CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines



Bleu comme l'enfer!

Nécropoles et scénarios à faire peur

Bleu comme le Nil!

Partez pour la Vallée des Rois

Bleu comme la mer!

Jouez la Flotte américaine

M 3168 - 45 - 30,00 F

3793168030008 00450

210 FB - 8 FS - $can 5.25

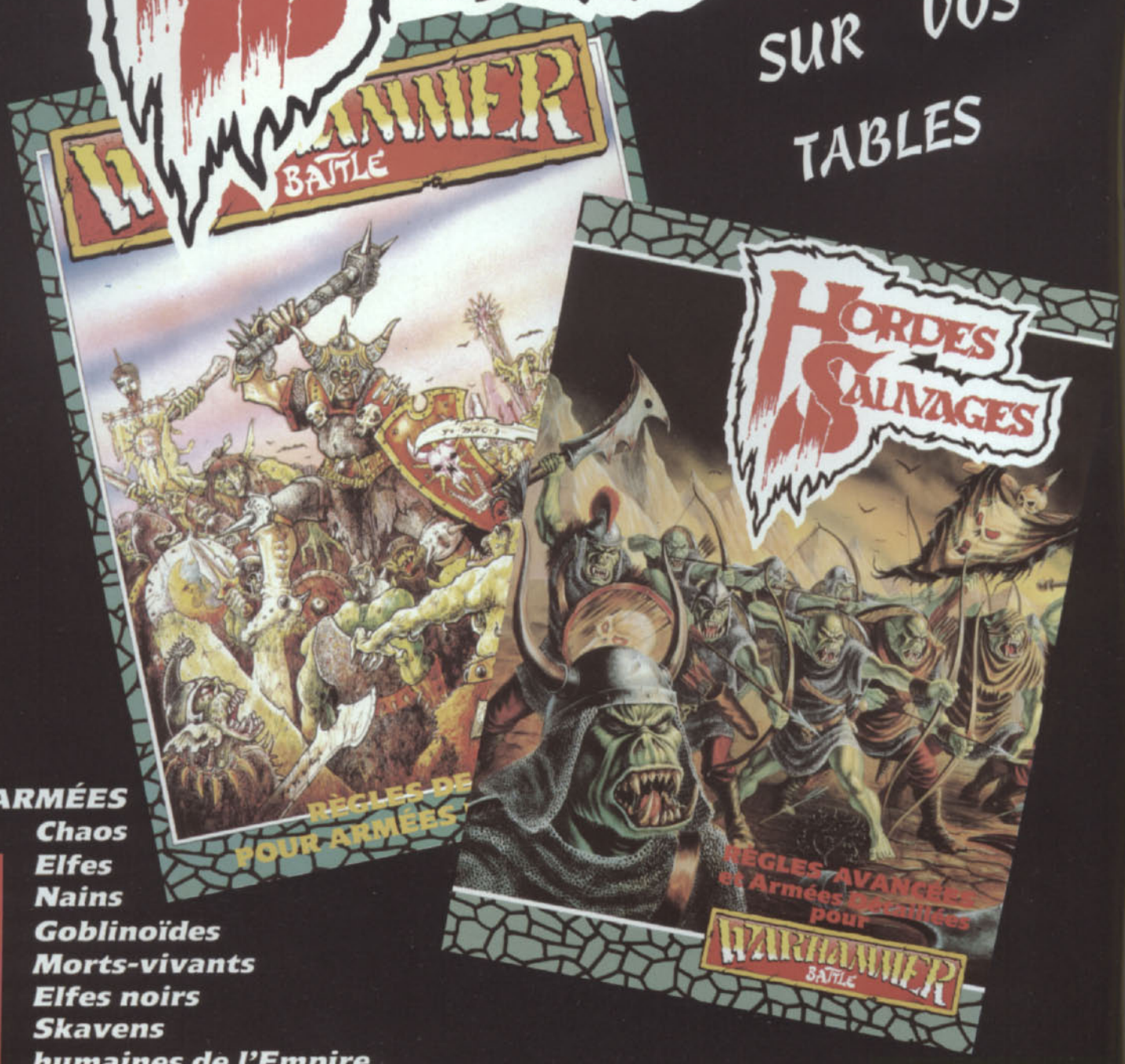
APRÈS

WARHAMMER BATTLE

LES

HORDES SAUVAGES

DÉFERLENT SUR VOS TABLES



ARMÉES

- Chaos
- Elfes
- Nains
- Goblinoïdes
- Morts-vivants
- Elfes noirs
- Skavens
- humaines de l'Empire
- du Nippon
- du Norsca

plus mercenaires et alliés

AGMAT CITADEL FRANCE

5 rue des Fêtes, 75019 PARIS

ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS



Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

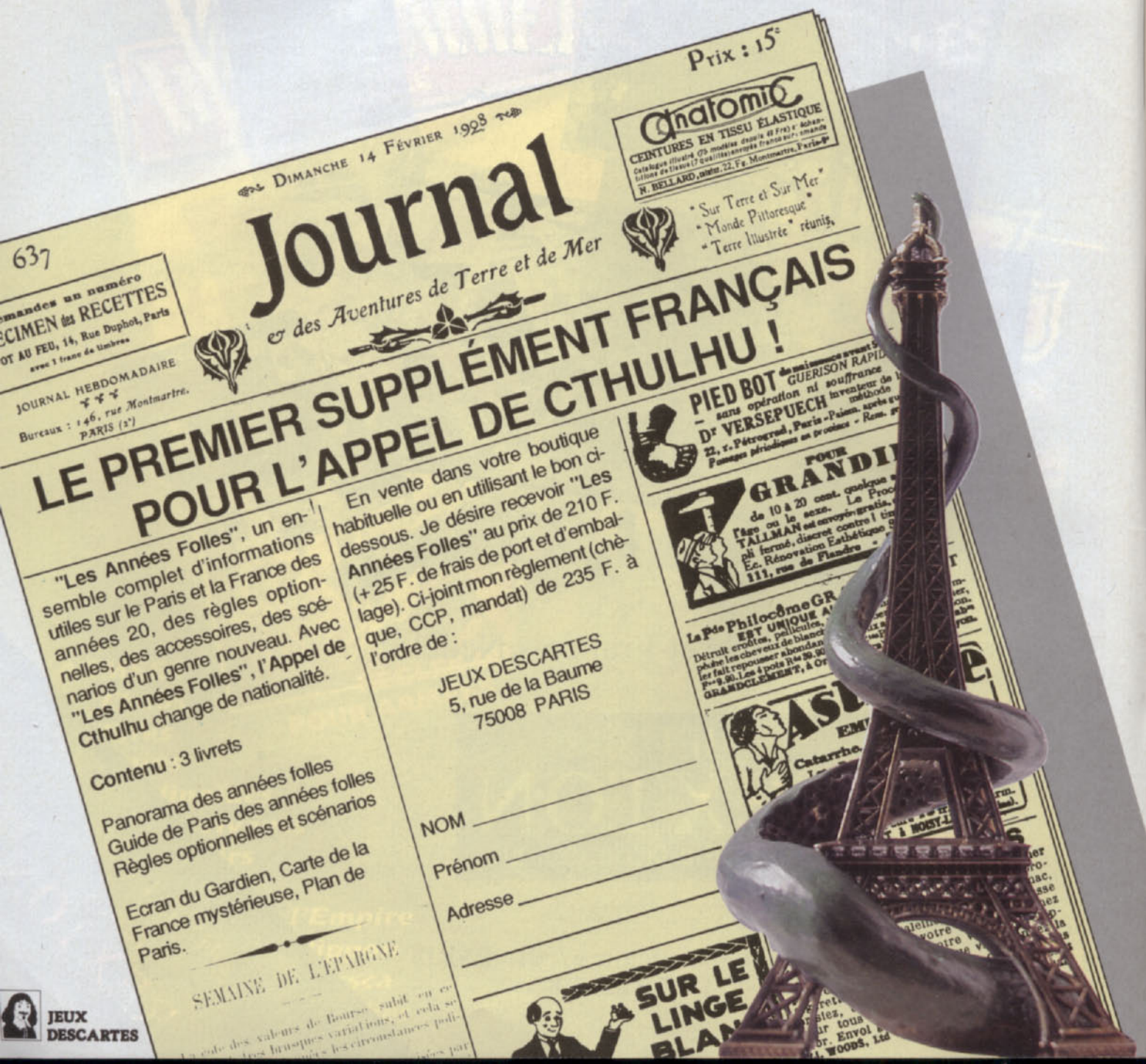
Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. **(1) 45.32.86.86**

Des questions sur les jeux REXTON ?
MINITEL 3615
Tapez
REXTON

SOCOMER Publicité

"LES ANNÉES FOLLES"

POUR CEUX QUI ONT 2 AMOURS LA FRANCE ET CTHULHU



45



LES DOSSIERS DE CASUS BELLI

LE JEU DE RÔLE DU BIMESTRE: LA VALLÉE DES ROIS

▲ **L'épreuve du feu** — 40
Isabelle Bourdial — *Un banc d'essai quoi!*

▲ **Les aides de jeu: Nouveaux sortilèges** — 42
Christian Caroli — *Par l'auteur du jeu lui-même.*

▲ **Le scénario: Morts sur le Nil** — 68
Christian Caroli — *Un vieux papyrus source de convoitises.*

JOUER LA FLOTTE AMÉRICAINE

● **Combat naval moderne et jeux de simulation** — 86
Hervé Hatt — *Bleu comme la mer.*

● **Sixth, second, seventh Fleet: les trois frères** — 88
Hervé Hatt — *Un empire où jamais le soleil ne se couche.*

● **Scénario 6th Fleet: Opération Minotaure** — 92
Hervé Hatt — *Mesures de rétortion contre la Lybie.*

CASUS SPÉCIAL

▲ **Prison: un scénario inspi-ciné pour Chill** — 30
André Foussat & Wolverine — *Un scénario du 6ème type.*

■ **BD: Une idée de génie** — 51
Didier Guiserix et Bruno Chevalier — *Notre rédac'chef aux pinceaux.*

▲ **Poster: le vaisseau pirate TM 17** — 52
Frédéric Bassot & Didier Guiserix — *Pour les pirates dans Star Wars.*

SCÉNARIOS

▲ **Paranoïa jaune: Celui Qui Désintégrait dans les Ténèbres** — II
Tristan Lhomme — *De la mauvaise influence des lectures.*

▲ **Cthulhu by Gaslight: L'œuf de Saint Georges** — V
Frédéric Blayo & Pierre Lejoyeux — *Un dragon dans le métro londonien?*

▲ **AD&D niv.3: Huis-clos en enfer** — VIII
Denis Beck — *Peut-on faire peur à des joueurs de Donjon?*

▲ **Chill: Le chant de la baleine morte** — XIII
Daniel Freyermuth — *Jules Verne est de retour.*

◆ **Guet-Apens: Les Templiers de Delincourt** — 97
Jean-Jacques Petit — *Au feu les Templiers.*

● **Advanced Squad Leader: Quiproquo** — 98
Omar Jeddaoui — *Par le champion de France.*

◆ **Cry Havoc & Samouraï: Blanche est la route du port** — 100
Stéphane Jacques — *Occidentaux et orientaux.*

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ **Bâtisses et artifices: les nécropoles** — 74
Cyril Rayer & Brigitte Brunella — *Visitez la villa Mon-Repos.*

◆ **Figurines historiques: le 25 mm plastique** — 86
Jean-Baptiste Dreyfus — *Moins chères que le plomb.*

● **Le plan d'opération (suite et fin?)** — 94
Jean-Baptiste Dreyfus — *Pour devenir meilleur stratège.*

CRITIQUES

▼ **Sur un plateau: The fury of Dracula** — 78
André Foussat — *Il revient et il n'est pas content!*

▼ **Sur un plateau: Guillotine** — 80
Frank Stora — *Procès contradictoire.*

◆ **Guet-Apens** — 96
Claude Amardeil — *Entre wargame, figurine et jeu de rôle.*

RUBRIQUES

■ **Nouvelles du Front** — *Calendrier, clubs, potins...* — 6

■ **Kroc le bô** — *BD de Chevalier Ségur.* — 8

■ **Inspirations** — *Ciné, BDs, bouquins SF.* — 16

■ **Têtes d'Affiche** — *Les nouveaux jeux déballés.* — 32

▲ **Devine qui vient dîner ce soir...** — *Laelith: la source de Garêmond.* — 72

◆ **Métalliques** — *Dernières nouvelles du plomb.* — 87

■ **Ludotique** — *Wargames sur micros et minitel.* — 102

■ **Petites annonces** — *Elle est belle ma petite annonce !* — 104

■ **Couverture** — *Jean-Michel Nicollet.*

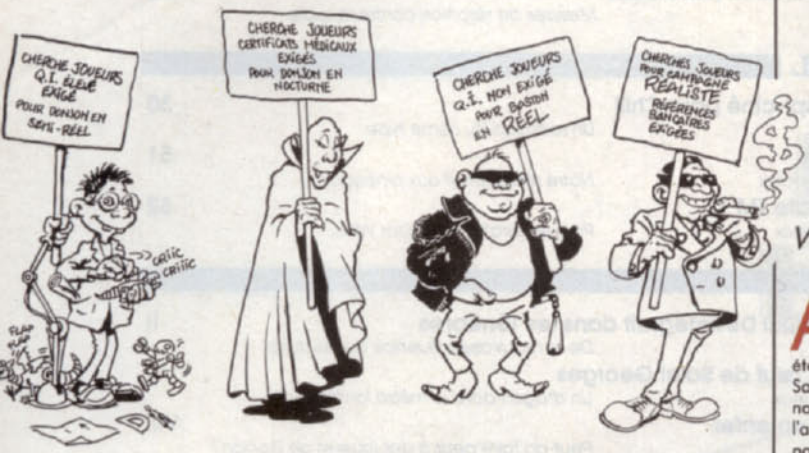
Notre beau bulletin d'abonnement est en page 100. Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...
Attention: La page 128 de ce numéro se trouve sur le 36.15 CASUS.

Ce numéro n'est complet qu'avec l'encart publicitaire sur le serveur minitel Casus Belli.Ainsi qu'avec le questionnaire "Casus Belli écho" destiné à nous faire connaître votre avis sur Casus Belli. Tous deux au centre de ce numéro

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : la Vallée des Rois est édité par Jeux Descartes, AD&D est édité par TSR (licence Transecom), Chill est édité par Schmidt, l'Appel de Cthulhu est édité par Chaosium (licence Jeux Descartes), Paranoïa est édité par West End Games (licence Jeux Descartes).

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

CASUS BELLI N°45. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2ème trimestre 1988. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1988. **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. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétaire : Valérie Taurre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Didier Guiserix, Pierre Koernig, Eric Larnoy, Jean-Michel Nicollet, 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 Nadine Mayorga. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux. **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.





(ph. J.B.)

Sandy Petersen dédicace L'Appel de Cthulhu. (ph. J.B.)

Si pendant des années nous avons pu discuter du contenu de Casus avec les joueurs rencontrés lors des conventions, vous êtes maintenant si nombreux qu'il devenait nécessaire de donner à tous le moyen de clamer ses goûts et ses opinions. Ne ratez pas cette occasion, et renvoyez-nous vite le sondage placé en encart central, dûment rempli!
En encart également, tout sur le tout nouveau service télématique 3615 Casus qui entrera en fonction avant l'été. Son objectif est d'être un outil rapide d'information et de contact.
Et le journal lui même? Comme à son habitude, il continue de muter. Dans ce numéro apparaissent: d'abord le courrier des lecteurs, ensuite un système de symboles destiné non à juger les jeux, mais plutôt à en donner la "couleur", et enfin une façon nouvelle de présenter les jeux de rôle récents, l'article critique s'additionnant d'aides de jeu et d'un scénario "de découverte" (en plus des scénarios de l'encart, bien sûr).
Voilà, maintenant en route vers de nouvelles aventures où jamais le dé du joueur n'a posé le pied.

Joe Casus & Annabella Belli

Vacarmes de salon...

A quoi pourrait bien ressembler la manifestation de jeu idéale ? Il semble que la réponse n'ait pas été apportée, cette fois encore, par le Salon des Jeux de Réflexion, malgré de notables améliorations par rapport à l'année précédente. La grogne des exposants, organisateurs d'animations ou participants aux compétitions n'a guère diminué. Toutefois, si l'on excepte l'ennemi commun, le vacarme, l'édition de cette année a « bien plu » au joueur venu en simple visiteur, et c'est déjà quelque chose...

Le parcours du visiteur

Une fois acquitté son droit d'entrée, non négligeable, notre visiteur tombait souvent sur Greg Stafford, boss de Chaosium sur le stand Oriflam, ou sur Sandy Petersen, auteur de L'Appel de Cthulhu, invité par Descartes. Tailler le bout de gras dix minutes avec ces stars, dont la conversation ne manque pas de piquant, donnait déjà la sensation de ne pas être venu pour rien. Plus loin, quelle satisfaction de voir Full Métal Planète sur le stand Ludodélire. OK, ce n'était qu'une maquette, mais ça aide à garder la foi ! Et si certains éditeurs boudaient le salon, comme Transecom, Hexagonal, IT ou Parker, la plupart des jeux disponibles étaient visibles sur l'un ou l'autre stand, ou mieux : en cours de partie sur l'aire de démonstration. Beaucoup de démos, tout au long du salon, furent d'ailleurs animées par les auteurs, dont certains finirent la semaine aphones. Enfin, autre occasion de discussion, la tournée des stands des magazines, tous présents bien sûr, où il était toujours agréable de donner son avis en direct à ceux qui les font. Pour peu que notre visiteur soit amateur de modèles réduits, il terminait sa journée repus d'images et d'idées.

L'animation

La grande innovation de l'année consistait en un vaste espace central, où des dizaines de tables se prêtaient tant aux démonstrations qu'aux tournois. A part quelques moments creux, cette zone contribua à chauffer l'atmosphère au moins autant que les essais de réacteurs miniatures. Contrairement à l'an passé, les gens de la régie ne criaient plus, mais parlaient normalement... dans un ampli Marshall 100 watts. Sur une quinzaine de tournois organisés en principe par les éditeurs, neuf furent délégués à l'association (à but hégémonique ?) Belphégor, qui s'en est plutôt bien sortie en totalisant 800 participants (trois fois plus que prévu), et 1 extinction de voix. Gênés par le bruit, et par la foule pour les tables proches des allées, les joueurs ont tout de même réussi à s'investir dans leurs parties. Ce qui prouve que grande est la magie du jeu de rôle (ou bien celle du MJ, sur qui reposait une bonne part d'improvisation lors du Cthulhu, dont le scénario ne tenait pas la route). Ces activités furent pimentées des habituelles guerres de clochers et rivalités individuelles ou d'associations, jeu de diplomatie grandeur nature dont le salon est un champ de bataille très prisé.

Les exposants

Ce sont eux qui se posent le plus de questions à l'issue de ce salon. Ni rencontre professionnelle, ni véritable vitrine d'initiation pour un public de curieux qui seraient venus exprès pour les jeux, cette manifestation revient cher. En général, les exposants sont là pour leur « image », mais que vaut d'être présents là où manquent les plus gros éditeurs et d'autres plus petits ? Ces abstentions nuisent à la représentativité, donc à l'impact. De plus, cette année, arriver jusqu'au département « Jeux de Réflexion » constituait un vrai parcours d'obstacles labyrinthiques, que peu de journalistes ont parcouru, qu'aucune caméra n'a franchi. Bref, investir dans l'image n'était guère probant. La vente directe ? Contrairement à toute logique, éditeurs et distributeurs étaient mélangés, créant des conflits inutiles et néfastes. Si l'on ajoute à cela 10 jours de grosse fatigue au milieu des bruits d'hélicos, des sifflets de trains, des fumées de réacteurs et de chaudières à vapeur, alors que pendant ce temps, le travail s'accumule sur votre bureau, on comprend que l'idée unanime des exposants soit : « ...et si nous faisions une convention sympa entre nous, axée sur l'initiation de tous et sur des animations originales ? ».
Les plus mal lotis furent les magazines (mis à part J&S et Casus) qui se retrouvèrent, avec la Guilde de Bretagne, dans un couloir collé au fond du salon, tournant le dos au reste, que ne visitèrent que les plus fureteurs, surnommé « le trou du cul du salon » par ses malheureux habitants.

Nouvelles du Front

Paris

Salon des Jeux de Réflexion



Florian Deleporte, premier maître pour l'Appel de Cthulhu. (ph. Belphégor)



Figurines 25mm : Coupe de France Empire sur les Aigles. Le second, Michel Ouali (FdL) qui fut champion d'Europe l'année passée, et le vainqueur, Pascal Vivier (GCE). (ph. Belphégor)



Cthulhu. Première des joueurs, Patricia Croquet reçoit sa coupe sous l'oeil hilare de Sandy Petersen. (ph. Belphégor)



Figurine 15mm : après une partie tendue, les deux finalistes se font la bise (on ne voit pas les dagues empoisonnées). Marc Dodinot, second, et Frank Lebrune, vainqueur. (ph. Belphégor)



Omar Jeddaoui, vainqueur à Squad Leader et premier au championnat de France de wargame. (ph. Belphégor)



Laurent Tremel, premier maître du tout nouveau Vallée des Rois. A droite, l'auteur du jeu, Christian Caroli. (ph. Belphégor)



La coupe remise au premier maître de Stormbringer, Henri Flottes de Pouzol, par mister Greg Stafford. (ph. Belphégor)



Greg Stafford et le joueur gagnant de RuneQuest, Gilles Rousseau. (ph. Belphégor)



Le vainqueur de Blood Bowl : Georges Gil. (ph. Belphégor)



Rêve de Dragon. Denis Gerfaud avec les deux gagnants, maître et joueur. (ph. Belphégor)

Blood Bowl. Les combats se jouent aux dés, mais tout à l'heure, une des équipes va craquer et foncer vraiment. Banzaï. (ph. Nataly Geseli)




LES TERRIBLES AVENTURES DE
KROC-LE-BO
KROC=5 EXP.
HÉ MAX! INSCRIS MOI UN JEUNE DRAGON! J'DOIS CHANGER DE NIVEAU NORMALEMENT!
TRÉSOR?
AUCUN!
MMMH!... TU PASSES AU 137e NIVEAU MAURISSON!
CLUB DES GROS BILL KILLER
OÛAAH SUPER 137e NIVEAU!! L'EXPÉRIENCE QUE J'ME TAPE! OÛAAH!
!?!
UN GOB ET UN VIOLON!
CINQ POINTS D'EXPÉRIENCE!
TRÉSOR?
!?
UN BOUTON DE CULOTTE MAGIQUE +1!! C'EST RARE, DONNE!
PAS DU TOUT, OFFRONS LE À NOTRE DIEU, JE M'EN CHARGE!
NON, C'EST MOI QUI L'AI TROUVÉ, JE LE GARDE!
HEEE HEEE HEEEE
À MOI!
C'EST MAGIQUE! C'EST POUR MOI!
OH L'OITRE! TU PORTES DES ROBES D'ABORD!
MERCI L'EXPÉRIENCE!
CHEVALIER SEIGNEUR '95
FIN

Auteurs

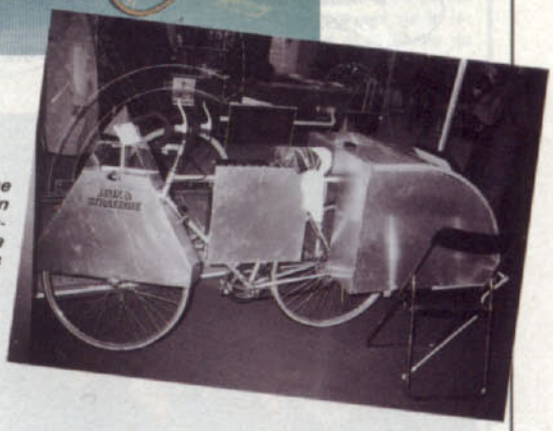
Malgré une très forte participation d'auteurs aux démonstrations, leurs efforts et leur présence furent un peu éclipsés par l'aura des deux sympathiques Américains de Chaosium. Cependant, se retrouvant tous ensemble sur l'aire de démo, il est apparu qu'ils étaient finalement assez nombreux. A côté de tous les « anciens », de l'équipe de Légendes qui vient encore de s'agrandir, l'émergence toute récente d'éditeurs comme Siroz Production (Zone, Universom), Editions Dragon Radieux (Atlas de Trégor, Empires et Dynasties), Speel (L'arc et la griffe), Avril et Floréal (Guillotine), ACAL (Rio Bravo), Aujourd'hui Communication (Trauma), commence à dessiner une véritable famille de gens se connaissant, appréciant d'échanger idées ou collaboration. Un sentiment nouveau qui débouchera peut-être sur des réalisations concrètes. On le souhaite.

Débriefing

Malgré l'aspiration à une convention autonome du jeu de simulation, commune à tous les exposants, la participation au salon de l'an prochain reste programmée, même s'il est évident qu'en cas d'existence de deux grosses manifestations, certains seraient financièrement obligés de choisir. Mais il est certain que pour faire le plein, le salon 89 se devra d'évoluer, plus encore que cette année. Les exposants ne badineront plus sur l'emplacement ou la facilité d'accès ou la signalisation, et devront par contre faire travailler leur propres méninges pour inventer des animations spectaculaires tournées vers le public des profanes, bien distinctes de celles destinées aux joueurs chevronnés (tournois, mais aussi démos de jeux rares, complexes ou en cours de test, concours, etc...). ■



Valérie, notre écuyère sur l'engin-griffonde Casus. (ph. J.B.)



Qui a volé une roue de l'engin de Jeux et Stratégie. (ph. La Légende des Mythes).

interview

Deux Américains à Paris

Invités respectivement par Oriflam et Jeux Descartes, ils ont été un pôle attractif de ce salon. Ils ?... Greg Stafford, boss de Chaosium et auteur de Pendragon entre autres, et Sandy Petersen, auteur de l'Appel de Cthulhu mais aussi du système de Ghostbusters, en partie repris dans Star Wars. De personnalité très différente, ces deux complices ont en commun une culture et un goût de la discussion qui ont réjoui leurs interlocuteurs jusqu'à des heures avancées de la nuit.





Casus Belli : *Sandy Petersen, comment en arrive-t-on à créer l'Appel de Cthulhu ?*

Sandy Petersen : *Cela part d'un goût pour les jeux de simulation qui remonte très loin. Etant gosse, j'avais trouvé, dans un placard, un jeu étrange appartenant à mon père, où manquaient les règles et certainement pas mal de pièces. Je me suis amusé à réinventer ce que pouvait signifier ces chiffres et ces symboles mystérieux sur les pions et la carte... Et puis un jour, j'avais alors 13 ans, je suis tombé sur ce jeu, Gettysburg, dans une boutique. J'ai supplié mon père de me l'acheter et par la suite, j'ai fait de nombreuses fois les 50km qui me séparaient de la boutique jusqu'à ce que je possède tous les jeux Avalon Hill, les seuls qu'elle distribuait... A 17 ans, en dernière année de High School, mes copains me firent découvrir « l'autre » éditeur, SPI. Hormis quelques détours vers certains jeux de plateau, j'étais donc exclusivement joueur de wargames, ce qui explique que je continue à les pratiquer aujourd'hui.*

L'année suivante, en 73, j'avais alors 18 ans, je suis tombé sur un prof qui avait la toute première édition de Dungeons & Dragons. Cette version, tirée à 1000 exemplaires, était vendue 10$, dans une boite brune, et mon prof avait dû l'adapter pour la rendre jouable, surtout le système de magie ! Quatre ans plus tard, j'ai découvert Chivalry & Sorcery, puis Traveller.

C. B. : *Et votre contact avec Chaosium ?*

S. Petersen : *En 78, j'ai joué au tout premier jeu de Chaosium, White Bear Red Moon ; ensuite au jeu de rôle intitulé RuneQuest, qui avait pour cadre le même monde, Glorantha, et dans lequel j'allais, progressivement, m'investir totalement. C'est un copain, Steve Marsh, qui m'a un jour conseillé d'écrire à Chaosium (c'est amusant, puisque c'est moi qui avait fait découvrir D&D à Steve, qui allait ensuite travailler avec TSR...). J'ai d'abord envoyé une nouvelle créature pour RuneQuest. Puis une autre... Et j'ai reçu une réponse de Greg Stafford, me demandant : « Combien en as-tu en réserve ? », « - Une soixantaine », « - OK, je te les prend ». Chronologiquement, ma première parution fut un papier dans « Different Worlds », à l'époque le magazine de Chaosium. Puis vinrent le « Gateway Bestiary », et l'un des cultes de « Cults of Terror ». J'étais très fier !*

C. B. : *Chaosium a donc créé Glorantha dès le début ?*

Greg Stafford : ...*Avant le début même ! Glorantha existait déjà dans ma tête, et j'avais commencé par en faire le cadre de romans. Mais il m'est apparu que le jeu de rôle me permettrait de développer ce monde de manière bien plus intéressante. J'ai donc créé des jeux basés sur Glorantha et son histoire, et pour en rester maître, j'ai fondé Chaosium dans la foulée.*

C. B. : *Et Cthulhu ?*

S. Petersen : *A cette époque, j'étais étudiant dans l'Utah, pour devenir chercheur en zoologie, plus spécialement en entomologie. Mais j'avais aussi une idée en tête, que je trouvais peut-être un peu trop gonflée : faire un nouveau monde pour RuneQuest, basé sur l'univers de Lovecraft.*

G. Stafford : *A la même époque, j'avais d'ailleurs commencé à travailler sur un jeu intitulé « American Gothic ».*

S. Petersen : ....*Apprenant cela, je demandais si je pouvais le tester. Ce à quoi Greg m'a répondu : « Le gars avec qui je le fais est à la traîne. Tu en sais beaucoup sur Lovecraft, tu es enthousiaste, tu respecte les délais : si tu veux, tu fais le jeu ». Après un an de travail, j'arrivais au bout de l'Appel de Cthulhu ! Fin 84, je partais pour la Californie, travailler à plein temps pour Chaosium.*

C. B. : *Vous avez des chiffres pour Cthulhu ?*

S. Petersen : *Euh, de mémoire, en milliers d'exemplaires, 40 au USA, 30 en France, 5 en Allemagne, 10 au Japon, et le jeu vient d'être traduit en Espagne.*

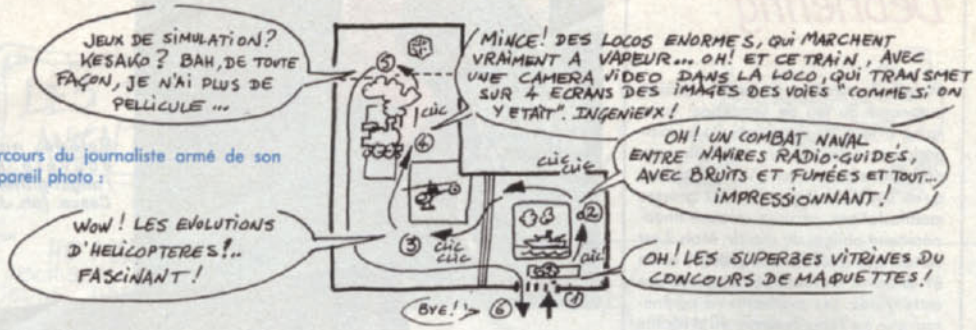
C. B. : *Quels sont vos projets maintenant ?*

S. Petersen : *Le goût de la science fiction, qui vient de mon père, m'a poussé à créer « Empire », un jeu de SF toujours basé sur le Basic Role Playing, le système de Chaosium. Les thèmes militaires et économiques étant déjà couverts, il me restait l'exploration. Empire est un jeu avec peu de combats et beaucoup, énormément de mystère ! Ce jeu est d'ailleurs le prolongement de nouvelles que j'avais écrites plus jeune. Et je dois dire que j'ai plus de plaisir à les rédiger sous forme de jeu que de littérature ! On devrait peut-être donner des cours d'écriture de jeu de rôle...*

G. Stafford : *Il faut dire que Chaosium, de maison d'édition, est devenue un studio de création. Nous avons ainsi conçu le système de Ghostbusters pour West End Games, et nous préparons des suppléments pour RuneQuest ou l'Appel de Cthulhu (Cthulhu dans l'espace) pour Avalon Hill. Je mets également les dernières touches à Prince Vaillant, un jeu de rôle basé sur un classique de la BD, et qui pourrait séduire toute une nouvelle catégorie de joueurs. Prince Vaillant introduit de nouvelles façons de jouer ; le jeu de base est un jeu de rôle « classique », empruntant beaucoup à Pendragon, mais un autre niveau de règle permet de jouer sans meneur de jeu, chacun ayant son script, et les tirages étant réglés par des lancers de pièces de monnaie (pas du simple pile ou face tout de même !). Encore plus axé sur le rôle, j'ai baptisé cette façon de jouer « story telling game ». Sa sortie a tardé car je voulais des illustrations de la BD de Foster, et les originaux sont rares. Après les avoir obtenus au bout de plusieurs mois de recherches, j'ai finalement découvert qu'un type les avait...à 500m de chez moi !*

S. Petersen : ...*C'est vrai, le jeu de rôle rentre vraiment dans les moeurs aux Etats Unis, il fait partie du décor. Les très jeunes le découvrent par leurs parents qui y jouent, comme nous avions découvert les cartes ou les jeux classiques, et s'y mettent tout naturellement. Je crois d'ailleurs qu'on va voir se confirmer trois ou quatre systèmes de jeu vraiment répandus. L'avenir sera peut-être alors aux scénarios, jouables avec l'un ou l'autre de ces systèmes.*

Propos recueillis par Pierre Rosenthal et Didier Guiserix.



Parcours du journaliste armé de son appareil photo :



Attention ! Ceci est une tentative de négociation !



Le 2ème tournoi de l'ouest.

présent

Mureaux

4/5 juin

La Médiathèque des Mureaux, *Aérial* et *les Loups de l'Apocalypse* organisent un **tournoi AD&D** ayant pour cadre un événement historique réel : la prise de Meulan/les Mureaux par Duguesclin en 1364. Vous pourrez aussi participer à de nombreuses démonstrations, ou au concours de figurines. Renseignements auprès de Patrice Grell, Médiathèque des Mureaux, Hôtel de Ville, 78135 Les Mureaux Cedex. Tél : (1) 30.99.92.12, poste 491.

Paris

4/5 juin

Trahison et *Belphégor Association* organisent le **3ème Congrès des Traîtres** de 10h à 20h au 39 rue de Lorraine, Levallois Perret (M° Louise Michel). Au programme : Diplomatie, Civilization, le Lys et l'Aiglon, Tank Leader, Full Metal Planète, Junta, Suprématie... Inscription sur place. Renseignements auprès de Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : (1) 64.68.42.13 ou Xavier Blanchot au (1) 45.48.21.68.

avenir

Jouais Ponchartrain

18/19 juin

Le club de *l'Arche Perdue* organise un

Cergy Pontoise fait un Killer version O.N.U.

Le début de l'histoire : une assemblée internationale sur le désarmement. Les participants : 38 délégations de 5 personnes. Le lieu : le campus de l'Essec, piraté par le club de la Dragonale du Fou. Le résultat : les Turcs ont évincé tour à tour les Suédois, puis les Russes. Et la paix dans tout ça ?



(ph. Philippe Muscat)

Morlaix : 2ème tournoi de l'ouest

Ce sont les 23 et 24 avril, au couvent des Ursulines et organisé par la Guilde des Egorgeurs de Trolls, que s'est déroulé le 2ème tournoi de l'ouest. On y a joué à AD&D, Maléfices, Cthulhu et JRTM. Les participants étaient nombreux, les gagnants ravis et tout le monde a promis de se revoir l'année prochaine.

Stratèges & Maléfices mettent en scène l'héritage du patriarche.

Le 19 mars 1927, le Patriarche se sent mal et fait appeler tous ses « amis ». Mais le partage tant attendu va se révéler plein de surprises, entre les agissements de la Mafia, et la découverte de l'existence d'un mystérieux trésor aztèque.

Dans un grandeur nature, méfiez-vous même du vin de messe.

Bouffémont et les Monolithes 88 accueillent le légendaire championnat

Ce sont les 16 et 17 avril, à Bouffémont et organisé par Les Forgerons de l'épée, que s'est déroulé le tournoi des Monolithes 88. Le premier jour, en dehors du tournoi Chill, fut l'occasion, avec la Guilde des Légendes, de réaliser le désormais traditionnel Championnat de France de Légendes, récompensé de nombreux lots. Le second jour fut consacré à SuperGang, Full Métal Planète et Mai 68. Les participants étaient nombreux, les gagnants ravis et tout le monde a promis de se revoir l'année prochaine (sauf évidemment le championnat Légendes, qui change de localité chaque année).

Championnat de Légendes. Un prix approprié pour récompenser les meilleurs (maître et joueurs) : le port-folio de notre rédac-chef préféré.

Gradignan célèbre les Stratèges 88

Ce fut du 1er au 6 avril, à Gradignan, sous un chapiteau, et organisé par La Guilde des Mammouths Maudits, que s'est déroulé le tournoi des Stratèges 88. On y joua à AD&D, Cthulhu, JRTM, SuperGang, etc... Il y eut un concours de peinture de figurines, et le club des Centurions du Sud-Ouest assura des démonstrations de batailles Antique et Premier Empire. Patrick Durand-Peyrolles vint aussi montrer son nouveau jeu : Empires & Dynasties. Les participants étaient nombreux (plus de 300), les gagnants ravis et tout le monde a promis de se revoir l'année prochaine.



grandeur nature d'ambiance Légendes Celtiques, par équipe de 7 joueurs. Renseignements auprès de Philippe Yvorra, 16 rue Marcel Rivière, 78320 La Verrière. Tél : (1) 34.61.18.05 ou (1) 30.51.45.10.

Phalsbourg

18/19 juin
Le club de jeu d'histoire de la garnison de Phalsbourg organise un **tournoi de jeu napoléonien,** en 25 mm. Les deux poules joueront sur la règle des Aigles et celle de Newbury Fast Play. Contactez Jean-Christophe Raguet, 31 rés. des chasseurs, 57370 Phalsbourg. Tél : (16) 87.24.21.92.

Paris

Porte de Versailles
19 juin
Le Salon de la Presse aura lieu du 17 au 19 juin au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Le rapport avec les jeux de simulation ? Et bien la possibilité de rencontrer la rédaction de Casus Belli, le 19 juin, de 15h à 18h sur le stand d'Excelsior Publications, allée G. Amenez votre numéro de Casus, vous aurez droit à une réduction sur le billet d'entrée. Les autres subiront le courroux du Barbare Déchaîné.

Bordeaux

25/26 juin
C'est à deux pas de Bordeaux, à la Forteresse du Prince Noir de Blanquefort, qu'aura lieu un **grandeur nature médiéval** en costumes d'époque. Renseignements et inscriptions auprès du *Joker d'As*, Georges Goetz, au (16) 56.52.33.46 ou du C.I.J.A., Daniel Auclert, au (16) 56.48.55.50.

Tarbes

25/26 juin
Le club *Stratégies et Sortilèges*, avec l'aide de la boutique *Le Joueur*, organise un **tournoi sur Rêve de Dragon, Stormbringer et Bushido.** Renseignements en téléphonant le week-end à Pascal : (16) 62.93.35.63.

