qui s'en dégage est un peu frustrante. Espérons qu'il ne s'agit que d'une erreur de parcours que Games Workshop démentira avec ses prochaines parutions...

Jacques Dalstein

RuneQuest Monsters est un supplément en anglais pour RuneQuest publié par Games Workshop.

DRAGONLANCE ADVENTURES

Une bien belle variante...

A le voir comme ça, avec sa belle couverture cartonnée, on pourrait croire que ce supplément n'est « que » le douzième (déjà) livre de la série AD&D. Mais, dès qu'on s'y plonge, on découvre qu'il s'agit essentiellement d'une « variante ». Le monde de Krynn, qui est présenté ici, est directement issu des modules best-sellers de la série Dragonlance, qui avait su écorcher les règles de base d'AD&D quand le besoin s'en faisait sentir. Mais que trouve-t-on dans les 128 pages de cet impressionnant ouvrage ?
Du background, bien sûr, mais aussi des nouvelles classes (Chevalier de Solamnia et Tinker), de nouvelles races (dont les excellents Kenders), des objets magiques, des dieux, des monstres, des NPCs, et bien d'autres choses encore... La plupart des informations ont déjà été présentées dans les modules de la série, mais elles ont été développées pour les rendre plus « jouables » et permettent désormais de conduire une véritable campagne originale dans le Monde de Krynn.
Au chapitre des défauts, deux choses doivent être signalées. D'abord, la plupart des illustrations intérieures ne sont que des reproductions de dessins déjà publiés. Ensuite, « Dragonlance Adventures » ne se suffit pas lui-même pour exploiter pleinement le Monde de Krynn. En effet, les cartes fournies manquent cruellement de détails et la préface recommande de faire l'acquisition de l'Atlas de Krynn, un supplément à paraître. A part ça, ce livre bien rempli est une acquisition tout à fait honorable pour la bibliothèque du donjonneur fanatique. Mais, encore faut-il qu'il ait envie de jouer dans l'univers de Dragonlance... ce dont il aurait tort de se priver !

Jacques Dalstein

Dragonlance Adventures est un livre pour AD&D en anglais publié par T.S.R..

L'AFFAIRE DE QUEEN'S PARK

Sherlock fait du sport

Quatrième supplément pour Détective Conseil, L'Affaire de Queen's Park dépasse tout ce qui a déjà été publié pour ce jeu, en termes de complexité et de détails.
Présenté dans l'habituelle chemise cartonnée, il comprend : un livret « Mémoires », un livret « Enigmes », un recueil de journaux, un épais dossier de 281 pistes.

une carte d'état major de Queen's Park qui est au centre de l'affaire, une liasse de « Feuilles Horaires » et une enveloppe contenant des fac-similés de lettres et autres indices.
L'enquête commence avec la disparition de Franklin Kearney, un journaliste sportif de la « Queen's Park Sporting Gazette ». Très vite, les joueurs se retrouvent plongés dans l'univers du sport à l'anglaise, où le Criquet règne en despote. Mais le voile paisible des apparences se déchire bientôt, laissant apparaître les signes d'un abominable complot. Plus que jamais, il faudra beaucoup de patience et de sagacité pour dénouer un incroyable écheveau de pistes, toutes plus embrouillées les unes que les autres.
« Queen's Park » n'est vraiment pas une enquête comme les autres. Proposée jadis aux joueurs américains sous la forme d'un concours (à la façon de l'excellente « Affaire de l'Oiseau de Papier » chez nous), elle se déroule en quatre jours, du 5 au 8 septembre 1888. Ici, le temps a une importance primordiale et des règles très simples permettent de simuler son écoulement, ajoutant une notion supplémentaire de suspense à un jeu qui n'en manquait déjà pas.
Ce supplément ne s'adresse manifestement pas à des joueurs débutants, et les « Holmesiens » accomplis peuvent eux-mêmes être déroutés par les difficultés qu'ils rencontreront pour solutionner ce mystère (il m'a fallu du temps avant de découvrir la vérité !). Néanmoins, « Queen's Park » définit de nouveaux standards de qualité dans le domaine du jeu et ne peut que satisfaire les détectives frustrés qui sommeillent en chacun de nous. Encore !

Roger Wenk

L'Affaire de Queen's Park est un supplément en français pour le jeu Sherlock Holmes Détective Conseil publié par Jeux Descartes. Prix : 139 francs.

GREEN AND PLEASANT LAND

God save Cthulhu !

Les amoureux de la belle Albion vont avoir une nouvelle occasion de se réjouir. Après « Cthulhu by Gaslight », qui décrivait l'Angleterre à la fin de l'ère victorienne, voici une mine de renseignements sur la Grande Bretagne de l'entre deux guerres. « Green and Pleasant Land » est un recueil superbe, et il faut saluer la qualité du travail accompli par Pete Tamlyn, son auteur.
Les sujets abordés sont d'une grande variété, allant des loisirs à l'aviation, en passant par les moyens de communication, sans oublier tous les aspects de la vie sociale. Des règles particulières (dont certaines avaient été publiées dans les pages de White Dwarf) permettent de créer des personnages typiquement « british » et l'iconographie, comprenant notamment des photographies d'époque, est aussi abondante que soignée.
La deuxième partie de l'ouvrage regroupe trois scénarios : « The horror of the Glen » (le charme subtil de l'effroi à l'écossaise), « Death in the post » (à propos d'un papyrus meurtrier) et « The shadow over Darkband » (une promenade sur les canaux des Midlands). Conçus astucieusement, ils permettent au Gardien des Arcanes d'utiliser au mieux les renseignements contenus dans les pages précédentes. A signaler : la présence à la fin de ce livret de 80 pages d'une nouvelle écrite par Brian Lumley.
Servi par une présentation très agréable, « Green and pleasant land » est un outil indispensable pour les Gardiens désireux d'élargir leur champ d'activité. Même si l'ensemble paraît parfois un peu « décousu » (un défaut difficile à éviter avec une compilation d'articles), et si certains sujets auraient mérité une étude plus approfondie, il n'en reste pas moins que ce supplément est le résultat d'un remarquable travail de recherche et de synthèse. Enthousiasmant !

Denis Beck

Green and Pleasant Land est un supplément en anglais pour L'Appel de Cthulhu, publié par Games Workshop.

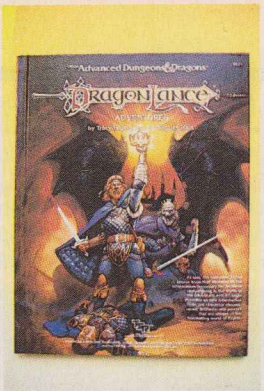
MISKATONIC UNIVERSITY GRADUATE KIT

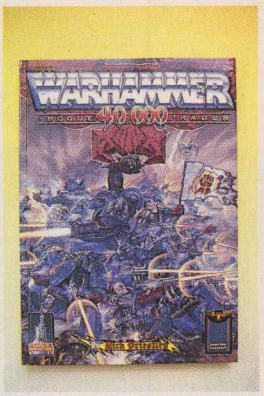
Comme si vous y étiez...

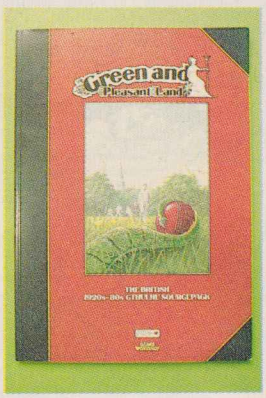
Imaginez une seconde que vous soyez étudiant en Métaphysique Médiévale à l'université Miskatonic à la rentrée 1987. Vous venez de coller votre photo sur votre carte de réfectoire, vous avez été contacté pour faire partie du club Omega. Il vous faut à présent choisir vos cours parmi les 165 options proposées et trouver votre piaule grâce au plan du campus qui vous a été obligemment remis lors de votre inscription...
Miskatonic University Graduate Kit n'est pas un supplément comme les autres. C'est le moins que l'on puisse dire. Il regroupe tout ce qu'un véritable étudiant aurait en main s'il s'inscrivait dans cette université : cartes, autocollants, un diplôme de baccalauréat flambant neuf, une liste des cours, un plan du campus auréolé de publicités, etc... L'ensemble est superbe, complètement fou, aussi fou que les professeurs...

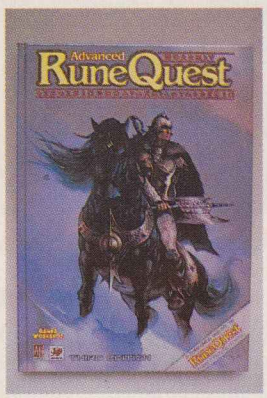
Pierre Lejoyeux

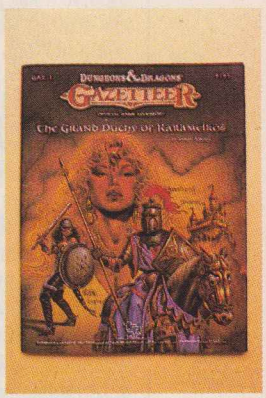
Miskatonic U. Graduate Kit est un supplément en anglais pour l'Appel de Cthulhu édité par Chaosium.

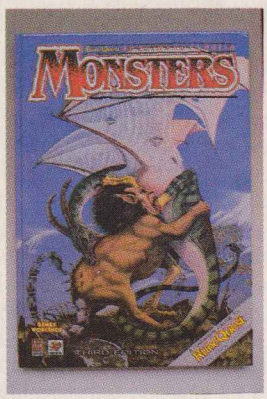




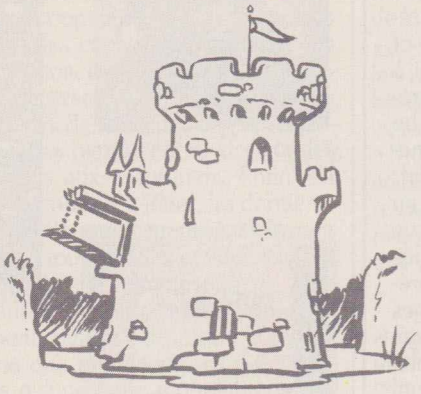




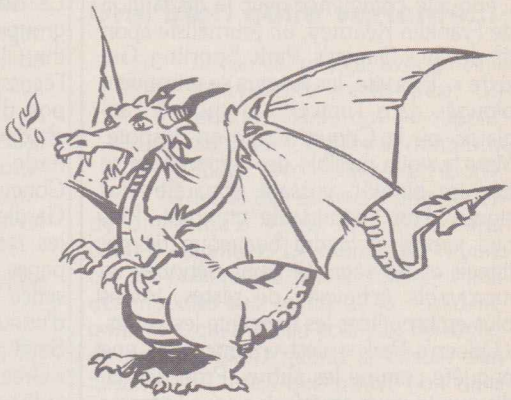




Donjons & Dragons



ou



Donjons & Dragons ?

Là est la question !

Enfin, nous pouvons jouer au premier des jeux de rôle dans la langue de Descartes. Mais alors que le grand public va jusqu'à confondre Donjons & Dragons avec le jeu de rôle en général, les aficionados ne voient pas toujours les différents aspects de ce jeu à la longue histoire. Il était peut être temps d'étaler sous vos yeux ces diverses boîtes et livrets, aux multiples apparences.

La situation est classique : « *Viens chez moi, on va jouer à Donjons & Dragons* ». Le soir venu, je débarque avec mon personnage et mon Manuel des Joueurs. Catastrophe, mes copains ont, eux, une boîte multicolore venue d'un autre âge, récupérée par on ne sait quelle incantation dans une foire locale. Suis une tentative plus ou moins laborieuse pour leur faire comprendre que : non, je ne joue pas au même jeu qu'eux. Non, personne ne pratique plus cette version. Oui, s'ils veulent s'acheter de quoi jouer, tout leur budget carambars va y passer.
Puis je m'assoie, et devant un chocolat chaud, je leur narre la fabuleuse histoire de Donjons & Dragons.

Il était une fois...

En ce temps là donc (alors que les Français ont encore des bérets sur la tête et des baguettes sous le bras), Monsieur Gary Gygax conçoit des wargames : ce genre de jeu avec plein de petits pions carrés, ou de soldats de plomb, et qui fait se battre des armées entre elles.
Un peu plus tard, des Australiens inventent *Dungeon,* un jeu de plateau plein de monstres, de salles et de trésors. Puis des Américains lancent *Dragon,* encore un jeu de plateau avec des hobbits, des elfes, des salles, des monstres et des trésors. Pendant ce temps, Monsieur Gygax met au point des règles de wargame pour des hobbits et des elfes (sans monstres, sans salles et sans trésors). Enfin, avec un vieux copain, Dave Arneson, il invente un jeu d'exploration de souterrains, avec des elfes, des hobbits, des magiciens et des guerriers, des salles, des monstres et des trésors et surtout, sans plateau de jeu, et sans but final.
Donjons et Dragons est né, en l'an de grâce 1974.

Quatre versions de la boite de base.

Vendu sous la forme de trois petits livrets mythiques et fabriqué sur une table de cuisine, le jeu démarre très lentement avant de prendre de l'ampleur. *(Petite annonce : rédacteur Casus Belli achète bon prix édition originale de D&D et suivantes, contacter le journal).*
Devant le succès, Gygax et Arneson préparent une nouvelle édition, le Basic D&D, qui verra le jour en 1977. Mais la version de base est limitée et prévoit expressément, pour continuer à jouer, de se procurer les Règles Avancées de Donjons et Dragons (AD&D).
Ecrites par le seul Gary Gygax en 1978, elles comprennent les trois ouvrages suivants : Players Handbook (Manuel des Joueurs), Dungeon Masters Guide (Guide du Maître), et Monster Manual (Manuel des Monstres, actuellement en cours de traduction). Le système y est changé, plus complexe mais aussi plus ouvert.
Tout n'est pas pour autant terminé pour Donjons et Dragons de Base (D&D), qui subit une transformation et se retrouve premier maillon d'une deuxième gamme, différente, qui se poursuivra parralèlement avec une seconde boîte, pour joueurs confirmés, appelée D&D Expert. (Que ceux qui n'ont pas compris se rassurent, un jour je leur raconterais l'histoire de Légendes et Premières Légendes).
Pendant ce temps AD&D poursuit jusqu'à nos jours son petit bonhomme de chemin et publie des suppléments en pagaille, du Deities & Demigods au Manual of The Planes. Dernier épisode du feuilleton : Gary Gygax est mis à la porte de sa propre société, les gestionnaires de TSR le trouvant finalement trop peu sérieux à leur goût.
Quant au destin parallèle de D&D, il passe par une troisième version de la boîte de base, changeant notamment tout ce qui concerne les clercs, les dieux, le bien et le mal. Les éditeurs voulant sans doute casser cette image soigneusement entretenue dans les médias à sensation

du « jeu du diable ». Puis suivront trois boîtes supplémentaires, concluant enfin cet ensemble de règles.

Le système Donjons & Dragons

Alors ? Que penser de cette chimère à deux têtes ? Pour suivre une démarche pédagogique, voyons dans un premier temps ce qui est commun aux deux systèmes, avant de les détailler chacun séparément, et enfin d'en montrer les différences. (Avant bien sûr, l'interro écrite pour les endormis du fond).

Jeu ou Simulation ?

Une des grandes erreurs, à l'heure actuelle, est de vouloir comparer Donjons & Dragons aux jeux de rôle récents. On essaye alors d'appliquer des critères de simulation, de respect d'une « pseudo-réalité » fantastique. Je pense que l'on se trompe largement.

Donjons & Dragons a été échafaudé avec une orientation encore très proche des jeux traditionnels. Et s'il n'y avait pas de vainqueur, il fallait quand même que les personnages soient équilibrés. C'est à dire équivalents, avec des chances égales de « gagner ». Ainsi sont donc nés les restrictions comme : un magicien ne peut utiliser que la dague, pas l'épée, etc... De plus, il était évident qu'en se lançant en pionnier, le jeu ne serait forcément pas parfait au premier essai. D'où le nombre relativement impressionnant d'incohérences dans les règles (Oui, oui, nous y reviendrons, mais plus loin). D'où aussi la gamme des 3 réponses du Maître de Donjon à ses joueurs lorsqu'il leur interdit de faire une action précise pourtant logique :

1) C'est Donjons ! (avec la page du livre en regard pour bien montrer le point de règle).
2) C'est magique ! (quand on ne retrouve plus la page).
3) C'est comme ça ! (Zut, enfin, c'est vous le Maître ou quoi ?).

Mais regardons plutôt les principaux points qui caractérisent D&D et AD&D, et les différencient des autres jeux de rôle.

Classes de personnage

Chaque joueur doit choisir une classe pour son personnage (c'est à dire une profession). Cloisonnés de façon artificielle par leur classe, les personnages sont spécialisés et par là même, obligés de s'entraider pour réussir. Des artifices, comme des limitations sur le port d'armes et d'armures, équilibrent la puissance des différents types de personnages. Les quatre classes principales sont : le guerrier (le combattant ultime), le magicien (aux sortilèges multiples), le clerc (qui soigne et qui a la connaissance) et le voleur (furtif espion commando). D'autres types de personnages existent suivant que l'on joue à D&D ou AD&D.

La spécialisation engendrant la frustration de joueurs qui auraient aimé avoir des personnages plus originaux, la plupart des magazines consacrés au jeu de rôle ont alors proposé à leurs lecteurs de nouvelles classes de personnages (et oui, même Casus y est passé) dont les plus célèbres restent : le Barbare, le Samouraï, la Houri, le Nécromancien et le Ninja.

Alignement

Le comportement global des personnages est schématisé par un choix global entre, d'une part le Bien, le Mal ou la Neutralité, d'autre part la Loi, le Chaos ou la Neutralité, le tout formant neuf combinaisons.

Cet aspect du jeu est un des plus controversés, mais lui donne aussi son originalité. D'un côté, certains joueurs, sous le prétexte qu'ils sont « mauvais chaotique », estiment normal de tuer tout le monde, et se choquent quand on leur reproche. Le joueur qui choisit d'être « bon » est alors considéré comme un benêt, qui ne sait pas où est son intérêt.

De l'autre, par son côté simpliste, ce système, s'il est bien employé, permet de donner à des novices des notions de jeu d'acteur, plus proche du théâtre que d'un jeu traditionnel.

Niveaux

allaient punir d'ignobles monstres sanguinaires, et récupérer ce que ces horribles avaient dérobé au bon peuple. Il semblait donc logique de mesurer leur réussite par des valeurs chiffrées, et correspondant au succès de leur mission.

Le problème a été le dérapage, lorsque les joueurs ont voulu incarner des « mauvais », et se sont lancés dans une course à la puissance, et donc aux massacres organisés.

Les autres aspects du système de jeu, comme le combat, la magie sont aussi uniques mais ne constituent pas les éléments les plus représentatifs. On les retrouve plus volontiers dans d'autres jeux de rôle, à peine modifiés.

Donjons et Dragons

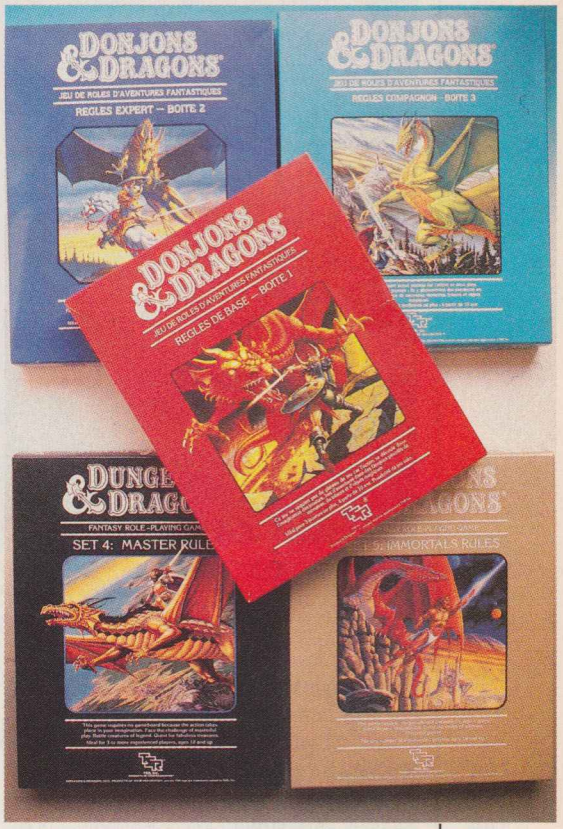
Les joueurs du non-A

Curieusement, par l'artifice des différentes versions, le premier des deux jeux est celui qui se trouve être le plus récent.

Ainsi donc, en 1977, la boîte de base de Dungeons & Dragons paraît. Pendant ce temps là, Gygax avait continué à pratiquer son jeu, concevant de très nombreuses modifications et améliorations, qu'il publiera sous le titre de Advanced Dungeons & Dragons. Mais petit problème de marketing, la boîte se vend bien, et les acheteurs sont frustrés d'avoir commencé à jouer à un jeu et de devoir en changer au bout d'un court moment. Il est donc décidé de remanier profondément les règles, pour ne plus faire référence à AD&D et de créer deux gammes bien distinctes. L'une (AD&D) sera disponible sous forme de livres, l'autre (D&D) en boîte comme un jeu traditionnel. La deuxième de la série aura pour nom Règles Expert, et permettra de jouer plus longtemps à D&D.

Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes quand patatras, les journalistes commencent à parler dans leurs colonnes de jeu de rôle démoniaque, de suicides de joueurs. (Nous ne nous attarderons pas plus longtemps sur ce sujet). Mais surtout, les ligues religieuses, très puissantes aux Etats-Unis, accusent ce jeu de montrer des croyances et des mythologies païennes (grecque par exemple), ou de parler de diables et de démons. La ligne de tir est fixée sur Donjons & Dragons (AD&D est moins connu des médias), favorisant une troisième édition. Celle-ci gomme tout aspect « religieux ». Il y a bien des clercs mais pas de Dieux (ou de Dieu), les sorts sont donnés par des « forces » mystérieuses. Quant à l'alignement, il voit disparaître la notion de Bien et de Mal. Une 4ème version suivra peu après, qui remanie quelques passages en contradiction avec les derniers volets de la série : Masters et Immortals. De plus, la traduction française de la 3ème version est plus ou moins entachée d'erreurs diverses.

C'est cette 4ème version que nous allons détailler. (Attention, la couverture est la même que pour la 3ème édition, seule une mention intérieure permet de faire la différence).



La famille D&D: 5 boites, dont 3 en français

Boîte de Base (traduite)

Cette boîte contient maintenant deux livrets à la place d'un seul. Le premier est destiné aux joueurs, le second au Maître de Jeu. Un grand effort a été fait pour accueillir le novice. Une aventure solo, des règles progressives, on est loin du jeu pour initiés des premiers temps.

Permettant de jouer les niveaux 1 à 3, cette boîte est assez vite limitée et il est presque indispensable de posséder aussi les règles Expert.

Expert (traduite)

Bienvenue à vous, aventuriers des niveaux 4 à 14. Cette boîte est principalement l'extension du système montré auparavant. Peu de nouvelles règles, mais de grands développements de celles qui n'avaient été jusque là qu'esquissées. L'ensemble Base plus Expert permet de jouer quelques longues années.

Compagnon (traduite)

Alors que les deux premiers volets se consacraient aux aventures en petit groupe, le Compagnon ouvre la porte aux armées, aux domaines. Maintenant on peut devenir chef d'une province, la gérer, la défendre. On apprend aussi l'existence de plans parallèles où vivent de puissantes entités. Heureusement, être de niveaux 15 à 25 aide à supporter ces nouvelles découvertes.

Masters (en anglais)

Deux parties bien distinctes dans ces règles. D'abord la continuation des boîtes précéden-

AD&D: les 5 premiers volumes, familiers aux joueurs de la première heure, et leur version modernisée ou traduite. Bye bye Fiend Folio...

tes, avec de nouveaux additifs et précisions, mais surtout la connaissance de personnages nommés Immortels, aux pouvoirs équivalents à ceux qu'auraient des Dieux. Et, révélation suprême, une fois passé le niveau limite (le 36ème), le joueur peut espérer voir son personnage devenir Immortel à son tour.

Immortals (en anglais)
Ultime volet du système D&D, la boîte des Immortels explique les fondements de l'Univers, et comment les joueurs, arrivés à ce stade, peuvent agir pour en conserver l'équilibre. (Tête d'affiche CB n°36).

In Fine
Donjons & Dragons possède un gros avantage, il a bénéficié de quatre versions. Cela a permis des tests plus complets et donc donné un jeu plus homogène. Par contre, sa découpe en cinq boîtes gène le Maître de Donjon, qui a souvent besoin de connaître ce qu'il y a « au-delà » pour construire ses scénarios. Sans compter la perte de temps pour retrouver la bonne information parmi les dix livrets.

Règles Avancées de Donjons & Dragons

Le plus vaste des fourre-tout
Créé en 1978 par Gary Gygax sans Dave Arneson, le système Avancé est un développement de chacun des points des règles de base. La volonté de Gygax a sans doute été d'aller vers plus de « réalisme ». Ainsi les races et les classes de personnages sont indépendantes, le maniement des armes est plus complexe, la magie a des règles plus nombreuses. C'est justement cette recherche d'une plus grande simulation qui cause de grands problèmes, remettant en cause cette notion « d'équilibre » entre les différents personnages. Contrairement à D&D, le système avancé n'a connu qu'une seule édition, les changements de couverture des différents livres sont donc purement esthétiques. Une seconde édition serait en préparation à Lake Geneva, mais l'ampleur du projet semble paralyser quelque peu ses responsables.
Mais feuilletons plutôt ces livres (assez chers si on les additionne !).

Manuel du Joueur (traduit)
Ce livre contient tout ce que doit et peut savoir le joueur lorsqu'il débute. Les différents types de personnages sont détaillés, et la partie description des sorts magiques est très importante. En regard des jeux « récents », le Manuel est un calvaire pour le joueur débutant. Touffu, peu explicatif, il est presque nécessaire d'être « initié » par des amis si l'on veut avoir une chance de jouer, ou bien être très courageux. Il est symptomatique que les conseils sur la façon de pratiquer le jeu se trouve vers les 2/3 de l'ouvrage, à un endroit que peu de lecteurs atteignent.

Guide du Maître (traduit)
Souvent appelé « la bible », cet ouvrage impressionnant par son volume d'écriture contient tout ce que peut savoir un Maître de Donjon. Si le Manuel nécessitait du courage, le Guide demande, lui, du sacrifice. Et c'est avec une certaine admiration que le joueur regarde le Maître qui sait retrouver rapidement un point de règle dans ce livre où l'ordre n'a plus cours, où tout est classé de façon aberrante. Pour tout arranger, il y a des contradictions entre le Guide et le Manuel, mais heureusement, il est indiqué que c'est le Guide qui prévaut. Par contre, il est plus ennuyeux de trouver à propos d'un point de règle, deux explications différentes dans le Guide suivant la page que l'on lit (les armures magiques par exemple). Quel dommage qu'il n'existe pas de deuxième édition ! Un défaut qui a toutefois l'avantage de procurer aux Maîtres de Donjon des sujets de discussions sans fin...

Manuel des Monstres (en cours de traduction)
Troisième volet du système, ce livre contient les descriptions de bébêtes qui veulent du mal aux aventuriers. On y trouve presque tous les monstres des diverses mythologies. Il est normalement interdit aux joueurs de le consulter, pour conserver intacte l'émotion de découvrir ces charmantes horreurs au détour d'un couloir. Le monstre est l'âme même de AD&D et les nombreux magazines (dont Casus) proposent régulièrement des contributions à la galerie de portraits.
La traduction française va sans doute dérouter bon nombre de joueurs habitués au nom anglais du monstre, et qui découvriront la puérilité des appellations (Mind Flayer sonne quand même mieux que Flagelleur Mental).

Legend & Lore (en anglais)
(Anciennement Deities & Demigods)
D'abord écrit pour D&D, ce supplément est passé dans la gamme AD&D. Il décrit les pouvoirs, apparences et attributs des dieux de presque toutes les mythologies. Comme les clercs doivent obligatoirement choisir un dieu, il est parfois plus facile de se référer à des mythes connus que d'en créer de nouveaux de toutes pièces. Le changement de titre est sans doute dû aux polémiques sur la religion qu'avait engendrés Donjons & Dragons.
Signalons que la première édition du « Deities » comprenait les mythologies de Lovecraft et de Moorcock (Elric le Nécromancien). Elles ont disparu suite à la parution des jeux de Chaosium.

Fiend Folio (en anglais)
Le magazine anglais White Dwarf est né peu après AD&D. Presque aussitôt, il propose une série de monstres plutôt originaux. Le Fiend Folio est la compilation de ces monstres « made in England ». Les relations USA-UK

l'espace le + cadeau

BILLARDS DE TABLE A PARTIR DE 875 F
JEUX DE BOULES D'INTERIEUR 120 F
JEUX DE CURLING DE TABLE 150 F,
ROULETTES, BACCARA, TAPIS DE JEUX,
PLAQUES ET JETONS...

NOUVEAUTÉS EN FRANCAIS

RUNEQUEST (en français)	230 F	LE CHANT DES ENFERS (Stormbringer)	105 F
BLOOD BOWL (en français)	NC	ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE (Emp. GALACTIQUE)	125 F
LES CONTRÉES DU RÊVE (Mod CTHULHU)	125 F	RÊVE DE DRAGON : MIROIR N° 5	69 F
CTHULHU BY GAZLIGHT	115 F	B8 (D&D) L'ODYSSÉE DU ROCHER	65 F
LE REJETON D'AZATHOTH (Mod. CTHULHU)	115 F	U1 (AD&D) LE SECRET DE SALTMARSH	65 F
LA VALLÉE DES ROIS (Mod. LEGENDE)	NC	U2 (AD&D) LES DANGERS DE DUNWATER	65 F

NOUVEAUTÉS EN ANGLAIS

AD&D DRAGONLANCE ADVENTURE	145 F	OPERATION STARFIRE (Mod. Top. Sec.)	50 F	ARKHAM HORROR (Board Game CTHU)	210 F
AD&D FORGOTTEN REALMS	135 F	ENTS OF FANGORN (Mod. MERP)	95 F	INVINCIBLE OVERLORD	215 F
AD&D N 5 UNDER ILLEFARM	60 F	BRIGANTS OF MIRKWOOD (Mod. MERP)	55 F	SUCCESSION WARS (FASA)	200 F
CYBORG COMMANDO	125 F	BEYOND THE CORE (Mod. SPACE MAST)	95 F	DEATH ON THE REIK (Warham RPG)	120 F
AD&D : S1-4 REALM OF HORROR	85 F	KUISR ROCKS ! (Mod Living Steel)	75 F	MEGA MANIA	90 F
RUNEQUEST MONSTER (U.K.)	120 F	THE ORIONS (Star-Treck Sup.)	120 F	BLOCK MANIA	145 F
TRAVELLER 2300	170 F	ROAD ATLAS EAST COAST (Car war)	60 F	RAID ON ST NAZAIRE (AVH)	180 F
AURORE. SOURCE BOOK T. 2300	85 F	ROAD ATLAS WEST COAST (Car war)	60 F	RAF (New Version)	170 F
SHIPS POUR TRA. 2300	75 F	WARHAMMER 40 000	175 F	SOLDIERS (WEG)	170 F
JORUNE RPG	220 F	BLOOD BOWL	135 F	CENTRAL AMERICA (VG)	265 F
BURDOTH (JORUNE COMP.)	75 F	DEATH ZONE (Blood Bowl)	85 F	SCORCHED EARTH (Mod. Europa)	510 F
ARDOTH (JORUNE COMP.)	80 F	GAMARAUDER GAME (TSR)	135 F	PLATOON (AVH)	145 F
TOP SECRET (TSR)	135 F	INTERCEPTOR (FASA)	200 F		

ET TOUJOURS...

EN FRANÇAIS

				EN ANGLAIS	
LIVRE DU MAÎTRE	155 F	PARANOIA	140 F	AD&D MANVAL OF THE PLANE	145 F
LIVRE DU JOUEUR	145 F	MALEFICE	160 F	BATTLETECH	170 F
STORM BRINGER	175 F	CROISADES	185 F	CITYTECH	170 F
J. DE R. DE LA TERRE DU MILLIEU	175 F	LE CHATEAU DES TEMPLIERS (Mod. Croisades)	135 F	AEROTECH	125 F
CTHULHU	175 F	LA CITE MEDIEVALE (Mod. Croisades)	135 F	BATTLE FORCE	200 F

C'est l'Oeuf Cube, bravo !

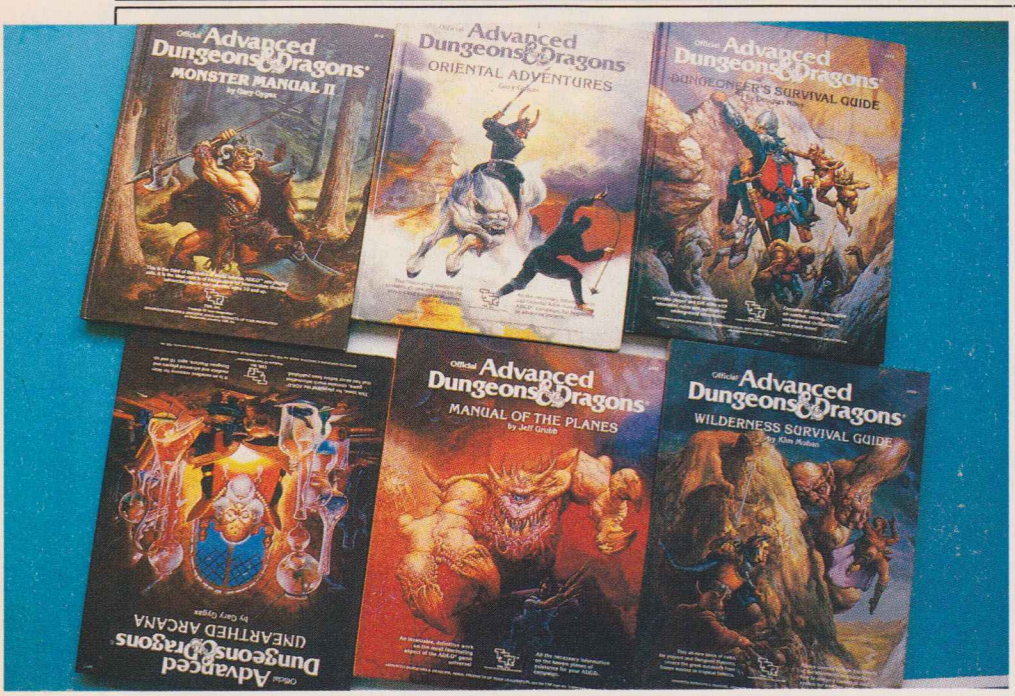
2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

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

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
..... TEL. .....
C.P. ..... VILLE .....

JS 48 DESIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX ☐ LISTE CASSE-TETE ☐ TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'ŒUF CUBE - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)



AD&D: les 6 volumes de la période nouvelle vague.

semblant se détériorer, il ne serait plus réédité. Ce serait dommage pour certains de nos rédacteurs de modules qui en font grand usage.

Monster Manual II (en anglais)
Encore plus cruels et plus méchants ou plus bizarres. Pour compléter la collection.

Unearthed Arcana (en anglais)
Ce livre est un complément au Manuel du Joueur car il propose de nouveaux sorts, races et classe de personnages. Mais sa parution provoqua une grande polémique : faut-il l'interdire ? Le problème est que l'Arcana introduit la surenchère parmi les nouveaux personnages qui deviennent encore plus puissants, et bardés de capacités spéciales, bouleversant l'équilibre entre les classes, et cela au nom d'un « réalisme » voulant que : si les monstres peuvent le faire pourquoi pas nous ? Le genre de raisonnement qui poussait des joueurs à devenir vampire parce qu'ils pouvaient se transformer en chauve-souris.
Personnellement, je suis contre, mais vous faites ce que vous voulez.

Oriental Adventures (en anglais)
Cas à part, ce livre donne de toutes nouvelles règles pour jouer un Donjons et Dragons japonais. Il est en fait un troisième système vraiment indépendant que nous ne détaillerons pas ici.

Dungeonneer's Survival Guide (en anglais)
Un supplément pour connaître les profondeurs de la terre, voilà l'idée directrice de ce livre relativement pertinent puisque la plupart des aventures se déroulent dans des souterrains.
L'ouvrage introduit aussi de nouvelles règles de jeu apparentées aux compétences que l'on trouve dans d'autres jeux, plus récents. (T.A CB n°34).

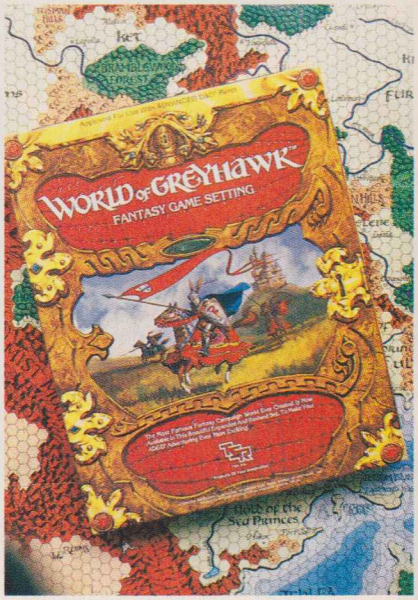
Wilderness Survival Guide (en anglais)
Une tentative pour appliquer la recette du précédent livre aux extérieurs. Raté ! (T.A CB n°36).

Manual of The Planes (en anglais)
Dernier volume en date de la série, il est consacré aux univers parallèles, où vivent Diables et Dieux. Indispensable pour les parties à haut niveau, car ni le Manuel ni le Guide ne fournissent de règles suffisamment précises à ce sujet. (T.A CB n°40).

In fine
AD&D souffre de la maladie qui a fait son succès, à savoir son ouverture, sa tendance à une plus grande simulation. Son problème est d'avoir été conçu trop tôt et trop vite. Trop vite, c'est évident au regard des multiples contradictions existant dans les règles. Trop tôt parce que la volonté de compliquer pour tendre vers plus de réalisme n'est pas allé de pair avec une refonte des principes de base. Quelques exemples :
— L'unité de combat est le round (1 mn), au cours duquel le guerrier est sensé porter plusieurs coups. Les dégâts infligés sont alors un reflet de l'ensemble de ces passes d'arme. Le magicien par contre ne peut lancer qu'un sort par round. Ce qui ne tient pas avec des sorts très courts sans composant matériel (comme le Projectile Magique). En effet, on peut très bien lancer deux sorts à 2 segments (12 secondes) d'intervalle, l'un à la fin d'un round, l'autre au début du suivant ; mais cela est impossible dans la même minute !... Ce qui est « compréhensible » quand il s'agit d'un jeu aux règles strictes l'est moins quand on essaye d'être « réaliste ».
— Créés en tant que monstres, les Elfes Noirs, dont les capacités sont nettement supérieures à celles des personnages normaux, ont fait la terreur des aventuriers. Or dans L'Unearthed Arcana, sous prétexte de « réalisme », on estime que les joueurs pouvant choisir de jouer un elfe auront aussi accès à cette nouvelle race. Ou comment tuer l'esprit d'équipe...
— Et tout ça sans parler des caractéristiques supérieures à 18, du combat à mains nues, etc..., etc...
Malgré tout, AD&D reste un des plus grands jeux à cause de sa relative simplicité et sa capacité à accepter toutes sortes de délires, qui permettent à ses pratiquants de s'écarter résolument, quelques heures durant, du cartésianisme quotidien.

Et avec ça je vous mets quoi ?

Mais le succès d'un système est aussi lié à la qualité et au nombre de ses suppléments. Sans entrer dans la pléiade des modules existants, allons donc faire un petit tour à la boutique.



World of Greyhawk (en anglais)
Cette boîte contient les cartes et les descriptions du « Monde de Faucon Gris », le pays où Gary Gygax faisait jouer ses amis. La plupart des premiers modules de TSR s'y déroulaient. Maintenant que Gygax a quitté TSR en emportant les droits d'écrire des nouvelles dans ce monde, il est probable qu'il sera bientôt abandonné.

Battle System (en anglais)
Les règles du Compagnon D&D contiennent quelques indications pour faire s'affronter des armées, mais cette boîte offre tout ce qui est nécessaire pour jouer des affrontements à grande échelle. Battle System peut être utilisé en dehors de D&D ou AD&D, pour jouer des combats de figurines fantastiques.

Forgotten Realms (en anglais)
Désormais, tous les scénarios de AD&D se dérouleront dans les Royaumes Oubliés, dont cette boîte nous donne la description d'une assez grande partie. Cela sera sans doute le

nouveau « World of Greyhawk ». (Voir Têtes d'Affiche de ce numéro).

Gazetteer (en anglais)
De même que AD&D a son monde imaginaire, D&D a le Gazetteer. Il s'agit d'une suite de livrets, dont chacun décrit une région importante et indépendante, en donnant des idées de scénario. Une démarche différente donc pour les deux gammes de produits (Voir Têtes d'Affiche).

DragonLance (en cours de traduction)
L'univers de DragonLance comprend 15 modules et plusieurs livres (aides de jeu et romans). Il propose un univers bien spécifique, avec ses propres adaptations de règles par rapport à AD&D. Une grande réussite ! (Voir notre article dans CB n°37, ainsi que Tête d'Affiche dans ce numéro).

D'un système à l'autre

Il est souvent tentant d'acheter un produit D&D pour jouer à AD&D et inversement. Mais les gammes sont-elles compatibles, y a-t-il des différences, comment faire l'adaptation ? Voici les points les plus problématiques entre les deux univers.

Les dieux

Dans AD&D, les dieux sont très importants puisqu'ils accordent leurs sorts aux clercs. Dans D&D, ceux-ci proviennent d'un entraînement psychique. Les Immortels de D&D ont des pouvoirs équivalents à ceux des Dieux aussi considérez-les comme des Dieux Mineurs lorsqu'ils sont les maîtres d'une province et inversement.

Le problème se pose plus gravement à très haut niveau, lorsque l'on voyage à travers les plans. Le clerc de AD&D récupère ses sorts très difficilement alors que celui de D&D y arrive sans peine.

Les classes et les races

Dans D&D, appartenir à une autre race que la race humaine implique une classe particulière. Les Elfes sont magiciens- guerriers, les Petites-Gens et les Nains sont des guerriers avec des capacités particulières. Pour les humains seules quatre classes sont possibles : Clerc (parfois Druide), Guerrier, Magicien ou Voleur. Dans AD&D, on peut choisir indépendamment (sauf exceptions) sa classe et sa race, dont l'éventail est plus important. En effet, il existe des sous-classes comme l'Illusionniste ou le Ranger, et des races comme les Gnomes et les Demi-Orcs. Et sans tenir compte de celles proposées par l'Unearthed Arcana.
On aura donc peu de mal à passer de D&D à AD&D. Par contre, dans l'autre sens, il faudra transformer les personnages exotiques pour les faire rentrer dans le carcan des quatre classes principales. Attention, à D&D, un clerc n'a de sort qu'à partir du 2ème niveau. Il faut ici aussi changer quelques règles.

La magie

En dehors du problème des Dieux, la magie semble compatible. Elle l'est pour ce qui concerne la puissance et la disponibilité des sorts, elle ne l'est pas dans l'emploi.

Dans D&D, on peut changer TOUS ses sorts en une heure, au lever du jour, mais on ne peut en récupérer qu'au matin suivant. On lance un sort par round, il n'y a pas de temps d'incantation, ni de composante matérielle à apporter. De plus, les créatures immortelles ont des pouvoirs d'annulation de la magie.
Dans AD&D, le temps de récupération et de mémorisation dépend du niveau du sort. La nécessité d'avoir des composantes matérielles et un temps d'incantation parfois long font que certains sorts deviennent beaucoup plus difficiles à lancer.
Pour passer d'un système à l'autre, il faudra donc veiller à l'équilibre des lanceurs de sorts par rapport aux autres joueurs. Un lanceur de haut niveau à D&D lance plus de sorts très puissants en un court laps de temps que son homologue à AD&D.

Le combat

Les mécanismes de combat, à quelques détails près, sont semblables et ne nécessitent presque pas d'adaptation.
Dans D&D, il n'y a pas de limite de classe d'armure, elle peut être inférieur à -10 ou être supérieure à 10.
Dans AD&D, il est possible de jouer des règles d'initiative et de toucher plus complètes, si on tient compte de l'encombrement des armes et de leurs ajustements par rapport aux armures, ce qui est peu pratiqué.

Les niveaux

A part les clercs qui commencent sans sorts à D&D, les premiers niveaux sont à peu près équivalents, les différences surviennent plus tard. Vous pouvez jouer sans adaptation des aventures dans les deux systèmes jusqu'au 7ème niveau. Ensuite, une aventure pour D&D peut être jouée avec des aventuriers d'AD&D de quelques niveaux inférieurs. Un 12-13 D&D correspond à un 9-10 AD&D, un 23ème niveau de voleur D&D est proche d'un 15ème voleur AD&D.
En fait, la différence la plus importante vient du fait que les modules D&D de haut niveau font intervenir de grandes armées, ce qui n'est pas le genre d'aventures que pratiquent les fans de d'AD&D.

Les points de vie

Les aventuriers de D&D risquent plus vite la mort que ceux de AD&D, jugez en plutôt avec les différentes valeurs de dés de vie par classe :
Guerrier. AD&D : 10, D&D : 8.
Clerc. AD&D : 8, D&D : 6.
Voleur. AD&D : 6, D&D : 4.
Magicien. AD&D 4, D&D : 4.
Donc, si vous faites jouer des personnages d'AD&D dans un module D&D, augmentez les points de vie de leurs adversaires.

L'argent

Pour D&D, 1 pièce d'or = 10 pièces d'argent = 100 pièces de cuivre.
Pour AD&D, 1 pièce d'or = 20 pièces d'argent = 200 pièces de cuivre.
Comme les prix fluctuent d'un univers à l'autre (une épée à 2 mains coûte deux fois moins cher en D&D, mais une armure de cuir 4 fois plus), le mieux est de laisser en l'état et de ne rien faire.

Les Gros Bill

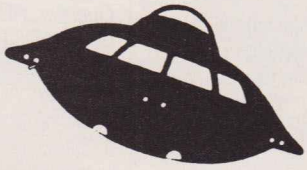
Le Gros Bill est un joueur qui a profité de points de règles, de la faiblesse ou de l'inexpérience d'un Maître de Donjon, ou qui a triché, pour devenir surpuissant.
On trouve des Gros Bill dans les deux systèmes, mais Donjons & Dragons, fort de son expérience a imposé certaines limites qui sont mieux marquées que dans AD&D.
Ainsi, il n'existe pas de caractéristiques supérieures à 18. Et les effets des *Souhaits* sont bien précisés. Un pouvoir exceptionnel demandé n'est que temporaire. Et un objet magique réclamé est toujours pris à quelqu'un quelque part. Alors attention aux retours de bâton.

Des milliers de choses à dire

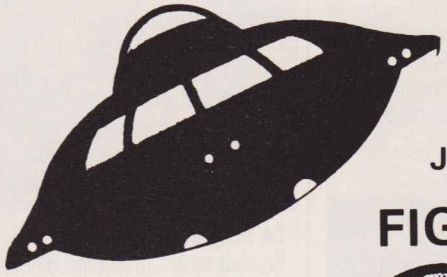
Régulièrement, depuis 10 ans, TSR publie un magazine qui s'appelle *The Dragon.* Dans chaque numéro apparaissent des questions nouvelles et leurs réponses. C'est dire que les interrogations sur ses deux jeux sont vastes. Mais j'espère que cet article vous aura apporté quelques petits éclaircissements. En attendant la deuxième édition de Advanced Dungeons & Dragons vers 1988-89.
D'ici là, continuez à pratiquer le plus populaire des jeux de rôle, mais n'oubliez pas de voir aussi ce qui se fait par ailleurs.

Pierre Rosenthal

TEMPS LIBRE



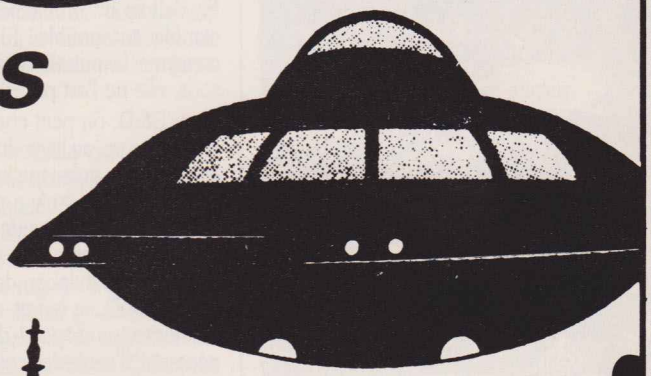
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.

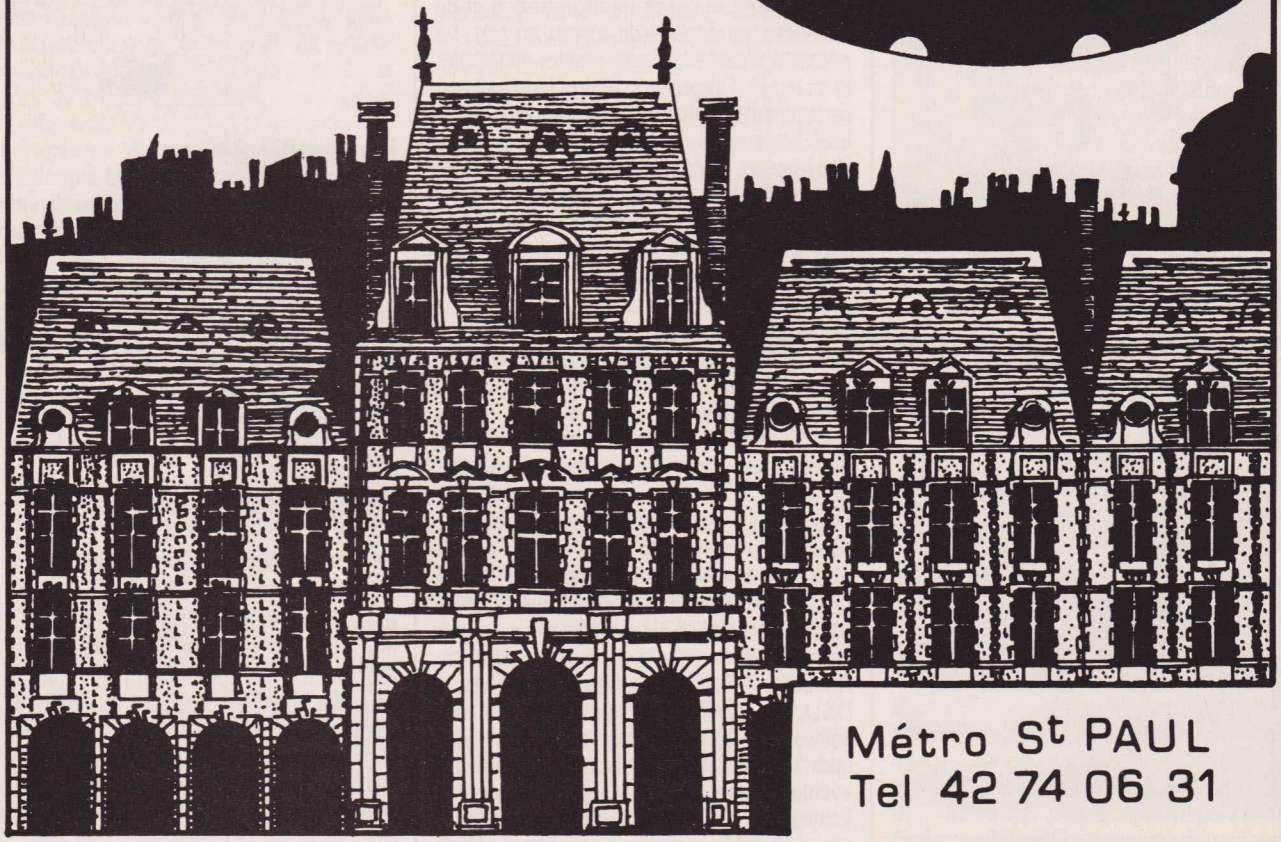


WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES





Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Ma vie dans les « Dungeons »

Il est californien, diplômé en sciences politiques et s'appelle Marty Kovalsky. A 25 ans, il vient juste de terminer un périple de six mois qui l'a entrainé à travers toute l'Europe. Ce n'est ni un créateur de jeu, ni une vedette. Juste un joueur. Mais voilà : Marty joue à Donjons & Dragons depuis 1975. Ca lui fait une sacrée expérience, non ? Alors nous lui avons demandé comment on joue, là-bas, en Amérique...