Paris

27 juin/1er juillet
La Direction Départementale de la Jeunesse et des Sports de Paris, en collaboration avec le Département des Sciences du Jeu de l'université Paris XIII, le centre d'animation du 6ème arrondissement de Paris et les éditions Gallimard Jeunesse organisent un **cycle d'information et de formation aux jeux de réflexion.** Celui-ci s'adresse plus particulièrement aux animateurs de centre de jeunesse, aux bibliothécaires, aux ludothécaires, etc... Renseignements auprès d'Odile Raviot, Direction départementale de la jeunesse et des sports de Paris, 6-8 rue Eugène Oudine, 75013 Paris. Tél : (1) 45.84.12.05.

Troyes

3/8 juillet
La Geste du Chaos organise une **convention** comportant des tournois de jeu de rôle (AD&D, Cthulhu, Stormbringer...), des semi-réels, avec de très nombreux lots. Pour tous renseignements et inscriptions, contactez Samuel Ringoir, 2 bis rue Cautalon, 10000 Troyes. Tél : (16).25.79.53.45.

Parthenay

6/17 juillet
Le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP) organise un grande première : **un grandeur nature par jour,** avec *Paradoxes, les Nuits de Ludos, Atemporels, la Guilde de Bretagne, les Semaines de l'Hexagone, le Fief du Dragon Diplomate, Stratèges & Maléfices*, etc... Contactez Thierry Leroux, FLIP, 7 rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél : (16) 49.94.03.77.
L'association *Paradoxes* nous prévient de son côté que son grandeur nature aura lieu les 16 et 17 juillet, le thème est médiéval et prolonge « Le fils prodigue », l'aventure de l'année dernière. Contact Paradoxes : 27 Bd Malesherbes, 75008 Paris. Tél : (1) 42.66.56.00.

Belfort

9/10 juillet
L'association *Paradoxes,* avec le concours de la boutique *Fantasmagorie,* organise un **grandeur nature médiéval « semi-historique »** dans les fortifications de la ville. Contactez Paradoxes au 27 Bd Malesherbes, 75008 Paris. Tél : (1) 42.66.56.00.

Tarascon sur Ariège

10/31 juillet
L'Association Française de Vacances Ludiques organise un **camp d'adolescents dans l'Ariège.** A côté des activités traditionelles (randonnées, équitation, canoé), vous jouerez à Cry Havoc, Blood Bowl, JRTM, Légendes, Harnmaster, Cthulhu, Stormbringer, etc... Téléphonez au (1) 69.48.33.36 après 19h.

Vercors

13/21 juillet
La Compagnie Française des Ludophiles, associée à la boutique *Moi-Jeux* de Valence organise un **grandeur nature,** sur un thème « Cthulhu-Maléfices », dans le Parc Naturel Régional du Vercors. La participation devrait être de l'ordre de 800 F. De plus amples renseignements en contactant Franck au (1) 30.73.27.21.

Renaix (Belgique)

Le club du *Dédale du Sombre* organise un **grandeur nature** axé sur la légende du roi Arthur et la Quête du Saint Graal, qui s'appellera Avalon Hills. Pour tous renseignements contactez François Rose, 13 boulevard des fusillés, 9600 Renaix, Belgique. Tél (depuis la France) : 19.32.55.21.95.68, (depuis la Belgique) : (055).21.95.68.

Strasbourg

30/31 juillet
Le CLAS« A », la compagnie du GRAAL, et les boutiques *Philibert* et *Excalibur,* organisent un **grandeur nature médiéval fantastique** à 30 km de Strasbourg. Inscriptions et renseignements auprès de Philibert, 12 rue de la grange, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.32.65.35.

Vercors

1/16 août
Le Groupe d'Animation, d'Education et de Loisirs *(GAEL)* organise un **stage ludique** pour les plus de 16 ans, couple et famille. Au programme : jeux de rôle, wargames, jeux de société, grandeur nature, murder party. Le tout dans une maison d'accueil agrée du Vercors. Contact auprès de Rêve de Jeu, GAEL 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tél : (16) 78.60.88.49 (heures de bureau) ou (16) 78.38.25.41 (après 20 heures).

enfin près de chez vous :

LA BOITE A ROLES

jeux de rôles ... accessoires ... figurines...
tout ce que vous désirez, au meilleur prix
joueurs et fanatiques,

Philippe "chaotic dwarf" vous attend



du mardi au samedi :
9h°° ~ 12h°° & 14h°° ~ 19h°°
dimanche · 9h°° ~ 12h°°
rue de verdun
quartier de ferrières
13 500 MARTIGUES

Sir Joe, ne vois-tu rien venir ?

Mens en Trièves

13/14 août

Le club *Au Bonheur des Striges* organise un **grandeur nature médiéval fantastique.** Inscriptions et renseignenemts au (16) 76.21.95.77.

Rennes & Morestel

Vacances d'été

Les Semaines de l'Hexagone sont maintenant une institution ! Leur principe : permettre aux joueurs simulationistes de passer quinze jours pleins en assouvissant leur passion. Les séjours de juillet ont lieu à Rennes, du 2 au 16, et du 16 au 30. Ils sont plus orientés wargames, mais les joueurs de rôle et de grandeur nature ne sont pas oubliés, grâce à la Guilde de Bretagne. En août, rendez-vous à Morestel (Isère) du 30 juillet au 13 août, ou du 13 au 27 août dans le fief du Dragon Radieux. Evidemment là aussi jeux de rôle, grandeur nature et wargames, plus un atelier « costume médiéval ». Une nouveauté cette année : un séjour au mois d'août en Bretagne (Dinan) avec chaque semaine un nouveau contingent.

Pour les infos sur Rennes et Dinan, appelez au (16) 99.59.45.38, sur Morestel au (16) 74.80.27.46 (demandez une personne s'occupant des Semaines). Renseignements généraux auprès de Xavier Jacus, 37 route Nationale, 55200 Lerouville. Tél : (16) 29.91.35.07.

En direct de la rédaction...

Chers organisateurs, comme nous, vous souhaitez le succès le plus vif à toutes vos manifestations. Pour que nous puissions en faire écho à temps et de la meilleure manière, permettez-nous de vous rappeler la démarche à suivre :

— Contactez-nous au moins trois mois à l'avance. Vu notre rythme de parution, il arrive assez souvent que vous nous envoyez une annonce alors que notre numéro est déjà chez l'imprimeur. Nous les reçevons, mais comment passer votre annonce pour le 20 mai quand notre journal paraît le 29 ?

— Surtout, écrivez-nous (lisiblement s'il vous plaît), et évitez de téléphoner. Non pas que vous nous dérangiez, mais vous risquez de tomber sur la mauvaise personne, en plein travail, et qui va prendre votre annonce en vitesse sur un bout de papier. Ce dernier aura alors toutes les chances d'être incomplet (parce que vous aurez oublié un détail sur le moment) et surtout ensuite mal relu, amenant parfois des surprises sur les numéros de téléphone.

Merci !



EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Alain Paris

● Cet auteur de science fiction (entre autres) nous prépare un cocktail original : la parution au Fleuve Noir, à partir du mois de juin, d'une série en 4 volumes -*Le Monde de la Terre Creuse*- qui servira de cadre à un jeu de rôle : **Svastika, le Millénaire Noir.** Le jeu sera présenté au festival de Clermont-Ferrand, à la mi-novembre.

Aquila

● Que ce sympathique éditeur de murs et accessoires en plomb pour les figurines 25mm nous excuse. Ses produits ne sont pas aussi cher que nous l'avions annoncé, et en plus, on peut se les procurer au détail. Pour tout renseignement, adressez-vous à votre pharmacie habituelle.

Aujourd'hui Communications

● **Bounty Killer** est un magazine consacré aux jeux d'aventures interactifs. Il contiendra aussi des BDs (dont vous êtes le héros) et devrait paraître à la mi-juin.

Cible

● Le jeu **Rio Ranchos** permet, sur un plateau, de régler les durs problèmes de l'ouest à coup de duels et autres expédients. Les auteurs nous demandent de vous communiquer ces quelques erratas :

1) sur la feuille « descriptif des cartes », il faut lire : Cartes à dos rouge : achetées. Cartes à dos vert : piochées.

2) dans le livret de règles, paragraphe « Tableau des convois », lire : 11 et plus (à la dernière ligne).

Vous pouvez vous procurer le jeu pour 150 F. frais de port compris chez Cible/Acal, 25b Allée de Vilgénis, 91370 Verrières-Le-Buisson.



CJR

● Cette compagnie, après la piste de dés, et les plateaux effaçables, nous prépare un **écran universel.** Il aura des pochettes transparentes, pour mettre les tableaux de vos jeux préférés.

Croc

● **La piste des Drakkars** est un nouveau scénario pour Bitume.

Dragon Radieux

● Cet éditeur vous a menti, **l'Atlas de Trégor** ne fait pas 100 pages, ou 108, mais bien 116.

● Le premier supplément pour Empires & Dynasties ne sortira qu'en septembre. Il faut laisser se reposer un peu l'auteur qui n'avait pas dormi depuis deux mois pour sortir son jeu à temps.

Hexagonal

● **Les Rangers du Nord** est la traduction d'un livret d'aventures pour JRTM.

● **Les Contes de la Compagnie de la Veuve Noire,** des scénarios pour Battletech, seront là fin juin.

Jeux Actuels

● Pour la fin juin, un scénario Chroniques de Lynais : **La Vierge d'Istria.**

Jeux Descartes

● Eh oui, **Star Wars** est chez l'imprimeur au moment où j'écris ces lignes. Et il devrait être dans les boutiques lorsque vous lirez ces lignes, en même temps que le **JD+ n°3** spécialement consacré à ce jeu, et qui avait vu sa sortie retardée de deux mois pour les raisons que l'on devine.

● Programme extrêmement chargé jusqu'au vacances pour cette maison d'édition. Voici, par ordre d'apparition, ce que est déjà sorti, et ce que vous devriez voir bientôt : **Guet-Apens** (le nouveau jeu de Jean-Jacques Petit, déjà paru, voir en fin de journal), **Le Charognard** (scénario Table Ronde, paru), **Les Bleus du Secteur MIT** (scénario Paranoïa, paru), **Zone Mortelle** (le supplément à Blood Bowl), **Folies viennoises** (scénario Maléfices), **La Longue Traque** (scénario Légendes Celtiques), **Warhammer** le jeu de rôle fantastique, **James Bond,** ouf...

Ludodélire

● Eh oui, **Full Metal Planète** est chez l'imprimeur au moment où j'écris ces lignes. Et il devrait être dans les boutiques lorsque vous lirez ces lignes.

● **Tempête sur l'Echiquier** devrait venir un peu plus tard.

Ludosud

● Cette société importe des wargames espagnols, aux boites laides, mais aux thèmes originaux. Nous devrions bientôt voir *Espana 36, Guadalajara, la Marcha sobre Madrid, Brunete.* Tous renseignements auprès de Ludosud, 7 rue Etienne Jodel, 66750 St Cyprien Plage.

Oriflam

● C'est promis, **Tank Leader** doit être dans vos boutiques...

● Quant au **Maître des Runes,** l'écran de RuneQuest et son livret de 96 pages, vous le verrez bientôt.

● **Hawkmoon** est retardé jusqu'à début juillet. A ce sujet, les livres de la « Saga des Runes » (de Michaël Moorcock) devraient être réédités à partir de septembre chez Presses Pocket, sous le titre : *La Légende d'Hawkmoon.*

● Enfin, le magazine **Broos** devrait voir le jour à la mi-juin. 48 pages, 30 frs, il sera consacré aux jeux Oriflam. Le premier numéro sera malgré tout orienté très RuneQuest, avec des articles sur les Dieux de Glorantha, les Elfes et la magie des Elémentaires.

(Note de notre secrétaire de rédaction au rédacteur en chef : Dis, si Oriflam utilise Elémentaire au lieu d'Elémental, est-ce que nous pourrons continuer d'utiliser orc au lieu d'orque ?)

Prince August

● On avait oublié de vous en parler le mois dernier, c'est notre très grande faute. Les figurines de la **série Mithril** pour Les Terres de Milieu sont parmi les plus belles figurines 25 mm du monde. Mais oui !



Les Seigneurs de la Guerre

● Cette règle pour jeu de figurines (dont nous parlerons dans notre prochain numéro) voit déjà la parution d'une première campagne pour l'époque médiévale. Renseignements auprès de Jeux de Guerre Diffusion au (1) 42.27.50.03.

Shaddam

● On vous redit un mot de ce jeu de space opera joué par correspondance. Avec ses trois tours par mois, son mini-zine, sa possibilité de passer ses ordres par minitel, il serait dommage de ne pas se laisser tenter. Renseignements auprès de Marie-Claude Gordi ou Rémi Pelletier, 203 sq Renoir, 78190 Trappes. Tél : (1) 30.64.73.51.

Siroz Productions

● Le troisième volet de la série Universom est encore plus destroy : **Berlin XIII.** Toujours des règles, un monde et un scénario.

SPEEL

● Cette nouvelle société a co-édité **L'Arc et la Griffe** avec la Socomer (GRAAL), et nous prépare **Kabbale,** le jeu de rôle qui devait voir le jour chez Les Elfes. On appréciera la volonté de l'éditeur à faire plaisir aux joueurs : pour qu'ils disposent de *L'Arc et la Griffe* lors du Salon des Jeux de Réflexion, il a estimé que la nouvelle présentation, sur laquelle les auteurs travaillaient depuis un certain temps, n'était pas indispensable et à fait paraître un produit pour le moins assez laid. Mais après tout, seules les règles comptent n'est-il pas ? Le dessinateur (assez bon) aurait peut-être aimé voir son nom sur le livre, et les auteurs le fruit de leur travail mieux présenté. Une deuxième édition « améliorée » devrait nous être livrée bientôt, espèrent-ils.

Transecom

● Vitesse démultipliée pour cet éditeur, qui après avoir joué la Belle au Bois Dormant, met les bouchées quadruples. Jugez plutôt le programme d'avant l'été ! Pour D&D : les excellents **gazetteers** (GAZ1 et GAZ2) dont nous parlâmes il y a peu, et des **feuilles de personnage.** Pour AD&D : la suite de **DragonLance** (DL3, DL4), le génial **Ravenloft** (I9, gothique à souhait) et des **feuilles de personnage.** Ouf...
● Ah oui : le **Manuel des Monstres** est enfin paru. Mais si !

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● Parution bientôt sous peu (octobre quand même), pour RuneQuest, de la boîte **World of Glorantha.** Indispensable aux Runemaniaques.

Chaosium

● Nous avons vu au Salon des Jeux de Réflexion le nouvel ouvrage de Sandy Petersen, un recueil illustré des monstres les plus typiques de l'Appel de Cthulhu. Superbe ! Il devrait être traduit très rapidement par Jeux Descartes, puisqu'il y a peu de texte, et beaucoup de dessins.



Columbia games

● Après s'être fait connaître par une série d'aides de jeu à un univers médiéval fantastique, le pays d'Hârn, la firme Columbia a publié un jeu de rôle : Hârnmaster. Un nouveau supplément vient de paraître : **Pilot's Almanac,** contenant cartes de navigation, règles navales, de construction de vaisseaux, de tenues d'équipage, de gestion de la marchandise. Une somme !

FASA

● Pour Battletech, **House Marik** est un livret qui décrit la quatrième des maisons qui veulent se partager l'univers.
● La série **Renegade Legion** décrit l'avenir du 31ème siècle, et le combat des Rénégats (associés au Commonwealth) contre l'Empire décadent. Les jeux de cette série sont tous des jeux de combats indépendants montrant les diverses phases des affrontements. *Interceptor* décrivait l'approche d'une planète par les Renégats ; **Centurion,** le nouveau jeu, s'intéresse aux combats de chars anti-grav à la surface des planètes. **Golden Medusa** est un ensemble de 15 scénarios pour Interceptor, **TOG Fighter Briefing** et **Commonwealth Fighter Briefing** sont respectivement la description de 20 nouveaux vaisseaux pour l'Empire et pour les Rénégats (toujours pour Interceptor).

Games Workshop

● **Power Behind The Throne** est le quatrième scénario de la campagne de Enemy Within, pour Warhammer Fantasy Role Play.
● **Mighty Fortress** est un château en polystirène à construire, avec des portes et des échelles en plastique.
● Et pour aller avec ce château, bien sûr, les règles de **Warhammer Siege,** un supplément à WFB et W.40,000 contenant un scénario.
● Quant à **White Dwarf,** il est vraiment devenu le journal de Games Workshop, puisqu'il ne contient plus aucune information, ni même publicité sur des produits autres que ceux de Games Workshop. C'est triste...

GDW

● **Chieftain** est un nouveau module pour la série *Assault.* Il présente les forces néerlandaises et britanniques en RFA.
● Les *Jump Start Games* sont des wargames destinés aux débutants et surtout, prêts à jouer avec le minimum de préparation. Au programme : **Team Yankee,** un jeu contemporain tactique ; **The Great Patriotic War,** jeu stratégique sur le front de l'Est entre 1941 et 1945.
● Enfin, grande offensive sur les jeux avec figurines, avec une volonté de simplicité. **Harpoon** (guerre navale contemporaine), **Command Decision** (2ème guerre mondiale), **Combined Arms** (3ème guerre mondiale), **Johnny Reb** (guerre de Sécession).

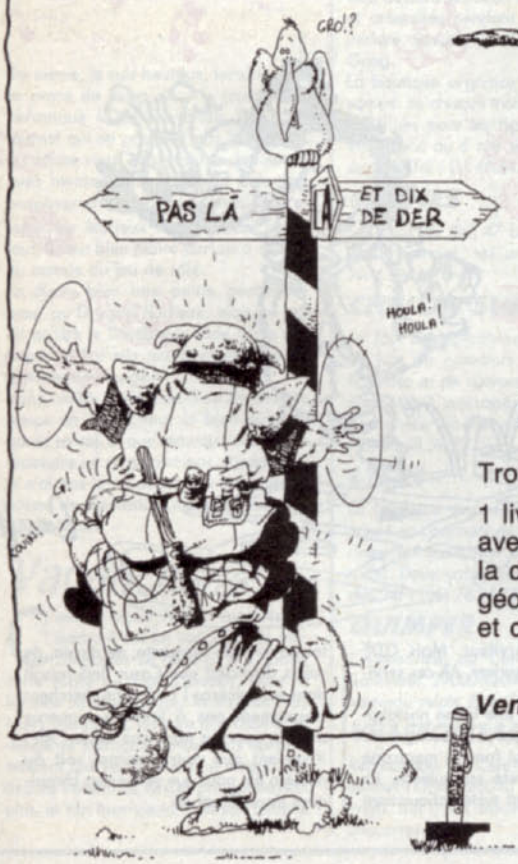
H-Pac

● **Hunter Planet** est, nous semble t'il, le premier jeu de rôle australien. Le thème : la Terre est devenue un terrain de chasse pour touristes extra-terrestres. Malheureusement pour les joueurs, qui incarnent les chasseurs, le gibier terrestre se rebelle. Ca pourrait être drôle, mais c'est surtout mal présenté et d'un niveau ludique ras-du-sol. Dommage !



ICE

● Pour MERP, **Raiders of Cardolan** est un livret d'aventure contenant trois scénarios. Les premiers suppléments comme *Angmar* ou *Ardor,* qui sont complètement épuisés, ne seront pas réimprimés. S'ils doivent être réédités, ils seront alors aussi réécrits. Quant à *Northern* et *Southern Mirkwood,* ils devraient ressortir sous la forme d'un seul livre (mais aucune date n'est prévue). La nouveauté attendue est la ville de **Minas Tirith,** qui paraîtra sous la forme « Player's Handbook » bien connue.
● Pour Rolemaster, **Mythic Greece** est un gros livre de 160 pages très complet sur la Grèce Antique. En plus des incontournables Dieux et Héros, on trouve pas mal d'indications sur la géographie, sur les pays voisins, sur les coutumes et, bien évidemment, toutes les indications pour créer des personnages grecs avec les règles de Rolemaster ou de MERP. Un livre dans la lignée de l'excellent Robin Hood.
● Pour Space Master, un scénario : **Tales from Deep Space.**



Atlas de TRÉGOR

POUR EVITER LES CHOIX DIFFICILES
A LA CROISEE DES CHEMINS...
ET DONNER PLUS DE RELIEF
A VOS AVENTURES !

Troisième ouvrage concernant le Monde de Trégor.

1 livre de plus de 100 pages, d'une présentation soignée, avec couverture quadri, comportant :
la description complète des trois royaumes de Trégor : géographie, économie, écologie, accompagnée de 31 cartes détaillées et de nombreux plans et illustrations.

Prix public 140 F Sortie : Avril 88

Vente par correspondance (port 10 F) ou en magasins spécialisés.

EDITIONS DRAGON RADIEUX
LE CHARBINAT
38510 MORESTEL



Leading Edge

● La firme qui a produit Phoenix Command et Living Steel nous propose **Dragonstar Rising,** un jeu de combat entre hommes en tenues de combat robotisées. Ca va faire mal...

New Infinite Productions

● Eh oui, des scénarios pour Cyborg Commando. CCM1 : **San Francisco Knights,** CCM2 : **Film at eleven.** Plus des livres de science fiction racontant la vie passionante des exterminateurs d'aliens. A part ça, Gary Gygax cherche des collaborateurs qui auront « l'honneur » de lui écrire des scénarios pour Cyborg Commando.

Palladium

● La série Robotech (le jeu de rôle) continue à s'étendre. Avec Robotech IV : **Southern Cross** (un livre de référence) et **Ghost Ship** (un scénario). Bientôt prévus les volumes V : **The Invid Invasion,** et VI : **The Sentinels.**

Panther Games

● **Warlords** est un jeu d'alliance qui reprend les principes de Diplomacy, mais avec des règles militaires et politiques plus « sérieuses ».

Steve Jackson Games

● Pour Car Wars, l'**AADA Vehicule Guide vol.2** propose 130 nouveaux véhicules « prêts à détruire ». Bientôt : **AADA Road Atlas and Survival Guide vol.5 : the Midwest.**
● Quant à GURPS, il est prévu **Gurps Space, Gurps Space Atlas** et **Harkwood** (une aventure pour Gurps Fantasy).

TSR

● Le WG7 **Castle of Greyhawk** est paru. C'est une collection d'aventures de différents niveaux dans un château dont le sous-sol est habité par un illusioniste puissant qui a inventé un Générateur Aléatoire de Monstres. Finalement, les fidèles lecteurs de Casus Belli pourront se dire que les Français peuvent être aussi débiles que les Américains quand ils le veulent.
● Quant à Orcus, depuis que le module H4 est annoncé, impossible de le joindre...

Victory Games

● Mark Herman n'est plus le PDG de Victory Games (cf. interview dans CB n°39). Il est maintenant conseiller en wargames, simulations et stratégies auprès du Pentagone, où il a rejoint James Dunningan, le fondateur de SPI. Nous espérons que les futurs gouvernements français ne nous enlèveront pas Laurent Henninger et Frank Stora.

West End Games

● **RAF** et **Air and Armor** sortent sous une nouvelle présentation, mais les jeux restent inchangés.

POLITIQUE...POLITIQUE...POL

Nous avons évité de parler politique dans notre journal, mais cela n'est plus possible devant l'assaut médiatique de nos concurrents. En effet, profitant des Vacances du Barbare Déchaîné, le journal Dragon Radieux a décidé de présenter 520 candidats sous le sigle de son personnage fétiche: URK (que maladroitement, ils ont camouflé en URC), les journalistes professionnels ne s'y sont pas trompés (voir Libération 17 et 19 mai 1988). Par contre, notons que les hommes politiques ne sont pas très au fait des journaux de jeux de simulation, puisque certains (que nous ne nommerons pas ici) ont déclaré que cet acte de candidature était un "casus belli". Profitez donc de la consultation électorale pour remplir notre questionnaire en milieu de journal.

PROCHAIN...NUMÉRO...PROCHAI

Notre prochain numéro paraîtra à la mi-juillet. Pour vos annonces de manifestations se déroulant entre le 14 juillet et le 1er octobre, envoyez-nous un courrier avant le 16 juin, [illegible] limite.

«depuis de l'ouve...»

L'URC (prononcez URR) va-t-elle sauver les meubles de la majorité. Celle-ci est prise en tenaille par la dynamique socialiste et le chantage lepéniste. En choisissant le principe de la candidature unique dans toutes les circonscriptions sous l'étiquette « Union du rassemblement et du centre », les responsables du RPR et de l'UDF parent au plus grand danger : le lamiñage par la mécanique du scrutin majoritaire. Ils bâtissent ensuite une casemate électorale pour tâcher de résister à l'effet Le Pen. Des candidatures uniques partout seront un « casus belli » avait pourtant prévenu le président du Front national. Hier il a répété ses menaces. Le

MAGAZINE...MAGAZINE...MAGAZ

Le nouveau JD+ vient d'arriver. Il contient une nouvelle classe de personnage pour Star Wars (le négociant interstellaire), une fiche de résumé des combats de vaisseaux dans Star Wars, une feuille d'aventure pour La Table Ronde, des pions à découper et un scénario pour les Aigles, deux nouveaux pouvoirs à découper pour Rencontre Cosmique, et plein d'autres choses encore (25 F. dans votre boutique). Le nouveau Dragon Radieux vient de passer sous notre porte. Il y a l'air d'avoir plein de belles choses, mais signalons surtout une page de BD sur le salon des jeux de réflexion très rigolote.

Le Barbare Déchaîné

sub magazine humeuristique



Y'a d'la joie...

Vous comprenez, moi, je suis un romantique, un être sensible et délicat qui ne voudrait pas dire autant de mal de ce monde si merveilleux des jeux de simulation. Oh ! Que je suis malheureux lorsque les gens croient que je suis méchant, et que je raconte des horreurs pour faire vendre le journal. A preuve que tous nos gentils confrères m'ont affirmé que nous étions « trop gentils » (on n'est jamais assez gentil) et que dans leurs journaux, à eux, ça allait saigner bientôt. Alors je profite du fait que le rédac' chef est à la pêche aux morilles pour vous révéler tout ce que j'ai sur mon petit coeur et vous montrer qu'au fond, je suis un tendre.

Tout d'abord je suis terriblement déçu par ces langues de vipères qui disent du mal du Salon des Jeux de Simulation, alors que tous les bruits qu'ils prétendent avoir entendu sont faux. Je le sais puisque j'y étais et que les charmantes pétarades des avions et autres hélicoptères empêchaient toute diffusion de ces grossiéretés (quel bonheur).

Et puis ces jeunes garçons déguisés étaient si charmants (on me susurre qu'ils appartenaient à ce que l'on appelle des associations de joueurs), surtout quand, jouant aux cowboys et aux indiens, ils attachèrent notre charmante hôtesse sur son véhicule, jusqu'à ce que des marques d'un joli rouge décorent ses poignets. Et quelle constance dans la consommation de bière, qui va faire progresser notre chiffre du commerce ; et quelle action positive auprès des visiteurs, qui ont tous spontanément donné une obole pour la lutte contre le mongolisme. Quelle belle image de marque pour notre profession ! Et surtout quelle perspective radieuse pour un rapprochement entre les holligans footballeurs anglais et les rôlistes français. Vive le jeu ! Vive l'Europe !

Et dire que j'allais oublier ces tournois de jeux de rôle si charmants, qui font s'affronter les plus sensibles et les plus intelligents d'entre nous, devant des spectateurs séduits par un si beau spectacle. Parfois, dans mes rêves, je vois un grand tournoi AD&D niveau 15-35, utilisant l'Unearthed Arcana. Et pour que tous les participants soient propres et présentables, la queue devant les douches publiques gracieusement prêtées par votre serviteur. Mais GDF refuse de me sponsoriser. Ah ces services publics !

A part ça, j'écrase une larme nostalgique à chaque fois que je lis le magazine Graal. Les gens qui font ce magazine sont d'une honnêteté scrupuleuse. En effet, ils commettent systématiquement les erreurs (de maquette, de dessin, de sujets d'articles) que Casus Belli faisait dans ces numéros 1 à 12 et ne cherchent absolument pas à lire nos numéros actuels, pour ne pas nous copier. Ah ! Vivement que notre journal soit au numéro 85, pour que je lise mes chroniques dans Graal 45.

DUNGEON...MASTER...DUNGEON...

Nous vous avons parlé dans notre dernier numéro de ce jeu sur ordinateur qui passionne tant de ludophiles (ça y est: Sandy Petersen vient de tuer le méchant sorcier). La totalité des plans de ce jeu est disponible dans ST Magazine n°20 (en kiosque) et sont truffés de symboles cabalistiques qui vous aideront à résoudre les énigmes, vous découvrirez aussi une liste complète des sorts.

clubs

■ **Genève.** *Les Chemins de l'Enfer* vous entraîneront sur le terrain des jeux de rôle, des wargames et des jeux de plateau. Le local se situe au 22 rue du village, 1214 Vernier. Renseignements auprès de François Suter, 4 rue Prévost-Martin, 1205 Genève, Suisse. Tél : (19) 022/20.82.08.

■ **Le Petit Couronne.** Venez pratiquer les jeux de rôle (AD&D, Cthulhu, Légendes Celtiques, Maléfices, Stormbringer, Chill...) et les wargames au club du Château des Tourelles. On y joue le dimanche de 14h à 19h et parfois le samedi de 14h à minuit. Contactez Christophe Nicol, 309 rue Pierre Naudin, 76650 Le Petit Couronne. Tél : (16) 35.68.15.03.

■ **Sablé-sur-Sarthe.** *Anthemis* est un club où l'on pratique les jeux de plateau (SuperGang, BloodBowl...) et les jeux de rôle (AD&D, Cthulhu, James Bond...). Son contact : Pascal Le Merrer, Allée du stade, Auvers-le-Hamon, 72300 Sablé-sur-Sarthe.

De même, je suis heureux, lorsque je lis la prose de Fang dans le journal qui chronique l'Outre Monde. Enfin un journal qui ne pratique pas l'exclusion, qui laisse vivre et s'exprimer les détraqués mentaux, où l'on peut à la fois proposer des jeux hyper-violents et taper sur les jeux fachos. Mais après tout, il faut bien plaire parfois à 14,4 % du monde du jeu de rôle.
Je dirais bien une petite gentillesse aussi au Dragon Radieux, mais on me dit qu'Urk le Ténébreux rôde entre nos pages et j'ai mis ma tronçonneuse au graissage-vidange.
Voilà, voilà, ça fait du bien de dire de temps en temps tout le bien qu'on a gardé en soi. Et que ceux qui veulent me répondre ne se gênent pas. Après tout, je n'ai pas le monopole du coeur de la presse de simulation, ni de la mauvaise foi d'ailleurs.

Vacances

Comme vous l'avez compris, le Barbare est en vacances de méchancetés ce mois-ci. Il a confié cette tâche au Troll Cowboy, dans le fanzine La Légende des Mites (voir Nos chers confrères), histoire que celui-ci se venge de journaux concurrents qui prétendent que les fanzines ne valent rien (traître Rosenthal, tu n'es pas oublié non plus, et ton tour viendra en son temps).

■ **France.** *Les Seigneurs de Pan Tang* est un club destiné aux joueurs de Stormbringer, qui veulent communiquer par correspondance. Ils éditent aussi un fanzine : Pan Tang. Pour tous renseignements, écrivez au club Pan Tang, 1 rue Max Jacob, 81100 Castres.

minitel

CASUS (BELLI)
Au cas où vous n'auriez pas vu notre encart central, parce qu'il est trop gros, voici un petit mot pour vous dire que si vous composez le 3615, suivi du code CASUS, vous arriverez sur le plus beau des serveurs consacrés aux jeux de simulation. Si vous n'avez pas non plus lu cet avis, nous l'écrirons en plus petit encore la prochaine fois.

CJR
Ce serveur a ouvert des forums sur certains jeux spécifiques, comme Star Wars, MERP ou Stormbringer, pour que les fanas de ICOR.CJR puissent communiquer leur savoir et leurs impressions.

AKELA
Belphegor, Trahison, Tiens il Pleut et quelques autres ont créé leur serveur minitel. Pour le moment, il y a surtout des forums dans tous les sens, où tout le monde écrit et donne son avis. Bien sûr, il est prévu d'y jouer à des jeux diplomatiques. Si vous êtes riches, faites le 3615 AKELA ; mais franchement, je serais vous, j'économiserais mon argent en faisant le 3614 HEXALOR, qui donne accès au même serveur pour trois fois moins cher.

boutiques

ARCEUIL
Mythes et Légendes annonce que le club cis dans ses deux salles du sous-sol, et accessible pendant ses heures d'ouverture, devient un club officiel SuperGang.
La boutique organise aussi le premier samedi de chaque mois une bourse aux échanges pour les figurinistes. Rendez vous donc au 6 rue de la gare, 94110 Arcueil. Tél : (1) 46.64.80.99.

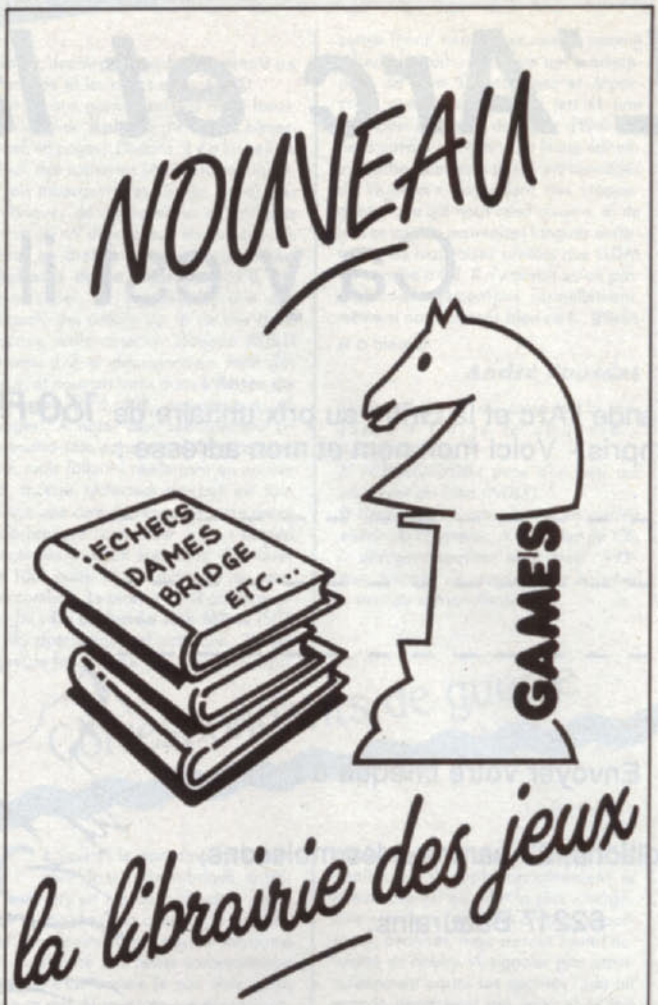
CANNES
Les Fous du Roi, 47 boulevard carnot, 06400 Cannes, est un nouveau relais Jeux Descartes.

CHALON SUR SAONE
La Tour de Marcilly organise le samedi 25 juin un concours de peinture de figurines et de dioramas. Rendez vous donc au 2 passage Marcilly, 71100 Chalon-sur-Saône ou téléphonez au (16) 85.48.59.27.

LYON
La boutique Jeux Descartes Lyon annonce un concours de peinture de figurines, qui aura lieu du 15 juin au 15 juillet. Deux catégories : libre et imposée. Tél : (16) 78.37.75.94.

QUIMPER
L'Amusance, au Centre Commercial Continent, 29000 Quimper, est aussi un nouveau relais Jeux Descartes.

VILLEFONTAINE
Récréabeau, au Centre Commercial St Bonnet l'Etang, 38090 Villefontaine, est (mais oui !) un nouveau relais Jeux Descartes.



LIVRES
- ÉCHECS
- BRIDGE
- DAMES
- JEUX DIVERS

ORDINATEURS
- ÉCHECS
- BRIDGE
- BACKGAMMON

JEUX
- ÉCHECS
- DAMES
- CLASSIQUES

GAME'S
la librairie des jeux
FORUM DES HALLES
Porte Rambuteau - Niveau 0
99, rue Rambuteau - 75001 Paris
Tél. : 45.08.86.20

L'Arc et la Griffe

Ca y est il est là !

Je commande l'Arc et la Griffe au prix unitaire de **160 FRS** - port compris - Voici mon nom et mon adresse :

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

\- - - - - - - - - - - - - - - - - -

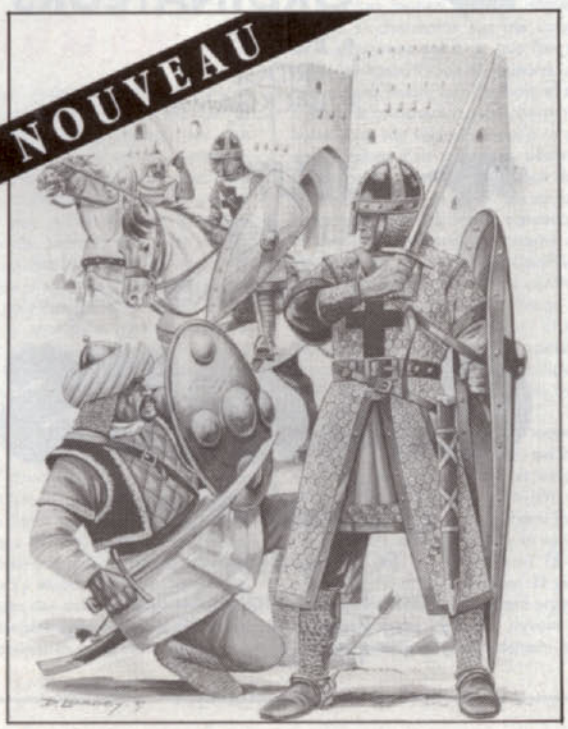
Envoyer votre chèque à :

SPEEL éditions, 23 hameau des moissons,

62217 Beaurains.



L'Histoire vous intéresse ?
Vous aimez les figurines ?
Vous voulez jouer avec ?



Et si vous étiez...
CESAR !
VERCINGETORIX !
HANNIBAL !
ALEXANDRE ?

CHARGES

Antiques et Médiévales

jeu de batailles historiques, règle officielle de la Coupe de France est enfin disponible.

IVe COUPE DE FRANCE de
JEU D'HISTOIRE
Antique - Médiéval
3 et 4 septembre 1988
Mairie du XVIe arrondissement
de Paris
Métro : Rue de la Pompe

Si vous désirez recevoir cette règle, envoyez-nous une chèque de 100 F + 10 F de frais d'envoi = 110 F, à l'ordre de : SOCOMER, 35, rue Simart, 75018 Paris.

M., Mme, Mlle .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Nos chers confrères

Vous avez été au Salon des Jeux de Réflexion, vous ? Vous avez eu du mal à le trouver, hein ? C'est incroyable, malgré tous les efforts déployés par les organisateurs, les exposants, les joueurs eux-mêmes, c'est tout juste s'il était indiqué. J'ai même vu un ou deux reportages télé sur la maquette de salon d'à-côté [1], ces (censuré) de (censuré) n'ont même pas mentionné l'existence de la manifestation de dont au sujet de quoi nous sommes passionnés. Un comble !

Votre magazine favori (du moins j'espère) était là, venu en vélo. Les autres ? Ben il y avait **Graal** (N°5, 25F, 68 pages, mensuel), avec un tad' scénar' d'ouargaimz... Je recommence : un grand nombre de scénarios pour jeux de guerre (Croisades, Air Cav, Warhammer, Les Aigles), avec et sans figurines, un scénario JdR (RuneQuest) et un jeu de rôle complet du type « initiation », avec tout son environnement multi-époques : un centre touristique futuriste où les gens riches viennent passer leurs vacances. Ça rappelle l'ambiance et le thème du film « Mondwest », il y a même les robots, imitations parfaites d'humains ou d'animaux, qui se rebellent contre les vrais hommes, à cause de l'ordinateur central qui est devenu bargeot. Ajoutez une série d'articles sur le pourquoi du comment fonctionne un JdR, de chaque côté de l'écran et sur la table (c'est là où on pose les figurines), un banc d'essai des bruits de couloirs sur les quatorze (14 ?) principaux JdR en français et un court essai sur les JdR grandeur nature. Ce même Graal tire ses conclusions -peu favorables, il est vrai- du salon en question dans son numéro suivant (N°6, 25F, 60 pages). Les joueurs de wargames y trouveront certainement de quoi se distraire (4 mini-scénars ASL et un pour La Flèche et l'Epée) et ceux de JdR de quoi grignoter, avec d'une part la visite guidée d'un château et un « en-cas » consacré au pickpocket (sa vie, ses moeurs, ses relations avec la police...), et d'autre part des scénarios (AdC, AD&D niveau 4/5, duo AD&D-Table Ronde-Runequest et multijeux d'actualité au Nème degré James Bond-AdC-Méga II).

Au salon, il y avait aussi, juste à côté, sagement rangé sur son stand, et sous la même couverture que Trauma (dont la version « hard-back » aurait dû être sur le salon, mais les dieux tout-puissants des imprimeurs en ont décidé autrement), il y avait, disais-je donc au début de cette longue phrase, **Chroniques d'Outre-Monde** (N°11, 30F, 84 pages). Cinq scénarios pour JdR divers (Star Wars, Bushido, Trauma, Zone et AD&D niveau 10+) feront la joie des MJ et la douleur de leurs joueurs apeurés. Le petit divertissement de Fang sur les JdR dits « totalitaristes » vaut son pesant de cacahuètes (il est interdit de nourrir les demi-orcs, merci), et sa conclusion, sous les dehors d'humour caustique caractéristique du personnage, met le doigt sur un problème effectivement grave et actuel. Mais si on regarde bien, le bon père Tolkien (tant de fois salué dans nos mémoires à tous), n'était-il pas le précurseur du genre, n'avait-il pas déjà jeté les bases de ce « ce n'est ni comme nous, ni d'accord avec nous, ni même beau à regarder, alors détruisons-le » ?...

Et les fanzines me direz-vous ? ? ? Ben la moisson en est toujours aussi abondante et témoigne du fait que le « hobby » est loin d'être aussi malade que des salons comme le dernier en date peuvent nous le faire imaginer... Jugez vous-même, il n'y a pas moins de six petits nouveaux dans ma récolte ! Ce qui veut dire des clubs, des joueurs, et surtout une volonté d'exprimer et de faire partager ses passions, ses coups de coeur et ses envies de hurler. **Pan-Tang** (N°1, 10F, apériodique, 8 pages petit format, 1 rue Max Jacob - 81100 Castres) est consacré uniquement à Stormbringer, juste un scénario pour l'instant, mais nous en promet plus par la suite. Comme son nom ne l'indique pas du tout, **Loi et Chaos** (N°1, 15F, apériodique, 50 pages, Belphégor Association) est entièrement consacré à RuneQuest, avec deux scénars, des aides de jeu et des nouvelles et une BD pas très fraîche, il faut le dire... **La Gazette du Troll Bossu** (N°1 et 2, gratuit ?, apériodique, format variable, 27 rue Chassain de la Plasse - 42300 Roanne) est l'organe du club du même nom, avec quelques news et des compte-rendus de parties de JdR. L'Association Jeux Chamaliérois propose son bulletin, **Le Sanctuaire des Volcans** (N°1, gratuit, bimestriel, 12 pages, 11 rue du Bosquet - 63400 Chamalières). Là-bas, il semble qu'on joue plutôt aux wargames, mais le JdR tente une timide apparition... Pourvu que ça dure et que ça croisse et se multiplie !... Avez-vous déjà rencontré **L'Echo Rôles** (N°1 et 2, 3F, bimensuel, 4 pages, Editions du Rêveur Eveillé, 2 rue du Point de Vue - 92310 Sèvres) ? Un ton sympa, un bon look, avec des réflexions, de petites aides de jeu, dont le but est de faire partager la richesse de l'imaginaire (sic). Parmi les nouveaux, pour finir, on peut citer aussi **Turwen** (N°2, gratuit ?, apériodique, 12 pages petit format, Le Meurier - 86210 Monthoiron) qui propose des news, des idées d'rôles et l'ébauche d'un monde à suivre, celui de Turwem bien sûr, médiéval, fantastique et surtout orienté AD&D.

Dans la catégorie des presque nouveaux, revoici **Les Vents Maléfiques** (N°2, apériodique, 7F, 36 pages petit format, 82 rue Alfred de Vigny - 72000 Le Mans) avec une couv' de Juillard, des scénarios James Bond et Warhammer Battle, des inspis, et enfin des détails sur Armada et les clercs dans AD&D.

Retour aux grands anciens de la fanzinerie, avec **Aphaia** (N°3, 22F, bimestriel, 48 pages). Dedans, il y a un peu de tout, des scénarios (AdC, Stormbringer, Trois mousquetaires, James Bond), des rubriques de nouvelles et de critiques ainsi qu'un dossier sur les années 50. Saut en Bretagne, pour annoncer **Le Bulletin de la Guilde...** (N°8, 8F, bimestriel, 22 pages). Encore des niouzh, des détails sur la vie des clubs locaux, mais aussi un scénario AD&D niveau 1/3 et des concours. Petit détour, et nous arrivons dans **L'Antre du Dragon** (N°5, 12F, apériodique, 40 pages). A noter plus spécialement un scénario-solo dans lequel il est démontré, mais fallait-il réellement en arriver là, qu'être rédacteur-en-chef est loin d'être une cure de repos. Le reste pourrait presque ressembler à un « spécial Légendes » : deux scénarios -Celtiques et 1001 nuits- et des aides de jeu pour les combats. Le pire, je me le garde pour la fin : **La Légende des Mites** (N°7, 10F, apériodique et satirique, 70 pages), le fanzine qui tue, massacre, tronçonne (tiens, tiens) et se moque comme s'il en pleuvait... Les seuls qui y échappent, ce sont Stormbringer et Moorcock, avec des aides de jeu et une interview exclusive du papa d'Elric. Je tiens aussi à signaler à ce jeune éditeur en herbe que les « petits personnages de Guiserix » s'appellent des crapougnats [3], ce qui nous rend cousins, et de là à ce que de mauvaises langues sussurent à de mauvaises oreilles que LLDM est vendue à CB, il n'y aurait qu'un pas. Mais nous démentons formellement, même si nous aimons bien ça !... Bisous et à bientôt.

André Foussat

1) Veut-il parler du salon de la maquette ? On se le demande... (NDUAQVVDB) [2]

2) NDUAQVVDB : note d'un ami qui vous veut du bien (NDLR).

3) Crapougnat : appellation en ancien wallon du cancrelat. A la rédac de CB, ils abrègent souvent en crapou : « Didier, fais-moi un crapou pour boucher le trou du scénar Paranoïa ».

Correspondants de guerre

Ce mois-ci, le wargame est à l'honneur dans cette rubrique, à travers un rapide panorama de ce qui se fait chez nos ainés en la matière, les Américains. Chez eux, le wargame a réussi à ne pas rester embryonnaire comme c'est encore le cas chez nous, que ce soit du point de vue des joueurs, des éditeurs, ou de la presse spécialisée. Celle-ci y est en effet de très haute qualité (graphique et rédactionnelle) et nombreuse. Je passerai ici en « revue » (!) les principaux titres.

Et tout d'abord l'ancêtre : **Strategy & Tactics** (10 N° par an). Il a beaucoup changé de mains ces derniers temps. A l'origine magazine officiel de la firme SPI, il fut racheté par TSR lors de la faillite du célébrissime éditeur de wargames, et revendu l'année dernière à 3W. Il s'agit en fait d'une « revue-d'Histoire-militaire-avec-un-jeu-en-encart ». Ceux-ci y sont toujours superbes et n'ont rien à envier à leurs grands frères vendus sous boîte. S&T est *indispensable* aux fanas d'Histoire, d'Histoire militaire, mais aussi aux « pros » : étudiants, enseignants, chercheurs.

Counter Attack (bimensuel) est le petit nouveau du marché, mais aussi le concurrent direct du précédent. La formule éditoriale est sensiblement la même et le premier numéro, exclusivement consacré au secteur Centre-Europe contemporain (+ jeu « Drive on Frankfurt » - voir news in CB 44), nous laissait présager du meilleur. A suivre...

Passons maintenant aux revues généralistes (toutes sont bimensuelles). **Fire & Movement** est celle à laquelle ce qualificatif s'adapte certainement le mieux. Elle est en effet la plus « magazine » de cette famille et propose reportages, analyses, mais surtout *toute* l'actualité du hobby. A signaler plus particulièrement parmi ses qualités : son hit parade permanent des jeux, et le fait que ses critiques sont toujours accompagnées d'une réponse du créateur.

The Wargamer a, lui aussi, changé de formule. Il n'est plus le concurrent de S & T et ne contient plus de jeu en encart. On y trouve en revanche des critiques de jeux, mais surtout des analyses de parties (« replays »), des scénarios, *des articles d'initiation* (fruits d'une politique éditoriale spécifique en direction des débutants), et une chronique régulière sur des séries « classiques » : Europa, SL/ASL, Assault, etc...

The Grenadier est un peu à part ; c'est l'enfant terrible du lot : élitiste (mais est-ce forcément un défaut ? ?) et publiant des articles au ton volontiers polémique sur le jeu, les jeux, la simulation, les joueurs. Cela ne fait pas de mal et sa lecture a des effets décapants. Ses analyses de parties et de stratégies sont parmi les plus profondes que l'on puisse trouver. The Grenadier est également réputé pour ses chroniques régulières sur Europa et les aides de jeu pour cette série qu'il publie régulièrement.

Battleplan se définit lui-même comme le magazine des vrais joueurs, c'est à dire de ceux qui jouent *effectivement* et de façon constante. Il ne contient que des scénarios, des replays, des analyses

Feerics

Relais Descartes
C.C. ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Tél: 39 56 65 79

Deuxième Concours de
PEINTURE SUR FIGURINE
EN TEMPS LIMITÉ.
SAMEDI 17 SEPTEMBRE 1988 14 H.

Renseignements et inscriptions à la boutique

de stratégies et de tactiques, mais aussi et surtout des variantes : ainsi, dans chaque numéro, on trouve des éléments de jeux (nouveaux pions, etc...) qui relancent un wargame dont on croit avoir épuisé toutes les possibilités.

The General est bien connu ; il est le magazine d'*une* firme, et non des moindres : Avalon Hill. Il est donc consacré *exclusivement* à ses produits. On y trouve des analyses et commentaires de parties extrêmement détaillés, de nouveaux scénarios, des aides de jeu, des règles optionelles ou modifiées, mais également des analyses de « coups » (comme aux échecs) pour les grands classiques comme SL/ASL ou Diplomatie. Ses replays sont quasi-uniques en leur genre car ils permettent véritablement d'apprendre un jeu, mais aussi d'aller plus loin lorsqu'on le connait déjà bien. Tous ces articles sont parfois suivis et complétés par des « contre-articles » développant un point de vue, une approche ou une analyse différente. Le journal « vit », et, par conséquent, les jeux AH également.

Je signale par ailleurs l'existence de deux fanzines de qualité semi-professionnelle à tous égards : **The Broadside,** spécialisé dans les jeux de guerre navale et publié par un membre de l'équipe de Strategy & Tactics ; **E.T.O.** consacré exclusivement à la série Europa.

Je me refuse à faire un choix qualitatif entre tous ces titres. Ils sont tous excellents, indispensables et complémentaires. Je vous laisse donc seuls juges. Essayez et adoptez celui ou ceux qui vous conviennent le plus. On les trouve dans quelques boutiques, mais en assez petit nombre et ils disparaissent très vite... De toutes façons, dans un cas comme dans l'autre, c'est à dire que vous ne les trouviez pas ou que vous ne les trouviez plus, je vous exhorte à utiliser tous les moyens de la lutte politique afin d'obliger vos boutiques favorites à les recevoir et/ou à les recevoir en plus grand nombre : pressions diverses, manifestations, boycott, pétitions, chantage, prises d'otages, attentats, sabotages, etc...[1]

La lutte est engagée, elle n'aura de cesse que nos revendications soient satisfaites. Le peuple est en marche, rien ne saurait le détourner de son juste combat !

Laurent Henninger

[1] *NDLR : notre rédacteur serait-il un sous-marin anti-parti à la solde de l'un de nos concurrents au verbe si incisif, mais qui pourtant ne pratique pas le wargame ?*

Adresses des éditeurs

The General : 4517 Harford Road, Baltimore MD 21214, USA.

Fire & Movement + *Battleplan* : DTI (société éditrice), PO Box 8399, Dept. W, Long Beach CA 90808, USA.

Strategy & Tactics + *The Wargamer* : 3W (société éditrice), PO Box F, Cambria CA 93428, USA.

Counter Attack + *The Grenadier* : Pacific Rim Publishing Company (société éditrice), 3833 Lake Shore avenue, Oakland CA 94610, USA.

The Broadside : Jack Greene (trimestriel), PO Box 658, Cambria CA 93428, USA.

E.T.O. The new Europa Newsletter/co Bill Stone, 590 Graymont Drive, Santa Rosa CA 95405, USA.

Les abonnements sont payés par mandats internationaux (international money order) ou VISA. Demandez les tarifs directement aux USA.



Lettres choisies

La voilà donc, cette rubrique courrier où vous, charmants lecteurs, allez pouvoir vous épancher à souhait [1]. Bien sûr, nous aurions pu la commencer huit ans plus tôt, et on va nous reprocher (oh les méchants) de copier les autres magazines. Mais le principal n'est-il pas qu'elle naisse enfin ?

Tout d'abord nous voudrions vous remercier pour toutes vos lettres de félicitations. Il y a des jours où les encouragements tombent à pic ! Vous appréciez Bâtisses et Artifices, Laelith, Kroc le Bô, etc... Mais plutôt que de nous complaire dans l'auto-satisfaction, nous donnons tout d'abord la parole ce mois-ci à nos lecteurs déçus (à tort ou à raison, chacun décidera).

E. Michiels, du club Le Repaire de l'Ombre. Bruxelles.

...Si on observe la liste des anciens numéros de Casus, on peut voir qu'il n'y a que le n°15 qui ne comprend ni scénario ni aide de jeu pour AD&D ou D&D, et vous osez nous pondre un article de plusieurs pages sur le choix de telle ou telle version d'AD&D ; on croirait que vous avez prêté serment ou que Transecom vous paie. Par Elbereth et les grands anciens, il existe d'autres jeux que l'ancêtre. ...Apparemment votre technique consiste à choisir d'office un scénario AD&D, et d'essayer de trouver un petit scénario Cthulhu et s'il reste de la place on prend un scénario au hasard qui a réussi à franchir les portes de la sélection.

...Autre point alarmant, la qualité des scénarios ; trois ou quatre pages de texte comprenant les personnages, les descriptions et un petit scribouilli en guise de plan. J'ai l'impression que pour votre rédaction, l'important est que le lecteur trouve un scénario pour son jeu favori et non pas la qualité du scénario, ce qui n'est là que le fruit d'un marketing véreux dont le seul but est de pousser à l'achat. Pour moi l'important, c'est l'originalité et l'idée directrice du scénario, qu'il soit écrit pour Rêve de Dragon ou pour Pendragon, j'aurais vite fait de le transformer. Il faut allonger et ramifier vos scénarios.

...Encore une chose, nous craignons une invasion publicitaire grandissante, en effet si on prend le numéro 42, 22 pages de pub sur 90, quand on sait qu'un scénario Casus prend trois ou quatre pages, il y a de quoi avoir les larmes aux yeux.

...Voilà Joe, je n'aime pas faire la morale mais je crois que c'était nécessaire, mais je te conseille une chose, c'est de refaire un sondage.

Cher lecteur, laisse moi d'abord te remercier pour ta lettre. En effet, elle contient en peu de phrases le résumé de presque toutes les critiques qui nous sont adressées, tu es donc notre « râleur » type, grâces te soient rendues.

Premier point, tu te plains de la prépondérance d'AD&D. En effet, c'est encore le jeu pour lequel nous faisons régulièrement des scénarios. La raison en est qu'il est toujours le plus pratiqué et surtout, que presque tout le monde le connait, ce qui permet à une grande majorité d'entre vous de les adapter, ce qui ne serait pas vrai d'un scénario Chivalry & Sorcery par exemple. De plus, nos scénarios AD&D vont de plus en plus nous servir à développer divers aspects de Laelith.

A propos de l'article incriminé : depuis que nous sommes disponibles en kiosque, de nombreux lecteurs nous ont rejoint, et ils ne connaissaient pas toujours ces jeux (D&D, AD&D) dont tout le monde a parlé. Je crois que cette mise au point était, et est toujours, nécessaire. En effet, vous êtes encore nombreux à croire qu'AD&D correspond aux règles avancées (au sens de « prolongement ») de D&D. Il n'est qu'à voir les journalistes soi-disant spécialisés qui perpétuent la confusion (Dans le livre *Jeux de rôle*, p. 27, Gildas Sagot, Gallimard. Dans *Graal* n° 5, p. 46, Alexis Lang) et même toi, cher lecteur qui me parle des différentes « versions » d'AD&D (qui n'en a qu'une : voir notre article CB n°41). Mais je te taquine...

Revenons à nos scénarios, où tu me fais vraiment de la peine en critiquant nos plans, qui valent largement la plupart de ceux réalisés par le reste de la profession. Quant aux quatre pages, hé bien il faut savoir que Casus Belli n'est pas une collection de scénarios mis à la suite les uns des autres, mais un magazine, avec ses infos, ses critiques, ses aides de jeu, etc... Nos scénarios sont délibérément courts, mais il ne tient qu'à toi de les développer, de les adapter. Nous croyons à l'intelligence de nos lecteurs. Et n'y a t'il pas contradiction entre ta volonté d'une idée originale que tu vas adapter et un long scénario spécifique à un jeu ?

Quant à l'invasion publicitaire, sache que le nombre de pages de publicité est stable depuis plusieurs numéros (je te fais grâce des virgules), alors que notre pagination a augmenté de 16 pages. Le résultat, tu peux le voir dans notre encart-aventures : 4 scénarios (et sans pub). Et n'oublions pas le scénario en dehors de l'encart, qui accompagnera désormais le nouveau jeu dont nous ferons la critique (Vallée des Rois dans ce numéro, Animonde dans le prochain). Mais si tu vois autant de publicité, c'est au contraire un bon signe : cela veut dire que les annonceurs font plus attention à vous et présente des pages plus attractives. Il n'y a pas plus de pages, tu en vois seulement plus. Enfin, n'oublions pas que c'est la publicité qui fait vivre un journal (en plus de ses lecteurs), qui garantit son indépendance et que les pubs vous informent aussi sur les nouveaux jeux ou boutiques. Il n'est qu'à voir l'exemple de *White Dwarf*, qui ne passe plus de pub que pour les produits Games Workshop, et qui est devenu le journal de cet éditeur.

Terminons par ta remarque sur CB Echo. Sois exhaucé cher lecteur, si tu vas au milieu du journal, tu trouveras un questionnaire qui si tu le remplis, nous permettra d'encore mieux te connaître, et d'accéder à tes moindres désirs.

Amitiés fraternelles de Joe Casus et baisers d'Annabella Belli.

B.... (illisible)

Bonjour, étant un passionné de cette revue, je vous propose quelques suggestions comme :

-un banc d'essai pour Warhammer Fantasy Roleplay.

-une tête d'affiche pour Hordes Sauvages.

-pour un spécial scénario : AD&D niv 8-10, Zone niv 5, 3 mousquetaires, Warhammer fantasy roleplay (expérimenté), Warhammer battle.

-Bâtisses et Artifices : salle de torture (tout ce qui brise, coupe, etc...)

-pourquoi l'arrêt de Devine qui vient dîner ce soir... ?

-pourquoi il n'existe pas une BD sur les aventures de Kroc le Bô ?

Cher lecteur, tout d'abord merci de faire attention à notre journal, et de nous faire des suggestions. Tu nous as posé des questions courtes, j'y répondrais de même.

-Il y a déjà eu un banc d'essai sur Warhammer Roleplay dans notre numéro 38.

-Nous ne désespérons pas de bientôt recevoir les Hordes Sauvages pour en faire une Tête d'affiche. (Nous n'avons pas les moyens d'acheter tous les jeux que nous critiquons).

-Il est fort probable que nous ne fassions plus de spécial scénarios (il devenait ensuite trop difficile de rattraper notre retard sur les nouveautés). Mais peut-être un jour (lointain ?) y aura t-il des Casus Belli hors série ?

-Ce sujet a failli être traité dans Bâtisses, mais nous avons décidé de le repousser. On reproche déjà assez aux jeux de rôle d'engendrer la violence et des pulsions malsaines.

L'ERE D'UNE NOUVELLE PASSION...

EMPIRES & DYNASTIES

UN JEU DE RÔLE
DE PATRICK DURAND PEYROLES

★ CREEZ VOTRE DYNASTIE
★ EXPLOREZ L'IMMENSITE DE REAH
★ VIVEZ DES AVENTURES FASCINANTES

LE JEU, PRESENTE EN BOITE, COMPORTE DEUX LIVRETS DECRIVANT LE SYSTEME DE SIMULATION, LE MONDE DE REAH, LA MAGIE, LA RELIGION. UNE CARTE GRAND FORMAT ET UN DEPLIANT AIDE DE JEU

VENTE
EN MAGASINS
SPECIALISES
OU PAR
CORRESPONDANCE



EDITIONS DRAGON RADIEUX

LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

BON DE COMMANDE

NOM : ..... PRENOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Veuillez me faire parvenir ..... exemplaires du jeu EMPIRES & DYNASTIES à 230 F l'exemplaire Franco.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDITIONS DRAGON RADIEUX.

-Eh non ! Devine n'a pas disparu mais c'est transformée d'une simple rubrique de monstres pour AD&D à la description de vaisseaux spatiaux, à des précisions sur Laelith, à des aides de jeu sur les maladies... Il y aura à nouveau des monstres sans doute, mais pas dans l'immédiat.

-Ta dernière question est aussi le souhait de nombreux lecteurs. Il y aura sans doute un album Kroc, reprenant les planches de Casus, plus des inédits. Mais pour le moment, je te suggère de lire, si tu ne l'as pas déjà fait, *La Saison des Cendres* (Editions Delcourt) des mêmes Chevalier et Ségur. Pendant ce temps, nous ferons le siège du tandem toutes les nuits, pour qu'il nous livre de nouvelles histoires.

Salutations ludiques de Joe Casus.

Joe Casus et Annabella Belli recevront et liront toutes les charmantes (et moins charmantes) missives que vous adresserez à :
Casus Belli
Lettres choisies
5 rue de la Baume
75415 Paris Cedex

1) Ayant chaque mois sous les yeux l'exemple du « Forum » de notre confrère Science et Vie, *il est bon de préciser quelques points :*
- Cette rubrique n'est pas un centre de renseignements. Ce genre de réponse est en général indivuduelle.
- Nous pourrons rarement passer l'intégralité du courrier. Dans notre sélection de passages, nous serons autant que possible honnêtes avec le sens général de la lettre, mais nous nous réservons le droit de n'en passer que les extraits dont les réponses informent ou apportent quelque chose d'un intérêt plus que strictement personnel.

1812 LES ARAPILES

L'aiglon ou le Lys

Nous prions nos chers lecteurs de nous excuser pour la disparition, dans notre précédent numéro, des modifications des règles des « Arapiles » pour le jeu L'aiglon ou le Lys. En voici enfin le contenu.

Ces modifications de règles ont été conçues pour jouer avec la nouvelle carte fournie en deux parties, dans les numéros 43 et 44 de Casus Belli, avec les nouveaux pions. Vous aurez aussi besoin des règles complètes du jeu « Les Arapiles », publiées dans notre numéro 41.

Pions

Un joueur prend les pions bleus, l'autre les pions jaunes et gris. En effet, les combats de l'époque napoléonienne opposent très souvent une nation, par exemple la France, à une coalition, Russie-Autriche à Austerlitz, ou Prusse-Angleterre à Waterloo.

Le changement d'échelle (unité, topographie, temps) par rapport aux Arapiles impose les modifications suivantes à la règle :

Commandant

Pour être commandée une unité doit tracer une ligne de communication de 10 hexagones maximum jusqu'à son chef de corps ou d'armée.

Traduction des résultats de combats

A2 et D2 deviennent des reculs d'un hexagone si l'unité n'est pas désorganisée. Les valeurs du test moral restent les mêmes.
L'effet de la désorganisation est immédiat.
Exemple : une unité a comme résultat de combat A2 ou D2, elle recule d'un hexagone si le test moral est positif, de 2 hexagones si le test moral la désorganise.
Une unité désorganisée recule automatiquement de 2 hexagones quand le résultat est A2 ou D2.

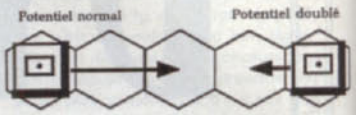
Points de Victoire

- *Critère 1 :* +1PV par point de combat adverse éliminé.
- *Critère 2 :* +7PV par village occupé ou « traversé en dernier ».
- *Critère 3 :* -1PV par unité adverse adjacente à un village rapportant des PV selon le critère 2.
- *Critère 4 :* -3PV par point de combat sorti par une des quatre routes du côté opposé au sien, en conservant à la fin de la partie une ligne de communication avec son bord de carte. Si la ligne est coupée à la fin de la partie, les pions sortis ne sont pas considérés comme « éliminés » dans le critère 1.

La ligne de communication débute et finit par une case de route. Elle doit en permanence emprunter la route. Dérogation à cette obligation : la ligne peut quitter la route, mais sur un maximum de 12 hexagones, en une ou plusieurs fois.

Artillerie

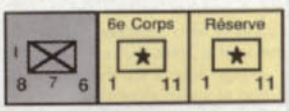
La portée des tirs d'artillerie est de deux hex maximum. Quand l'unité d'artillerie tire sur un hex adjacent, son potentiel est doublé. A deux hex, elle tire avec son potentiel normal.



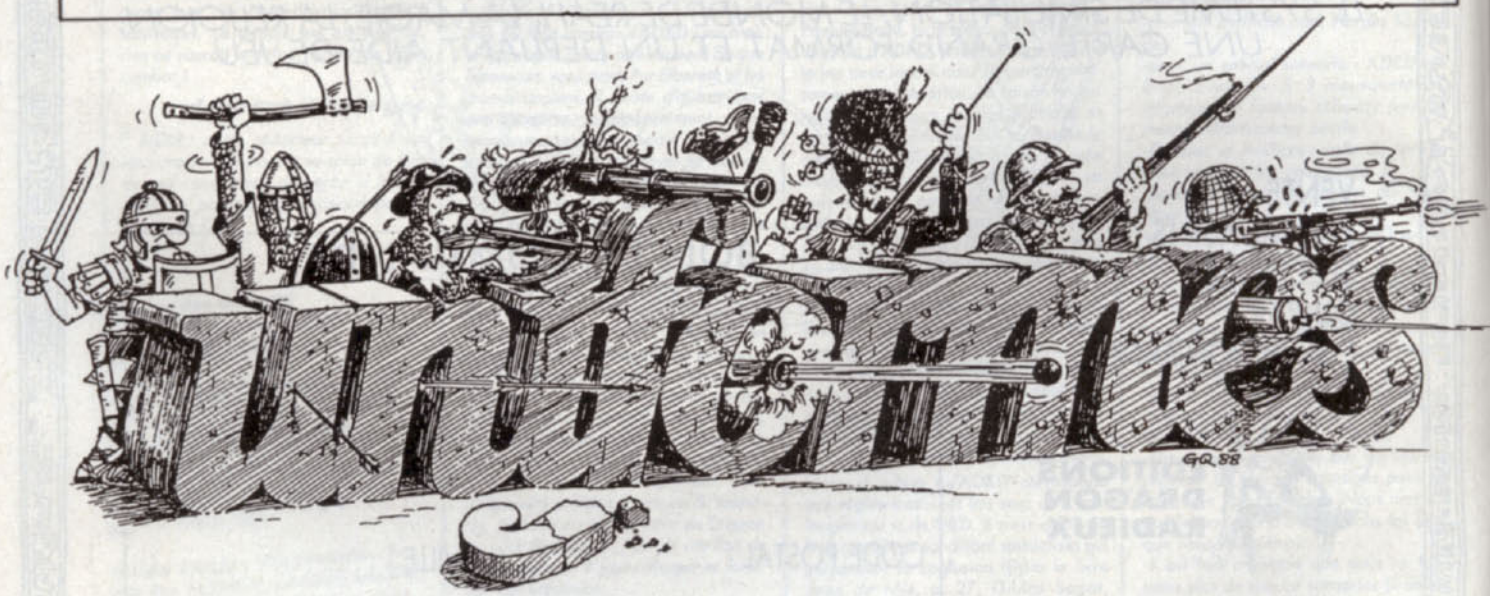
Jean-Jacques Petit

ERRATA

Et bien sûr, pour ne pas faillir à la tradition, quelques pions comportaient certaines erreurs. Voici les rectificatifs :



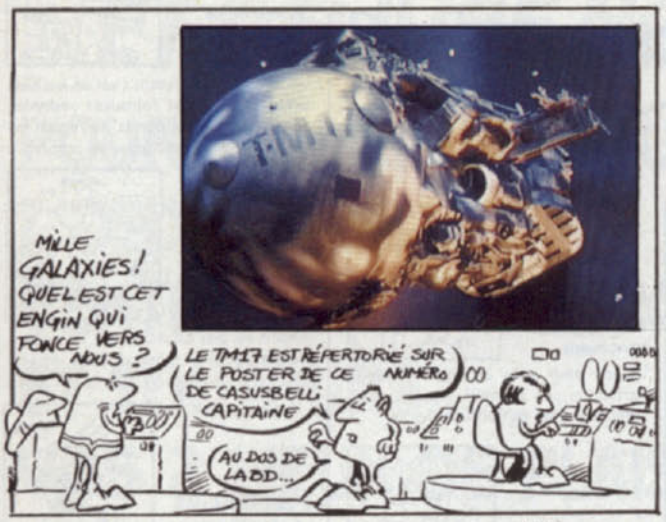
VOUS PRATIQUEZ LE JEU DE GUERRE ?



Vous voulez en savoir plus sur toutes les époques ?

Un seul choix : LES ARMÉES DE L'HISTOIRE ***uniformes***

71, rue Desnouettes 75015 Paris 48.28.40.58



Non ! Il ne s'agit pas d'une erreur dans les *Chevaliers de Delincourt* lorsque nous vous demandons d'utiliser les chevaliers blancs. Il devait en effet y avoir dans la boîte de Jeux Descartes des silhouettes à colorier vous-même. Vous utiliserez donc à la place des chevaliers à votre convenance. Ce sera tout aussi jouable, mais un tout petit peu moins beau...

Guet-Apens

à propos de notre scénario p. 97

Concours

Prince August - Casus Belli

Horreur et putréfaction ! Nous n'avons pas encore compris comment le presque irréparable s'est produit, mais pourtant...
Nous avons égaré (nous soupçonnons un gnome farceur et maléfique) les adresses des gagnants du concours. Mais heureusement, nous avions conservé dans un coffre-fort secret les photocopies de leurs dessins. Les voici donc devant vous, que les dessinateurs nous contactent rapidement, pour recevoir leurs cadeaux.

Petite note en passant : Certains lecteurs pensent avoir reconnu le dessin de notre gagnant dans une bande dessinée « Super-Conan ». Nous n'avons malheureusement pas pu nous procurer cette bande dessinée et surtout, il était trop tard pour changer quoi que ce soit, le sculpteur ayant presque terminé la figurine. Notons simplement que sur les 600 dessins reçus, nous en avions déjà identifiés plus de 100 comme étant pour le moins de « sérieuses inspirations ». Comprenez qu'il nous est impossible de connaître tous les dessins publiés en France et en Navarre, mais nous regrettons simplement qu'un si grand nombre des participants aient choisi une certaine malhonnêteté. Que les autres en soient d'autant plus remerciés.





TAC AIR

PAR CEUX QUI ONT CRÉÉ **FLIGHT LEADER**



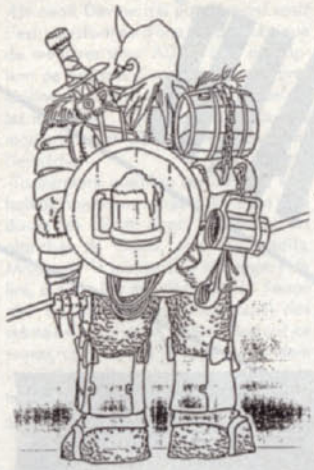
OPEN FIRE

COMBATS DE CHARS EN SOLITAIRE. MÊMES PRINCIPES QU'**AMBUSH**

Battle Hymn Module
LEATHERNECK

Victory Games Inc.
The Avalon Hill Game Company

JEUX ACTUELS • BP 534 • 27005 EVREUX CEDEX









A qui s'adresse ce jeu ?

Grave question en effet car, en dehors de toute critique objective, nous savons que certains jeux plairont, ou au contraire déplairont, à certains joueurs. Il y a des inconditionnels de *Space Opera*, ceux pour qui *Aftermath* est trop simple, ceux qui apprécient les illustrations de *Traveller*, ou encore ceux qui préfèrent acheter un bout de torchon dix francs plutôt qu'un Rembrandt onze francs... Et puis, et puis...

Alors, en bordure de nos critiques de jeux (de rôle pour le moment), vous trouverez désormais des petits « crapous » qui symboliseront le public qui peut s'y intéresser. Evidemment, que cela ne vous dispense pas de lire l'ensemble de la critique, plus détaillée et explicative.



Si vous aimez la simplicité.

Quelques règles, un début de partie pas trop long à démarrer, pas de recherches incessantes dans les livrets... Cela existe-t-il ?



Si vous aimez la complexité, la précision.

Aller chercher le point de règle précis qui indique la résistance d'une armure en cuir contre un couteau ébréché ne vous gêne pas, du moment que tout est cohérent.



Si vous aimez les jeux réalistes, historiques.

Comment, des armures de plaques, en pleine légende arthurienne ? Et un jet à réaction privé en 1930 à Boston ? Mais vous n'y pensez pas.



Si vous aimez les jeux oniriques ou baroques.

Qu'importe le jeu, il doit vous emmenez loin, loin dans un pays de rêves et d'aventures, où rien ne vous rappelle le monde actuel.



Si vous jouez souvent.

Soit ce jeu se prête a de très nombreux renouvellements, et vous pourrez en découvrir à chaque fois de nouvelles facettes. Soit l'intérêt à le jouer « en campagne » est décisif, par la richesse de l'univers abordé.



Si vous jouez rarement.

Un jeu pour vous changer les idées. Parfois un peu répétitif, mais passionnant quand on en fait une partie.



Pour l'initiation.

Si vous n'avez personne pour vous guider, ce jeu saura vous faire faire vos premiers pas avec nous.



Pour les vieux routards.

Ce jeu n'est pas forcément compliqué, mais il suppose que vous avez déjà pratiqué au moins un autre jeu de rôle. Ou bien, vous en apprécierez pleinement les nuances si vous avez beaucoup de jeux à votre actif.



Si vous êtes économe.

Ce jeu est particulièrement peu cher, il ne grèvera pas votre budget.



Si vous êtes riche.

Attention au porte-monnaie. Evidemment, vous pourrez en avoir pour votre argent, mais le budget s'en ressentira.



Si vous êtes gourmand.

Pour ceux qui apprécient les jeux où l'on ne peut plus refermer la boîte, tellement il y a de matériel dedans.



Si vous êtes amateur de curiosité.

Pour ceux qui apprécient La Nuit du Retour du Fils de la Vengeance de l'Invasion des Jeux de Rôle Géants Se Venge II, ou qui craquent sur le jeu de rôle des lapins en proie aux agriculteurs...



Si une belle présentation prime.

Un beau jeu pour vous, c'est un jeu bien présenté, où vous retrouvez instantanément les divers points de règles, où les illustrations sont jolies et propres.



Si un look baroque vous convient.

Kwa il est pas bô mon jeu ! Tu rigoles, y'a des dessins super chiadés, et une mise en page chébran. C'est super mec !



L'obscurité des règles ne vous gêne pas.

Il arrive que des jeux soient excellents, jouables et intéressants, mais desservis par des règles écrites de façon un peu confuse. Alors si l'effort ne vous rebute pas.



Si vous aimez les règles claires.

Le jeu peut être bon, ou mauvais. Mais ce qui est sûr, c'est que vous avez tout compris et lu rapidement, et sans difficulté.



Pour jouer avec vos copines.

Alors là, voilà un critère qu'il est subjectif. On a remarqué que nos copines préféraient l'Appel de Cthulhu à AD&D, alors maintenant, on leur demandera si les jeux leur donnent vraiment envie de faire une partie.



Si vous aimez la création, la surprise, l'innovation.

Pour les amateurs de nouveaux systèmes, de mondes étranges, d'atmosphères inexplorées.



Si vous aimez les jeux en kit.

Il arrive qu'un jeu soit très bon, mais qu'il lui manque des scénarios, un bestiaire un peu plus conséquent, un monde plus détaillé. Si vous êtes prêt à faire l'effort ou à attendre...



Ceci est un jeu pour les martiens.

Tous les martiens y jouent, en parlent. C'est un must ! La vague infernale atteindra-t-elle les terriens ?

...ET DELIVRE NOUS DES COURSES

POUR PLANER EN TOUTE LIBERTÉ
L'ŒUF CUBE
VENTE PAR CORRESPONDANCE
ET TOUJOURS...
VOS 2 LIEUX DE PLAISIR PRÉFÉRÉS



24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS
15, RUE G. DE LA BROSSE, 75005 PARIS

NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

MANUEL DES MONSTRES I	145 F	FOLIES VIENNOISES (Maléfice)	59 F
LES ANNÉES FOLLES	205 F	LE CHAROGNARD (Table Ronde)	59 F
EMPIRE ET DYNASTIES	215 F	TANK LEADER	235 F
TRAUMA	149 F	LA HORDE SAUVAGE (warh.)	109 F
L'ARC ET LA GRIFFE	160 F	ANIMONDE RPG	148 F
GUET-APENS	225 F	DUNGEON QUEST (Board Game)	170 F
LES BLEUS DU SECTEUR M.I.T. (Paranoia)	69 F	FURRY OF DRACULA (Board Game)	170 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

GULF STRIKE : New edition	290 F	AD & D : OP1	75 F	THE OLD STONE (Gurps)	75 F
OPEN FIRE (Solo)	275 F	AD & D : WG7 CASTEL OF GREYHAWK	85 F	ALL THAT GLITTERS (DC Heroes)	75 F
LEATHER NECK (Mod Battle Hymn)	170 F	MYTHIC GREECE (ICE)	120 F	FIRE AND MOVEMENT	35 F
AIR STIKE	190 F	GHOST SHIP (Book V Robotech)	65 F	CURSE OF THE MUMMIE TOMB	170 F
SNIPER COMPANION	90 F	GUIDE TO THE UNIVERESE (TMNT mod.)	65 F	HEROES FOR DUNGEON QUEST	120 F
BEYOND THE SUPER NATURAL (RPG)	185 F	ME1 COSMOS CUBED (Marvel)	60 F	CTHULHU NOW (1990)	175 F

QUELQUES CLASSIQUES... EN FRANÇAIS

STORMBRINGER	180 F	MALEFICES	160 F	LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
DEMON ET MAGIE	105 F	PARANOIA	150 F	LA VALLEE DES ROIS	265 F
CHANT DES ENFERS	105 F	CTHULHU	185 F	BUSHIDO	170 F
JRIM	180 F	LES CONTREES DU REVE	125 F	LES AIGLES	260 F
ANGMAR	90 F	CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	ARMADA	190 F

... ET EN ANGLAIS

DC HEROES	180 F	HIGH STAKES GAMBLE Top Secret Comp.	110 F	SIXTH FLEET	235 F
MEGA TRAVELLER	240 F	BATTLE SYSTEM	180 F	7 FLEET	250 F
ILLUMINATI Deluxe Edition	180 F	DRAGON STAR RISING	180 F	KOREAN WAR	210 F
FORGOTTEN REALMS	135 F	GHOST BUSTER	145 F	RAF	165 F
INTERCEPTOR	215 F	2nd FLEET	250 F	RAID ON ST NAZAIRE	205 F

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

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

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
..... TÉL. .....
C.P. ..... VILLE .....