Casus Belli : *Raconte-nous comment tu as découvert les jeux de rôle ?*

Marty Kovalsky : *Eh bien, c'était quand j'avais 13 ans. Un jour, dans une salle du réfectoire de mon collège (Intermediate School) j'ai vu des gens autour d'une table en train de faire des trucs bizarres. Ils m'ont demandé si je voulais me joindre à eux. Je n'avais aucune idée de quoi il s'agissait. Néanmoins, je me suis assis et j'ai tiré un personnage : un voleur. Je me souviens que le premier monstre que j'ai tué était une styrge. J'avais goûté au sang, j'étais « accro » ! (rires).*

CB : *Comment se déroulaient les parties à l'époque ?*

MK : *A l'école, on ne jouait qu'une heure chaque jour ; c'était très court. Alors, on devait s'organiser. Dès qu'on s'asseyait autour de la table, bang ! C'était parti...*

CB : *Quelles règles utilisiez-vous ?*

MK : *Au tout début, nous utilisions les règles de la première édition de Donjons & Dragons. Tu sais, les trois petits livrets : Man & Magic, Monsters & Treasures et Sword & Sorcery...*

CB : *Ah oui ? Mais il parait qu'elles étaient injouables ?*

MK : *C'est vrai. Mais comme l'achat de la boîte (10$!) représentait un gros investissement -surtout quand on a 13-14 ans- nous n'avons pas hésité à inventer nos propres règles. Et puis, il existait à l'époque un magazine appelé « The Sparthan » publié par les étudiants de U.S.C. (University of Southern California) dans lequel des joueurs expérimentés proposaient de nouvelles règles. Je me rappelle qu'il y avait notamment un système de « Points de Sorts » qui nous a été très utile parce que les règles originales posaient de gros problèmes pour tout ce qui concernait la magie et l'expérience. En ce temps là, il n'y avait pas deux groupes de joueurs qui utilisaient les mêmes règles ! Il a fallu attendre la publication de Greyhawk -le supplément, pas la carte qu'on trouve aujourd'hui- pour que les parties se « standardisent » un peu. Plus tard, bien sûr, la parution des règles avancées a résolu pas mal de problèmes...*

CB : *Tu as côtoyé quelques joueurs en France ces derniers jours, à ton avis quelle est la principale différence de style existant entre Américains et Français ?*

MK : *Je crois qu'aux USA, nous n'avons pas peur d'inventer. Je veux dire par là que si une règle ne nous convient pas, nous n'hésitons pas à la transformer. Vous êtes beaucoup plus respectueux des règles que nous ne le sommes. Nous, nous commençons par faire de petits changements, nous les testons, et nous les gardons s'ils marchent bien.*

CB : *Tu peux donner un exemple ?*

MK : *Bien sûr. Tiens, prenons les règles concernant l'initiative dans AD&D. Mes amis et moi-même ne les avons jamais trouvé vraiment satisfaisantes parce qu'elles laissaient une trop grande part à la chance. Nous avons donc commencé à soustraire le bonus de Dextérité au dé d'initiative. Mais nous avons vite découvert qu'un personnage avec 18 dans cette caractéristique avait un avantage trop important (-4) pour les possibilités d'un dé à six faces. Alors, nous avons utilisé un dé à dix faces. Comme ça n'était pas encore vraiment ce que nous cherchions, nous avons décidé d'ajouter la vitesse de l'arme au résultat du dé. Et ça marche parfaitement ! Ainsi, un personnage qui manie une épée à deux mains a toutes les chances de frapper en dernier au cours d'un round. Ce qui est tout à fait normal, surtout quand on considère les avantages de son arme contre la plupart des classes d'armure...*

CB : *En Californie, vous utilisez donc les règles concernant la vitesse et la longueur des armes ?*

MK : *Absolument. En jouant en France, je me suis aperçu que vous aviez tendance à négliger ces modificateurs. Nous faisions de même quand nous avons commencé à jouer, mais depuis, nous avons pris l'habitude de les employer.*

CB : *A quel niveau joues-tu maintenant ?*

MK : *Ca dépend, mais j'aime bien les bas niveaux. D'ailleurs, je ne me rappelle pas avoir monté un aventurier au delà du neuvième. Le problème avec les joueurs et les MD débutants, c'est qu'ils contrôlent souvent mal les règles. Alors, ils se retrouvent très vite avec des personnages surpuissants qui ne sont pas très agréables à jouer. Ca m'est arrivé aussi au début. J'ai même des amis qui se sont retrouvés à la tête de royaumes au bout de quelques mois de parties. Ils ne faisaient plus que du wargame, en utilisant les règles de Chainmail, le jeu qui est à l'origine de Donjons & Dragons. Le jour où ils ont eu envie de recommencer à faire du jeu de rôle, ils ont mis leurs personnages à la retraite. Je pense que c'est ce que devraient demander à leurs joueurs tous les maîtres qui en ont marre de à maîtriser des parties de haut niveau, parce qu'elles sont souvent déséquilibrées et difficiles à diriger à cause de la profusion de sorts et de règles. En fait, quand un joueur doit abandonner un personnage, c'est un peu comme s'il avait « gagné ». Son aventurier est devenu une légende. Il devient immortel en quelque sorte !*

CB : *Qu'est-ce que c'est le jeu de rôle pour toi aujourd'hui ?*

MK : *C'est avant tout un « challenge », un défi à l'intelligence. On se retrouve dans des situations définies, il y a de la magie et des pièges, et il faut s'en sortir. C'est un jeu de réflexion ! Je sais que les jeunes joueurs préfèrent tuer des monstres et accumuler des trésors. Mais, personnellement, je me fiche d'avoir des personnages riches et puissants. Je les préfère vivants !*

CB : *Il parait qu'aux Etats-Unis, vous n'hésitez pas à contrôler plusieurs personnages à la fois ?*

MK : *C'est vrai. Surtout pour les donjons de premier niveau. Si tu contrôles deux ou trois personnages, tu a moins de chances de te faire éliminer de la partie dès le premier round de combat.*

CB : *Mais, ça ne pose pas de problèmes pour leur donner une personnalité différente à chacun ?*

MK : *Pas du tout, je pourrais te parler pendant des heures du caractère de mes personnages préférés...*

CB : *Mais dis voir, à quoi as-tu joué à part Donjons ?*

MK : *Nous avons pas mal joué à Traveller, qui a toujours une bonne cote en Amérique. Il m'arrive aussi de maîtriser des parties de Top Secret (TSR), mais j'ai entendu dire que les règles de James Bond 007 étaient bien meilleures, alors je vais bientôt les essayer...*

CB : *Tu n'as jamais été tenté par RuneQuest ?*

MK : *Tu sais, il y a tellement de manières différentes de jouer à AD&D que je n'ai jamais ressenti le besoin d'essayer un autre jeu médiéval-fantastique. Et puis, quand RuneQuest a été publié la première fois, c'était un jeu très cher et l'argument « économique » compte beaucoup quand tu es adolescent...(rires).*

Propos recueillis par Jean Balczesak

« Dis, tonton Fwouinn, tu as déjà été dans la jungle, tu as vu des monstres là bas, dis tonton ?
-Non mon petit, car j'aurais trop peur de rencontrer les étranges Ghnôrzils d'Orc. Vois tu, il était une fois... »

LE GHNORZIL D'ORC

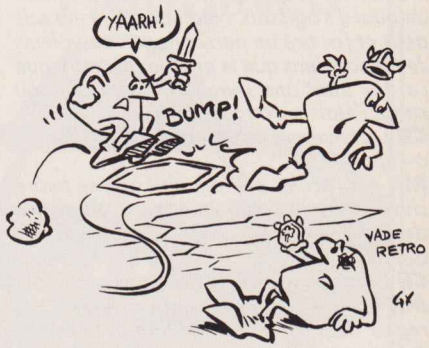
Créé pour renforcer les armées d'un sorcier dément, le Ghnôrzil est le résultat de manipulations étranges issues du croisement d'un Orc de petite taille et d'une chauve-souris.
C'est une créature petite, trapue, dont la peau est gris-verdâtre. Ses mains hypertrophiées se sont dévellopées en ailes membraneuses tandis que ses yeux ont perdu leur utilité, car désormais il utilise ses cavités nasales et auriculaires pour émettre et recevoir des ultra-sons. Il est donc insensible à toutes les illusions visuelles, mais réceptif aux perturbations sonores.
Le Ghnôrzil ne vole pas vraiment, il se laisse porter par les courants aériens. Il ne peut donc pas prendre son envol à partir du sol. Par contre, il est quadrumane et peut simultanément planer et utiliser des armes tels l'arc ou l'épieux. Dans ce dernier cas, l'attaque en piqué lui donne -1 au toucher (manque de précision) mais +1 au dégâts (vitesse).
Il existe deux espèces de Ghnôrzils, ceux du sud sont nus comme des vers alors que ceux du nord sont pourvus de fourrure.

Caractéristiques pour AD&D
Fréquence : rare
Nbre apparaissant : 1-6
Vitesse : 4« (à terre), 18 » (en vol)
Dé de vie : 1
Classe d'armure : 7
% en repaire : 40 %
Nbre d'attaque : 1
Dégâts : 1-6 (dents) ou par arme
Attaque spéciale : voir texte
Défense spéciale : voir texte
Résistance magique : standard
Intelligence : moyenne (basse)
Alignement : mauvais chaotique
Taille : P (1m30)
Pouvoirs psioniques : non

« Oh bon ! D'accord, ce sont des méchants, tonton Fwouinn, mais des monstres vraiment bizarres, tu en as rencontré aussi ?
-Oh oui, bien sûr, laisse moi te parler des très étranges Zedeucés.

LE ZEDEUCE

Le Zedeucé est le chef-d'oeuvre du grand stratège-magicien Jijiwarg'ham. Son but était d'obtenir des gardiens fixes relativement efficaces, à bon marché. On raconte que son repaire, rempli de traités militaires inestimables en est truffé.
Le Zedeucé est un monstre plat, de forme hexagonale, qui peut léviter et se déplacer lentement à 90cm du sol. Son contour est solide mais son centre est impalpable. Sur un sol composé de formes hexagonales, il est presque indétectable.
Le Zedeucé génère autour de lui, à l'horizontale, un champ de force qui a la forme de six hexagones. Tout personne qui entre en contact avec ce champ de force est immobilisée et obligée de combattre le monstre. La nature magique de celui-ci apporte des modifications au système de combat traditionnel. Lorsque l'un des adversaires »touche« l'autre, la valeur des dégâts est divisée en trois. Seuls les 2/3 de ce nombre sont infligés au défenseur, le 1/3 restant est enlevé à l'attaquant.
De même, il y a des effets spéciaux sur les »1« et »20« naturels.
Pour l'intrus
1 : Vous vous infligez les dégâts maximum que fait votre arme.
20 : Vous infligez les dégâts maximum au Zedeucé, qui recule d'une distance de 2 hexagones.
Pour le Zedeucé
1 : Le Zedeucé recule d'une distance de 2 hexagones.
20 : Le Zedeucé inflige à l'adversaire les dégâts maximum.
Pour les attaques magiques, le Zedeucé se comporte comme un anneau de retour de sort *(ring of spell turning)*. Comme il n'a pas d'esprit, il est sujet aux mêmes avantages que les mort-vivants.



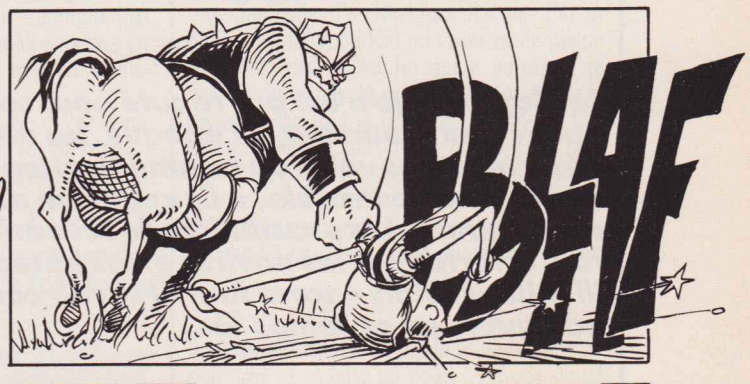
Un adversaire qui saute au milieu d'un Zedeucé acquiert le contrôle du monstre, qui se déplace avec lui, mais perd ses capacités de retour de magie. Les dégâts physiques infligés au couple sont d'abord transmis au Zedeucé.
Le seul moyen d'éviter de se faire attaquer par les Zedeucés est de porter sur soi des runes magiques, inventées par Jijiwarg'ham, et qui représentent un village, une forêt, une rivière ou des montagnes.

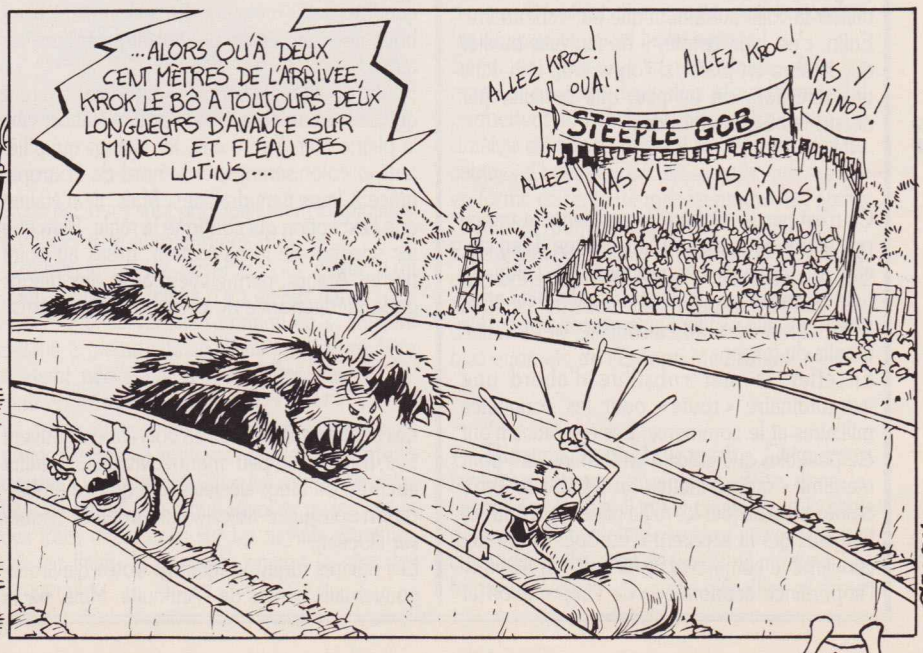
Caractéristiques pour AD&D
Fréquence : très rare
Nbre apparaissant : 1
Vitesse : 1/2 »
Dés de vie : variable (1 à 8)
Classe d'armure : 5
% dans le repaire : 100 %
Nbr d'attaque : 1
Dégâts : 1d4 x Nbr de DV
Attaque spéciale : voir texte
Défense spéciale : voir texte
Intelligence : non (garde un endroit)
Alignement : neutre
Taille : plat, 1« en diagonale
Pouvoirs psioniques : non

Textes adaptés par
Fwouinn le Parcheminé d'après Olivier Revillon pour le Ghnôrzil d'Orc et Delphine Renard pour le Zedeucé.
Illustrations
Olivier Revillon et Didier Guiserix

LES TERRIBLES AVENTURES DE KROC LE-BÔ

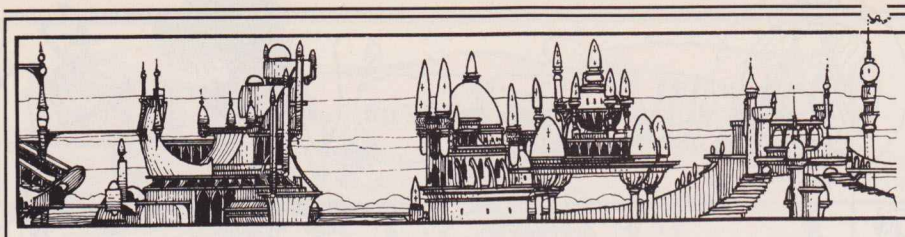
KROC CONTRE UN





CHEVALIER SEGUR '84

FIN



Navires et bateaux

Le Moyen-Age n'est pas réputé pour ses navigateurs audacieux. Pourtant, à l'époque, les mers n'étaient pas désertes et les voies de communication maritimes étaient indispensables à l'expansion du commerce et de la culture. Les possibilités de scénarios pour jeux de rôle offertes par les navires et les bateaux sont illimitées. Mais encore faut-il savoir comment on naviguait en ce temps là...

LE POINT SUR LA NAVIGATION MEDIEVALE

Les grandes terreurs de la mer

Depuis le déluge, la mer apparaît comme un élément hostile. On l'a imaginée peuplée de monstres innombrables qui n'ont pour seul but que de dévorer le navigateur imprudent. Sirènes, serpents de mer, baleines mangeuses d'hommes sont autant d'adversaires qui ont déjà fait bien des victimes (les marins qui ne sont jamais revenus !). Et puis, les éléments sont capricieux, les tempêtes ne sont pas rares et les vents changent souvent. Or, il a fallu très longtemps pour découvrir que l'on pouvait utiliser la voile autrement que par vent arrière. Enfin, c'est bien connu, il ne faut pas oublier que la terre est plate : si l'on va trop loin dans une direction, on ne peut que basculer par dessus le bord du monde...

La mer source de richesse

Ce n'est pas la pêche qui représente le principal intérêt de la mer au Moyen-Age. Bien sûr, elle est toujours très pratiquée, à l'aide de petites embarcations côtières et de filets grossiers, mais elle ne vient qu'en second parmi les attraits du large.

En effet, la mer constitue d'abord une extraordinaire « route » pour les conquêtes militaires et le commerce. Les croisades n'ont été possibles que grâce à un formidable « pont maritime » qui permettait de joindre la Terre Sainte, sans risquer les mille périls des contrées barbares qui la séparent d'Europe. En ce qui concerne le commerce, il ne faut pas négliger l'importance économique de l'importation et de l'exportation. La mer médiévale grouillait de bâtiments chargés d'épices, d'or, de drogues et de matières premières. Ce trafic a vite fait de développer les grands ports antiques (Marseille, Alexandrie, etc...) et les marchands ont vu leur richesse prendre des proportions inimaginables.

La prudence ou la grande aventure ?

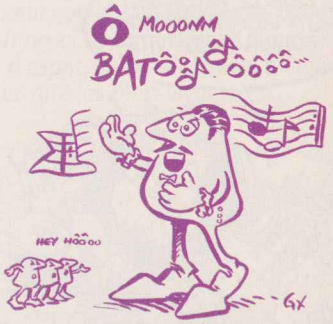
La plupart des navires médiévaux pratiquaient le cabotage, évitant de s'éloigner trop des côtes, par crainte de se perdre en pleine mer. Allant de port en port, tout en restant en vue de la terre, ils étaient les colporteurs des régions maritimes. Parfois même, quand les conditions s'y prêtaient, ils remontaient l'embouchure des fleuves pour s'enfoncer dans les terres.

Seuls quelques esprits aventureux osèrent quitter la sécurité du rivage pour s'élancer vers la pleine mer. Parmi eux, les vikings qui pillèrent et colonisèrent tout le nord de l'Europe, grâce à leurs fiers drakkars. Mais, ils n'étaient que l'exception qui confirme la règle. Bien que les sciences de la navigation, mises au point par les Arabes, permettaient aussi aux marins de la Méditerranée de couper au plus court.

Techniques de construction navale

Les bateaux médiévaux en bois étaient souvent très fragiles et peu manoeuvrables. Il fallut attendre de longs siècles avant qu'une embarcation soit jugée assez solide pour se risquer sur l'Océan.

Les navires furent longtemps dotés d'avirons-gouvernails hérités de l'Antiquité. Mais, sur la fin, les gouvernails d'étambot (nos gouvernails classiques) firent leur apparition. Grossiers et peu efficaces, ils représentaient cependant déjà un net progrès.



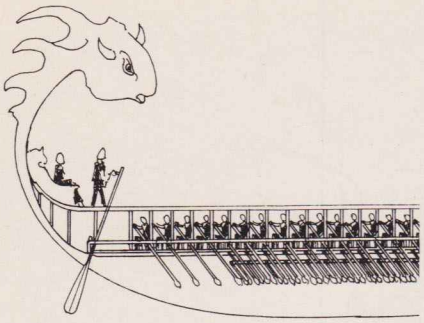
Les voiles, elles-mêmes, restèrent longtemps identiques à celles du passé. Larges et carrées, elles ne permettaient pas beaucoup de manoeuvres et l'on perdait souvent plus de temps à attendre que les vents soient favorables, qu'à naviguer. Pourtant, au sud de l'Europe, elles devinrent progressivement triangulaires, « latines » (de l'italien « alla trina », « au trois coins »), et la manoeuvrabilité des vaisseaux en fut considérablement augmentée. Quand tous les progrès du Moyen-Age atteignirent leur point culminant, une nouvelle ère s'ouvrit : celle des « Grandes Découvertes ».

Comment se repérer

En pleine mer, on se sert du sablier pour mesurer le temps écoulé et estimer sa position quand on manque de points de repère. Evidemment, la nuit, les étoiles permettent de savoir où l'on est, mais le jour il faut s'en remettre à des instruments « solaires » comme l'astrolabe, qui deviendra plus tard le sextant. L'ennui, c'est quand le ciel est couvert. Heureusement, les marins arabes ont ramené de Chine une étrange technique que la science ne peut expliquer. Il suffit de ficher une aiguille dans une cheville de bois que l'on pose dans un vase rempli d'eau. On passe ensuite une pierre d'aimant au dessus de l'aiguille, et quand on la retire, l'aiguille, « miraculeusement », désigne le nord...

EMBARCATIONS ET HOMMES

Voici trois types de navires médiévaux qui se prêtent très bien au jeu de rôle.



LA TRIERE

La victoire en ramant

Vaisseau de guerre antique par excellence, la galère reste le bateau de prédilection pour tous les combats navals jusqu'à l'aube du XVIIème siècle. Rarement mise à l'épreuve au cours du Moyen-Age, les grandes batailles du passé (Salamine, Actium, etc...) lui ont gardé tout son prestige et il était impossible de ne pas parler d'elle. Plutôt que de décrire les modèles purement médiévaux, assez classiques, voici quelques détails concernant la trière (ou trirème), fleuron de la flotte de l'Antiquité. Pourquoi ce choix ? Parce que les romans d'heroic fantasy se réfèrent beaucoup plus souvent aux navires antiques qu'à ceux du Moyen-Age, il suffit de relire Michael Moorcock pour s'en convaincre...

Plus de 40.000 rameurs, soldats et marins étaient nécessaires pour équiper les 200 trières qu'Athènes possédait au Vème siècle avant J.C.. C'est grâce à elles que fut remportée la bataille de Marathon (490 av. J.C.) et que la célèbre cité grecque régna pendant plus d'un siècle sur la mer Egée. Enorme bateau de guerre en bois de pin (avec une quille en chêne) de 40 mètres de long sur 6m de large, la trière peut accueillir dans ses flancs jusqu'à 170 rameurs répartis en trois rangs, d'où son nom. Sa proue est invariablement dotée d'un éperon renforcé de métal, destiné à éventrer les embarcations ennemies. Elle est conçue pour naviguer aussi bien à la voile, qu'à la rame. Mais la précision requise pour les manoeuvres de combat impose l'utilisation des rames.

L'équipage

— Gordam, le Trièrarque. Le commandant de la trière est un vieux marin rompu à toutes les astuces du combat en mer. Grand, musclé et barbu, il sait se faire obéir au doigt et à l'oeil, car la moindre fausse manoeuvre pendant une attaque peut signifier la perte du vaisseau. Comme la plupart des guerriers embarqués, il ne porte qu'une armure de cuir, moins dangereuse si, par malheur, il devait tomber à l'eau. Son arme de prédilection est un court sabre adapté aux combats dans les lieux encombrés (un pont de navire est rarement très dégagé).

— Simra, le timonier. C'est à ce petit homme borgne, sec et nerveux qu'incombe la réussite des manoeuvres. Très adroit et d'un aplomb hors du commun, il a déjà fait ses preuves au cours de nombreux engagements. Au moment de l'attaque, il hurle ses ordres aux « bancs de nage » (les rameurs), pour qu'ils ne nuisent pas à la rectitude de la course du navire.

— Huldon et Gartien, les joueurs de tambours et de flûtes. Leur formation musicale n'a rien d'extraordinaire, comparée à l'entrain qu'ils développent dès qu'ils commencent à jouer. En effet, ils doivent donner la bonne cadence au rameurs afin qu'ils ne se fatiguent pas trop vite. Leurs « compositions » sont invariablement entraînantes et rythmées...

— Les rameurs. Très peu vêtus (ils ont rarement froid !), ils sont répartis sur trois rangs et chargés de rames de longueurs inégales (celles du banc supérieur font plus de 3 mètres de long), qu'ils ont reçues au moment de leur engagement, ainsi qu'un coussin de cuir. *Note*: au cours de l'Antiquité, les rameurs étaient très rarement des esclaves (trop peu motivés !), mais au cours de l'ère médiévale, on a vu apparaître progressivement dans leurs rangs des criminels de droit commun (les galériens) condamnés à purger leurs peines en ramant. Cette tradition s'est maintenue jusqu'au XIXème siècle.

— Les soldats. Ils sont plus ou moins nombreux, selon les trières. Parmi eux, on trouve : des fantassins cuirassés, des archers lourds ou légers et des volontaires plus ou moins bien armés. Leur rôle est d'aborder le navire adverse, ou bien d'arroser son pont avec des projectiles, en tentant de viser le Trièrarque ou le Timonier ennemis.

Les naufrageurs

La piraterie a existé de tous temps, mais au Moyen-Age, c'est une nouvelle forme de banditisme qui se développe : les naufrageurs.

Tentés par les richesses transportées par les navires qui longent leurs côtes, de braves paysans ont décidé un jour de devenir des aventuriers. La nuit, ils eurent l'idée de faire croire aux bateaux qui passaient au large qu'il existait un port dans une zone côtière composée de récifs. Pour cela, ils allumèrent des grands feux et certains, plus rusés encore, attachèrent des fanaux à des animaux qui, en se déplaçant, renforçaient l'illusion de l'existence d'un port à fort trafic. La plupart du temps, les capitaines se laissaient abuser et venaient échouer leur bateau sur les rochers, où les naufrageurs les attendaient pour exterminer l'équipage et piller la soute.

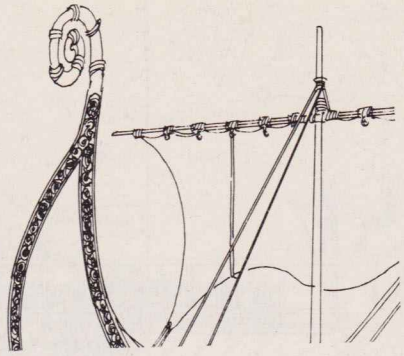
Au combat

Deux tactiques sont principalement employées au cours d'un affrontement :

-Longer le navire adverse pour briser d'un coup toutes les rames d'un de ses flancs.

-Eperonner le vaisseau ennemi en se lançant dessus à pleine vitesse. Pour cela, il est bien souvent nécessaire d'avoir immobilisé le bateau en brisant ses rames.

La trière était souvent dotée d'équipements divers destinés à renforcer son efficacité (voir dessins). On peut ainsi citer les catapultes et les balistes employées pour envoyer de la poix et des traits enflammés sur les navires ennemis, car sur l'eau, le feu reste encore le pire des dangers !...



LE DRAKKAR

Le conquérant des mers

Trop sous-estimé aujourd'hui, le drakkar est une merveille d'architecture navale. Fin et racé, il est le type idéal du vaisseau de pleine mer médiéval. C'est lui qui a permis à la civilisation viking de prendre son essor et de rayonner sur tout le nord de l'Europe et jusqu'en Amérique, découverte bien avant Christophe Colomb. Il est au coeur même de la culture nordique, à la fois instrument de conquête sans pareil et cercueil dans lequel on couche les grands guerriers morts au combat.

La supériorité du drakkar

Il est quasiment parfait dès le VIIème siècle de notre ère et sa mise au point donne le signal de départ de l'expansion viking. Dès lors, les Nordiques ne se limitent plus au cabotage côtier et se lancent dans de grandes traversées (il ne leur fallait pas plus d'un mois pour rejoindre l'Amérique). Mais qu'est-ce qui fait du drakkar un bateau si exceptionnel ?

D'abord sa construction, qui est très rapide. Faits de chêne et de pin, ses bordages sont montés à « clins », c'est à dire que chaque planche déborde sur la précédente, ce qui confère une grande souplesse à la coque. Celle-ci est ensuite calfatée à l'aide de fibres végétales goudronnées.

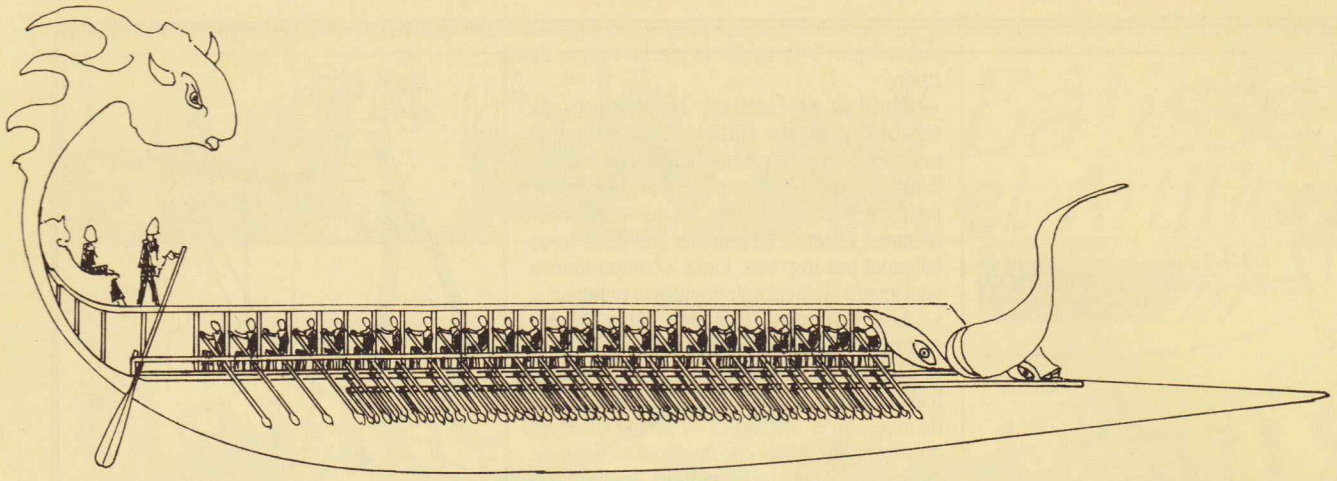
Ensuite sa polyvalence, car le drakkar est capable de naviguer partout (mer, fleuve, rivière), même là où les autres navires ne peuvent pas aller à cause de quilles trop proéminentes. Résistant, il supporte sans encombre les longs voyages et les tempêtes.

Enfin, sa vitesse et sa maniabilité, dues au mariage heureux des voiles et de la rame lui permettent toutes les audaces. En outre, le drakkar est très léger car il ne supporte pas de cabines d'habitation. C'est la voile qui, repliée en forme de tente (le mat est amovible), abrite l'équipage pour la nuit.

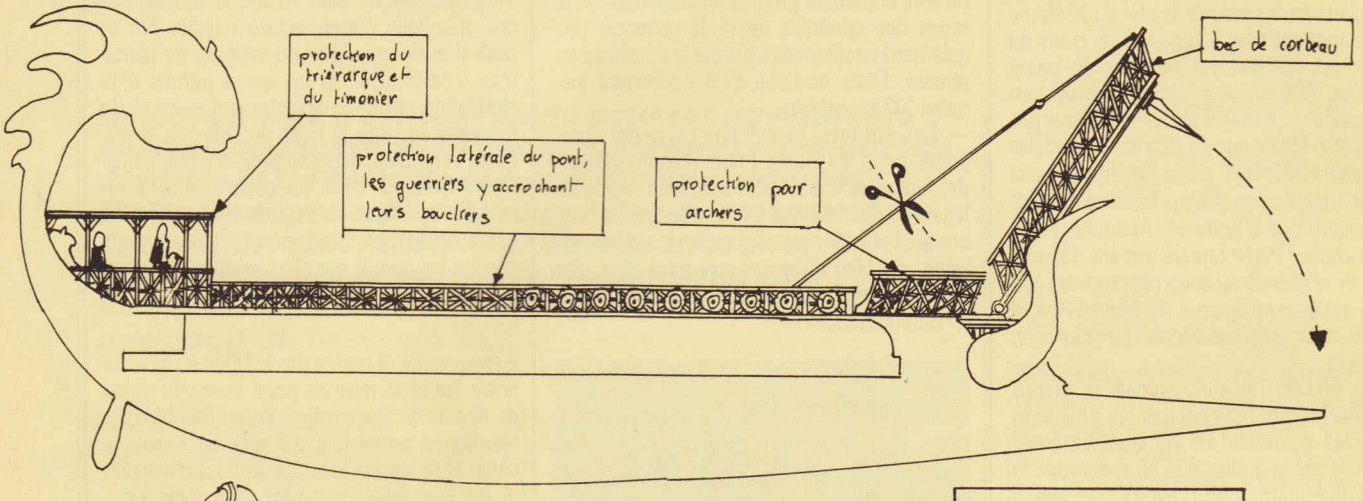
Et il ne faut pas oublier cet équipage. Composé de marins-guerriers libres, il est toujours très soudé et efficace. Les vikings n'ont-ils pas d'ailleurs été célébrés comme les « plus terribles guerriers de l'Europe Médiévale » ?

L'équipage

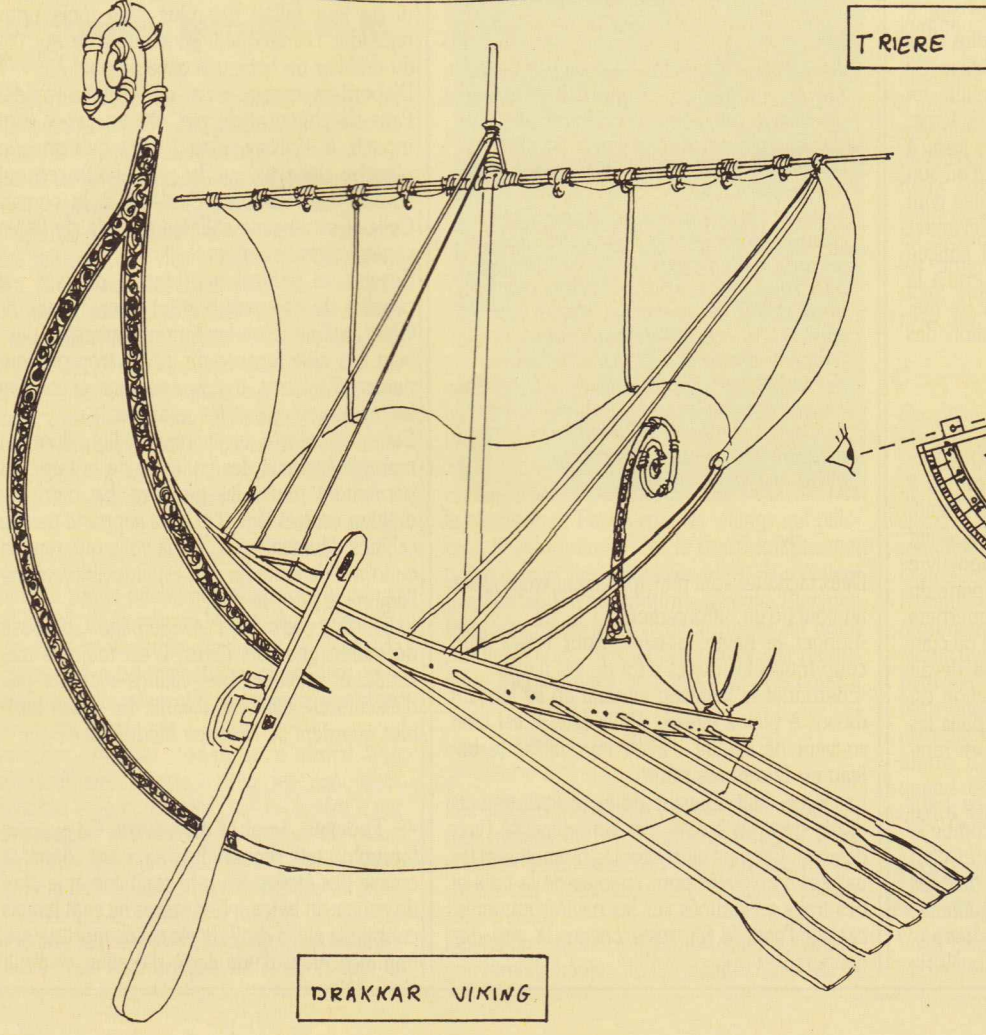
— Thorsen, le chef du navire. Ce guerrier farouche sait reconnaître sa route dans la course des étoiles. Il est le capitaine et le chef de guerre du bateau. Ses ordres ne sont jamais contredits et il a droit de vie ou de mort sur ses hommes. Vêtu d'une cotte d'écailles et armé



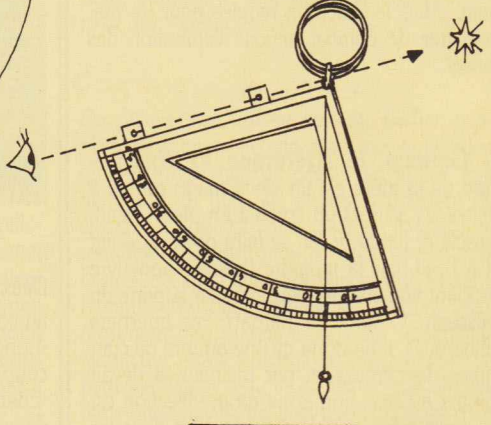
TRIERE (NORMALE)



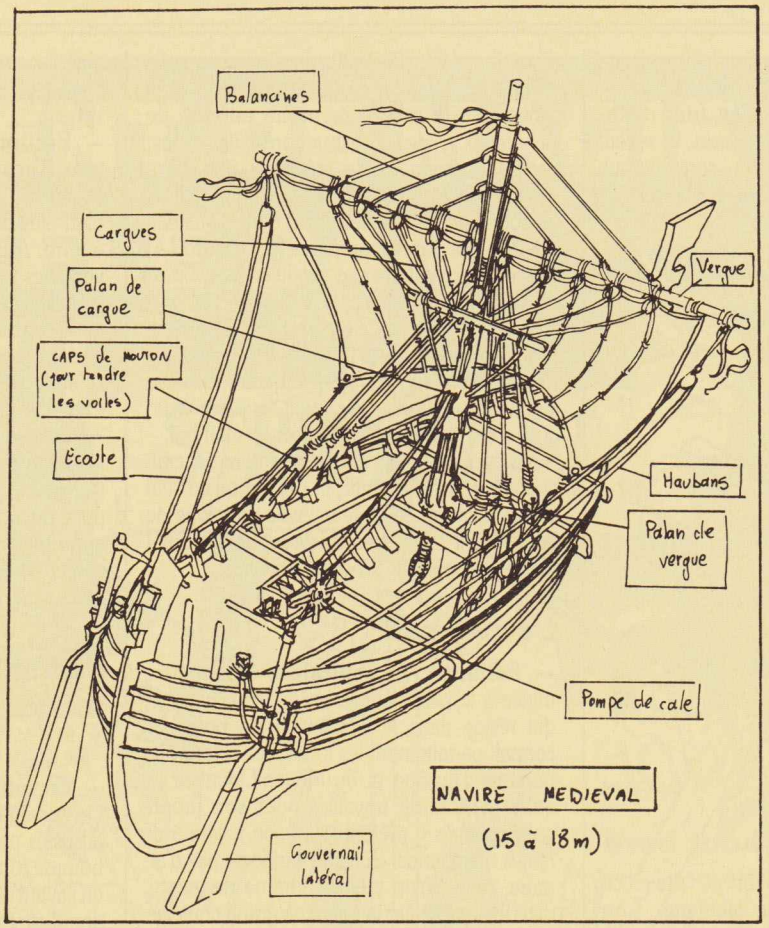
TRIERE (EQUIPEE)



DRAKKAR VIKING

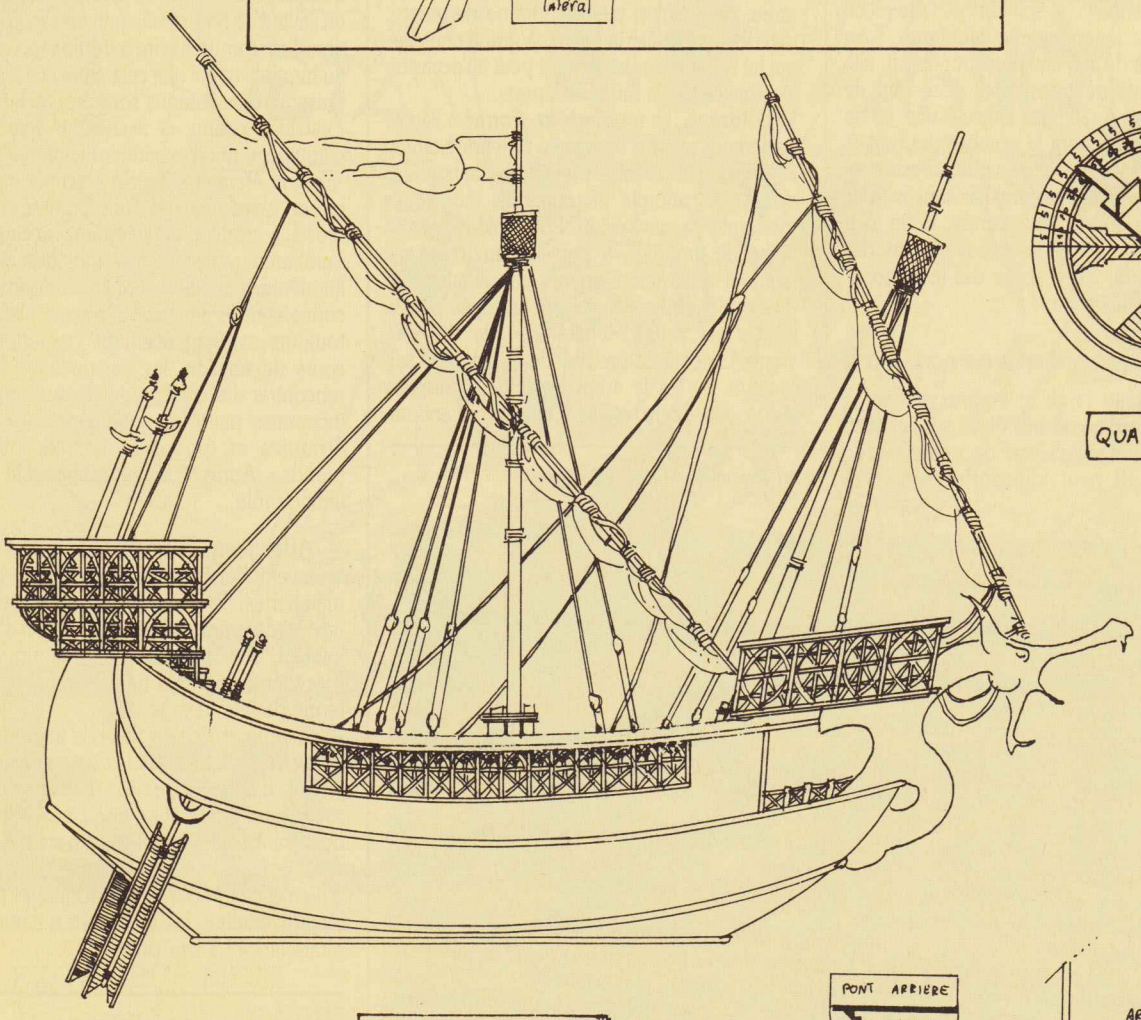


ASTROLABE

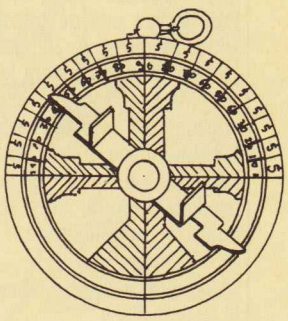


NAVIRE MEDIEVAL

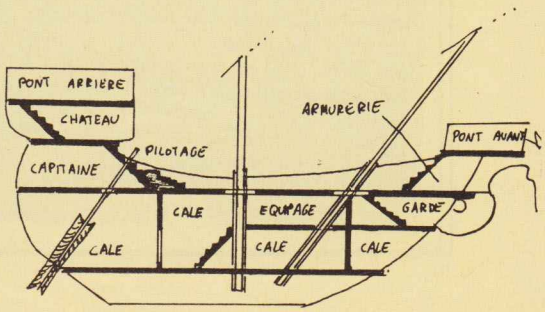
(15 à 18 m)



NEF MARCHANDE

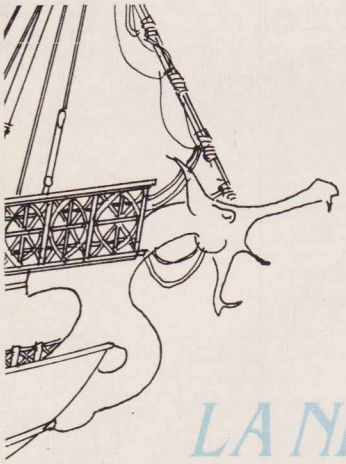


QUADRANT



d'une hache et d'un bouclier rond, il est réputé pour son courage et son intelligence.

– Les hommes d'équipage (une trentaine). A la fois marins et guerriers, ils savent se montrer aussi sauvages au combat, que disciplinés à bord. Très soumis à Thorsen, ils ne se mutineront jamais.



LA NEF MARCHANDE

Un vaisseau de haut bord

La galère n'est pas une solution parfaite en ce qui concerne le commerce maritime. Trop lourde, du fait de son équipage important, elle ne permet pas de transporter beaucoup de marchandises. Au fil des siècles, elle va se transformer, diminuant le nombre des rames, augmentant sa surface de voile. C'est ainsi qu'apparaît le Knorr, un drakkar sans avirons et doté d'une grande voile carrée. Enfin c'est au tour de l'ancêtre des caravelles et des galions de surgir sur la scène des mers nordiques : la nef ou « nave ».

Une drôle d'embarcation !

C'est un bateau large et ventru, arrondi à l'avant et à l'arrière, et très élevé sur l'eau, ce qui lui vaudra l'appellation de « vaisseau de haut bord ». Il peut transporter beaucoup d'hommes (jusqu'à 1500, dans certains cas), de chevaux, d'armes et de marchandises. A la proue et à la poupe, ce navire est doté de « châteaux », des constructions surélevées, parfois couronnées de créneaux à la base desquels il y a ce que l'on appelle le « paradis », où sont logés les notables. Ce type de bateau possède des ponts superposés (2, 3, parfois 4) où viennent s'entasser les produits transportés. La nef ne manoeuvre qu'à la voile, et si la plupart n'étaient munies que d'un seul mât, certaines, plus grosses (jusqu'à 800 tonneaux ! (a)), pouvaient en avoir jusqu'à quatre. Bientôt, les avirons-gouvernails cèdent la place à un gouvernail fixé par des ferrures à l'étambot. Adaptée surtout au cabotage, mais ne craignant pas la pleine mer, la nef n'a qu'un seul défaut notable : sa lenteur. Avec un navire de ce genre, il fallut près de deux mois à Saint Louis pour aller de Chypre à Hyères...

L'équipage

– Solianth, le capitaine. Un homme mince à la peau tannée par le vent du large, qui réside dans le « château » de poupe. Il connaît parfaitement les fonds, les côtes et les ports de l'Europe et du Moyen-Orient. Il lui arrive parfois de travailler pour son propre compte, mais il préfère louer son navire à de riches marchands. Solianth ne porte pas d'armure, car ce n'est pas un homme de guerre, mais il ne se sépare jamais d'un grand coutelas, qui lui sert à tailler les filins et peut à l'occasion le protéger de la faune des ports.

– Uldrach, le navigateur. Formé à l'école des grands savants orientaux, ce jeune homme à l'apparence réfléchie possède sur le bout des doigts l'astronomie et toutes les techniques modernes de navigation. Pour l'aider dans sa tâche de timonier, il possède un trésor sur lequel il veille jalousement : une aiguille magnétique montée sur pivot et protégée par un boîtier (en italien : « bossolo ») de bois ouvragé. Grâce à ce prodige de la magie, il sait toujours où est le nord. En outre, il dispose d'une excellente copie d'une carte antique réalisée par un maître enlumineur. Dans ces conditions, il lui est presque impossible de s'égarer.

– Ermion d'Estral, marchand-armateur. Gros homme au regard rusé, ce marchand sait qu'il peut tirer de la mer des profits bien plus élevés qu'il ne le pourrait en restant à terre. A chaque port où il descend, Ermion vend ses marchandises au cours le plus élevé et en achète de nouvelles à bas prix. Spéculant ainsi depuis bien des années, il s'est constitué une fortune enviable qu'il garde dans une cassette dissimulée sous sa paillasse dans le « paradis ».

– Denzo Brazh-Ekuhm, matelot. Ancien pêcheur qui voulait voir du pays, le vieux Denzo a déjà visité la moitié des tavernes des ports du monde connu. Son métier ne lui a pas apporté la richesse, mais il n'en a cure : il connaît maintenant suffisamment de légendes pour agrémenter des centaines de veillées.

(a) 1 tonneau = 2,83 mètres cube.

La découverte de l'Amérique

Installé en Islande à la fin du Xème siècle, après que son père Thorvald ait été exilé de Norvège suite à un assassinat, Erik le Rouge ne put refréner son tempérament sanguinaire et tua un jour trois personnes, ce qui le contraignit à s'enfuir vers l'ouest. Grâce aux souvenirs d'un ancien marin, Gunnbjorn Ulf-Krakason, Erik avait entendu parler d'îles et de rochers inconnus qui existeraient en direction de l'occident. C'est ainsi qu'il découvrit une terre accueillante dont la végétation, due à un radoucissement exceptionnel du climat, lui inspira le nom de « Groenland » (« Terre Verte »). Cette contrée fut rapidement colonisée par d'autres Islandais en quête d'un pays d'asile.

Un peu plus tard, un colon groenlandais, un certain Bjarni, se perdit dans le brouillard alors qu'il rentrait d'un voyage commercial en Norvège. Il s'enfonça trop loin vers l'ouest et aperçut « un territoire plat et boisé » mais refusa d'y débarquer et fit demi-tour pour rentrer au Groenland.

Ce fut un des fils d'Erik le Rouge, nommé Leif, qui devait décider d'aller explorer ces territoires nouveaux au delà des mers. Il s'embarqua à bord du même drakkar qu'avait employé Bjarni et... il semblerait bien qu'il ait découvert l'Amérique !

Une tentative de colonisation du « Vinland » (la nouvelle terre) fut rapidement entreprise. Malheureusement, des différends s'élevèrent entre les vikings et les « indigènes » (des indiens ?) et tout le monde dû rentrer précipitamment. Quelques siècles plus tard, un certain Christophe Colomb décida de chercher vers l'ouest une nouvelle route pour les Indes...

Les Mini Scénarios
Les INSTANTANES de CB
à développement rapide

– En route pour le bout du monde !

De passage dans un port, les aventuriers sont accostés par un certain Medrol, un vieux bonhomme tout ridé qui se présente comme étant un savant de renommée universelle. Il a l'intention d'affréter un navire à destination du « bout du monde », quoi que cela puisse être. Malheureusement, les marins sont des gens peureux, c'est bien connu, et il cherche des hommes d'équipage que l'expédition n'effraye pas.

-Pour le Meneur : Medrol a acheté une petite nef en assez mauvais état. Comme il n'a pas réussi à trouver de capitaine acceptant de s'embarquer avec lui, il a l'intention de diriger lui-même son navire. Malheureusement, ses connaissances livresques ne remplacent pas toujours avantageusement l'expérience. Au cours du voyage, les personnages pourront rencontrer des créatures mythiques, des terres inconnues peuplées d'indigènes aux moeurs étranges et, pourquoi pas, le « bout du monde ». Après tout, tout est possible avec les jeux de rôle...

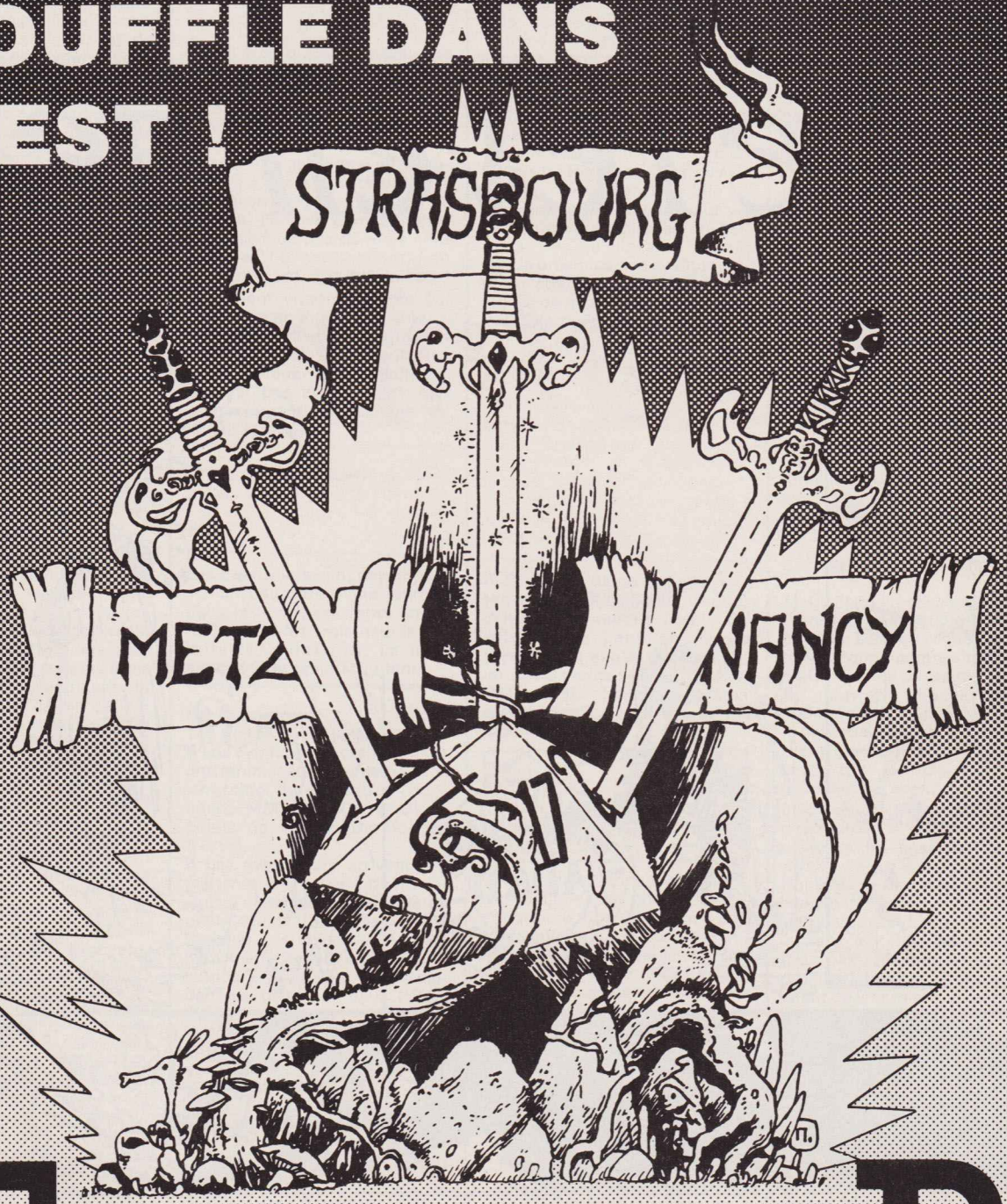
– Aller jusqu'à bon port

Les aventuriers sont engagés par une guilde de marchands. Ils doivent monter à bord d'un navire de transport à destination d'un port lointain, afin de découvrir pourquoi les cinq précédents vaisseaux ne sont jamais arrivés au terme de leur voyage.

-Note pour le Meneur : Izdir, le timonier, est un traître vendu à une bande de naufrageurs et de pirates. Il essayera de détourner le navire de sa route, pour le conduire jusqu'à un îlot entouré de brisants. Là, il préviendra par un signal ses complices et tentera d'échouer l'embarcation. S'il en est empêché, les personnages pourront bientôt admirer les « charmes » d'une galère pirate lancée à leur poursuite...

Texte
Cyril Rayer
& Brigitte Brunella
Illustrations et Plans
Stéphane Truffert

UN VENT DE MAGIE SOUFFLE DANS L'EST !



EXCALIBUR

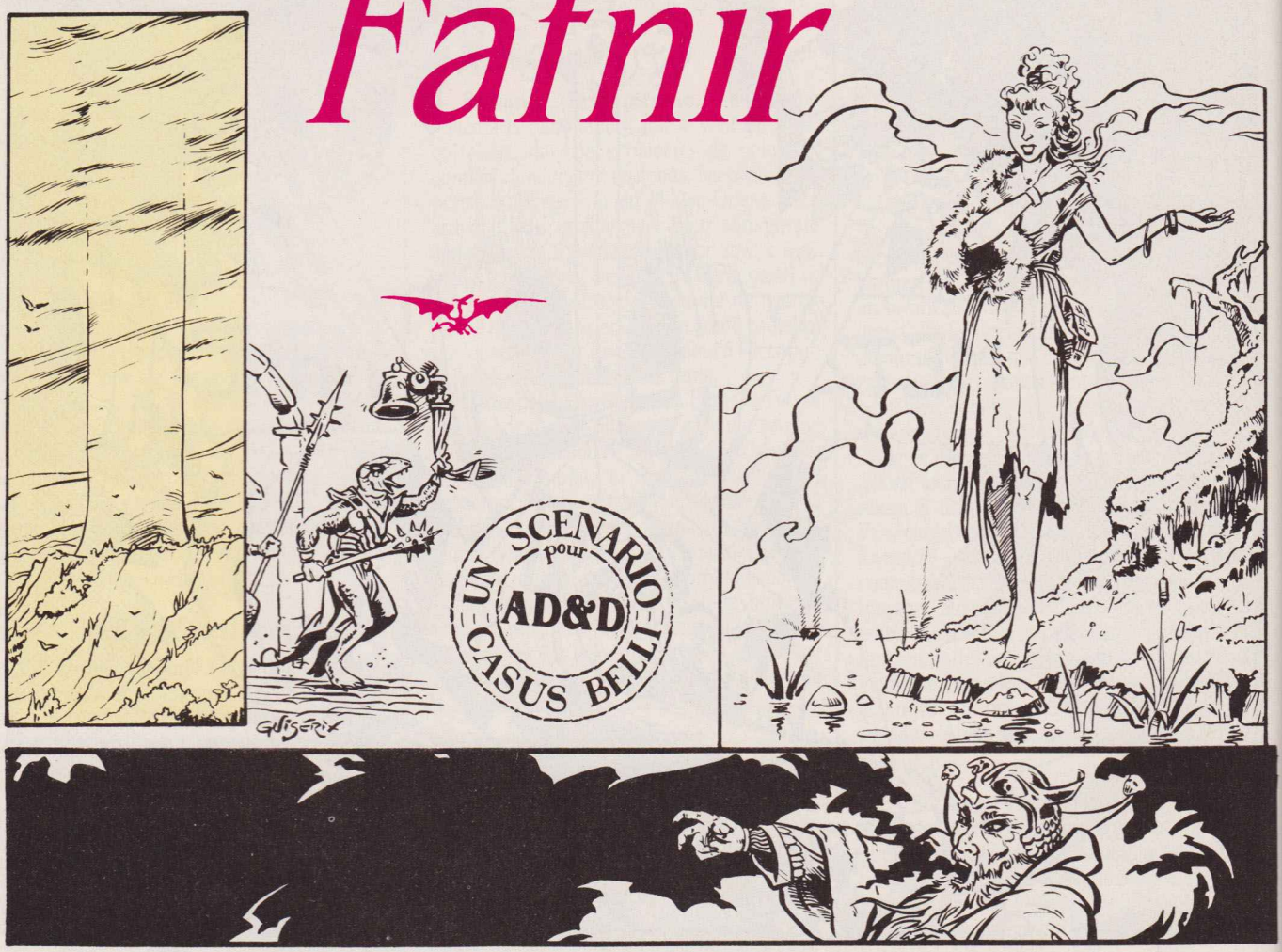
EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87.33.19.51

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 scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 8 à 10. Pour le jouer, il est nécessaire de posséder le Manuel du Joueur, le Guide du Maître (GM), le Monster Manual (MM, pas encore traduit), et le Fiend Folio (FF).
(Note de Tathyon le moine : le Fiend Folio va être abandonné par TSR, alors précipitez-vous sur ce Manuel grand breton. Nous vous donnerons à chaque fois dans ce scénario des indications pour adapter les monstres qui en sont tirés).

Le réveil de Fafnir



AVERTISSEMENT : Bienvenue les Gros Bills ! Il était temps de revenir aux bonnes vieilles valeurs de l'AD&D de nos vertes années ! Pour célébrer la parution française des règles avancées du plus ancien des jeux de rôle, voici, exceptionnellement, une aventure ultra-classique, pour changer des scénarios un peu « sophistiqués » que nous publions régulièrement. Attention, toute ressemblance pouvant exister entre des protagonistes de cette histoire et des personnages de modules publiés dans les tout premiers Casus n'est peut-être pas fortuite. Allez savoir...

Un piètre chanteur

Après un voyage épuisant au travers des terres du Comté d'Avram, les aventuriers ont fini par arriver à la petite ville de Pornavay. Soucieux de se reposer un peu, ils ont élu domicile à l'Auberge de la Jument Blanche, dont le propriétaire, un ancien ténor, a la réputation d'accueillir à bras ouverts les artistes lyriques de passage. Le soir, alors que les personnages dégustent un succulent cuissot de sanglier cuit sur la braise, un vieil homme monte sur l'estrade réservée aux artistes. Gonflant sa maigre poitrine d'une profonde inspiration sifflante, il commence à chanter « a capella », d'une voix de baryton enroué (Aargh !) :

« Oyeeez, la chaaanson du dragooon Fafnir ! Jadis redoutéééé par les plus puiiisssants, il n'est pluuuus qu'un cauchemaaaar pour enfants,
Une légende en paaaaaasse de mourrrrrirrr,
Or donc je vououous le diiiiis, la Bêêête n'est pas morrrte,
Mais elle sommeieieilleu derrière les Hauautes Poorrtes,

Ses trésoors entaaaasés prèèèès d'elle
En la tououououour d'Abilan la Beeeeelle ;
Et de ses rêêêêves sanglants
Elle s'éveille dououououcement... »
Le vieillard ne peut continuer plus avant. Hué par l'assistance, qui l'arrose d'assiettes et de chaussures, il est expulsé de la salle commune sous les lazzis : *« Va donc croasser ailleurs, vieux corbeau ! Décampe, eh, ringard ! »* Le calme (façon de parler) revient, tandis qu'apparaît une troupe de danseuses dévêtues et outrageusement maquillées.

La légende de la Tour d'Abilan

Le vieillard, un demi-elfe, se nomme Guthlaf. C'est un barde très âgé qui, après avoir bourlingué durant toute son existence, a décidé de se fixer à Pornavay. Il est bien connu des habitants de la ville, qui veillent discrètement à ce qu'il ne manque de rien. Guthlaf habite aujourd'hui une vieille maison des abords de la ville, une bicoque pauvrement meublée et très mal entretenue.
Si les aventuriers engagent, d'une façon ou d'une autre, la conversation avec le barde, celui-ci peut leur raconter l'histoire de Fafnir, le dragon rouge. Il y a deux ou trois siècles, cette monstrueuse créature dévastait la région, traquant tous les êtres vivants et les dépouillant de leurs biens, si ce n'était de leur vie. Mais, un jour, un puissant magicien défia Fafnir. Contre toute attente, il parvint à vaincre le dragon et l'emprisonna au sommet d'une haute tour située à trois jours de cheval de Pornavay. Ne pouvant le tuer, il le plongea dans un profond sommeil dont il ne devait jamais sortir. Or, il y a un mois de cela, un étrange cortège a traversé la ville. En tête chevauchait un guerrier au regard effrayant, vêtu d'une armure noire. Il était suivi par une dizaine de cavaliers armés jusqu'aux dents qui protégeaient un palanquin. Celui-ci, porté par une demi-douzaine d'esclaves à la musculature impressionnante, était décoré d'emblèmes représentant un serpent rouge. Au cours de sa vie tumultueuse, Guthlaf a déjà vu ce symbole : c'est celui d'un mage redoutable nommé Kelek. L'homme en armure qui l'accompagnait, un guerrier nommé Skään, a la réputation d'être un combattant impitoyable et sanguinaire. Le barde pense que la petite troupe s'est dirigée vers la Tour d'Abilan, afin que Kelek réveille le dragon, grâce à sa magie. Si cela se produisait, l'ombre sinistre de la terreur ramperait à nouveau sur toute la région. Il faut que quelqu'un empêche qu'une telle abomination soit commise ! Sans compter que les couloirs de la Tour regorgent de trésors... Le vieux barde peut indiquer où se trouve la Tour d'Abilan, mais il ne sait rien de ses défenseurs, ni de la manière dont Kelek peut tirer Fafnir de son sommeil.

Après avoir fait le plein de provisions, et s'être renseignés sur la route à suivre, les aventuriers peuvent partir vers l'est, en direction de la Tour d'Abilan.

Les Collines Hantées

Après avoir quitté Pornavay, les aventuriers pénètrent dans une région vallonnée. Une herbe rase couvre le sol et les arbres sont rares. Les citadins ne viennent jamais par ici, car les collines ont la réputation d'être hantées. Il n'est d'ailleurs pas rare d'apercevoir, au détour du chemin, l'entrée d'un tumulus. La plupart de ces derniers sont vides et ne contiennent rien d'intéressant. Toutefois, certains sont encore habités par des Ames en Peine. Ces créatures attaquent sans hésiter les curieux et les imprudents qui osent profaner leurs sépultures. Il n'est pas rare de les voir quitter leurs tombeaux, une fois la nuit tombée.

Ame en Peine (Wraith, MM p102) : CA 4, DV 5+3, Points de Vie 43, Dommages 1-6 + Spécial.

Les aventuriers vont devoir passer un peu plus d'une journée dans les collines. Jetez un dé (d8) toutes les trois heures sur la table ci-dessous. La nuit, ajoutez 2 au résultat obtenu.

Dé Evénement
1-4 Rien ne se passe.
5 Les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par une vingtaine de Goblours (Bugbears, MM p12), CA 4, DV 4, Points de Vie 32, Dommages 1-8/1-4.
6 Les aventuriers arrivent par mégarde à proximité d'une caverne où vivent deux Géants des Collines (un mâle et une femelle). Les Géants : CA 4, DV 8+, Points de Vie 64/50, Dommages 2-16 chacun. Ils possèdent un trésor de 2500 PO et 6000 PA.
7 Une meute de Loups Géants affamés sont sur les traces des aventuriers. Ils attaquent de préférence, la nuit. Les Loups : CA 6, DV 3+, Points de Vie 27/20/20/18/15/15, Dommages 2-8.
8 Les aventuriers pénètrent dans une combe étroite où les guettent des Araignées Géantes. Les Araignées : CA 4, DV 4+4, Points de Vie 36/32/30/25/25/25, Dommages 2-8+S.

Le domaine de Gagoul la Druidesse

Une fois les collines franchies, les aventuriers vont s'engager dans les Marais du Silence. Ces derniers portent bien leur nom, nul bruit, hormis celui du vent jouant avec les roseaux, ne vient perturber leur quiétude. Dominés à l'est par les contreforts d'un imposant plateau, les marais sont d'une profondeur variable, et certains endroits, apparemment sûrs, cachent en fait de dangereux sables mouvants ! En outre, ils sont vastes et il est très aisé de s'y perdre. Une druidesse, fuyant un danger quelconque, a trouvé refuge ici voici une dizaine d'années. Elle connaît les marécages comme sa poche et n'a pas sa pareille pour se dissimuler au sein des roseaux ou dans un trou d'eau. Gagoul, c'est son nom, est crainte des autres créatures de ces lieux sinistres, car elle est complètement folle. Même les Hommes-Lézards évitent de croiser sa route. Elle vit dans une vieille cabane, sur un îlot entouré de plantes aquatiques. Dès qu'elle aura remarqué la présence des aventuriers, elle s'amusera à leur faire des farces de mauvais goût et à leur créer de multiples ennuis.

Gagoul (Druidesse de niveau 5) : CA 8, Points de Vie 30, Dommages 1-6 (bâton). Sorts en tête. Niveau 1 : *Enchevêtrement, Passage sans trace, Langage animal, Aura féérique ;* Niveau 2 : *Obscurcissement, Charme personnes ou mammifères, Métal brûlant ;* Niveau 3 : *Invocation d'insectes, Arbre.*

A l'intérieur de sa cabane, enterrés sous sa paillasse, Gagoul dissimule quelques objets de valeur : des *Lentilles d'aigle* (Eyes of the eagles, GM p.139), un *Sac à malices* (Bag of tricks, GM p.135), ainsi qu'une statuette en or d'une valeur de 3500 PO.

Les marais et leurs abords sont les territoires de chasse d'une importante tribu d'Hommes-Lézards qui sont devenus les serviteurs de Kelek. Voici les caractéristiques de quelques-uns d'entre-eux, au cas où les aventuriers auraient la malchance de tomber sur eux...

Hommes-Lézards (MM p 62) : CA 4, DV 2+1, Points de Vie 17/16/16/15/15/15/14/12, Dommages 2-7.

Au pied de la Tour d'Abilan

Le chemin qui conduit jusqu'au plateau oriental est pénible, mais inévitable si l'on veut se rendre à la Tour. Ce n'est qu'une fois arrivés sur le plateau, que les aventuriers y découvrent la mystérieuse Tour d'Abilan : un édifice de pierre blanche, haut de plusieurs centaines de mètres et dont le sommet se perd dans les nuages. Il n'y a aucune ouverture apparente sur les flancs de la construction. Si les aventuriers décident d'utiliser un sortilège de *Vol* afin d'inspecter le sommet de la tour, ils devront franchir une épaisse couche de nuages et atteindre une altitude de 400 mètres environ. Au sommet du bâtiment, d'un diamètre de 150 mètres, un énorme dragon rouge repose, les yeux mi-clos. Il est impossible de s'approcher à moins de dix mètres de lui, car il semble protégé par un champ de force dont la forme rappelle celle d'un dôme. Ce dôme est infranchissable et la magie n'a aucun effet sur lui. Bref, il n'est pas possible d'approcher le dragon en passant par le haut. La plate-forme sur laquelle sommeille le ver est également dépourvue d'ouverture visible. Apparemment, le seul moyen d'atteindre la Bête consiste à passer par le bas...

La base de la tour repose sur une sorte de colline rocheuse, dépourvue de toute végétation. L'entrée d'un passage est visible sur le côté ouest. Il s'agit d'un tunnel qui s'enfonce à l'intérieur de la colline et s'arrête, après une vingtaine de mètres, devant une porte de bronze à double battants.

L'antre de Kelek

1) Ce long passage voûté est barré par une double porte de bronze. Dès que quelqu'un y touche, une herse s'abat en *(a)*, tandis que les passages secrets *(2)* s'ouvrent, chacun laissant apparaître six Hommes-Lézards armés de javelots barbelés (deux chacun). Ils lancent leurs projectiles au travers de la grille, sur les aventuriers pris au piège. Au bout de trois rounds, ou plus tôt si l'opportunité se présente, les passages secrets *(3)* s'ouvrent à leur tour et douze Hommes-Lézards se ruent sur les aventuriers pour les affronter au corps à corps. Ils se battent à l'aide de massues cloutées. Si les aventuriers prennent le dessus, ils se replient de leur mieux en essayant de refermer les passages derrière eux. Pendant ce temps, certains de leurs congénères, qui se trouvent dans une pièce située au dessus du couloir, laissent couler de l'huile au travers de petites ouvertures prévues à cet effet dans la voûte. Noyées dans l'obscurité, ces ouvertures ne sont pas visibles depuis le couloir. Une fois que les aventuriers sont imprégnés d'huile, les Hommes-Lézards les bombardent avec de l'étoupe enflammée. Pendant le combat, un son de cor retentit derrière les portes de bronze. Il s'agit d'un signal destiné à rameuter les groupes d'Hommes-Lézards qui patrouillent dans les marais. Quatre rounds après le début du corps à corps, une patrouille de dix créatures arrive en renfort, suivie par une autre, trois rounds plus tard.

Les Hommes-Lézards (MM p62) : CA 4, DV 2+1, Points de Vie 15, Dommages 1-6 (javelots et massues).

(suite page 52)

STORMBRINGER

Avant de répondre à vos questions, y aurait-il parmi les joueurs de STORMBRINGER, quelques personnes ayant suivi des cours de secourisme et susceptibles de connaître le bouche à bouche ?
Effectivement, Wilma, notre secrétaire, est quasiment morte d'épuisement après avoir essayé de répondre à vos questions. Malgré la mise sous perfusion, nous ne sommes pas sûrs qu'elle survivra. Ce malheureux accident a occasionné un léger retard dans le courrier destiné à répondre à toutes les interrogations que vous pouvez vous poser à propos de STORMBRINGER. Nous vous prions de bien vouloir nous en excuser. Dès que la malheureuse aura repris connaissance, nous la clouerons à son fauteuil jusqu'à ce que vous soyez satisfaits. Nous lui transmettons tous vos vœux de rétablissement, ainsi que le 38 tonnes que nous avons dû louer afin de lui faire amener vos lettres.

Question n° 1 - J.-N. SELLEKAERS - Bruxelles

– Les caractéristiques des démons polymorphes dépendent-elles de l'apparence qu'ils prennent ?

Réponse : La réponse à cette question est contenue dans le paragraphe 5.7.1.2. Quand les démons polymorphes changent de forme, leur maître peut les obliger à modifier l'agencement de leurs caractéristiques, sans bien sûr dépasser le total original.

Question n° 2 - Nicolas GAUTHEROT - Gray

– Si l'armure a absorbé les deux attaques par griffes, des animaux tels que l'ours, le tigre ou autre, peuvent-ils quand même utiliser leur attaque spéciale comme l'étreinte ou le « déchiqueter » ?

Réponse : Même si les griffes n'ont pas pénétré suffisamment l'armure pour la traverser, l'animal a quand même réussi à saisir l'aventurier et celui-ci, hélas pour lui, devra subir les dommages terribles que provoquent ces attaques spécifiques.

Question n° 3 - Bruno MARTIN - Vierzon

– N'y a-t-il pas une erreur dans la déclaration d'intention, quand vous écrivez : « la première déclaration d'intention est effectuée par le personnage ayant la dextérité la plus faible » ?

Réponse : Effectivement, ceci peut paraître surprenant, cependant, n'oublie pas, la résolution des combats s'effectue, elle, dans l'ordre décroissant de la DEX. Ainsi le personnage à la plus faible DEX est donc obligé de décider le premier de ce qu'il va entreprendre, sans rien connaître des intentions de ses alliés ou adversaires. Ces derniers pourront donc adapter leur stratégie en fonction de ce que le personnage effectue.

Question n° 4 - Joueur anonyme

– Les combats navals ne sont pas suffisamment développés. y aura-t-il une extension qui permettra de mieux simuler ces batailles ?

Réponse : Chaosium, tout à fait conscient de ce problème, vient d'éditer un nouveau recueil de scénario : LE LOUP BLANC. Celui-ci vous décrira l'ensemble des navires des Jeunes Royaumes et vous présentera un système évolué de combat naval. De plus, vous y découvrirez une description complète d'un temple de la Loi, d'un temple du Chaos et d'un temple des Elémentaires. ORIFLAM vous le proposera en français avant juin 1988.

Question n° 5 - Pascal ALLOCHON

– Un sorcier du cinquième rang débutant (donc un personnage qui vient d'être crée) n'a que 50 % en invocation d'élémentaires, ce qui n'est pas tout à fait normal.

Réponse : N'oubliez pas que votre personnage n'a que 25 ans et qu'il doit à des caractéristiques exceptionnelles la possibilité d'être un sorcier du cinquième rang. Donc, ce tout jeune sorcier n'a pas encore pu mettre véritablement en pratique toutes les connaissances qu'il possède. Considérez que jusqu'à 25 ans votre sorcier a suivi des cours théoriques, il va passer à l'application pratique de ses connaissances dès que vous commencerez à le jouer.

Question n° 6 - Emmanuel DOUSSOT - Montmélian

- A quoi sert le bouclier si l'on peut parer avec son arme ?

Réponse : Un exemple court valant mieux qu'un long exposé, écoute cette histoire que l'on raconte dans les tavernes de Cadsandria. Lenhian la Balafre comme toujours armé de sa hache lormyrienne se prend de querelle avec Jhar II Khad, lui-même armé d'une épée longue et d'un bouclier. Profitant de l'effet de surprise, Lenhian la Balafre assène un coup terrible qui fracasse le bouclier de Jhar II Khad. Celui-ci, tenant toujours sa lame en main, réplique en tranchant la jambe de Lehnian d'un coup descendant. Depuis ce jour Lenhian est surnommé le Cul-de-Jatte. Imagine maintenant que Jhar II Khad n'a pas de bouclier et doit parer avec son arme, celle-ci se brise sous la violence du choc et il n'a plus qu'à implorer Donblas ou Arkyn pour que Lenhian rate son attaque.

Question n° 7 - Gilles TIENNOT

– Je suis d'accord que l'origine sociale n'est pas forcément le métier du personnage, mais alors pourquoi un personnage d'origine mendiant doit-il quand même lancer les dés sur la table des afflictions ?

Réponse : Ah ! mais comment peux-tu croire que les mendiants de Nadsokor accepteraient de se priver des sources de revenus que sont les enfants mendiants. Et crois bien que si la nature s'est montrée clémente avec ces enfants, les parents n'hésiteront pas à les travailler au corps (si on peut dire) afin de les rendre plus présentables pour l'ignoble travail auquel ils les destinent.

Question n° 8 - Sylvain ROISSAC - Valence

– Pourriez-vous m'indiquer à quel rythme s'opère la guérison naturelle ?

Réponse : Ce cas n'est effectivement pas précisé dans les règles de STORMBRINGER. Nous utiliserons donc le système de RUNEQUEST. Un aventurier récupérera un D3 points de vie par semaine de repos. S'il est obligé de continuer à accomplir des actions physiques intensives, il ne récupérera qu'un D4-2 points de vie, encourant ainsi le risque de voir ses blessures s'aggraver (s'il tire un 1 sur le D4).

GRANDS PARMI LES GRANDS

ÉDITION COMPLÈTE DE RUNEQUEST EN FRANÇAIS

Une production : ORIFLAM, 7, rue Villers-l'Orme, Mey, 57070 METZ

la VALLÉE des ROIS

RÉPONDEZ A LA QUESTION DU SPHINX

QUEL EST LE NOM DU JEU DE RÔLE QUI S'APPELLE "LA VALLEE DES ROIS"?

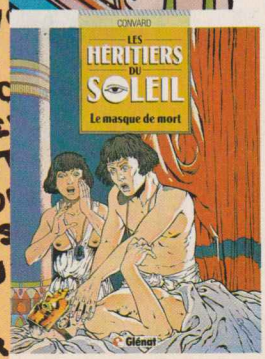
QUESTION SUBSIDIAIRE :

QUEL EST LE TITRE DE LA B.D INTITULÉE "LES HÉRITIERS DU SOLEIL", QUE VOUS POUVEZ DÉCOUVRIR DANS LA BOÎTE DE CE JEU ? SI VOUS NE PARVENEZ PAS A RÉPONDRE, COUREZ VITE JUSQU'A VOTRE BOUTIQUE FAVORITE, LA SOLUTION EST SUR LA COUVERTURE DE LA BO... SINON, TANT PIS, DOMMAGE, ADIEU L'AVENTURE DANS L'ÉGYPTE MYST... AU TEMPS DES PHARAONS, VO... JAMAIS VOUS NE VERREZ LES... GRANDES PYRAMIDES ET J... BORDS DU NIL. DE...

CONVARD 87

JEUX DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS



(suite de la page 41)

2) C'est ici que se tiennent les Hommes-Lézards armés de javelots. Les passages secrets ne fonctionnent que dans un sens.
3) C'est ici que se tiennent les Hommes-Lézards chargés d'affronter les aventuriers au corps à corps. Là aussi, les passages secrets ne s'ouvrent que de l'intérieur.
4) Cet escalier mène à une salle (non représentée) aménagée au dessus du tunnel. Elle est habitée par 5 Hommes-Lézards et contient quelques barriques d'huile destinée à être versée sur d'éventuels assaillants par les orifices pratiqués dans le sol et qui donnent sur le couloir en dessous. L'huile, une fois enflammée, cause des dégâts identiques aux fioles (2-12+1-6. Touche automatiquement).
5) C'est dans cette grotte que vivent la plupart des Hommes-Lézards. Une dizaine d'entre-eux sont présents lorsque les aventuriers réussissent à crocheter, à défoncer, ou à contourner, les portes de bronze. Un énorme puits s'ouvre dans le sol près de la paroi. L'eau qu'il contient est froide et sombre.
6) Dans cette autre grotte vit un Roi Lézard dont l'autorité s'étend sur une bonne partie des marais. Il a été charmé par Kelek et veille à ce qu'aucun intrus ne pénètre dans ces lieux. Au besoin, il participera lui-même au combat. Son trône est doté d'un double-fond contenant 1500 PP, une *Cape de Déplacement* (Cloak of Displacement, GM p.137) dont il ignore l'usage, et un écrin contenant des diamants pour une valeur de 7500 PO. Si le Roi Lézard combat, il le fait aux côtés de sa garde personnelle, six Hommes-Lézards particulièrement robustes.

La garde personnelle : CA 4, DV 3+3, Points de Vie 27, Dommages 1-6+2 (Force).

Le Roi Lézard (Lizard King, FF p61. Il s'agit d'un homme-lézard géant, dont le trident, manié par celui-ci, peut doubler ses dommages sur un jet de 20) : CA 3, DV 8, Points de Vie 64, Dommages 5-20 + Spécial.

Il y a aussi un puits dans cette grotte.
7) Les deux puits sont extrêmement profonds, plusieurs centaines de mètres, peut-être... En fait, un couloir perpendiculaire permet de déboucher à l'intérieur d'une nouvelle grotte.
8) Dans cette grotte, le Roi Lézard a l'habitude de procéder à des sacrifices humains et le sol est recouvert de restes à demi-décomposés. Il y entrepose aussi son butin personnel : 2000 PO, 5000 PA, 1000 PP, une gemme d'une valeur de 5000 PO, un service à thé en or (3500 PO), ainsi qu'un *Anneau de télékinésie* (Ring of telekinesis, GM p.128). Ce trésor est défendu par un gardien redoutable, un Grell avec lequel le Roi Lézard entretient d'excellentes relations, tant qu'il s'agit de sacrifier de malheureuses victimes. Quand les aventuriers arrivent dans cette salle, il reste caché, parmi les cadavres, dans l'ombre des parois, attendant qu'ils découvrent le trésor avant de passer à l'attaque.

Grell (FF p.46, il s'agit d'un monstre horrible, un cerveau géant qui lévite, duquel pendent 10 tentacules, et qui possède un bec de perroquet) : CA 4, DV 5, Points de Vie 40, Dommages 1-4 (x10)/1-6.

Les Doombats (Chauve-souris géantes, FF p.27, leur cri de combat dure de 2 à 5 rounds et interdit tout usage de sorts) : CA 4, DV 6+3, Points de Vie 50/45/40/30, Dommages 1-6/1-4 + Spécial.

La corniche de droite n'est pas non plus très sûre. Les murs ont une étrange coloration brune vaguement brillante. Deux Vases Grises sont dissimulées à mi-chemin.

Kelek le redoutable

Fils d'un magicien qui portait le même nom, Kelek a consacré son existence à la recherche de la puissance sous toutes ses formes : richesse, politique et magie. Un jour, tandis qu'il consultait un antique grimoire, il prit connaissance de l'histoire du dragon Fafnir. Il décida aussitôt de se rendre jusqu'à la Tour d'Abilan et de trouver le moyen de contrôler le dragon, une fois qu'il l'aurait réveillé. Afin de mener à bien cette périlleuse entreprise, il s'est adjoint les services de Skään, le fils d'un puissant guerrier qui avait jadis servi son père avec efficacité. Ayant monté son expédition, il traversa les Collines Hantées et franchit les Marais du Silence. S'aidant de sa magie, il passa des pactes avec les créatures qui demeuraient dans ces lieux maudits et en fit ses serviteurs. La Tour d'Abilan, elle-même, fut difficile à investir, car elle était truffée de protections magiques, et Skään perdit quelques hommes durant l'assaut. Mais finalement, Kelek parvint à se rendre maître de l'édifice et des créatures qu'elle contenait. Toutefois, il ne perdait pas de vue son objectif principal : réveiller Fafnir et l'utiliser afin d'accomplir ses noirs desseins. Après d'interminables journées passées à déchiffrer les vieux ouvrages dissimulés dans les bibliothèques secrètes de la tour, il découvrit enfin le moyen de parvenir à ses fins. En prononçant de longues incantations par une nuit de pleine lune, il deviendra le détenteur d'une telle puissance que le dragon, lui-même, ne pourra être que son fidèle serviteur. En attendant ce moment, Kelek, d'un naturel prudent, a ordonné à ses hommes de mener une garde vigilante afin d'éviter toute surprise. Les aventuriers ne disposent que de quelques jours pour agir, avant qu'il ne soit trop tard...

9) Cette porte est défendue par un Piège à Feu causant 1-4+9 points de dégâts. Après l'avoir déverrouillée, les aventuriers découvrent un long couloir menant à une petite pièce. Celle-ci est ornée de deux sculptures (inoffensives) encadrant un coffre. Une bibliothèque murale couvre le mur du fond, et une porte s'ouvre dans le coin sud-ouest. Cette salle n'est en fait qu'un piège : dès qu'un aventurier pose le pied à l'intérieur de cette pièce, il se trouve téléporté en *(8)*, chez le Grell.
10) Un long couloir mène jusqu'à cette grotte. De vastes dimensions, elle est plongée dans les ténèbres. Un lac aux eaux recouvertes d'algues noires en occupe la plus grande partie. Deux étroites corniches longent les parois et permettent d'en faire le tour. Une barque est amarrée de l'autre côté du lac. En fait, le seul moyen de traverser la grotte sans danger consiste à nager ! D'accord, l'eau est glaciale et les algues ressemblent à des tentacules de monstres sous-marins, mais en fait il n'y a rien à craindre.
Si les aventuriers décident de passer par la voie des airs, ils se heurtent à une petite colonie de Doombats qui les attaquera sans pitié.

Les Vases Grises (Gray Oozes, MM p.49) : CA 8, DV 3+3, Points de Vie 27/25, Dommages 2-16 + Spécial.

Enfin, la corniche de gauche n'est pas sans danger. Sa paroi recouverte d'algues abrite deux Algoïds.

Les Algoïds (FF p.11, humanoïdes verts, ils sont immunisés aux sorts de feu et d'électricité) : CA 5, DV 5, Points de Vie 40/35, Dommages 1-10/1-10.

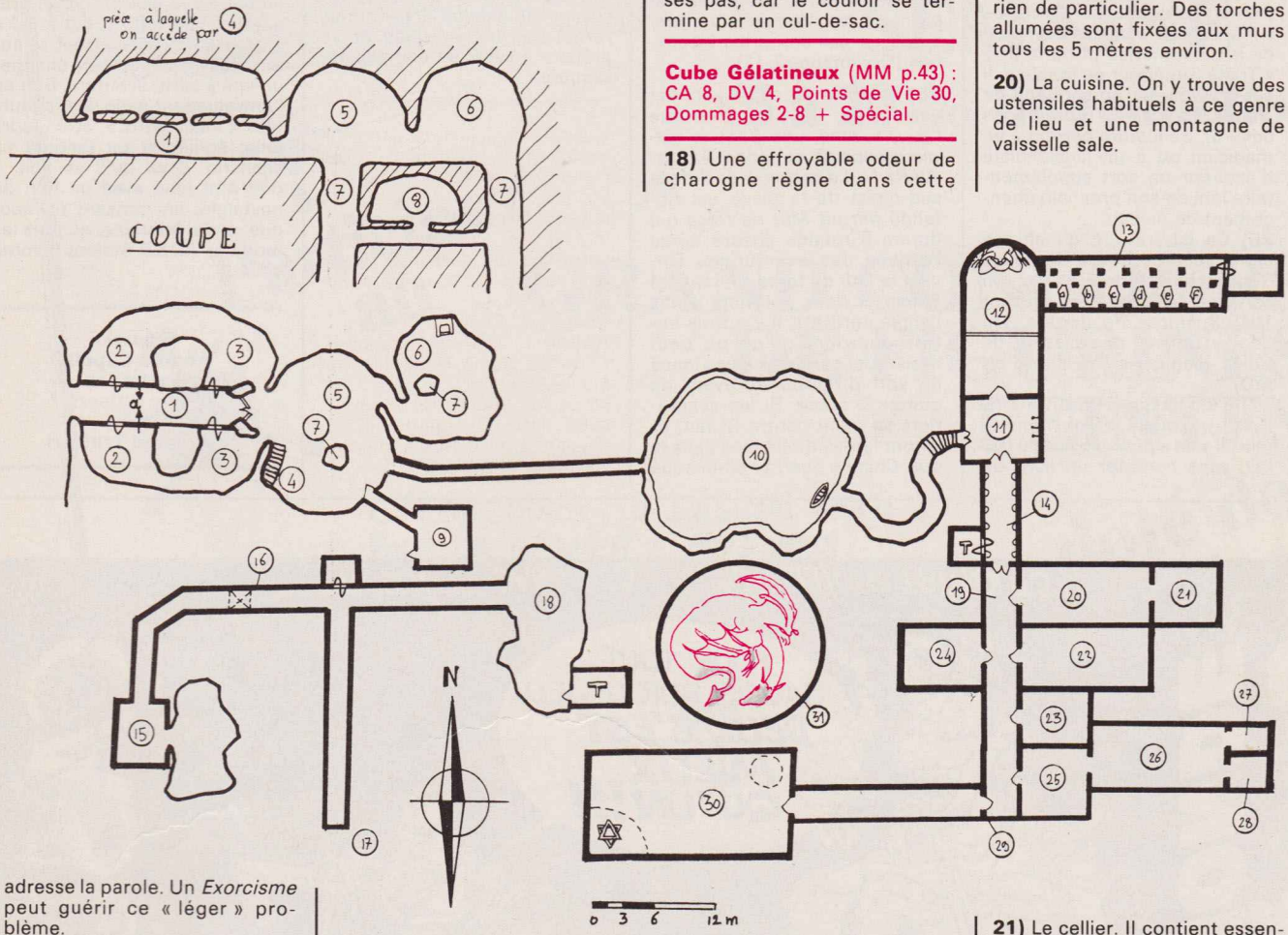
11) Après avoir longé un corridor humide, les aventuriers se retrouvent face à une volée de marches menant à une double porte de pierre. Sur laquelle est gravée l'inscription suivante : *« Les sirènes des eaux chantent d'étranges complaintes, et les murs pleurent des larmes de pierre, tandis que les fleurs d'avril rougissent au soleil. Quel instrument fera de moi le Maître des Sons ? »* Cette phrase énigmatique n'a d'autre but que de décorer la porte... Celle-ci est dotée de poignée de bronze. Il faut développer une force de 60 ou plus pour tirer les battants à soi. Derrière la porte se tient un Golem de pierre, qui est activé dès qu'on touche aux poignées de bronze.

Le Golem de pierre (MM p.48) : CA 5, Points de Vie 60, Dommages 3-24 + Spécial.

Trois manettes en position haute sont visibles sur le mur est. Abaisser la première provoque l'ouverture d'une trappe de 6m (2-12 de dégâts) sous les pieds de celui qui se trouve devant. La seconde ne produit aucun effet apparent (en fait elle charge la troisième en électricité. Actionner la dernière, après avoir manipulé la seconde provoque une brève, mais cuisante, décharge électrique (2-12). Il y a deux portes dans cette pièce, au nord et au sud. Elles sont toutes deux verrouillées.
12) Cette pièce ressemble étrangement à une chapelle. Un prie-dieu est installé en son centre, face à une idole cyclopéenne en obsidienne, dont les yeux sont de magnifiques rubis (valeur : 5000 PO chaque) qui demanderont 20 minutes à un professionnel pour être décellés. Une barrière en bois haute de 60cm sépare le prie-dieu et l'idole. Quiconque tente de la franchir sans s'être agenouillé au préalable sur le prie-dieu fait jaillir des yeux de la statue une boule de feu causant 3-24 points de dommages. Ce piège ne se déclenche qu'une seule fois.
En raison du caractère chaotique de la divinité adorée dans cette salle, il n'est pas possible de prévoir à coup sûr ce qui arrive à la personne qui s'agenouille sur le prie-dieu. Jeter 1d8 pour chaque tentative :
1. Des fleurs de lys et des pétales de roses tombent doucement du plafond sur les épaules de la personne agenouillée.
2. Un claironnant concert de trompettes fait vibrer l'atmosphère et un parfum capiteux plane dans l'air. L'armure de l'aventurier est irrémédiablement transformée en une magnifique robe de soie rehaussée de parements d'or (valeur 5000 PO, au bas mot, mais CA 10 !) et son arme favorite est remplacée par une baguette d'or ornée de pierreries (valeur 3000 PO) dont la fonction est purement décorative.

3. L'aventurier remarque avec consternation qu'il vient d'être doté d'une queue pointue et que son front s'orne maintenant de cornes diaboliques. Ces effets sont permanents et ne peuvent être combattus que par un sort *d'Exorcisme*. Le Charisme diminue de 10 points...
4. Une boule de feu éclate sur le prie-dieu. (Dommages : 3d8).
5. Sans le savoir, l'Aventurier vient de se voir attribuer un *Souhait Majeur*. La prochaine requête qu'il formule à voix haute, même sur le ton de la

plaisanterie *(« Que je sois changé en saucisse... »)*, sera exaucée. Cet événement ne peut survenir qu'une seule fois.
6. Chaque fois que l'aventurier parle au cours de la demi-heure suivante, une trappe s'ouvre spontanément sous ses pieds (Dommages 1-6). Les dégâts sont cumulatifs.
7. L'aventurier prend un alignement diamétralement opposé au sien (ex : Bon Loyal devient Mauvais Chaotique), seuls les personnages neutres sont épargnés.
8. L'aventurier change instantanément de sexe et tombe amoureux de la première personne du sexe opposé qui lui adresse la parole. Un *Exorcisme* peut guérir ce « léger » problème.



13) Cette salle ressemble assez à une crypte. Elle contient 6 sarcophages dépouillés de toute inscription.
a) Un squelette inoffensif. Un anneau en or (500 PO) et une épée courte en bronze verdi.
b) Un Son of Kyuss (FF p.83, ce sont des ghasts infestées de vers pourrissants. Elles dégagent une aura de peur, régénèrent deux pts de vie par round, et leurs vers peuvent (25 %) provoquer l'apparition de la lèpre chez la personne touchée) : CA 10, DV 4, Points de Vie 32, Dommages 1-8 + Spécial.
Sous les vers grouillants qui tapissent le fond du sarcophage, on peut trouver : 2 broches d'une valeur de 750 PO chaque, deux bracelets incrustés d'émeraudes (2500 PO chaque) et une potion (Contrôle des morts-vivants).
c) Une Ame en Peine (Wraith, MM p.102) : CA 4, DV 5+3, Points de Vie 43, Dommages 1-6 + Spécial). Sa tombe contient 5000 PO, une épée d'apparat en argent (500 PO) et un superbe masque funéraire en or (2500 PO).
d) Un squelette inoffensif. Rien d'intéressant.
e) Encore un Son of Kyuss (voir plus haut). Il est paré de boucles d'oreilles valant 500 PO et d'un collier de perles de 600 PO. Il se bat à l'aide d'une statuette en or d'une valeur de 5000 PO (Dommages 1-6).
f) Une Ame en Peine (Wraith). Le sarcophage est vide.
Si les aventuriers profanent l'un des sarcophages, ils provoquent l'ouverture d'un passage secret et l'apparition de 2 Nécrophages.

Les Nécrophages (Wights, MM p.100) : CA 5, DV 4+3, Points de Vie 35/30, Dommages 1-4 + Spécial.

14) Ce couloir est décoré de magnifiques armures vides. Un passage secret peut très aisément être découvert (+20 %). Il permet d'accéder à une salle ressemblant à une bibliothèque. Quiconque y pose le pied est aussitôt téléporté en *(15)*.
15) Cette salle est entièrement nue. Elle communique avec une petite grotte abritant deux Trolls. Ceux-ci en surgissent dès qu'un aventurier apparaît.

Les Trolls (MM p.97) : CA 4, DV 6+6, Points de Vie 54/50, Dommages 5-8/5-8/2-12.

16) Ce couloir est piégé. Son sol inégal dissimule une trappe (Dommages 1-6) au fond de laquelle vit un Troll (voir ci-dessus) !
17) Ce long couloir s'enfonce dans l'obscurité. Dès qu'un aventurier en a parcouru la moitié, il provoque l'ouverture d'un passage secret *(a)*. Un Cube Gélatineux jaillit alors de sa cachette et s'engage dans le corridor, dont il épouse exactement les dimensions. Il est donc impossible de le contourner lorsque l'on veut revenir sur ses pas, car le couloir se termine par un cul-de-sac.

Cube Gélatineux (MM p.43) : CA 8, DV 4, Points de Vie 30, Dommages 2-8 + Spécial.

18) Une effroyable odeur de charogne règne dans cette grotte ténébreuse. Il y a une porte de fer dans la paroi est. Elle donne dans une petite salle dépourvue de tout ornement qui téléporte tous ceux qui y posent le pied en *8* (Bonjour le Grell !). Un Troll géant à deux têtes vit dans cette grotte.

Troll Géant à Deux Têtes (FF p.90) : CA 4, DV 10, Points de Vie 80, Dommages 1-6/1-6/1-10/1-10.

Ce Troll ne quittera la grotte sous aucun prétexte, car il veille sur un important trésor : 10000 PO, 5000 PO, une *Baguette de Châtiment* (Rod of Smiting, GM p.129), un *Talisman de la sphère* (GM p.151), deux potions *(Super-soins et Autométamorphose)*, une épée +2/+4 contre les reptiles, deux parchemins de *Transmutation de pierre en chair* et *Globe mineur d'invulnérabilité*. Il est possible de discuter avec eux (chacune des têtes).

Les appartements de Kelek

Quand les aventuriers arrivent, Kelek est déjà au sommet de la tour en train de prononcer les incantations destinées à réveiller le dragon Fafnir et à lui conférer un pouvoir inimaginable. A tout hasard, il a laissé derrière lui ses hommes en embuscade.
19) Ce long couloir ne recèle rien de particulier. Des torches allumées sont fixées aux murs tous les 5 mètres environ.

20) La cuisine. On y trouve des ustensiles habituels à ce genre de lieu et une montagne de vaisselle sale.
21) Le cellier. Il contient essentiellement des aliments à longue conservation (pemican, fruits et légumes séchés) ainsi que deux barils d'eau de vie. Un puits couvert permet de recueillir de l'eau. Un mince conduit partant vers l'extérieur permet l'évacuation de la fumée.
22) La salle commune. Une longue table maculée de taches de graisse, dont le bois porte de multiples entailles occupe son centre. Il y a aussi cinq chaises et un brasero dans un coin. Ses cendres sont encore tièdes.
23) C'est ici que vivent les gardes de Kelek. La pièce contient quatre lits et autant de coffres. Il règne dans cet endroit une forte odeur de transpiration « virile ». On peut trouver le butin suivant : 2500 PO, 1500 PP et des gemmes pour un total de 5000 PO.
24) La chambre de Skään. Elle

est plutôt bien entretenue. Au mur, deux tableaux représentent des chefs de guerre renommés (Naah-pö-let-hon et Biizs-Markh). Un mannequin de paille lardé de coups d'épées et éventré a été placé dans un coin. Sous le lit, il y a un coffret en bois piégé (dard empoisonné, Dommages 1-8, si le jet de protection est raté, ajouter 1-10 points de dégâts), contenant 5 gemmes de 5000 PO, un anneau de protection +2, une dague +1 en argent et une fiole de poison type D.

25) La chambre de Kelek. Son accès est défendu par un *Verrou magique*. Une petite bibliothèque (environ vingt ouvrages) occupe l'angle nord-ouest. Divers papiers traitant de problèmes d'astronomie sont empilés sur le bureau. L'un des ouvrages de la bibliothèque porte le titre « Traité Supérieur de Magie ». Il est protégé par un sortilège de *Runes explosives* (dommages 6d4+6). Sa lecture permet à un magicien ou à un illusionniste d'acquérir un sort supplémentaire lors de son prochain changement de niveau.

26) Ce laboratoire d'alchimie est la salle de travail de Kelek. Son accès est protégé par un sortilège de *Piège à Feu* causant 1d4+9 points de dégâts. On peut y trouver une dizaine de fioles magiques (au choix du MD).

27) C'est ici que se trouvent les livres auxquels Kelek tient le plus. Il y en a pour plus de 20.000 PO, sans compter un livre de sorts particulièrement bien garni et protégé par des *Runes explosives* (6d4+6). Ce grimoire contient 10 sorts de niveau 1, 7 de niveau 2, 6 de niveau 3, 4 de niveau 4 et 3 de niveau 5.

28) Kelek range ses trésors dans ce réduit. On y trouve un *Bâton de contre-coup* (Staff of striking, GM.130), un *Bâtonnet d'effroi* (GM p.131), une *Jatte de contrôle des élémentaux d'eau* (GM p.135), 5.000 PP et 15.000 PO en gemmes. Un Golem de pierre garde l'endroit. Il attaque quiconque y entre sans dire « Kelek est le plus grand ! ». Ses caractéristiques sont les mêmes que celles du Golem en salle 11.

29) Cette porte est défendue par un sort *Verrou magique*, ainsi que par une grille électrifiée (Dommages 1-12).

30) La porte de cette salle est verrouillée. De plus, dès que l'on y touche, une *Bouche magique* apparaît et hurle *« Alerte ! Alerte ! »*. Le pentacle de l'angle sud-ouest de la pièce est défendu par un *Mur de force* qui durera 5 rounds encore après l'arrivée des aventuriers. Devant le Mur de force se tiennent Skään et deux guerriers. Dans l'angle nord-est, il y a trois autres guerriers qu'on ne peut remarquer car Kelek leur a lancé un sort d'*Invisibilité* avant de quitter la pièce. Si les aventuriers se ruent contre Skään, ils seront lardés de flèches dans le dos. Chaque guerrier embusqué possède deux flèches +3 en argent.

Les Guerriers : CA 2 (cotte de mailles +1, plus bonus de Dex), Niveau 6, Points de Vie 60, Dommages 1-8 (épées longues).

Skään : CA -1 (cotte de mailles +3, plus Dex), Niveau 8, Points de Vie 104. Il se bat avec une épée bâtarde vorpale.

Il suffit de poser le pied sur le pentacle pour être instantanément téléporté au sommet de la tour.

31) Kelek se trouve au sommet de la tour, au chevet de Fafnir qui sommeille encore. En voyant les aventuriers, il interrompt ses incantations et se prépare à livrer un combat désespéré.