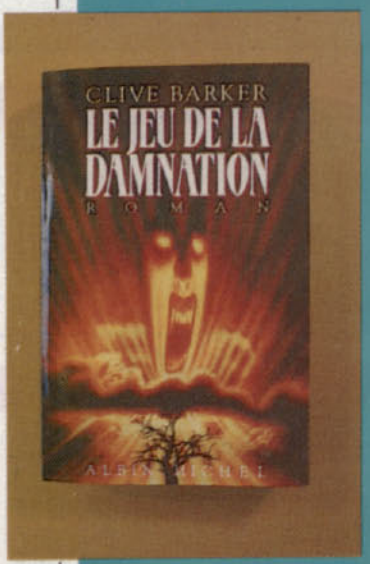
CB 45 DÉSIGNATION	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg

inspi bouquins

Le livre du bimestre

Voici cinq ans à peine, Clive Barker était un parfait inconnu, tant en France que dans le monde anglo-saxon. Aujourd'hui, on ne peut ouvrir une revue de cinéma sans tomber sur lui. Etrange, tout de même, qu'un écrivain qui a reçu un *World Fantasy Award* et dont Stephen King a, très tôt, dit le plus grand bien, accède à la reconnaissance -en France, du moins- par le biais[1] d'un film. Mais il est vrai que la littérature marche moins bien que le cinéma -surtout « fantastique »[2].



Ces considérations considérées, passons au **Jeu de la damnation,** premier roman de Barker, qui a fait un tabac en Anglophonie... Dans le principe, c'est un genre de gore, mais dont l'esthétique et l'écriture rachètent les mutilations et flots de sang obligatoires. La première partie, dans les ruines de Varsovie, donne une idée assez précise de la démarche de l'auteur, sans pour autant déflorer la complexité de l'histoire. Avec une aisance magnifiquement rendue par la traduction de Jean-Daniel Brèque -qui avait déjà effectué celle du premier *Livre de sang*-, Barker passe sans transition de la beauté la plus pure à l'horreur glaciale ou sanglante. Quant au thème, le dévoiler plus que le fait le titre lui-même serait gâcher le plaisir du lecteur car la force du livre repose partiellement sur la surprise. Ceci dit, on se doute assez vite de la tournure que vont prendre les événements, sans pour autant parvenir à les prévoir. Précipitez-vous sans tarder sur ce roman inoubliable. *(Albin Michel Spécial Suspense, 95 F).*

Les favoris

Quoi que puissent dire les mauvaises langues[3], la SF française ne se porte pas si mal que ça. **Le jeu des sabliers,** de Jean-Claude Dunyach, paru en deux tomes au Fleuve Noir sous les titres **Le temple de chair** et **Le temple d'os,** confirme largement cette assertion. Dunyach, qui a déjà publié en 1986 *Autoportrait* chez Denoël (critique dans CB n°32), a délibérément choisi de conter une histoire de science-fantasy -un genre peu courant dans notre beau pays- sans pour autant renoncer à ce style poli et maintes fois travaillé qui est en quelque sorte sa marque de fabrique. On y retrouve d'ailleurs les Nageurs de Sable déjà présents dans *Autoportrait,* mais ils ne jouent ici qu'un rôle annexe. Quant à l'histoire, elle se présente sous la forme d'une quête sur laquelle plane l'ombre des tarots. Mais les personnages centraux -tous quatre remarquables- ne sont-ils pas issus de ces mêmes tarots ? Au bout du compte, un excellent double Fleuve Noir qu'il serait dommage de rater. De plus, les MJ avides d'originalité y trouveront sans peine de quoi meubler des nuits entières d'aventures. *(Fleuve Noir « Anticipation », 22 F chaque volume.)*

Présent dès 1928 dans les pages des pulps, ces berceaux de la SF, Jack Williamson est l'un des écrivains les plus diversifiés du domaine. Sa trilogie de *La légion de l'espace* (Albin Michel) bien qu'outrageusement ringarde à nos yeux de lecteurs des années 80, fait partie des quelques ouvrages qui ont posé les règles et archétypes du space opera -et qui ne connaît pas l'extraordinaire *Plus noir que vous ne pensez* (Presses-Pocket), qui associe avec bonheur génétique et fantastique ? Mais Jack Williamson, ce sont aussi des dizaines de nouvelles inédites en France -un oubli que répare quelque peu **Millions de soleils,** le Grand Temple de la SF (Il s'agit de la nouvelle appellation du défunt Livre d'Or de la SF) qui vient de lui être consacré par Patrice Duvic. Un Grand Temple intéressant mais un peu frustrant ; un second recueil serait le bienvenu. Parallèlement, Presses-Pocket ajoute à son catalogue **Les Humanoïdes,** un roman de 1949 dont c'est la quatrième édition en France. Le titre de la nouvelle qui lui a servi de base -*Les bras croisés*- est beaucoup plus éloquent. Un savant fou, ou génial, ou les deux, a créé des robots humanoïdes chargés de « servir, obéir et protéger l'homme de tout péril ». Mais cette protection prend très vite des allures de cauchemar. Un livre sur le vieux thème du bonheur forcé, qui, bien qu'il ait fortement marqué la SF en son temps -ou peut-être pour cette raison- semble aujourd'hui un peu désuet. Ses qualités narratives restent pourtant intactes et c'est avec plaisir que vous le découvrirez si ce n'est déjà fait. Il existe une suite aux U.S.A., *The humanoid touch.* Espérons qu'elle paraîtra bientôt. *(Presses Pocket « Science-Fiction », 35 F chaque volume.)*

Les découvreurs, qui vient d'être réédité dans la collection Bouquins, est un passionnant ouvrage historique consacré, comme son titre l'indique, à ceux qui ont fait progresser la connaissance. Géographie, astronomie, médecine, biologie... Vous y trouverez les points importants de l'histoire des sciences, narrés dans un langage clair, simple et agréable. Ce pavé de 700 pages se lit, en fait, comme un roman d'aventures et gageons que nombre de MJ sauront l'utiliser à bon escient, que ce soit pour créer de nouveaux mondes crédibles et cohérents ou pour éviter les anachronismes. Le **Dictionnaire de la civilisation indienne,** paru voici déjà un an dans cette même collection mais que je viens seulement de découvrir, présente tout ce que l'on peut avoir besoin de savoir sur l'Inde dans ses 1300 pages d'une densité incroyable. Vous y trouverez de quoi construire des dizaines de toiles de fond pour vos parties. Et ne me rétorquez pas que cette documentation authentique ne colle pas avec un monde imaginaire ! Après tout, même Frank Herbert a puisé dans les mythologies terrestres pour mettre sur pied l'univers de Dune... *(Robert Laffont « Bouquins ». Les découvreurs : 100 F, Dictionnaire de la civilisation indienne : 130 F).*

Les outsiders

Les abominations de Yondo, de Clark Ashton Smith, est un épais recueil de nouvelles qui compte dix textes inédits en français sur les dix-sept qui le composent. Parfois poussiéreux mais plein d'intérêt. *(NéO « Fantastique, SF, Aventures », 80 F)*

Le monde inverti, de Christopher Priest, connaît sa troisième édition chez nous et ce n'est que justice. Je ne vous livrerai que sa première phrase pour vous mettre l'eau à la bouche : « J'avais atteint l'âge de mille kilomètres. » *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 40 F)*

Avec **Révolte sur la Lune,** Robert Heinlein avait une fois de plus semé le doute et la confusion parmi ceux qui l'accusaient d'être un homme de droite. Cette lutte du communisme dynamique de la colonie pénitenciaire sélénite opposé à celui, fossilisé, d'une Terre répressive, avait en effet de quoi surprendre sous la plume de l'auteur du fort militariste *Etoiles Garde-à-vous !* Mais Heinlein est un homme de contradictions et *Révolte sur la Lune* un roman passionnant, plein d'humour et d'intelligence[4]. *(Presses-Pocket Science-Fiction : 45 F)*

Chants des étoiles, de Norman Spinrad, est un roman bancal, dont le sujet, intéressant quoique vaguement caricatural, n'a pas reçu le traitement qu'il méritait. Lisible. *(Presses-Pocket « Science-Fiction », 40 F)*

Le long voyage achève la réédition de la trilogie de Gérard Klein, originellement parue au Fleuve Noir au début des années 60 sous le pseudonyme de Gilles d'Argyre. Des trois, c'est le plus schématique mais aussi le plus efficace. Populaire et intelligent. *(J'Ai Lu « Science-Fiction », 17 F)*

Les potins

— André Ruellan (alias Kurt Steiner) et Alain Garsault prennent à partir de septembre la direction de la collection Gore. Si l'on considère *Grand-Guignol 36-88,* que Ruellan vient de publier dans ladite collection, il y a de fortes chances pour que l'orientation de celle-ci subisse quelques modifications. Une bonne nouvelle, quôa !

— *Un oeil ouvert dans la nuit* est un recueil de trois de mes textes devenus introuvables. Vous pouvez le commander contre la modique somme de 30F auprès de Jean-Jacques Deschamps, 63, rue du 19-janvier, Bâtiment Cheverny, 92380 Garches. *(NDLR : Non mais dites donc monsieur Wagner, si vous voulez faire de la publicité, il va falloir la payer...)*

— Pour des raisons d'indisponibilité des locaux, les dates de *Paris sur le Futur* ont à nouveau changé. La convention aura toujours lieu à la Mutualité, mais du 6 au 9 octobre 1988. Le premier rapport d'évolution sera paru quand vous lirez ces lignes. Vous pouvez le demander -ou vous inscrire directement, contre un chèque de 200 F- auprès de Raymond Audemard, 118, avenue de Stalingrad, 92700 Colombes.

Roland C. Wagner



(1) Hellraiser, qui n'a d'ailleurs pas rencontré chez nous un succès aussi franc que dans d'autres pays.
(2) Cette appellation incorrecte couvrant également l'essentiel du cinéma de SF, les guillemets me semblent tout à fait appropriés.
(3) Et elles sont si mauvaises que je ne citerai aucun nom.
(4) NDLR : nous apprenons la très mauvaise santé de Heinlein en ce moment et lui disons tout notre admiration pour ce que son oeuvre nous a apporté, et notamment l'Histoire du Futur.

Dans les lointaines terres du Sud, il y a aussi des boutiques de Légende



LA VOUIVRE
7, rue des Marchands
Cour du Vieux Nîmes
30000 NIMES

LA VOUIVRE
82, rue Bonneterie
84000 AVIGNON
Tél. 90.85.33.57

MOI JEUX
39, rue Bouffier
26000 VALENCE
Tél. 75.43.49.02

Dans la famille Munshine, je voudrais « Le Père »...



Parce que le fils, Axel, est l'exemple type de l'anti-héros, celui qui se fait manipuler par une force cosmique -et comique-, que les oracles eux-mêmes ne peuvent contrôler : le Destin (D majuscule, merci). Monde pré- et post-apocalyptique, super-technologie, voyages spatiaux et univers parallèles qui s'entrechoquent, tout y est, jusqu'à la fille, ou la soeur, qui ne veut pas être la mère, c'est vous dire si c'est bien l... (Godard et Ribera, **Le Vagabond des Limbes-15-** *Le Temps des Oracles,* Dargaud). Cela dit, il y a plus de 20 cm de BD sur mon bureau ce matin, et ça m'étonnerait que j'ai le temps (et la place) pour parler de tout le monde...



Le Vagabond des Limbes

Autre promenade entre les univers que celle de Cranach, emporté loin de son Armorique natale par l'épée Gaëlle, aux pouvoirs immenses. Bénéfique ou maléfique épée de feu, Cranach est-il ton allié ou ton ennemi ? Qui contrôle et qui dirige l'autre ? Ne recharchant que le repos auprès de sa femme et son fils, Cranach est précipité par Gaëlle vers son destin, vers sa perte, malgré lui... (Convard et Vernal, **Cranach de Morganloup-2-** *La Pierre Bleue de Naja,* Lombard). Ca me rappelle quelqu'un, pas vous ?

D'univers en univers, de démence en obsession, nous revenons ici et maintenant, à notre monde, à notre folie... Qu'est-ce qui pousse un archéologue distingué à aller se perdre en Amazonie, à la recherche d'exemples de l'art gothique le plus pur ? (Andréas, **Rork-3-** *Le Cimetière de Cathédrales*). Cet album, s'il nous propose une réponse à cette question insensée, est aussi une extraordinaire mine d'idées et d'ambiances fortes pour vos prochains scénarios de *Chill* ou *Maléfices.*

Vous avez dit « architecture prodigieuse », que pensez-vous de celle de Bourges ? Non, pas seulement sa cathédrale, mais toute la vieille cité médiévale et l'hôtel Jacques-Coeur... Vous ne connaissez pas ? Bon, tant pis. C'est là et à notre époque que se nouent et se dénouent les fils d'une intrigue « à la Jacobs ». Le scénario est là, complet, avec sa société secrète, son vieux sage, une visite dans des catacombes oubliées, le Roi de la Table Ronde (?) qui veut devenir Maître du monde (? ?) grâce à un super-rayon (? ? ?) et même une histoire d'amour...(Bernard Capo, **Loïc Francoeur**-*Le Roi de Coeur,* Lombard).

A propos d'architecture, il en est une que l'on ne peut manquer d'évoquer, c'est celle des **Cités Obscures** (Schuiten et Peeters, Casterman) avec deux superbes albums : *Les murailles de Samaris,* qui est en fait à l'origine de toute la série, et *La Route d'Armilia,* mélange de rêve et de réalité, d'amour et de désespoir. Toute cette série, depuis ses débuts (*La Fièvre d'Urbicande, L'Archiviste, La Tour*) nous offre une projection de ce qu'auraient pu être les principales capitales européennes si des architectes comme Horta, Guimard ou Gaudi avaient eu toute liberté pour s'exprimer pleinement. Magnifique support à l'imagination, mais certainement très difficile à vivre...

Remontant le temps à partir de ce début du XXème siècle, nous arrivons aux alentours de 1830 dans une petite ville de la Mer du Nord (aujourd'hui en RFA). Sur un fond d'intrigue religieuse et politique, nous y découvrons l'influence étrange que la découverte d'un livre mystérieux au fond d'une ancienne bibliothèque aurait eu sur un certain Charles Darwin (Ferrantino et Rotundo, **Sera Torbara-** *Le Vol des Dieux,* Dargaud). Puis c'est en Italie et au XVème siècle que nous arrivons. Le pouvoir politique est le seul enjeu, et tout est bon pour atteindre son but, même la sorcellerie la plus noire... (Aidans et Dufaux, **La Toile et la Dague-2-** *La Nuit des Poisons,* Casterman). Une très belle source d'idées pour des fanatiques de *Flashing Blades.*

Les trois albums suivants, bien que ne puisant pas leur inspiration exactement à la même époque, relèvent du Moyen-Age, toutes catégories confondues, du XIème au XIIème siècle. Hugues-le-sans-nom, après avoir tout perdu, son amour, ses terres, et presque la vie, voit une lueur d'espoir enfin se rallumer... Mais où est donc la belle Alix ? (Pellerin et Kraehn, **Les Aigles Décapités-**3- *Les Eperons d'Or,* Glénat). **Blason d'Argent** (Dimitri, ASSOR B.D.) est une réédition partielle d'une série créée en 1953 (Hé oui, il y a 35 ans, la BD existait déjà, et même avant ça, allez ! ! !). Cet album nous offre une vision un peu simpliste de la vie d'un chevalier errant, mais pleine de mouvements et d'idées. Un Moyen-Age de rêve, « idéal », c'est aussi celui des **Terres d'Ailleurs** (Michel Riu, Kesselring), avec quelques histoires très courtes d'une simplicité presque rustique, mais ensorcelantes, à deux doigts d'un rêve éveillé...

Parmi les grands classiques du JdR, n'oublions surtout pas le « médiéval-fantastique », avec un fier chevalier qui a bien des problèmes face à ses anciens ennemis. On peut même se poser la question cruciale : Qui va bien pouvoir sauver le Monde de l'emprise de Mal, la prochaine fois ? (Fauche, Léturgie et Luguy, **Percevan-6-** *Les Clefs de Feu,* Dargaud). Autres lieux, et autre question : Ysandrelle arrivera-t-elle à retourner chez elle, en Agador, alors que tout semble ligué pour l'en empêcher ? (Plisson et Cornen, **Tristan-2-** *L'Ile des Rois Maudits,* Dargaud).

Vous avez peut-être remarqué ça vous aussi, mais c'est le propre des héros, qu'ils soient de BD ou non, en fait. Rien n'est simple pour eux. Quand les « méchants » ne font pas exprès de leur causer des ennuis, ce sont des gens qui n'ont rien à voir dans l'histoire qui s'en chargent. Un peu comme si, au lieu d'avoir un vil espion à la solde de je-ne-sais-qui mettant du poivre dans la boîte à sel de l'infortuné J.B. (on ne dit pas les noms, c'est de la publicité clandestine...), il se produit une erreur d'étiquetage à la sortie de l'usine. Vous voyez ce que je veux dire ?



Percevan

Mignonne, allons voir à présent ce qu'il se passait en Chine, sous la dynastie T'ang (618-907). A cette époque, les raids des mongols (Il a dit « mongol », serait-ce une prémonition, Mr Descartes ? ? ?) étaient monnaie courante, et les jeunes filles de basse extraction vendues à la « Maison des Fleurs » ou à de riches notables, fonctionnaires de l'Empire. L'amour et la guerre sont les deux pôles de cette histoire dont le héros est (au moins) aussi aveugle qu'Axel Munshine lui-même... de bien belles images.... (Franz, **Poupée d'Ivoire-1-** *Nuits Sauvages,* Glénat). Les temps changent, le temps aussi en fait, et pour une fois ce n'est pas la guerre qui est à l'origine de la catastrophe climatique qui a coupé l'Europe du reste du monde, mais une erreur de programmation, un « bug » ! Dans un futur pas très lointain, même pas 100 ans plus loin, Neige, le bien nommé, cherche et retrouve (hélas pour lui...) sa mémoire perdue quand ses parents ont été tués par... Par qui, en fait ? Mis à part le froid et la neige omniprésents, un climat (si j'ose dire) idéal pour jouer à *Bitume,* avec ses bandes plus ou moins organisées luttant pour survivre en se raccrochant à des restes de civilisation. (Gine et Convard, **Neige-2-** *La Mort-Corbeau,* Lombard).

Impossible de finir sans mentionner deux exceptions.

D'une part la nouvelle saga d'un certain Jodorowski, avec Georges Bess, et intitulée **Le Lama Blanc,** aux Humanoïdes Associés. Nous voilà plongés dans les secrets des monastères du toit du monde, le lointain Tibet, que des prêtres fanatiques tentent de christianiser pendant qu'un singe blanc, tout petit et frileux, devient la réincarnation du Maître, celui qui les sauvera tous dans la terrible année Terre-Taureau... (Elle est longue ma phrase, hein patron...). Mysticisme et magie, honneur et trahison, à suivre... D'autre part, deux grands noms associés pour notre plus grand plaisir, Rosinski et Van-Hamme (les auteurs de *Thorgal*), nous ont fait un cadeau. Un truc extraordinaire (j'ai même entendu parler de « La BD de l'année », mais, il ne faut pas exagérer, nous ne sommes qu'en mai) édité chez Casterman : **Le Grand Pouvoir du Chninkel.** Un savoureux mélange de *2001, Le Seigneur des Anneaux* et La Bible (oui, La Bible !), un monde fabuleux, avec ses deux soleils et ses trois points cardinaux. Et un héros, tout petit, tout frêle, J'on le Chninkel, de la race la plus insignifiante de ce monde en furie ; tendre, émouvant, balloté par les Immortels qui se déchirent à cause de N'om l'Hérésiarque, le roi maudit. Argggh ! Pouvre Chninkel ! Mais il faut que j'arrête là, je retourne le lire pour la quatorzième fois, vous comprenez, c'est mon chouchou cette fois-ci...

André Foussat

la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE

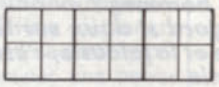
Présente

LES PLATEAUX D'AVENTURE

2 MODELES :

MODELE QUADRILLE

...A L'ECHELLE DES FIGURINES DE JEUX DE ROLE



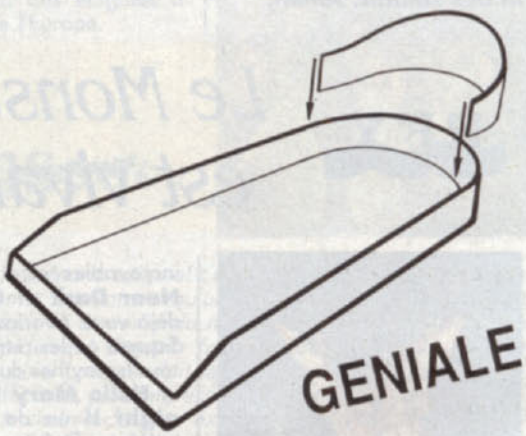
MODELE "HEX"

TRAME D'HEXAGONES DE 2,5 cm COMPATIBLE AVEC TOUS LES WARGAMES



PLATEAUX BLANCS EFFAÇABLES A SEC EXISTENT EN PLUSIEURS FORMATS MODULABLES ENTRE EUX.

LA PISTE INFERNALE



PISTE DE DÉS SPECIALEMENT CONÇUE POUR LES JEUX DE ROLE : FORMAT, DESIGN, ASTUCES...

GENIALE !

L'ECRAN DU MAITRE



VALABLE POUR TOUS LES JEUX DE ROLE AU MAITRE D'INSERER LES TABLES DE SON CHOIX.

NOUVEAU !



EN VENTE CHEZ TOUS LES SPECIALISTES

CJR 19, rue du Dr Arnaudet 92190 Meudon

Rex, Cognac, Vannes et Irwin Yablans en interview : veinards, va !

Ce matin, alors que j'étalais de la compote de gremlins sur une biscotte qui essayait en vain de me mordre avec ses petites miettes pointues, je me suis dit que j'allais encore délivrer la bonne parole.
Epître aux Cognaciens, aux Vannettais, aux Rexois.
Mes biens chers frères, alors que Wolverine entrait dans la bonne ville de Cannes, l'un des disciples s'adressa à lui : -« Père comment est reçu Celui qui porte le génie parmi les hommes ? »
Wolverine porta son regard si doux sur le disciple et répondit : -« Par la haine et la jalousie, c'est là le destin de Celui qui porte le génie ».
-« Mais Père, tu es venu pour leur bien » dit un autre disciple.
« Comment leur faire comprendre ? »
-« Avec des prêches de qualité comme dans ce numéro 45 et un 357 Magnum en état de marche, mon fils ».
A la prochaine célébration, la parabole de Wolverine et des zombis. Amen.

REX Le Monstre est vivant



Siudmak signe, cette année encore, l'affiche du festival.

Pour la 17ème année, du 17 au 26 juin, toujours dans ce merveilleux palais des mirages qu'est le Grand Rex va se tenir le dernier grand Festival populaire. Devant la meute d'un public écumant pour qui la salle est une arène, va se dérouler une programmation d'enfer : **Dracula's Widow** (Sylvia Kristel), **Pumpkin Head** (de Stan Winston), **The gate** et ses incroyables effets spéciaux, **Near Dark** et **Cassandra** déjà vu à Avoriaz, **Monster Squad** où les retrouvailles de tous les mythes du Fantastique et **Hello Mary Lou, prom night II** un de mes petits préférés. Et bien sûr **Opera** (enfin !) du maîtrissime Argento. Pour couronner le tout Rutger Hauer et Treat Williams comme invités. Voila un festival qui va frapper fort et j'ai au moins oublié une demi-douzaine de titres, tous également attendus. Et bien sûr **Prison** sur le scénario duquel nous vous avons bâti un joli petit scénar de « Chill » qui donnera l'occasion à vos aventuriers d'avoir leur premier contact avec l'inconnu.
Chaque année on entend dire « le festival est mort », n'en croyez rien. Du fond de la crypte sordide où il dort d'une édition à l'autre, l'animal guette les proies de sa prochaine sélection. Tant que vous viendrez, toujours plus nombreux, l'abreuver de vos frayeurs, le Festival de Paris continuera à envelopper la capitale une fois par an de son lourd manteau de fantasmes et de terreur.

inspi télé flash !!!

Le lundi soir et le mardi en début d'après-midi sur la 6 on ne loupe pas Ironside *(L'homme de fer)* avec Raymond Burr, Wild Wild West *(les mystères de l'Ouest)* et du lundi au vendredi toujours sur A2 (17h45) The Avengers (3ème époque *Chapeau melon et bottes de cuir*, avec Linda Thorson pour jouer Tara King) sont des points de passage obligé. Va redémarer bientôt sur la Une en fin d'après-midi tous les jours de la semaine, Man From Uncle *(Des agents très spéciaux)*. Ne pas manquer l'épisode intitulé « The mother muffin affair » avec un Boris Karloff démént dans le rôle d'un agent de Trush habillé en grand-mère

VANNES IIème Festival

Ciné Fantastique + Jeu de Rôle + Maquillage, le tout dans un cadre somptueusement fantastique et vous obtenez le plus petit mais pas le moindre des festivals fantastiques.
Sculpture, peinture et étonnants mannequins donnaient à l'ensemble du Palais des Arts un look étrange qui fait de ce festival un évènement qui n'a pas son pareil. Dans ce décor, étrangement figé, habité seulement par la tête de barde fou d'Alain Robbe Grille et le charme vénéneux de Sangria *(les Accords du Diable de la 5)*, se sont déroulés plusieurs parties d'initiation d'AD&D et de L'Appel de Cthulhu.
Initiation consacrée aux plus jeunes le mercredi et parties pour joueurs confirmés le samedi, ont rencontré un vif succès et ont montré une fois de plus qu'il n'est pas de vraie manifestation fantastique sans la passion du jeu de rôle. On ne peut conclure sans rappeler que l'organisation des démonstrations était le fait de nos amis de la Guilde de Bretagne. Niveau ciné une programmation d'inédits régionaux de bonne qualité et quelques inédits nationaux *(The gate, Witchoard, Hello Mary Lou : Prom Night II)*. Le tout couronné par un étonnant concours de maquillage, jugez plutôt.



1er prix du concours de maquillage.



J.P. Potters, "rédac-chef" de Mad Movies et un des "voisins", les étranges mannequins de Claude Merle.

Festival du Film Policier

COGNAC 88

grand cru



Step father, le beau-père.

Hé les kids ! J'ai serré la main de Glenn Ford. A 72 ans, le dernier des grands cow-boys d'Hollywood a encore une poigne de fer et l'hommage que lui a rendu une salle en délire restera sans doute parmi les moments les plus intenses d'un festival dont le choc le plus horrible fut la sortie du déjeuner d'ouverture. Imaginez plutôt : le grand Christopher « Fu Manchu » Lee passant inaperçu dans une foule trop occupée à acclamer... Rosy Varte. J'ai eu des envies de génocide enrichies de supplices orientaux.

Niveau films, de l'inégal mais un choc : **Stepfather,** sortie début juin. Incroyablement violent et redoutablement efficace voilà un *Prix de la Critique* qui arrache sec. **Die Katze**, *Grand Prix* et *Prix FR3* est un polar glauque à l'ambiance quasi documentaire qui vaut surtout par l'interprétation sensuelle de Gudrun Landgrebe. **El lute** est un film espagnol de haute volée, dénonciation politique sans lourdeur et scénario attachant. Ce film, dans une ambiance classique de film noir, nous décrit l'aventure d'un looser fascinant dans sa rage de liberté. *Prix Spécial du Jury* et coup de coeur L.T.C.

En dehors de ça **Maniac Cop** de William lusting *(Maniac, Vigilante)* restera la grande déception du Festival. Trop fauché, le film reste loin de ses ambitions. Le **IVème protocole** est un film d'espionnage trop classique mais éclairé par l'interprétation de Michaël Caine et Pierre Brosnan.

Il vaut mieux oublier **Grand détective, Hidden rage** et **Blanc de Chine** déplacés dans un festival de cette qualité. Pour terminer une news bien prometteuse pour les amateurs de séries. Mike « Mannix » Connors et Peter « Mission Impossible » Graves vont tourner une série télé où deux flics retraités seront confrontés à des énigmes à travers toute l'Europe.

Prison, c'est avant tout l'illustration de l'immense savoir-faire de la série B made in USA. Un seul adjectif s'impose pour parler du film. Efficace. Une direction d'acteur efficace au service d'un scénario solide servi par une mise en scène qui va à l'essentiel. Nous sommes en présence d'un bon film. Mais *Prison* porte surtout la patte de son producteur Irwin Yablans à qui l'on doit *Halloween* et *Fondu au noir*. Scénariste, Yablans nous livre cette histoire fantastique mais terriblement humaine par la peinture qu'il donne du monde pénitentiaire et, producteur, il apporte au film sa griffe personnelle par l'emploi pour toute la figuration et pour de nombreux seconds rôles d'authentiques bagnards enchaînés entre deux prises. Malsain ? Peut-être mais une vérité dans l'ambiance qu'aucun film sur les prisons ne faisait l'effort de donner.

Un dernier détail, les mitrailleuses du film étaient réellement chargées pour éviter une évasion de masse. Etonnant non ?

(sortie courant juin)

Prison... De futurs émissaires de la S.A.U.V.E.?



interview

Irwin Yablans

Scénariste du film, Irwin Yablans a répondu longuement aux questions de Wolverine. Il nous a semblé intéressant de reproduire certains de ses propos qui donnent au scénario de « Prison » des éclairages intéressants.

Casus Belli : *Le décor du film est si parfait que l'on se demande qui a créé l'autre, du décor ou de l'histoire ?*

Irwin Yablans : *C'est l'histoire bien sûr mais le décor est tellement parfait que l'on peut penser l'inverse. Lorsque j'ai vu le pénitencier je me suis dit c'est mon décor et j'ai juste changé une scène, celle des chaudières. Elle n'existait pas dans le script original mais lorsque j'ai vu cette gigantesque chaufferie, je me suis dit que je ne pouvais pas passer à côté de ça et j'ai rajouté la scène. Mais dans un film, il vaut mieux avoir le concept, le thème avant tout. Le reste ce sont des éléments qu'on empile sur la base du scénario. Cette histoire m'est venue d'un article traitant de la surpopulation des prisons et de la réouverture d'anciens pénitenciers désaffectés. J'ai alors eu l'idée d'un vieux pénitencier hanté par l'esprit du dernier condamné à mort.*

C.B. : *Le choix d'une vengeance après une condamnation à la peine capitale est-il un choix politique ?*

I.Y. : *La peine capitale est quelque chose de terrible mais il me semble que c'est un acte juste et nécessaire, cela dit il n'y a pas de propos politique dans le film. L'histoire, c'est autre chose. Dans le film il s'agit d'une exécution injuste, d'un meurtre qui nécessite et justifie une vengeance dans le scénario, c'est peut-être l'esprit de tous les condamnés exécutés à tort. En plus l'exécution par la chaise électrique m'a donné l'idée de l'énergie du film : l'électricité. C'est la force électrique qui habite Charlie Forsythe. Comme dans le premier Frankenstein qui m'avait énormément impressionné lorsque j'étais gamin.*

C.B. : *Le personnage du méchant, l'ancien gardien devenu directeur, est un psychopate, ne croyez-vous pas que cela nuise à la force de l'histoire ?*

I.Y. : *Dans le scénario original c'était un homme normal, mais le réalisateur m'a convaincu qu'un homme porteur d'une telle culpabilité dans le contexte du monde carcéral ne pouvait que basculer rapidement dans la folie et l'obsession. De plus, le personnage ainsi posé rendait les ressorts dramatiques du scénario plus efficaces, plus intéressants et donc plus commerciaux. Vous savez le cinéma c'est par excellence le compromis entre art et commerce. J'écris une histoire, on fait un film et le public décide si c'est de l'art. Si personne ne vient voir le film, ce n'est rien... surtout pas de l'art.*

C.B. : *Comment se fait-il que l'entité s'en prenne aussi aux autres prisonniers ? Ses frères de misère pourtant.*

I.Y. : *C'est vrai que cela est assez surprenant. J'en suis moi-même surpris (rires). C'est en fait, sans doute, la seule légèreté du script. Cependant c'est l'histoire de quelqu'un qui se venge et tous dans la prison sont des otages. Par ailleurs à l'époque de sa condamnation, un prisonnier l'avait trahi lors d'un faux témoignage. Alors pourquoi pas ? Par ailleurs, il y a des moments dans un film où le script peut s'éloigner d'une logique rigoureuse face aux nécessités des effets, des relances de l'intérêt. Mais vous avez mis le doigt sur le seul point qui me gêne dans l'histoire.*

C.B. : *Quels sont vos personnages préférés dans « Prison » ?*

I.Y. : *Les seconds rôles, ce sont les plus importants. C'est assez facile de camper les héros bons ou mauvais mais pour réussir un film comme « Prison » où l'ambiance est si importante, il faut que tous les seconds rôles soient crédibles. Rhino par exemple est un personnage important, il est joué par un véritable prisonnier, ce qui lui donne un pouvoir incroyable à l'image. D'ailleurs on a utilisé de vrais prisonniers pour l'ensemble de la figuration mais Rhino était trop intense pour ne pas lui donner un rôle plus important. Il était toujours accompagné de deux gardes armés et ça créait une étrange ambiance sur le plateau.*

J'aime bien aussi Lasagna aussi, c'est une caricature mais c'est un personnage nécessaire. Dans les histoires de ce genre il faut toujours un personnage comique, ça permet de laisser des respirations aux spectateurs.



PRISON

Les personnages de Chill, presque par « définition », ont déjà eu l'occasion de se mesurer à l'Inconnu, avant même de jouer, avant leur première mission pour la SAUVE. Cette aventure va rompre avec la règle, et vous proposera d'interpréter justement cette première rencontre, dans des conditions quelques peu... inhabituelles.
Les joueurs, ici, incarneront des personnages totalement « neufs » vis-à-vis de l'Inconnu et de la SAUVE, et seront vraisemblablement contactés par cette dernière à la suite de leur expérience, s'ils y survivent...

Note au MF : Bien que décrivant pratiquement l'ensemble des actions du film, ce scénario ne privera ni les joueurs ni le MF du plaisir d'aller le voir au cinéma. En effet, l'essentiel du film est plus basé sur des effets spéciaux (parfois de type « gore »...), que sur une intrigue ou un suspense particulièrement insoutenable. Le scénario est assez linéaire, c'est plus une découverte qu'un module à proprement parler. L'ambiance, au début, doit être assez « légère », pour devenir de plus en plus oppressante et invivable. Chaque scène doit être décrite avec le maximum de suspense et d'effets « vocaux » pour que la présence de l'Inconnu soit de plus en plus ressentie par les joueurs. Ne pas hésiter à théâtraliser chaque description, à en rajouter... Lors de chaque action violente, c'est au MF de déterminer l'état exact des victimes, et la réaction des témoins éventuels face à ce qu'il vient de se passer. Toutes les actions de l'entité que les joueurs vont rencontrer sont normalement explicables en termes de « Voie Maudite », c'est au MF de les détailler, s'il l'estime nécessaire. Il est vivement conseillé au MF de lire l'ensemble du scénario avant de se lancer, les diverses scènes pouvant se dérouler dans n'importe quel ordre, à de rares exceptions près. De plus, il aura ainsi une vue d'ensemble de l'intrigue.

Louisiane, USA, Automne 1987.

Une ancienne prison désaffectée, à plus de 250 km de New-Orleans. Pour y accéder, la route chemine entre les champs de maïs, puis longe les marais, et finit par s'y enfoncer sur les 100 derniers km. L'administration, pour des raisons de surpeuplement de ses établissements, a finalement décidé de remettre en état certains de ses vieux pénitenciers, dont celui-ci, Creedmore. Les ouvriers tout désignés pour ce genre de travail sont les forçats eux-mêmes, ceux qui vont par la suite habiter l'endroit.
Les joueurs peuvent choisir leurs personnages parmi les prisonniers, mais encore parmi les gardiens, les chauffeurs des camions les ayant conduits jusque là, ou l'intendance de la future prison (cuisiniers par exemple). Certains rôles peuvent être des privilégiés, mais ce n'est pas obligatoire, comme une assistante sociale, un (ou une) journaliste venu(e) couvrir l'événement (il est en effet assez rare de voir une ancienne prison remise à neuf par ses futurs locataires), un prêtre, un médecin et un (ou une) infirmier (ère), un architecte chargé de surveiller la conformité de la remise en état, un électricien de la compagnie d'exploitation de l'état (équivalent local d'EDF), un employé de la Bell Telephone (équivalent à France Telecom), etc, etc...
Le travail de réfection a commencé depuis quelques jours sans encombres, les prisonniers ayant été choisis parmi les éléments les plus calmes. Dans les sous-sols, les hommes au fond d'un couloir partant du fond de la grande salle des chaudières, face à un mur de béton plus récent que l'ensemble de la construction. L'architecte détermine, grâce à ses plans, que derrière ce mur, se trouve l'ancienne salle des exécutions capitales et la chaise électrique, inutilisée depuis plusieurs années, et murée avant la fermeture du pénitencier lui-même [1].
Au moment où ce mur est défoncé, alors que rien jusqu'à présent n'a pu sembler bizarre à qui que ce soit, une lumière éblouissante, accompagnée d'un souffle putride, semble jaillir du trou. Quelques fractions de secondes plus tard, l'ouvrier, ou la personne la plus proche du trou, est aspiré violemment vers la pièce ainsi découverte pendant que les portes métalliques des chaudières se mettent à battre et à claquer dans un vacarme assourdissant en lâchant des bouffées de flammes et de fumée âcre. La source lumineuse, semblant alors animée d'une



L'idée était née il y a déjà quelque temps dans le cerveau brumeux de Wolverine : convaincre grâce à ses pouvoirs hypnotiques un réalisateur de film « épouvantable » d'en utiliser le scénario pour le transformer en aventure de rôle. C'est Irvin Yablans, le réalisateur de Prison, qui le premier a succombé. Et c'est André Foussat qui s'est chargé de la mise en jeu.
Si cette formule scénario et film vous convient, faites-le nous savoir par courrier (notez bien qu'on ne le lira pas, mais pour caler les chaises... Wolverine).