Kelek (Magicien du 9ème niveau). CA 2 (Bracelets de Défense CA 4, plus Dex), Points de Vie 36. Il possède sur lui les objets suivants : une dague +3, un *Anneau d'étoiles filantes*, une *Perle de puissance* contenant le sort de niveau 4 *Auto-métamorphose*.

Sorts en tête :

Niveau 1. Charme personnes, Chute de plume, Projectile magique, Sommeil.

Niveau 2. Invisibilité, Ténèbres sur 5 mètres, Image miroir.

Niveau 3. Vol, Boule de feu, Paralysie.

Niveau 4. Globe mineur d'invulnérabilité, Bouclier de feu.

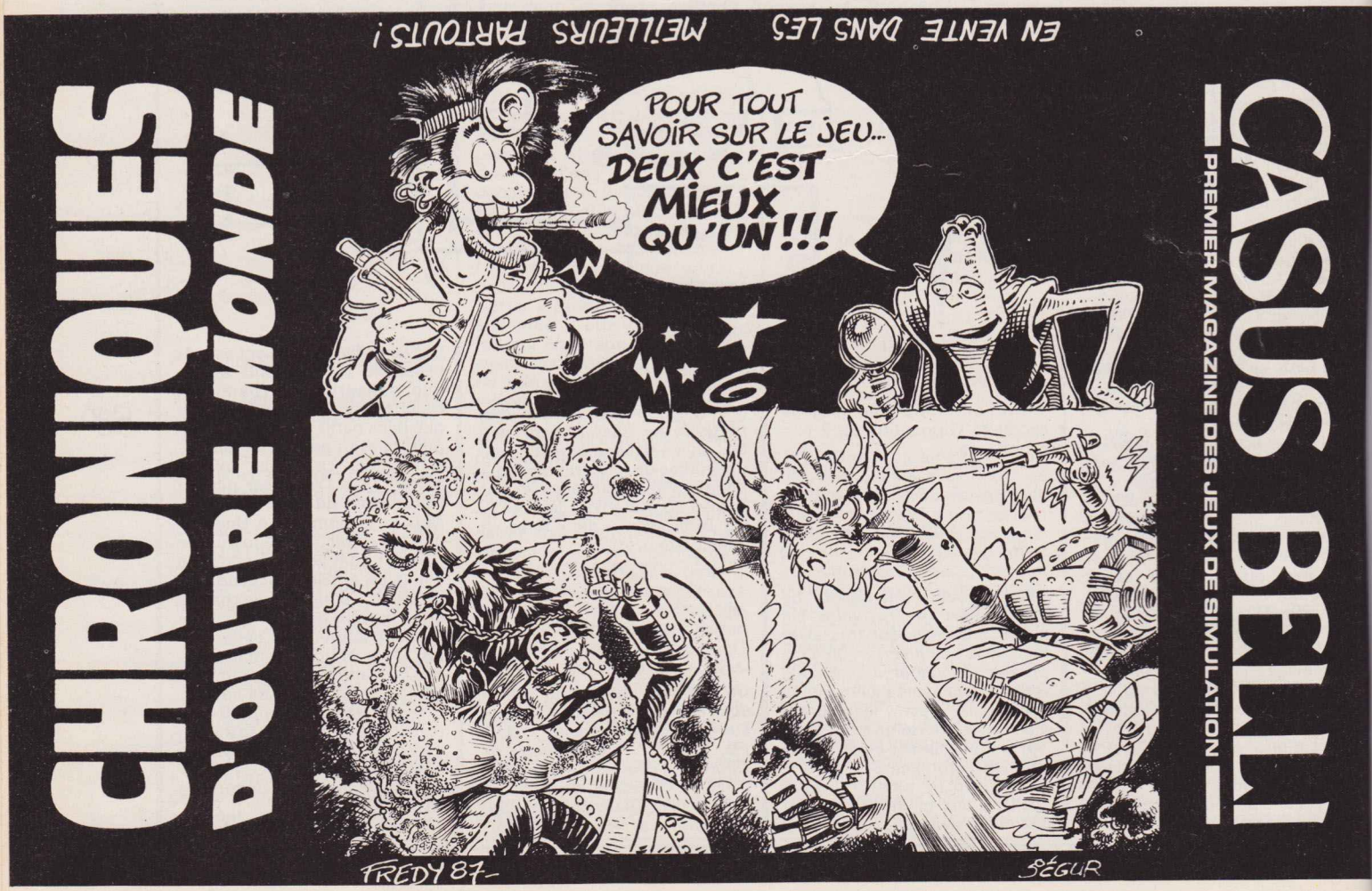
Niveau 5. Aucun ! (Il vient d'utiliser Mur de force dans la salle 30).

S'il voit qu'il va être vaincu, Kelek n'hésitera pas à sauter dans le vide, quitte à utiliser un sort de *Vol* ou de *Chute de Plume*, afin d'échapper à ses adversaires. Le dragon, quant à lui, ne peut pas être réveillé, même si la plate forme est transformée en véritable champ de bataille !

Précisions

Par son classissisme même, ce module est un gag ! Il y a deux façons de le jouer. Soit en prenant un groupe de « Gros-Bills-prêts-à-tout », auquel cas il est inutile de changer un iota à cette aventure. Soit en l'entreprenant avec des joueurs plus « intelligents », et il faudra alors équilibrer un tantinet ce scénario. Quoi qu'il en soit, il doit être joué avec un brin de nostalgie, en pensant à l'époque, pas si lointaine, où tous les modules AD&D étaient comme celui-là...

Scénario
Angelo Capelli
Illustration
Didier Guiserix
Plans
Stéphane Truffert



ÇA BOUGE À STRAT.

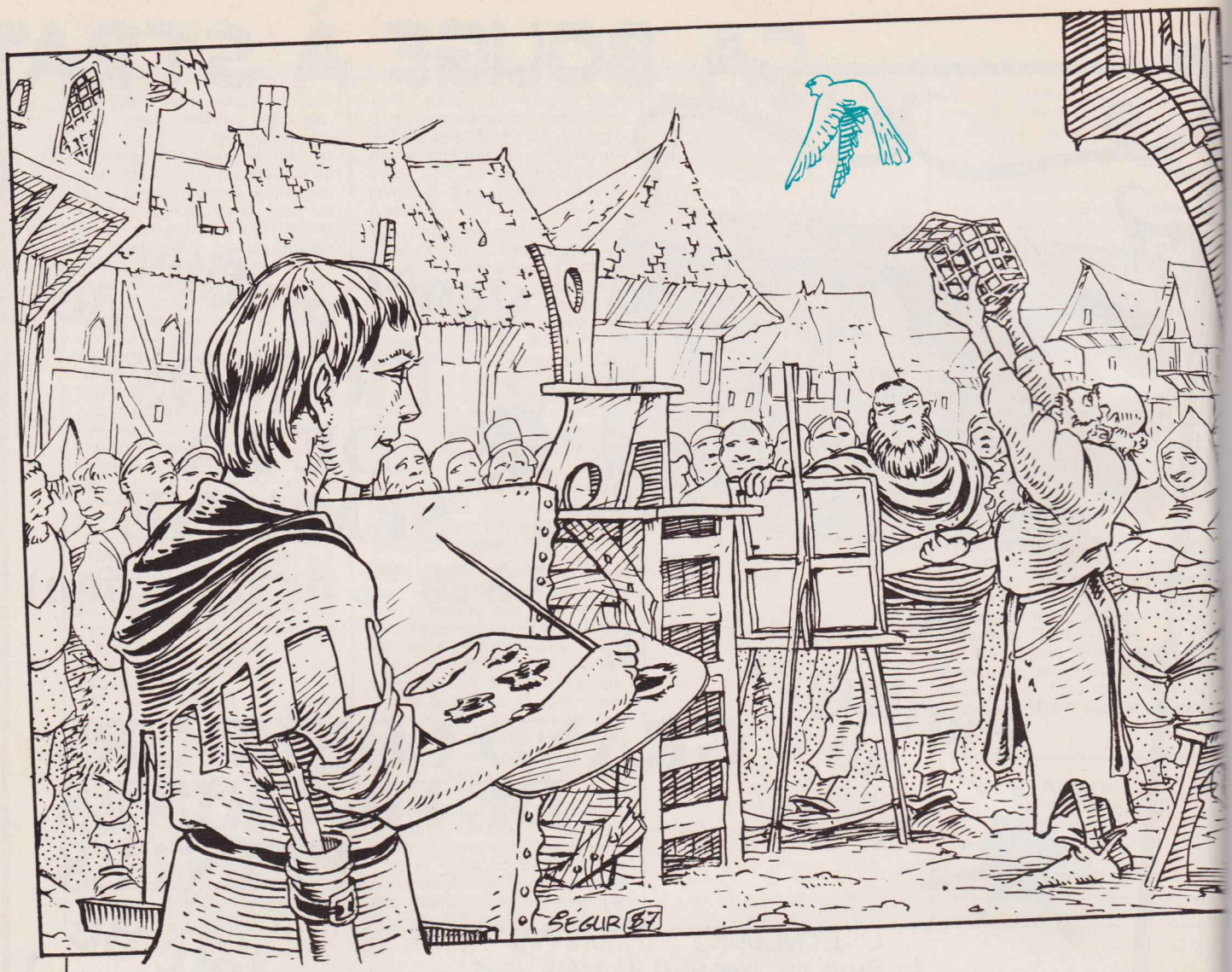
STRATEJEUX

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

Venez profiter des PROMOS DE LA SEMAINE
(5 à 20 % de réduction)

Participez au GRAND CONCOURS DE FIGURINES PEINTES doté de super-lots!

Et demandez les DÉMOS!



Une querelle d'artistes

Lors des mois chauds, Laelith resplendit au soleil telle une fleur aux mille pétales multicolores. Dès que la lumière point, les ruelles de la Main qui Travaille grouillent de monde et il faut jouer des coudes et des épaules pour se frayer un passage au sein de la foule qui se presse autour des échoppes des artisans. Ici, Agrod le potier travaille au tour un vase qui s'annonce déjà comme un futur chef-d'oeuvre, et chacun de ses gestes à la précision légendaire soulève l'enthousiasme des amateurs qui applaudissent ses prouesses. Là, Yavel le sculpteur met la dernière main à une superbe nymphe de marbre bleu que les badauds contemplent dans un silence respectueux. Débouchant sur la Place des Sept Royaumes, les aventuriers remarquent un attroupement inhabituel qui s'est formé devant « Les Etals de la Belle Oeuvre », le petit musée d'artisanat dressé en son centre. S'ils s'approchent, ils découvrent un curieux spectacle...

Sur le parvis du musée, deux chevalets portant des toiles vierges ont été disposés côte à côte. Un barbu à la forte carrure se tient debout derrière celui de gauche. Tout en préparant sa palette, il jette des regards haineux en direction du deuxième chevalet. Derrière celui-ci, un jeune demi-elfe, svelte et gracieux, a pris place et accapare l'attention d'une bonne partie de l'assistance. A côté de lui, un humain aux cheveux bouclés et aux yeux d'un noir de velours le tient familièrement par l'épaule. Devant les chevalets, trois sièges sont disposés, occupés par des hommes d'un certain âge vêtus de robes blanches maculées de taches de couleurs : des « maîtres » de la Guilde des Artistes-Peintres. Soudain, le plus âgé d'entre-eux se lève avec majesté et brandit un pinceau de bronze. Un profond silence s'établit alors, à peine troublé par la rumeur des rues avoisinantes.

« - Moi, Le Van Warol, Premier Pinceau de la Guilde des Peintres de Laelith, je parle ici au nom de notre Grand Maître, Le Van Alfart. Aujourd'hui, mes confrères et moi allons devoir rendre un jugement plastique et esthétique. Le Van Belem (il désigne le barbu) ayant été provoqué en duel pictural par Edhelran le demi-elfe, ils vont être soumis tous deux à l'épreuve du portrait, afin que nous puissions désigner le plus talentueux d'entre-eux. »

L'homme se saisit alors d'une petite cage de cuivre posée au pied de sa chaise et libère une colombe aux ailes peintes qui commence à voleter au dessus de l'assistance... avant de se poser sur l'épaule de l'aventurier ayant le Charisme le plus élevé. Le Van Warol lève alors son pinceau d'un air impérieux.

« Voici notre modèle ! Messire, veuillez je vous prie nous rejoindre. Vous serez l'instrument de la justice ! »

Le personnage ainsi désigné n'a d'autre choix que d'aller s'installer sur un escabeau placé en face des chevalets, alors qu'une salve d'applaudissements l'encourage. Ensuite, Le Van Warol explique aux spectateurs que les artistes vont s'affronter pendant un quart d'heure. A la fin du temps imparti, celui qui aura réalisé le portrait le plus ressemblant sera alors déclaré vainqueur. Le modèle participera aux délibérations, mais juste à titre consultatif.

Pendant de longues minutes pleines de tension, les deux peintres travaillent avec acharnement. Bientôt, ils doivent rendre leurs toiles. Le portrait réalisé par Belem est une oeuvre de grande qualité et le public applaudit à tout rompre la précision de son trait et la vivacité de ses couleurs. Mais, quand le travail d'Edhelran est présenté à la foule, une énorme exclamation d'émerveillement jaillit de tous les gosiers. Le tableau est d'une telle ressemblance, que l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un miroir dont l'image s'est figée pour l'éternité. Les acclamations explosent comme le tonnerre et le jeune demi-elfe est littéralement porté en triomphe par l'assistance subjuguée par son talent. Edhelran est, en toute logique, déclaré vainqueur du duel et Belem, la rage au coeur, doit reconnaître la supériorité de son rival. Le Van Warol met alors cérémonieusement le feu à sa toile.

Après avoir échappé à ses admirateurs, Edhelran vient rejoindre le « modèle » et ses compagnons, et il engage avec eux la conversation. Il se révèle être un interlocuteur agréable et au regard charmeur, prompt au rire et à la répartie. Il propose de leur vendre, pour une somme modique (quelques pièces d'argent), le tableau qu'il a réalisé. Si son offre intéresse les aventuriers, il les invitera à passer demain à son atelier qui se trouve dans une mansarde de l'Echelle des Toits Pointus en bordure de la Terrasse du Châtiment. Rejoint par l'humain qui était avec lui au début du duel, il prend congé avec un clin d'oeil amical. L'après-midi ne fait que commencer et les aventuriers peuvent reprendre leur promenade...

Autant vous prévenir tout de suite, ce mini-scénario n'est pas comme les autres. Amateurs de monstres sanguinaires passez votre chemin, cette aventure prévue pour un groupe d'aventuriers débutants (niveaux 1 à 3), mais pouvant très facilement être adaptée pour des personnages plus expérimentés, a été conçue afin de faire découvrir une communauté trop méconnue de Laelith : le petit monde des artistes...

Les mystères de Laelith

Duel au pinceau

Un lendemain qui déchante

Alors que les personnages prennent leur petit déjeuner dans la salle commune de leur auberge, celui qui a servi de « modèle » pour le duel pictural de la veille est soudain pris de violents tremblements. Rejetant brutalement sa chaise derrière lui, il se lève et saute à la gorge d'un de ses compagnons, dans l'intention évidente de l'étrangler. Le premier instant de stupeur passé, il peut être rapidement maîtrisé. Mais ses convulsions sont d'une telle violence qu'il doit être attaché. L'état du « malade » ne s'améliorant pas, l'aubergiste proposera d'aller au Temple de l'Oiseau de Feu quérir un clerc-guérisseur. Ce dernier arrive une demi-heure plus tard. Après avoir longuement ausculter le malheureux (en inspectant notamment tous ses orifices naturels avec un instrument optique extrêmement complexe), il rend son verdict d'une voix sèche : *« Votre ami a tous les symptômes d'une possession démoniaque qui aurait atteint son stade terminal... pourtant, je suis certain qu'aucun esprit malin ne hante ses viscères ou son cervelet. Il y a donc un espoir -minime, certes- de le sauver ! Quelque part, une personne mal intentionnée possède son double et peut donc, grâce à un rituel qui relève de la magie la plus méprisable, le tourmenter à travers lui. Il est en mon pouvoir de rompre cette possession, mais il vous en coûtera 4 500 pièces d'or. Cette somme est payable d'avance. »* Si les aventuriers sont démunis, le clerc réclamera en maugréant un objet magique. A défaut, il ira jusqu'à soigner gratuitement leur ami, tout en leur faisant lourdement sentir qu'ils sont désormais débiteurs de son temple. *« A présent, je vais guérir mon patient du mal qui le ronge, mais si vous n'en avez pas trouvé l'origine d'ici deux jours, il risque fort de faire une rechute. Dans ce cas... »* Le clerc a une moue éloquente : il *FAUT* absolument résoudre cette affaire avant deux jours ! Une fois que le clerc en a fini avec son malade, ce dernier reprend ses esprits, sans se souvenir de sa « crise ». Mais au fait, ne se pourrait-il pas que le jeune peintre demi-elfe soit à l'origine de la malédiction ?...

Recherche Edhelran désespérément

L'Echelle des Toits Pointus ne paye pas de mine. C'est une ruelle humide, bordée de maisons lépreuses. Le domicile d'Edhelran est situé sous les combles d'une bâtisse à moitié en ruine habitée par la famille nombreuse d'un vieux tisserand à qui la fortune n'a jamais souri. Après que les aventuriers aient longuement cogné à la trappe permettant d'accéder à l'atelier du peintre, celle-ci finit par s'entrouvrir, laissant apparaître le visage du jeune homme qui, la veille, était en compagnie du demi-elfe. *« Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ? Edhelran n'est pas là et je ne sais pas quand il rentrera. Adieu ! »*

L'individu est manifestement terrorisé, mais les aventuriers n'auront aucune peine à forcer l'entrée.

L'atelier au plafond de verre d'Edhelran est encombré d'un grand nombre de toiles, toutes plus prodigieuses les unes que les autres, mais son mobilier est des plus réduits : une table, des tabourets, un chevalet portant quelques vêtements et un grand lit défait. Le jeune homme -il se nomme Aymotin- se présente comme un ami du peintre qui partage son domicile afin d'économiser le prix d'un loyer. Tout en jouant nerveusement avec sa boucle d'oreille, il raconte sans trop se faire prier ses mésaventures : *« Edhelran a disparu depuis hier soir. Après le duel, nous sommes tout de suite rentrés à la maison. En fin d'après-midi, j'ai dû m'absenter. Quand je suis revenu, il n'était plus là et la toile qu'il venait de peindre (celle de l'aventurier) avait disparu. Je ne sais rien de plus. Prévenir les Fouineurs ? Mais vous n'y pensez pas ! Ce ne sont que des brutes incapables ! »*

Ce qu'Aymotin ne dit pas, c'est qu'il y avait des traces de lutte dans l'appartement quand il est rentré. Il y avait aussi, bien en évidence, une lettre disant qu'Edhelran serait tué s'il prévenait qui que ce soit. Le jeune homme ne sait vraiment plus quoi faire, ni à qui se fier. D'où un comportement un peu incohérent. Il voudrait que les aventuriers l'aident, mais il a peur des représailles. Quant aux aventuriers, leur situation est critique. Il leur faut retrouver d'urgence le tableau disparu. mais comment procéder ? Peut-être qu'en interrogeant les voisins ?...

Un voisin peu curieux

A l'étage du dessous, Ebolor, un vieux tisserand chauve, vit avec sa femme et leurs treize enfants. Ebolor est un homme frustre et taciturne, dont le visage est ravagé par des tics. Alors qu'il revenait hier de son travail, il a croisé dans l'entrée un homme de forte corpulence. Il a remarqué que cet individu portait à la main droite un anneau d'or orné de sept pierres de couleurs différentes. Ebolor sait également que « ce fainéant d'Edhelran » avait l'habitude de se rendre à la Taverne de la Martre qui se trouve dans le Quartier des Artistes. Ce quartier est situé au bord de la Faille d'Inlam, aux confins de la Main qui Travaille et de la

Une bien sombre affaire...

Valdenath, le Grand Prêtre du Crâne et de la Taupe, a découvert récemment un parchemin expliquant comment on peut « envoûter » à distance un individu grâce à son portrait, pourvu que celui-ci soit d'une grande fidélité. Comme il est soucieux d'accroître sa puissance, il a immédiatement vu le parti qu'il pouvait tirer de cet enchantement. Il a donc organisé une rencontre avec son vieux rival Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage, et a engagé un peintre peu scrupuleux, afin qu'il fasse son portrait et ainsi permette de prendre possession de son esprit. Ce peintre n'était autre que Le Van Belem. Or celui-ci a trouvé son maître en matière de peinture en la personne d'Edhelran. Valdenath a donc fait enlever le demi-elfe pour le contraindre à travailler pour lui...

Chaussée du Lac. Le tisserand et sa femme ne savent rien de plus et les aventuriers devront se contenter de ces maigres indices.
Dès qu'ils quittent la maison, ils sont pris en filature par un Fouineur (voir plus loin).

Le Quartier des Artistes

C'est un des endroits les plus chauds de la vie culturelle de Laelith. Toutes sortes d'artistes s'y retrouvent afin de discuter de l'avenir du monde, tout en dégustant de grandes chopes d'hydromel au fond de tavernes enfumées. Peintres, bateleurs et troubadours s'y côtoient dans une ambiance colorée de fête permanente...
La Taverne de la Martre est le rendez-vous habituel des peintres, et l'on ne peut y entrer que si l'on porte sur le visage un dessin chatoyant réalisé par les apprentis qui occupent les tables de la terrasse. L'intérieur de l'estaminet est décoré en trompe-l'oeil et semble, au premier abord, avoir les dimensions d'un palais. Les nouveaux venus iront certainement au devant de cruelles désillusions, s'ils essayent de se rendre dans de fausses arrière-salles (Aïe, le mur !) ou s'ils veulent emprunter des escaliers fantômes. Le patron de la taverne est un grand gaillard jovial surnommé « Piquetoile ». D'un naturel maladroit, il se déplace torse nu, arborant sur la poitrine et le dos une multitude de tatouages signés par de grands maîtres. Il connaît peu Edhelran : *« Un drôle de gars qui n'a jamais accepté de faire partie de la Guilde, malgré son talent ».* Il ne l'a pas vu depuis quelques jours. La description de l'homme à l'anneau le rendra soudain méfiant et les aventuriers devront déployer des trésors de persuasion s'ils veulent obtenir des renseignements. L'individu en question se nomme Arkin et c'est un escroc de haut vol. Il a la réputation d'entretenir un véritable atelier de faussaires, mais la justice n'a jamais rien pu prouver contre lui. Il habite un hôtel particulier, Place du Pilori, au coeur de la Terrasse de la Prospérité.
Note pour le MD : Arkin est une fausse piste ! Il a assisté au duel et, impressionné par les dons d'Edhelran, il lui a rendu visite. Comme le demi-elfe a refusé ses propositions, l'escroc est reparti sans insister. Vous avez toute latitude pour exploiter le malentendu que risquent de commettre les joueurs, en les plongeant dans le milieu interlope des escrocs et des faussaires (n'oubliez pas, cependant, que leurs activités sont soumises au contrôle de la Haute Guilde !). Lorsque les aventuriers auront épuisé cette piste, ou -si vous le désirez- dès leur sortie du Quartier des Artistes, ils sont pris dans une rafle et emmenés en prison...

Le complot

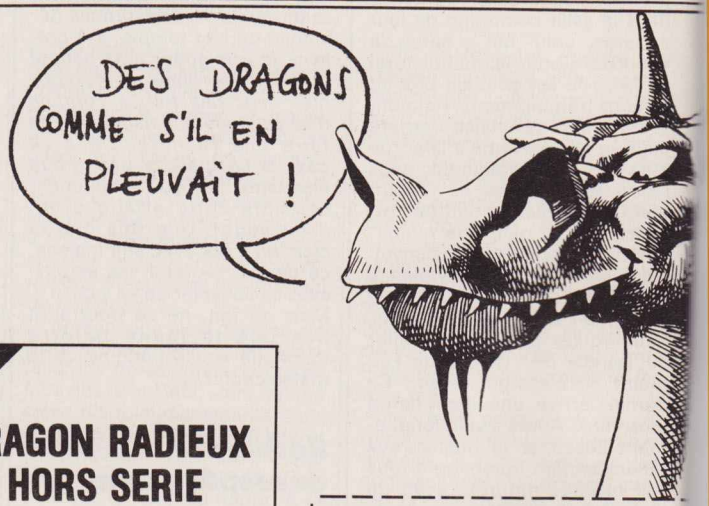
Une fois en prison, les aventuriers sont séparés des autres suspects et amenés jusqu'à un haut fonctionnaire de la justice : Son Excellence Erkiel, baron de Ravine et juge à la Cour Commune (cf CB 37).
« - Veuillez excuser les moyens que j'ai dû employer pour vous faire venir ici, mais l'affaire qui nous intéresse est de la plus grave importance. Il y va de la sécurité de la Cité ! Je vous ai fait espionner par un Fouineur et conduire jusqu'ici, parce que je crois que vous êtes à la recherche d'un jeune peintre du nom d'Edhelran. Moi aussi. Des espions m'ont averti qu'il a été enlevé hier soir par des sbires du Temple du Crâne. J'ai préféré étouffer cette affaire afin de ne pas nuire plus encore aux relations tendues qui règnent avec les fidèles de ce temple. De plus, il doit y avoir ce soir une rencontre importante entre Mitrias, le Grand Prêtre du Nuage, et Valdenath, Grand Prêtre du Crâne. Mais, on m'a fait parvenir aujourd'hui ce document... »
Il déplie devant les aventuriers un morceau de parchemin sur lequel a été recopié, manifestement à la hâte, le texte suivant :
« Les sorciers d'Almina assurent que l'on peut posséder une personne par l'intermédiaire de son image. Mais celle-ci doit être d'un tel réalisme, que seul un peintre doté d'un talent proche de la perfection pourra la réaliser. Le rituel est assez facile à mettre... » Le texte s'arrête brusquement.
« - Vous comprenez à présent mon angoisse, reprend Erkiel. J'ai bien peur que la rencontre de ce soir ne soit qu'un prétexte pour nuire à Mitrias. Je préfère ne pas faire intervenir la Garde, ignorant les conséquences que pourraient avoir de nouveaux problèmes avec le Crâne. Mais, il y a peut-être une solution. La rencontre doit avoir lieu dans le cadre d'une réception accompagnée d'un bal costumé, qui se tiendra chez Valdenath, dans sa résidence secondaire de l'Echelle des Illusionnistes (L6). je peux vous procurer des cartons d'invitation, mais après, ce sera à vous de jouer. En cas de succès, vous aurez droit à une belle récompense. Bonne chance ! »

Chez Valdenath

Revêtus des déguisements de leur choix et sous des identités d'emprunt, les aventuriers vont pouvoir pénétrer dans le superbe hôtel particulier où est organisée la réception. Ils peuvent circuler à leur guise parmi les invités et remarquent rapidement l'absence des deux Grands Prêtres. Pas de doute, la réunion a déjà commencé ! Seul le rez-de-chaussée est directement accessible aux invités, or la réunion se tient à l'étage. Les joueurs vont donc devoir user d'astuces pour pouvoir y accéder. S'ils sont surpris au premier par des gardes, ceux-ci les reconduisent fermement jusqu'en bas. En cas de récidive, ils risquent fort d'être moins tendres...
Parmi les invités se trouve Le Corpenché, Grand Elaborateur de Plans et Directeur des Constructions du Roi-Dieu, qui

Quoi de neuf dans

DRAGON RADIEUX ?



NOVEMBRE
DRAGON RADIEUX N° 12
Spécial MORTS-VIVANTS
Scénarios JRTM®, Rêve de Dragon®, AD & D®, etc.
Aides de jeu, infos, nouvelles...
68 pages **25 F**

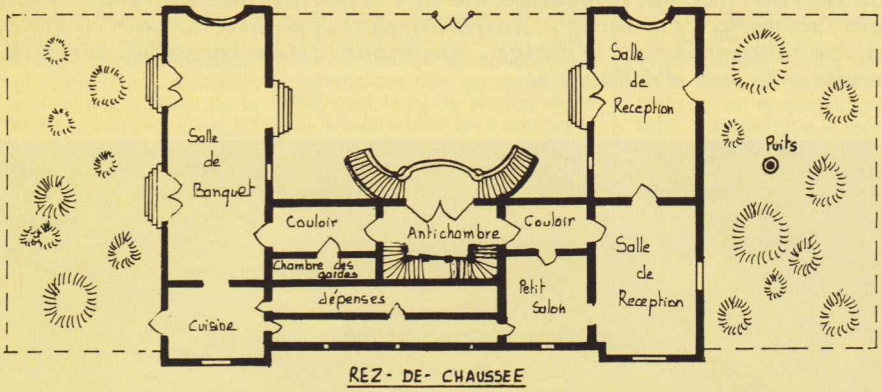
DECEMBRE
DRAGON RADIEUX HORS SERIE
SPECIAL SCENARIOS
8 scénarios complets pour vos jeux favoris.
+ 1 poster-calendrier 1988
Hors abonnement **35 F**

DRAGON RADIEUX
Revue bimestrielle des Jeux de Rôles
Le Charbinat - 38510 Morestel - ☎ 74.80.10.64

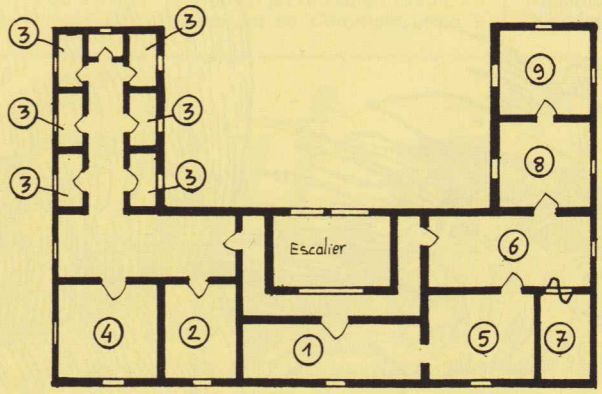
☐ Je commande le n° 1 spécimen (25 F + 5 F de
☐ Je commande le n° Série (35 F + 5 F de por
☐ Je m'abonne pour u (6 numéros : 125 F)

NOM _____
ADRESSE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____

Chèque à l'ordre des Editions DRAGON RADIEUX



REZ-DE-CHAUSSEE



PREMIER ETAGE

est aussi l'architecte de la maison. Tout le monde le connait et il aime faire remarquer la qualité du travail qu'il a effectué avec cet hôtel particulier. Le Corpenché a un certain penchant pour la boisson. Si les aventuriers le font boire, il leur dira qu'il a même aménagé un réduit secret au premier étage, auquel on accède par la bibliothèque.

Table des rencontres de la réception

Utilisez les rencontres ci-dessous pour donner un peu de vie à la réception. Choisissez-les, ou tirez-les avec 1D6, chaque fois que vous en ressentirez le besoin.

1. *La cantatrice Créceline, le Rossignol de Laelith, entame un tour de chant (jet de 3D6 sous la Sagesse pour éviter de fuir).*

2. *Un aventurier est abordé par une ravissante « enquiquineuse » qui ne le lâchera pas de la soirée...*

3. *Un aventurier bouscule un noble (guerrier niveau 2, CA 7, Epée longue, 15 Points de Vie).*

4. *Le père Fricottin entame un prêche vibrant, dépeignant la pauvreté de certains habitants de Laelith. Le sermon est suivi d'une quête. Tout aventurier qui ratera un jet (4D6) sous la Sagesse, donnera l'intégralité de sa fortune à cette bonne oeuvre...*

5. *Un aventurier renverse par mégarde un vase précieux (4000 PO !). Après quelques problèmes avec le personnel, il est sauvé par des convives qui lui donnent pour gage de chanter en duo avec la cantatrice Créceline (4D6 sous la Sagesse pour ne pas s'écrouler en larmes dès le début du premier morceau). Vous pouvez jouer cette scène en « grandeur nature » : prenez le rôle de Créceline et hurlez à tue-tête « Au clair de la lune » sur l'air de « La Marseillaise »...*

6. *Un pickpocket est surpris parmi les invités. Avant d'être rejoint par les gardes, il glisse le fruit de ses rapines dans la poche d'un aventurier, avant de l'accuser...*

Une visite discrète

Note pour le MD : Edhelran est au premier étage. Pour le retrouver, les joueurs vont devoir élaborer un stratagème. Il n'existe pas de règles pour simuler parfaitement sa réussite ou son échec. A vous donc, d'apprécier ses chances de succès et de mettre rudement à l'épreuve le sang froid de vos joueurs.

1. La chambre des gardes. Quatre soldats du 3e niveau l'occupent d'ordinaire (CA 7, Points de Vie 25 chacun, Dommages 1-8). Deux d'entre-eux sont postés en permanence en haut de l'escalier.

2. La galerie d'art. Il y a là de nombreux bibelots et autres chefs-d'oeuvre pour une valeur de 30.000 pièces d'or (si un personnage succombe à la tentation du vol, imaginez à quelle fin ignoble il sera promis, une fois que Valdenath aura lâché la moitié du Cloaque à ses trousses !).

3. Les chambres. Elles sont richement décorées et tendues de soie.

4. L'Oratoire. Ce lieu regorge également d'objets précieux. Valdenath vient parfois méditer ici en contemplant une idole en forme de pieuvre...

5. Le bureau. C'est ici, dans une ambiance de tapis précieux et de bois laqué, que discutent Mitrias et Valdenath. Une énorme glace (sans tain !) occupe le mur du fond.

6. La bibliothèque. Les murs de cette pièce sont couverts d'ouvrages divers consacrés à des sujets qui ne le sont pas moins (divers ! NdA). Un passage secret permet d'accéder en (7).

7. Dissimulé dans ce réduit. Edhelran est en train d'exécuter le portrait de Mitrias en observant son modèle grâce au miroir sans tain donnant sur le bureau (5). Il est surveillé par deux assassins de niveau 3 (CA 7, Points de Vie 18 chacun, Dommages 1-8).

8. Le fumoir. Une grande pièce décorée de sofas et de tapisseries.

9. La chambre de Valdenath. Son accès est défendu par un glyphe « Blessure Ultime » *(Cause Critical Wound)*. Elle est luxueusement meublée et un passage secret dissimulé derrière la cheminée mène jusqu'au puits du jardin en contrebas. Les seuls documents importants que l'on peut trouver ici sont : le portrait réalisé par Edhelran lors du duel pictural et un parchemin contenant un sort de « Rappel » (*Word of Recall*) qui transportera celui qui l'utilise en plein coeur du Temple de la Taupe...

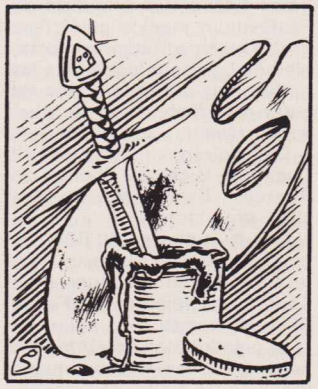
Epilogue

Edhelran libéré et Valdenath confondu, Mitrias se mettra dans une colère noire. Les deux Grands Prêtres s'observeront un moment, prêts à en venir aux sorts. Puis, Mitrias se calmera et préférera quitter les lieux en compagnie de sa suite. Les aventuriers et le jeune peintre seront placés sous la protection du capitaine de ses gardes. Une fois dehors, Mitrias remerciera les personnages et les récompensera (au choix du MD), tout en leur conseillant de quitter Laelith pour quelques temps...

Les deux visages de Valdenath

Attention, ne déduisez pas de ce scénario qu'il y a une rivalité farouche et ouverte entre les quatre Grands Prêtres, transformant Laelith en un Chicago médiéval. Mais Valdenath est un cas à part.

Ses contacts avec des créatures peu recommandables et sa double responsabilité (les temples du Crâne et de la Taupe) l'on peu à peu rendu légèrement schizophrène. Ainsi, il lui arrive d'avoir des crises de « puissance », au cours desquelles il veut devenir Maître de Laelith à la place du Maître de Laelith, et remettre à leur place les autres Prêtres qui le regardent de haut. Heureusement, les crises sont de courte durée. Sinon, il y a fort à parier que le Roi-Dieu (et peut-être même le Lithoracle) interviendrait.



Scénario
Denis Beck
Illustration
Thierry Ségur
Plans
Stéphane Truffert.

Si vous manquez parfois d'air au sein de l'horreur nauséabonde de vos parties de L'Appel de Cthulhu, plongez-vous un peu dans ce mini-scénario « moderne ». Rafraîchissant et plein d'humour, il donnera à vos joueurs l'occasion de faire une rencontre pour le moins... étonnante ! Il est conseillé, avant de le faire jouer, de relire la nouvelle « Je suis d'Ailleurs ».

Introduction pour les joueurs

Providence (Rhode Island), 10 août 1990. Organisée à l'occasion du centenaire de la naissance de H.P. Lovecraft, la XX-Vème Convention Mondiale du Fantastique vient d'ouvrir ses portes au New Hilton, confortable hôtel où sont logés tous les participants. Le programme de cette manifestation a de quoi laisser rêveur, jugez plutôt :

—Des soirées cinéma (« Evil Dead III », le 4ème « Zombi » de Roméro -Grand Prix du Rex 1990- entre autres).

—Une Nuit du Jeu de Rôle, au cours de laquelle Chaosium testera sa 37ème campagne pour l'AdC, « Les Rejetons des Fils de Shub-Niggurath ».

—La présentation de *l'Intégrale Lovecraft* chez Necronomicon Press (*note* : elle doit réellement sortir en 1990 et reprendra les textes originaux du Maître, sans les mutilations dues à Derleth !).

—Un grand bal costumé sur le thème « Ossements et Tentacules ».

—Deux conférences : « Lovecraft, tel que je l'ai connu » par Robert Blake, dernier ami encore vivant du Maître, et « La peur à travers les âges » par Stephen Köning, le Roi de l'Horreur Moderne, qui est spécialement descendu de son Vermont pour l'occasion.

C'est Robert Blake lui-même, qui animera la soirée de clôture et la distribution des prix, le 20 août.

Introduction pour le Gardien des Arcanes

Les Investigateurs peuvent être journalistes, écrivains, éditeurs, fans, époux ou épouse d'un fan qui les aura traînés au New Hilton (*« C'est ça ou le divorce, choisis ! »*), agents littéraires, etc... Avant que le rideau ne se lève, laissez-les vivre leur vie, en les faisant assister au bal costumé ou à des conférences. Faites-leur rencontrer des individus « bizarres » typiques de ce genre de manifestation et commencez déjà à semer le doute dans leurs esprits...

Tout va bien se passer pendant quelques jours, puis... la chambre de Blake est retrouvée vide et inondée de sang frais. Le lendemain, c'est au tour de Stephen Köning de disparaître. La solution du mystère est à la portée des joueurs, mais aussi, peut-être, de la police et d'une centaine de fans délirants qui se croient dans un « grandeur nature » très réussi.

Qu'est-il arrivé ? C'est très simple : Blake et Köning ont été enlevés par des goules, avec le concours réticent d'un complice humain. On ne leur a fait aucun mal, mais ils ont été emmenés dans un lieu terrifiant et irréel où demeure... H.P. Lovecraft ! *Restez calmes.*

Après sa mort, Nyarlathotep, pour le punir d'avoir trahi le secret des Anciens, l'a réincarné sous la forme de Celui d'Ailleurs. Il est désormais condamné à vivre à jamais dans l'enceinte d'un incroyable palais des Contrées du Rêve. Le Chaos Rampant a mis à son service des goules, choisies spécialement pour leur loyauté et leur intelligence. En fait, elles se sont montrées un peu trop humaines et ont fini par se lier de sympathie pour leur « Maître » (et captif), allant même jusqu'à lui communiquer des nouvelles de l'Extérieur. Apprenant l'ouverture de la convention et la venue de son vieil ami Robert Blake, HPL les a suppliées de lui permettre de le rencontrer (ce qu'il n'a jamais pu faire de son vivant, leur contact étant limité à des échanges -journaliers !- de courriers). La forme que lui a donné Nyarlathotep lui interdisant toute sortie, il a donc fallu enlever Blake. Le rapt de Köning est le résultat d'un excès de zèle des goules qui l'ont reconnu grâce au dos de couverture d'un livre chez HPL.

La chambre sanglante

Si vos joueurs ont décidé de veiller tard la nuit où se produit l'enlèvement (13 août), laissez-leur découvrir, vers 4 heures du matin, que la porte de la chambre de Blake est entrouverte (ce qui est anormal). Sinon, ils ne sont alertés que le lendemain matin par la venue de la police et le remue-ménage qui règne dans le New Hilton. Il leur sera alors peut-être plus difficile d'entrer dans la chambre.

Néanmoins, s'ils ont l'occasion de pénétrer dans la pièce, ils constatent l'absence du grand écrivain. Les murs et la mo-

quette sont maculés de sang et il règne un profond désordre. Il est possible de repérer (*T.O.C.*) une étrange trace sanglante, ayant la forme d'une main griffue, sur l'un des rideaux de la fenêtre. Un autre jet réussi en *T.O.C.* permet de trouver une facture indiquant que Blake avait acheté la veille une édition originale de Poe à un libraire d'Angell Street. Attention : si les Investigateurs visitent la chambre avant la venue de la police, ils risquent de laisser des empreintes digitales qui les désigneront comme les premiers suspects...

Note : si un peu de sang est prélevé et analysé (une journée), on s'apercevra qu'il s'agit de sang de chien.

● **Le lieu de la seconde disparition : Carmen Street.** C'est une rue du quartier italien de Providence, essentiellement habitée par des immigrés siciliens. Ici, la loi du silence règne et il faudra bien faire comprendre que l'on n'est pas de la police pour obtenir des informations *(Discussion)*. Deux ou trois « mamas » qui passent leur temps à bavarder sur le pas de leurs portes peuvent donner *(Baratin)* des descriptions volubiles de l'enlèvement et de la voiture noire. Elles ne sont pas très sûres du numéro du véhicule, mais elles finissent par tomber d'accord sur PRO-7857-G.

● **La Central Police Station.** Avec un jet réussi en *Crédit*, en *Droit* ou en *Communication*, il est possible d'apprendre l'identité du propriétaire de la voiture immatriculée PRO-7857-G. C'est un certain J.T. Stuart, qui tient une librairie dans Angell Street.

● **James Theophilus Stuart.** Sa petite librairie crasseuse d'Angell Street est encombrée de livres anciens, dont certains de grande valeur. Lui, Mr Stuart, un petit homme malingre et nerveux, affirme avoir reçu il y a deux jours un coup de téléphone de Blake qui voulait savoir s'il avait en magasin des livres de valeur... C'est entièrement faux ! En fait, c'est Stuart lui-même qui est venu trouver Blake dans sa chambre d'hôtel sous prétexte de lui vendre une édition rarissime des oeuvres de Poe. Il en a profité pour repérer les lieux, afin de faciliter le travail des goules. Il leur a d'ailleurs demandé de faire disparaître toute trace de son passage, mais, si elles ont ramené le livre, elles ont oublié la facture. Il craint d'être interrogé et cela le rend très nerveux. Si on commence à le questionner à propos de sa voiture, il essaie de donner une explication plausible (*« On me l'a volée ! »*), mais finit par craquer si les Investigateurs le pressent un peu trop (*Discussion, Eloquence*).
Après tout, c'est une victime lui aussi. Les goules le font chanter. Il y a quelques temps, il arrondissait ses fins de mois en récupérant bijoux, dents en or et autres babioles en fouillant de vieilles tombes. Une nuit, quelqu'un lui a tapé sur l'épaule... et il s'est retrouvé face à deux monstres. Il a accepté de leur fournir des vivres pour leur Maître (c'est ainsi que les goules parlent d'HPL) et s'est retrouvé enrôlé de force dans leurs projets d'enlèvement. Si on le questionne à ce sujet, il ajoute que la rencontre s'est produite au cimetière de Federal Hill et que les « bêtes » lui ont demandé dernièrement les clés de sa voiture, qui se trouve dans un garage d'Hazard Street. Il est à peu près sûr que ses « maîtres chanteurs » lui règleront son compte, si l'on apprend qu'il a parlé.
Note. Si les Investigateurs tardent trop avant d'essayer de contacter Stuart, il est probable que la police remonte jusqu'à lui, auquel cas il sera arrêté. Néanmoins, son journal intime, qui relate à peu près toute l'histoire, est dissimulé dans son appartement, au dessus de la librairie.

● **Le garage d'Hazard Street.** La voiture est garée dans le dernier sous-sol. On trouve (*T.O.C.*) des traces de terre et un flacon de chloroforme à l'intérieur du coffre. Si on cherche à proximité du véhicule, on finit par découvrir un tunnel grossièrement creusé dans le sol qui rejoint les égouts. (Et de là le cimetière de Federal Hill, mais si les joueurs l'empruntent, il est probable qu'ils se perdent et soient sauvés de justesse par une équipe d'égoutiers).

Sous le cimetière

Très vaste, avec certaines sections vieilles de plusieurs siècles, le cimetière de Federal Hill est entouré d'une impressionnante grille de fer forgé (dangereuse ! En cas d'escalade, sur un résultat de 96 ou plus, un Investigateur s'empale sur des pointes pas si décoratives que ça et prend 1D10 points de dommages. 1D6 seulement en cas d'échec ordinaire, dans ce cas, déterminez au hasard de quel côté de la grille retombe le personnage). Le gardien est un vieux type très sourd, qui semble lui-même au bord de la tombe. Mais il est loin d'être idiot, et s'il voit les Investigateurs faire quoi que ce soit d'anormal, il téléphone à la police. Pris dans le sens du poil (un petit verre, un peu d'argent), il s'embarque dans d'interminables histoires, allant des crises d'hystérie de certains visiteurs, aux enterrements « prématurés ». Aiguillé sur le surnaturel, il prétend que l'on voit parfois de drôles de choses dans la partie occidentale du cimetière (la plus ancienne). Il parle alors de formes lumineuses, de cris étranges et de drôles de traces. Il avoue d'ailleurs ne plus trop oser s'approcher de l'allée 28, une fois la nuit tombée. L'allée en question est formée de vieilles pierres tombales moussues aux inscriptions à demi effacées, la plupart en hollandais, flanquées d'anges aux ailes déployées aux visages défigurés par les intempéries, de colonnes brisées, de croix écroulées et de deux chapelles. L'une d'elles est fermée par un gros cadenas à combinaison tout neuf. Un jet réussi sous la moitié de son score en *Mécanique* permet de l'ouvrir.
Une fois la porte ouverte, dans un effroyable grincement, on entre dans une petite pièce où une dalle ouverte révèle une échelle s'enfonçant dans le caveau obscur et rempli de toiles d'araignées. Là, on trouve des plaques scellées dans le mur, portant pour la plupart le nom de « Wilmarth ». Un *T.O.C.* réussi permet alors de remarquer qu'il y a moins de poussière devant la tombe de Winthorpe Wilmarth (le défunt le plus récent, mort en 1827). La plaque pivote sans difficulté, et met à jour un tunnel étroit et obscur dans lequel on ne peut s'engager qu'en rampant un par un. Après avoir parcouru une vingtaine de mètres en ligne droite, et avoir notamment littéralement « traversé » un cercueil contenant les restes de son occupant (jet de SAN, perte de 1D4 points en cas d'échec), on se retrouve dans une petite salle où s'amorce un escalier en spirale qui s'enfonce dans la terre. Si les Investigateurs s'y engagent, ils ont l'impression de descendre pendant des heures et des heures, dans une ambiance digne des pires cauchemars. Bientôt, les piles des lampes électriques rendent leur dernier soupir. L'air est de plus en plus frais, tandis qu'une sorte de chant murmuré (*Ecouter*) retentit au plus profond de la nuit souterraine. S'ils continuent à descendre, les personnages aperçoivent soudain une vague lueur provenant de la paroi devant eux. Une meurtrière !
Ceux qui regardent par cette meurtrière contemplent alors un paysage à couper le souffle. En dessous d'eux s'étend la masse colossale d'un palais délirant : du gothique, mâtiné

Celui d'en-bas

« Je suis Celui qui hurle dans la nuit ;
Je suis Celui qui gémit dans la neige ;
Je suis Celui qui n'a jamais vu la lumière ;
Je suis Celui qui vient d'en-bas. »

H.P. Lovecraft - « Psychopompos »

Köning disparaît !

Dans la soirée du lendemain, Köning se promène à l'autre bout de la ville, lorsqu'une grosse voiture noire s'arrête à sa hauteur. Un homme difforme vêtu d'un imperméable sombre et d'un chapeau à large bord en sort, empoigne l'écrivain et le jette dans la voiture qui démarre en trombe.
Pour cet enlèvement, les Investigateurs dépendent entièrement des rumeurs qui commenceront à circuler dans l'hôtel au cours de la nuit, aussi n'hésitez pas à déformer les faits à plaisir, jusqu'à ce qu'ils aient vraiment envie d'enquêter.

Enquête aux confins de la réalité

● **Les environs de la chambre de Blake.** Sa porte s'ouvre juste en face des escaliers et des ascenseurs de l'hôtel. Situé un peu plus loin dans le couloir, un escalier de secours donne dans une ruelle où dort un clochard qui n'a vu personne. Au rez-de-chaussée, le réceptionniste n'a rien remarqué d'anormal. Reste une possibilité : que les « assassins » soient descendus jusqu'au parking du sous-sol. C'est la bonne. Le gardien du parking, un alcoolique impénitent, a vu une grosse cadillac noire sortir à toute vitesse vers trois heures et demie. Il a eu juste le temps de voir ses occupants : un vieux monsieur endormi (Blake) et deux hommes qui l'ont terrifié, sans qu'il puisse préciser pourquoi. *« Des diables ! »* c'est tout ce que l'on peut lui soutirer de plus cohérent à ce sujet. Il est terrifié.

JOUEURS DE JEUX DE SIMULATION, JEUX DE ROLES, DE GUERRE

DRAGON D'IVOIRE

64,
RUE SAINT SUFFREN
13006 MARSEILLE
Tél : (16) 91.37.56.66

NOUS NE SOMMES PLUS SEULS!

de précolombien revu par Druillet. Les angles de la construction paraissent se déformer dans une ondulation permanente. Au delà du château s'étend une forêt d'arbres noirs et sinistres qui s'éloigne à l'infini. Une lueur crépusculaire tombe du « ciel ». Les spectateurs qui manquent leur jet de SAN perdent 1D10 points de cette caractéristique. Finissant leur longue descente, les personnages arrivent dans le palais. Son architecture n'étant pas réellement « fixe », aucun plan n'est nécessaire. Il est constitué par une interminable enfilade de salles au mobilier étrange. Dans certaines pièces, des voix inhumaines murmurent des choses hideuses dans des langues oubliées. Les murs sont couverts de trophées, des têtes de créatures monstrueusement difformes. Il y a, ça et là, des rangées d'armures conçues pour des êtres inhumains, frappées d'un indescriptible emblème jaune, etc...

Note. Selon votre imagination et votre fantaisie, faites errer vos joueurs dans toute une série de pièces en usant et abusant des caprices du bâtiment (*« Bon, on repasse la porte. » « Quelle porte ? » « Ben, celle par laquelle nous sommes entrés... » « Elle n'existe plus. »*). Leur faisant ainsi rencontrer quelques effroyables abominations sourdes et aveugles qui rampent le long de couloirs interminables, ou en les faisant tomber aux mains des goules (qui décideront, après discussion, de les conduire jusqu'au « Maître »). A moins qu'ils ne tombent sur « Celui d'En-Bas » au détour d'un couloir, ou sur les deux écrivains enlevés. A vous de doser vos effets...