[1] Aux USA, la peine de mort avait été abolie puis rétablie il y a 12 ans.

vie propre, quitte la chaise électrique, d'où elle était issue, et traverse le groupe des témoins avant de disparaître dans un mur, sans laisser de traces. Les chaudières s'éteignent, les portes s'arrêtent de battre, dans un silence de mort.
A partir de cette première manifestation surnaturelle, alors que le directeur de la prison se refuse obstinément à signaler le fait en haut-lieu, la situation va se dégrader et les événements se précipiter. Quoi que fassent les PJs, l'équipe d'installation de la Bell Telephone n'arrive pas à établir la communication avec le standard le plus proche et la radio est en panne. Les voitures, si elles démarrent, tombent en panne après 10 à 20 minutes de route, obligeant leurs occupants à refaire à pied le chemin en sens inverse pour revenir vers la prison (attention, celle-ci est à plus de 250 km de La Nouvelle Orléans, en plein bayou). De plus une bonne partie des installations d'eau et d'électricité, trop vieilles (?), tombent aussi en panne, au grand désespoir des réparateurs qui semblent incapables de remettre en fonctionnement l'ensemble du système. Ils n'arrivent même pas, à localiser la source de ces pannes, qui de plus sont aléatoires (un coup ça fonctionne, un coup ça ne fonctionne plus...).
Pendant les jours suivants, les événements décrits ci-dessous vont se produire (au MF de déterminer l'ordre et le moment le plus approprié, en fonction des actions ou des joueurs pour comprendre ce qui arrive).

Scène 1

L'esprit (car c'en est un...) libéré fait littéralement « cuire » deux bagnards dans leur cachot, transformant ce dernier en four. La température s'y élève rapidement, alors que la porte est, bien sûr, bloquée de l'extérieur. Un des gardiens, ou encore un co-détenu, alerté par les hurlements des deux victimes, arrive in-extremis à manipuler le loquet, se brûlant cruellement la main, pour pénétrer dans la cellule et tirer de la fournaise les deux corps, dont un seul se révélera encore en vie, bien que très grièvement blessé.
Note au MF : si les joueurs tentent d'intervenir, faire en sorte que le « héros » soit l'un d'eux. Cette remarque est valable pour tous les événements, dont l'un ou plusieurs des joueurs peuvent être les héros, ou les victimes, pas seulement les spectateurs. Eviter tout de même les fins tragiques pour les joueurs, pour des raisons évidentes...

Scène 2

Lors d'une tentative d'évasion, par les conduits d'aération, plusieurs détenus se font ligoter par les câbles électriques et les tuyaux divers. Ils assistent, impuissants, à la mise en pièces du corps de l'un d'entre eux par les câbles qui l'étouffent et se resserrent jusqu'à en faire de la viande hachée (beurk !...). Alors que les survivants sont rejetés, quelque part dans les sous-sols de la prison, le paquet sanguinolent est recraché, après avoir été traîné par les câbles qui le retiennent, au dessus des autres forçats et des gardiens, dans le réfectoire où tout le monde est en train de prendre son repas (beurk, beurk !...). A ce moment-là, toutes les montres digitales, y compris celle du mur de la salle de réfectoire, se mettent à clignoter en affichant 19h64 (vous avez bien lu !...). La pendule du réfectoire se carbonise en quelques secondes, dans un nuage de fumée âcre, en lâchant des étincelles.

Scène 3

Quelques personnes peuvent entendre un coup de feu provenant de la salle de repos des gardiens, située juste en dessous du bureau du directeur de la prison. En se précipitant, ils arrivent à la porte et ne peuvent que l'entre-ouvrir, cette dernière étant retenue de l'intérieur... par un enchevêtrement de fils barbelés. Au centre de cette véritable toile d'araignée, hurlant et sanguinolent, un gardien, est en train de se faire égorger. Puis le corps est violemment projeté au travers du plafond, qu'il traverse, et sa tête apparait au milieu du bureau du directeur, interrompant brutalement la réunion de travail qui s'y déroulait. Détail sordide, le gardien mort tient dans sa main une croix en argent, qui semble provoquer chez le directeur une véritable crise de frayeur démente. Là encore, les montres des témoins indiquent 19h64, en clignotant.
Il est peut-être temps, pour les personnages, d'avoir un certain nombre de ces rêves qui font de Chill un jeu si agréable pour le MF... Remettre ainsi les pauvres joueurs dans la bonne direction, leur donner quelques précieux indices, quel plaisir, sans pour cela briser les mécanismes du jeu... En fait, selon leur degré de réussite à un jet (secret...) de Perception, ou (Perception + Volonté)/2, au choix, les joueurs feront le même rêve, plus ou moins détaillé. C'est au MF de doser l'information, l'important étant qu'elle soit entièrement distribuée et répartie sur l'ensemble des personnages.
Rêve des joueurs : Cette scène est en fait inspirée du pré- générique du film. Ceci se passe le 12 novembre 1964 (feuilles d'un calendrier qui volent...), un condamné à mort, criant son innocence, est traîné vers la chaise électrique. Quand il y est attaché, un homme, le gardien-chef de l'époque, se penche vers le condamné, et lui arrache la croix qu'il porte autour du coup, déclarant, dans un rictus, que dans son cas, elle ne peut lui servir à rien... Certains pourront peut-être reconnaître ce gardien-chef, il s'agit de l'actuel directeur de la prison, promu à l'occasion de la réfection de l'établissement. C'est encore le gardien-chef que l'on voit, actionnant lui-même l'interrupteur de la chaise. Fin du rêve. .
Autres informations (à distribuer avec parcimonie...) : en cherchant dans l'ancien bureau du gardien-chef, on peut trouver un certain nombre de coupures de journaux, plus ou moins anciennes (de 1960 à 1970 environ, date à laquelle la prison a été fermée), relatant toutes les exécutions capitales ayant eu lieu ici. Une bonne Perception permettra de découvrir certains faits, datant de la fin 1964, déclarant que le procès de Charlie Forsythe avait été révisé et l'accusé déclaré innocent, une erreur judiciaire cruelle, etc, etc... Ces faits peuvent être trouvés aussi dans les archives, au milieu de dizaines et de dizaines de documents à moitié pourris et rongés par les rats, dans les caves de la prison. Parmi les prisonniers envoyés pour remettre les lieux en état, il y a un vieux noir (65/70 ans minimum...), qui a accompagné Charlie Forsythe jusqu'à la chaise et a été le seul témoin de l'action impie du gardien-chef. Terrorisé, il n'a rien dit. Seuls un co-détenu, le prêtre ou encore l'assistante sociale, si elle se montre très persuasive, pourront accéder à cette source d'information. Le prêtre sera bien entendu astreint au secret de la confession...
Une nuit (avant l'épisode du gardien égorgé par le fil barbelé), si l'un des personnages, pour une raison ou une autre, veut aller visiter (brrrr...) la salle de la chaise électrique, il rencontrera le directeur, qui semblera en revenir, mais niera y être allé et tentera de convaincre le joueur de retourner se coucher. Si, malgré tout, il va jusqu'au bout de son idée, il trouvera, en évidence sur la chaise, une petite croix en argent.
Note au MF : Il s'agit d'une tentative, infructueuse, du directeur pour exorciser cet esprit qu'il pressent être celui du condamné Charlie Forsythe. Où que soit cette croix lors de la scène 3 (voir plus haut), elle aura disparue et se retrouvera dans la main du gardien mort.

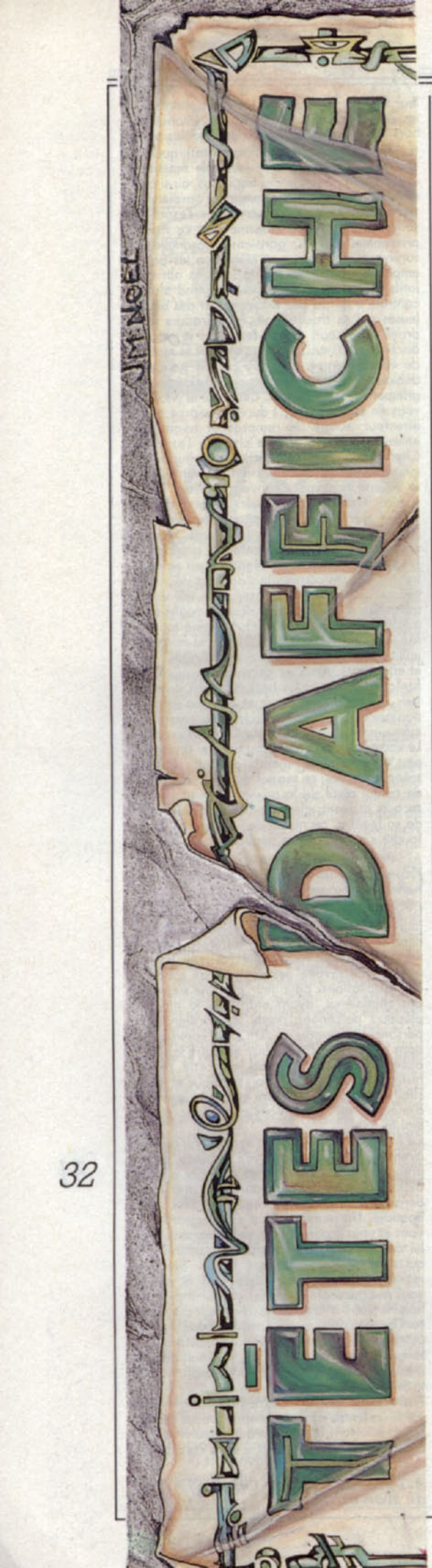
Scène finale (apocalypse)

L'entité cauchemardesque qui hante à présent ce bagne, isolé de tout, au fond des marais d'une Louisiane infestée de moustiques à cette époque de l'année, multiplie les pannes de courant, les ruptures de canalisations ou de systèmes de sécurité. La tension monte et les détenus sont à la fois excédés et effrayés par leur environnement. Profitant d'un moment où les caméras des systèmes de surveillance sont hors service et les portes de leurs geôles ouvertes (fermeture électrique hors d'état), quelques meneurs provoquent une véritable émeute et une évasion générale des bagnards, ainsi qu'un début de massacre des quelques gardiens qui tenteraient de s'interposer. Mais l'esprit assoiffé de vengeance enferme tout ce monde, prisonniers évadés, gardiens, l'ensemble des survivants dans la cour, et bloque les portes, empêchant ainsi toute fuite vers les abris (relatifs) des murs de la prison. Il prend alors le contrôle à la fois des éclairages et des mitrailleuses qui se trouvent sur les miradors encadrant cette cour, et fait feu, sans le moindre discernement, sur tous ceux qui ont le malheur de vouloir tenter quoi que ce soit pour aller débloquer la porte d'accès vers l'extérieur ou grimper sur les miradors. Cette scène (violente, vous en conviendrez...) dure jusqu'à ce que le directeur, rongé de remords et ayant bien entendu compris ce que cherche l'esprit de Charlie Forsythe, se précipite en hurlant au milieu de la cour. A cet instant, les mitrailleuses se taisent, les spots convergent vers lui, un silence inhumain tombe sur la cour, d'où ne s'élève plus que le râle d'agonie des blessés et les soupirs d'angoisse des survivants. Puis, des caves du pénitencier, monte un grondement sinistre qui va en s'amplifiant. Le sol se met à trembler et des pans entiers de murs s'écroulent encore, qui viennent écraser ceux qui étaient assemblés ici. Finalement, dans un rugissement à la fois de soulagement et de haine (note au MF : très difficile à imiter...), le sol se fend et en jaillit une chaise électrique gigantesque, noire et effrayante. Assis sur cette chaise, une forme fantomatique tend les bras, se saisit du directeur, qui hurle à son tour, et dans un éclair de puissance éblouissant, l'électrocute, comme lui-même, jadis, l'avait fait pour Charlie Forsythe... Le vacarme cesse, le courant et l'eau reviennent peu à peu, les survivants de cette horrible scène, accablés, se terrent dans les décombres de ce qui reste de la prison. Au matin où les secours arrivent, alertés par un fermier, ayant de sa fenêtre, au milieu de la nuit, cru voir la foudre s'abattre sur le pénitencier...

Coda

La version officielle des faits, donnée quelques jours plus tard par un porte-parole du gouverneur de l'état de Louisiane, différera sensiblement de ce à quoi vous venez d'assister. Il y sera question de révolte des détenus, de sabotage des installations, pour finir par une explosion des chaudières, ayant entraînée la mort de plusieurs personnes, parmi les gardiens et le personnel d'intendance. Un bref communiqué dans le journal local relatera en outre le silence observé par les survivants sur cette pénible histoire, dû au choc, à la fois physique et moral, subit par la plupart d'entre eux. La commission d'enquête, etc, etc... Vous connaissez comme moi la suite.
Ce n'est que plusieurs mois après la fin de cette aventure que vous en avez entendu parler, presque par hasard, dans un petit bar où vous aviez l'habitude de vous rendre pour prendre un dernier verre avant de regagner, seul, votre domicile. Un jeune homme s'est approché de vous et vous a questionné, vous demandant de lui décrire, avec la plus grande exactitude, ce qui s'était réellement passé là-bas. Bien que réticent au début, et presque sans le vouloir, vous avez accepté de parler et, finalement, cet homme vous a appris des choses incroyables, sur l'Inconnu, les pouvoirs mentaux de l'Homme, et tellement d'autres choses encore... Tard dans la nuit, vous étiez, convaincu, au fond de vous même, et membre de cet étrange organisation, la SAUVE...
Note pour le MF : Ce n'est qu'à partir de là, après un temps d'entraînement, que les personnages pourront apprendre à manipuler la Voie Blanche, s'ils le désirent, et si leurs caractéristiques le permettent.

A. Foussat, avec les conseils avisés de Wolverine...





MAI 68

Vingt ans déjà...

Mai 68 oppose 2 à 4 joueurs au cours d'une bagarre dans les 5ème et 6ème arrondissements parisiens, bagarre qui eut lieu pendant les premières semaines de la révolution estudiantine et qui permit d'élever les premières barricades. Car c'est bien de barricades qu'il s'agit et le joueur qui contrôle les manifestants doit en élever 20 avant la fin des 8 tours de jeu pour gagner. Le joueur qui contrôle les forces de police doit l'en empêcher...

Dans la boîte (lourde et solide à souhait), nous trouvons deux parties d'un plateau (à deux épaisseurs) qu'il va falloir assembler avant d'entamer la première partie. Il s'agit d'un puzzle de 205 pièces. Rassurez-vous, une fois le plateau monté, vous n'aurez pas à le refaire en entier, même si vous transportez votre boîte dans n'importe quel sens (ou presque). Nous vous conseillons, une fois le puzzle monté, de mettre des points de colle sous les pièces « bâtiments » qui resteront alors toujours en place. En cours de jeu, le retrait d'une pièce symbolise la montée d'une barricade et laisse apparaître sous les pavés : la plage...

Suite de l'inventaire : 16 cartes politiques (8 pour chaque camp), un historique (objectif ?) très bien fait et agrémenté de photos assez originales (sous l'uniforme se cache l'homme), 4 pages de règles qui peuvent être lues en 15 minutes et 4 fiches cartonnées avec un rappel des règles. On trouve 136 pions divisés en quatre parties : Lycéens et Etudiants, Enragés, C.R.S et gardes mobiles, ainsi que leurs socles et 15 pions Cocktails Molotov pour les Enragés. A noter aussi les 3 dés nécessaires (6, 10 et 12 faces). Le jeu est plutôt prévu pour 2 personnes avec des variantes intéressantes pour 3 ou 4 joueurs en divisant les camps en présence (Guerre des Polices et division chez les manifestants).

Mai 68 est un jeu original, axé sur les positions, où le hasard n'intervient que dans les combats, combats réduits par le simple fait qu'une seule catégorie de pions par joueur peut attaquer : Les Enragés et les C.R.S.. Vingt ans après, ce jeu risque d'envahir sinon les rues, du moins les tables de jeu...

P.S. : Oui, Mai 68 est bien un jeu que vous avez déjà vu en 1980. Mais la version actuelle a modifié non seulement sa présentation, mais aussi nombre de règles. C'est donc aussi un nouveau jeu.

Eric Delezie

Jeu de plateau français, par Duccio Vitale et François Nedelec, édité par Rexton. Prixc indicatif : 270 F.

jeux de rôle

EMPIRES & DYNASTIES

Les enfants de vos enfants...

Après que des Grands Anciens vindicatifs aient fait avorter sa parution l'an dernier, le jeu de P. Durand-Peyrolles est enfin publié aux Editions Dragon Radieux.

Dans la boîte : deux livrets (les règles & le monde ; la magie & la religion), un écran et une très belle carte du monde de Réah (mais pas de dés, alors qu'ils sont nécessaires...)

Les règles sont assez simples, claires et bien présentées. le système repose sur une table unique de résolution, qui indique également la qualité du résultat.

Un personnage se construit à partir d'un capital de points, à répartir dans 10 caractéristiques, d'où dérivent les pourcentages de base des compétences, majorés par la profession. Le combat est classiquement découpé en rounds : initiative -attaque/parade ou riposte- combattant suivant, etc... Selon la qualité du coup porté, les armes font des dommages différents (1D4 à 1D20 pour une hache, par exemple). La réussite des actions donne des « points de

L'Appel de Cthulhu
GUIDE DES ANNEES FOLLES

L'invasion continue !

Après avoir étendu ses tentacules sur le monde anglo-saxon, Cthulhu s'installe en France ! *« Le Guide... »* est un supplément français, permettant de mener des investigations dans notre beau pays. Que trouve-t-on dans cette énorme boîte (deux fois plus épaisse que d'habitude) ?



— le « Panorama » (112 p.) nous dit tout sur les années 20 en France. Passent successivement à la loupe : la « vie quotidienne » (tout y est, moeurs, arts, mode, politique, etc...), les « personnalités » (une centaine, du milliardaire au clochard), les « Droits et Devoirs du Citoyen » (enfin, on sait quoi faire avec les investigateurs qui enfreignent la loi), la chronologie, etc... Parfaitement documenté et illustré de documents d'époque, c'est de loin le meilleur « Guide » historique pour l'AdC.

— On quitte la loupe pour un microscope avec le « Guide de Paris » (112 p.) qui rescence, quartier par quartier, tous les lieux pouvant servir de cadre à des investigations : écoles, bordels, journaux, musées etc... Adresses, heures d'ouverture, numéro de téléphone, historique, tout y est (même les plans de certains bâtiments).

Ces deux livrets sont une base documentaire précieuse non seulement pour l'AdC, mais aussi pour tous les jeux (Daredevils, Maléfices...).

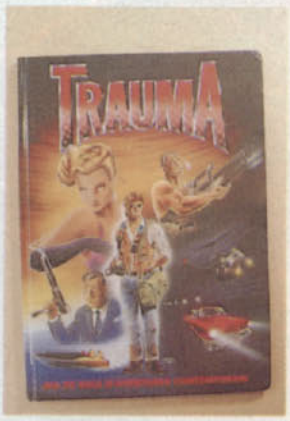
— « Règles et Scénarios » (48 p.) explique ce que la Grande Guerre a pu faire à votre personnage (blessures, expérience supplémentaire), propose de nouvelles compétences et professions d« époque », quelques nouveaux affreux-visqueux, et s'achève sur deux scénarios très originaux, étayés par une étude « technique » du spiritisme. Il y a aussi une nouvelle feuille de personnage (plutôt moche), un plan de Paris, une carte de France (avec sites mégalithiques, chateaux mystérieux, etc...) et écran (beau mais fragile) avec des listes de prix en francs.

Bref, ce supplément est une petite merveille, à acheter d'urgence.

Tristan Lhomme

Supplément français pour le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu, par Dominique Balczesak, édité par Jeux Descartes. Prix : 210 Frs (cher, mais ça vaut le coup).













valeur » qui permettent d'augmenter les compétences et de s'en procurer d'autres, d'acquérir du prestige... et qui interviennent également pour lancer des sorts. La magie est réservée aux prêtres qui, selon leur religion ont accès à différents « Prodiges Etranges » allant de la Boule de Feu au Choix du Sexe d'un Enfant à Naître.

Ce sort (et quelques autres) sont significatifs de l'aspect « dynastique » du jeu. En effet, la société réahnienne est divisée en castes rigides, où vos premiers personnages partent de zéro (pêcheurs, artisans et autres esclaves en fuite). Seuls leurs arrières-...-petits-enfants peuvent espérer atteindre les sommets de la richesse et du pouvoir (il faut normalement 7 générations pour espérer être anobli, par exemple). Cet aspect, original et bien rendu, permet de simuler de véritables « sagas familiales » dignes des Atrides ou des Ewing, à condition de pouvoir s'engager dans des campagnes au long cours.

Quant au cadre du jeu, c'est Réah, une planète immense (2 fois la Terre), où vivent toutes sortes de bêbêtes exotiques et une espèce « intelligente », l'homme, qui s'entre-tue allègrement au fil de diverses invasions, guerres civiles, etc...

La langue, la géographie, la politique, la mythologie, etc... sont originaux, dépaysants et aussi détaillés que possible en 50 pages. Tout ça a été longuement élaboré et ça se sent. Vivement les suppléments qu'on nous promet sur l'armée, les Navigateurs, etc...

Bref : un bon jeu, modérement complexe, servi par un système classique et efficace, avec suffisament de bonnes idées pour valoir de détour.

Tristan Lhomme

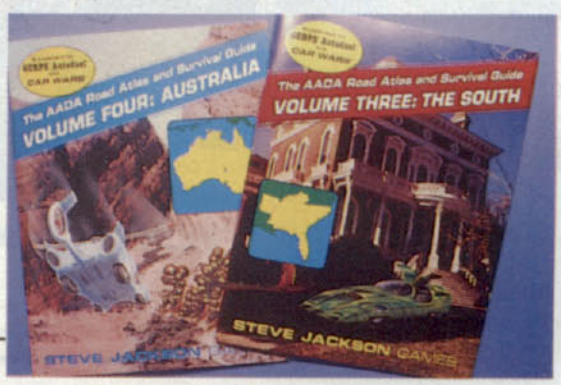
Jeu de rôle français de SF médiévale, par Patrick Durand-Peyrolles, édité par Dragon Radieux. Prix environ 220 F.

MEGATRAVELLER

L'Imperium fait enfin peau neuve !

On savait déjà que *Traveller* était un excellent jeu de rôle de SF. Il n'avait que quelques (petits ?) défauts : des règles souvent trop simplistes, illogiques, voire injouables. Heureusement, voilà *MegaTraveller* qui remédie à (presque) tous ces problèmes. Citoyens de l'Imperium réjouissez-vous, votre univers prend désormais une dimension nouvelle...

MegaTraveller se présente sous la forme d'une boîte contenant une grande carte couleur des « Marches Spinward » (un secteur de l'Imperium, l'univers de *Traveller)* et trois épais livrets : le Manuel des Joueurs (104 pages), le Manuel de l'Arbitre (104 pages) et l'Encyclopédie Impériale (96 pages). Ces livrets regroupent des informations prélevées dans différents



LE DRAGON SORT SES GRIFFES

et elles sont en Français !

DONJONS & DRAGONS® AD&D®

6 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,
Regles AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.
COPYRIGHT TSR, Inc.

suppléments publiés par GDW au cours de ces dix dernières années.
Les règles de *MegaTraveller* sont extrêmement complètes et envisagent en détail tous les aspects caractéristiques de la science-fiction d'aventure : création de mondes, commerce interstellaire, combats spatiaux, fabrication de vaisseaux, armes ultra-modernes, etc... Elles ne font appel qu'à des dés à six faces et ont largement été remaniées, par rapport aux précédentes éditions de *Traveller*. Ainsi, par exemple, un système de « tâches » permet désormais de tenir compte de la difficulté d'une action, de la compétence du personnage et du facteur temps, ce qui auparavant relevait en grande partie du jugement du MJ. Les combats spatiaux sont maintenant jouables (alleluiah !), deux systèmes de création de personnages sont proposés... ainsi que bien d'autres choses encore !
Mais, ce qui fait avant tout le charme de *MegaTraveller*, c'est l'Encyclopédie Impériale : un livret bourré d'informations concernant l'Imperium, qui est sans doute le plus fabuleux des univers de SF qui soit.
Quel dommage pourtant que *MegaTraveller* ne soit pas absolument parfait. Les règles sont encore trop souvent inutilement lourdes et complexes. Mais, ne faisons pas la fine bouche. Voici un jeu de SF extraordinaire qui mérite absolument de reconquérir les joueurs de rôle de ce côté de la galaxie ; en effet, n'oublions pas que Traveller a longtemps été le deuxième jeu de rôle le plus joué au monde...

Jean Balczesak

Jeu de rôle de SF (space opera) en américain publié par Games Designers Workshop.

TRAUMA

De la clientèle pour Dr. Destroy !

Trauma, le jeu de rôle, naquit en septembre 86 dans les pages de *« Chroniques d'Outre Monde »*. Après 18 mois de mise au point et le succès aidant, il quitte le giron du turbulent magazine pour vivre sa vie en dur (comprenez : règles sous couverture rigide).
Le cadre ? Notre époque, et toutes les merveilleuses aventures qu'elle propose, à base de trafics louches, de truands petits ou gros, de psycho-killers en cavale, de terroristes, etc... Le tout traité de façon « adulte », sans Affreux-Méchant-Repoussoir et en privilégiant le roleplaying (la bonne idée des « tendances psy »). La liste des professions proposées, qui se situent parfois à la limite de l'illégalité, illustre bien cette optique. Au MJ de refuser les excès. *(NDLR :* A Hercule de nettoyer les écuries d'Augias).
Les règles reprennent et réorganisent tout ce qui est paru dans *Chroniques* 1-10, et proposent quelques nouveautés. Elles sont très « simulationnistes », et donc parfois un peu lourdes.
Un personnage possède 10 caractéristiques, tirées sur 4D6, en gardant les 3 meilleurs jets. Dommage que la possibilité de se jouer soi-même n'ait pas été reprise, mais les faibles meurent vite ici... Le total des caractéristiques détermine un nombre de points qui sert à « acheter » des compétences (indépendamment de la profession ou presque). Le pourcentage de réussite d'une action est donné par la lecture d'une table prenant en compte la compétence du joueur et la difficulté de l'action *(NDLR :* un peu comme *James Bond* quoi !). Ca déroute un peu au début, mais on s'y fait d'autant plus vite que la table en question est rappellée sur la feuille de personnage.
La procédure de combat est très détaillée (localisation des coups, évanouissements, « chocs », etc...) et réaliste, c'est-à-dire très meurtrière dès qu'on a recours aux armes à feu. Et il est difficile de résister à la tentation, quand on voit le chapitre correspondant. Les minus comme moi qui font à peine la différence pistolet/revolver vont avoir besoin d'un sérieux recyclage ! Il y a aussi les armes blanches, bien sûr, et des gâteries du style tronçonneuse, grenades, lance-flammes... au secours ! Tout ça se termine sur un scénario « destroy » à souhait.
Trauma est un très bon jeu « contemporain », plus glauque que James Bond et plus ouvert que Zone, bénéficiant déjà d'une belle bibliothèque de scénarios et d'un suivi régulier. Que demander de plus ?
NDLR : il manque des MDZ (modificateurs de zone) dans les tableaux des pages 18 et 74. L'errata sera publié dans Chroniques n°12. Ah oui ! A la question finale de Lhomme, nous répondons : des joueurs intelligents et vraiment adultes !

Tristan Lhomme

Trauma est un jeu de rôle français sur l'époque actuelle, par Dominique Granger et Frédéric Leygonie, édité par Aujourd'hui Communication. Prix : 145 F.

jeux de figurines

CHARGE

Le choc des épées, le poids des phalanges

Dans la lignée des *Aigles*, une nouvelle règle de wargame avec figurines vient de sortir. Mais il s'agit, avec *Charges*, de reconstituer des combats précédant la généralisation de l'usage de la poudre. Vu l'énorme période concernée (de la Haute-Egypte aux balbutiements de la Renaissance), la variété des armées et des situations jouables est infinie, il ne peut jamais y avoir 2 parties identiques. Le système de jeu est simple, facile à assimiler, surtout pour ceux qui connaissent déjà les figurines ; on note en particulier des notions très proches de celles utilisées dans *les Aigles* comme le découpage des périodes de jeu simultané, les soclages, etc...
Longuement testée dans les clubs, entièrement réécrite par une équipe de juristes, d'historiens et de statisticiens ; elle est aussi accessible aux débutants que facile à arbitrer entre deux joueurs confirmés. De plus, sa longue gestation l'a placée au tout premier rang des règles jouées dans les clubs français affiliés à la F.F.J.H. Dès maintenant, elle est jouée aux quatre coins de France et constitue la règle officielle de la Coupe de France pour les années à venir.
La présentation est claire, facile à manipuler, distinguant le corps de la règle, la préparation du jeu, et quelques règles avancées amusantes. Il faut cependant regretter que la qualité du support ne soit pas à la hauteur du contenu. Un seul livret là où deux eussent été plus maniables, absence des socles, des terrains et des dés si utiles dans la boîte des *Aigles*. Quant à l'absence d'exemples d'armées, il sera, nous assure-t-on, pallié par la parution régulière de livrets sur les armées de l'époque... A suivre...
Au total, si l'on a raté le coche du jeu avec figurines « prêt à jouer », nous avons là (enfin !) une règle de simulation historique simple, claire, permettant un jeu rapide et directement accessible aux débutants : le tout pour un prix que l'on annonce des plus raisonnables.

Laurent Henninger

Jeu d'Histoire pour figurines français, disponible en boutique à des prix variant entre 80 et 100 F ou auprès du C.C.F.J.H. 2307 Tour Atlas, 10, Villa d'Este, 75013 Paris, au prix de 80 francs.

L'ARC ET LA GRIFFE

Le plomb et la magie

Il était une fois un jeu qui après maintes péripéties réussit à paraître dans le commerce... Non, ce n'est pas une légende ancienne mais la réalité, *l'Arc et la Griffe* est la première règle française pour jeu de combats fantastiques avec figurines.
Sortir une telle règle alors qu'il existe déjà *Battle System*, dont l'atout réside dans le potentiel de joueurs de *D&D* et autres *AD&D*, et *Warhammer* à qui le trust Games Workshop-Citadel and Co assure de beaux jours, semble être une gageure.
Pourtant *l'Arc et la Griffe* dispose d'une qualité essentielle, primordiale, c'est le premier jeu de figurines vraiment cohérent sur le thème fantastique. Il comprend évidement des éléments classiques d'un tel type de jeu : installation d'un champ de bataille, création d'une armée dont les figurines ont des compétences de mouvement, de tir, de combat et de moral. Mais ce que j'appelle des éléments cohérents, ce sont les mouvements simultanés, seuls mouvements logiques dans un jeu qui se veut la plus fidèle reproduction d'une bataille. Le système de règles a été réalisé par des figurinistes qui se sont inspirés de règles de figurines qui n'ont plus à faire leurs preuves telles *Les Aigles* ou *La Flèche et l'Epée* et non par des joueurs de jeux de rôle qui, s'ils sont pleins de bonnes

idées, ne maîtrisent pas pour autant le jeu de figurines. Ainsi les figuristes classiques y trouveront un réel plaisir de jeu et les néophytes une règle sur ce point bien faite.
Toutefois notons au chapitre des erreurs que les socles donnés pour le 25mm sont trop petits, il faut multiplier ceux du 15 par 2/3 pour avoir ceux du 25. On peut regretter un bestiaire un peu léger qui fournit des monstres trop nivellés, bref l'ensemble est un peu fade surtout lorsque l'on sort de *Warhammer Battle*.
La magie en revanche est bien adaptée, elle est certes puissante mais le tout est de se mettre d'accord entre joueurs en début de partie.
Le défaut majeur reste le prix de 130 F, un peu trop élevé pour un tel produit, qui à ce tarif devrait comporter moins d'erreurs d'impression, d'autant plus qu'une seconde édition est en prévision *(NDLR :* voir Nouvelles du Front).
Cette règle est plus jouable que ces consoeurs anglaises et ce jugement découle de l'expérience que j'ai pu accumuler dans le domaine des jeux de figurines.

Claude Amardeil

Règles pour figurines fantastiques, de Quentin Lequeux et Christophe Pineau, édité par Speel et Socomer. Prix 130 F.

suppléments

AD&D
MANUEL DES MONSTRES

Aussi laid que l'original

Alleluiah ! Gloria ! crient les respectables vieillards qui attendaient la traduction française du troisième volet des *Règles Avancées de Donjons & Dragons*, le jeu de rôle le plus joué au monde. Pour les néophytes, signalons que le système AD&D « de base » se compose de ce volume, complété du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître*.
Ils ne seront pas déçus les inconditionnels adorateurs de saint Gygax : on n'a pas touché à une ligne de l'Oeuvre. C'est à dire que les illustrations sont toujours aussi laides (et que certaines continuent à manquer). Et que la plus petite innovation (comme par exemple indiquer le total des points d'expérience par monstre, comme cela est fait dans le *Fiend Folio* ou le *Monster Manual II)* a été soigneusement écartée.
Notons au passage les traductions « officielles » des monstres qui posent le plus de problèmes à nous autres ortografeurs rôlistes : goblin, lich, orc et zombie deviennent gobelin, liche, orque et zombie.

Pierre Rosenthal

Troisième volet des règles pour le jeu de rôle médiéval fantastique AD&D, édité en français par Transecom.

Universom
KOROS

Zoom arrière sur l'univers

Dans notre dernier numéro nous vous présentions Silrine, le premier volume d'une collection d'un nouveau type de jeu de rôle. En résumé, il s'agit d'un jeu de SF (plus particulièrement de space opera) comprenant un livret de règles courtes, une description d'une planète et de sa civilisation, plus un scénario, le tout pour un prix raisonnable.
Koros nous prouve donc que la série continue. Mais là où Silrine était un monde fermé, Koros est un ensemble de douze lunes, aux civilisations parfois contradictoires, qui permet d'introduire les voyages et les vaisseaux spatiaux. Nous devrions bientôt voir paraître un troisième volume : Berlin XVIII. Que l'Espace soit avec eux !

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle/scénario de SF (space opera) français, par Laurent Tremel, édité par Siroz Productions. Prix indicatif : 70 F.

Car Wars
THE AADA ROAD ATLAS AND SURVIVAL GUIDE Vol. 1-4

Mad Max est de retour

Ces 4 suppléments sont destinés à la fois à *Car Wars*, le jeu de plateau, et à Gurps *AutoDuel*, son équivalent jeu de rôle. Ils décrivent avec précision des régions entières de l'an 2037, avec leur histoire, leurs particularités, et l'état de leurs routes. Ils proposent aussi des scénarios, des règles additionnelles, ainsi que des conseils pour jouer en campagne. Le volume 1 est consacré à la côte est des USA, et contient également des règles pour les hélicoptères dans *Gurps ;* les volumes 2 et 3 concernent la côte ouest et sud des USA, et le quatrième l'Australie. Ces livrets sont très amusants à lire, et fourniront d'excellentes idées aux maîtres de jeu intéressés par un futur proche axé sur la vitesse et la violence. Les scénarios sont d'un bon niveau et on ne regrette qu'une chose : que le système de jeu de *Gurps AutoDuel* soit si médiocre...

Frédéric Blayo

Suppléments en américain pour Car Wars (jeu de bataille de voitures armées) et Gurps AutoDuel (jeu de rôle de SF post-apocalyptique) publiés par Steve jackson Games.

Oeil Noir
REGLES AVANCEES MAITRES D'ARMES

Rayon Gros Bills !

Pour les joueurs de *l'Oeil Noir* qui commençaient à s'ennuyer, leurs malheureux personnages quinzième niveau ne trouvant plus d'adversaires sérieux, Schmidt propose les règles avancées du jeu, prévues pour les mener jusqu'au 40ème niveau, et même au delà. Comme l'Aventurie ne renferme plus aucun mystère pour nos héros, Tharoune a été créé. Sur ce monde où vivent de redoutables maîtres d'armes, la magie des règles de base ne fonctionne plus, et un autre système de magie, à base de pierres runiques le remplace. Les règles de combat font aussi peau neuve, permettant parades, feintes, esquives etc... Il y aussi un grand scénario d'introduction, qui transporte les joueurs d'un monde à l'autre. Autant l'avouer, j'ai trouvé ce supplément très décevant. Les nouveaux systèmes de combat et de magie sont assez médiocres, et le scénario est une longue suite de combats afin d'habituer les joueurs aux nouvelles règles. Enfin, le monde de Tharoune est très peu décrit (il le sera dans un prochain supplément), ce qui limite considérablement l'intérêt de la boîte. *L'Oeil Noir* est un bon jeu d'initiation, mais cette dernière addition à la gamme n'apportera rien à sa gloire...

Frédéric Blayo

Supplément en français au jeu de rôle l'Oeil Noir publié par Schmidt.

wargames

BATTLETECH

Le syndrome Goldorak

Durant le 31ème siècle, l'Humanité, éclatée en des milliers de mondes, divisée en maisons rivales, s'épuise en d'interminables guerres : les Guerres de Successions. Parmi l'arsenal déployé, les armes les plus terribles sont sans conteste les BattleMech (BattleMach en français !), des robots gigantesques construits à l'image de l'homme, taillés pour les plus rudes combats, hyperblindés et surarmés...
Battletech se situe à la frontière floue entre le wargame subtactique et le jeu de rôle, chaque joueur s'identifiant au pilote du ou des BattleMech qu'il contrôle (pour plus de précision voir CB 32 p25). La sortie de la version française éditée par Hexagonal nous donne l'occasion de reparler de ce jeu et plus particulièrement du « phénomène Battletech ». En effet, ce jeu

VIENT DE PARAÎTRE



Encore disponible

JD + n°1

Paranoïa, Maléfices, Légendes Junta, L'Appel de Cthulhu...

JD + n°2

Les Aigles, Amirauté, Sherlock Holmes...

25 F

dans votre boutique habituelle

ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous

Veuillez m'adresser :

___ exemplaire(s) de JD + n°3
___ exemplaire(s) de JD + n°1
___ exemplaire(s) de JD + n°2

soit ___ exemplaire(s) de JD + à 30 F Franco : ___ F

(ci-joint mon règlement à l'ordre de JEUX DESCARTES 5 rue de la Baume, 75008 PARIS)

NOM _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

rencontre un énorme succès outre-atlantique. succès qui ne s'explique pas seulement par la qualité du jeu, en lui-même sans grande originalité.
L'astuce de Fasa, l'éditeur américain, a été de miser sur l'assimilation du jeu à une série de dessins animés japonais très connue : Robotech[1]. Similitude de titre, identité des robots dont seuls les noms ont été changés. Robotech a été largement diffusé aux USA et en France (la 5) et est supporté par un impressionnant merchandising (maquettes plastique, jouets, adaptation en comics...). La dynamique créée de ce fait a certainement profité au jeu. Toujours est-il que son succès est bien réel, à tel point qu'aujourd'hui les suppléments pleuvent comme si on était jour de mousson. Jugez plutôt ! Des recueils de scénarios *(Tales of the Black Widow, the Fox's Teeth, the Gray Death legion...),* des figurines plastique (Fasa) ou en plomb (Grenadier, Ral Partha), de nouvelles cartes, une extension pour jouer le débarquement des BattleMech sur la planète où auront lieu les combats *(AeroTech),* un wargame *(BattleForce),* un jeu de rôle *(MechWarrior)* avec son companion *(Mercery Handbook),* une revue périodique *(Battle Technology),* un jeu de plateau *(The Succession Wars),* des romans, des « bleus » et la liste n'est sans doute pas close. Hexagonal a du pain sur la planche...

[1] *Le jeu Robotech existe et est édité par Palladium mais c'est un jeu de rôle, pas un jeu de combats.*

Pierre Lejoyeux

Jeu de bataille de robots géants édité en français par Hexagonal et FASA.

QUEBEC 1759

Quatre pages pour quelques arpents

« Quelques arpents de neige », c'est ainsi que Voltaire appelait le Canada. En 1759, les Anglais n'épargnèrent pourtant aucun effort pour enlever ces quelques arpents aux Français. Et aujourd'hui, c'est une firme canadienne qui nous offre une simulation de l'année-clef de cette campagne, sous la forme d'un jeu original à tous égards.
Les pions d'abord : des cubes de bois portant sur une face l'indication de leur force ; ainsi chaque joueur ne voit que la force de ses propres pions, et chaque pièce peut sans mal compter jusqu'à quatre « pas » de force (on fait pivoter le cube pour marquer les pertes).
La carte ensuite : une reproduction d'une carte française de l'époque. Très joli ! Mais déroutant si vous exigez des hexagones : il n'y en a pas un seul.
La règle enfin : quatre pages (plus trois de notes historiques), et même pas écrit petit, et permettant un mouvement simultané des deux armées ! Il est vrai qu'avec 50 pions en tout et dix zones sur la carte. ce n'est pas trop compliqué... Un système simple, quoique impliquant plein-plein de jets de dés (quatre sont fournis dans la boîte), permet de régler les combats de façon assez réaliste et conforme aux affrontements de l'époque. Le but des Anglais est d'occuper Québec au terme des seize tours, en ayant encore au moins 20 points de force (sur 47 au départ). Les Français (nettement moins costauds) gagnent en les en empêchant.
En bref, *Québec 1759* matérialise ce que je croyais invraisemblable : un wargame d'apéritif ! De long apéritif, c'est sûr : une heure. Mais c'est quand même un vrai wargame, une vraie simulation, avec tous les petit trucs qui font plaisir : je vous recommande les règles sur les alliés indiens des Français. Et vive le Québec libre !

P.S. : Notez que, sur exactement le même modèle, Columbia a créé 1812, à propos de la peu connue guerre anglo-américaine de 1812-1814. Existent également dans la même série (avec pions cubiques) un Napoleon, et surtout un Rommel in the Desert extrêmement intéressant, quoiqu'il ne s'agisse plus d'un jeu « d'apéritif ». Nous reparlerons sûrement de ces jeux de cubes !

Frank Stora

Wargame en canadien anglais édité par Columbia Games (drôle de nom pour une firme de jeux de guerre !).

THUNDER AT CASSINO

Vaut le coup d'oeil !

Décidément, depuis quelque temps, Avalon Hill force sur le beau graphisme ! La présentation de ses jeux s'améliore sans cesse. L'un des tout derniers, *Thunder at Cassino,* est particulièrement superbe : la carte rigide, qui représente le célèbre mont et la ville à son pied, est une merveille -pour un peu, on croirait jouer sur le tableau d'un peintre de la Renaissance (italienne bien sûr). Les nombreux pions (333, sans compter les marqueurs) sont ornés de personnages et non de symboles, et tout le reste du matériel est à l'unisson (sauf la boîte de rangement, qui brille, comme toujours chez A.H., par son absence).
Côté règles, l'originalité prend le pouvoir : si vous ne connaissez pas *Storm over Arnhem,* du même Courtney Allen, vous serez stupéfaits de voir les hexagones remplacés par des cases irrégulières modelées selon les pâtés de maisons, les courbes de niveau des collines ou le tracé des ravins et des rivières. C'est bizarre, mais on s'y fait. Il est vrai que le champ de bataille du plus sanglant affrontement de la campagne d'Italie (mars 1944) était particulièrement bien adapté à une telle représentation. Les tours sont de 12 heures, et, dans le scénario complet, sont au nombre de 9 (ou de 15 si le joueur allié veut forcer la décision après un match nul). Il existe plusieurs scénarios brefs, voire très brefs. Les pions représentent des pelotons. Un regret (?) : pas le moindre Français dans cette sanglante bagarre.
Le livret de règles est fort mince et même si l'auteur se perd parfois dans ses explications. il n'y a pas de grosses difficultés. Recommandons chaudement l'usage de la règle 21, règle optionnelle qui restreint le rôle du hasard. Celui-ci influence en effet beaucoup trop le résultat des combats dans les règles standard. En bref : un jeu qui vaut le coup d'oeil, aussi bien pour le regarder que pour y jouer.

Frank Stora

Wargame en américain édité par Avalon Hill (règles françaises par Jeux Actuels).

jeu diplomatique

BRITANNIA

La jeunesse de la vieille Angleterre

Aucun doute, il y eut de la bagarre. durant ces onze siècles, de -43 à 1085, qui virent la naissance laborieuse de l'Angleterre, de César à Guillaume le Conquérant. J'ai dit l'Angleterre, mais pour être exact, la carte (toujours superbe, rigide, agréable à jouer) que nous offre Avalon Hill représente *toute* la Grande-Bretagne. Mais est-ce un wargame, un « diplomatique », un jeu de plateau ? Là est la question !
Un jeu qui se joue à quatre, mais aussi à trois ou cinq, avec des tours de soixante-quinze ans. cela implique des alliances et de la diplomatie. Et puis -inclassable, là- chaque joueur ne dirige pas moins de quatre peuples (dans le jeu à quatre). Il peut même être amené à s'autoagresser ! En fait, le principe est que chaque joueur doit s'arranger pour que chacun de ses peuples parvienne à marquer le maximum de points par rapport à sa fiche de marquage individuelle.
On se doute qu'avec seize peuples déferlant au fur et à mesure des seize tours sur les côtes britanniques, il y a de l'action. Les joueurs devront savoir faire preuve de hardiesse, de prudence, de diplomatie et... de chance. Il ne devront négliger ni les règles sur la croissance de la population, ni celles sur la surpopulation. Il leur faudra distinguer les pillards des colons et créer les conditions permettant l'entrée en scène des chefs historiques de leurs peuples : Harald, Harold, Guillaume... qu'aura précédé (le temps d'un tour bien sûr) le roi Arthur lui-même !
Alors, encore un mammouth ? Eh bien non ! Pas du tout : il y a six pages de règles, fort claires et dotées de précisions destinées à désamorcer tout piège d'interprétation. En somme, de quoi passer une excellente soirée à quatre sans avoir besoin de potasser les règles toute la semaine qui précède.

Frank Stora

Jeu diplomatique en américain édité par Avalon Hill.



BERLIN XVIII, LE NOUVEAU TOME
DE LA COLLECTION DE JEUX DE ROLE
UNIVERSOM

DEJA PARU :

THERY-BOUCHAUD ET CIE, 8 RUE GALLIENI, 78220 VIROFLAY









L'EPREUVE DU FEU





La vallée des rois

L'invitation au voyage

« Entrez dans la légende », promettait l'affiche dans la vitrine de l'agence de voyage. Cette semaine, en promotion, une excursion en Egypte, au temps des pharaons. Faites un bond de 3000 ans en arrière avec, en guise de billet, un coffret-jeu de La Vallée des Rois« . Aux frais de Casus Belli qui ne recule devant aucune dépense, un de nos plus éminents égyptologues, le professeur Chamlopion a tenté l'expérience. Voici quelques extraits de son carnet de voyage.

Ma tête bourdonne. L'air chaud et sec m'oppresse. Sans parler de cette odeur de jasmin... Que m'arrive-t-il ? Pourquoi suis-je affublé de ce pagne ridicule ? Horreur, on m'a rasé le crâne et mes superbes favoris roux. Et cette musicienne, aux yeux exagérément agrandis par une ligne d'antimoine, ne pourrait-elle pas délaisser un peu sa harpe ? Mais voici Pharaon et j'en oublie ma mauvaise humeur. L'agence avait raison. Terrible ! On s'y croirait.

Une boîte livre ses secrets

Des collègues archéologues m'avaient bien décrit semblables expériences vécues à d'autres époques avec les précédents titres de cette collection *Premières Légendes*, éditée par Jeux Descartes, qu'ils appelaient « jeux d'aventures ». Mais commençons par le commencement. Tout a débuté avec l'ouverture de ce fameux coffret, un soir à la lueur d'une chandelle dans mon petit bureau du Musée de l'Homme. Il contenait un mémoire volumineux des règles du jeu, que nous déchiffrâmes assez longuement mes assistants et moi. Nous y trouvâmes également un de ces albums pour la jeunesse appelé « Bédé », placé là pour donner un avant-goût du voyage et que nous dévorâmes avec non moins d'avidité, ainsi que notre passeport qui avait pris la forme d'un livret de civilisation, bien utile pour ne pas commettre d'impairs une fois rendus sur place. On a beau être spécialiste, les révisions ne font jamais de mal à personne... J'oubliais une poignée de dés bizarroïdes, il y en avait même un pyramidal !

Formalités à effectuer avant le voyage

Très franchement, nos débuts furent quelques peu laborieux. Se forger une identité complète est assez fastidieux. Il est vrai que l'auteur, Christian Caroli, accorde beaucoup d'importance à la vraisemblance. Il ne s'agissait pas de sortir là-bas sans une couverture en airain. Nous avons donc chacun déterminé notre milieu social d'origine car sous l'Antiquité, les occupations des Egyptiens sont en grande partie conditionnées par le métier de leur père. Toutefois, il fut possible à ceux d'entre nous qui le souhaitaient de choisir sous certaines conditions une autre activité professionnelle. Cette faculté appréciable exige de la part des joueurs qui y font appel un effort supplémentaire d'apprentissage et les soumet à des contraintes légères. Neuf classes sociales et près de 60 métiers sont ainsi disponibles au magasin des accessoires dont l'ampleur est une des caractéristiques de la collection. Cela va du paysan au pharaon (déconseillé !) en passant par le constructeur de bateaux et le porteur de sandales. J'endossais finalement l'identité d'Amenhotep, prêtre divin, fils de Renyseneb maître des mystères du temple de Ptah et de sa seconde épouse Néphérouré. *« Avec un éventail de 8 occupations, les femmes sont tout de même moins gâtées »*, me fit remarquer à juste titre mon assistante, Mademoiselle Josette. Sa condition de chanteuse la préoccupe, la pauvre ; comment fera-t-elle pour exercer son art avec sa voix aigrelette ? Elle n'est pas la seule, d'ailleurs à s'en inquiéter.

Visite médicale et entraînement

Heureusement, tout est prévu. Béni soit son instructeur, Mademoiselle Josette reçut comme chacun de nous une formation accélérée destinée à l'aider dans ses nouvelles attributions. Mais je brûle les étapes. Nous déterminâmes tout d'abord nos qualités innées. Suivant le principe de Premières légendes, 8 dons traduisent les aptitudes des personnages dans différents domaines (combat, magie, sens artistique, communication etc...).

Les potentiels physiques et psychiques sont représentés chacun par 3 composantes : force, rapidité, coordination dans le premier cas et volonté, décision, intelligence dans le deuxième. C'est seulement après cet examen médical visant à établir notre bilan de potentialité que commença la phase d'acquisition des compétences. Nous disposions pour cela d'un nombre, propre à chacun, de points d'apprentissage. Pas question de les dilapider au hasard. Chaque métier exige des compétences particulières, qui deviennent de ce fait obligatoires : le vigneron doit évidemment savoir faire de l'alcool. Par contre il est peu probable qu'il ait eu le temps et l'opportunité d'étudier la chirurgie.

Effets de loupe sur quelques règles

En fonction de son état civil, le joueur se voit donc imposer quelques connaissances spécifiques, proposer un choix de compétences autorisées faciles à acquérir et des listes de compétences peu fréquentes ou rarement connues par sa corporation, lui demandant davantage d'efforts et de temps d'apprentissage. Cette procédure offre une grande diversité dans l'éducation que peuvent reçevoir les personnages. Leur âge sera déterminé par la durée de l'apprentissage qu'ils auront effectué. car à chaque compétence correspond un temps d'acquisition. Cette période d'enseignement constitue déjà une esquisse du passé des personnages, une trame autour de laquelle il leur sera aisé de broder leur enfance.

Un personnage peut faire appel à une compétence qu'il possède pour réussir des actions très différentes : il lui arrivera par exemple de se servir de sa connaissance des lois pour les interpréter et discerner les raisons politiques ou économiques qui les ont inspirées ou alors pour plaider la cause d'un accusé. Le maître de jeu trouvera donc pour chaque compétence plusieurs actions proposées avec des points de bonus ou de malus suivant leur difficulté. Ces renseignements complémentaires doivent être pris comme des indications, leur application scrupuleuse et systématique serait en effet lourde à mettre en pratique.

Les joueurs peuvent se perfectionner dans une compétence, en pleine aventure (une prouesse) ou bien entre deux parties. Il leur est de même permis d'augmenter le niveau de maîtrise concerné grâce à leur expérience. Par exemple, un joueur ayant fait 5 fois appel avec succès à une même compétence au cours d'une aventure aura 5 chances sur 20 d'augmenter son niveau de maîtrise d'un point. Une précision supplémentaire de ces règles favoriserait davantage l'expérience en ne permettant qu'une phase de perfectionnement par compétence, et en comptabilisant les succès d'une aventure à l'autre.

Magie, magie

Elle fait partie intégrante des légendes égyptiennes. Dans la *Vallée des Rois*, elle se démocratise. A des degrés divers, tous les personnages peuvent accéder à la connaissance de certains sortilèges sélectionnés suivant le milieu socio-professionnel. Si la magie populaire est à la portée du vulgum pecus, la magie sacrée ne peut quant-à-elle être pratiquée que par des experts et sera réservée aux prêtres. Mes assistants et moi-même fûmes donc initiés à la pratique des sortilèges, ce qui ne se produisit pas sans incident. Léon ayant malencontreusement couvert ce pauvre Philibert de pustules et de boutons. Mais tout rentra dans l'ordre et la victime retrouva fort heureusement sa peau parcheminée d'origine. J'eus la surprise de reconnaître quelques-uns des sortilèges que nous venions d'apprendre, l'auteur s'était donc inspiré de formules authentiques rapportées par des textes anciens. Plus de 200 sortilèges sont ainsi décrits en détail. Nous commençâmes à comprendre que la magie allait tenir une grande place dans les aventures que nous nous apprêtions à vivre, mais il était trop tard pour reculer. Notre appréhension grandit encore lorsqu'il fut question de combats...

Aux aaarmes, Egyptiens

L'unité de temps utilisée pendant les combats est la base d'une durée de 3 secondes. Un personnage peut effectuer 2 actions durant cette courte période, par exemple tenter de toucher son adversaire d'un coup d'épée et parer une attaque avec son bouclier. Ses chances de réussite dépendent du niveau de maîtrise de l'arme concernée auquel vient s'ajouter ou se soustraire un coefficient lié à l'arme et à son utilisation (en attaque ou en parade). Un jet de dé concrétisera ou non l'action. Si tel est le cas, la marge obtenue représente le potentiel de dommages ou la qualité de parade. Ce système est simple et relativement rapide à mettre en application.



A l'issue de notre (longue) formation, nous disposions tous d'une quantité culminante de points de fatigue. Etions-nous donc au bord de l'épuisement avant même d'avoir commencé ? Pas du tout ! En toute logique, ces points constituent un capital santé. Au cours du voyage, durant les combats, plus vous vous fatiguerez, plus vous perdrez de points de fatigue ! Etonnant, non ? Mais rassurez-vous, dans la Vallée des Rois, on devient coriace. Avoir 0 en fatigue revient à sombrer dans le coma. Un peu de chance, quelques soins appropriés, et vous voilà sur pied. Pour mourir brutalement, un personnage doit perdre le double de son capital initial. Prenons l'exemple de Néthi (chiffre de fatigue initial 16, bilan instantané 14) qui tombe dans une embuscade tendue par Hamosis, recrue d'élite maîtrisant très bien le maniement de la hache (niveau de maîtrise 16 + 2 points d'attaque liés à l'arme). Hamosis lance le D20 : résultat 12 ; avec une marge de 18-12 = 6 points, le coup est « une réussite ». De plus, Hamosis ayant visé la tête, ajoute 6 points supplémentaires d'impact. Néthi pris par surprise ne peut esquiver l'attaque. Que ses supporters se rassurent, il lui reste 14-12 = 2 points de fatigue, de quoi tenter de s'enfuir avec une sérieuse migraine. Autre faiblesse des règles, la nature des armes n'est pas

Casus +

Quelques précisions concernant le commerce

Les Egyptiens ne connaissent pas l'usage de la monnaie. Ils se rendaient mutuellement de petits services et usaient abondamment du troc. Au marché, paysans, artisans, pêcheurs et serviteurs échangeaient volailles, légumes. poissons, gâteaux contre éventails, colliers. balais, poteries, nattes ou même hameçons. Pour des achats plus conséquents, on faisait référence abstraite à deux unités de poids : le shât (7,6 grammes) et le deben (91 grammes). Pour les achats courants, c'est surtout par rapport au cuivre, plutôt rare mais assez peu coûteux, qu'étaient réalisées les estimations. Au Nouvel Empire (1580-1085), un boeuf vaut 120 debens de cuivre, un pot de graisse s'échange contre l'équivalent de 30 debens et un simple pagne de tissu fin a une valeur de 5 debens. Les transactions importantes se négocient en deben d'or ou d'argent.

Quelques exemples de noms

Le choix de noms égyptiens proposé aux joueurs est assez restreint. En voici quelques autres :

- **Masculin :** Iouni, Ptahotep, Paï, Oukhotpê, Mérisou, Anpou, Nourethep, Djersis. Sourero, Khérouef.
- **Féminin :** Renioutet, Méresger, Menhouai, Ipi, Hétépet, Nani, Semonet, Sitamon. Tey, Touyou.

assez prise en compte dans la détermination de leur efficacité. Pour un même niveau de maîtrise et une même marge de réussite, un poignard causera presqu'autant de dégâts qu'un épieu (à 2 points près).

Atmosphère, atmosphère

Après toutes ces considérations guerrières, il est temps d'évoquer la dimension spirituelle de la civilisation égyptienne. La religion est omniprésente dans la vie quotidienne. Il faut donc que les joueurs s'imprègnent des croyances et des rituels religieux les plus répandus et fassent la connaissance des principaux dieux et déesses égyptiens. Pour exploiter pleinement la richesse du thème et respecter la philosophie du jeu, les scénarios ne pourront se résumer à une succession d'épreuves physiques et céder au matérialisme mais intègreront foi et culte religieux sans oublier le surnaturel. Difficile de ne pas être décontenancé au premier abord.
Pour évoluer avec aisance dans cette civilisation les joueurs devront assimiler aussi les évènements les plus banals du quotidien d'un Egyptien sous l'Antiquité. Car transformer un *« je me lave, je m'habille »* en *« après mes ablutions du matin, j'enroule un pagne de lin autour de ma taille, je choisis un pectoral en cornaline et en turquoise et je souligne mes yeux d'un trait de khôl »* demande un minimum de connaissances et de pratique !
L'absence de monnaie égyptienne complique singulièrement les parties. L'usage du troc nécessite un réel effort pour estimer la valeur des objets. Tout salaire est payé en nature. Il est donc utile à chacun de connaître très précisément l'état de sa fortune et la liste exacte de ses biens.
Dans *La Vallée des Rois*, l'ambiance jouera plus qu'ailleurs un rôle capital. Elle exigera de la part du maître de jeu des descriptions assez précises, un souci du détail, sans oublier un goût prononcé pour la poésie. Les joueurs qui abordent le thème de l'Egypte Antique pénètrent dans un monde qui est loin d'être statique ou mystique. Mais pour en apprécier tout le caractère, il leur faudra éprouver curiosité et intérêt pour cette civilisation, afin d'avoir envie de rafraîchir ou d'acquérir un bon niveau de connaissances. Tel est le prix à payer pour profiter pleinement de son voyage.

FICHE TECHNIQUE

— un livre de règles compatibles avec les autres civilisations de Premières Légendes.
— un livret de civilisation très complet avec la signification de nombreux hiéroglyphes, quelques notions d'histoire et de religion égyptiennes, des indications générales sur la vie quotidienne...
— le premier tome des Héritiers du Soleil, (une BD édité par Glénat) qui inspirera beaucoup plus les joueurs que les dessins d'ambiance publiés dans les deux manuels du coffret.
— 4 dés à 4, 10 et 20 faces.

Isabelle Bourdial

illustration : Pierre Koernig

... mais il restait d'autres mystères à découvrir...

De nouveaux sorts pour Maître des Mystères avisé

Ces sortilèges destinés aux Maîtres des Mystères sont communs à toutes les écoles de magie. Pourtant un magicien débutant ne peut pas les posséder, il lui faut d'abord connaître au minimum sept sorts de son école avant de pouvoir en commencer l'étude. Chaque sortilège nécessite un an d'apprentissage dans les conditions décrites à la page 77 des règles de jeu.

Lumière d'Atoum

Ce sortilège permet de créer une lumière surnaturelle.
Difficulté : 4.
Préparation : courte : 2 bases (-3), normale : 4 minutes, longue : 4 heures (+3).
Composante matérielle : une perle d'or.
Utilisation : personnelle.
Durée : 1/2 heure par niveau de maîtrise.
Avant de lancer son sortilège, le maître des mystères place la perle d'or dans le creux de sa main. Si le sortilège est lancé avec succès la perle s'élève au dessus du magicien, puis des milliers de points lumineux apparaissent et s'agglutinent autour de la perle, formant un globe de lumière qui flotte au dessus du magicien. La lumière produite est équivalente à celle d'une torche, elle ne dégage aucune chaleur.
Réussite parfaite : la durée du sort est doublée.
Echec critique : le magicien est aveugle pendant 1/2 heure par niveau de maîtrise.

Savoir de Thot

Ce sortilège permet de posséder toute la connaissance du dieu Thot pendant un court instant.
Difficulté : 10.
Préparation : normale : 1 heure, longue : 4 heures (+3).
Composante matérielle : un flacon de vin provenant des vignes du temple de Thot à Hermopolis.
Durée : 10 secondes par niveau de maîtrise.
Réussite parfaite : voir à la fin du sortilège.
Echec critique : perte définitive de deux points d'Intelligence.
Lorsque le magicien décide de lancer son sortilège il boit le contenu du flacon, et se concentre durant une à quatre heures essayant de faire le vide dans son esprit.
Si le sortilège réussit, le magicien possède pendant 10 secondes par niveau de maîtrise le savoir absolu. Il ne peut pas connaître l'avenir ou une information permettant de faire échouer les plans des prêtres de Thot ou de leur porter tort.
Investi de cette connaissance le magicien peut réaliser n'importe quel miracle : transformer une créature hostile en amie, écarter les eaux d'un fleuve ou d'une mer pour rejoindre l'autre rive, faire mourir quelqu'un ou redonner la vie à un ami mort. Ces miracles peuvent être permanents (résurrection, décès...) ou momentannés (amitié d'une créature, ouverture des eaux...). La durée et la nature des miracles sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.
Le fait d'utiliser ce sortilège laisse des séquelles dans l'esprit du magicien : pendant une heure par point de réussite il fera ses jets de compétences dépendant de l'intellect à -10, son esprit étant encore perturbé par la connaissance divine qui l'a illuminé pendant un court instant.
En cas de réussite parfaite le magicien reste imprégné toute sa vie de cette connaissance divine : son Intelligence augmente de 5 points. Dorénavant il devra rater ses jets de compétences intellectuelles pour résoudre un problème. S'il réussit son jet, il se perd dans des spéculations intellectuelles tellement poussées que ses conseils sont pratiquement inutilisables. A noter que pour lui les bonus deviennent malus et les malus des bonus.

Noeud d'Isis

Ce sortilège protège des attaques des créatures.
Difficulté : 8.
Préparation : courte : 8 bases (-3), normale : 8 minutes (0), longue : 8 heures (+3).
Composante matérielle : une amulette de cornaline représentant un noeud d'Isis.
Durée : tant qu'aucun geste agressif n'est commis vis à vis de la créature.
Réussite parfaite : le magicien peut se faire obéir de la créature. S'il y a plusieurs créatures il pourra en commander une par 3 niveaux de maîtrise du sortilège.
Echec critique : le magicien ne peut ni parer ni esquiver les attaques de la créautre pendant autant de base que sa marge d'échec.
Lorsque le magicien décide d'utiliser ce sortilège il doit porter l'amulette suspendue à son cou par un fil de lin, s'il a préparé plusieurs amulettes il peut faire bénéficier d'autres personnes de cette protection. Le sort n'est lancé qu'une fois pour toutes les amulettes. En cas de réussite parfaite le magicien est le seul à en bénéficier, tout comme il sera le seul à subir les effets d'un échec critique.
Si le sortilège est lancé avec succès, les créatures ignorent la ou les personnes portant une amulette et bénéficiant du sortilège. Au moindre geste pouvant être considéré comme une forme d'agression le sortilège perd son effet. Seules les créatures monstrueuses sont affectées par ce sortilège, les humains et les animaux ne peuvent pas en subir les effets.

Murmure du Bel Occident

Ce sortilège permet de faire mourir quelqu'un en prononçant un mot.
Difficulté : 9.
Préparation : rituel durant 4 heures.
Composante matérielle : voir description du sortilège.
Réussite parfaite : le corps de la victime tombe en cendres, il ne pourra bénéficier de la survie dans l'au-delà.
Echec critique : le magicien perd définitivement deux points de fatigue à chaque fois qu'il entend le mot choisi pour activer le sortilège.

suite page 68

CASUS BELLI Aventures



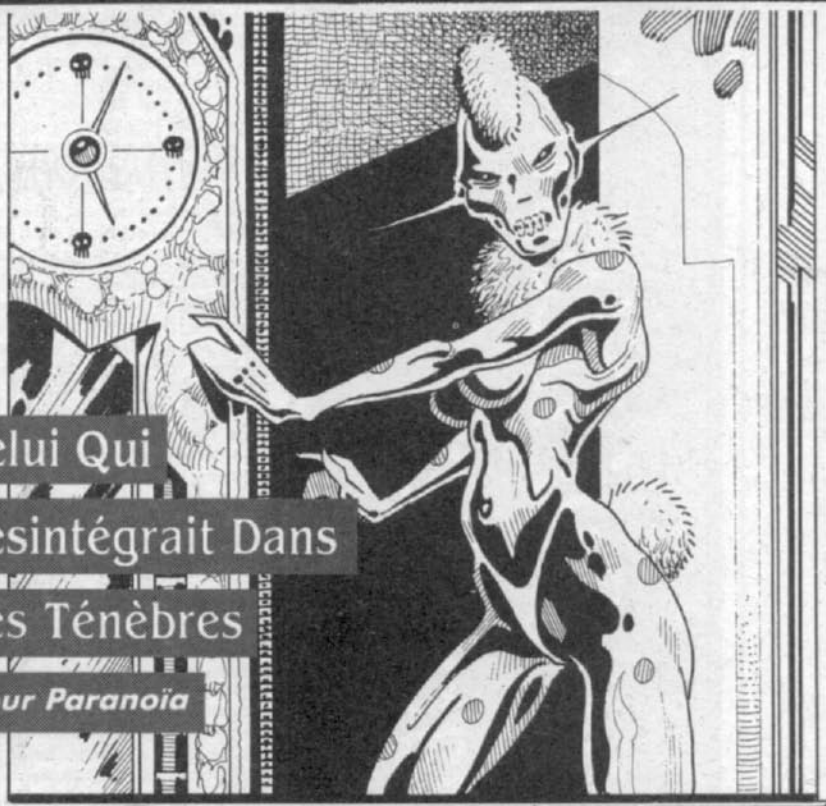
L'Oeuf de Saint Georges

pour Cthulhu by Gaslight

Huis-clos en enfer

pour AD&D





Celui Qui Désintégrait Dans Les Ténèbres

pour Paranoïa



Le chant de la baleine morte

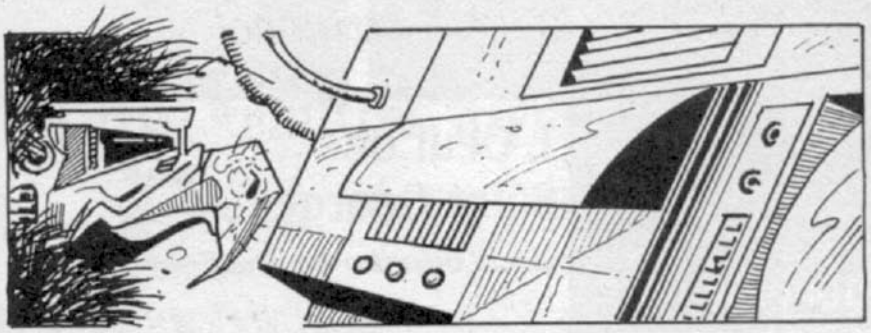
pour Chill

CB 45

Cet encart détachable correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.

UN SCENARIO pour Paranoia CASUS BELLI

Celui Qui Désintégrait Dans Les Ténèbres



Accréditation requise : Ultraviolette. Si vous êtes d'accréditation violette ou inférieure, veuillez fermer les yeux en lisant ce texte. Merci de votre coopération.

Informations pour le MJ

Il était une fois un Technicien Orange qui avait des idées malsaines. Il appartenait aux Romantiques et avait lu, dans une Publication Très Ancienne, l'histoire d'un savant qui, s'exposant à des rayons Gamma, devenait vert et colossalement fort. L'idée de passer d'un seul coup à l'accréditation Verte le tenta suffisament pour qu'il construise un appareil qui lui enverrait une dose massive de rayons Gamma. Résultat : deux secteurs rayés de la carte et une vingtaine d'autres « décontaminés » au lance-flammes par la SecInt. Quant au responsable, il survécut... L'expérience n'avait pas eu les effets espérés. Sa peau était noire, au lieu de verte, et il ne semblait pas plus fort. Il s'aperçut néanmoins très vite qu'il avait gagné les Pouvoirs Mutants de : *Adaptabilité Respiratoire, Electrochoc, Suggestion, Guérison Empathique* et *Foudre Mentale*. Sentant la SecInt sur ses traces, il se réfugia auprès de son Grand Programmeur, Fig-U-RAN-6, qui appartenait également aux Romantiques. Il possédait donc une bonne bibliothèque de Livres Interdits dont il fit lire l'un d'eux au Technicien et le convertit ainsi aux Doctrines Pernicieuses qu'il contenait. Le Technicien commenca par se faire appeller Nyarlat-O-TEP et se persuada progressivement de sa nature divine. Il accomplit suffisament de « miracles » pour que tout un secteur passe dans son camp. Pendant ce temps, les hommes de Fig-U créaient un troupeau de monstres visqueux. Au Jour Ultime, le complexe se soulèverait, les monstres seraient lâchés et l'Ordinateur laisserait place aux Anciens Dieux. Mais, comprenant que Fig-U le manipulait et qu'il avait bien l'intention de l'éliminer une fois l'Ordinateur renversé, Nyarlat-O prit les devants en faisant assassiner Fig-U. Devinez qui est volontaire pour retrouver l'assassin...

Prélude- Rumeurs alarmantes...

— L'Ordinateur ordonnera bientôt une Paisible Euthanasie pour tous les citoyens d'accréditation (celle de l'auditeur). Dépêchez-vous d'en changer... (à l'étude).

— Une division Vautour entière a été exterminée à l'Extérieur en cherchant un animal mythique. (Vrai : le Grand Programmeur Daffyd-U-CKK a appris que les pattes de lapin portaient bonheur. Il a fait le nécessaire pour s'en procurer une. 600 morts).

— L'Extérieur n'existe pas. Le Complexe recouvre l'ensemble du monde. (Ou gravite dans le Vide Spatial, selon les sources).

— (Par la Société Secrète). L'officier de SecInt de votre groupe est des nôtres. Aidez-le en toutes circonstances. (Faux, bien sûr !).

Mise en alerte

(diffusée dans tout le Complexe par des haut-parleurs tonitruants).

« Attention, attention ! Les Clarificateurs (noms) sont priés de se rendre en salle de briefing au secteur REH, où ils se verront confier une mission très importante et très secrète. Toute divulgation de son existence entraînera leur liquidation immédiate. Je répète, une mission très importante et secrète... secrète... (cloc)... crète... (cloc)... crète... (etc)

Le briefing

Une salle de briefing banale, avec des gardes Vautour banaux. L'officier de service est un Indigo nommé Esk-I-MMO-4. Des PJ intelligents comprendront que l'importance de la mission est proportionnelle à celle de l'officier de briefing et commenceront à s'inquiéter. Esk-I est arrogant et désagréable, maiš on peut sentir un brin de nervosité dans son attitude. Après les salutations d'usage *(« Clarificateurs, bienvenue ! Vous avez 30 secondes de retard. Cela sera noté dans votre dossier »)*, il entre dans le vif du sujet :

« Citoyens, le Grand Programmeur Fig-U-RAN-6 a été odieusement assassiné dans une de ses résidences secondaires ce matin. Trouvez l'assassin et liquidez-le. Des questions ? »

Réponses aux questions :

— La « Résidence secondaire » (non, à votre niveau d'accréditation il est impossible de savoir ce que c'est) se trouve au n°15, allée du Traître Massacré.

— Le corps a été retrouvé par un de ses domestiques (à votre niveau d'accréditation, etc...). Il avait la cage thoracique défoncée et le corps partiellement dissout, comme par de l'acide.

— Aucune hypothèse sur les mobiles n'est disponible à votre niveau d'accréditation.

Faites ensuite élire le leader et envoyez-les à PLI, pour la distribution du matériel de mission.

P.L.I.

L'Ordinateur, qui n'aime pas qu'on abatte ses Loyaux -pour ce qu'il en sait- Grands Programmeurs, a classé cette mission « archi-prioritaire ». Ce qui signifie que les PJs ont accès à tout ce qui est normalement disponible à leur niveau d'accréditation, plus une ou deux « gâteries ». Bien sûr, les employés de PLI pratiquent

Il serait souhaitable que les Clarificateurs que vous allez envoyer au massacre soient d'accréditation Jaune, au moins. Merci de votre coopération.

toujours la résistance passive *(« Y en a plus », « article non fabriqué », « Avez-vous le formulaire pourpre TLJQ 69 ? »)* mais ils n'oseront pas aller trop loin.
De plus, chaque clarificateur reçoit un badge blanc qui lui permet d'accéder temporairement aux zones ultraviolettes. Ce badge contient un chronobot : si le porteur est toujours dans la zone passé un certain délai, le badge émet une décharge électrique (dégâts colonne 7) et un puissant signal radio qui est capté par tous les récepteurs de la SecInt dans un rayon de 3 km. Il est aussi « accordé aux ondes cérébrales » du porteur et personne d'autre ne peut le porter sans déclencher l'alarme (si vous voulez les rendre capricieux, on ne peut pas vous en empêcher...). Enfin il donne au porteur un bonus de 40 % dans les compétences de Communication.
Une fois les PJs chargés d'armes et de munitions bien au delà de leurs capacités de transport, laissez-les réfléchir à leurs actions. Normalement, ils devraient penser à aller sur les lieux du crime. S'ils demandent le chemin à l'Ordinateur, il leur répondra qu'il leur envoie un autobot. Surprise, il le fait ! Si les PJs décident de faire quelque chose de tout différent, utilisez la SonoPublique pour leur annoncer qu'un autobot les attend porte 4b (non mais sans blague ! Vous n'allez pas vous laisser manoeuvrer).

En route

Après avoir opacifié les vitres *« pour votre propre sécurité »*, l'autobot file vers sa destination. Si vous êtes d'humeur désagréable, vous pouvez donner quelques sueurs froides à vos joueurs. Par exemple, imaginez que le cerveau de l'autobot équipait autrefois un Vautour 900 et qu'il est sujet à des crises de nostalgie : *« Et vous croyez peut-être que je ne peux plus voler ? Vous allez voir ! »* (suivi d'une accélération terrifiante). Il finira par déposer son chargement à l'entrée d'une petite allée piétonnière. Sols, murs et plafonds sont blancs. Tachez de pénétrer vos joueurs d'une crainte respectueuse. Faites-vous aider par les badges-chronobot qui entament un compte à rebours inexorable.
Les appartements de Fig-U ne sont pas difficiles à trouver.

Chez Fig-U-RAN-6

Toute la « résidence secondaire » est incroyablement luxueuse. Chargez dans le délire et le mauvais goût : jaccuzi, jardin d'hiver avec palmiers et piscine, lit circulaire de 4m de diamètre, etc... Ce n'était qu'un lieu voué à la détente, au repos et, éventuellement, aux « rendez-vous d'affaire » avec des citoyens que Fig-U désirait impressionner. Pas un dossier, pas un document, rien. Les murs sont équipés de systèmes de brouillage incorporés. Tout ce que les PJs pourront entendre sur leurs com-units sera une friture inintelligible. Si un PJ désire visiter les « appartements principaux », répondez qu'ils sont classés « zone de sécurité maximale ». Une douzaine de Grands Programmeurs sont en train d'y mettre les biens de Fig-U aux enchères...
Le service est assuré par deux superbes Infrarouges de sexe féminin qui n'ont pas absorbé d'inhibiteurs hormonaux depuis un certain temps. Si vous voulez créer des situations embarrassantes pour vos Clarificateurs « inhibés », allez-y ! Elles commenceront par affirmer ne rien savoir. Rien du tout. Puis, une fois un peu cuisinées, elles raconteront une abracadabrante histoire d'hommes masqués, de gémissements sinistres, etc... Enfin, elles finiront par dire qu'il y a une « entrée secrète » dans le vestibule et qu'à leur avis les tueurs sont passés par là. Elles ne savent rien d'autre.
Le vestibule : C'est là qu'on a retrouvé Fig-U. Il y a effectivement un passage secret, habilement dissimulé dans la grande pendule de l'entrée (pour le voir, jet « difficile » sous *Adaptabilité* ou jet de *Piégeage*, à votre idée).

Le tunnel

C'est étroit. Le sol et les murs sont gris-brunâtre et bosselés. Des tuyaux percés laissent suinter une humidité malsaine. Des « torches » équipées d'ampoules de 20 watts donnent une ambiance encore plus lugubre. C'est l'idée qu'un Grand Programmeur Romantique se faisait d'un Passage Secret du Bon Vieux Temps... Les com-units refusent toujours de fonctionner. Au bout d'un ou deux kilomètres de marche pénible, on arrive enfin au...