Le prisonnier de l'Enfer

Lovecraft est victime d'une plaisanterie cosmique. Il est souvent seul, comme il aimait tant l'être, et n'a plus à se préoccuper de gagner sa vie... mais il est absolument incapable d'écrire une ligne. Sa forme physique est un concentré de tout ce qu'il y a de plus abominable, pourtant il ne peut pas se suicider pour s'en débarrasser, car s'il le faisait, Nyarlathotep le réincarnerait instantanément. Quoi qu'il en soit, il est extrêmement désireux de communiquer avec des êtres humains, mais :

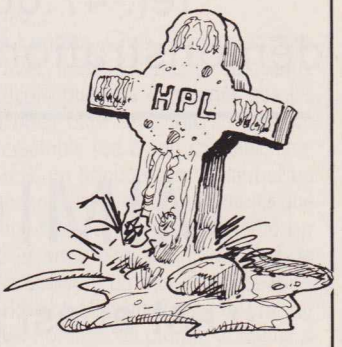
1) Son apparence actuelle n'a pas arrangé sa timidité naturelle et il restera caché le plus longtemps possible. Une fois décidé à se montrer, il se dissimulera derrière un écran de mots ronflants. (Parodiez les passages de sa première manière « enflée » : *« Fous que vous êtes ! Méprisables inconscients ! Vous n'avez donc encore rien compris ! Je suis le Maudit, le Damné, le Banni Eternel ! Je suis Howard Philip Lovecraft ! »*)

2) Il n'a pas réussi à se débarrasser de ses préjugés et éprouve une certaine méfiance envers tout ce qui n'est pas britannique ou originaire de la Nouvelle Angleterre. Il ne deviendra cordial qu'au prix de quelques efforts, se révélant un hôte prévenant, bon et chaleureux. Il essaye autant que possible d'éviter les goules.

Note. Souvenez-vous qu'il s'agit d'un personnage pathétique, qui vient de passer plus d'un demi-siècle dans la plus terrible des prisons et qui est conscient qu'il risque d'y rester pour l'éternité. Faites d'abord tout pour que vos joueurs croient être sur la piste d'une horreur inhumaine, une impression que le premier contact visuel avec HPL ne pourra que conforter. La révélation de son identité devrait les laisser « sonnés ».

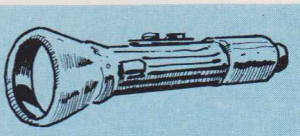
Le final

Il ne devrait pas être trop difficile de convaincre Celui d'En-Bas de laisser repartir ses « invités », qui ne sont d'ailleurs pas pressés outre-mesure de revenir à l'Extérieur. Même si les joueurs échouent dans leur aventure, les écrivains réapparaîtront au bout de quelques mois, et se prétendront incapables de se souvenir de ce qui leur est arrivé. Il est également possible que Nyarlathotep découvre ce qui s'est passé, auquel cas il fera disparaître l'accès utilisé par les joueurs pour arriver jusqu'au palais. D'un autre côté, ce scénario peut très bien servir d'introduction à une vaste quête dans les Contrées du Rêve, au cour de laquelle les Investigateurs tenteront de libérer l'âme d'HPL. La solution la plus simple (?) consistera peut-être alors à se rendre à Kadath pour y négocier directement avec le Chaos Rampant. Bon courage !



Scénario
Tristan Lhomme
Illustration
Eric Larnoy

HUMAINS, INHUMAINS ET MONSTRES



Les personnages non-joueurs présentés ci-dessous vous permettront de donner du « corps » à l'aventure, en brouillant les pistes et en donnant à vos joueurs l'occasion de déployer leurs talents de comédiens.

1) La police.

Représentée par le Lt Mills, un petit flic trapu et désagréable. Il s'est élevé à son poste actuel à la force du poignet, sans avoir le temps de penser à autre chose qu'à sa carrière, aussi est-il bourré de préjugés. Dans un premier temps, il est persuadé qu'il a affaire à des meurtres rituels commis par des adorateurs du Diable (qui pullulent parmi les amateurs de Fantastique, c'est bien connu...). Puis, une fois en possession des résultats de l'analyse du sang retrouvé chez Blake, il croira à un « coup de pub ». Il est très probable qu'il retrouve la trace de Stuart.

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 13 POU 12 DEX 13 APP 10 EDU 12 SAN 55 PdV 13

Compétences : Psychologie 45 %, Droit 35 %, Discrétion 50 %, Suivre une Piste 35 %, T.O.C. 50 %, Revolver cal. 45 60 %, Poings 65 %.

2) Les autres participants à la convention.

Tout un petit monde va se lancer dans l'enquête, créant un chaos total, tombant sans arrêt sur les Investigateurs, les aiguillant sur des fausses pistes, embrouillant les choses les plus simples et fournissant, parfois, une aide précieuse. Voici quelques exemples de personnalités « intéressantes » :

—Robert « Bob » Horner. Ressemble au fils de Rambo et de King Kong et possède des caractéristiques en rapport (FOR 18, TAI 17, DEX 14, INT 10). Se console comme il peut de ne pas avoir fait le Viêt-Nam en lisant toutes les « conanneries » qui lui tombent sous la main et en pratiquant l'auto-défense (Lutte 40 %, Poings 70 %, Pistolet 50 %). Il a dix ans d'âge mental et un comportement de caïd de cour de récréation : il aime tordre les bras des plus petits que lui, ce genre de choses... Confronté à une menace un peu sérieuse, il se mettra à courir pour ne s'arrêter qu'à la frontière de son Texas natal, dont il a conservé un accent à couper au couteau. « Ze » Gros Bill.

—Paul Barns. Jeune homme souffrant d'un sévère problème d'acnée. Fan convaincu de Lovecraft et de « Call of Cthulhu ». (Suggestion de rencontre : une nuit à l'hôtel, les personnages entendent des incantations effroyables clamées dans la chambre voisine ; pistolet au poing, ils enfoncent la porte... et interrompent une partie mouvementée). Paul empoisonne le monde avec des questions incessantes et émet des hypothèses délirantes : culte fanatique, extra-terrestres avides de cerveaux, tout le catalogue.

—Theo Stein. 32 ans, ex-videur, ex-sportif, « ex » de trois épouses âpres au gain. Ce qu'il gagne en tant que pigiste d'une gazette de base-ball ne lui suffit plus à payer ses pensions alimentaires. Il a donc décidé de se reconvertir dans le roman d'épouvante. Manque, hélas, d'imagination. Tente d'en trouver dans ses cauchemars. Se goinfre de hamburgers froids pour en avoir (*« Dracula a été conçu à cause d'une indigestion. Pourquoi cela ne marcherait-il pas pour moi ? »*). A tendance à faire des plaisanteries idiotes, surtout dans les moments de tension. Assez cynique, mais, dans le fond, un brave homme.

—Jane Kapper. Ex-routarde de 42 ans, reconvertie dans l'aide aux défavorisés. Apprécie la fantasy « soft » et écologique (Tolkien). Croit avoir assisté à une lévitation à Katmandou (le yogi s'est peut-être élevé de quelques centimètres, peut-être pas). Non violente et romantique, elle est apte à passer dans les Contrées du Rêve. Elle croit au surnaturel, mais n'a pas d'idées préconçues sur ce qui se passe. Si besoin est, faites la assassiner horriblement par les goules, ça motivera vos joueurs.

3) Les opposants.

-J.T. Stuart, méchant malgré lui.

FOR 11 CON 3 INT 12 POU 9 DEX 13 APP 9 EDU 15 TAI 10 SAN 35 PdV 11

Compétences : Histoire 55 %, Allemand L-E/P 60/30 %, Pistolet cal 38 30 % (n'hésitera pas à s'en servir contre des Investigateurs qui s'introduiraient chez lui).

—Gharrakh, goule.

FOR 16 CON 15 TAI 17 INT 17 POU 14 DEX 12 PdV 16

Compétences : Griffes 50 %, Morsure 30 %, Revolver 30 %, Conduire Auto 50 %, Se Cacher 80 %, Parler Anglais 60 %.

—Nzrufft, goule.

FOR 17 CON 18 TAI 14 INT 15 POU 13 DEX 16 PdV 16

Compétences : Griffes 50 %, Morsure 60 %, Revolvers 55 %, Cuisiner 45 %, Se Cacher 75 %, Parler Anglais 50 %.

Note. Avec des complets-veston, des lunettes noires, des perruques et une obscurité propice, elles peuvent passer pour humaines. Elles ont chacune un revolver cal 38. Elles traitent leur captif avec toute la bonté dont elles sont capables, mais elles ne le laisseront certainement pas s'évader. Elles craignent que Nyarlathotep découvrent ce qu'elles ont fait et presseront les visiteurs à repartir. Si les Investigateurs s'éternisent, ils pourraient très bien finir en ragoût sur la table d'HPL.

4) Celui d'En-Bas

FOR 6 CON 16 TAI 15 INT 18 POU 30 DEX 10 EDU 18 SAN ? APP 0 PdV 15

Compétences : Toutes les compétences universitaires à au moins 30 %, Latin et Grec 55 %, la plupart des langues européennes à des pourcentages allant de 10 à 60 %.

SAN : 1 si réussi, sinon 1D8. Se présente sous la forme humanoïde la plus hideuse que vous pourrez imaginer.

Note. Peut-être tué, mais est aussitôt ressuscité par Nyarlathotep.

commandez vite
nos nouveautés

Le SECRET sous la MONTAGNE

LES TROIS PREMIERS SCENARII D'UNE FANTASTIQUE CAMPAGNE POUR FEERIE

110 Francs

L'ARC et LA GRIFFE

1 SUPER JEU AVEC FIGURINES 100 % FRANCAIS AYANT POUR THEME L'HEROIC FANTASY

180 Francs

Envoyez un chèque de la valeur
du produit et 35 F de port à

LES ELFES

Société des Editions Ludiques FrançaisES
13, rue des Majots
80000 Amiens - Tél. 22.92.32.97

---

mimicry mimicry mimicry mimicry

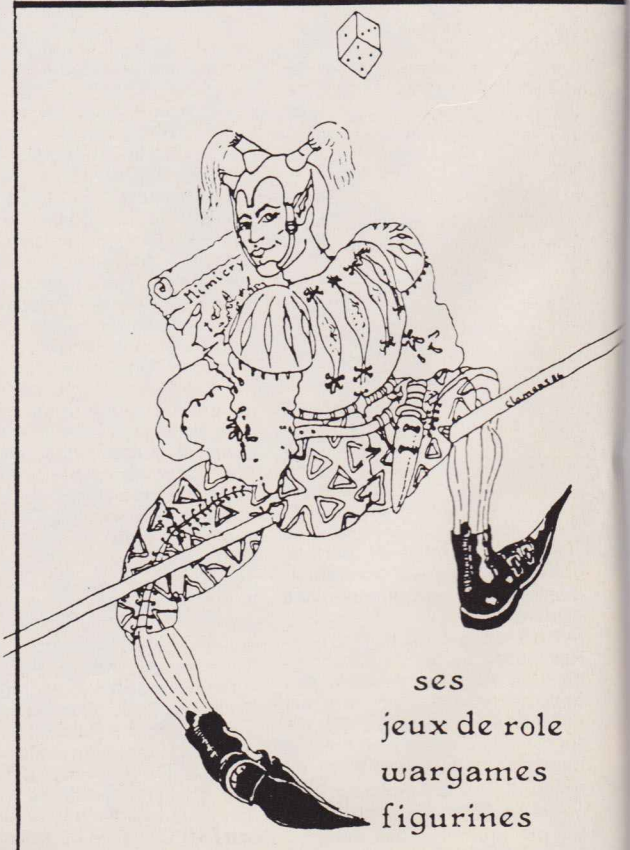
MIMICRY

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

MIMICRY

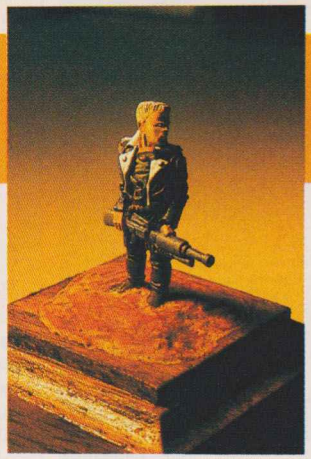
c'est aussi à Amiens
12, rue Flatters
tél. 22.92.38.79

Grand choix de jeux et casses-tête



ses
jeux de role
wargames
figurines

METALLIQUES



Un rebelle, la toute première figurine pour "Bitume" arrivée à la rédaction.

ARMAG EDDON

Un autre esprit

Il était une fois un étudiant nantais qui aimait Tolkien et les figurines. Comme il avait en poche un diplôme d'études commerciales, il se dit un beau matin : « Pourquoi ne pas tenter l'aventure ? ». C'est ainsi qu'Armageddon, une jeune société de fabrication de figurines, vit le jour début 86. Il fallut encore plus d'une année pour résoudre tous les problèmes qui se sont alors posés. Car, s'il existe en France des graveurs de figurine, la plupart d'entre-eux ne font que de « l'historique » et considèrent encore le « fantastique » comme un genre mineur. Enfin, au bout de bien des péripéties, Armageddon trouva des graveurs et un fondeur. Mais, les modèles créés, il fallait maintenant les vendre ! Après une présentation en avant première au Salon des Jeux de Réflexion de Paris, ce n'est que depuis octobre que la première série est distribuée dans toute la France. Ces dix premières figurines, des elfes, appartiennent à une gamme de 21 modèles qui devraient rapidement être tous disponibles. Elles permettent déjà de dégager les ambitions de la société : produire des figurines détaillées, destinées aussi bien aux jeux de rôle qu'aux wargames, et bénéficiant d'une gravure extrêmement précise tout en étant faciles à peindre. Les elfes Armageddon, sans renier des racines très classiques (Les Noldor de J.R.R. Tolkien), sont immédiatement remarquables par un parti-pris d'originalité et de crédibilité qui les situent très loin des marques concurrentes. Il ne fait pas de doute que nous en reparlerons... En attendant les deux prochaines séries (« Aventuriers » et « Seigneurs de la Mer »), si votre magasin favori n'a pas encore de figurines Armageddon en stock, dites-lui de téléphoner au plus vite au (16) 40.47.64.38 à Nantes. Vous ne le regretterez pas !

Maniak

Malgré son orientation "armée", la nouvelle série cache des "héros" en puissance.

L'ornementation, très fine, est mise en valeur par le style "ligne claire".

Attitudes, détails, visages: les Bitumes de Prince August existent en tant qu'individus.

"Croc motorisé", le premier auteur de Jeu de Rôle à avoir sa statue (même petite).

PRINCE AUGUST

La bande à Croc

Belle histoire d'amour, internationale qui plus est, que celle qui a mené le fabricant irlandais Prince August a produire les premières figurines spécialement conçues pour un jeu français, Bitume. Car il ne s'agit pas d'une commande de la « Bitume Incorporated » à Prince August, mais d'un pari de celui-ci, de son importateur français et du graveur (perdu là-bas au bout d'une lande oubliée), séduits par les personnages de l'univers créé par Croc.

Arrivée courant septembre, la première série avait déjà fait son petit effet. Elle se composait d'un rebelle (beau gosse ma foi), d'une fourmi, d'un garagiste décontract, d'une fille (jolie môme au demeurant) probablement amazone mais allez savoir, et surtout d'un Croc Motorisé (traduit en anglais sur le blister par « Hell's with bike ». Croc n'est donc pas encore célèbre aux Zétas Zunis ?) Seule cette dernière reçut une critique des spécialistes : le graveur avait gentiment sous-estimé le gabarit du ventre de l'auteur du jeu...

Rencontré à Londres, Chris, le graveur, nous a montré, avec fierté, les quatre nouveaux modèles. Encore plus fins et soignés que les premiers, il nous offre cette fois un superbe baba (qui ressemble fort à son créateur, cheveux exceptés), un iroquois, un vigilant et un jeune personnage, qarçon ou fille (à moins que ce ne soit une fille ou un garçon) monté sur skate board et armé d'un nounours. Bref, la plupart des archétypes du monde « post-apo » de Bitume existent désormais pour de vrai sur la planète des hommes de plomb, et même si vous n'êtes pas un Bitumeur convaincu, elles ne peuvent que figurer dans votre collection et sur votre table (une légère tolérance au niveau des armes leur permet de s'intégrer à tout jeu moderne ou légèrement futuriste).

DGX

LUDOTIQUE

GUILD OF THIEVES

Atari

La firme anglaise Magnetic Scrolls avait déjà frappé très fort avec le splendide « The Pawn » et propose désormais la suite.

Le jeu se déroule dans le même univers délirant que son prédécesseur, le monde plus ou moins moyenâgeux de Kerovnia. Le prétexte est simple. Une certaine « Guilde des Entrées Discrètes et Opérations d'Enlèvement », plus connue sous le nom de Guilde des Voleurs, cherche à recruter des collaborateurs, les bons spécialistes devenant rares. Alors ses grands maîtres ont conçu une épreuve. En tant que candidat, vous êtes lâché dans la nature, avec pour seul ordre : voler tout ce qui a quelque valeur dans la région, et le ramener à votre point de départ. Mais attention : la Guilde garde un oeil sur vous !

Ainsi êtes-vous plongé dans un univers fou, où les anachronismes sont légion, et l'humour omniprésent. Témoin ce vieillard chenu que vous rencontrez, chargé d'un lourd tronc d'arbre. *« Pourquoi ce tronc si lourd ? »*, lui demandez-vous. *« Pour que les voleurs ne puissent pas l'emporter »*, répond-il.

Ce qui nous amène à vanter les mérites de l'interpréteur syntaxique du jeu. Les dialogues n'ont plus de secret pour lui, les « NPC » sont loin d'être des pantins stupides. Chaque rencontre est un régal : les questions pertinentes sont comprises, et ils y répondent avec un à-propos réjouissant. En outre, les commandes les plus complexes sont exécutées, les synonymes sont nombreux, et le cauchemar classique de l'aventurier -être bloqué pour une raison de vocabulaire- n'est pas de mise ici. Tous les gadgets dont vous rêviez depuis votre premier programme d'aventure sont là : un éditeur de ligne évitant de refrapper une commande mal orthographiée, une mémoire de parcours, se souvenant pour vous des endroits où vous avez laissé vos objets et des chemins pour aller aux endroits déjà visités, trois niveaux de complexité des textes (bref, normal, verbeux, celui-ci étant le plus humoristique)...

Ainsi peut-on se consacrer entièrement à ce qui fait le plaisir d'un bon jeu d'aventure : la résolution des problèmes. Ici, le plaisir est accru par l'environnement très prenant, les descriptions soignées, et l'on se sent vite dans la peau de cet apprenti-voleur dans ce monde fou. L'aspect « jeu de rôle » est renforcé par l'interaction intelligente entre votre personnage et les NPC de rencontre. Et, pour ne rien gâter, les auteurs nous ont mitonné des graphismes (monochromes ou couleur) somptueux, dont chacun vous fera répandre moult bave sur votre pauvre clavier (moi-même, ve me fuis marfé fur la langue, aïe).

Un mot enfin sur la notice, hilarante, qui raconte entre autres comment la Guilde fut créée par le très véreux juge Rhino Q.Q. Thrushwhacker (« gros tas » en français). Celui-ci en avait assez d'être sans arrêt tiré de ses beuveries pour aller juger des voleurs assez stupides pour se faire prendre. Il a donc créé la Guilde et ses centres d'entraînement pour avoir la paix, en prélevant sa part au passage. Tout ça est raconté dans un exemplaire de « What Burglar », sachant que « What Computer » est une grande revue d'informatique anglaise. On y trouve aussi des codes à frapper dans le jeu pour obtenir des tuyaux si on se trouve coincé. Tout est prévu... Y compris le piratage : la notice est indispensable pour aller loin dans le jeu, alors à ce prix là, ne vous privez pas !

The Guild of Thieves de Magnetic Scrolls, un jeu d'aventure pour Atari ST- 250F environ.

RUSSIA

Commodore
Apple

Le conflit germano-soviétique de 1941 à 1945 reste l'un des sujets préférés des créateurs de wargames, si l'on en juge par l'abondance de jeux « classiques » sur le sujet (War In Russia de SSI, Barbarossa d'Avalon Hill et Russian Front). Mais ils datent tous des débuts du wargame sur ordinateur et souffrent de sérieux défauts. Le récent jeu de la firme australienne SSG n'en est pas exempt, mais il traite le sujet avec un système de jeu qu'aucune autre compagnie n'avait jusqu'à présent utilisé.

Comme tous les jeux produits jusqu'à présent par SSG, le programme de Russia se compose d'une série de menus, il y en a 20, un peu plus si l'on compte ceux qui permettent de créer ses propres scénarios. En fonction du menu à l'écran, vous pourrez accéder à d'autres menus qui vous permettront de donner tel ou tel type d'ordre à vos troupes.

Mais d'abord un mot sur l'organisation des forces qui est au coeur du système de jeu.

Les divisions sont rassemblées dans des corps (Allemands) ou des armées (Russes). Le corps et l'armée sont les unités de manoeuvres, celles qui apparaîtront sur la carte. Le type de division (infanterie motorisée, blindée) allouée à chaque corps ou armée est décidé par l'ordinateur ainsi que la quantité qui dépend de la situation stratégique du corps ou de l'armée en question. Les joueurs n'ont pas de contrôle direct sur leurs corps ou armées et les groupes d'armées auxquels ils sont subordonnés. Du côté allemand les troupes sont sous le haut commandement de l'Oberkommando des Heeres, du côté soviétique la haute direction est assurée par la Stavka. C'est en ayant accès aux menus concernant ces deux hauts états-majors que vous pouvez, pendant la campagne, allouer les renforts qui vous sont attribués. Le joueur allemand peut en outre puiser dans les forces de l'Oberkommando der Whermacht responsable des garnisons du front de l'Ouest. Attention cependant de ne pas y puiser trop abondamment car les Alliés sont eux aussi actifs (bien qu'abstraitement).

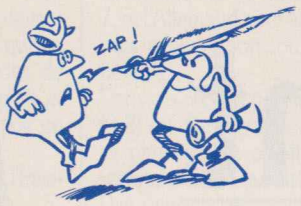
Une fois les renforts, les points de support aérien distribués entre vos différents groupes d'armées, vient la manoeuvre proprement dite. En fonction de l'état de fraîcheur des corps composant une armée vous pouvez lui donner tel ou tel type d'ordre : celui de porter son effort principal vers une certaine ville, ou celui de se reposer.

Après avoir décidé des grandes lignes des opérations, vous donnez des ordres plus précis aux corps subordonnés, comme celui d'avancer ou d'attaquer. A ce propos un mot sur les combats : l'ordinateur décide de qui attaque qui et vous ne pouvez pas influer sur sa décision.

Curieusement, il n'y a pas de possibilités d'empilement, mais les unités peuvent pendant la phase de mouvement se traverser mutuellement. Le joueur est déchargé de toutes les taches fastideuses qui consistent

à attribuer les remplacements, rétablir les voies ferrées et tracer les lignes de ravitaillement. L'ordinateur s'en charge.
Un autre point fort de Russia est son système météorologique. La carte est divisée en 12 zones, et lorsque la neige apparait, elle ne tombe pas systématiquement de Berlin à Gorki.
Mais là où SSG fournit un véritable plus aux joueurs, c'est avec le système qui permet de créer soi-même ses scénarios au-delà des quatre initiaux. Vous pouvez choisir n'importe quelle opération qui eut lieu sur le front de l'Est entre 1941 et 1945. Ou faire comme moi qui, n'étant pas satisfait de l'ordre de bataille du scénario de la campagne, ai décidé de reprendre tout à zéro, en gardant tout de même la carte originale.
Russia n'est pas sans défauts, on est parfois agacé de ne pas avoir de contrôle direct sur les corps d'armée, l'ordre de bataille du scénario de la campagne est lacunaire, il manque toute la partie finlandaise du front, le module de fabrication des scénarios est trop rigide.
C'est néanmoins, et de très loin, le meilleur des jeux sur la guerre à l'Est que l'on puisse trouver actuellement.
Pour Apple et Commodore.

LES TEMPLIERS D'ORVEN



Amstrad

Ce jeu appartient déjà à la vaste famille des jeux genre Ultima : entendez par là, une équipe de personnages dans un univers d'heroic fantasy, se déplaçant de donjon en donjon. Vous avez dit donjon ? L'emploi du terme n'est pas innocent : de même que son modèle Ultima, ce jeu a un fort accent de Lake Geneva. Mais ici, à Orven, un donjon s'appelle un domaine.
Le jeu commence dans la cité, et plus particulièrement dans le temple d'Orven. Là, le grand-prêtre vous attribue des missions en vous désignant des domaines à assainir.

L'expédition peut comprendre jusqu'à 7 personnages. Ces derniers sont simples à créer : à partir d'une base aléatoire, on répartit 30 points pour entraîner le perso. En répartissant les points, on arrive à renforcer certaines caractéristiques, quoique les relations entre ces gains et l'entraînement soient obscures. On agit ainsi sur l'intelligence, l'agilité, la constitution, l'observation, le mysticisme, l'adresse. L'âge du perso est également pris en compte (il vieillit très vite !). Les points d'expérience permettent de faire évoluer les persos en les améliorant. On obtient finalement un personnage d'une classe bien définie : Scribe, Guide, Templier ou Guerrier ; qui peut par la suite se hisser au rang, respectivement, de Génie, Aventurier, Grand-Prêtre ou Chevalier (au niveau 12). Le Scribe et le Templier, et dans une moindre mesure le Guide, possèdent des pouvoirs magiques utiles au combat, ou bien pour rendre des points de vie (pardon, de vitalité) au groupe.

Outre le temple, la ville comprend une auberge, où on peut constituer son groupe et équiper ses persos (6 objets chacun au maximum, hélas !).
Quatre scénarios de base sont proposés. Les déplacements se font avec les flèches du curseur, un perso étant désigné pour guider l'équipe (mieux vaut que cela soit un Guide, bien sûr). Les combats sont très classiques. On peut attaquer un monstre avec les armes de poing, de jet (lance) ou avec des pouvoirs ou potions magiques. Ils sont malheureusement peu attrayants : comme souvent dans ces jeux, on se contente de regarder l'ordinateur agir. Le degré d'initiative des persos est limité aux pouvoirs ou presque et ils s'épuisent vite.
Un mot sur le livret, correct malgré une inversion de deux pages. On déplore que les combats et tactiques ne soient pas d'avantage détaillés.
Dans l'ensemble, il s'agit d'un jeu très classique, sans grande originalité, mais qui est un honnête succédané de son original, Ultima.
Un jeu d'aventure/arcade édité par Loriciels, testé sur Amstrad 664.

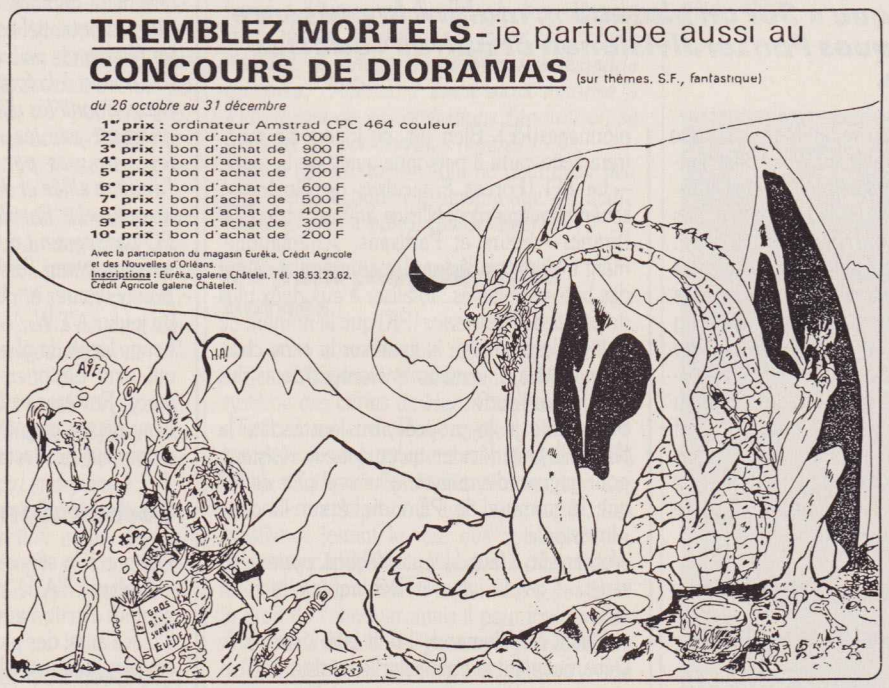
Frédéric Armand
Frédéric Mora

TREMBLEZ MORTELS - je participe aussi au
CONCOURS DE DIORAMAS (sur thèmes, S.F., fantastique)

du 26 octobre au 31 décembre

1er prix : ordinateur Amstrad CPC 464 couleur
2e prix : bon d'achat de 1000 F
3e prix : bon d'achat de 900 F
4e prix : bon d'achat de 800 F
5e prix : bon d'achat de 700 F
6e prix : bon d'achat de 600 F
7e prix : bon d'achat de 500 F
8e prix : bon d'achat de 400 F
9e prix : bon d'achat de 300 F
10e prix : bon d'achat de 200 F

Avec la participation du magasin Euréka, Crédit Agricole et des Nouvelles d'Orléans.
Inscriptions : Euréka, galerie Châtelet, Tél. 38.53.23.62. Crédit Agricole galerie Châtelet.

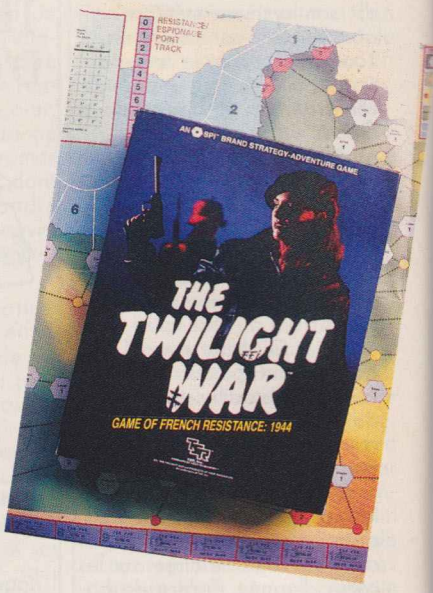


Euréka

GALERIE CHÂTELET - 45000 ORLÉANS - **Téléphone : (38) 53.23.62**

Le magasin de JEUX DE ROLES
de votre région.

The Twilight War



Un jeu de simulation sur la Résistance ? Et pourquoi pas ? Ces pages de notre histoire ne semblent guère se prêter à un jeu, mais le cinéma, à côté du magnifique et dramatique « l'Armée des Ombres », n'a pas hésité à en sourire, avec le réjouissant « la Grande Vadrouille ». La réédition du jeu SPI que nous propose TSR est à mi-chemin entre ces deux extrêmes. L'absence totale d'hexagones et le fait de pouvoir y jouer à trois ou quatre nous autorise (entre autres) à placer « The Twilight War » (la Guerre du Crépuscule) dans la rubrique « Sur un plateau », malgré la présence de fort classiques Panzerdivisionen et autres vedettes du wargame.

La première chose qui frappe dès que l'on s'essaye à « TW », c'est l'incroyable handicap infligé par la règle aux forces de la Résistance. Les quelques pions présents au début sont bien incapables d'accumuler les points qui leur permettraient de recruter des renforts. Cela vient je pense d'une vision un peu « hollywoodienne », donnant la vedette aux « équipes d'action » (SAS et OSS) anglo-américaines, et aussi du fait qu'au départ, le jeu devait être conçu pour deux joueurs. C'est pourquoi je vous indiquerai en *italique* dans cet article comment lâcher un peu la bride aux FFI et FTP, ce qui satisfait à la fois le réalisme et le patriotisme ! Ah mais !

Choisissez votre camp

Les quatre joueurs possibles ont des buts assez différents.

—L'Allié (Anglo-Américain) doit réussir à débarquer et accumuler un certain nombre de points d'espionnage. Pour cela, il choisit, avant de commencer la partie, une des 35 cartes « Invasion ». Ce choix détermine la longueur de la partie, puisque le Débarquement marque le dernier tour et qu'il peut survenir aux tours 6, 7, 8, 9, 16, 17 ou 18. Plus le « D-Day » est tardif, plus l'invasion est puissante, mais plus le joueur allié doit accumuler de points d'espionnage (PE). Bien sûr, ce joueur ne montrera cette carte à personne avant de la jouer.

—Le FFI (Forces Françaises de l'Intérieur, schématiquement gaullistes fidèles) et le FTP (Francs—tireurs et Partisans, schématiquement très influencés par les communistes) ont des buts semblables : totaliser à eux deux plus de points de Résistance (PR) que le nombre de points d'espionnage indiqué sur la carte choisie par l'Allié, chacun devant tenter d'avoir plus de PR que l'autre.

Si, comme je le propose, on leur facilite la tâche, il faut décider qu'un joueur résistant, pour gagner, devra avoir à lui seul plus de PR que le nombre de PE indiqué sur la carte « Invasion ».

Ah bien sûr, il faut de toutes façons, pour qu'un résistant gagne, que le Débarquement réussisse.

—Quant à l'Allemand, il doit faire échouer le Débarquement et empêcher les résistants d'accumuler les PR voulus.

On constate que, si le Débarquement réussit mais qu'aucun des joueurs allié, FFI, FTP, n'atteint le chiffre de PE indiqué sur la carte « Invasion », on peut considérer qu'il y a match nul. Si ces trois joueurs ou deux d'entre eux ont atteint le chiffre fatidique, ils gagnent ensemble. Résultat historique : débarquement réussi (vous étiez au courant ?), Allié et FFI ont les PE nécessaires et gagnent.

Une leçon de géographie

Le théâtre de la lutte : la moitié nord de la France. On y trouve des villes et des « jonctions », réunies par des voies ferrées qui délimitent des zones (*areas*). Villes, jonctions et zones sont toutes des lieux (*locations*) où les unités peuvent s'empiler (voir *Stacking*, page 5).

Pour se déplacer, pour combattre, etc... chaque unité dépense des « points d'opération » (dont le potentiel est inscrit sur le pion). Seuls les Allemands peuvent se déplacer par le train (3.7). *Il est à la fois plus simple et plus réaliste (étant donné les difficultés rencontrées historiquement par les Allemands pour déplacer leurs troupes par voie ferrée, à cause de l'aviation alliée et de la Résistance — voyez ou revoyez « La Bataille du Rail ») de compter 1 PO par segment de voie ferrée parcouru, tout en supprimant l'obligation de dépenser 1 PO pour « monter et descendre » du train.*

En jouant à T.W., le Français moyen prend une bonne leçon de géographie. Celui d'entre vous qui peut désigner sans hésiter Cosne, Clamecy, Ravières et Blain sur la carte de notre beau pays a gagné une inscription au tableau d'honneur des lecteurs de C.B. !

Cachés dans l'ombre

Passons à la séquence de jeu.

—D'abord, l'Allié parachute ses espions, ses équipes d'action et ses pions de ravitaillement ; il place aussi des pions « Fugitifs » (d'adorables couples finement silhouettés, on meurt d'envie de les protéger). Le tout dans les limites indiquées pour le tour : il y a un nombre total de pions maximum et, pour chaque catégorie, une fourchette.

—Ensuite, l'Allié tente d'obtenir des points d'espionnage : il a une chance sur trois pour chaque espion parvenu dans une ville (*c'est très dur, mieux vaut lui attribuer ces PE pour 3, 4, 5 ou 6 au dé, et pas seulement pour 5 ou 6*).

—Puis, l'Allié fait agir ses équipes d'action, qui peuvent emmener avec elles des unités de la Résistance, si leur propriétaire est d'accord. Ces équipes peuvent faire sauter des voies ferrées, ou effectuer des raids ou des attaques. Comme les unités de la Résistance, elles ont besoin d'un pion ravitaillement par combat (raid ou attaque).
Très important ! Seuls les pions qui commencent le tour dans le même endroit ont le droit de se déplacer ensemble, la pile formée devant se limiter au potentiel de PO du pion qui en possède le moins. Cependant, les pions de ravitaillement alliés, les espions, les fugitifs et les pions Gestapo peuvent passer de pile en pile de pions accompagnateurs.
—Eventuellement, l'Allié décrète alors l'Invasion en jouant sa carte.
—C'est au tour du FFI puis du FTP de jouer.
Je pense qu'à 3 joueurs, il vaut mieux confier les deux à un joueur plutôt que de laisser les FTP à l'Allié.
Nos amis résistants (comme les équipes et les espions alliés d'ailleurs) sont cachés dans l'ombre : autrement dit, les pions sont retournés face dessous. Tant qu'ils le sont, l'Allemand ne peut les attaquer.

Ami, entends-tu...

Mais il est absurde d'interdire aux unités de la Résistance de bouger si elles ne commencent pas leur tour de jeu empilées avec un chef résistant (6.2, page 6) : il n'y en a que deux au début du jeu, et les résistants doivent rester dispersés pour éviter de gros ennuis.
C'est pourquoi je propose que seules les opérations de combat (sabotages de voie ferrée, raids et attaques) exigent l'empilement avec un chef en début de tour. Les unités (équipes rassemblées si la partie se passe bien en bataillons puis en brigades, 6.7) peuvent ainsi bouger sans chef, soit pour coller des affiches de propagande (6.4), soit pour accompagner un espion (4.1).
Pour l'affichage, il est idiot de l'interdire dans les villes non occupées par une unité allemande ! De même peut—on attribuer l'unique PR en jeu sur un tir de 3 à 6 plutôt que de 5 ou 6 seulement. Mais ce point ne peut être donné qu'à une équipe entrée dans une ville dans ce même tour.
Quant au sabotage de voies ferrées, il peut être effectué par une simple équipe, qui pour cette tâche doit simplement être empilée avec un ravitaillement (pion Supply) et dépenser 2 PO. Aucun tir de dé n'est donc nécessaire, mais une même unité ne peut effectuer qu'un seul sabotage par tour. Ce sabotage ne consomme pas le pion Supply : ce n'est pas vraiment un combat.

...Le vol noir du corbeau...

Ce corbeau qu'évoque le « Chant des Partisans » (de Joseph Kessel et Maurice Druon, hé oui), c'est l'armée d'occupation.
Sa première préoccupation : révéler les pions adverses.
Pendant sa phase de jeu, le joueur allemand ne peut le tenter qu'une fois par zone, en jetant *UN* dé auquel il ajoute 1 par pion allié ou résistant dans la zone, 2 par pion Gestapo accompagnant l'unité qui cherche et 1 si l'interrogatoire d'un prisonnier a révélé la présence dans la zone d'un chef résistant ou d'un espion. Avec toutes ces DRM, il faut faire 9 ou plus... Et de toutes façons, il est normalement interdit de chercher dans les villes et jonctions. Plus facile, la recherche « à l'entrée » est possible si des unités alliées ou résistantes entrent dans un lieu quelconque occupé par une unité allemande : le dé modifié ne doit être que de 7, et l'Allemand peut immédiatement attaquer, sans attendre son tour de jeu, en cas de repérage.
Dans ces recherches, la trop fameuse Gestapo (9.2) est d'une grande aide à l'Allemand, mais sa participation améliore aussi beaucoup le recrutement de la Résistance.
Des unités alliées ou résistantes découvertes peuvent être attaquées, et ces attaques peuvent permettre la capture d'un chef résistant ou d'un espion.
Il est beaucoup plus rare que les résistants ou l'Allié attaquent (sauf Embuscade, 14.0). En revanche, les raids (6.6, page 7) seront pour eux une excellente arme.
Deuxième préoccupation de l'Allemand : fortifier les côtes (10.0, page 8). C'est le rôle de toutes ses unités et surtout de l'organisation Todt (les pions avec pelle et pioche).
Et il faut aussi réparer les voies ferrées (11.0) et, ach ! Nous afons les moyens te fous vaire barler, interroger les prisonniers (12.0). Si, sur deux dés, l'Allemand obtient au moins la « valeur d'interrogatoire » de l'espion ou du chef résistant en cause, *les endroits où se trouvent les personnages connus de celui—ci doivent être indiqués...* et le malheureux est retiré du jeu (c'est gentil, comme synonyme de fusillé à l'aube, non ?). *Pour le bon déroulement du jeu, il vaut mieux jouer cette phase AVANT la phase d'opérations allemande qu'après, l'Allemand étant alors autorisé à fouiller lors de ses opérations l'endroit où se trouvent les personnages repérés (9.4).*
Mais si l'interrogatoire (qui ne peut avoir lieu qu'à Paris) échoue, le personnage est libéré (mais qu'y sont bêtes, ces Boches).

Un petit coup de 1000 bornes

Oui, vous connaissez le 1000 bornes et ses cartes d'attaque et de défense : c'est un peu le système des cartes de Haut Commandement, d'Evénement et de Personnages.
Les premières permettent aux résistants ou à l'Allié d'éloigner les unités allemandes. Les secondes représentent des aléas variés. Les troisièmes jouent le rôle des collaborateurs, permettant à l'Allemand de savoir où se trouve tel chef résistant ou tel fugitif. Il n'a pas alors le droit de l'attaquer, mais il peut fouiller l'endroit dans lequel le personnage repéré se trouve, même s'il s'agit d'une ville ou d'une jonction. Cette phase a lieu entre le tour du FTP et de l'Allemand, et est supprimée lors du tour d'invasion.

Aux armes, citoyens !

A la fin d'un tour normal, la Résistance recrute. La table de recrutement est d'une sévérité invraisemblable. C'est pourquoi je conseille de modifier les colonnes qui chiffrent les points de Résistance nécessaires au recrutement : 1 à 10 devient 1 à 5, 11 à 20 = 6 à 10, 21 à 30 = 11 à 15 etc... et 91+ devient 46+.

Le jour le plus long

Le Débarquement mérite attention ! Si l'attaque réussit (1 de 17.0), l'Allemand doit contre—attaquer (3) même si les points d'espionnage de l'Allié sont insuffisants (2 de 17.0).
En effet, si cette contre—attaque (amener plus de 10 unités de combat actives dans la zone du Débarquement) échoue, l'Allemand ne gagne pas, même si l'Allié n'a pas assez de PE.
Pour terminer, les règles optionnelles sont toutes très judicieuses (20.0), sauf la 20.2, qui autorise FFI et FTP à se taper dessus. Tout au plus peut—on éventuellement les autoriser à jouer des cartes—personnages de l'autre pour révéler les chefs correspondants à l'Allemand. Pas très propre, mais pas totalement absurde non plus...
Mais, optionnelles ou non, toutes les règles doivent être lues avec la plus grande attention : un point essentiel peut facilement être oublié, car la présentation typographique n'est pas très bonne.
En conclusion, il est certain que T.W. n'est pas une simulation très rigoureuse, laquelle reste encore à faire. Mais avec les précisions et adaptations ci—dessus, le jeu est bien agréable et point trop complexe. Et je ne peux que vous conseiller d'aller voir (ou de ne pas rater à la télé) « l'Armée des Ombres » (récemment passé sur Antenne 2) ou « la Bataille du Rail », bien que l'ambiance de « The Twilight War » soit beaucoup moins tendue... heureusement peut—être.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

« The Twilight War » est un jeu SPI réédité par TSR.
Règle du jeu en anglais
Sujet : la guerre secrète en France en 1943—44.
Nombre de joueurs : 2,3 ou 4 (Allemand, Anglo—Américain, FFI, FTP.
Durée : variable, puisque le jeu peut compter 6 à 18 tours. Disons 1 heure 1/2 à 4 heures.
Matériel : une carte de la moitié nord de la France (55 x 85 cm), 200 pions (unités et marqueurs), 100 cartes à jouer, deux dés à six faces, un livret de règles de 12 pages.
Echelle : un tour représente 15 jours à 3 semaines (ce n'est pas précisé). Les pions représentent des divisions allemandes, aussi bien que des personnages isolés ou de petits groupes.
Présentation : carte, pions et cartes à jouer sont d'excellente facture, bien dessinés (encore qu'ils auraient pu améliorer les portraits des résistants...). La présence d'un casier de rangement avec un couvercle qui tient bien en place est à chaleureusement applaudir. Malheureusement, la règle souffre de quelques défauts de mise en page, et les points importants ressortent mal (heureusement, il y a le superbe article ici présent !).

Une larme pour AACHEN

Complexe mais passionnant, ce jeu est une bonne occasion d'inaugurer notre nouvelle forme de critique des wargames : courte mais claire ; du moins nous l'espérons.

Le cadre

« Mais si devait sonner l'alarme/ S'il fallait reprendre les armes/ Mon coeur verserait une larme/ Sur Göttingen, sur Göttingen ». Barbara ne pourrait chanter ces vers pour Aachen. Cela rimerait, pourtant, mais voilà : en septembre 44, si le général Von Schwerin-Krosigk avait retiré sa 116e Panzer d'Aachen (Aix-la-Chapelle) en espérant que les Américains prendraient la ville sans l'abîmer (et sans abîmer ses habitants), il y avait dans le coin des troupes SS qui se moquaient bien de ces considérations. Total : fin octobre, deux divisions blindées et deux d'infanterie US, après avoir grignoté un bout de la ligne Siegfried, prenaient Aachen... ou ce qui en restait. Sur Aachen, les larmes ont déjà été versées (histoire de rappeler, tout de même, ce que symbolisent les bouts de carton que l'on pousse sur une carte...)

8

Les grands principes

Un tour de jeu représente une journée. Après les habituelles formalités : météo, ravitaillement de l'artillerie, remplacements... on passe à l'essentiel : la détermination de l'initiative.

Chaque joueur décide du nombre d'hexagones qu'il pense attaquer et y ajoute le résultat d'un dé (à dix). Celui qui atteint le plus fort total a l'initiative. Personnellement, pour limiter le rôle du hasard, je propose de doubler pour ce calcul le nombre d'hexagones attaqués.

Le joueur qui a l'initiative bénéficie alors, pour la « section du matin », de 12 points de mouvement pour toutes ses unités. Suivent les combats (le joueur est obligé d'attaquer au moins le nombre d'hexagones prévu).

Puis, nouvelle détermination de l'initiative : le vainqueur a cette fois droit à 8 points de mouvement. Nouveaux combats.

On passe à la « section de l'après-midi ». Si l'un des joueurs a eu l'initiative deux fois de suite (soit 20 PM et deux séries d'attaques, dur dur), l'autre a automatiquement droit à 12 PM et une série d'attaques. Sinon, chaque joueur a droit à 8 PM et une série d'attaques, en respectant le même ordre que lors de la « section du matin ». Ouf ! C'est la nuit. Les combats sont rares. Chaque joueur a de toute façon droit à 8 PM.

Fin du tour !

Voyons de plus près les combats, qui sont loin de se résumer à un petit tir de dé sur une table. D'abord, les joueurs indiquent quelles unités d'artillerie ils vont utiliser pendant la série de combats qui va commencer, et ils peuvent décider des tirs de contre-batterie.

Puis, le joueur qui a l'initiative indique le premier hexagone attaqué et les troupes attaquantes. Le défenseur tire alors soit sur l'infanterie, soit sur les blindés, à son choix. L'attaquant en fait autant. Le défenseur effectue le tir non utilisé en premier. Idem pour l'attaquant. Enfin, ce dernier peut décider l'assaut au corps à corps, pour lequel le moral joue le rôle capital. L'artillerie peut être utilisée pour accroître la puissance des tirs : une unité de « 4 shifts » peut appliquer à *TOUS* les combats 4 décalages de colonne. Boum ! Evidemment, cette énorme puissance est limitée par la consommation de munitions.

Ajoutons que les deux adversaires ont diverses possibilités de décrochage en cours de combat et que toute unité qui quitte une ZDC se fait tirer dessus... Ce qui n'encourage pas diverses manoeuvres irréalistes.

Les résultats des combats se traduisent par des tests du moral et parfois par des points de force en moins, signalés par un marqueur placé sous l'unité concernée.

Dernier grand principe, gardé pour la bonne bouche : l'invisibilité. Alakazam !... heu, pardon, je voulais dire : les unités sont placées retournées sur la carte, ne révèlant que leur nationalité. Ce n'est qu'au moment des combats que l'on voit l'adversaire . Dans la ville d'Aix-la-Chapelle, l'Allemand ne place même pas ses unités sur la carte, mais sur une fiche cachée. Il y a de l'ambiance, quand on se demande si le pion qu'on a devant soi est une bande de miliciens hors d'âge ou un JagdPanther sauvage...

FICHE TECHNIQUE

AACHEN - Storming the Siegfried Line - est un jeu de People's War Games (distribué en France par Hexagonal)

Sujet : la prise d'Aix-la-Chapelle et le passage de la ligne Siegfried par les Américains en septembre/octobre 1944.

Carte : en papier de 75x50 cm environ.

Nombre de pions : 400 environ, plus 200 marqueurs.

Echelle : un pion représente une compagnie de blindés (très jolies silhouettes), ou un bataillon ou une compagnie d'infanterie. Un hexagone = 800 mètres. Un tour de jeu (subdivisé en de nombreuses phases) = une journée.

Complexité : élevée, d'où une durée de jeu difficile à préciser, mais non négligeable. Plusieurs scénarios sont prévus.

Présentation : pions élégants, carte moyenne, grande boîte plate sans casier de rangement (à vos boîtes d'allumettes !).

Les bons côtés

—Certainement, le système très original d'initiative, qui peut provoquer des catastrophes si l'on s'est montré trop timide (20 PM avec deux séries d'attaques, ça fait mal) ou trop hardi (s'il faut faire plus d'attaques qu'on n'en a les moyens, aïe).

—Sûrement aussi, le système de pions cachés.

—Et puis encore, la précision méticuleuse de l'ensemble.

—Enfin, les réflexions fort drôles du concepteur, qui impose comme une règle : pièce bougée, pièce jouée : *« Croyez-le ou non, dans la réalité aussi, des unités sont par erreur expédiées au mauvais endroit ! »* Moi, je suis pour !

Les moins bons côtés

—La carte, un peu floue sur le tracé des forêts et des hauteurs, et dont les rivières passent dans les hexagones et non sur les côtés (je déteste !).

—Le rôle parfois excessif laissé au hasard, qui surprend dans un jeu aussi précis. Mais c'est facile à corriger (voir plus haut, sur la détermination de l'initiative).

—Le grand nombre de coquilles dans la règle.

—Le manque de clarté des indications portées sur les pions. Outre les indications de bataillon/régiment (en haut), le moral (à gauche) et la division-mère (à droite), il y a en bas de chaque pion un, deux ou trois chiffres. Le premier représente la résistance de l'unité en même temps que (sauf pour l'artillerie à tir direct) sa puissance anti-infanterie. Le second représente, s'il est entre parenthèses, la puissance anti-infanterie pour l'artillerie à tir direct et, s'il n'est pas entre parenthèses, la puissance anti-char (celle-ci étant de 1 lorsqu'elle n'est pas précisée). Le troisième enfin indique, s'il est entre parenthèses, la portée de tir anti-infanterie (la portée anti-char étant alors de 1) ; s'il ne l'est pas, il indique selon les cas la portée de l'artillerie à tir direct ou la portée anti-char. Vous avez saisi ?... Heureusement qu'il y a C.B. pour tout vous expliquer !

—La complexité générale de l'ensemble. Chez PWG, on n'aime pas beaucoup les règles « synthétiseuses ». Cela dit, ce dernier point est sûrement une qualité pour certains joueurs !

L'opinion d'ensemble

Voilà un très beau jeu, à condition de savoir le prendre, c'est à dire de potasser très attentivement la règle à plusieurs reprises. Est-il besoin de préciser qu'il ne faut pas en être à son premier wargame ? Mais une fois la règle bien assimilée, « Aachen » vous apportera une très haute précision dans la simulation. Un wargame Hi-Fi en quelque sorte, pour ceux qui sauront en apprécier les finesses.

Frank Stora

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...

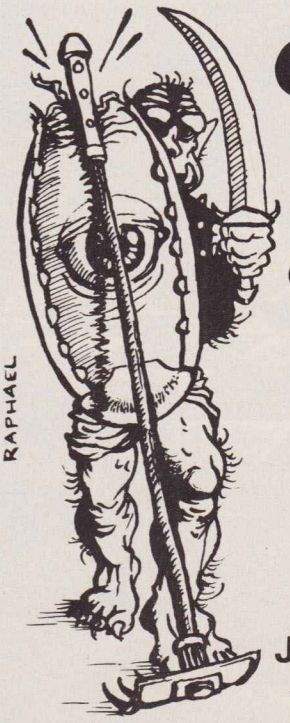
NOUVEAUX SERVICES :

— 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.

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

MEME LES ORCS 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

The Civil War

La guerre de Sécession ne semble pas être vraiment prisée par le public français. Mais après tout, les Américains ne boudent-ils pas la révolte vendéenne ? Pourtant, il y a toujours matière à s'instruire.

Les Bleus et les Gris

Cette simulation de Victory Games n'est pas vraiment une nouveauté dans le domaine mais est intéressante tout de même car elle porte sur toute la guerre, à la fois dans l'espace et le temps, et que c'est un assez « gros morceau ». Heureusement, elle est découpée en plusieurs scénarios, ce qui permet, en choisissant l'année de départ, de moduler la durée de jeu. Je recommanderai plus particulièrement de démarrer en 1863 pour ceux qui ne disposent pas de beaucoup de temps et qui veulent malgré tout y trouver de l'intérêt, tout en collant au plus près à l'histoire.

Enfin, la réunion des deux cartes permet de définir quatre secteurs d'intérêts stratégiques différents : les guerres de tranchée à l'est, les champs de manoeuvres à l'ouest, les escarmouches aux alentours du Mississipi, et les raids indiens au Far-West.

Le Command Point, le nerf du jeu

A chaque tour de jeu, des *Command Points* (CP) sont affectés par secteur, à la fois par choix et par jet de dés. Ce sont ces CP qui permettent de déplacer les unités, de les rallier, de construire des navires, des forts, de créer des armées, d'introduire les renforts, etc.

On notera aussi l'attribution de CP « navals » pour le joueur de l'Union uniquement, et de CP « discrétionnaires » que les deux joueurs peuvent utiliser où bon leur semble, même pour les opérations navales.

La durée d'un tour de jeu est variable, car fonction du nombre et de l'utilisation des CP obtenus.

...des gradés, de tous les côtés ! [a]

La victoire dépendra beaucoup de l'utilisation que l'on fera des chefs des armées. Ils sont tous là, des connus : Grant, Sherman, Lee, Jackson, aux moins célèbres : Beauregard, Hood, Buell, Halleck etc... Leurs possibilités s'apparentent un peu à celles des pions chefs de Squad Leader, mais dans le principe uniquement, car ils sont beaucoup plus détaillés. Ils sont classés par étoiles (de une à quatre) et par ordre de préséance. Chacun a des capacités particulières (des avantages et des inconvénients) : donner un bonus au jet de dés, favoriser le jet de l'adversaire, être difficile à activer (coût en CP), déplacer ses troupes sans difficulté, commander la cavalerie, commander des navires, etc., etc.

Enfin, ils peuvent être promus, limogés, rétrogradés, blessés, et bien sûr, tués !

FICHE TECHNIQUE

520 pions.
2 cartes 56x81cm.
1 livret de règles de 56 pages (avec beaucoup d'exemples).
4 dés.
1 plateau de rangement.
2 aides au jeu.
1 année = 5 tours de jeu (juillet/août 1861 à mars/avril 1865).
1 hex = 40 km.
1 Strenght Point = 5000 hommes.

Il était un petit navire

L'aspect naval de la guerre est également représenté, et même remarquablement bien pour un jeu stratégique.

L'Union construit des bateaux pour un faible coût (2 CP quel que soit le nombre de navires entrant en jeu), ces derniers pouvant être des « cuirassés » ou des transports, de type fluviaux ou océaniques. La Confédération quant à elle, ne pourra riposter de façon limitée qu'avec ses « cuirassés » fluviaux (3 CP par unité !) et ses corsaires océaniques (id.).

L'intendance

Autre aspect fort bien rendu : celui qui concerne le côté guerre économique imposé au Sud, car seule la Confédération connaît des problèmes de production.

En gros, sachez que la production de ses propres villes s'additionne à la valeur « importations » de ses ports, elle-même diminuée d'un pourcentage variable correspondant aux effets du blocus. Les effets conjugués de la perte des villes, des ports et du blocus provoqueront des ratés dans la machine de guerre confédérée : coûts de production plus élevés, facteurs mouvement diminués, etc...

Cowboys et indiens

Parlons maintenant du Far-West, qui, en fait, nous est proposé en option. Mais pourquoi se priver des Comanches, Apaches et autres Mescaleros, sans oublier les Texas Rangers et les Civilized Indians (ceux qui avaient adopté le whisky) ? Les indiens non-civilisés (ceux qui étaient toujours à l'eau plate) permettront de mettre à sac quantité de patelins du Texas ou du Nouveau-Mexique pour mettre à mal la Confédération.

Si les Sudistes avaient été plus nombreux

Le joueur confédéré ne peut « gagner » qu'en faisant mieux que dans la réalité, ce qui franchement sera très dur pour lui. En fait, la clé du problème est dans le secteur ouest et dans le contrôle plus ou moins rapide du Mississipi par le joueur de l'Union. C'est d'ailleurs lui, de l'aveu même du créateur, qui trouvera le plus d'intérêt dans la partie, car côté confédéré, on passe l'essentiel de son temps à bétonner.

The End

La simplicité des règles de mouvement, de combat et de ravitaillement rend cette simulation très abordable, d'autant qu'elle peut se jouer en solitaire, comme à 6 joueurs (Trans-Mississipi et Far West pouvant être menés ensemble). Je conseille donc ce jeu aux amateurs de simulations stratégiques en mal de dépaysement.

Yves Jourdain
Illustration : V.Béné

(a) Allusion à un vieux proverbe militaire qui dit qu'il faut se méfier des femmes -par devant, des chevaux -par derrière, et des gradés -de tous les côtés !

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

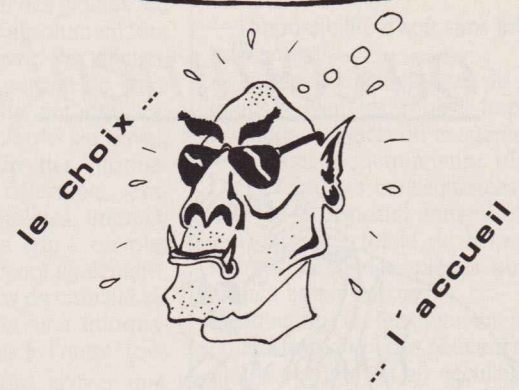
JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

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

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

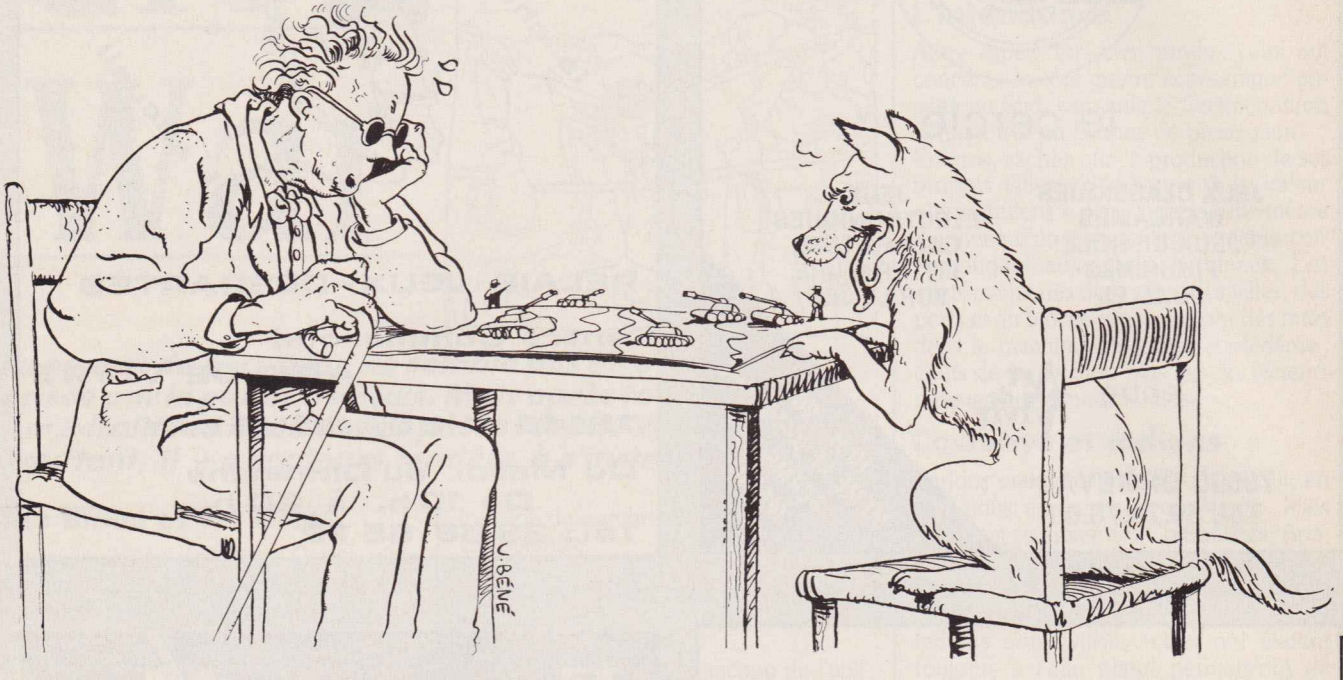
ECHEC & MAT
la passion du jeu

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

Ni vu, ni connu

ou comment jouer en aveugle



Bienvenue dans cette nouvelle rubrique où, plutôt que l'analyse d'un wargame en particulier, vous pourrez découvrir ou redécouvrir des principes, des méthodes, qui s'appliquent à l'ensemble de vos pratiques ludiques. Dans notre programme, les jeux en aveugle, en solitaire, et bien d'autres merveilles encore... Votre dévoué lieutenant Joe Casus.

Pour notre premier rendez-vous, partons à la rencontre des jeux en aveugle, c'est à dire des wargames où une partie des informations (valeur des pions, emplacements, etc...) est cachée.

Les méthodes de jeu en aveugle

L'ignorance de la position, des moyens exacts, du dispositif et des intentions de l'adversaire est une composante essentielle de la guerre. Les wargames ordinaires, « à vue réciproque », permettent à chacun de voir les positions et les moyens de l'autre. Certains jeux restreignent cette possibilité en occultant tout ou partie des informations données à l'adversaire au sujet des unités. Les pions sont masqués par leur orientation, leur puissance est gardée secrète jusqu'au combat, leur nature est dissimulée ; on introduit des leurres et faux pions pour tromper l'adversaire, etc. Mais ces « plus » ne changent rien au problème : chacun peut voir la position des forces de l'autre, et par ce seul fait, la réalité de la guerre est ignorée. Le jeu lui-même perd 80 % de son intérêt. Je suis en effet un farouche partisan du « brouillard de la guerre », le « fog of war ». A mon avis, son absence ne ternit pas les jeux qui sont intéressants, mais sans plus. Avec lui, ils deviennent captivants et prennent une toute autre dimension. Cet article se propose de décrire ses méthodologies, sinon de vous convaincre de sa supériorité sur le plan du réalisme.

Une parmi trois

On distingue 3 formes de jeux en aveugle, c'est-à-dire simulant plus ou moins parfaitement les conditions réelles de l'information sur l'adversaire : les jeux en simple aveugle, les jeux en double aveugle et les jeux à occultation totale. La caractéristique essentielle de tous ces jeux étant la mise en place d'un cache entre les deux joueurs, qui disposent chacun d'une carte et de pions identiques. Ils installent leur propre armée dans un zone donnée, et utilisent des pions prévus à cet effet pour marquer la position des unités ennemies qui leur sont révélées au cours de la partie.

Simple aveugle

Les jeux en simple aveugle ne rendent l'occultation totale que pour l'un des deux joueurs. Celui-ci actionne ses unités sur sa carte et part à la recherche de l'adversaire. L'autre joueur est en quelque sorte « maître de jeu ». Il actionne ses unités sur sa propre carte, mais connaît aussi la position des unités adverses ainsi que leur type. Il peut ou non connaître leur force exacte. C'est lui qui détermine les contacts, établit les conditions de visibilité et de perception et contrôle toutes les tables y afférant. Il est en quelque sorte juge et partie, mais l'honnêteté n'est-elle pas la première vertu du joueur ?

Dans ce type de jeux, 2 nécessités absolues :

— Le thème choisi doit rendre crédible le système simple aveugle. En effet, l'un des deux joueurs peut localiser l'autre alors que cet autre est dans le brouillard total. Les thèmes recommandés par le réalisme

sont toutes les guerres de partisans, le Vietnam, etc...
— Chacun doit alternativement tenir un rôle différent à chaque partie. J'irais même jusqu'à conseiller de n'établir les résultats définitifs d'une rencontre qu'après deux parties jouées en aller-retour. De cette manière, pas de jaloux et tout le monde connaît la détresse...

Double aveugle

Les jeux en double aveugle donnent une occultation réciproque mais partielle pour chaque joueur. Ceux-ci disposent par exemple d'une carte sur laquelle apparaît la ligne de front, laquelle fluctue au cours de la partie. Dès qu'une unité ennemie franchit cette ligne, elle doit s'annoncer à l'adversaire (sans lui en révéler ni le type ni la puissance, cela va de soi). Les conditions de l'avance, du franchissement et de l'annonce peuvent être modulées. On peut également procéder par zones ou « mégacases ». L'annonce se fait à l'entrée dans une mégacase en contenant un certain nombre de plus petites. Les conditions de rencontre dans la mégacase sont variables selon les jeux. Dans les jeux navals, les unités seront par exemple occultés à l'exception de celles effectuant des reconnaissances ou volontairement dévoilées. Dès que ces unités passent à proximité de l'adversaire, et selon des conditions modulables, celui-ci doit révéler position, formation, type et puissance, ou seulement donner un ou plusieurs de ces renseignements, en fonction de données variables.

Occultation totale

Les jeux à occultation totale demandent la participation d'un arbitre. C'est lui qui surveille et compare les deux cartes, détermine les contacts, donne les renseignements, calcule et proclame les résultats des combats et applique les modulations éventuelles. Cette forme est la plus parfaite parce que chacun des joueurs, au début de la partie, ignore absolument tout de l'autre et doit le découvrir. Par ailleurs, la présence de l'arbitre permet de vivre des situations de grande authenticité. *Exemple :* dans une partie de jeu naval, l'arbitre pourra transmettre des informations fausses parce que déformées, exagérées, ou encore incomplètes, imprécises, minorées, retardées d'une ou plusieurs heures ou tours. Il peut également, en fonction des conditions de visibilité ou des circonstances, révéler une information à un joueur et pas à l'autre (des blindés embusqués voient arriver une colonne adverse qui ne sait évidemment pas qu'elle a été repérée). Il peut également traduire différemment une même information pour chacun des deux joueurs (un sniper abat un officier, on voit tomber l'officier mais on ne sait pas d'où vient le tir : angoisse...)

Résumé du cours

Quelle que soit leur forme, les jeux à l'aveugle sont caractérisés par :
— l'ignorance partielle ou totale des positions de l'adversaire pendant la majeure partie du jeu.
— le besoin absolu d'utiliser à fond l'éclairage et la reconnaissance ainsi que les techniques d'approche.
— la nécessité de prévoir toutes les éventualités et de s'organiser en conséquence.
— la prudence relative des joueurs tout au long de la partie.
— l'incertitude absolue lors des prises de contact.
— l'impossibilité d'agir sans informations suffisantes.
— la dépendance vis-à-vis de renseignements souvent incomplets, imprécis voire tronqués, inexacts ou exagérés.
— la tension permanente résultant de l'ignorance des conséquences des combats sur le dispositif ennemi.
— l'ignorance totale de la position des champs de mines, pièges ou obstacles jusqu'à butter dessus.
Presque tous les jeux peuvent se jouer en double aveugle. Tous peuvent se jouer en simple aveugle ou en occultation totale. Pour ce faire, vous devez déterminer les portées de la vue et de l'ouïe des observateurs, les conditions dans lesquelles s'établissent ou disparaissent les contacts et la nature des informations communiquées. Ces dernières peuvent d'ailleurs être exactes, fausses, exagérées, minorées, tronquées, retardées, etc. Traduire ces données en tableaux est le premier pas vers une technique de jeu dont vous ne pourrez plus vous passer.

J.B Dreyfus
Illustration : V. Béné

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.

Conscrits en marche vers les frontières d'Espagne.

HISTORIQUE

Le 21 juillet, l'armée du Portugal franchit la Tormès à une lieue et demie au-dessus de Salamanque, et vint prendre position en face des hauteurs dites des Arapiles.

Le Maréchal Marmont s'était un peu enorgueilli de ces premiers avantages face à Lord Wellington ; toutefois, il était résolu à la prudence afin de ne pas renouveler les fautes de ses prédécesseurs, en allant attaquer les Anglais installés sur les hauteurs lui faisant face. Il s'établit dans une bonne position et n'ayant aucune crainte, s'endormit tranquillement avec ses soldats ; sans autre projet que de continuer un système de manoeuvres qui lui avait jusqu'à ce jour réussi.

En effet, début juin, Wellington ayant pris soin de faire simuler un débarquement afin que Caffarelli n'aille pas au secours de Marmont, entra en campagne et passa l'Agueda pour se diriger sur Salamanque. Sachant par des renseignements précis dûs au zèle des Espagnols, que le Maréchal Marmont avait été obligé de disperser ses divisions pour que l'approvisionnement sur ce pays soit moins lourd, Wellington crut, dans un premier temps, repousser les Français au delà du Douro et, ensuite agir selon les évènements.

Le Maréchal Marmont, informé de l'approche de l'armée anglo-portugaise, eut le temps de réunir cinq divisions et réussit à former ainsi un corps d'armée capable d'imposer à l'ennemi une extrême prudence. Ayant mis à profit les leçons d'organisation de Napoléon, dont il avait été l'aide de camp, il avait employé l'hiver à soigner ses hommes, réparer le matériel, recomposer les attelages et, à défaut de grands magasins, il avait formé un petit dépôt par division, ce qui lui permettait de manoeuvrer une quinzaine de jours sans menace pour la subsistance de son armée.

Laissant Salamanque avec un millier d'hommes et les trois couvents qui dominent cette ville transformée en forteresse, le Maréchal Marmont leva son camp et s'établit à quelque distance afin d'observer le projet de l'ennemi. Il avait le Rio Tormes pour se couvrir et il était inutile pour l'instant de se réfugier derrière le Duero. Lord Wellington arriva le 16 juin en vue de Salamanque et réalisa très vite que les trois couvents fortifiés exigeraient une attaque en règle pouvant demander dix à quinze jours. Laissant pour l'instant le couvent de St-Vincent, le plus important des trois, il ordonna l'assaut sur les couvents de la Merced et de San Gaetano.

L'attaque fut repoussée, et Wellington, avec sa prudence coutumière, résolut d'attendre les grosses pièces d'artillerie qui arrivèrent les 26 et 27 juin. Malgré leur bonne résistance, les Français ne purent rien contre les obusiers qui mirent le feu au couvent de St-Vincent, qui, une fois évacué, laissait les deux autres sans soutien. Le 28 au soir, les petites garnisons de ces trois couvents se rendaient, livrant ainsi Salamanque aux Anglais.

Avec sagesse, le Maréchal Marmont se replia derrière le Duero à Tordesillas, bien décidé à défendre cette ligne. Wellington le suivit et vint border le cours du Duero qui, à cette saison, n'était pas très volumineux, mais n'était cependant pas guéable, excepté à un petit nombre d'endroits. Le Maréchal Marmont avait pu regrouper les huit divisions qui formaient son armée (armée du Portugal).

Réduit à ses seules forces et sans aucun espoir de renfort que ce soit de Caffarelli ou des détachements des différentes armées que Joseph lui avait promis, le Maréchal Marmont se décida à manoeuvrer. Evaluant ses forces à celles de Wellington qui n'étaient pas très supérieures en effectifs et se rappelant que les combats gagnés par les Anglais ne l'avaient été que parce que l'on avait eu le tort de les attaquer dans des positions où leurs manières de combattre les rendaient invincibles, Marmont pensa qu'il pourrait manoeuvrer autour d'eux sans grand risque afin de les éloigner de la ligne de Duero et de les attirer vers la frontière du Portugal. Il n'y avait donc pas de témérité à vouloir manoeuvrer, et une bonne position en vue, de songer à leur disputer le terrain cette fois-ci avec l'avantage de la situation. Par une habile manoeuvre de diversion, il passa le Duero à la barbe des Anglais dans la nuit du 16 au 17 juillet.

Lord Wellington n'avait pas plus que le Maréchal Marmont l'intention de livrer bataille, mais il ne pouvait risquer de se faire couper de Ciudad-Rodrigo où il avait ses vivres, ses munitions et une bonne porte pour se réfugier au Portugal si les choses tournaient mal. Il s'empressa donc de rétrograder vers Salamanque. Les différents affluents du Duero, formaient un échelon naturel de points défensifs que Wellington utilisa se repliant l'un sur l'autre avec lenteur et prudence.

Dans la nuit du 19 au 20, le Maréchal Marmont remontant la Guarena la franchit et se trouva tout à coup en présence des Anglais. Surpris de n'être séparés des Français par aucun obstacle, ils battirent en retraite, couverts par la cavalerie et l'artillerie légère. Le 20 au soir, ils repassèrent la Tormès que l'armée du Portugal franchit le 21.

Le lendemain, le Maréchal Marmont alla juger des projets des Britanniques qui semblaient manoeuvrer afin de se replier un peu

1812

notre jeu en encart

Les Arapiles

22 juillet 1812

Attention. Faute de place, la Table des Effets de Terrains se trouve dans les Nouvelles du Front, page 12.

plus étroitement à Salamanques et à la route de Ciudad-Rodrigo. On pouvait attendre ainsi de part et d'autre, toutefois le Maréchal Marmont imagina un mouvement sur sa gauche afin de menacer les lignes de communication anglaises et ainsi les forcer à manoeuvrer face à l'armée ennemie. Laissant sa droite avec le Général Foy, renforcé de la division Ferey aux alentours du village de Calvarossa de Ariba, Marmont fit glisser vers l'ouest son centre et sa gauche.

Entre la masse des deux armées s'élevaient deux mamelons rocheux ; le petit et le grand Arapile. Considérant le grand Arapile comme un point stratégique, pivot de la manoeuvre, les Français le prirent sans aucun mal, étant défendu que par quelques troupes légères anglaises.

Défilant en face des troupes ennemies avec ordre et à une distance respectable, cette manoeuvre semblait ne devoir entraîner aucune suite sérieuse. Wellington qui assistait à cette manoeuvre ordonna un mouvement semblable de manière à avancer sa droite symétriquement à la progression de la gauche française, tout en renforçant son centre par quatre divisions d'excellente infanterie.

Toute la journée se serait passée ainsi sans combat et, les Anglais auraient certainement abandonné Salamanque à la nuit pour rejoindre Ciudad-Rodrigo, lorsque le Maréchal Marmont, par une déplorable impatience, voulut enlever l'arrière-garde d'un adversaire qu'il croyait prêt à décamper. Il porta plus en avant sa gauche et fit manoeuvrer son centre plus au bord du vallon qui le séparait des Anglais. Il renforça cette manoeuvre par le redéploiement des divisions Clausel et Brenier ayant bien soin de recommander à aucune d'aborder les Anglais car son intention était toujours d'entamer leur arrière-garde lorsqu'ils se retireraient.

Le Général Maucune, commandant la division du centre, croyant les Anglais en pleine retraite, pensa que le moment était venu de passer à l'offensive et fit demander l'ordre d'attaquer. Trop impatient, il ne l'attendit pas et s'engagea contre les divisions anglaises du centre. Lord Wellington accepta la bataille qu'on semblait lui présenter, et donna l'ordre de reçevoir et repousser l'attaque des Français. Pendant cette action téméraire de Maucune, le Général Thomières continuant à avancer en pointe, tomba de front sur la division Picton au moment où ses flancs étaient attaqués par une nombreuse cavalerie ennemie.

Les combats s'engagèrent ainsi de toutes parts sans le désir des Généraux en Chef.

Marmont, qui, du grand Arapile, aperçut les fautes commises, remonta à cheval pour aller lui-même contenir l'impatience de ses généraux, quand il reçut un boulet qui lui fracassa le bras et lui ouvrit le flanc. Blessé si gravement, il désigna le plus ancien de ses divisionnaires, le Général Bonnet, pour le remplacer dans le commandement en chef. Pendant ce temps, Maucune acculait les Anglais au village des Arapiles mais, criblé par leurs terribles tirs, fut obligé de se replier heureusement au moment où le Général Clausel arrivait. Ce dernier, par son action décisive, ramena les Anglais sur leurs positions. Beresford donna l'ordre à sa seconde ligne de se fermer en potence sur la première de manière à prendre la division Clausel de flanc. Pendant ce temps, Wellington redoublait son offensive sur la gauche française, et en particulier, vers le grand Arapile par les Portugais du Pakenham.

On combattait de si près que de toutes parts des généraux furent blessés. Le Général Clausel, qui venait de remplacer dans le commandement en chef le Général Bonnet blessé à son tour, pensa qu'il ne fallait pas tout risquer en s'obstinant davantage. Lui-même blessé, il ordonna la retraite qu'il dirigea avec beaucoup de présence d'esprit et d'autorité. Il fit exécuter un mouvement général vers les positions que les Français n'auraient jamais dû quitter. Avec les divisions Ferey et Sarrut, il forma un appui derrière lequel les divisions Thormières et Brénier, puis Maucune et Clausel se rallièrent. Les Anglais essayèrent bien de gravir les hauteurs sur lesquelles les Français venaient de se replier, mais leur offensive se brisa sur les divisions Ferey et Sarrut et ils n'insistèrent pas. Ces deux divisions se retirèrent ensuite derrière la division Foy qui était restée à Calvarossa de Ariba et revinrent par le même chemin qu'elles avaient suivi le matin.

Toute la cavalerie anglaise se précipita alors sur la division Foy qui était chargée de couvrir la retraite. Bien formée en carrés, elle résista, et, après avoir repoussé les assauts, se retira en bon ordre et rejoignit le gros de l'armée qui pendant la nuit repassa la Tormes. Telle fut cette bataille inattendue et involontaire qui vit une liste inhabituelle de généraux blessés gravement ou mortellement.

Chez les Français, successivement les trois Généraux en chef furent blessés très sérieusement ; les Généraux Thomières et Ferey, mortellement, et le Général Maucune, assez gravement. De leur côté les Anglais eurent le Général Marchant tué et les généraux Beresford, Cole, Leith et Cotton très sérieusement blessés.

Cette bataille eut des conséquences imprévues car, si elle procura aux Anglais une victoire inespérée plutôt qu'une retraite inévitable, elle fût un tournant dans la guerre de la péninsule, car, d'après certains historiens, elle amorça la ruine des armées françaises en Espagne.

INTRODUCTION

Conçu pour l'une des épreuves du 5ème championnat de France de Wargame (qui se déroulera pendant le Salon des Jeux de Réflexion 1988), « 1812 Les Arapiles », est une simulation historique qui reprend les règles de « 1812 » (voir CB n°30) améliorées et complètées de nombreux exemples visuels.

Le règlement de ce championnat n'est pas encore définitivement établi, mais je peux déjà signaler quelques changements et adaptations pour cette épreuve. Il n'y aura pas de placement historiquement précis comme il est indiqué dans la règle, mais, afin de respecter quand même le caractère historique de cette simulation, il est convenu ce qui suit :

1) Le joueur qui joue avec l'armée alliée se placera au nord, ce côté sera donc son bord de surface de jeu.

2) Le joueur qui joue avec l'armée française se placera au sud, ce côté sera donc son bord de surface de jeu.

3) Les pions alliés seront placés où le joueur le désire mais au nord d'une ligne droite fictive dont le tracé va de l'hexagone 0117 à 2704.

4) Les pions français seront placés où le joueur le désire mais au sud d'une ligne droite fictive dont le tracé va de l'hexagone 0129 à 2716.

5) Ce positionnement sera effectué en le dissimulant à son adversaire.

6) Les pions alliés Fermor (5.7.5.), Barnard (3.5.5.) et Pack (5.4.5) sont supprimés.

7) Les deux brigades indépendantes Bradford et Carlos de Espana font partie, avec la brigade Vandeleur, de la division légère Alten. Elles n'ont donc plus le statut d'unités indépendantes.

8) La partie se joue en huit tours.

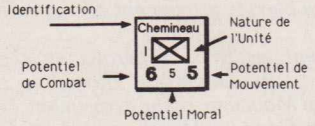
LE JEU

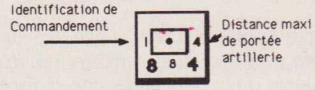
Les pions représentent les armées françaises (armée du Portugal) et alliées (Anglais [a], Portugais, Espagnols). La carte reconstitue le champ de bataille avec différents types de terrain. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déploiement et la position des unités. L'échelle est la suivante :
-1 hexagone = environ 350m réels.
-1 pion = une brigade.
-1 tour = 30mn de temps réel.
Sur chaque pion sont imprimées différentes indications :

Les pions anglais sont rouges, les portugais roses, les espagnols blancs, les français bleus.
[a] Les Allemands de la « King German Legion » sont compris dans les unités anglaises.

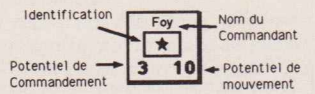
LECTURE DES PIONS

Identification : nom du chef de l'unité et de la division auquelle elle appartient.
Potentiel de combat : force relative d'une unité.
Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer.
Potentiel moral : valeur de l'unité et du commandement.
Potentiel de commandement : valeur relative du chef et de son état-major.





Pion Commandant



-Les deux pions commandant sans identification de commandement sont les commandants en chef de chaque armée.
-Les unités sans identification de commandement sont des unités indépendantes.

POSITION DE DEPART

1er scénario

Fin de la matinée, début du mouvement des Français sur leur gauche. La partie se joue en 12 tours

FRANCAIS
Marmont 2520, Foy 2519, Chemineau 2417, Desgraviers 2521, Artillerie (1) 2519, Clauzel 2528, Berlier 2529, Loverdo 2528, Artillerie (2) 2429, Ferey 2719, Menne 2618, Arnault 2718, Artillerie (3) 2719, Maucune 1728, Barbot 1727, Montfort 1729, Artillerie (5) 1626, Brenier 2429, Taupin 2428, 2e Brig.(6) 2329, Artillerie (6) 2229, Thomières 2029, Bonté 2130, Charles 2230, Artillerie (7) 2029, Bonet 1925, Gauthier 2024, 2e Brig.(8) 2025, Artillerie (8) 1925, Curto 1931, Curto 2031, Carrié 2615, Boyer 2715, Artillerie à cheval 2716, Artillerie (2.5.3) 1527.
La Div. Sarrut entre à partir du 3ème tour par les hexagones 2725, 2726, 2727, 2728.

ANGLAIS
Wellington 1620, Campbell 1918, Fermor 1919, Wheatley 1918, Lowe 1917, Pakenham 1504, Wallace 1504, Campbell 1503, Power 1502, Cole 1721, Anson 1921, Ellis 1722, Stubbs 1621, Leith 1517, Greville 1517, Pringle 1616, Spry 1613, Clinton 1614, Hulse 1614, Hinde 1514, Rezende 1613, Hope 1720, Halkett 1920, Bernewitz 1819, Collins 1720, Alten 2120, Barnard 2119, Vandeleur 2121, Pack 1822, Bradford 1713, Carlos 1712, Cotton 1913, Le Marchant 1515, Anson 2405, Alten (C) 2114, Bock 1911, D'Urban 1406, Sympher 1417, Artillerie (4.4.4) 1922, Artillerie (3.4.4) 2120, Artillerie (4.5.7) 2012, Artillerie (2.5.7) 1414, Artillerie (1.4.4) 1612.

2ème scénario

Début de l'après-midi, au moment des premiers combats. La partie se joue en 8 tours.

FRANCAIS
Marmont 2520, Foy 2519, Chemineau 2417, Desgraviers 2521, Artillerie (1) 2519, Clauzel 1527, Berlier 1528, Loverdo 1627, Artillerie (2) 1527, Ferey 2326, Menne 2425, Arnault 2525, Artillerie (3) 2326, Sarrut 2528, Fririon 2627, 2e Brig.(4) 2727, Artillerie (4) 2528, Maucune 1024, Barbot 0925, Montfort 1025, Artillerie (5) 1024, Brenier 1428, Taupin 1328, 2e Brig.(6) 1428, Artillerie (6) 1327, Thomières 0624, Bonté 0524, Charles 0724, Artillerie (7) 0624, Bonet 1925, Gauthier 2024, 2e Brig.(8) 2025, Artillerie (8) 1925, Curto 0625, Curto 0726, Carrié 2615, Boyer 2226, Artillerie à cheval 2127, Artillerie (2.5.3) 1526.

ANGLAIS
Wellington 1620, Campbell 1918, Fermor 1919, Wheatley 1918, Lowe 1917, Pakenham 0422, Wallace 0422, Campbell 0522, Power 0421, Cole 1721, Anson 1921, Ellis 1722, Stubbs 1621, Leith 1420, Greville 1320, Pringle 1521, Spry 1220, Clinton 1719, Hulse 1619, Hinde 1719, Rezende 1818, Hope 1319, Halkett 1218, Bernewitz 1319, Collins 1418, Alten 2120, Barnard 2119, Vandeleur 2121, Pack 1822, Bradford 0818, Carlos 0817, Cotton 0716, Le Marchant 0618, Anson 0617, Alten (C) 2220, Bock 1911, D'Urban 0122, Sympher 1420, Artillerie (4.4.4) 1922, Artillerie (3.4.4) 2120, Artillerie (4.5.7) 0718, Artillerie (2.5.7) 0221, Artillerie (1.4.4) 0819.

SEQUENCE DE JEU

Au début de la partie, placez le marqueur Tour sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 7 phases :
Phase 1 : le joueur français déplace ses unités.
Phase 2 : le joueur français réorganise ses unités.
Phase 3 : le joueur français exécute ses combats.
Phase 4 : le joueur allié déplace ses unités.
Phase 5 : le joueur allié réorganise ses unités.
Phase 6 : le joueur allié exécute ses combats.
Phase 7 : le marqueur Tour est déplacé d'une case.
Les joueurs répètent ces 7 phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

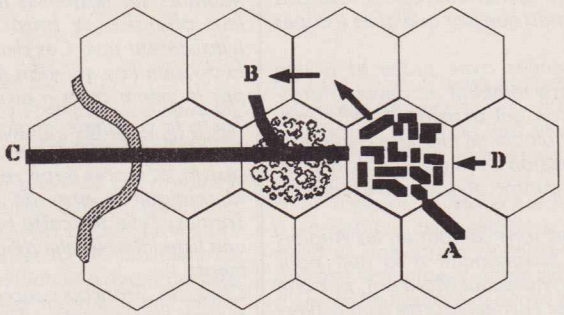
MOUVEMENT

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais leur potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement mais l'excédant n'est pas transférable sur une autre unité. On ne peut pas empiler deux unités par hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une unité amie. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit. Certains éléments topographiques facilitent ou ralentissent le mouvement, voir le tableau des terrains. Les routes annulent les éléments du terrain.

ZONES DE CONTROLE

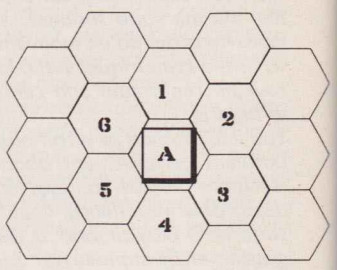
Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la zone de contrôle. Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne doit plus bouger tant qu'elle se trouve dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle qu'elle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle : le combat. Les hexagones de village, forêt, ou séparés par une rivière sans pont ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi et en sortir quand elles le désirent. Elles ne sont pas non plus obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est interdit de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie.

Exemple : Mouvement

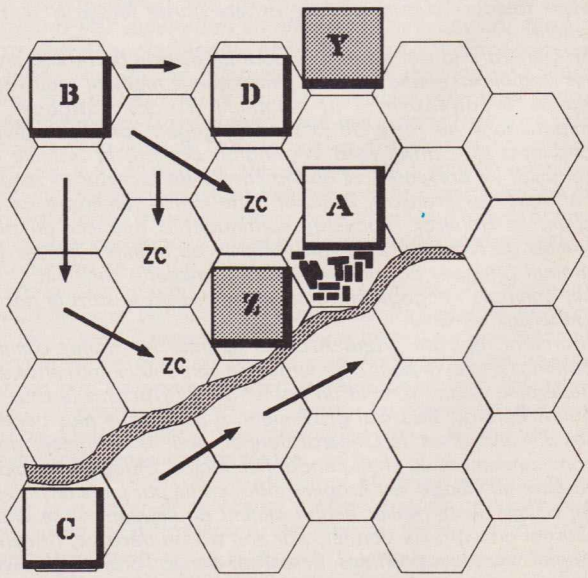


Pour aller de A à B, il faut 2 points de potentiel mouvement.
Pour aller de A à C, il faut 3 points de potentiel mouvement.
Pour aller de D à B par les flèches, il faut 3 points de potentiel mouvement.

Exemple : Zone de contrôle



Les hexagones 1, 2, 3, 4, 5, 6 sont contrôlés par l'unité A.



L'unité A n'est pas contrôlée par Z, mais elle contrôle Z.
L'unité C peut circuler librement sur cette rive.
L'unité B doit interrompre son mouvement sur l'une des cases contrôlées par Z. Elle ne peut pas passer par D contrôlée par Y.

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.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

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). EPUISE

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.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

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.

CB41

REORGANISATION

(lire ce paragraphe après « Désorganisation », voir plus loin.)

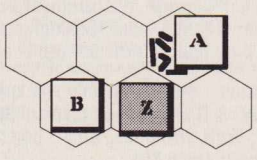
COMBAT

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé l'attaquant, l'autre joueur le défenseur. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

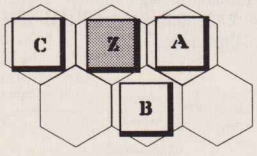
Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. *Exception :* l'artillerie. Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie. Il n'est pas obligatoire quand cette unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans la phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de combat de son adversaire.

Une unité qui se trouve au début de sa phase de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies doit attaquer toutes ces unités en même temps. Des unités se trouvant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces pour attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de ses combats, et quelles sont les unités qui participent. Le potentiel combat d'une unité ne peut pas être partagé entre plusieurs combats. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel combat est additionné.

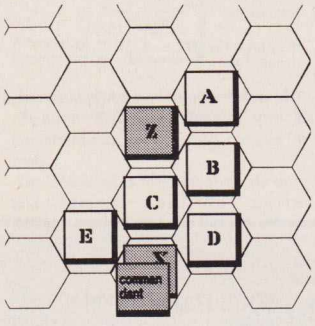
Exemple : Combat



Le combat entre B, Z et Z, A, B est obligatoire.
Entre A, Z, il n'est pas obligatoire.



A, B, C, doivent attaquer Z dans le même combat.
Z doit attaquer A, B, C, dans le même combat.



Z doit attaquer A, B et C si cette dernière n'est pas attaquée par X.
E, D, doivent attaquer X avec C si cette dernière n'est pas attaquée par Z.
Le pion Commandant ne rentre pas en compte pour l'ordre des attaques.

EFFETS DU TERRAIN

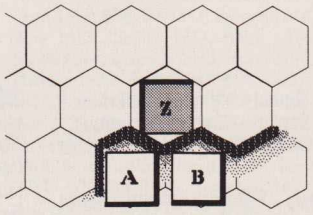
Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir le tableau des effets de terrain.

- *Défense doublée :* on multiplie le potentiel combat par deux.
- *Dés -1 pour l'attaquant :* on retire 1 point au résultat du jet de dé.

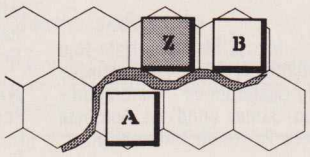
Les avantages ponts, lignes de crêtes, ruisseaux, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Les effets de terrain sont cumulatifs.

Exemple : Effets de terrain



Z bénéficie de l'avantage ligne de crête.



Z ne bénéficie pas de l'avantage ruisseau.

MECANISMES DU COMBAT

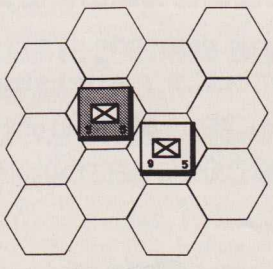
L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur : 3 contre 2 fait 1 contre 1, 2 contre 3 fait 1 contre 2.

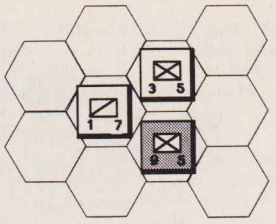
L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne « rapport » et « dé » donne le résultat du combat. Les rapports supérieurs à 5 contre 1 sont résolus comme 5 contre 1. Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4. Les résultats supérieurs à 6 au jet de dé sont résolus comme 6. Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Quand le rapport des forces est établi, le joueur en phase a la possibilité de réduire celui-ci. Avec un rapport initial de 4 contre 1, il peut décider d'attaquer à 3 contre 1, 2 contre 1 etc... La différence n'est pas transférable. Bien entendu, cette opération doit se faire avant le jet de dé.

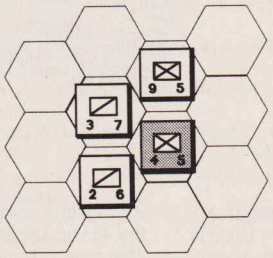
Exemple : Mécanismes de combat



9/5= 1 contre 1, jet de dé 4= D1.



4/9= 1 contre 3, jet de dé 1= A2.



14/4= 3 contre 1, jet de dé 1= rien.

TRADUCTION DES RESULTATS DE COMBAT

AE= Attaquant éliminé : toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE= Défenseur éliminé : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

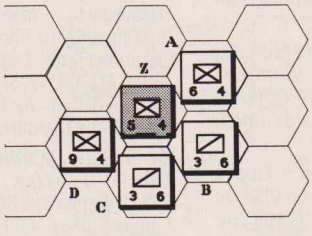
E= Echange : toutes les unités du défenseur sont éliminées ainsi que les unités de l'attaquant représentant au moins un nombre égal de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Même si la somme des potentiels de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

A1 ou A2= Attaquant recule : toutes les unités de l'attaquant reculent d'un hexagone pour A1, de deux hex pour A2.

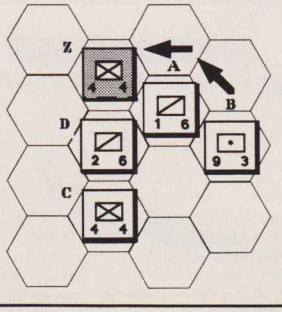
D1 ou D2= Défenseur recule : toutes les unités du défenseur reculent d'un hex pour D1, de deux hex pour D2.

Note : Après un résultat A1 ou D1 l'unité devra se trouver à un hexagone de l'unité qui lui a fait subir ce résultat. Même principe pour A2 ou D2 mais bien-sûr à deux hex de distance.

Exemple : Résultats combat



Echange :
Z est éliminé, l'attaquant peut choisir entre l'élimination de A ou de B et C.



Echange :
Z est éliminé, l'attaquant doit éliminer A et D. B ayant participé au combat par bombardement n'est pas concerné par l'échange (voir Artillerie). C n'ayant pas participé au combat n'est pas concerné.

MOUVEMENT APRES COMBATS

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone libre de toute zone de contrôle ennemie. Si elle ne peut reculer dans ces conditions, elle est éliminée.

Si elle ne peut pas reculer, elle a la possibilité de repousser une unité amie, quel que soit le résultat (D1, D2, A1, A2).

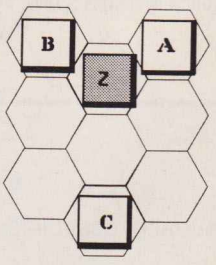
Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hex non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut pas reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. On peut reculer sur une case incontrôlable occupée par un pion ami, même si celui-ci devait être attaqué ultérieurement ; cette attaque est alors annulée (on ne peut pas attaquer deux fois le même pion) mais les unités de l'attaquant, inutilisées, deviennent libres de participer à un autre combat.

Le recul sur une case libre prime sur le recul en chaîne.

Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit. Les hex laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou l'autre des unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans le cas où l'adversaire effectue un recul de deux hex, et uniquement dans ce cas, l'unité victorieuse peut avancer de deux cases, en suivant bien entendu la ligne de retraite de son adversaire. Dans ces déplacements de l'unité victorieuse, on ne tient pas compte des zones de contrôle.

C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Exemple : Mouvement après combat



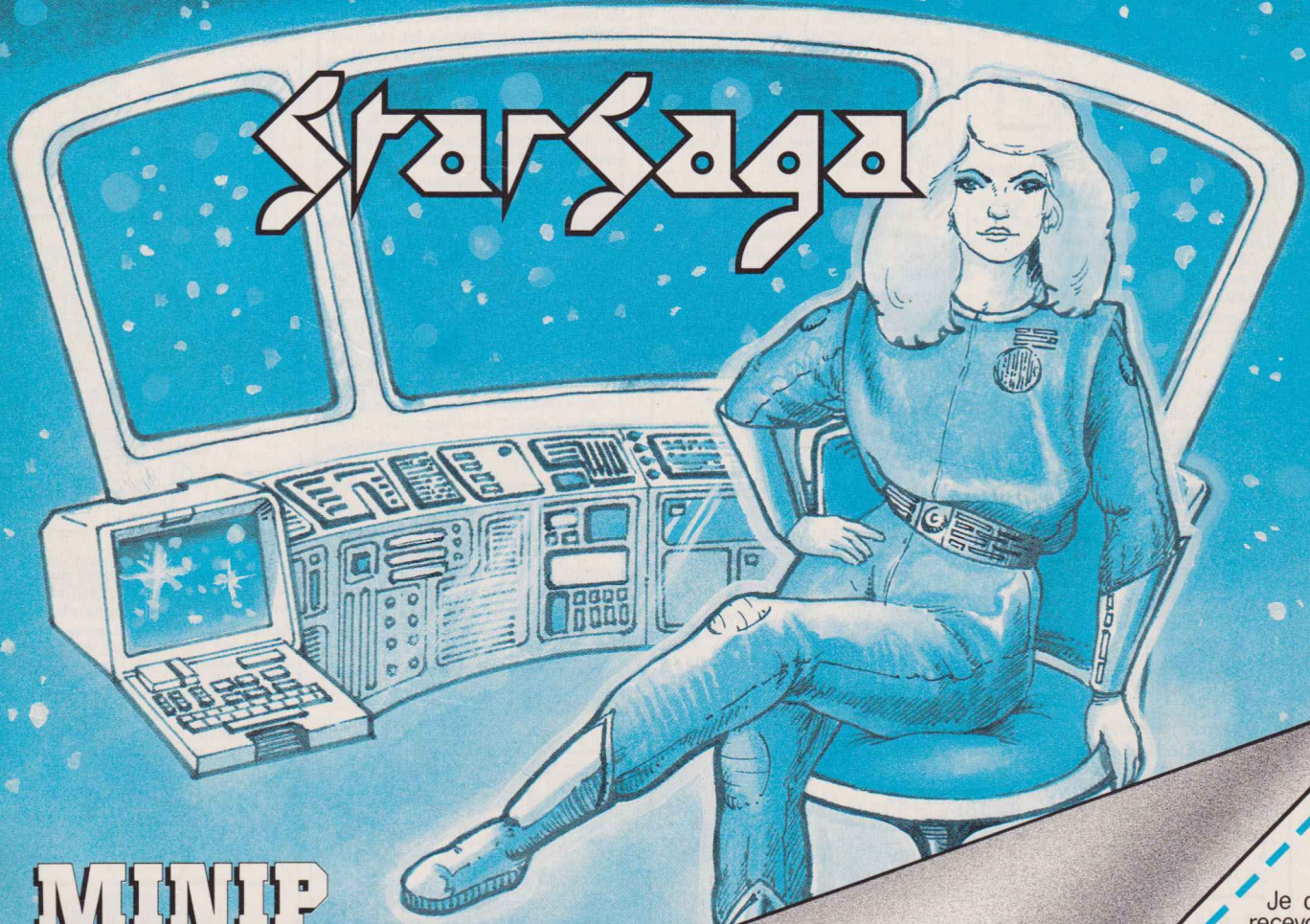
Recul de 1 ou 2 hexagones : L'unité Z ne peut reculer sans aller dans un hexagone contrôlé par A, B ou C, elle est éliminée.
A ou B peuvent occuper l'hexagone ainsi libéré.

36.15 MINIP

présente

LE 1er JEU DE DIPLOMATIE SUR MINITEL

Starsaga



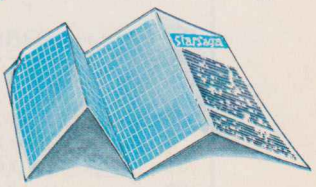
MINIP

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

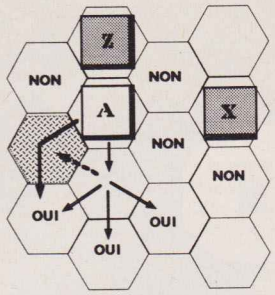


NOM _____

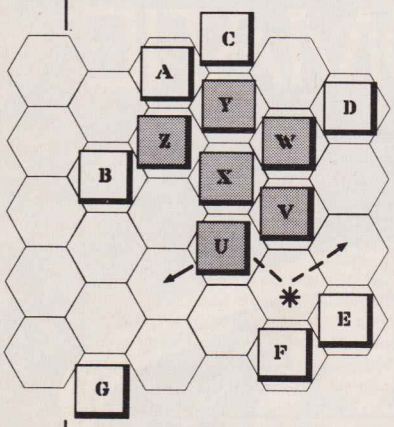
ADRESSE _____

_____

TÉL _____



Recul de deux hexagones : A devra terminer son recul de 2 hex dans les cases « oui ». Elle ne pourra pas le terminer dans la case hachurée. Les hex « non » ne peuvent pas être empruntés par A, ils sont dans les zones de contrôle de Z ou X.



Recul en chaîne :
Dans le cas d'un recul de 1 hex, Z, Y ou W pourront repousser X ou V qui eux-mêmes feront reculer U qui a une case de repli. Seule l'une d'elles (Z, Y, W) pourra effectuer ce recul. Un deuxième recul ferait déplacer U dans une zone de contrôle ennemie. Dans ce cas un recul de 2 hex ne peut pas s'effectuer car U va automatiquement dans une zone de contrôle.
Si l'hexagone marqué d'un astérisque était un village ou une forêt, V aurait une case de repli qui libérerait tous les reculs de Z, Y et W.

DESORGANISATION

Après un résultat recul de un ou deux hexagones, l'unité concernée passe un test moral. Un jet de dé plus le potentiel moral de l'unité, doit faire 7 pour un recul de 1 ; 8 pour un recul de 2 hexagones. Les unités ne faisant pas ce chiffre sont désorganisées : retourner le pion.
Si un chef recule avec une unité amie (sous son commandement), il ajoute son potentiel de commandement au jet du dé de « test de désorganisation ».

Conséquences :
Une unité désorganisée ne peut plus entrer dans une zone de contrôle ennemie, elle ne peut plus avancer comme résultat de combat. Le combat reste obligatoire, si au début de sa phase de combat elle se trouve dans une zone de contrôle ennemie. Le potentiel combat est réduit de moitié (arrondi à l'unité supérieure). Le potentiel moral de base est réduit de 1 point. Si dans son combat, l'adversaire dispose au moins d'une unité de cavalerie, il ajoute 1 point au dé pour la cavalerie légère, 2 points pour la cavalerie lourde.

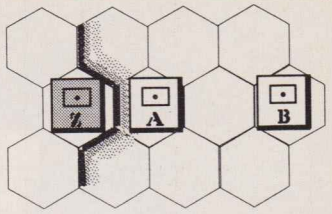
REORGANISATION

On réorganise une unité en jetant un dé et, à ce résultat on additionne le potentiel moral de l'unité ; si le total fait au moins 7, l'unité est réorganisée. Une unité se trouvant dans une zone de contrôle ennemie peut tenter une réorganisation, mais le joueur doit retrancher 2 points au jet de dé. Une unité désorganisée, subissant un deuxième résultat désorganisé, est éliminée.

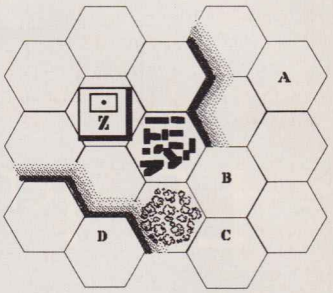
ARTILLERIE

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hex de distance par bombardement. Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur.
Le mécanisme est le même que pour le combat au contact. Une unité d'artillerie bombarde un hex adjacent avec le double de son potentiel combat, à sa portée maximum avec la moitié de son potentiel arrondi à l'unité inférieure ; dans sa phase d'attaque uniquement. Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hex. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement sans être au contact de l'adversaire, ne tient pas compte des résultats : attaquant éliminé, attaquant recule ; dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas pour un résultat de combat. Si elle combat au contact elle tient compte de tous les résultats des combats comme une autre unité.
Une unité d'artillerie se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut pas bombarder une autre unité. Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contact.