Monstre de la Crypte

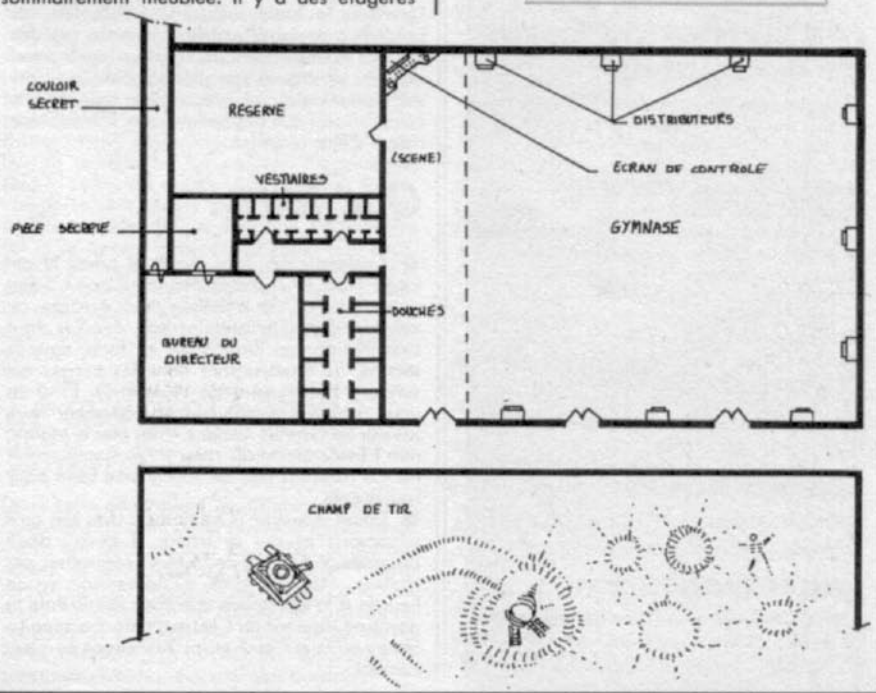
Lisez : *« Le tunnel s'élargit. Vous êtes maintenant dans une pièce carrée et assez vaste. Au centre, un socle sur lequel repose une sorte de boîte oblongue dont le couvercle est rabattu.* (MJ : c'est un cercueil). *Le couvercle commence à s'ouvrir... Il grince. Quelque chose de monstrueux sort... »*. Il s'agit comme il se doit, du Gardien de la Crypte, un des monstres « bricolés » dans les labos de génétique de Fig-U. C'est un gigantesque homme-cafard avec six bras et une trompe lance-acide (c'est lui l'assassin de Fig-U, au fait). Le tout est d'un rosâtre maladif et écoeurant. Vous pouvez peut-être demander un jet de *Folie...*
Lisez : *« Le Monstre parle :* (prenez une voix indistincte, bourdonnante, gélatineuse, etc...) : *Etes-vous des amis de Celui Qui Doit Venir ? Avez-vous juré la mort de l'Ordinateur cet immonde usurpateur ? »* Pause pour laisser les joueurs répondre. A supposer que l'un d'eux réponde « oui » et ne se fasse pas désintégrer à la minute par ses compagnons, la créature les laisse passer. Sinon elle attaque. Voir ses caractéristiques en annexe. Une fois éliminée d'une manière ou d'une autre, on peut poursuivre par l'escalier dissimulé dans le cercueil. Il débouche sur un couloir identique au précédent. Après un bon quart d'heure de marche, on aboutit à une porte toute bête. Si on l'ouvre, on débouche au fond d'un placard vide. Celui-ci ouvre à son tour sur un bureau.
Les PJs viennent -cruel destin- de déboucher au coeur même de la conspiration, à savoir le Gymnase du Centre d'Entraînement de l'Escadron Vautour 705 « Massacreur ».

Le Gymnase

plan du Gymnase

Douches et vestiaires : rien d'intéressant.
Bureau du directeur : une grande pièce sommairement meublée. Il y a des étagères pleines de trophées remportés lors de différentes compétitions entre escadrons Vautour, un bureau, trois chaises et -éventuellement- le directeur du Gymnase. Les papiers du bureau ne sont pas intéressants- des bons de commande, des formulaires, des circulaires, etc... L'une des coupes de l'étagère (« 1er Prix de Tir à la Cible Humaine ») sert de levier, il ouvre une petite porte dans le mur voisin (elle est « très difficile » à repérer) vers la pièce secrète.
La pièce secrète : c'est là que réside Nyarlat-O-TEP qui est absent pour le moment. L'ameublement est très sommaire : un lit, une chaise et un bureau couvert de documents. Ces derniers sont hautement séditieux. Si les PJs les lisent, ils auront un peu de mal à comprendre les références cryptiques au « Roi d'Egypte », à « Celui qui Surgira des Abysses », aux « Maîtres du Cosmos », et toutes ces sortes de choses... si par la suite, ils avouent à l'Ordinateur qu'ils les ont lu, ils écoperont de 5 Points de Trahison. Il ressort clairement de ces documents qu'il se trame un soulèvement commie dont le déclenchement est pour très bientôt.
Réserve : on y garde les équipements sportifs inutilisés. Camouflé sous un tas de tapis de sol se trouve l'autel des Anciens (un capot de Cocinnelle VW), que l'on amène dans le gymnase pour les cérémonies.
Le gymnase : une salle gigantesque, avec trois portes immenses. Il contient tout l'équipement habituel, plus un groupe de Vautours désagréables et quelques frotbots. Lors de l'inévitable bain de sang final, disposez de façon aussi divertissante que possible les poutres, cordes, chevaux d'arçon, barres fixes et parallèles, etc... Signalons néanmoins deux éléments qui n'existent pas dans les gymnases de notre époque :
— des distributeurs de stimulants. « Tout ce qui incite un Citoyen à se dépasser au service de l'Ordinateur est bon ». Chaque pilule coûte 1 crédit. Elles multiplient la Force et l'Agilité par 2 pour une courte période. Après, l'expérimen-





tateur est pris d'incontrôlables crises de tremblements (Agilité et Dextérité divisées par 2) pour une période sensiblement plus longue. Au moindre choc un peu violent, les distributeurs explosent, projetant partout des petites pilules rondes. Faire des jets de Dextérité pour éviter de tomber. (Ils sont marqués « 0 » sur le plan).
— Un antique panneau de contrôle (X sur le plan). Avant la Fin du Monde, ce bâtiment servait indifféremment de théâtre et de gymnase. Il suffirait d'appuyer sur un bouton pour que le sol s'incline et qu'il y pousse des rangées de sièges, pendant qu'une extrémité de la salle se soulève pour faire scène. Evidemment, depuis l'avènement de notre Ami, Tella O'Malley a remplacé Juliette et Ophélie et tout le monde a oublié l'existence du dispositif. Nous vous le laissons comme possibilité amusante. S'il venait à être mis en marche, les personnes présentes devront faire un jet d'Agilité « difficile » pour éviter de tomber lorsque le sol s'inclinera. Ensuite, il y a 80 % de chances qu'elles se retrouvent assises -de façon plus ou moins orthodoxe- dans un fauteuil (très confortable, au demeurant).

Les occupants du gymnase

Une dizaine de Vautours
Ils sont en train de suivre un cours d'éducation physique. Ils sont bêtes, déplaisants et ont tout un arsenal dans leur vestiaire. Si on attaque le directeur, ils tireront d'abord, viseront ensuite et poseront les questions après. Si on essaye de leur parler, ils traitent les PJs comme de petits animaux familiers gentils mais demeurés.
Quelques moniteurbots et frotbots
Ils ont les Personnalités en rapport. (Pour les moniteurbots, pensez à votre adjudant, prof de gym, supérieur hiérarchique). Les frotbots pourront éventuellement parler de « liquides organiques » qu'ils ont dû nettoyer, certains débuts de cycle (restes de sacrifices).

Quelques caractéristiques

Le Monstre de la Crypte

Vitesse : marche/course
Armure : cuir
Armes : Bras (x6) 55 %, Colonne7-C.

Les Gardes du Corps de Nyarlat-0

a) Un homme crabe mauve, ailé et tentaculaire
Vitesse : marche/course
Armure : comme Plate
Armes : Pistolaser (1) : 35 %, colonne 8L ;Pince (1) 65 %, colonne 8C.
b) Un escargot géant, avec une tête de requin et des pattes de poulet
Vitesse : promenade
Armure : comme Plate
Armes : Dents 70 %, colonne 10-C ; Ecraser 80 %, colonne 11-C.

Nyarlat-O-TEP

Ne combat pas. Utilise ses pouvoirs mutants pour fuir.

Les Vautours

Traitez-les comme le PNJ 21.4.2 du « livret d'Aventure », en variant les armes.

Les Infrarouges

Armes : Diverses et variées, de type C. De 20 à 30 % de chance de toucher.

Les Commandos

Comme des équipes de Clarificateurs, avec un armement moindre (quelques pistolet-laser et un ou deux vieux lance-projectiles).

Le directeur du Gymnase
Storm-B-NGR-4, un gros Vautour mal déplumé. Il n'est pas très intelligent, mais a une très haute idée de lui-même et s'estime digne de devenir un des chefs du régime qui succédera à l'Ordinateur. S'il voit les PJs sortir du tunnel, il n'aura aucune réaction de défiance (à moins que les PJs n'ouvrent le feu, auquel cas il risque d'avoir des doutes). S'il les surprend en train de fouiller dans le bureau, il prendra l'air inquisiteur pour demander *« C'est le type de là-haut qui vous envoie ? »* (Il pense à Fig-U. Nyarlat-O n'a pas jugé utile de lui dire qu'il s'en était débarrassé). *« Vous venez pour cette nuit ? »* Si les PJs répondent *« oui »*, il les laissera circuler à leur guise. S'il les prend en sympathie (p.e. s'ils lui font un peu de *Fayotage)*, il commencera à déblatérer sur le Grand Destin qui les attend. Si pour une raison ou pour une autre, les PJs éveillent ses soupçons, il tentera -sans grande subtilité- de les diriger vers le Champ de Tir, juste en face. Les PJs participeront alors à un concours de tir aux cartouches nucléaires tactiques- comme cibles...
Note : Si les PJs essayent de communiquer avec l'Ordinateur, ils ont intérêt à le faire discrètement. S'ils y arrivent, leur Ami voudra savoir pourquoi ils ne sont plus chez Fig-U et où ils sont : il n'arrive pas à les repérer avec les caméras du gymnase (petit bricolage de Fig-U, les images captées par l'Ordinateur ont été enregistrées il y a plusieurs jours). Il finira par réprimander les PJs, s'ils persistent à se prétendre là où ils ne sont pas, préparez les Points de Trahison. Si on arrive à le convaincre *(Logique Spécieuse)*, il enverra une équipe d'intervention Vautour pour les assister. Or, ces Vautours sont des adeptes. Fusillade.

La cérémonie

A supposer que vos Clarificateurs réfrènent leurs envies de massacre pendant une heure ou deux, ils verront passer la pause-dîner, puis le début du cycle nocturne. Peu à peu, le gymnase se remplit de centaines d'Infrarouges (armés de ce qui leur est tombé sous la main : armes C, col. 6-8). Il y a également pas mal de Vautours (armés de Lance-Projectiles, entre autres) et des citoyens de Haute Accréditation (jusqu'à Indigo inclus). Puis Nyarlat-O fait son apparition, avec ses gardes du corps monstrueux. Si les PJs se tiennent trop près de lui, il lira leurs pensées et les fera arrêter. Il commence un discours. Mélangez allégrement Lovecraft, les comics-books dont il se repaissait et tout ce qui vous passera par la tête : *« En vérité, je vous le dis, le Jour est Venu. Les Anciens Dieux reviennent ! Ia ! Batman ! Shub-Niggurath ! Spiderman ftaghn ! etc... »*
Une fois la foule suffisament chauffée, on procède à quelques sacrifices humains (oui, les PJs, par exemple). Ensuite, l'orateur reprend son discours et expose son plan de bataille. Il est suffisament clair et précis pour que les PJs comprennent que s'ils ne font rien, l'Ordinateur risque d'être renversé.

Que faire ?

● Applaudir des deux mains et suivre Nyarlat-O dans sa croisade. Pourquoi pas ? Selon votre humeur, la rebellion sera écrasée ou vaincra. Dans le premier cas, les PJs sont exécutés par un Ordinateur en furie, dans le second, ils disparaîtront dans les purges qui suivront l'avènement de Nyarlat-O. Et si ça vous amuse, vous pouvez parfaitement faire revenir les Grands Anciens. Vous êtes le Maître, non ? Evidemment, ils raseront le Complexe et les PJs n'auront plus de soucis à se faire pour leur avenir.
● Tenter d'avertir l'Ordinateur. Une fois qu'il a compris ce qui se trame, il envoit deux brigades de Soldats de la Mort neutraliser ces traîtres. Mais la force d'intervention va se heurter à la résistance acharnée des 3/4 de la garnison Vautour du Centre d'Entraînement. Le temps qu'ils arrivent et les PJs seront en plein combat.
● Ce qui nous amène à l'option héroïco-suicidaire. Mettre ce ramassis de traîtres en arrestation à eux tous seuls ! 6 contre 200, plus les Vautours, plus Nyarlat-O et ses monstres. Ils n'ont aucune chance. Il est donc temps de faire intervenir...

La cavalerie

Le Complexe Alpha étant ce qu'il est, il est impossible de s'y entretuer tranquillement. Les machinations de A et de B se trouvent parasitées par celles de B contre C, qui à leur tour... Par chance pour les PJs, c'est ce qui va se produire. Alors qu'ils déménageaient les harems, collections, etc... de Fig-U, plusieurs Grands Programmeurs sont tombés sur un dossier où Fig-U exposait toutes ses machinations. Ils se sont entre-regardés quelques instants, puis ont foncé vers la sortie et leur Centre de Commande respectifs, pour exploiter la situation au plus vite.
Nous vous suggérons donc deux ou trois groupes de Clarificateurs (amenés ici à l'insu de l'Ordinateur), un commando Psion (pour enlever Nyarlat-O), un groupe de la PECP *(« mort à l'Antéchrist ! »)*, une Cellule Communiste *(« Spiderman et Superman sont l'opium du peuple ! »)* et tout ce qui vous passera par la tête. Réglez la bataille de façon aussi divertissante que possible. Laissez les personnages gagner plein de Points de Confiance (et de Trahison en cas « d'erreur judiciaire », c.à.d. s'ils abattent des citoyens Bleus et au-delà). Empêchez-les de s'installer confortablement en retrait pour canarder tout ce qui bouge. Opposez-leur quelques Vautours et les gardes du corps de Nyarlat-O (qui tentera de s'enfuir). Lorsque vous estimerez que ça a assez duré (une fois que vous aurez exterminé 50 % de l'équipe, par exemple), faites entrer la force d'intervention, qui neutralisera tout le monde au Gaz Gros Dodo (ou la TacNuke, si vous êtes pressé d'aller vous coucher).

Dé-briefing

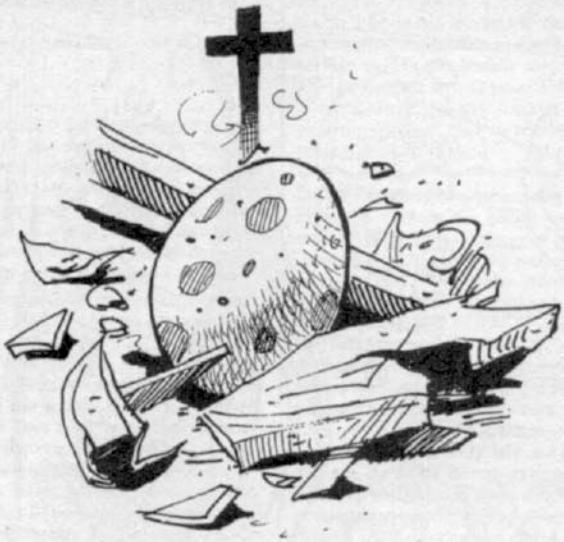
Les PJs s'éveilleront dans l'infirmerie d'un Centre d'Extermination. S'ils parviennent à convaincre les docbots qu'il y a erreur, ils seront conduits en salle de dé-briefing, ou Esk-I-MMO leur fait subir un interrogatoire très serré, avec visionnage des bandes du multicorder, entretien individuel avec chaque PJ (il tente de les pousser à dénoncer leurs camarades- comme s'ils avaient besoin d'encouragements !). Après une longue attente, le verdict tombe :
Ca peut aller d'une reconduction directe au Centre d'Extermination à une prime de 1000 C., plus un stage de perfectionnement dans une des compétences utilisées au cours de la mission, plus une apparition dans l'émission « Ces Héros Qui Risquent Leur Vie Au Service De l'Ordinateur ».
Attribuez les Points de Confiance selon le barème suivant :
— de 1/2 à 2 points par traître abattu
— 1 point par traître pris vivant
— 3 points + primes pour Nyarlat-O vivant (pas de primes s'il est mort).



scénario
Tristan Lhomme
plan
Stéphane Truffert
illustrations
Eric Larnoy

UN SCENARIO pour L'appel de Cthulhu CASUS BELLI

L'Oeuf de Saint Georges



Cette aventure est prévue pour être jouée par 4 à 5 investigateurs possédant tout le flegme et la dignité convenant à de vrais gentlemen britaniques (et ladies ?), n'est-il pas... L'usage du supplément Cthulhu by Gaslight ne saurait trop vous être recommandé.

Le thème du scénario

Un terrible monstre est tiré de sa léthargie par les travaux de percement d'une nouvelle ligne du métro londonien. Il doit achever sa maturation pour pouvoir quitter la Terre et, pour cela, il doit se nourrir...

La première rencontre

Tout commence dans la nuit du 1 au 2 avril 1892. Les PJs ont passé la soirée à s'encanailler dans un music-hall de Whitechapel. Vers 3 heures du matin, ils décident de rentrer et choisissent de marcher afin de se dégriser. Dédaignant les cabs qui proposent de les prendre, ils avancent dans des rues désertes se soutenant les uns les autres. Ils arrivent ainsi près du chantier du métro. Là, un clochard les aborde en leur demandant la charité. Quoi qu'ils fassent, la bête tapie non loin attend patiemment leur départ pour s'attaquer au malheureux. En s'éloignant, les PJs entendent donc un cri terrifiant : le monstre a fondu sur sa proie. Quelques instants plus tard, du pauvre homme il ne reste rien, rien qu'une bouteille cassée de mauvais whiskey. Les traces de sang mènent au fond de la tranchée, et les PJs ont à peine le temps de s'approcher que la bête se jette sur eux ! Leur seule chance de salut est dans la fuite, une fuite éperdue, à perdre haleine. Confusément les PJs sentent que le monstre n'est pas loin derrière, le battement de ses ailes leur glace le sang...
Brusquement, cette impression disparaît. Au loin ils aperçoivent un policier. Flegmatique, celui-ci s'enquiert avec tact de la raison de leur comportement. Alors qu'ils reprennent leur souffle, la bête attaque le bobby, l'arrache du sol et le dévore entièrement sous leurs yeux. Puis la poursuite reprend de plus belle. Les PJs sont rapidement hors d'haleine et leur fin semble inéluctable. C'est alors que l'aube pointe et que le monstre arrête inexplicablement la poursuite...

Le cas de Thomas Willard

Deux jours auparavant, le 30 mars, 4 ouvriers travaillant au fond de la nouvelle tranchée du métro ont découvert un souterrain. Isolés des autres, ils décidèrent de l'explorer seuls à la recherche d'un hypothétique trésor. En fait de trésor, ils tombèrent sur l'ancien laboratoire de Nickleby et par voie de conséquence sur la bête. Arrachée à sa torpeur par l'approche de créatures vivantes, elle attaqua aussitôt...
Trois des ouvriers la combattirent de leur mieux, mais le quatrième, Thomas Willard, s'enfuit fou de peur, et lança un bâton de dynamite dans le souterrain, condamnant du même coup le passage et ses compagnons...
Willard, incapable de paroles cohérentes fut transporté au London Hospital. L'incident fut relaté dans la presse comme un accident banal, due à la maladresse d'un des ouvriers. Le travail cessa sur ce chantier en attendant que l'on dégage les corps. Dans le laboratoire miraculeusement épargné par l'explosion, la bête dévora les trois malheureux, mua, puis dévora sa mue pour satisfaire sa faim. Enfin repue, elle se creusa un passage vers l'air libre et la liberté, atteignit son but le premier avril à la nuit tombée...
Willard est maintenant aux portes de la folie. Pour le soigner, les médecins le bourrent de somnifères, mais ce dont ils ne peuvent se douter c'est que Thomas Willard redoute par dessus tout de s'endormir... Il imagine la bête en train de roder autour de lui, prête à bondir à la moindre défaillance de sa part. Chaque fois qu'il s'assoupit sous l'effet des drogues, son sommeil forcé est peuplé de cauchemars indicibles où son esprit tourmenté hurle en silence sa souffrance et vacille un peu plus. A chaque réveil, fou d'angoisse, il s'attend à la voir au pied de son lit. La journée, il tremble au moindre son, au moindre courant d'air, à la moindre ombre. La nuit, il lutte de toute son énergie contre les drogues et cela le précipite d'autant plus vite dans les abîmes de la folie.
Les PJs ne peuvent tirer de lui qu'une description apocalyptique quoique assez juste de la bête et de vagues allusions à un trésor.

L'enquête

Après la terrible poursuite, les PJs peuvent aller dormir quelques heures avant que n'ouvrent les bâtiments officiels, ou prévenir immédiatement la police.
A Scotland Yard, ils seront poliment écoutés, mais les policiers ne feront rien pour cacher qu'ils les croient victimes d'hallucinations. Ils questionneront patiemment les PJs sur les raisons de leur présence dans les rues de Londres aux petites heures du matin, sur ce qu'ils ont bu, etc. Puis ils seront congédiés après un sermon moralisateur sur les méfaits de l'alcool...
Les PJs peuvent apprendre qu'il y a eu une explosion le 30 mars dernier au chantier du métro soit par des ouvriers d'un autre chantier proche, soit par la direction des travaux ou par les journaux (voir « Le cas de Thomas Willard »).
Pour identifier l'horrible « serpent ailé » qui les a poursuivi, ils peuvent s'informer à la Salle de Lecture du British Museum. Le préposé n'a aucun livre sur ce sujet, mais si les PJs insistent, il leur amènera une demi-heure après une dizaine de lourds volumes de légendes et d'Histoire, une « Histoire des Dragons » et un livre consacré aux serpents du monde entier. Il y en



a pour des jours de lecture, mais si les PJs s'attelent courageusement à la tâche, ils peuvent découvrir en quelques heures les informations suivantes :

— De nombreuses légendes celtiques et chinoises parlent de dragons, mais il n'y a rien de très précis. Les contes et légendes sont tout à fait passionnants en soi, mais sans intérêt pour l'enquête.

— Dans l'« Histoire des Dragons », un chapitre entier est consacré au combat légendaire de saint Georges et du dragon. Les gravures sur bois qui illustrent le texte montrent le dragon comme un serpent ailé ressemblant vaguement au monstre qui a dévoré le bobby. Le livre indique qu'une très vieille légende, peu répandue, prétendait qu'il existait un oeuf de ce dragon... Il s'agit d'une fausse piste. En enquêtant plus avant sur St Georges, les PJs découvriront que celui-ci a vraiment existé : c'était un prince de Cappadoce, en Asie Mineure, qui fut martyrisé en 303 par l'empereur romain Dioclétien, et on pense que la légende est originaire de cette région.

— Le livre sur les serpents n'apprend rien aux PJs, sinon que la créature qu'ils ont vue ne ressemble à rien de connu.

— Dans un des volumes d'histoire, un chapitre est consacré à Londres et à sa région durant le Moyen-Age. Il est cité le cas d'un prêtre qui aurait réussi à faire retourner aux enfers un serpent ailé, après que celui-ci ait dévoré de nombreux chrétiens. Il n'y a rien de plus, mais en demandant d'autres livres sur le Londres de l'époque, les PJs obtiendront du préposé excédé six ouvrages. L'un d'eux est intitulé « Chroniques londoniennes », par John Hanning, et relate l'événement de manière plus précise. Vers 1120, un prêtre nommé Jeremy aurait aidé la milice à tuer, ou à renvoyer aux enfers, selon les versions, un démon ressemblant à un serpent ailé. Le prêtre aurait empêché le monstre d'avancer en priant Dieu à genoux. S'ils cherchent à situer le quartier de Londres où s'est déroulé le combat, les PJs réalisent qu'il correspond à peu près à l'endroit où ils ont été attaqués. Un autre livre cite bien l'apparition du démon, mais prétend que Jeremy s'est converti après avoir aidé à le repousser et a fini sa vie à l'abbaye de Chiselham. Les quatre derniers volumes ne citent même pas l'événement, mais l'un d'entre-eux indique qu'un sorcier païen nommé Nickleby vivait dans ce quartier à l'époque.

Chiselham

C'est aujourd'hui un paisible bourg à une demi-heure de train de Londres. L'unique abbaye est située au nord du bourg et on peut la visiter tous les après-midi, de deux à cinq heures. Outre l'architecture, on peut y admirer quelques reliques ayant soi-disant appartenu au père Jeremy. Il y a un vieux gobelet de métal, deux crucifix, dont un accroché à une chaîne, et un grand bâton au bout duquel est fixé un crucifix. Les pères connaissent l'histoire officielle de Jeremy, telle que les PJs l'ont lue dans le livre de Hanning. Ils raconteront avec emphase que le père Jeremy a supplié Dieu de renvoyer le démon ailé aux enfers, lui offrant de se sacrifier pour cela, et que celui-ci, touché par sa foi, l'a aidé à le repousser à l'aide de son seul bâton. Pour eux, Jeremy était déjà prêtre quand il a repoussé le démon, et ils déclareront toute autre théorie fausse. A moins que les PJs ne leur disent qu'ils enquêtent sur des serpents ailés, les pères seront aimables et révèleront même que la canonisation du père Jeremy est actuellement à l'étude au Vatican. Il n'y a rien de plus à apprendre.

Une visite de Chisleham ou une demande de renseignements sur le père Jeremy dans un pub ou à la mairie apprendra forcément aux PJs l'existence du couple Spenser. La plupart des habitants de Chisleham connaissent le nom du père Jeremy, le seul homme d'église célèbre dont puisse s'enorgueillir le bourg, et beaucoup d'entre-eux connaissent les Spenser, ou en ont entendu parler.

Georges et Emma Spenser sont un couple de retraités un peu originaux, mais très gentils. Après une vie de labeur, jouissant de rentes confortables, ils se sont découverts une passion, la vie du père Jeremy, et ont décidé de s'y consacrer désormais. Ils ont improvisé un petit « musée » dans leur maison, qu'ils ont inauguré officiellement il y a sept ans. Leur passion a beaucoup fait rire les habitants de Chisleham, et leur mini-musée a même eu à l'époque un certain succès, mais cela n'a pas duré. Actuellement, il n'a pas été visité depuis deux ans. Cependant, leur passion les a rendus populaires parmi les habitants du bourg. Les seules personnes à qui leur « musée » déplait sont les pères de l'abbaye, qui n'en parleront surtout pas aux PJs.

La maison des Spenser est située au coeur de Chisleham, c'est un petit cottage charmant. A l'entrée du jardin, un écriteau pointé vers la maison indique « musée ». Celui-ci contient de vieux couverts, un crucifix, quelques parchemins, un livre et un bâton surmonté d'un crucifix similaire à celui de l'abbaye. Georges Spenser est gros et chauve, et éponge sans cesse sa figure inondée de sueur. Sa femme est brune, petite et menue, avec un chignon et des lunettes à double foyer. Tous deux ne cessent de bouger et parlent très vite. Ils se montreront ravis de l'intérêt que les PJs portent au père Jeremy, et les saouleront de paroles sur le bon père. A moins qu'ils ne se montrent grossiers, ils diront tout ce qu'ils savent. Ils se sont renseignés dans différentes bibliothèques du pays et sont à peu près certains des faits suivants :

— Le vrai nom du père Jeremy est Jeremy Nickleby. Il a gardé son prénom en entrant dans les ordres.

— Jeremy a repoussé le dragon à l'aide d'un bâton magique (ils montreront fièrement le bâton), puis il s'est converti à la foi chrétienne et a été envoyé à l'abbaye de Chisleham.

Les PJs s'interrogeront probablement sur la provenance des pièces du « musée » des Spenser. Emma Spenser ne verra aucun inconvénient à leur révéler. Son père était maçon, et avait été engagé pour consolider et réparer certaines parties de l'abbaye. Au cours des travaux de réfection, il découvrit une cache secrète, où le père Jeremy avait dissimulé autrefois bâton, livre et parchemins. Il prévint alors l'abbé de l'époque, lequel lui dit de brûler tout cela (il n'était alors pas encore question de l'éventuelle canonisation du père Jeremy et aucune « relique » n'était exposée). Le père d'Emma conserva le tout dans son grenier, où sa fille le découvrit des années plus tard.

Les pièces du « musée » : le livre est une très vieille bible, assez belle, mais hélas un peu moisie, de même que les parchemins. Emma Spenser déclare en souriant qu'elle va amener les autres, ceux qu'elle n'a pas eu la place d'exposer. Les parchemins sont tous illisibles ou sans grand intérêt (prières), sauf deux d'entre-eux. L'un décrit le cycle de reproduction d'une horreur chasseresse à l'aide de dessins (les investigateurs reconnaissent alors la bête qu'ils ont aperçu près du métro), et l'autre cite l'ancienne adresse de Jeremy Nickleby à Londres. Le parchemin sur l'horreur chasseresse provient du grimoire que Jeremy avait trouvé. Celui-ci avait oublié de le brûler, ou peut-être l'avait-il gardé pour mieux se repentir, et ne jamais oublier ce qu'il avait fait. Le bâton est le vrai bâton magique de Jeremy, il est toujours enchanté et contient 3 points de Pouvoir.

De retour à Londres, les PJs peuvent découvrir à l'aide d'anciens plans de la capitale que l'adresse de Jeremy correspond à l'emplacement actuel des travaux de percement du métro, et que cette partie de Londres a été entièrement brûlée lors de l'incendie de 1666.

La véritable histoire de Jeremy Nickleby

Jeremy Nickleby était un savant païen, demeurant à Londres. il recherchait la connaissance pour lui-même et méprisait ses concitoyens. Comme il se méfiait de leur obscurantisme, il avait installé son laboratoire dans la profonde cave de sa maison, et en avait parfaitement camouflé l'entrée (voir « Le cas de Thomas Willard »). Il étudiait surtout la médecine et l'astronomie, mais un jour, il récupéra un grimoire maléfique, aux pages couvertes d'une connaissance malsaine et dangereuse. Jeremy se mit à l'étudier sans relâche, puis il commenca à apprendre les sorts qu'il contenait. Il créa tout d'abord un bâton magique, sur lequel il accrocha une croix, par dérision. Ce bâton lui permettait d'emmagasiner des points de Pouvoir (sort *Enchanter une canne* dans « Les Ombres de Yog-Sothoth » ou « Fragments d'épouvante »). Puis il apprit le sort *Flétrissement*. Enfin, lors d'une nuit funeste, il invoqua une horreur chasseresse à quelques rues de chez lui. Jeremy avait mal lu le sort et ignorait qu'un sacrifice était nécessaire. Heureusement pour lui, la créature dévora d'abord un malheureux passant. Jeremy était incapable de la contrôler, aussi s'enfuit-il. La bête commenca à dévorer vagabonds et sans-abris, puis les membres de la milice quand ils arrivèrent. Chez lui, Jeremy réfléchit pendant une heure, puis il prit son courage à deux mains et revint armé de son bâton magique sur les lieux du combat. Sur place, à l'aide des points de POU du bâton, il réussit à lancer un sort de *Flétrissement* qui tua presque la créature. Quelques minutes plus tard, l'aube pointait et les rayons du soleil l'achevaient. Jeremy examina alors le cadavre sur lequel il récupéra une curieuse pierre rosée (voir « La bête »). A la suite de cet horrible incident, il brûla le livre et se remit à l'étude de l'astronomie, mais il savait désormais que des choses horribles vivent dans les étoiles, et l'étude ne lui amena plus la paix. De plus, il était hanté par le souvenir des morts qu'il avait inconsciemment causées. Il vécut ainsi douloureusement pendant un an, lorsqu'un jour, un événement le força à sceller définitivement son laboratoire (voir « La bête »). Effrayé, il décida de se repentir désormais et chercha le salut dans la foi. Le reste de sa vie, il tenta de faire le bien autour de lui...

La bête

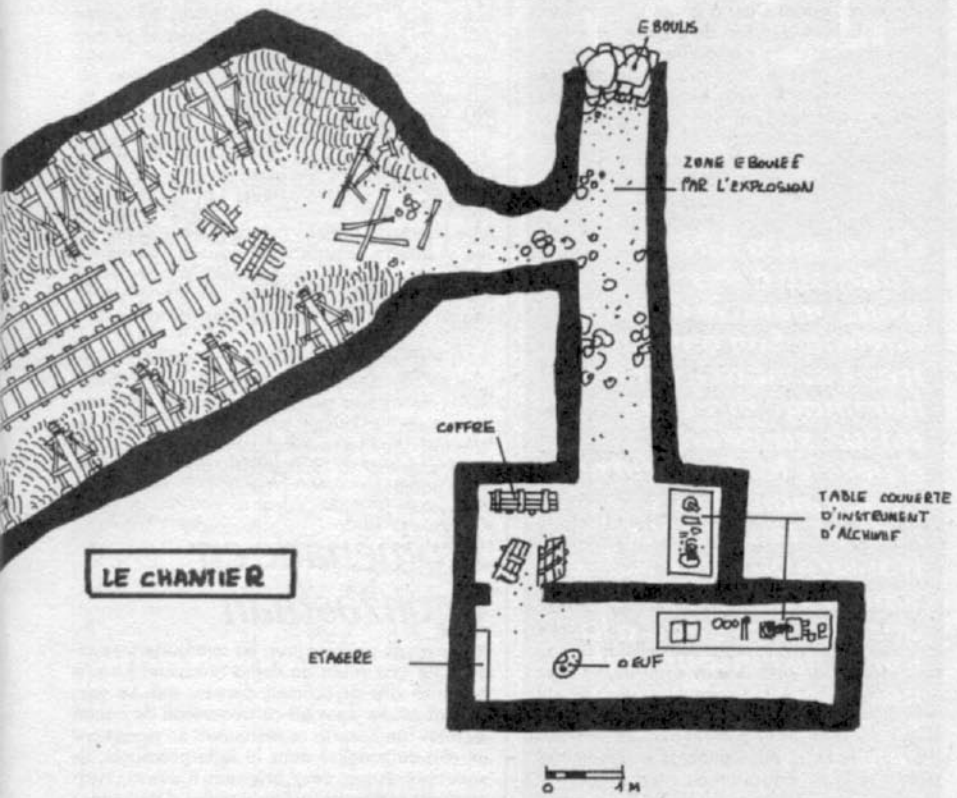
Il y a très longtemps à Londres, Jeremy Nickleby, durant une de ses expériences nocturnes, invoqua une horreur chasseresse qui sema la mort et la désolation. Les gardes et la milice la combattirent vaillamment jusqu'à l'aube quand la lumière du soleil lui porta le coup mortel.
Jeremy fut l'un des seuls à avoir le courage d'examiner le cadavre du « dragon ». Il trouva dans son flanc déchiré une sphère rosée dure comme la pierre et trouée comme une éponge. La glissant sous son manteau, il l'emmena dans le secret de son laboratoire souterrain. La sphère y resta ainsi une année entière, servant de presse-papier. Un jour, elle exsuda un liquide poisseux, et des milliers de minuscules horreurs chasseresses, grosses commes des libellules, en sortirent. la sphère était en fait un oeuf...
Effrayé par cette découverte, Jeremy quitta précipitamment son laboratoire et en scella l'entrée sous des monceaux de pierraille. Sa vie changea du tout au tout, de savant curieux et athée, il devint un fervent croyant et s'enferma dans une abbaye pour expier ses péchés.
Dans le laboratoire, les « libellules », faute de pouvoir se repaître des entrailles de leur « mère » se dévorèrent les unes les autres en un ballet hystérique et sanguinaire, les vainqueurs grossissant à vue d'oeil. Seule la plus cruelle d'entre-elles survécut. La bête, mesurant déjà près d'un mètre, se retrouva prise au piège, enfermée entre quatre murs (voir « Le chantier »). Elle s'enroula alors sur elle-même et attendit patiemment que sa prison s'ouvre. Elle attendit durant des siècles, endurant les tourments de la faim et nourissant une haine sans bornes pour ses geoliers.
L'heure de sa délivrance sonna un certain 30 mars 1892. Bien qu'affaiblie par des siècles de jeûne, elle n'eut aucun mal à tuer les 3 ouvriers. Elle sentit la vie revenir en elle et accomplit la première des 6 mues qui feront d'elle un adulte. A chaque mue, la bête grandit de 2 mètres et gagne en Force et en Intelligence. Une fois la dernière achevée, elle sera enfin capable de créer un Portail (sort *Création de Portail*) et de s'échapper de ce monde hostile.
Après sa rencontre avec les PJs, la bête ne retourne pas dans le laboratoire devenu trop exigu, elle se réfugie plutôt dans les égouts par la bouche béante d'un collecteur se jettant dans la Tamise. Là elle établit son repaire, muant le jour et sortant la nuit pour chasser. A partir du 6 avril, la bête est trop gigantesque pour pouvoir sortir et doit se contenter de ce qui lui tombe sous la main...

La bête, modèle premier âge

Effrayée comme un bébé, cruelle comme un enfant, mauvaise comme un homme. Imaginez un enfant arrachant les pattes à un grillon ou écrasant des fourmis par jeu et vous aurez une juste vision de sa psychologie.
FOR 20(32) CON 13 TAI 10(40) INT 04(16) POU 24 DEX 16
A chaque mue, la bête grandit de 2 mètres (5 points de TAI) et gagne 2 points de FOR et 2 points d'INT. Les valeurs entre parenthèses sont celles de l'adulte. La bête possède d'emblée 9 points d'armure. Plus elle est jeune et plus la lumière du soleil lui est néfaste.
La peau de chaque mue est animée d'une vie propre et est entièrement dévouée à la bête qui l'utilise pour garder son antre. Les peaux attaquent en s'enroulant autour des membres de la victime pour l'immobiliser, puis autour de la tête pour l'asphyxier (chance de réussite : 50 %). Les mues sont blanchâtres avec des lambeaux de chair encore accrochés. Elles se déplacent en flottant dans l'air comme un spectre. De la taille de la bête lors de sa mue, elles possèdent 4 points d'armure et 10 points de vie. Les balles ne peuvent pas les empaler mais le feu peut les détruire. Quand la bête quitte la Terre, les peaux continuent à vivre quelques heures, puis se flétrissent et tombent en poussière.

Le chantier

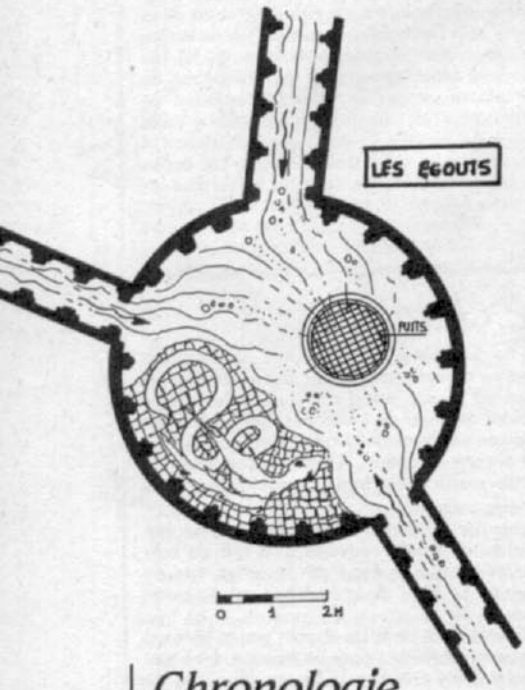
A la fin du XIXème siècle, Londres possède déjà un métro doté de nombreuses lignes. La grande partie du réseau est à ciel ouvert, les rames circulant au fond de tranchées très profondes. La raison en est que la plupart des locomotives sont encore à vapeur... L'introduction progressive des motrices électriques enfouira peu à peu le métro sous terre.
Le chantier du métro se présente comme une tranchée profonde couverte d'un toit de bois pour éviter que le fond ne devienne vite un bourbier. Le front de la tranchée est en pente douce.
Le chemin taillé dans les éboulis par la bête est un boyau praticable pour un homme, bien que d'une stabilité précaire. Le boyau débouche sur le couloir, juste à l'entrée du laboratoire. Celui-ci est divisé en deux salles. La première est meublée d'une table et d'un coffre en bois vermoulu contenant des objets usuels. L'entrée de la seconde est barrée par une porte défoncée sur laquelle on devine encore, sur chacune de ses faces, un signe des Anciens. Cette seconde pièce est celle où eut lieu le combat, le sol est poisseux de sang, les quelques meubles renversés et brisés. Parmi les débris de verre et les éclats de bois, les PJs peuvent trouver l'« oeuf » (voir « La Bête »). Un signe des Anciens a été gravé à la hâte par Jeremy sur chaque mur.