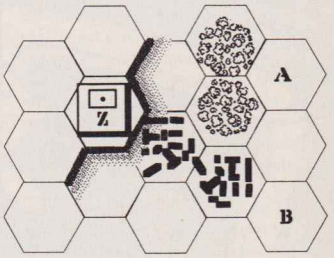
Effets du terrain sur le combat par bombardement :
Les tirs se faisant à vue, certains éléments du terrain peuvent bloquer les bombardements comme : les villages, les forêts et à deux hex et plus de la ligne de crête. Les unités amies ou ennemies ne bloquent pas les tirs. Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases forêt et ville. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme les combats au contact.
Les bombardements à partir des hex villes sont réduits de moitié (arrondi à l'unité inférieure). Les hex forêts sont interdits, sauf par la route ; combat interdit, l'unité est éliminée si elle est attaquée. Quand elle se trouve dans un hex de forêt, elle n'exerce pas de contrôle sur une unité ennemie.



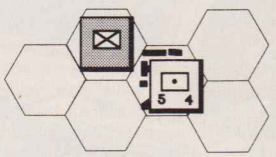
Le combat entre Z et A, A et Z est possible, ainsi que celui de A, B contre Z.



Le bombardement de A, B, C, D est interdit.
Ainsi que l'inverse, sur Z, si les hex étaient occupés par de l'artillerie.

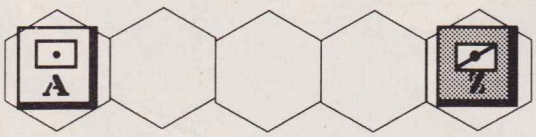


Le bombardement de A et B est permis. Ainsi que l'inverse sur Z si ces hex étaient occupés par de l'artillerie.

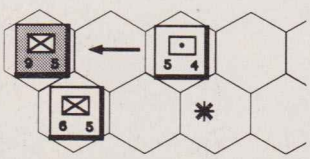


L'unité d'artillerie combat avec un potentiel de 5 car, sa postion dans un village s'annule par son combat au contact.
On ne fait pas le calcul, qui ferait 4 ou 5, suivant l'ordre de celui-ci.

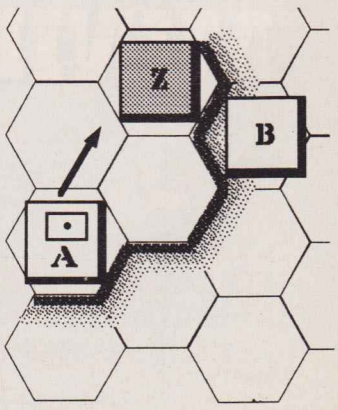
Exemple : Artillerie



A peut bombarder Z qui ne peut pas répliquer, sa distance de tir étant trop courte.



Les unités d'infanterie et d'artillerie attaquent avec un potentiel de 11 points.
Si l'hex muni d'un astérisque était occupé par une unité ennemie, l'artillerie devrait obligatoirement l'attaquer au contact.



ACCESSOIRES DE JEUX
POUR WARGAMES - JEUX DE ROLE ...

. Piste individuelle de dés : dim 270 x 95 x 23
- polyéthylène noir, fond en feutrine verte.
----> FINI LES DES BOUSCULANT TOUT .
- la piste ..... 45 F

. Boites de rangement pour pions WARGAME :
- dim. 50 x 35 x 15 en plastique transparent.
----> POUR CLASSER PARFAITEMENT VOS PIONS.
- par lot de 10 boites, le lot ..... 17 F

. Pince acier chromé, feutrine de protection :
----> POUR SAISIR FACILEMENT VOS PIONS EMPILES.
- la pince ..... 30 F

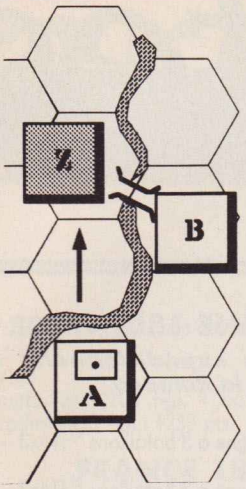
. Bande auto-agrippante :
----> LIER SANS DOMMAGE VOS PISTES DE WARGAMES.
- le lot : 32 plots, 16 bandes de liaison 45 F

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous à retourner à : B.E.A. 19, rue ALFRED de VIGNY 33700 MERIGNAC - Tél : 56-47-53-24

Je désire recevoir :
Piste .....45 x .... = F
Boites de rangement ... 17 x .... = F
Pince ..... 30 x .... = F
Bande auto-agrippante . 45 x .... = F
Frais de port et emballage ..... = 25 F
Total ..... = F

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Je joins mon règlement (chèque, CCP. ou mandat) de F à l'ordre de B.E.A.

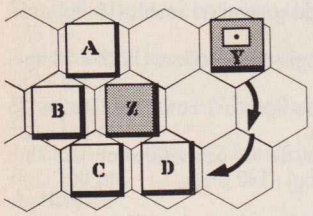


Dans ces deux cas Z ne bénéficie pas de l'avantage colline ou pont, car il est bombardé par A.

ATTAQUE DE DIVERSION

Une unité se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.
Les tirs de diversion doivent toujours avoir lieu avant les autres combats, et ne peuvent avoir un rapport inférieur à 1 contre 3.

Exemple : Attaque de diversion

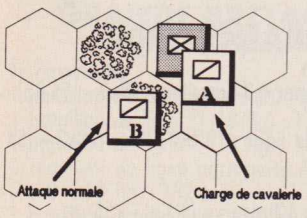


Etant bombardé par Y, D ne participera pas au combat que livre Z à A, B, C.

CHARGE DE CAVALERIE

Une unité de cavalerie qui attaque une autre unité peut décider de charger : elle double son potentiel combat (superposer légèrement le pion cavalerie sur l'unité chargée). La charge est interdite si elle aboutit ou si l'unité chargée se trouve sur une case forêt, ville ou séparée par une rivière. Il doit y avoir au moins une case d'intervalle libre entre la case de départ de la charge et la case cible ; cette case doit répondre aux conditions précisées plus haut.
Pour que la charge soit effective, le pion cavalerie doit s'être déplacé.
Considérant d'après l'échelle qu'une unité de cavalerie ennemie chargée peut contre-charger, l'avantage de la charge n'est valable que si les unités chargées sont de l'infanterie ou de l'artillerie et s'il n'y a aucune unité de cavalerie ennemie qui participe au combat.

Exemple : Charge de cavalerie



La charge de B est interdite car elle aboutit sur une case Forêt.

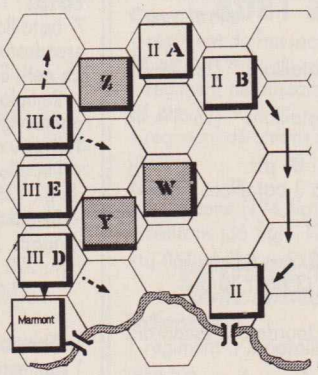
COMBAT INTERARMEE

Quand dans un même combat un joueur fait intervenir les trois armes : infanterie, cavalerie, artillerie, le jet de dé est augmenté de un point.

PION COMMANDANT

Le pion commandant n'est pas un pion combattant. Il n'a pas de zone de contrôle, celles-ci n'ont pas d'effet sur lui. Le commandant n'a d'influence que sur ses propres troupes (mêmes initiales). Le chef français Marmont et le chef anglais Wellington peuvent commander n'importe quelle unité de leur armée dans la limite de six.
On peut empiler un nombre illimité de commandants sur un hexagone ou sur une unité.
Pour être commandée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de communication illimitée, jusqu'à son chef. Cette ligne ne peut pas passer par des hexagones interdits (rivière infranchissable). Une zone de contrôle occupée par une unité amie peut être franchie par cette ligne de communication.
Une unité ne pouvant tracer cette ligne de communication n'est pas commandée. Elle ne pourra pas entrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle se trouve au début de sa phase mouvement dans une zone de contrôle ennemie, elle combattra normalement mais ne pourra pas avancer comme résultat du combat.
Un commandant empilé à des unités adjacentes à l'ennemi reste opérationnel.
Un commandant peut participer à la réorganisation d'une unité sous son influence, un chef d'armée toutes les unités. Il faut qu'il soit empilé à celle-ci, son potentiel de commandement est ajouté au jet de dé. Un commandant effectuant une réorganisation ne peut plus commander ses troupes pendant ce tour (effet signalé plus haut). Ne pas oublier que, dans ce cas, les chefs d'armée peuvent les remplacer.
Dans sa phase ou celle de son adversaire, un commandant attaqué doit refuser le combat en se déplacant de un ou deux hex. Ne considérant pas ce mouvement comme une retraite, il ne pourra pas être suivi par un adversaire. S'il ne peut pas exécuter ce mouvement sans rentrer dans un hexagone interdit, occupé par l'ennemi ou sortir de la carte, il est éliminé. S'il est empilé, il subit le sort de l'unité sur laquelle il se trouve. Quand il est éliminé, un nouveau commandant est désigné avec un potentiel de commandement de 1.
La désignation du nouveau chef prendra 1 tour complet. Toutes les unités ne seront plus commandées pendant ce tour.

Exemple : Commandant



A et B peuvent tracer une ligne de communication vers leur commandant. C ne le peut pas, mais il peut le faire vers son chef d'armée, des hexagones contrôlés étant occupés par des unités amies. Dans ce cas le chef d'armée remplace le chef de division.

UNITES INDEPENDANTES

Les unités sans identification de commandement sont indépendantes. Elle peuvent être commandées ou réorganisées par n'importe quel commandant.
Ces unités sont les suivantes :
Alliés : Pack, Bradford, Carlos de Espana, les deux artilleries à cheval, les trois à pied (4.4.4.),(1.4.4),(3.4.4.), la cavalerie d'Urban.
Français : artillerie de réserve (2.5.3.) et à cheval (1.5.7.), les quatre unités de cavalerie.

FIN DE PARTIE

A la fin de la partie les unités ne pouvant pas tracer une ligne de communication vers les bords nord et ouest pour les Alliés, sud et est pour les Français, sont éliminées. Cette ligne a les mêmes restrictions que la ligne de communication vers un chef (voir chapitre « Pion commandant »). Les pions commandants ne sont pas soumis à cette règle.

BUT DU JEU

On fait la somme des potentiels combats des unités éliminées et du double des potentiels de commandement des chefs éliminés.
Avec ce total on fait le pourcentage par rapport à la somme des potentiels combat de départ de l'armée adverse (dans cette somme ne pas tenir compte des chefs).
On fait ensuite la différence de ces pourcentages.
5 % et moins est un match nul.
Plus de 5 % est une victoire.

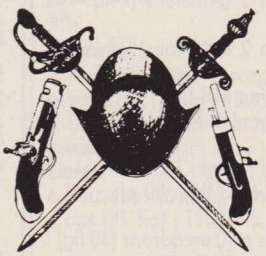
NOTE

Dans ce genre de jeux simulant une bataille et non une campagne ou une action de grande stratégie, il n'y a pas de malus pour les objectifs territoriaux. D'abord parce que le but est d'être maître du champ de bataille, ensuite parce que le plus important est de maintenir ses lignes de communication qui peuvent devenir des lignes de retraite, et, surtout, parce que certains points géographiques peuvent devenir capitaux et logiques selon la stratégie employée. Ils sont différents suivant le plan de bataille envisagé et dans ce cas, s'imposent d'eux-mêmes.

Jean-Jacques Petit

P.S : les lecteurs désireux d'obtenir un ordre de bataille complet (niveau du bataillon) peuvent en faire la demande, en joignant une enveloppe timbrée à leur adresse, auprès de Jean-Jacques Petit, Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

Spécialiste de la réplique d'
Armes anciennes



DIPLOME 86-87 FOIRE DE PARIS
POUR LA QUALITÉ DES OBJETS PRÉSENTÉS

Armes médiévales, Armures, Sabres
Pistolets

Repliqua

8, rue Étienne-Marcel,
92250 LA GARENNE-COLOMBES
Tél. : (1) 47 60 27 84

Vente par correspondance

Remise 10 % sur tarif général

Catalogue contre 30 F remboursables au premier achat

Les petites

JEU D'HISTOIRE EMPIRE

On a tendance à penser que le jeu d'histoire Empire nécessite une grande quantité de figurines. Il n'en est rien. La constitution de petites armées bien équilibrées permet des parties intéressantes, rapides, et réalisées sur de petites surfaces de jeu.

Cet article vous en montre un échantillon historiquement représentatif, tout en donnant une idée générale de l'organisation des armées de l'époque. Il comprendra trois chapitres, répartis sur deux numéros du journal :
1) les grandes nations (armées classiques),
2) les petits états et principautés (déjà plus original),
3) les armées hétéroclites (l'insolite dans le respect de l'histoire).
Toutes ces armées sont constituées en prenant pour base un budget de 1200 points (règles avancées « Les Aigles »). L'état-major n'est pas compris dans ce budget, mais en général il est de 180 points. Bien entendu, ces listes ne sont que des exemples, elles peuvent être modifiées ou servir de point de départ à la constitution d'armées plus étoffées.
Evidemment, les amateurs de jeu d'histoire utilisant d'autres règles pourront ès bien se servir de ces listes, sans tenir compte des budgets.

AUTRICHE 1805

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (24x2=48 fig) : 206 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (24x2=48 fig) : 206 pts.
1 bataillon de grenadiers (18 fig) : 151 pts.
1 bataillon de chasseurs (18 fig) : 108 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à pied (4 fig) : 105 pts.
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 80 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards à 10 escadrons (30 fig) : 234 pts.
1 demi régiment de chevau-légers à 5 escadrons (15 fig) : 127 pts.
Total
6 bataillons (132 fig), 2 batteries (7 fig) 15 esc. (45 fig) : 1217 pts.

AUTRICHE 1809

Type corps de réserve

Infanterie
3 bataillons de grenadiers (18x3=54 fig) : 453 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 80 pts.
Cavalerie
2 régiments de dragons à 6 escadrons (18x2=36 fig) : 306 pts.
2 régiments de cuirassiers à 6 escadrons (18x2= 36 fig) : 392 pts.
Total
3 bataillons (54 fig), 1 batterie (3 fig), 24 escadrons (72 fig) : 1231 pts.

AUTRICHE 1813-1814

Division légère [a]

Infanterie
4 bataillons de chasseurs (18x4= 72 fig) : 432 pts.
Artillerie
1 batterie de 6 à cheval (3 fig) : 80 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards à 8 escadrons (24 fig) : 187 pts.
1 régiment de ulhans à 6 escadrons (18 fig) : 158 pts.
Total
4 bataillons (72 fig), 1 batterie (3 fig), 14 escadrons (42 fig) : 857 pts.

Compléments possibles

Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (24x2= 48 fig) : 206 pts.
1 bataillon de grenadiers (18 fig) : 151 pts.
Total
3 bataillons d'infanterie (66 fig) : 357 pts.
Infanterie
1 régiment de ligne à 2 bataillons (24x2= 48 fig) : 206 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (24x2= 48 fig) : 206 pts.
Total
4 bataillons d'infanterie (96 fig) : 412 pts.
[a] Cette division peut être employée en complément d'unité, russe, prussienne, bavaroise etc...

ESPAGNE 1808

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons [b] (16x3= 48 fig) : 155 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons [b] (16x3= 48 fig) : 155 pts.
1 bataillon léger (20 fig) : 80 pts.
1 régiment de la Garde à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 293 pts.
Artillerie
2 artilleries de 8 à pied (3x2= 6 fig) : 160 pts.
1 artillerie de 4 à cheval (3 fig) : 70 pts.
Cavalerie
2 régiments de cavalerie lourde à 5 escadrons (15x2= 30 fig) : 168 pts.
1 régiment de dragons à 5 escadrons (15 fig) : 65 pts.
1 régiment de hussards à 5 escadrons (15 fig) : 51 pts.
Total
10 bataillons (164 fig), 3 batteries (9 fig), 20 esc (60 fig) : 1197 pts.
[b] L'un des bataillons comporte 2 compagnies de grenadiers.

ESPAGNE 1807-1808

Type corps expéditionnaire du Marquis de la Romana

Infanterie
1 régiment de ligne à 3 bataillons [c] (16x3= 48 fig) : 155 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons [c] (16x3= 48 fig) : 155 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons [c] (16x3= 48 fig) : 155 pts.
2 bataillons légers (15x2= 30 fig) : 120 pts.
Artillerie
2 batterie de 8 à pied (3x2= 6 fig) : 160 pts.
1 batterie de 4 à cheval (3 fig) : 70 pts.
Cavalerie
3 régiments de cavalerie lourde à 5 escadrons (15x3= 45 fig) : 252 pts.
2 régiments de dragons à 5 escadrons (15x2= 30 fig) : 130 pts.
Total
11 bataillons (174 fig), 3 batteries (9 fig), 25 escadrons (75 fig) : 1197 pts.
[c] L'un des bataillons comporte 2 compagnies de grenadiers.

FRANCE

Type en Espagne

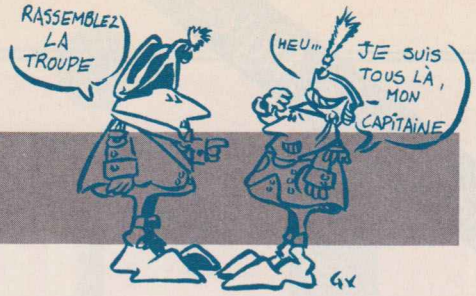
Infanterie
1 bataillon de grenadiers réunis (18 fig) : 157 pts.
1 régiment léger à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 180 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (18x2= 36 fig) : 238 pts.
2 bataillons de la confédération du Rhin (12x2= 24 fig) : 140 pts.
Artillerie
1 batterie de 8 à pied (4 fig) : 135 pts.
1 batterie de 4 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de cuirassiers à 4 escadrons (12 fig) : 152 pts.
1 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 103 pts.
Total
7 bataillons (102 fig), 2 batteries (7 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1200 pts.
Ce petit corps d'armée peut être modifié ainsi :
—Remplacer le bataillon des grenadiers réunis par le régiment des marins de la Garde (16 fig) : 163 pts.
—Remplacer la batterie de 4 par une batterie de 8 : 135 pts.
—Remplacer la cavalerie par une brigade de dragons, 2 régiments à 4 escadrons (12x2= 24 fig) : 223 pts.

FRANCE 1809

Infanterie
1 régiment léger à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 405 pts.
1 régiment de ligne à 3 bataillons (18x3= 54 fig) : 337 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 réserve (4 fig) : 155 pts.
Cavalerie
1 régiment de lanciers à 4 escadrons (12 fig) : 115 pts.

armées

(1ère partie)



1 régiment de cuirassiers à 4 escadrons (16 fig) : 203 pts.
Total
6 bataillons (108 fig), 1 batterie (4 fig), 8 escadrons (28 fig) : 1235 pts.

FRANCE 1814
Garde

Infanterie
1 régiment de moyenne garde à 2 bataillons (16x2= 32 fig) : 326 pts.
1 régiment de jeune garde à 2 bataillons (16x2= 32 fig) : 218 pts.
1 régiment de jeune garde à 2 bataillons (16x2= 32 fig) : 218 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 jeunes gardes (4 fig) : 155 pts.
1 batterie de 6 gardes à cheval (3 fig) : 125 pts.
Cavalerie
1 escadron lanciers jeune garde (4 fig) : 41 pts.
3 escadrons de légers jeune garde (12 fig) : 110 pts.
Total
6 bataillons (96 fig), 2 batteries (7 fig), 4 escadrons (16 fig) : 1193 pts.

FRANCE 1815

Infanterie
1 régiment léger à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 180 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 158 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 158 pts.
1 régiment de ligne à 2 bataillons (12x2= 24 fig) : 158 pts.
Artillerie
1 batterie de 8 à pied (4 fig) : 135 pts.
1 batterie de 4 à cheval (3 fig) : 95 pts.
Cavalerie
1 régiment de cuirassiers à 3 escadrons (9 fig) : 114 pts.
1 régiment de cuirassiers à 3 escadrons (9 fig) : 114 pts.
1 régiment de lanciers à 4 escadrons (12 fig) : 115 pts.
Total
8 bataillons (96 fig), 2 batteries (7 fig), 10 escadrons (30 fig) : 1227 pts.
Ce petit corps d'armée peut être modifié ainsi :
—Remplacer les deux régiments de cuirassiers par deux régiments de dragons à 4 escadrons chaque (12x2= 24 fig) : 223 pts.
—Remplacer les lanciers par des hussards ou chasseurs : 103 pts.

GRANDE BRETAGNE
Type en Espagne

Infanterie
1 bataillon de Highlanders (20 fig) : 150 pts.
1 bataillon de ligne [d] (18 fig) : 116 pts.
1 bataillon de ligne [d] (18 fig) : 116 pts.
1 régiment de ligne portugaise à 2 bataillons (14x2= 28 fig) : 152 pts.
1 bataillon léger anglais (20 fig) : 140 pts.
1 bataillon léger portugais Caçadores (20 fig) : 141 pts.
3 compagnies de riflemen (6 fig) : 51 pts.
Artillerie
1 artillerie de 9 à pied (3 fig) : 100 pts.
1 artillerie de 6 à cheval (3 fig) : 90 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons lourds à 3 escadrons (9 fig) : 76 pts.
1 régiment de dragons légers à 3 escadrons (9 fig) : 76 pts.
Total
7 1/2 bataillons (130 fig), 2 batteries (6 fig), 6 escadrons (18 fig) : 1208 pts.
[d] Les compagnies légères sont détachées, si le joueur le désire il peut les rajouter.

GRANDE-BRETAGNE 1815

Infanterie
1 bataillon de la garde (24 fig) : 259 pts.
1 bataillon de highlanders (20 fig) : 150 pts.
1 bataillon de ligne [e] (18 fig) : 116 pts.
1 bataillon de ligne [e] (18 fig) : 116 pts.
1 bataillon léger (20 fig) : 140 pts.
3 compagnies de riflemen (6 fig) : 51 pts.
Artillerie
2 batteries de 6 à cheval (3x2= 6 fig) : 180 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons lourds à 4 escadrons (12 fig) : 101 pts.
1 régiment de hussards ou dragons légers à 4 escadrons (12 fig) : 92 pts.
Total
5 1/2 bataillons (106 fig), 2 batteries (6 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1205 pts.
[e] Les compagnies légères sont détachées, si le joueur le désire il peut les rajouter.

PRUSSE 1813-1815

Infanterie
1 régiment à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 206 pts.
1 régiment à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 206 pts.
1 bataillon de grenadiers (16 fig) : 120 pts.
1 bataillon de chasseurs (12 fig) : 71 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 à pied (4 fig) : 130 pts.
1 batterie de 6 à pied (4 fig) : 105 pts.
1 batterie de 6 à cheval (4 fig) : 115 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 84 pts.
1 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 84 pts.
1 régiment de uhlans à 4 escadrons (12 fig) : 96 pts.
Total
8 bataillons (124 fig), 3 batteries (12 fig), 12 escadrons (36 fig) : 1217 pts.

PRUSSE 1813-1815
avec unités de la Garde

Infanterie
1 régiment à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 206 pts.
1 régiment à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 206 pts.
1 bataillon de grenadiers (16 fig) : 120 pts.
1 bataillon de la Garde (16 fig) : 146 pts.
1 bataillon de chasseurs de la Garde (16 fig) : 157 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 de la Garde (4 fig) : 150 pts.
Cavalerie
1 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 84 pts.
1 régiment de uhlans de la Garde à 4 escadrons (12 fig) : 127 pts.
Total
9 bataillons (144 fig), 1 batterie (4 fig), 8 escadrons (24 fig) : 1196 pts.

RUSSIE 1805

Infanterie
1 régiment de mousquetaires à 3 bataillons [f] (16x3= 48 fig) : 334 pts.
1 régiment de chasseurs à 3 bataillons (16x3= 48 fig) : 336 pts.
Artillerie
1 batterie légère de 6 (6 fig) : 180 pts.
Cavalerie
1 régiment de uhlans à 8 escadrons (24 fig) : 228 pts.
1 régiment de dragons à 5 escadrons (15 fig) : 138 pts.
Total
6 bataillons (96 fig), 1 batterie (6 fig), 13 escadrons (39 fig) : 1216 pts.
[f] Dans les trois bataillons de mousquetaires, il y en a un de grenadiers.

RUSSIE 1805
Garde

Infanterie
1 régiment de la Garde (16x3= 48 fig) : 518 pts.
1 bataillon de chasseurs de la Garde (16 fig) : 170 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 à pied de la Garde (4 fig) : 255 pts.
Cavalerie
1/2 régiment de cosaques de la Garde à 5 escadrons (15 fig) : 189 pts.
1 détachement de hussards de la Garde à 2 escadrons (6 fig) : 70 pts.
Total
4 bataillons (64 fig), 1 batterie (6 fig), 7 escadrons (21 fig) : 1202 pts.

RUSSIE 1812

Infanterie
1 régiment de mousquetaires (16x2= 32 fig) : 208 pts.
1 régiment de mousquetaires (16x2= 32 fig) : 208 pts.
1 régiment de chasseurs (16x2= 32 fig) : 243 pts.
Artillerie
1 batterie de 12 de position (6 fig) : 215 pts.
Cavalerie
1 régiment de dragons à 4 escadrons (12 fig) : 110 pts.
1/2 régiment de uhlans à 4 escadrons (12 fig) : 114 pts.
1/2 régiment de hussards à 4 escadrons (12 fig) : 102 pts.
Total
6 bataillons (96 fig), 1 batterie (6 fig), 12 escadrons (33 fig) : 1200 pts.

Jean-Jacques Petit

Scénario « Les Aigles »

Maya

25 juillet 1813

Historique

Avec ses 60.000 hommes, il était impossible à Wellington de tenir les 70 km de frontière du théâtre des opérations. Il rassembla la plus grande partie de ses troupes sur les grands axes de communication. Cette opération lui permettait une concentration rapide de ses forces sur les points où l'attaque française pouvait être identifiée avec précision.

Le 25 juillet, Soult commença son offensive afin de secourir les fortes garnisons de San Sébastien et Pampelune et attaqua simulanément les Alliés aux passages de Maya et de Roncesvalles. Le comte d'Erlon chargé de l'offensive sur Maya, attaqua ce passage en trois endroits et plus particulièrement le Mont Atchiola tenu par le Général Stewart. Formée d'un terrain très aride offrant de nombreuses dénivélations, cette position était idéale pour la défense de ce passage, d'autant que les Alliés avaient un effectif nettement inférieur.

Les divisions d'Armagnac et Abbé rencontrèrent peu de résistance tandis que la division Maransin se heurtait à la bonne position des Anglais très vite renforcés par la 82e de ligne et par la Brigade Barnes. Manoeuvrant avec habilité sur un terrain propice, Stewart put tenir jusqu'à la nuit et profitant de celle-ci, décrocha et atteignit la vallée de Baztan, nouvelle ligne de défense que Wellington avait placée sous le commandement du Général Hill.

Cette bataille ne fut qu'un demi succès pour d'Erlon bien contenu par la fermeté et le sang-froid britanniques toujours à l'aise dans ce genre de position.

Ce scénario commence après le premier repli anglais vers le mont Atchiola.

La division Maransin entre au 1er tour.
La brigade Barnes entre au 3e tour.
La cavalerie française entre au 5e tour.
La cavalerie portugaise entre au 6e tour.

Ordre de bataille

FRANCE

6e division Général Maransin.
1 général en chef, 1 aide de camp.

1ère brigade, Saint-Pol :

1 général,
21e léger (1 bat.) 18 figurines,
24e ligne (1 bat.) 18 figurines,
96e ligne (1 bat.) 16 figurines [a],
(les compagnies de Grenadiers et légers à 2 fig).

2ème brigade, Morquery :

1 général,
28e léger (1 bat.) 18 fig,
100e ligne (1 bat.) 16 fig [a],
(les compagnies de Grenadiers et légers à 2 fig),
103e ligne (1 bat.) 18 fig,
1 batterie d'artillerie à pied, 4 fig,
3 escadrons de cavalerie légère à 3 fig chaque.

[a] Utiliser la moyenne garde comme de la ligne.

GRANDE-BRETAGNE

Général Stewart :

1 général en chef, 1 aide de camp.

Brigade Cameron :

1 général,
50e ligne (1 bat.) 16 fig [b],
71e léger (1 bat.) 18 fig,
92e high. (1 bat.) 10 fig [b],

Brigade Barnes :

6e ligne (1 bat.) 16 fig,
3e ligne prov. (1 bat.) 16 fig [b] (formé des 2e bat. des 24e et 58e de ligne).

Détaché de la brig. Grant :

82e ligne (1 bat.) 16 fig
infanterie légère issue des bataillons de ligne marqués [b], 3 comp. à 2 figurines,
1 batterie d'artillerie à pied (Portugais) 2 fig,
1 escadron de cavalerie légère (Portugais) 2 fig.

Cas particuliers

Toute la table de jeu est une montagne, les unités qui ne se déplacent pas par la route ont les restrictions suivantes :

1) l'artillerie se déplace à demi mouvement,
2) l'infanterie et la cavalerie se déplacent avec les trois quart de leurs mouvements et elles sont désorganisées pendant ce déplacement.
3) La route donne les avantages indiqués dans la règle.

—Toute unité qui est dos aux côtés « ouest et sud » est considérée comme étant plus haute que son adversaire, elle bénéficie donc des avantages de la pente.

-La division Abbé s'étant décalée vers l'« ouest » le renfort d'un bataillon de ligne (12 fig) est possible dans les conditions suivantes : le bataillon peut entrer par la route du bord « est » à partir du 7e tour si le résultat d'un jet de dé est 1 ou 2. En cas d'autres résultats, renouveler l'opération à chaque tour suivant.

But du jeu

La partie se joue en 13 tours.

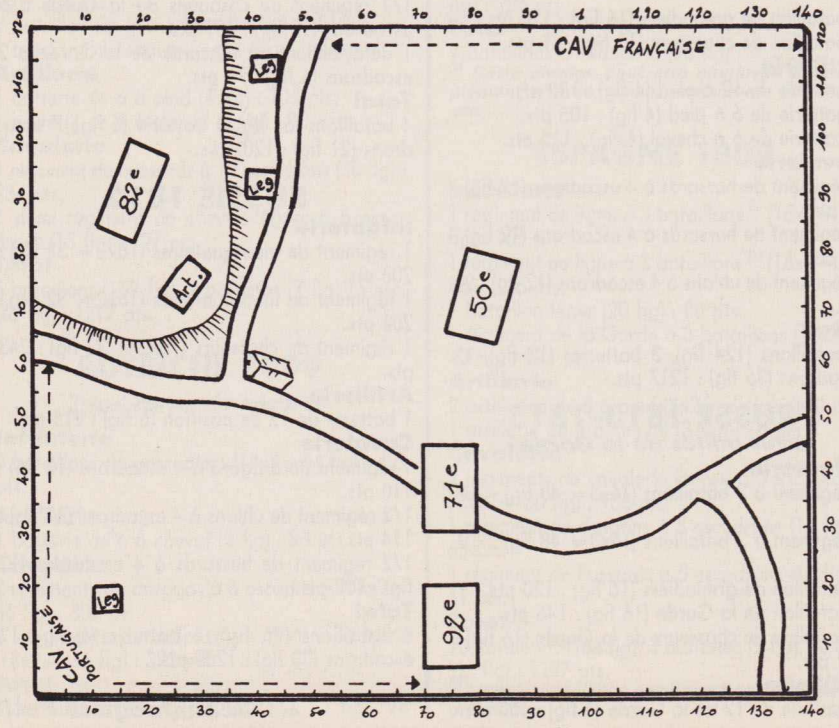
Si l'un des joueurs a repoussé toutes les unités de son adversaire hors de la carte ou les a faites prisonnières, c'est une victoire décisive. Dans le cas contraire, les pertes sont comptées en pourcentage par rapport à l'armée ennemie, en tenant compte des points tactiques suivants : les deux carrefours donnent 80 points chacun au camp qui les contrôle.

Pour contrôler un carrefour il faut :

—soit être sur cette position sans être en mêlée,
—soit y être passé et se trouver plus près de ce point que l'adversaire,
—soit être en mesure de l'atteindre en un tour et de s'y fixer sans combat au corps à corps.

Note : Ce scénario est conçu pour être joué avec la règle, les pions et les décors contenus dans la boîte des Aigles, mais il peut, bien entendu, être joué avec toute autre règle de figurines Empire.

Jean-Jacques Petit



NOËL 87

LE GUIDE DE TOUS LES JEUX

Quel jeu offrir pour être sûr de faire plaisir?
Avec JEUX & STRATÉGIE, choisir le bon jeu est un jeu d'enfant.
JEUX & STRATÉGIE vous présente plus de 250 jeux, sélectionnés et testés pour vous.

Un numéro indispensable pour jouer les Pères Noël bien inspirés.

A découvrir également dans ce numéro : la passionnante histoire du Championnat du Monde d'Échecs.

SCIENCE & VIE JEUX & STRATEGIE

EN VENTE PARTOUT

Petites

VENTE MATERIEL

— Vends **Amirauté neuf 90 F. ou éch. contre Cry Havoc, Siege ou Croisades**. Tél. (16) 95.21.62.17. Demander Eric.
— Vends **scénario Appel de Cthulhu « les Masques de Nyarlathotep »**. Vds aussi **livre-jeu folio** 10 F. Tél. (16) 73.92.22.69. Demander Julien.
— Vends **Trirème** 100 F. **Panzer-Blitz** 100 F. Alma 30 F. **Beda Fomm** 30 F. Demander Nicolas au (1) 45.86.65.35 à Paris.
— Vends **Players Handbook** neuf 80 F. Tél. (16) 93.98.43.95.
— Vends 8 **Livres dont Vous Etes le Héros** : 10 F. pièce. Carol Prat - Carrabin 59 - La Tour Darce - **38330 Saint-Ismier**. Tél. (16) 76.52.11.94.
— Vends **MERP** + **Spell Law** TBE : 160 F. port compris, **Legio VII** neuf : 140 F. port compris. Tél. (16) 47.37.99.67. Jean-Baptiste après 18h.
— Vends **Légendes des 1001 Nuits** + règles : 200 F. TBE. Emmanuel Reich - 4, rue J.P. Koenieg - **1865 Luxembourg**.
— Vends **PH (AD&D)** + **modules D&D B5 et B9** (400 FB, 200 FB, 200 FB). Dominique Colinet - 51, rue de Theux - **1040 Bruxelles - Belgique**.
— Vends ou éch. **wargames. 129 titres : GDW, AH, SPI, YAQ, 3W, etc...** M. Frédéric Durand - 1, rue Feibre Gaut - **13100 Aix-en-Provence**.
— Vends **Mega 2** 20 F. **L'Oeil Noir : boîte de base et accessoires et 2 modules** 190 F. **Féérie** 130 F. **Empire Galactique** 50 F. Franck Renier. Tél. (16) 34.51.98.61.
— Vds : **Livres dont Vous Etes le Héros** 10 F. (liste sur demande), **les accessoires du maître** + **la Fille du Calife** 100 F. Tél. (16) 60.07.78.58. après 18h. Demander Eric.
— Vends **Vietnam 1965-1975** TBE 150 F. Daniel Lamblat - 6 bis, rue du Pont de Bois - **77500 Chelles**. Tél. (16) 64.26.13.34.
— Vends **Les Masques de Nyarlathotep** neuf 120 F. **Terreur sur Arkham** 40 F. **Survival Guide AD&D** 100 F. Tél. (16) 39.58.08.14. Guillaume.
— Vends **livres genre Attackwham, Z33**, etc... Ecrire à Faneca Pierre - Saint-Jean de Niost - **01800 Meximieux**. (en joignant enveloppe timbrée.
— Vends **livres Elvifrance (Zara, Mafioso, etc...)**. Ecrire à Faneca Pierre - Saint-Jean de Niost - **01800 Meximieux**. Joindre enveloppe timbrée.
— Vends ou éch. **Pz Armée, Africa, Ave Tenebrae, France 40** et autres. Bruno Prigent - 1, rue des Ecureuils - **77183 Croissy**. Tél. (1) 60.05.49.57.
— Vends **Appel de Cthulhu** + **Dungeon Floor Plan**. Tél. (1) 40.73.21.48. Après 17h20. Demander Cédric.
— Vds **PzBlitz** 110 F. + **Rêve de Dragon** 100 F. + **Waterloo** 100 F. + 12 **Livres dont Vous Etes le Héros** + **2e DB Normandie** 100 F. Tél. (16) 90.51.71.44.
— Vds **JdR Space Opera : règles** + **14 modules**, le tout pour 800 F. avec nombreuses photocopies. Tél. (1) 42.05.61.46. Jean-François.
— Vds **D&D (boîte 1)** 130 F. **Empire Galactique** 60 F. **3 Livres-jeux** 15 F. **« Jeux de Rôle » de Gildas Sagot**. Tél. (16) 55.23.68.24.
— Vends **Ambush** 250 F. **Panzer-Gruppe Guderian** 125 F. Florent Montagne. Tél. (1) 42.82.13.97. à **Paris**.
— Vds **Compagnie des Glaces** 150 F. **Bitume** 70 F. **Info-Jeux N° 3,4,5** : 15 F. pièce. Stéphane Fornassière - 2, rue Félix Voisin - **75011 Paris**.
— Vds **Chivalry & Sorcery** 250 F. parfait état, **jeux style Runequest**, très complet. Appelez sauf le week-end au (1) 43.61.28.54. à **Bagnolet**.
— Vends **Norge** TBE 120 F. + cherche **scénarios Oeil Noir**. Tél. (16) 27.45.33.13. après 18h. Demander Luc.
— Vends **Woodenships, Kriegs Marin, Divine Wind, et Advanced Donjons & Dragons au complet**. M. Couespel - Pont-er-Gal - **56890 Plescop**.
— Vds **PHB ancienne édition, T&T, boîtes Oeil Noir, Bonaparte**. Prix à débattre. Tél. (1) 42.43.12.43. Demander Nicolas.
— Vends **Féérie** très bon état, prix à débattre. Olivier Massis - **07300 Tournon**. Tél.(16) 75.08.10.30.
— Vends **Warhamer** (règle de combat pour bataille), jamais servi : 149 F. Ecrire à Vincent Rochard - 5, Impasse Merveille - **49000 Pruniers**.
— Vends **Nato** + **Panzer Armée Afrika**, les 2 pour 300 F. (état neuf). Vds aussi **figurines DJ & DR peintes** 300 F. Contacter vite J.P. au (1) 39.16.08.30.
— Vds ou éch. **D&D règle de base 1** + **Oeil NOir** + **Livres dont Vous Etes le Héros** + **Ave Tenebrae**. Cherche MERP. Urgent. Tél. (16) 93.70.50.25.
— Vends **Players** + **MM1** TBE 80 F. chaque + 10 **Livres dont Vous Etes le Héros** 15 F. chaque TBE. Bruno. Tél. (51) 46.32.60.76. **92140 Petit-Clamart**.
— Vends **Ambush, Purple Heart, Zargos, Gang des Tractions, Risk** ou éch. contre jeux à proposer Tél. Alexis au (1) 39.91.49.20.
— Donne (!) 19 **scénarii « maison » pour ASL**. (Bey Val). Ecrire à R. Reeve - Nord, 147 - 2300 La Chaux-de-Fonds. **Suisse**.
— Vds **Ambush** + **Move Out** 300 F. **Bonaparte (IT)** 100 F. et **Squad Leader** 100 F. Demandez Eric au (16) 78.08.05.20.
— Vends **Blue Stones Yom Kippur 43 de IT** + **Wagram de Mazas** + **15 Livres-jeux** + **D&D base** + **Expert VF**. Phonez à Simon au (1) 46.40.06.73. de 5 à 7 PM.
— Affaire du siècle : Vends **Donjons & Dragons (module B5)**, prix 35 F. tout neuf. Tél. (1) 64.22.21.71. avant 19h. Demander Guillaume.
— Vends 35 **Livres dont Vous Etes le Héros** 10 F. l'un, 80 F. les 10. Demander Olivier au (1) 45.31.77.04.
— Vends **D&D base, Expert** + **modules, Oeil Noir, Féérie**. Ach. **figurines, Chtulhu** + **modules** + **écran**. Tél. Hugues au (1) 49.85.16.14 après 18h.
— Vends **COD** 200 F. neuf, pions encore attachés. Tél. au (1) 30.58.11.88 - poste 438 (bureau). Demander Jean-Michel.
— Vends **PHB et DMG** 90 & 120 F. Yannick Loiseau - 54, av de Beauregard - **78300 Poissy**. Tél. (1) 39.79.07.62
— Vds **Chivalry & Sorcery** 250 F. parfait état, **jeux style Runequest très complet**. Tél. (sauf week-end) au (1) 43.61.28.54. à Bagnolet. Fabrice Allauche.
— Vds **Conan** 90 F. **Sword Bearer** 100 F. **Bushido** 90 F. en Anglais, **Féérie** 100 F. ou le tout 350 F. Yann. Tél. (1) 64.56.45.27.
— Vends **Oeil Noir** initiation 80 F. + **D&D Basic** 50 F. + **Livres-jeux** 10 F. Tél. David Kaeuffer au (1) 30.53.03.33. entre 19h et 20h30.
— Vds **Monster 2** + **Oriental** + **Empire Galactique** + **Toon**, tous en très bon état 90 F. pièce (sauf Empire 50 F.). Philippe au (16) 87.79.14.99.
— Vds **Légendes règles complètes** : 90 F. **Légendes Celtiques** : 60 F. **Mega 1** : 18 F. Xavier Durand - 7, rue du Pont Saint-Jean. **91150 Etampes**. Tél. (1) 64.94.16.11.
— Vend **« Iliad » de International Team** TBE neuf 100 F. (port inclus). Jérémy Mamo - 10, rue Henri Barbusse - **13200 Arles**. Merci d'avance. Stop.
— Vends **D&D Basic** 150 F. + **Expert** 150 F. ou 280 F. les deux + **Légendes Celtiques** (1ère Edition) 150 F. Ph. Mazellier - Côte Rotie - **07000 Privas**.
— Vends **Pendragon, les deux boîtes de l'Oeil Noir, Talisman** : 150 F. 100 F. et 95 F. + **3 scénaril** 15 F. Tél. (16) 90.89.29.28. après 20h.
— Offre exceptionnelle ! Vends **règles avancées de T&T**. Exemplaires limités. 80 F. P. Geille - 69, rue de St-Nom - **78620 l'Etang-la-Ville**.
— Vds **3 Coffrets Oeil Noir + 1 scén.** Le tout 275 F. ou 95 F. l'un. Contacter Antoine Le Bihan au (16) 27.78.04.69.
— Vends **Rêve de Dragon** jamais servi TBE 125 F. Patrice Forbeaux - Quartier de Mauran - **13130 Berre**. Tél. (16) 42.74.09.93.
— Vends **Appel de Cthulhu** + **Nbreux scénarios** (6) très bon état. Prix à débattre. Tél. (16) 45.92.58.71. Sébastien Baudimont.
— Vends **Nbx jeux (AdC, Marvel, SL...) et revues** à bas prix. Liste sur demande avec enveloppe timbrée à Fabien Ancenay - 3, rue de Nazareth - **69003 Lyon**.
— Vends **Le Shérif & le Hors-la-Loi** + **Le Maître des Dragons**. 120 F.les deux. Tél. (1) 45.07.00.69 à **Sèvres**. Demander Akime Abel.
— SOS. Vends **D&D Expert** 30 F. **Mega 2** 20 F. + 4 scénarios. **CB N° 34,36 & 37** + **Player en Français**. Fabien. Tél. (1) 46.86.75.90. Chevilly-la-Rue, près de Paris.
— Vends **3 boîtes de l'Oeil Noir** ou éch. contre livres AD&D. Vds **Livres dont Vous Etes le Héros**. Contacter Christian Piat au 39.56.44.83.
— Héros, Tremblez ! Finie l'oisiveté si votre DM apprend que JF (16) 94.57.34.12) vend des **figurines (Orcs et Morts-Vivants** : 5 F.)
— Vends **Maléfices** + **2 premiers modules** : 200 F. Tél. (16) 93.56.78.38. à **Nice**. Demander Denis.
— Vds **Oeil Noir** + **module** 155 F. + **Légende Celtique & accessoire** 170 F. Tél. (16) 76.42.62.85. à partir de 17h. Demander Guillaume.
— Vend les **3 Mousquetaires** 130 F. **Rêve de Dragon** 100 F. **Pendragon** 150 F. Téléphoner à Sébastien au (16) 94.97.01.55. après 20 H.
— Vends **The Wargamer 37, 51 & 58**. 45 F. chaque. **Mega 1** 15 F. **Atlas of us Wars** 140 F. **CB 23 à 26** : 15 F. H. Guilloux - 8, rue Linné - **44100 Nantes**.
— Offre très bon prix pour **scénarios, extensions, campagnes, pour Runequest 2**. Chr. Maffini - Au Sau - 1400 Cheseaux - Noreaz - **Suisse**.
— Offre bon prix pour le jeu **Worlds of Wonder**. Christophe Maffini - Au Sau - 1400 Cheseaux - Noreaz - **Suisse** - Tél. 024.21.66.22.
— Vends les **3 coffrets de l'Oeil Noir**. 110 F. l'un ou 300 F. les 3. Ecrire à Pierre Andrieux - Place de la Molette - 8A - N°5 - **71200 Le Creusot**.
— Vends ou éch. **Légendes** + **Celtiques (1ère Edition)** + **Figurines médiévales**. Tél. (1) 61.58.45.78. Philippe.
— Vends **Yom Kippour** 150 F. + **Oeil Noir** + **acces.** + **Ext.** + **4 scén.** + **Figurines** : 180 F. + **JDR** François Nédélec. Tél. Manu au (1) 44.58.67.59. à 18 h.
— Vends 30 **Livres-Jeux Folio** 15 F. l'un + **Talisman** + **Montagne de Feu** + **Oeil Noir complet** + **9 scénarios**. Tél. (1) 69.20.23.55.
— Vends très nombreux **Livres dont Vous Etes le Héros : Défis fantastiques, Sorcellerie, Loup Solitaire, Loup Ardent, Quête du Graal, Dragon d'Or, Chroniques Chrétoises** au prix de 10 F. chacun. Tél. Bruno au (1) 46.60.68.11.
— Vends ou éch. **Scén. Cthulhu : « Terreur sur Arkham » et « Sur la Trace de tsathoggua »**. Tél. (16) 47.97.90.04 après 18h à Bourgueil.
— Vends **L.L., O.A., L&L** : 115 F. TBE. **Légende Celtique** + **règles complètes** : 135 F. TBE. **Empire Galactique** : 55 F. Et cl. AD&D. Christophe au (16) 99.68.41.55.
— Vds **Livres-Jeux** plusieurs titres 15 F. pièces. Titres sur demande. Ecrire à Chris. Poupon - **29216 Veen-Fo Plougonven**.
— Vends ou éch. **wargames** + **100 titres neufs ou usagers**. M. Durand Frédéric - 1, rue Félibre Gaut - **13100 Aix-en-Provence**.
— Vends **Rommel** 110 F. Idro 90 F. Tél. (1) 48.60.06.93. à Vaujours (93).
— Vends **Amirauté, Diplomacy, Shout out at the Saloon, Empire Galactique, Féérie**. Bon état, bon prix. Mathieu Pichou au (16) 50.45.59.40.
— Vds **Friedland** + **Nbrx wargames** + **scénarios JdR** ou éch. contre Amirauté + Mare Nostrum. Tél. (16) 86.27.10.71.
— Vends **Oriental Adventures (AD&D)** - état neuf 95 F. Emmanuel au (1) 69.00.56.54. (91).
— Vds **Talisman** + **U.E.** + **Chroniques de Linaïs** ou éch. contre Cry Havoc + Siège. Bas Prix ! Tél. 16 (1) 45.67.60.41. Vite !
— Vends **GI Anvil** (état neuf). Prix à débattre. Tél. au (1) 45.37.17.26. Demandez Philippe.
— Vds **D&D règles avancées en Français (Expert Set)** + **dés** + **module** : 150 F. neuf, jamais servi + **Livres dont Vous Etes le Héros** : 10 F. chaque. **Sorcier de la Montagne de Feu** + **Galaxie Tragique**. Gérard Valembois - 134, rue des Poilus - **59240 Dunkerque**. Tél. (16) 28.69.12.21.
— Vds **3 boîtes Oeil Noir** + **9 modules** 650 F. Laisse à 350 F. Tél. (1) 46.78.81.25. Demander Bruno
— **Gang des Tractions** 150 F. (neuf : 200 F.) ou éch. contre Amirauté. Demander Alexandre au (16) 56.05.29.31. après 17h.
— Vds pour D&D les **modules DL1, B et X solo, X1, X3 et B7** TBE 60 F. l'un + **feuilles de perso, Nbrx JdR**. Rech. REF2. Tél. (1) 45.37.03.16. à **Clamart**.
— Vends **3 coffrets Oeil Noir** + **14 modules** pour 350 F. ou contre autres JdR + modules pour la même valeur. Tél. (1) 43.79.40.32 dès 18h.
— Stop ! Vds **Détective Conseil** + **Meurtre à Carlton House** TBE 220 F. Talisman BE 110 F. Nicolas Demange au (16) 87.60.01.41.
— Je vends **Donjon & Dragon** 90 F. + **Rêve de Dragon** TBE 110 F. Demander Manuel au (16) 78.39.62.65.
— Vds **modules D&D B3 & B4, modules AD&D G1, G2 & G3, Unearthed Arcana, scénario de la NEF : la Vallée des Maléfices, module de tournoi pou JRTM**. Tél. (1) 60.48.42.05. (91). Demander Gilles.
— Vends **scénarios Oeil Noir** 10 F. pièce ou éch. contre autres. Tél. (16) 26.80.59.80. vers 12h ou après 19h30.
— Vends à l'unité **CB N° 3 à 37, J&S N° 19 à 44 (avec encarts)**. Tél. (1) 43.43.91.16. après 19h.
— Vends **Rêve de Dragon** bon état + **Mega 1 et 2** + **livres-jeux**. Prix à débattre. Demander Manuel au (16) 78.39.62.65.
— Vends **Oeil Noir base** + **accessoires** + **extension** 100 F. chaque. **Zargos Lords** 150 F. état neuf. Loïc Mahut à Mets. Tél. (16) 87.50.56.77.
— Vends **Donjons & Dragons base et expert en français** + **Star Frontiers en français** : 100 F. chaque. Julien Bonhomme au (1) 47.20.02.10.
— Vends 40 **livres-jeux** + **2 boîtes Oeil Noir (initiation et accesssoires maître)** + **6 scénarios**. G. Bénoliel au (1) 39.91.41.27 (Val d'Oise).
— Vds **modules Rêve de Dragon : Le Cidre de Narhuit** 30 F. **Au Bonheur des Zigluthes** 35 F. **Les Larmes d'Ashani** 35 F. Tél. (16) 87.30.05.51.
— Vds **Empire Galactique** 50 F. **Frontière de l'Empire** 50 F. Contacter Christophe au (16) 87.30.05.51.
— Vds **modules Cthulhu** : **La Trace de Tsatogua** 50 F. **L'Asile des Aliénés** 50 F. **Murmure des Profondeurs** 50 F. Tél. (16) 87.30.05.51.
— Vds **les Masques de Nyarlathotep** 120 F. **Supplément de Cthulhu** 50 F. Tél. à Christophe au (16) 87.30.05.51.
— Vds **The Traveller's Book** 150 F. **Wagram** 80 F. **Baston** 150 F. **Cry Havoc** 120 F. **Bushido** neuf 110 F. Christophe. Tél. (16) 87.30.05.51.
— Vends **D&D base** 45 F. Tél. (16) 76.53.96.89.(Région Grenobloise). Demandez Jérémy. Bye !
— Vends **coffrets 1 & 2 Oeil Noir** + **scén.** 150 F. **Mega 2** 20 F. **Livres dont Vous Etes le Héros**. Cyril Cogordan - L'Albenc - **38470 Vinay**.
— Vends jeux BE **Merp** + **4 scén. AdC** + **suplt** + **2 scén. Ringworld** + **Companion Lég. Celt.** + **3 scén. 43, Norge, Okinawa**. Tél. 16 (1) 46.60.41.05.
— Vds **Traveller Book et Appel de Cthulhu** + **modules AD&D : O1, MU1, UK1, X1, C3, C4, C5**. Tout TBE. Tél. (16) 83.83.14.16. Demander Philippe.
— Vends ou éch. **Samouraï** bon éta contre JdR ou 80 F. Contacter Thomas a (1) 30.90.66.24.
— Vends **D&D base Expert** + **scénarios B5 et X3** pour 150 F. ou séparément. Samuel Hours - 14, rue du Lavoi - **78117 Chateaufort**.
— A vendre : **l'An Mil, Othello, Abilène, Fantomes, Armada**. Le tou 500 F. **6 revues The WXargame neuves** 80 F. pièce. paiement espèces Tél. (1) 40.24.00.46.
— Vends **Napoléon à Austerlitz** + **Friedland** 100 F. chaque ou 175 F. l tout. Stéphane Lebiez - Le Rocher - **50590 Montmartin-sur-mer**.
— Vds **décors pour JdR : Murs portes, sols, escaliers, fenêtres, e figurines diverses Citadel**. Tél. Fré déric au (1) 39.60.82.74. après 18h.
— Vends **Appel de Cthulhu** + **supléments** + **2 scénarios. WG (IT) East & West, Rommel**. Le tout TBE Tél. (16) 45.92.58.71. (Angoulême).
— Vends **8th Army, la campagne du désert** : 80 F. 20 **Livres dont Vous Etes le Héros** à 180 F. ou 12 F ; chacun Brice au (1) 42.28.06.43. **Paris**.
— Vds **PH** 50 F. **Ambush** 150 F. **Behind Ennemy Lines** 150 F. **Morrow Project** 50 F. **Samouraï** 100 F. **PZL** 7 F. Frédéric au (1) 39.60.82.74. après 18h
— Vends **Amirauté** tout neuf 100 F Christophe Flotté - 23, rue Soladier - **94140 Alfortville**. Tél. (1) 43.75.30.82 après 17h30.
— Vends **Maléfices** 95 F. **scénarios N° 1, 2, 4 & 6** à 30 F. ou 100 F. les 4 **Amirauté** 100 F. **Pendragon** en VF 100 F. Tél. (16) 73.35.17.39.
— Vends 900 F. : **Légendes (règles Celtiques, 1001 Nuits, acces., 3 scénarios)** + **Maléfices** +... pour la suite, demander Patrick au (1) 69.48.49.07.
— Vente : **Oeil Noir 3 coffrets état neuf avec 16 modules**. Prix raisonnable. Tél. (1) 39.14.31.28. à **Carrières-sur-seine 78420**.
— Vends **boîte N° 3 de l'Oeil Noir, extension du jeu d'aventure complète**, neuve, jamais utilisée 100 F. + **N° 12, 13, 14, 15 & 16 des Livres dont Vous Etes le Héros D&D** état neuf et jamais utilisé : 12F. l'un ou 57F. les 5. Tél. Emmanuel (1) 47.41.39.98. de 17 à 19h30.
— Vends 3 wargames : **2e DB Normandie, 2e DB Paris et Samouraï** 80 F. chacun. Tél. (16) 78.59.71.69. Demander Grégory. Lyon. Urgent.
— Vends ou éch. contre JdR : **AdC** + **2 scén. D&D** + **1 scén. Maléfices, Sherlock Holmes, As des As**. Tou en VF. Tél. (16) 53.64.75.86. après 17h.
— Vends **Mockba** 100 F. **Lutwaffe** 150 F. **SL** (VF) 130 F. Tous TBE. Olivier Dacosta. Tél. (16) 56.02.56.17. à **Bordeaux (33)**.
— Vds **Cthulhu** + **Nyarlathotep** 200 F. ou éch. contre JRTM. Eric Gotszal - 9, Impasse de l'Isère - 38360 Sassenage
— Vds **JRTM** 170 F. **Coffret Légendes** 130 F. neufs. Jean-Philippe KOHL - 42, Impasse des Lavandes - **83520 Roquebrune-s-A**. Tél. (16 94.40.04.09.
— Vends **l'Appel de Cthulhu** + **Mega 2** + **Donjons & Dragon de base**. Tél. (1) 69.42.83.22. après 19 h Guillaume Noblet Avigneux.
— Vds **AD&D : MM, PHB, OMG, LL U. Arcana, Oriental A**. TBE 100 F chaque ou 500 F. le tout. Tél. (16) 94.89.61.77.
— Vds **Battle of the Bulge. D&D** Electronique (Mattel), **l'Oeil Noir, et acces. du maître**. Prix à débattre Bruno au (1) 43.63.52.04.
— Vends **CB N° 2 à 34, J&S N° 9 à 32** : 15 F. ou + selon date. **Book of Marvelous Magic D&D/AD&D** 75 F tout neuf. Tél. (16) 94.89.61.77.
— Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** : 17 F. **Rech. Modules Appel de Cthulhu**. Tél. (16) 27.38.06.38.
— Vds wargames état neuf **Third Reich** acheté à 250 F., cédé à 150 F. + règle en français. Luc Dinh Ba - 69, rue Cartier Bresson - **93500 Pantin**. Tél. (1) 48.43.95.15.
— Vends **Mockba, Zargos Lords, Livres folio**. Tél. (16) 27.38.06.38 Thierry Margraff - 3, rue Pasteur - **59121 Haulchin**.

annonces

– Vends **Mockba** 170 F. **Zargos Lords** 150 F. **Jeu Télé 7 jours** 200 F. **Play-Off** 100 F. **Livres Folio** 10-17 F. Tout Neuf (Noël 86). Tél. (16) 27.38.06.38.

– Vends **Légendes + Légendes Celtiques + Légendes des 1001 Nuits + 1 scénario** : 200 F. Guillaume au (1) 45.86.20.91.

– Vds **Empire Galactique, Frontières de l'Empire & Avant-Charlemagne** : 200 F. le tout. Demander Cyril au (16) 64.30.87.89.

– Vends **wargames et jeux de rôle** à des prix bas. Tél. (16) 61.89.05.83. Demander Jean-Luc après 17h.

– Vends **AD&D Book** TBE **Oriental Adventurers** à tous les kamikazes : 100 F. Tél. (1) 47.41.59.85. Jean-Marc. 92 Garches.

– Vends **Napoléon à Austerlitz** 100 F. (servi 3 fois) ou éch. contre JdR, jeu de plateau. Tél. (1) 31.74.62.03.

– Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** à 10 F. ou éch. 15 contre contre Manuel du joueur et maître du Donjon Ad&D. Tél. 16 (1) 39.79.21.69.

– Vends **MERP** 70 F. **Appel de Cthulhu** 100 F. **RQ III Player's Box** 120 F. **Traveller + Extensions + 30 figurines 15mm** : 200 F. Vincent au (16) 85.44.35.24.

– Affaire ! **wargame solo Ambush** 150 F. en français + **Move out module** 150 F. Les deux pour 250 F. Tél. (16) 93.87.63.93. Olivier Pasquier à **Nice**.

– Vds **Empire Galactique** 50 F. **L'Oeil Noir Boîte de base + accessoires + 2 modules** 170 F. Tél. (1) 34.51.98.61. **78100 St-Germain-en-Laye**.

– Vds **J&S N° 35, 36, 38, 39** : 10 F. l'un ou échange contre Casus Belli N° 36, 35, 28. Tél. (1) 34.51.98.61. à **Saint-Germain-en-Laye**.

– Vds **Féérie boîte + poster** : 130 F. **Mega 2** : 15 F. Ach. Les Masques de Nyarlathotep. Tél. (1) 34.51.98.61. **Saint-Germain-en-Laye** de 9h à 19h.

– Vends **Runequest 3, Monster Coliseum, Tortured Souls 5 & 7, fiches persos RQ2**. Jean-Christophe au (16) 61.59.46.16.

– Vds **Baston** 110 F. **l'Oeil Noir** 90 F. ou éch. contre l'Appel de Cthulhu ou la Table Ronde. Tél. à Eric au (16) 85.44.51.30.

– Vds **2e DB Paris** 100 F. ou éch. contre AD&D ou autres. Vds **scén. pour Oeil Noir, Appel de Cthulhu, etc...** Tél. (1) 30.51.16.51. Merci.

– Stop ! Affaire. vends **Okinawa (IT)** TBE : 150 F. valeur réelle : 220 F. Nicolas Durand - 51, rue de la Grange aux Belles - **75010 Paris**.

– Vends **SL + COI + Trieurs + scén. sup. + car. N° 19-20-21**. TBE. 600 F. **Cry Havoc + Siege** BE 150 F. Tél. (16) 99.50.91.03. demander Patrick.

– Vds 120 F. **D&D** neuf nouvelle version **+ Livres dont Vous Etes le Héros**. Ch. tout sur Appel de Cthulhu. Tél. (16) 50.22.15.00.

– Vends sup. **Cthulhu + asile aliénés + fig. Airfix, Esci pour wargames + 2000 LT** 150 F. SL + COI + Scén. Tél. (16) 99.50.91.03.

– Vends **Guns of August** 200 F. **Gergovie** 40 F. 220 F. les deux. **Carwars + Trucks Top** 90 F. l'un. **Legio 7** 150 F. **SL** 250 F. Philippe au (1) 30.43.46.93. **(78 Yvelines)**.

– Vends **Livres dont Vous Etes le Héros** (10-15 F.) **+ Coffrets Oeil Noir** (150 F. les deux) + 1 contre 1 Donjons & Dragons (35F.) Tél. Vincent au (16) 49.66.01.39. après 19h.

ACHAT MATERIEL

– Cherche **scénarios Cry Havoc, Siège, Croisades** (faits maison ou revues). Olivier Bossard - 6, rue la Mulotière - **44880 Sautron.**

– Achète **figurines pour D&D** (peintes ou non). Achète à 7 F. maximum. Franck Six - 26, rue de Foucharupt - **88100 Saint-Dié (Vosges).**

– Achète **wargames** époques **premier et second Empire**. Tél. (16) 56.95.03.74.

– Achète tout **module JRTM, MERP**, 45 F. ou photocopies modules dans magazines français ou anglais 20 F. Tél. (16) 22.43.07.51. Vincent.

– Achète **Casus Belli N°21** : 25 F. + port. T. Rebreget - 38, rue W. Coutellier - **60600 Clermont-Ferrand.**

– Cherche **Oriental Adv.** à bas prix et joueurs de la région de **Lyon**. Tél. (16) 78.96.12.57. Demander Thibaut.

– Cherche **figurines Napoléoniennes + règle en français de Battlecar** à des prix modiques. Tél. (16) 65.38.75.84. Demander Samuel.

– Achète tout sur **Elfquest (scénario, figurines, compléments & autres)**. Alexis au (16) 66.22.24.55.

– Cherche photocopies **modules AdC parus dans CB N° 17, 19, 21 & 25**. Merci d'avance. Nathy après 19 h au (16) 63.56.84.95.

– Recherche **règle en français de Third Reich**. Tél. (16) 84.28.68.13. Philippe à **Belfort**.

– Recherche **White Dwarf 61** désespérément, prix raisonnable. Contacter Florian au 16 (1) 48.27.60.35.

– Cherche **Casus Belli N°7** - Marc Mistretta - 86, Route de Lens - Douvrin - **62138 Haisnes**. Tél. (16) 21.66.73.29.

– Cherche **vieux jeux SPI, revues Strategic & Tactics, Moves, Wargammer**. Bon état. Thierry Volpi - 5, passage Basfour - **75002 Paris**.

– Achète tout ce qui concerne **RuneQuest : extension, figurines, scénarios**. Demander Mathias au (16) 47.50.16.49.

– Achète **figurines 25mm Citadel, et dragons non peints, d'heroic fantasy (Moyen-Age)**. Gérard au (16) 39.9?.69.62. Bon prix.

– Cherche **Tunnel & Trolls, Fief, AdC, AD&D joueur (français), Baston et Trégor**. Appeler Christophe au (16) 93.30.83.88. ou 80.65.86.17.

– Achète **fig. Conan** (à pied ou à cheval) et **doc.** sur les **armes du Moyen-Age de AD&D**. Olivier Mayran - 202, avenue Jean Rieux - **31055 Toulouse.**

– Achète **RuneQuest (époque Glorantha)**, quel qu'en soit l'état. Merci. J.Phi - Ch. 304 - Tél. 16 (1) 46.64.52.01 + message 24/24 h. (Laisser contact).

– Cherche **modules** pour **Paranoïa faits main** par tout disciple du généreux Ordinateur du complexe. Tél. à Olivier au 16 (1) 39.81.48.26.

– Achète **Eylau (cor.) Viva Zapata, 1940, 1941 GDW**. Tél. (16) 88.60.33.83. **Strasbourg.**

– Cherche **scén. CB pour AdC : CB 19 & 22. Cars Wars : CB 27. et Aftermath : CB 27.** Grat, Merci ! P. Cormier - 3, rue de Verdun - 89470 Moneteau.

– Cherche désespérément **Empire Galactique** à prix raisonnable. Demander Etienne après 17h30 au (16) 51.94.11.65.

– Cherche aide + renseignement **Squad Leader, Flight Leader + scénarios**. F. Abrassart - 101, Quartier Autreppe - 7360 Boussu (Belgique).

– Achète **Ouech. RuneQuest II + suppléments + Deities**. Eric Zuccoli - 3, Parc Cunéo d'Ornano - 20000 Ajaccio.

– Cherche **figurines D&D** et achèterait pour 100 F. **coffret 3 Oeil Noir**. Tél. (16) 56.04.40.26. Demander Nicolas. (33400 Talence).

– Achète **Battle for Stalingrad** de SPI en bon état. Ecrire à Hervé Pechberty - 15, Allée Paul Valéry - 78700 Conflans-Ste-Honorine.

– Cherche **Armor de Yaquinto et Normandy Campaign de GDW**. Ph. Morinière - 35 Le Montparnasse - 61120 Vimoutiers. Tél. (16) 33.39.00.92.

– Cherche **The Great Redoubt ou the Third Red Line de Yaquinto.** Tél. 16 (1) 42.01.07.82. David Guggenheim - 116, rue Petit - 75019 Paris.

– Stop ! Je rachète les **JdR** que vous avez créés. Ecrire à Fabien Eljasz - 655, rue du Bas - Chemin Sud - 62400 Locon.

– Achète règles **Napoléon et le Secret de Waterloo** (STR), Battle for Italy (AH). Tél. (1) 43.62.02.72. à Paris. Pascal après 18h.

– Cherche désespérément **« Epée de l'Aurore », « Secret des Runes »** de Moorcock en titres SF. J. Defever - 8, rue Grand Pavois - 59700 Marcq-en-Bol.

– Pitié ! Cherche figurines pour **Cry Havoc**. Tél. (16) 20.91.48.81. Sam.

– Stop ! Recherche partenaires féminines pour **Oeil Noir, Cthulhu, Wargames, Boardgames** à Montpellier. Tél. (16) 67.60.48.16. David.

– Recherche désespérément **Bitume + supIt**. Contacter Baptiste au (16) 61.89.10.80. Après 18h.

– Cherche **MERP + modules (F/A) + Rolemaster à bas prix.** Répondre à B. Bouvy - 150, avenue Voltaire - 1030 Bruxelles (Belgique).

– Cherche règles de **Warhammer et Stormbringer**. Ecrire à Patrick Bass - CH. Rionza 3 - 1020 Renens - Suisse.

– Cherche règles **Legends & Lore** à prix intéressant. Tél. (16) 25.26.27.51. HR. Patrice.

– Achète tous **moules époque Napoléonienne 25mm** TBE. Bruno au (16) 61.39.80.12. à Toulouse. Après 19h30.

– Achète **figurines médiévales fant.** préférence peintes. St. Bridoux - 11, Impasse du Campe - 25200 Bethoncourt. Tél. (16) 81.96.61.76.

– Achète bon état **Casus Belli N°7.** Stéphane Desmets - Résidence Martigon - Bât. B - 33170 Gradignan.

– Cherche **Starfrontier VF ou Empire Galactique ou Orcs War Drift. Vds Fig.** Cyril Roquelaine - 8, Impasse Brancusi - 31240 Saint-Jean.

– Cherche toute **figurine de Lord of the Ring** à tout prix (colec.) Cyril Roquelaine - 8, Impasse Brancusi - 31240 St-Jean. Tél. (16) 61.74.11.79.

– Rech. à bon prix **RuneQuest + 2 ou 3 scénarios ou l'éch. contre 10 scén. Oeil Noir : 1 2 4 6 7 8 11 11 12 16.** Noël au 16 (1) 60.60.31.23. (Seine-et-Marne).

– Achète **Info-Jeux N° 1 ou 2 et/ou Adventurer N° 1.** Prix à débattre. Contacter Kevin au (16) 50.54.02.94. entre 17h30 et 20h.

– Recherche livret des caractéristiques des principaux **PNJ de Pendragon (version américaine)**. Emmanuel au 16 (1) 42.37.79.77. vers 20h30.

– Ach. tout sur **D&D et AD&D :** module boîte (SF base) et figur. bas prix. Roland au 16 (1) 47.80.01.81. (Hauts-de-Seine).

– Cherche **figurines en plomb type médiéval fantastique** (10 F. pièce). Contacter Vincent au (16) 49.66.01.39. après 19h.

– Philippe Peeters achète les livres **AD&D.** Tél. 609.13.97. ou écrire au 32 Via Frinico - Casacpalocco - Rome - Italie. Bien sûr ! Vite !

– Achète toutes les **figurines du Seigneur des Anneaux, Gandalf, Frodon...** Ecrire à A. Fournier - 4, rue de Charroux - 24300 Nontron.

ECHANGE

– Possède initiation **Oeil Noir**, l'échange **contre AD&D ou Féérie** (version française). Contacter Hubert au 16 (1) 30.45.42.81.

– Echange **figurines contre Dragons Radieux.** Ecrire F. Richaud - Route de St-Pancrasse - Les Eymes - **38330 St-Ismier.**

– Echange **Détective Conseil contre Battletech.** Tél. (16) 94.20.15.50 entre 20 & 21 h. Demander Stéphane.

– Echange **D&D Companion, Expert, règles de base et modules.** Charles Gagnon - 396 Dequen St-Gédéon - P.Q. **Canada** - GOW 2PO.

– Echange **Avant Charlemagne + 1 scénario contre Chill initiation.** Contacter Franck Roitel au 16 (1) 47.01.04.01. avant 19 h. Merci.

– Echange **boîtes Oeil Noir 1,2,3 + 10 scénarios contre tout JdR** dont D&D et Cthulhu + 1 module de chaque. Tél. (1) 43.08.87.85. Alexandre.

– Echange **figurines contre scénarios 3 Mousquetaires** (manuscrits, édités) ou **Dragons Rädieux.** Tél. (16) 76.52.00.74.

– Echange **Légendes + suppléments contre Runequest + sup. ou warhammer JdR.** Vente possible. Prix bas. Jean-Raymond à **Paris.** Tél. (1) 45.84.68.96.

– Echange **Norge (IT)**, bon état **contre autre wargame.** Tél. à Cyril au (16) 49.61.42.29.

– Echange **Talisman + Oeil Noir boîtes 1&2 et scénarios 1,2 & 3 + 25 livres-jeux contre toute proposition.** O. Parel - Chatelard 14 - 1815 Clarens - (VD) **Suisse.**

– Echange, vds **NT BE Pzld + ext 1940 Al. Wars, Fief Close Assaut. Ch. Cryh, Sge, Croisade, Ambush, Consult, Détective.** Denis au (16) 75.31.03.87.

– Echange ou vds **Aegean Strike** 135 FF + port, **Firepower** 145 FF + port. Pierre Miranda - Beaux-Arts 22 - 2000 Neuchâtel - **Suisse.**

– Echange **jeux de simulation.** P. Gévaudan - 37, rue des Géraniums - **21160 Marsannay la Côte.**

– Echange (vends) **coffret Légendes Celtique Première Légende 190 F. contre l'Appel de Cthulhu.** Ecrire à Cyril Lacroix - Saint-Denis - **30500 Saint-Ambroix.**

– Echange (vends) **scén. 007 : Live & let die + Vit que 2 fois contre scén. 007.** Fabrice Silberman - 78, av. de Paris - **92320 Châtillon.**

– Echange **Tank Leader** (Eastern-Front) **contre Vietnam**. Germaine Florent - 24, rue de la Felouque - **34080 Montpellier.**

– Echange **Oeil Noir contre JdR ou Cry Havoc**. Demander David au 16 (1) 30.57.15.64.

– Echange **Okinawa, Dien Bien Phu, 1870, 5th Corps contre Cry Havoc, Move Out, COI, Scén. AdC ou D&D, Manuel du Joueur.** Stéphane Arguimbau - Les Mouniès - **09700 Saverdun**.

– Ech. **Chill neuf contre Baston ou Paranoïa ou Bushido ou 5 scén. AD&D.** Vds WG Titan 150 F. Olivier au (16) 34.78.40.79.

– Echange **Maléfices + module N°4** (140 F.) **ou Féérie** (140 F.) contre **Guide du Maître ou Manuel du Joueur (VF)**. Tél. à Yann au 16 (1) 39.50.59.72.

– Echange **Légendes Celtiques TBE contre wargame médiéval**. Pascal Malo au (16) 83.41.22.44.

PARTENAIRES

– SOS cherche **joueurs pour jeux de rôle entre 15 & 20 ans sur Marseille**. Stéphane Héran - 223, Bd Paul Claudel - 13010 Marseille.

– SOS cherche **partenaires de 15-18 ans pour jeux de rôle, livres-jeux**, etc... sur Marseille. Stéphane au (16) 91.75.42.80. à 18 h.

– Cherche **MD région Marseille** pour faire un **concours** : tout JdR confondus. Tél. (16) 91.70.61.24.

– Cherche **fous de JdR (de 7 à 777 ans) pour établir nouveau record (région de Marseille)**. Contacter le (16) 91.70.61.24. sauf en août.

– Cherche **partenaires pour AD&D dans la région de Brive**. Tél. à Olivier au (16) 55.86.03.06. ou à Laurent au (16) 55.23.49.89.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Petites annonces

— MJ cherche **PJ pour Oeil Noir à Laval (53).** Tél. (16) 43.53.91.01.
— **MD** ayant voulu **contacter Karine** au (16) 48.65.15.66. **Impossible à joindre**, bien vouloir appeler au (16) 45.69.33.57. Demander Manu.
— Partenaire cherche **MD de AD&D et joueurs niveau 1, environ 16 ans.** Tél. (16) 25.49.03.58. à **Troyes.** Demander Joël.
— Cherche **joueurs pour AD&D entre 9 et 13 ans.** Alexis Clément. Tél. (1) 43.21.24.83. **Paris uniquement.** Ca urge ! !
— Cherche **adversaire pour Objectif Berlin - Eperons d'or - Hochkirch par correspondance**. M. Ferrand - La Cote - **69530 Brignais.**
— Cherche **joueur pour Appel de Cthulhu sur Angoulême**. Tél. (1) 45.91.79.40. Demandez Charles.
— MJ en péril cherche **joueurs de JdR : JRTM, Zones, Judge Dredd, Stormbringer, Chill, Paranoïa & autres**. Appeler Th mas au 56.02.26.26. BX. 12 à 17 ans ou plus.
— MJ cherche **PJ ou MJ habitant Alençon et ayant JdR**. Tél. (16) 33.27.50.70. Mathieu. Possède O.N. Pendragon, Runequest, Paranoïa, Trauma, Mega. Urgent ! !
— Cherche **joueurs + 15 ans**, capables de **jouer de Nuit à Cthulhu** et autres JdR. Daniel Dugourd - 5, Impasse de Bretagne. **63360 Gerzat.**
— Cherche **partenaires pour D&D, Cthulhu**. Tél. (16) 59.32.81.84. après 18 h. **(région paloise).**
— Grpe Paris ch. **PJ (+ 20 ans)** souhait. **incarner pers.** même ordinaires ds **monde Méd. Fantast.** Tél. après 19 h Jan au (1) 42.55.41.44. ou Fred 48.31.41.16.
— MJ débutant et solitaire cherche **joueurs(euses) pour « Empire Galactique ».** Rémy Renouf - 7, rue Lansonneur - **50400 La Glacerie**. Tél. (16) 33.22.95.46.
— Part. pour **WG, Empire Gal. Empires in Arms, Pax Britannica.** Ph. Thibaut - 20, rue H. Bordeaux - **74000 Annecy**. Tél. (16) 50.27.73.03.
— Cherchons **joueurs/joueuses en région caennaise**. Ecrire à Babel - 102, rue d'Orléans - 14000 Caen.
— Cherche **joueurs de JdR** dans la **région grenobloise**. Tél. (16) 76.53.96.89. Demandez Jérémy. Bye !
— Cherche **joueurs de JdR 13-16 ans. Région Givet (08).** Tél. (16) 24.42.15.10.
— JH 29 ans cherche **adversaire wargames région Chelles**. Ecrire G. Gardeur - 26, rue Franck Hémon - 77500 Chelles.
— Cherche **joueurs sérieux motivés** pour l'**Appel de Cthulhu** ou autres. Pierre - 1, Bd Paul Doumer - **13006 Marseille**. Tél. (16) 91.37.07.01.
— Cherche **partenaires** pour **AD&D** dans la **région de Lille**. Tél. (16) 20.85.27.88. Le soir. Marc Surréault - 29122, Chemin Margueritois - 59790 Ronchin.
— **Wargamineurs de la région Nord Alsace**. Tél. (16) 88.09.33.58. pour trouver de nouveaux partenaires de jeux. Michel, Manu.
— Cherche **correspondant(s)** jouant à **AD&D et Ave Tenebrae**. Ecrire à Denis Besnier - 8, rue des Bleuets - **67110 Gundershoffen**.
— Cherche **partenaires région Charleroi** pour **wargames : AH, VG, SPI...** Tél. 071/36.11.55. Stéphane (Belgique). Possède nbrx jeux.
— Cherche joueurs pour **Warhammer Battles dans la Manche**. Demander Sébastien au (16) 33.42.20.48.
— Cherche **adversaires ou club à Nîmes**. Pour tout renseignement tél. au (16) 66.64.93.77.
— Cherche **joueur ou MJ** dans la **région de Lille** pour **Stormbringer, Oeil Noir, Chill**. Contacter Jean-Christophe (14 ans) au (16) 20.85.08.20. — Laurent, **débutant**, cherche partenaires **pour Siege, Cry Havoc, Junta**. L. Bonnaterre - 3, Impasse Marengo - **16000 Angoulême**.
— Cherche **MJ et joueurs pour Bitume** dans la région d'**Elbeuf**. Contacter Sébastien au (16) 32.35.07.54.
— Cherche **joueurs et MJ** pour parties **Appel de Cthulhu**. Tél. (16) 93.68.12.49. le week-end. Contacter Benjamin. **06400 Cannes**.
— Cavalier solitaire cherche **Club ou partenaire sur Sélestat** et ev. pour **Oeil Noir, Talisman**. Tél. (16) 88.82.11.87. Demandez Thierry.
— MJ solitaire cherche **MJ 10-13 ans pour échanges idées sur D&D**. Demander Vincent le week-end. Tél. (16) 71.61.32.25.
— Cherche **joueurs wargames et jeux de rôle** dans la **région Genevoise**. Demander Christophe au 022/94.61.61.
— Morgane d'Halford recherche **joueuse** pour rencontres **15-18 ans AD&D sur Paris**. Franck Guerri. Tél. (1) 45.22.81.78. entre 20h et 21h. Urgent.
— Cherche **partenaire(s) pour JdR 12-15 ans**. Tél. (16) 64.97.11.50. Demander Fabrice entre 18 et 20h.
— **MJ auteur** d'un **JdR historique** cherche à **l'expérimenter par correspondance**. Ecrire à Denis Texier - 6, rue Ronsard - **92360 Meudon-la-Forêt**.
— **MJ Bitume** cherche autre MJ pour **échange scénarios + trucs** (persos sur CPC). Franck Pignard - 86, rue Jean Sarrazin - **69008 Lyon**.
— Cherche **adversaire** pour jouer à **AD&D à Levallois 92**. Tél. (1) 47.58.57.24. Demander Rémy.
— Cherche partenaires pour **Wargames et JdR sur Nantes**, sexe et âge indifférents. Demander Yann le soir au (16) 40.59.15.28.
— Cherche **MD JDR sur Boulogne-sur-Mer**. Ecrire à Stéphane Bourgain - 32, rue de la République d'Argentine - 62480 Le Portel.

CLUBS

— Cherche club **D&D, AD&D, Légendes, Cthulhu sur Paris**. Tél. (1) 47.83.51.37. Thomas 14 ans. Merci.
— Le **Club « Les Tentacules Moisis »** vous attend le dimanche au Perray en **Yvelines (78)**. Tél. à Laurent au 16 (1) 34.84.65.53.
— Michael cherche toujours **joueurs tout JdR** pour fonder club à Villiers-le-Bel. Ecrivez à Michael Sellier - 52, rue Scribe - **95400 Villiers-le-Bel**. Merci !
— **« Les Jongleurs de l'imaginaire »** cherchent aventuriers à **Lorient (56)** pour tout JdR. Tél. à Vincent au (16) 97.64.14.08.
— Cherche **adhérents pour l'association des Elfes Maléfiques :** tournois, éch. vente, achat, magazines, partenaires, etc... tout y est. E. Delacour - 18, rue des Lys - 14610 Cairon.
— **« La Guilde des Fines Lames »** cherche **joueurs(euses) motivé(e)s sur Liège**. Contacter D. Jacob. Tél. 041.65.69.83. Belgique. (cf. CB N° 36).
— Le **club « Les Grands Anciens »** cherche joueurs dans le **Val-de-Marne.** JdR pratiqués : Cthulhu, D&D, AD&D, Maléfices... Tél. 16 (1) 43.78.73.34.
— Cherche **club ou partenaires** pour **AD&D** près d'**Aix-en-Provence.** Brigitte 19 ans. Tél. (16) 42.22.01.25.
— **Création** d'un **club de jeux de rôle** au centre Jean Cocteau. **59430 St-Pol-sur-Mer.** Tél. (16) 28.64.32.61. Demander Patrick.
— **Cherche club JdR à Metz.** Tél. au (16) 87.75.22.23. ou au 87.76.02.76. Demander Jovanka.
— Cherche **club ou partenaires** pour **JdR** près de **Hyères**. Appeler Karine au (16) 94.65.19.58. Poste 44-171. après 19 h.
— **« Les Créateurs de Rôle »** vous invitent à **mieux les connaître.** Ecrire à Lydie Deverre - 102, Route d'Orléans - **14000 Caen.** Vive le chaos.
— Cherche joueurs JdR pour **fonder club à Neuilly-sur-Marne.** Alexandre au 16 (1) 43.08.87.85.
— **Association** loi 1901 **cherche adhérents, module maison ou usagé, dessin, article...** Ecrire à E. Delacour - 18, rue des Lys - **14610 Cairon.**
— **Cherche club Ad&D et autres**, dans la région d'**Aix-en-Provence** pour deux joueurs expérimentés. Tél. 16 (1) 42.27.62.25. Nico.
— **Cherche club JdR à St-Etienne.** Thierry Jouret (15 ans) 27, allée de l'été - 42000 St-Etienne.
— **Cherche club JdR** dans région de **Sarrebourg.** J'ai déjà Chill & Pendragon. Emmanuel Dill - 14, rue de la Gare. 57400 Sarrebourg.
— Venez jouer **AD&D et Judge Dredd** à la MJC Petite Hollande - **25200 Montbeliard.** Tél. (16) 81.98.56.01.
— Recherche **contact sur Bethune** pour organiser parties de **AD&D et créer club**. Fabien Eljasz - 655, rue du Bas - Chemin Sud - **62400 Locon.** Tél. (16) 21.64.10.57.
— **Cherche club à Laval (53)** pour tout JdR. Appelez Emmanuel au (16) 43.53.91.01.
— **Cherche club de JdR** dans la **région Liégeoise** pour un débutant de 14 ans. Contacter O. Nadin au 041.56.32.90. **Belgique.**
— Le club **« Les Tentacules Moisis »** vous attend au **Perray (78).** 1, rue du Chemin Vert. Tél. à Laurent au (16) 34.84.65.53.
— **Ouverture** près de **Liège** (Belgique) à Haccourt, Salle **« La Renommée »** d'un club JdR **(D&D, Pendragon, Cthulhu)**. Rens. au 041.79.38.48.
— Aventuriers, sachez que la **Confrérie du Troll Asthmatique** vous attends **à Bullion (Yvelines).** Tél. 16 (1) 30.41.47.47.
— Un MJ et un joueur de l'**Oeil Noir** cherche à **fonder** un **club** dans **région parisienne.** Tél. (1) 45.94.36.69. Demander Nicolas.
— **Saigneurs du Baroeul cherchent joueurs(euses) JdR** sur **région Lilloise.** Inscription 45 F. Foyer jeune du Quesne - **59000 Marcq-en-Baroeul.** Tél. (16) 20.72.23.29. Demander poste 12-53.
— Michael cherche toujours **joueurs tout JdR** pour **fonder club** à **Villiers-le-Bel.** Ecrivez-moi ! Michael Sellier - 52, rue Scribe - 95400 Villiers-le-Bel.
— **Clubs JdR ! ne restez plus isolés.** Contacter Babel - 102, rue d'Orléans - **14000 Caen.**
— **La Guilde des Fines Lames** ouvre ses portes aux **jeunes et retraités au Centre de Liège (Belgique).** 13 à 65 ans. Tél. 091-65.69.83.
— Vous cherchez un **club en Belgique ?** Pour connaître la **liste complète,** écrivez au 12, avenue du Parc - **4920 Embourg** (+ 2 timbres). Mais à qui ?
— Cherche **club ou groupe JdR Le Mans pour initiation**. Tél. (16) 43.72.61.50 (heures repas) ou (16) 43.94.63.07 (bureau). Francis Buisson - 7, rue C. Pissarro - 72000 Le Mans.
— **MD, joueur recherche MD ou joueurs** pour **créer club D&D** le vendredi de 5h à 7h à Excenevex à 3 km de Sciez. Tél. (16) 50.72.86.39.
— **Création** d'un **club de JdR à l'Isle Jourdain**. AD&D, Mega, Légende, autres bienvenus. Tél. Alain au (16) 62.07.04.50.
— **Maîtres de jeux ! Faites profiter la MJC de Villeurbanne de votre expérience**. Venez y créer une activité jeux de rôle. Tél. (16) 78.84.84.83.
— Club cherche **club ou joueurs sur Mions**. Demander Fabrice au (16) 78.20.96.08. Possède Rêve de Dragon et Légende Celtique. Merci.
— **Joueurs expérimentés cherchent club proche du XXe arrondissement de Paris**. Tél. (1) 43.79.40.32. après 18h.
— **Le Club JdR repart en Avignon !** Pour tout renseignement : contact Club Jeux de Rôle - Foyer Lycée F. Mistral - rue d'Annanelle - 84000 Avignon.
— **Les Enfants Maudits d'Arioch (CJSTA)**, reprennent leurs activités. Au programme, de sanglantes parties de jeux de rôle et de wargames. Renseignement au 1, rue Pierre Sémard - **66300 Thuir**. Tél. (16) 68.53.43.55. après 18h.
— Création d'un **club de JdR à Thionville**. Cherchons MJD et joueurs l'Oeil Noir, Paranoïa, D&D, bientôt Stormbringer et Bushido. Ludothèque Municipale - M. Alain Guccio - 7, rue du Cygne - 57100 Thionville.
— **Le Dragon Ethilique** réunit les **anciens JDJDR de BG (RCA)**. Pour pacte satanique : Mac Abre - La Bardinière - **85170 Le Poire/Vie**.
— **Charleroi (Belgique)** : cherche joueurs pour création d'un **club de wargame**. Stéphane Martin au 071/36.11.55.
— Création d'un **club de jeux de simulation à Attiches (région Seclin)**. Pour tout renseignement, tél. à Manu au (16) 20.90.10.79.
— **Le Porcinet Maléfique** ouvre ses portes à **La Garde**. Tél. (16) 94.75.09.22. Alain après 18h.
— **Joueurs d'AD&D cherchent club** aux environs de **Créteil** ou cherchent compagnons avec qui jouer. Nicolas Bossuet au (1) 42.07.57.94.
— Enfin **Lauzanne** bouge ! Depuis 1 an, le club **« l'Ombre du D »** bat en brèche la torpeur Suisse. Contacter David au 021/35.21.59.
— **MJ de Mega recherche club de JdR** dans la région de **Saint-Chamond (Loire)**. Tél. (16) 77.73.27.61. Jérôme après 18h.
— **Sorciers Rouennais**, contactez Nicolas au (16) 77.72.11.74. pour **création club**. On joue à **AD&D, AdC, Oeil Noir, Mega, Trauma...**
— Cherche **joueurs, joueuses pour création club JdR sur Villefranche-sur-Saône (69)**. Tél. (16) 74.00.31.28.
— **Berserkers, club D&D et AD&D à Neuilly-Plaisance**. Pour plus de détails, tél. Daniel au (1) 48.94.89.14.
— Cherchons partenaires pour **jouer ou bien fonder club JdR en Lozère**. Tél. à Patrick au (16) 66.32.82.65. (La Canourgue).
— Cherche **club de AD&D ou D&D au Mans**, Quartier des Maillets ou du Villaret. Tél. (16) 43.76.00.21.
— Urgent ! **Cherche club de wargames à Paris ou 94**. Tél. (1) 48.80.20.98. après 20h. Pour Croisades, les Aigles ou d'autres.
— Club cherche **joueurs pour Cthulhu, AD&D, Stormbringer, Oeil Noir, etc...** + **MJS**. Tél. (1) 48.33.20.27. François à **Aubervilliers**.

DIVERS

— Je **peins** vos **figurines** pour seulement 8 à 15 F. **Prix spéciaux pour séries.** Appeler Félix au 16 (1) 42.67.58.55.
— Débutant cherche **conseils pour être bon MJ.** Ecrire à Marc Promonet - 80, av. Amédée Mercier - **01000 Bourg-en-Bresse.**
— Aventurier détroussé **cherche généreux donnateurs de JdR.** Tél. 16 (1) 47.26.66.02. entre 19 h & 20 h. Demander Sylvain.
— **Dessine Héros et décors.** Prix variant de 1 F. à 25 F. suivant taille, noir et blanc ou couleur. Stéphane. Tél. (16) 92.24.74.53.
— SOS ! **cherche illustrateurs, scénarils, correspondant(e)s, cartographe et épée vorpal.** Eric Delacour - 8, rue des Lys - **14610 Cairon.**
— Etudiant déb. **cherche joueur exp. Les Aigles, Marseille ou Aix**, désirant formé son élève M. Sabatié - 20, av. de Verdun - 06800 Cagnes-sur-Mer.
— Chaque personnage est **unique**, pourquoi pas aussi la **figurine** qui le représente ? Pour en savoir plus tél. au (16) 51.95.85.37.
— **Avis aux DMS en mal d'idées.** Je prépare pour vous : **campagnes, aventures.** Ecrire à Sylvain Parisé - 71 b, av. Jean Jaurès - **11370 Leucate.**
— Cherche **contact MERP, JRTM** (échanges, informations). Sébastien Payonne - 3, Impasse du Haut Bois - **85600 Montaigu.**
— **Animateur Bafa** (30 ans) animerait **stage JdR Toussaint 87 + init. peinture figurines.** Dauvillier - 139, rue L. Lhérault - **95100 Argenteuil.**
— Stop - Je **peins vos figurines**, vous ne serez pas déçus. Prix entre 8 F. & 50 F. Demander Greg au (16) 78.59.71.69. Merci.
— **Cherche article ou critique** sur livres de **SF, Fantasy...** Ecrire à E. Castel - 8, rue de la Miséricorde - **14300 Caen.**
— Cherche **gardien AdC** en **Suisse Romande** pour **échanger scénarios, idées**, etc... Mathieu Leimbruber - Rochettaz 2 - 1009 Pully (Suisse). Tél. (021) 28.30.39.
— **Vous n'aimez plus vos vieilles figurines ? Envoyez-les** à Yves-Georges Chaineau - La Chevrie de Boussais - **79600 Airvault.**
— Vous cherchez des **scénarils inédits et peu coûteux** pour **Mega, E.G., AD&D, CoC ?** Ecrivez à Imazine - 15, Grande-Rue - **78290 Croissy.**
— Cherche **renseignements sur Glorantha, Bestiaire et divinités de RQ.** S'adresser à Gilles Auriol au (16) 63.59.70.21.
— Propose **documentations plans O/bataille, etc... toutes époques pour jeux de guerre eff.** Rech. sur demande. Tél. 16 (1) 43.43.91.16.
— Cherche **désespérément correspondants JdR.** Christophe Hermier - 25, route de Paris - **14370 Bellengreville.**
— Je **peins vos figurines et vds fig. très bien peintes** : du guerrier au Troll jusqu'au War Mammoth & aux Rgts of Renow à partir de 15 F. Michel Dauvillier - 139, rue L. Lhérault - **95100 Argenteuil.**
— Recherche un **artiste-peintre pour** mes **figurines** toujours grises. Jean-Louis Sarro - 28, rue Dr Vuillieme - **92130 Issy-les-Moulineaux.**
— Cherche **tous JdR de SF épuisé** et tout ce qui s'y rapporte (suppléments, scénarios...) **en particulier** pour **Ringworld**. Téléphoner à Philippe Bonneyrat au 16 (1) 30.35.71.68. après 18h.
— **Tout le monde du JdR dans le PF N° 6.** Renseignements : O. Monnot - 16, allée des Rosiers - 94170 Le Perreux. (Joindre un timbre à 2,20 F.).
— Cherche **documentations (ordre de bataille) sur la bataille d'Auerstaedt (14 octobre 1806)**. Nicolas au (1) 39.59.23.32.
— Je **peinds** super bien vos **figurines** pour 7 à 25 F. Je fais aussi **dessins JdR**. François-Xavier au (1) 42.24.85.14. Paris 75016.
— Rech. photocopie de WSIM sur **The General V12-N3 13-2 14-5 15-4 15-5** rémunérés. L. Testulat - 7, rue du Dr Louvet - **95200 Sarcelles.**
— Urgent ! cherche **fanatiques du trop fameux Ambush (VG)**. Tél. (1) 46.57.88.30.
— **Phantasm fanzine du ciné et de la BD N° 5 spécial previews « Predator »**, etc... Christophe Darnaud - 9, rue Ger. Bussière - **69100 Villeurbanne.**
— **Bilingue frang traduit vos JdR + docs.** Hee-Il Shin - 12, rue de Bellechasse - **75007 Paris**. Tél. (1) 47.05.21.39. le soir.

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET REFLEXION 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 CC 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'Aiguilleterie Tél. 67.60.52.78 — 35000 RENNES : L'AMUSANCE CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97 — 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 — 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64 — 45000 ORLEANS : EUREKA Galerie du Chatelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : EVASION 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56003 VANNES CEDEX : LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mené — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont des Mort Tél.87.33.19.51 — 63000 CLERMONT FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86 — 65000 TARBES : LE JOUEUR 3, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 33bis, Quai Vauban Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 71100 CHALONS-SUR-SAONE : LA TOUR DE MARCILLY 2, Passage Marcilly — 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture l'Emeraude du Lac — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél.50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES 40, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES 15, rue Montalivet Tél. 42.65.28.53 — 75017 PARIS : JEUX DE GUERRE DIFFUSION 6, rue Meissonier Tél. 42.27.50.09 — 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 Vigné Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS CC 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 — 87000 LIMOGES : LA LUNE NOIRE 3, rue de la Boucherie Tél. 55.34.54.23 — 91000 EVRY : CELLULES GRISES CC EVRY 2, Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE : L'ECLECTIQUE Galerie Saint Hilaire 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DEDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél.02.734.22.55 — 1201 GENEVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1,rue de la Servette Tél.41.22.34.25.76 — 4651 BERRI MONTREAL (CANADA) : LE VALET DE CŒUR : PQH2, JR6.

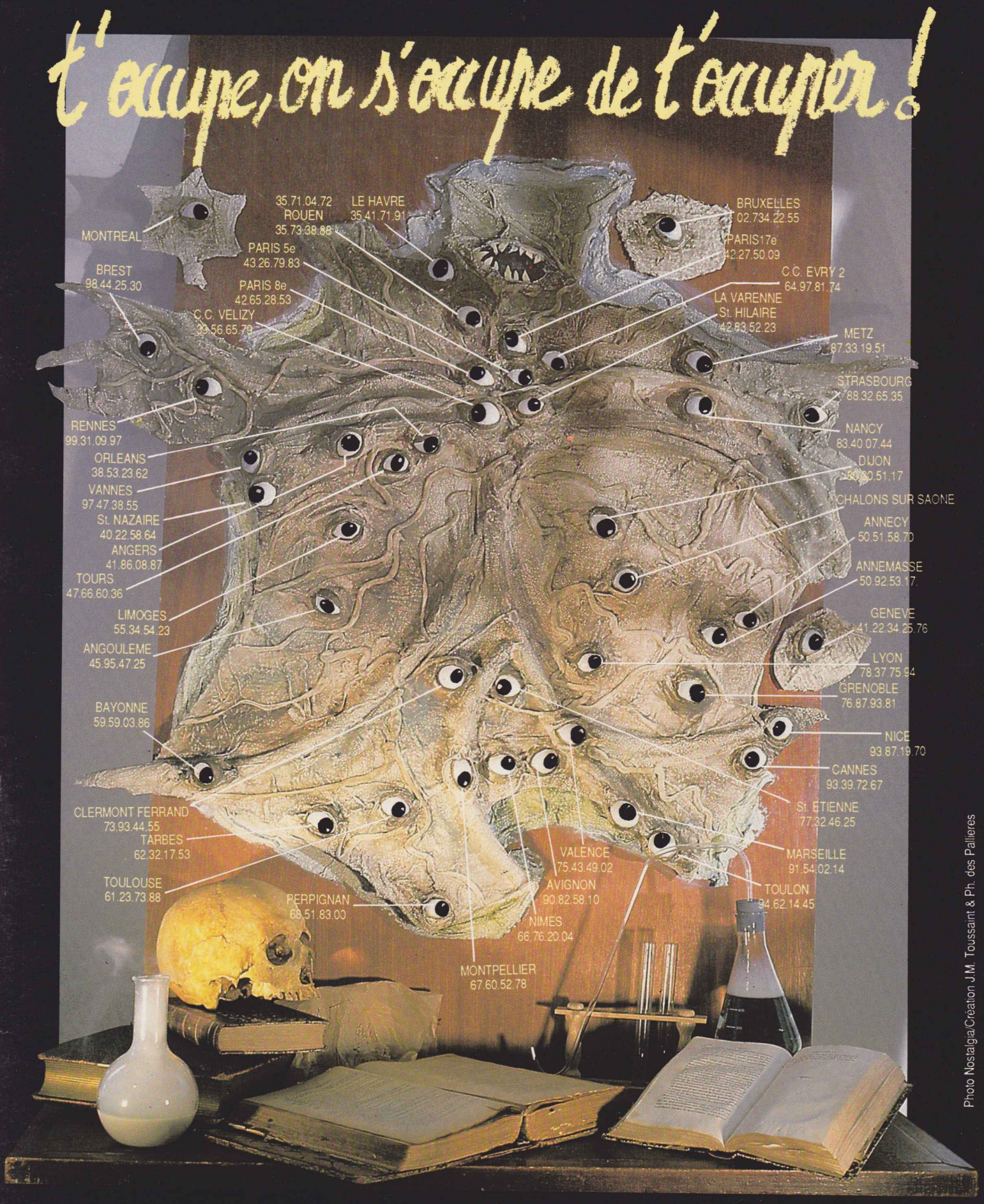
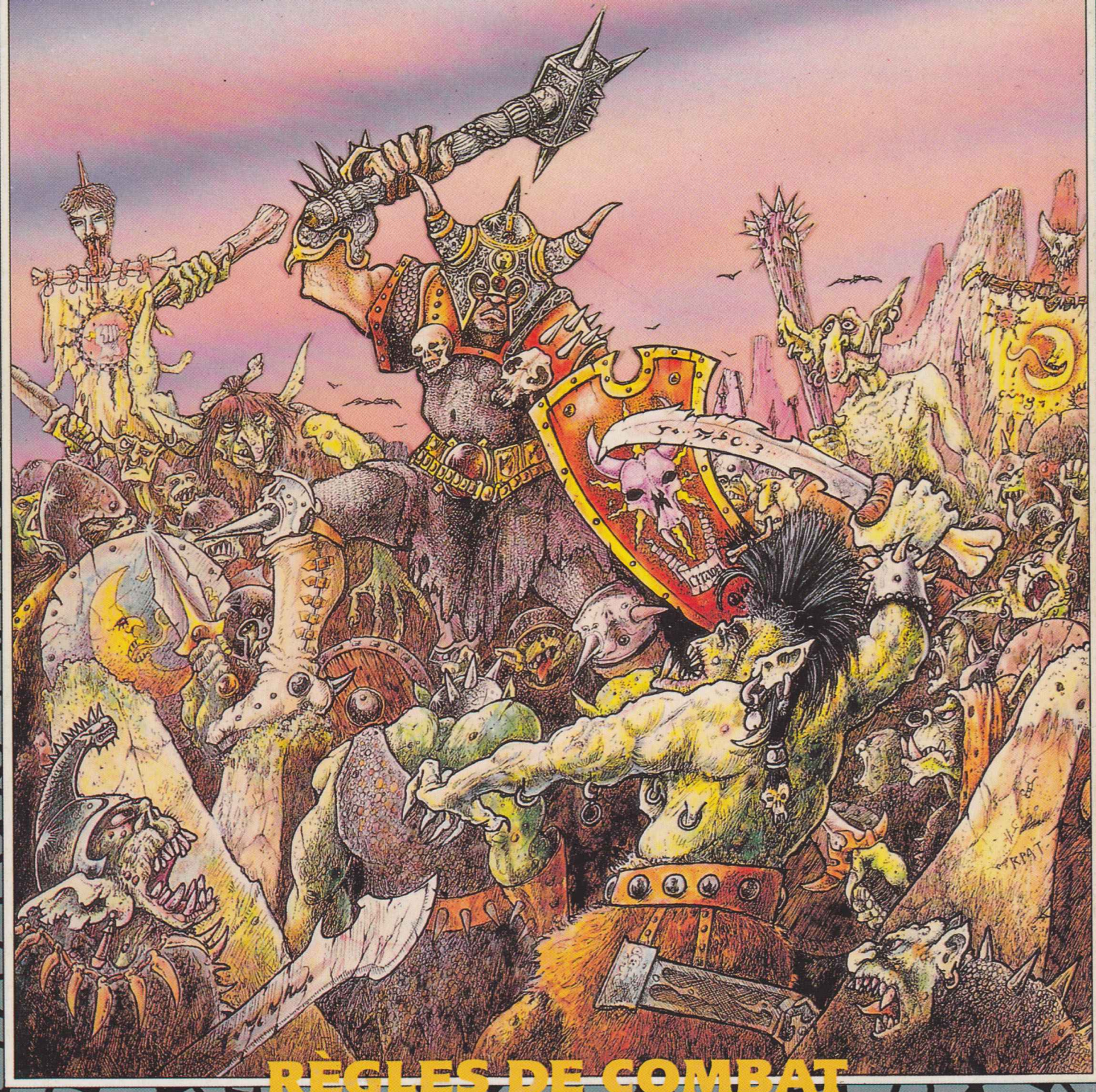


Photo Nostalgia/Création J.M. Toussaint & Ph. des Pallieres

Relais-Boutiques JEUX DESCARTES:
Téléphone-nous, tu sauras tout!

"Voir liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES, page ci-contre"

WARHAMMER
BATTLE



RÈGLES DE COMBAT
POUR ARMÉES FANTASTIQUES

AGMAT CITADEL FRANCE

LE jeu pour figurines enfin traduit !!!

GAMES WORKSHOP