Les égouts

La bête se terre quelque part sous Whitechapel, dans des égouts parmi les plus vieux de Londres. Ils sont formés d'un réseau inextricable de couloirs étroits, boyaux et petites salles voûtées, envahi par les rats. La bête est dans l'une d'elles. Les murs suintant d'eau sont couverts de moisissures, les moellons pourrissent et une odeur aussi méphitique que pestilentielle prend les PJs à la gorge. Le sol, mal pavé, disparait sous une eau glauque et croupissante, parfois animée d'un léger courant. Le réseau communiquant avec la Tamise, le niveau de l'eau varie au gré des marées.
Durant leurs recherches, les PJs peuvent découvrir plusieurs indices qui les mèneront à la bête. Pour chaque tranche de 15 minutes passée à patauger, le Gardien lance 1D100, si le résultat

est inférieur à 20 %, les PJs trouvent un indice. A chaque indice découvert, les chances d'en trouver un autre doublent. A titre d'exemples voici plusieurs indices possibles :
— Une botte d'égoutier (remplie de sang),
— Un survivant de l'équipe d'égoutiers disparue (blessé, terrorisé et fou),
— Une « peau » en maraude,
— Un monceau de squelettes de rats,
— Les griffes des ailes de la bête ont labouré les murs et la voûte des couloirs de profondes marques à son dernier passage. Les PJs n'ont plus qu'à les suivre...
La bête a élu domicile dans une petite salle où convergent plusieurs couloirs. Après le 6 avril, elle ne peut plus la quitter mais peut toujours s'y battre. Inutile de préciser que la dynamite est le moyen le plus radical d'en découdre avec elle, mais attention aux éboulements, ces égouts sont vétustes. Si la bête est tuée autrement, elle se cabre dans un dernier sursaut et fait écrouler la salle sur elle. Juste retour des choses, la bête vaincue est dévorée par les rats, il ne subsistera donc aucune preuve de son existence.



Chronologie

Les faits marqués entre parenthèses sont relatés dans la presse le jour suivant :
(30 mars) : explosion sur un chantier du métro (voir « Le cas de Thomas Willard »). Première mue (voir « La Bête »).
1 avril : les PJs sont poursuivis par la bête (voir « Première Rencontre »).
2 avril : deuxième mue.
(4 avril) : le laboratoire est découvert par l'équipe chargée de dégager les victimes de l'explosion. Malgré les recherches, les corps ne sont pas retrouvés.
(3-5 avril) : disparition d'une dizaine de personnes -dont deux bobbies- dans le quartier de Whitechapel. Troisième et quatrième mues.
(6 avril) : une équipe d'égoutiers disparaît à son tour sans laisser de traces. Cinquième mue.
(7 avril) : au crépuscule, tous les rats de Whitechapel sortent des égouts en un exode massif pour fuir la bête. Sixième et dernière mue.
8 avril : la bête est mature, elle crée un Portail et rentre « chez elle ».

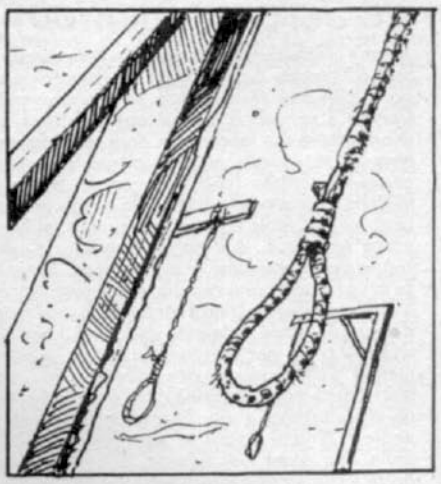
scénario
Pierre Lejoyeux et Frédéric Blayo
illustration
Eric Larnoy
plans
Stéphane Truffert

Les mystères des provinces de Laelith

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Huis-clos en enfer

Ce scénario AD&D s'adresse à des aventuriers de niveau 3 environ. Son ambiance très « sombre » est un hommage direct à certains auteurs d'heroic fantasy qui ne dédaignaient pas l'effroi, tels que R.E. Howard ou Clark Ashton Smith. Certaines descriptions étant à la limite de l'insoutenable, nous déconseillons ce scénario aux âmes sensibles.



Introduction

Arrivés depuis peu à Fiohl, une grande ville d'Egonzasthan [1], les aventuriers sont contactés par un elfe du nom de Trogden. Encore vigoureux pour son âge et manifestement très riche, il habite un bel hôtel particulier entretenu par une armée de serviteurs aussi zélés que silencieux. Après avoir servi un gobelet de vin à la cannelle à ses visiteurs, Trogden se mouche bruyamment avant de leur expliquer ce qu'il attend d'eux.
« L'un de mes bons amis, Usfer d'Arneville, est mort ici même voici deux jours. C'était un puissant guerrier et un compagnon de route fidèle. Avant de rendre l'âme, il m'a supplié de le faire inhumer au château de sa famille qui se trouve à trois jours de cheval d'ici. Je m'y suis engagé formellement et j'ai donc besoin d'une escorte pour emmener le défunt là-bas. J'aurais bien aimé accompagner personnellement Usfer jusqu'à sa dernière demeure, mais, malheureusement, j'ai pris froid en veillant sa dépouille la nuit dernière (quinte de toux). *Si vous acceptez cette mission, je vous confierai le cercueil de mon ami et je mettrai une carriole à votre disposition. Evidemment, vous vous demandez pourquoi je n'ai pas chargé quelques uns de mes serviteurs de cette tâche. Eh bien, les rustres sont tellement peureux, qu'ils s'enfuiraient au premier groin d'orc entr'aperçu ! Comme de bien entendu, chacun d'entre vous recevra une récompense de 739 PO (à débattre), une fois la mission menée à bien. »*
Si les aventuriers acceptent, ils se retrouvent le lendemain dans la cour de la villa de Trogden. Une charrette bâchée tirée par deux chevaux, les y attend. Emmitouflé dans un immense cache-nez en soie aziliannaise, Trogden vient en personne leur remettre une carte de la région et leur faire ses dernières recommandations.
« Un enchantement maintient le corps de mon ami en bon état pendant quelques jours seulement, ne traînez donc pas en route. N'ouvrez le cercueil à aucun prix, vous rompriez le charme ! Bonne route et n'oubliez pas de revenir chercher la récompense, ah ! ah !... kof kof ! (toux) ».

Promenade en Egonzasthan

Au cours du premier jour, les aventuriers voyagent sur une route de dalles moussues jusqu'à la petite ville de Lalimell, plus au sud. Le soir, ils font escale dans un caravansérail de bonne qualité. Tandis qu'ils se restaurent en mangeant un rôti de sanglier dans la salle principale, ils sont repérés par deux brigands. Ceux-ci, intrigués par cette escorte bien armée, et persuadés

que le cercueil contient des objets de valeur, vont essayer de voler la carriole.

Les brigands (voleurs N4) : CA 7, PV 24/20, D 1-8.

Cet incident, dû uniquement à la rapacité des voleurs de grand chemin, peut amener les aventuriers à s'interroger sur la nature exacte de ce qu'ils transportent. Un sort de *Détection du Mal* lancé sur le cercueil ne révélera rien de notable. Si les personnages profanent le cercueil afin d'en examiner le contenu, ils découvrent le corps d'un homme encore jeune, pourvu d'une épaisse chevelure noire. Dans la mort, son visage a conservé une expression de sombre résolution. Son corps est paré de bijoux superbes (valeur : 1000 PO) et ses mains sont crispées sur la garde d'une magnifique épée. *(Note :* l'un des bijoux est en fait un talisman qui empêche la détection de l'alignement).

Les deux jours suivants, le voyage se poursuit paisiblement dans une vallée encaissée, bordée de montagnes aux cimes enneigées. Une pluie de printemps, monotone et déprimante, tombe en permanence, transformant progressivement les chemins en bourbiers. Le troisième jour tire à sa fin, lorsqu'au sortir d'une petite forêt, les aventuriers arrivent en vue d'un village. Ils contemplent alors un sinistre spectacle : un gibet dressé au bord de la route porte cinq corps atrocement défigurés qui se balancent, nonchalamment bercés par le vent. Une femme accroupie sous les pendus s'enfuit à toutes jambes en direction du village dès l'arrivée des nouveaux venus. Alertés par ses cris, une trentaine de paysans robustes apparaissent alors sur le pas de leurs portes. Certains tiennent de longues faux bien aiguisées...

La Taverne de L'Epi d'Or

Les paysans croient avoir à faire à des bandits et une rapide explication suffit à dissiper le malentendu. Le chef du village, un fier-à-bras nommé Sildebard, invite alors les voyageurs à prendre une collation à l'unique taverne du village : L'Epi d'Or. Sildebard est très fier d'être à la tête d'un « village franc », comme il dit. *« Nous sommes tous libres, ici »*, répète-t-il sans arrêt, *« et les seigneurs d'Arneville n'ont sur nous qu'un simple droit de justice. »*

Il est cependant intrigué par la venue des aventuriers car, voici deux jours, Tardïn, le fils du baron d'Arneville, a fait irruption dans le village en compagnie d'une dizaine de cavaliers. Il prétendait rechercher des étrangers qui convoyaient une carriole. Apprenant que personne ne les avait vus, il est allé tendre une embuscade dans la forêt. Vers la fin de la journée, il est réapparu triomphant, ses hommes encadraient un chariot et poussaient devant eux cinq prisonniers. Tandis que les villageois construisaient un gibet sur ses instructions, il torture longuement chaque captif, avant de les pendre avec beaucoup de soin, afin que leur agonie soit la plus longue possible. Puis il repartit vers l'ouest, emmenant le chariot avec lui. *« Ces hommes étaient mauvais et ils n'ont eu que ce qu'ils méritaient ! »*, conclut Sildebard en lampant sa bière de l'air bravache de celui qui envoie quotidiennement des fournées de brigands à la potence.

Le village se trouvant encore à quatre bonnes heures de marche du château, il invite les aventuriers à passer la nuit dans une grange.

L'arrivée au château

Le lendemain, à peine les aventuriers ont-ils repris la route, que la pluie redouble de violence, réduisant la visibilité à quelques dizaines de mètres à peine. Les sommets proches sont noyés dans une impénétrable chappe de nuages et la progression sur la route boueuse est de plus en plus pénible. Ce n'est qu'à la tombée de la nuit, après une journée morne et déprimante, que les voyageurs aperçoivent enfin une masse sombre au travers de la pluie battante : un sinistre manoir dont le pont-levis est relevé. Les pierres des remparts luisent comme les muscles d'une créature assoupie dans la lueur crépusculaire.

Après avoir appelé durant de longues minutes, la tête d'un soldat apparaît enfin entre deux créneaux. Après un échange de paroles rendu difficile par les bourrasques de vent, la sentinelle finit par accepter de baisser le pont-levis. La pluie se calme progressivement, tandis que les personnages pénètrent dans la cour intérieure : un espace de terre battue que les intempéries ont détrempé (voir plan). Sur leur gauche (B) : des écuries qui abritent déjà deux montures puis un lavoir, un abreuvoir et un puits (F). Un arbre mort se dresse dans la partie droite de la cour. Vu de loin, sa forme évoque celle d'un homme à genoux, levant les bras au ciel dans une supplique désespérée. S'ils s'en approchent, les aventuriers remarquent une plaque de bronze aposée à son pied. Elle porte l'inscription suivante : *« L'honneur des Arneville »*. A ce moment précis, un roulement de tonnerre éclate et un immense éclair rouge traverse le ciel au-dessus du château. La pluie redouble alors d'intensité et ce sont maintenant de véritables trombes d'eau qui s'abattent dans la cour...

L'aile droite du manoir (D) est complètement à l'abandon. sa façade lépreuse est percée d'ouvertures semblables à des gueules édentées hurlant de sombres blasphèmes.

Alors que les aventuriers se lancent en direction du perron (E), la lourde porte d'entrée s'entrouvre pour laisser apparaître une femme d'un certain âge. Elle tient dans sa main un grand chandelier à sept branches. De son visage au front haut encadré de cheveux blancs, émanent à la fois un air de noblesse et d'infinie tristesse. Après les civilités d'usage, elle convie les visiteurs à venir se réchauffer dans la salle commune (2), une grande pièce tendue de tapisseries moisies. Ils y font connaissance des habitants du château. Il y a d'abord Bobbledorf, le capitaine des gardes, un homme ventripotent vêtu d'une vieille armure de cuir. A côté de lui se tient Vazkor, un nain au visage austère, que sa robe de bure poussiéreuse désigne comme le chapelain des lieux. Le repas est servi par un enfant malingre aux traits tirés. Le reste du personnel la cuisinière, le palefrenier et six gardes mangent dans la cuisine (6). Elanaïs déclare que le baron, son époux, est actuellement à Egonzasthan-la-Basse. Tardïn, son fils, est parti le rejoindre il y a quelques jours, après avoir défait une troupe de brigands.

Apprenant que les aventuriers lui apportent le corps de son second fils, Usfer, la baronne manque de défaillir, comme sous le coup d'une très vive émotion. Elle demande aussitôt à ses invités de porter le cercueil dans le hall. Elle ordonne ensuite à quatre soldats de le descendre dans la crypte (35). Elle les accompagne afin de veiller le défunt.

Au cours du repas (dont l'atmosphère s'est brusquement tendue), le nain interroge longuement les voyageurs. Puis, sous prétexte de

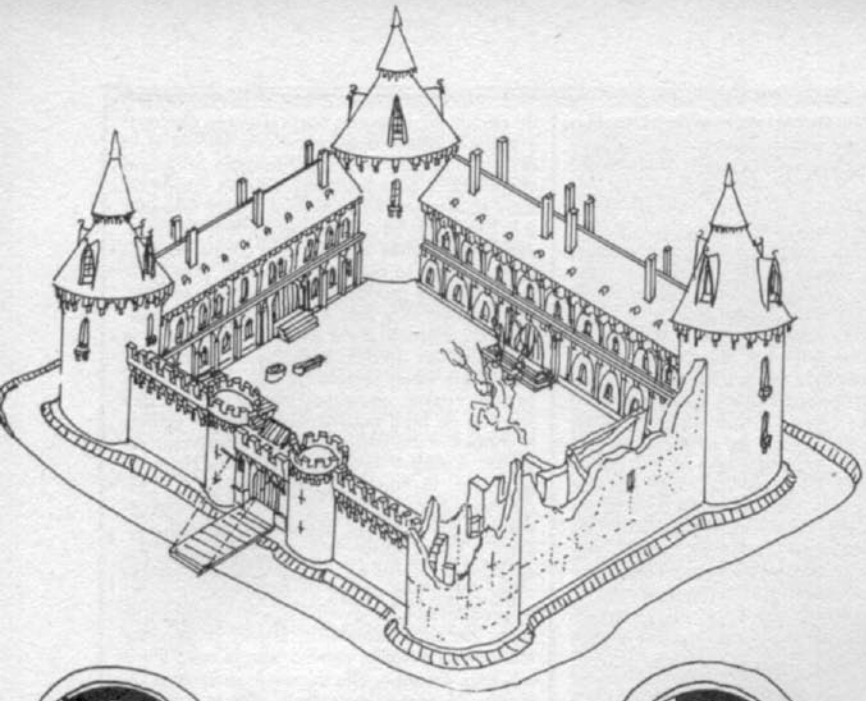


L'HISTOIRE

A l'emplacement du château d'Arneville, vivait jadis une Liche redoutable dont les pouvoirs terrorisaient la région. Elle fut vaincue, ainsi que ses serviteurs, au cours d'un impitoyable affrontement : la Bataille des Neuf Paladins. Elle s'enfuit alors sous terre, mais des mages parvinrent à la neutraliser. Des neuf grands chefs de guerre qui participèrent à la bataille, un seul survécut. Il fit édifier un château sur les lieux du combat. Sa crypte correspondait à l'endroit par lequel la Liche s'était enfuie. Le paladin s'appelait Enguérand d'Arneville et devint un seigneur respecté de tous. Pour commémorer sa victoire sur le Mal, il planta un bel arbre dans la cour de son manoir qui devait symboliser « l'honneur des Arneville » pour les générations à venir. Mais, avant d'être définitivement défaite, la Liche avait eu le temps de lancer une malédiction : « Le fruit de ta chair me libérera un jour et ta lignée disparaîtra à tout jamais de la surface de cette terre. Tous ceux qui sont morts en ce lieu, se réveilleront et combattront à mes côtés. Rien, ni personne, ne pourra plus me vaincre ! »

Le temps passe. Il y a une trentaine d'années, des jumeaux mâles naquirent au château d'Arneville : Tardïn et Usfer. Tardïn ayant été désigné comme l'héritier de la famille, Usfer en fut ulcéré. Le coeur rongé par la jalousie que lui inspirait son frère, il tenta plusieurs fois de l'assassiner, jusqu'à ce que son père le bannisse. Il finit par tomber sous la coupe d'un elfe voué au Mal, un certain Trogden. Celui-ci, ayant eu connaissance de la malédiction proférée par la Liche, décida de convaincre Usfer de se venger...

Trogden fit courir le bruit de la mort d'Usfer, alors que le baron était à Egonzasthan-la-Basse. Tardïn était resté au château et connaissant la malédiction, il devina que le rapatriement du corps de son frère était une ruse. De son côté, Trogden engagea cinq truands et les envoya au manoir d'Arneville avec un sarcophage qui ne contenait qu'un squelette et quelques affaires ayant appartenues à Usfer. Prévenu par ses propres ennemis, Tardïn tendit une embuscade au convoi et emmena le cercueil à son père, afin qu'il puisse en disposer. Ayant ainsi le champ libre, Trogden recruta une équipe d'aventuriers à laquelle il confia Usfer qui avait été mis en catalepsie. Une fois déposé dans la crypte du château familial, il emprunta le passage situé dans les ruines pour rejoindre l'antre de la Liche, bien décidé à la libérer grâce aux formules que Trogden lui avait enseignées...

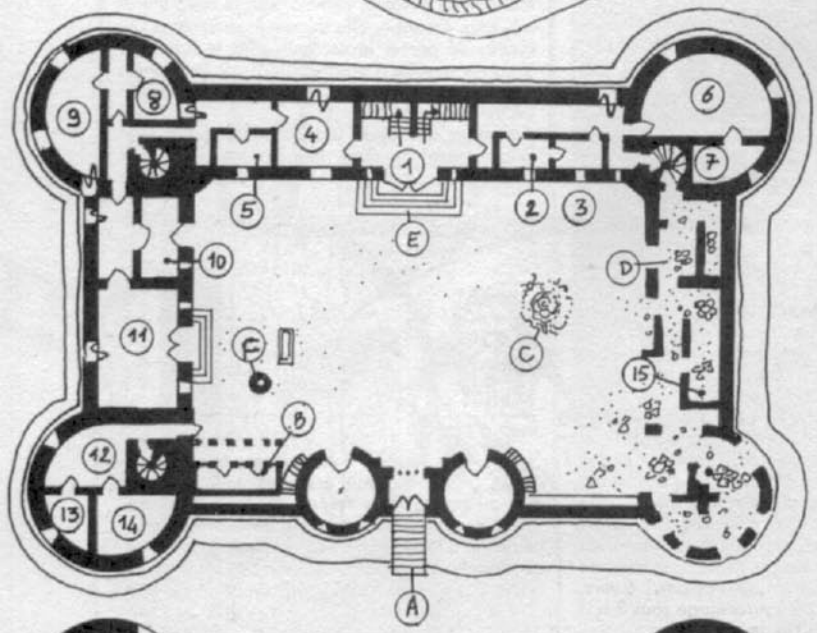


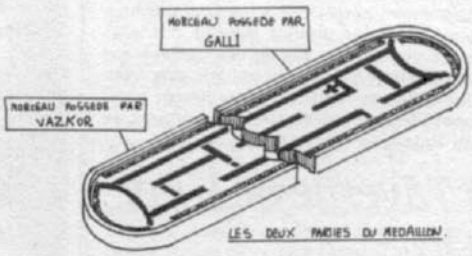
Frère,
Pendant votre absence, j'ai enquêté afin de savoir si vos craintes étaient fondées. La créature est toujours emprisonnée et la herse est inviolable, mais j'ai découvert un endroit par lequel le Mal pourrait être sauvé. Je tracerai un plan vous indiquant précisément sa localisation et je vous le remettrai lors de notre prochaine rencontre. J'ai placé un sceau de garde sur ce passage, et il n'y a plus rien à craindre.

Bien à Vous

Occam

la lettre d'Occam

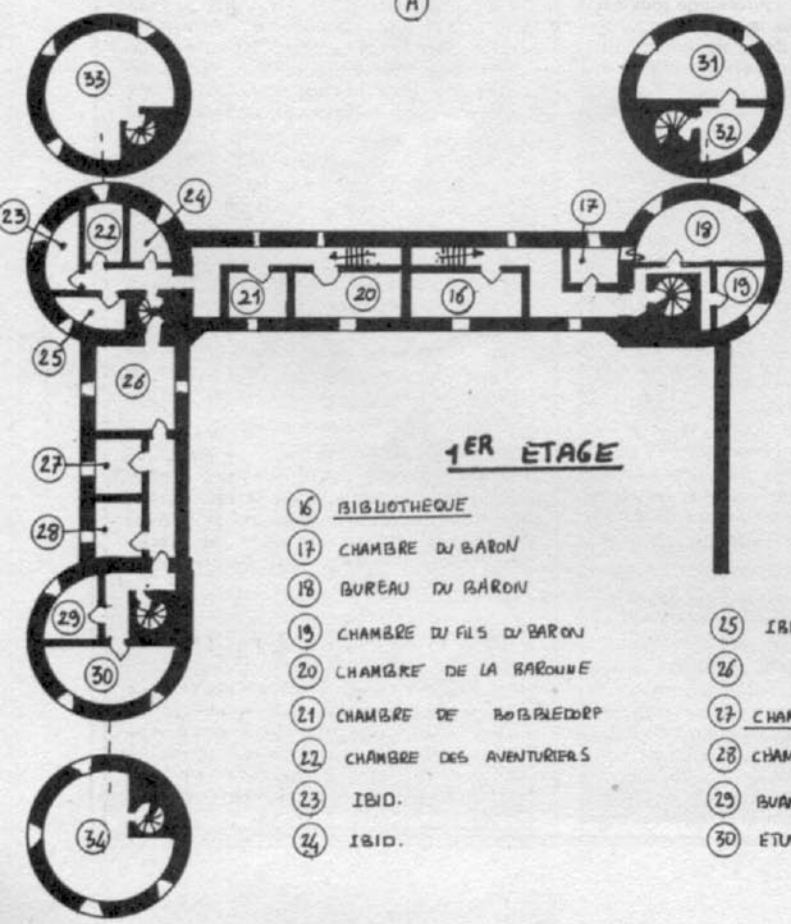




REZ-DE-CHAUSSEE

1. HALL
2. SALLE COMMUNE
3. PETIT SALON
4. SALLE DE RECEPTION
5. CABINET DE TRAVAIL
6. CUISINE
7. DEPENSE
8. CHAMBRE
9. CHAPELLE
10. SALLE DES TROPHEES
11. GRANDE GALERIE (BALS...)
12. SALLE COMMUNE DES DOMESTIQUES
13. CHAMBRE DES DOMESTIQUES
14. CHAMBREE DES SOLDATS
15. LE "PASSAGE"

A. PONT-LEVIS
B. ECURIES
C. ARBRE
D. AILE DROITE
E. PERRON.
F. PUITS



1ER ETAGE

16. BIBLIOTHEQUE
17. CHAMBRE DU BARON
18. BUREAU DU BARON
19. CHAMBRE DU FILS DU BARON
20. CHAMBRE DE LA BARONNE
21. CHAMBRE DE BOBBLEDORP
22. CHAMBRE DES AVENTURIERS
23. IBID.
24. IBID.
25. IBID.
26.
27. CHAMBRE D'ARIETTE
28. CHAMBRE VIDE
29. BUANDERIE
30. ETUVES

2EME ETAGE

31. SALLE D'ASTRONOMIE
32. SALLE D'ALCHIMIE
33 & 34. GRENIER

bénir un plat, il lance discrètement sur eux un sort de *Détection d'Alignement*. De son côté, Bobbledorf montre des signes d'agitation croissante. Vers la fin du souper, il craque et se lève soudain en hurlant : *« La mort est en notre sein ! Nous allons tous périr dans d'affreux tourments ! »*. Renversant sa chaise, il se précipite dans la cour et se dirige vers les écuries, tandis que Vazkor essaye de dédramatiser les choses *(« Il est un peu fou, vous savez... »)*. Quelques minutes plus tard, un cri effroyable retentit à l'extérieur.

Si les aventuriers se rendent dans les écuries, ils y trouvent le corps dénudé du capitaine des gardes, étendu près des selles. Son visage n'est plus qu'un masque sanglant à peine reconnaissable et il porte d'innombrables traces de morsures. Un amas d'asticots blanchâtres gicle de sa bouche et de ses orbites. Blême, le prêtre asperge le corps du malheureux avec un peu d'eau bénite et ordonne à des soldats de creuser immédiatement une tombe. De retour dans la salle commune, les aventuriers retrouvent la châtelaine assise devant la cheminée monumentale. Le regard perdu dans la contemplation des braises, elle semble hébétée...

Les aventuriers ne peuvent rien apprendre d'autre au cours de cette soirée, tous les habitants du château paraissant absorbés par leurs propres pensées. Lorsqu'ils en expriment le souhait, le garçon de cuisine les conduit jusqu'à leurs chambres dans la tour ouest (22-25). Il est en effet hors de question de repartir en pleine nuit ; la tempête fait rage à l'extérieur et les montures sont fourbues. Quelles que soient les précautions prises, ils sombrent tous dans un étrange sommeil aux alentours de minuit.

Note : si les aventuriers ont caché la raison de leur visite au château, le repas se déroulera normalement et Bobbledorf ne mourra que le lendemain.

Un réveil agité

C'est vers huit heures du matin que les aventuriers émergent d'un sommeil agité peuplé de cauchemars abominables. Dehors, une pluie fine tombe avec régularité. Un brouillard très dense enveloppe la campagne et encercle totalement le château. Un silence de mauvais augure règne sur la bâtisse. Personne ne répondant à leurs appels, les personnages doivent partir à la recherche de leurs hôtes.

Note : pour des raisons de place, seules les pièces importantes sont décrites ci-dessous. Pour les autres, veuillez vous reporter au plan du château.

4) La salle de réception est une pièce magnifique, ornée d'une grande tapisserie représentant la Bataille des Neuf Paladins : une armée semble donner l'assaut à une tour effondrée dont les défenseurs (d'ignobles créatures) sont regroupés autour d'une arche ressemblant fort à celle de la crypte du château. Le champ de bataille est couvert de cadavres.

5) Le cabinet de travail. Dans un tiroir secret de sa table de travail, le baron a laissé une forte somme d'argent (près de 5000 PO en gemmes), ainsi que plusieurs cahiers de son journal intime. On peut y apprendre l'histoire des jumeaux (cf L'histoire, en annexe). Le baron fait souvent référence à l'inquiétude que lui cause le comportement de son fils Usfer.

6) Les cuisines. Une marmite est en train de chauffer dans l'âtre. Elle contient la tête de la cuisinière.

8) La chambre du chapelain. Elle est fermée de l'intérieur et un glyphe *Blessures Majeures* défend son accès. Dans cette pièce où règne un désordre indescriptible, un spectacle horrible attend les aventuriers : Vazkor pendu par la barbe à une suspension de cuivre a été éventré, ses entrailles se sont déversées sur le sol. S'ils fouillent la pièce, les aventuriers découvrent une belle armure de broigne (+2), une masse (+2), des livres pieux, une bourse (352 PO) et une lettre qui paraît avoir été souvent lue (voir La lettre d'Occam, en annexe). Un coffret en ébène caché sous le lit contient une sorte de médaillon gravé d'inscriptions mystérieuses. Il semble avoir été cassé en deux et la seconde partie manque. Détail étrange : alors que la pièce a été entièrement saccagée, le coffret est intact.

14) Le dortoir des soldats. Un garde est empalé sur la porte, à laquelle il est littéralement cloué par une demi-douzaine de hallebardes et de pieux. A l'intérieur, 5 soldats gisent sur le sol. Apparemment, tous leurs os ont été brisés.

16) La bibliothèque. Bien fournie, elle contient une centaine d'ouvrages divers. La lecture attentive de certains livres permet d'apprendre l'histoire de la Bataille des Neuf Paladins (voir L'histoire, en annexe).

27) La chambre de la dame de compagnie. Absente la veille au soir, en raison d'une indisposition, dame Lariette paraît étendue calmement sur son lit à baldaquin. Par instant, elle est animée d'étranges soubresauts. Si on s'approche d'elle, son corps éclate comme un fruit pourri, projetant en tous sens des nuées d'énormes vers nécrophages. Chaque personne présente dans la pièce est atteinte par 1-6 vers. Il faut réussir un jet de pourcentage sous 3 fois la Dex (ou que quelqu'un le réussisse pour soi), pour se débarrasser d'une de ces ignobles créatures gluantes. Chaque ver fait perdre 1 point de vie par round.

35) La crypte. On y accède par une porte en bois située dans la chapelle. C'est un endroit plutôt sinistre, éclairé par la lueur d'une seule torche. Des bas-flancs abritent les sarcophages des d'Arneville morts au cours des trois derniers siècles. Au centre de la pièce, il y a un autel de pierre sur lequel a été posé le cercueil d'Usfer. Celui-ci est vide. Le corps de la baronne gît au pied de l'autel, le visage ensanglanté. Si l'on en croit les nombreux morceaux de chair et les traces visibles sur les dalles, on lui a raclé le visage contre le sol jusqu'à la rendre totalement méconnaissable. On peut voir une ouverture décorée de bas-reliefs monstrueux, dans le mur est. Une herse aux barreaux de feu (D : 1-10) défend l'accès d'une salle au centre de laquelle se dresse une arche à demi-effondrée et couverte de moisissures. Les gisants de pierre de huit chevaliers aux visages sévères l'entourent. Il est strictement impossible de franchir la herse, par quelque moyen que ce soit.

LA LETTRE D'OCCAM

Vazkor ayant cru détecter des ondes maléfiques émanant de l'aile en ruine du manoir, il demanda à un grand prêtre de son ordre de venir examiner l'endroit. Celui-ci, un certain Occam, arriva un jour où Vazkor avait dû s'absenter. Il repéra le puits, dont l'existence était oubliée depuis longtemps, et traça le plan des lieux sur un grand médaillon de bronze. Il laissa également un message destiné à Vazkor, mais mourut dans des circonstances inexpliquées et brutales (Usfer vivait encore au château à cette époque), près des ruines. Personne ne s'aperçut (puisque ne connaissant pas son existence) que le médaillon était tombé entre les pierres, brisé en deux parties. Ce n'est que bien plus tard que Wazkor trouva une des moitiés du médaillon en se promenenant, mais ne put mettre la main sur le morceau restant.

Brumes mortelles

Si les aventuriers décident de fuir le château et se rendent aux écuries, ils découvrent le palefrenier gisant par terre, les reins brisés. Un fer à cheval porté au rouge lui a crevé les yeux. Malgré le traitement qui lui a été infligé, il vit encore et supplie les aventuriers de mettre fin à ses souffrances. Après avoir sellé leurs chevaux, les personnages doivent eux-mêmes abaisser le pont-levis, car la sentinelle chargée habituellement de cette tâche gît à présent sous la herse...

S'ils parviennent à quitter le château, les aventuriers s'enfoncent dans l'épais brouillard qui s'est installé sur la campagne environnante. La visibilité est réduite à deux mètres seulement. La terre gorgée d'eau est devenue un véritable marécage infranchissable. Les chevaux s'embourbent les uns après les autres dans des mares traîtresses, et doivent être abattus pour abréger leur agonie, tandis qu'ils sont irrésistiblement aspirés dans les entrailles de la terre. Plus inquiétant encore : d'étranges formes ressemblant à des bras, des jambes et des têtes émergent lentement de la boue aux alentours... Il est en fait impossible de quitter le château, le brouillard magique ramène toujours les fuyards jusqu'au pont-levis. Quand les aventuriers reviennent au manoir d'Arneville, c'est un véritable tapis de corps putréfiés qui constitue à présent le sol de la cour. Une demi-douzaine de cadavres (des zombis) se sont déjà extraits de la fange et errent dans la cour : ils constituent l'avant-garde d'une gigantesque armée de morts vivants !

Le château de l'angoisse

Réalisant qu'il est particulièrement hasardeux de se risquer à l'extérieur, les aventuriers doivent logiquement décider de se retrancher dans les bâtiments du manoir. Pendant leur absence, sous l'effet du « réveil » progressif de la Liche, les corps des anciens habitants du château se sont ranimés. Ils tenteront d'attaquer les aventuriers par surprise.

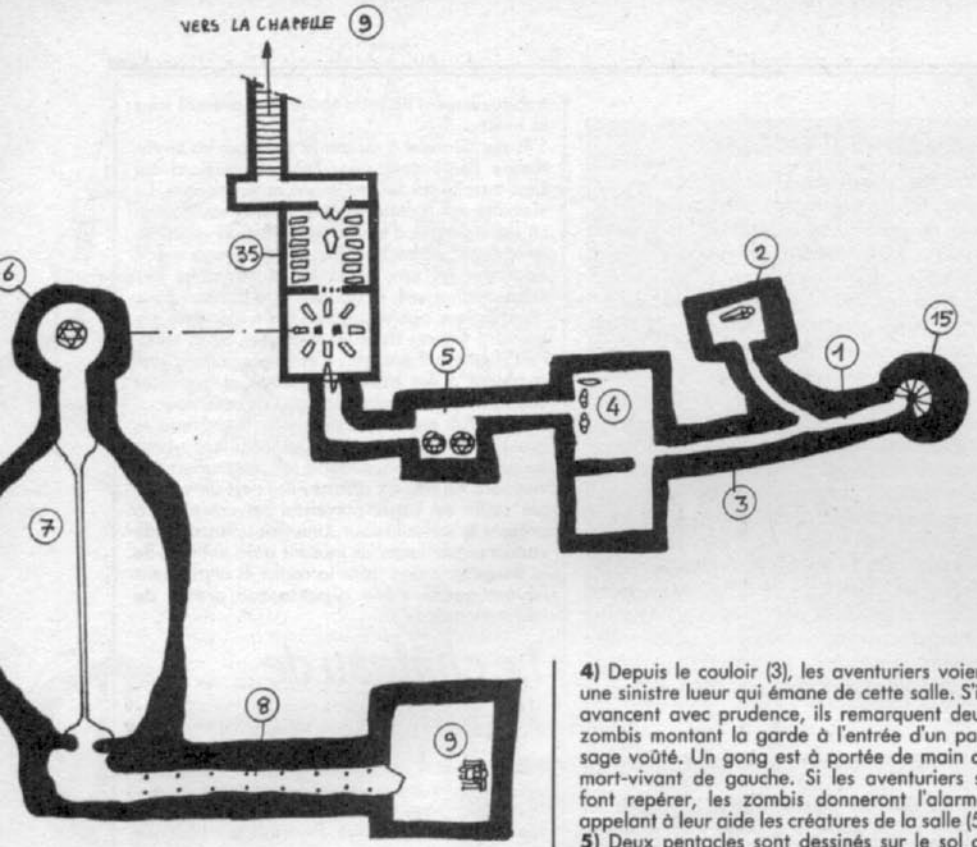
Les possédés : CA 8, DV 2, PV 16, D 1-6.
Note : ces créatures sont entourées en permanence par un Nuage Puant.

Il est probable qu'à ce stade de l'histoire, les aventuriers vont chercher désespérément un indice qui leur aurait échappé. Indiquez-leur habilement qu'ils se sentent épiés et que des bruits de pas semblent suivre tous leurs déplacements. S'ils réfléchissent un peu, ils peuvent se rappeler qu'ils n'ont pas retrouvé le corps du garçon de cuisine. Protégé par un talisman (voir plus loin), celui-ci a en effet échappé au massacre et suit les aventuriers en utilisant les passages secrets dont sont truffés les murs du manoir. Il est trop terrifié pour oser entrer en contact avec les « étrangers ». En s'y prenant bien, ces derniers peuvent néanmoins le capturer.

Le garçon de cuisine est un gamin d'une douzaine d'années nommé Galli. Le spectacle effroyable auquel il a assisté a blanchi ses cheveux et lui a fait perdre l'usage de la parole. Il ne peut rien apprendre aux aventuriers, si ce n'est comment utiliser les passages secrets. Il porte autour du cou un médaillon qu'il a trouvé, il y a quelques années de cela, dans les ruines de l'aile est. Ce médaillon est en fait le morceau manquant à celui découvert dans la chambre du chapelain. C'est cet objet enchanté (Protection contre le mal) qui lui a permis de survivre. En assemblant les deux morceaux, on peut constater que leurs inscriptions forment un plan de l'aile est, aujourd'hui détruite. Le médaillon complet indique avec précision le lieu dont parle Occam dans sa lettre. C'est le seul endroit permettant d'accéder au domaine de la Liche afin de mettre fin au cauchemar. Les aventuriers doivent maintenant agir avec promptitude. Le temps presse...

Le charnier vivant

Lorsque les aventuriers retournent dans la cour, le brouillard atteint désormais le sommet des remparts. Le sol n'est plus qu'une masse mouvante agitée de soubresauts malhabiles. D'étranges êtres (des zombis, des squelettes et des goules) s'extirpent de la boue en produisant d'écoeurants bruits de succion et tournent leurs



tête en tous sens, à la recherche de proies éventuelles. Le MD a tout intérêt à faire de la traversée de la cour une scène épique. S'enfonçant à mi-mollets dans les corps décomposés, se frayant un passage à coups d'épées, les aventuriers doivent connaître les pires difficultés pour atteindre l'aile en ruine. Suivant les indications du médaillon, ils découvrent facilement l'entrée d'un puits recouvert d'éboulis. S'ils examinent attentivement ses rebords, ils trouvent une pierre brisée sur laquelle avait été gravé un symbole de protection. Quoi qu'il en soit, la magie d'Occam semble ne pas avoir été assez puissante.

L'antre du démon

Un escalier en colimaçon descend dans les profondeurs du puits. Les marches sont couvertes de mousse et de champignons malodorants, dont certains sont des Criards qui alerteront la créature du couloir (1).

1) Une Gelée Ocre y vit, dissimulée dans l'ombre du plafond. Elle se laisse tomber sur le premier aventurier qui passe.

Gelée Ocre : CA 8, DV 6, PV 24, D 1-12 (elle est très vieille).

2) Le seuil de cette pièce est protégé par un symbole béni. Elle abrite le gisant d'un ranger qui fut jadis l'ami de la famille d'Arneville. Ce lieu n'a pas été souillé par le mal. La statue du gisant tient une épée brillante. Une inscription est gravée sur un mur : « Dans la pauvreté, j'ai combattu le mal toute ma vie durant. Puissé-je continuer ce combat après ma mort, par la grâce de Mythra ». Une personne d'alignement bon chaotique peut réussir à s'emparer de l'épée longue (+2).

3) Lorsque les aventuriers passent à cet endroit, la voûte, minée par les pluies, s'écroule sur leurs têtes (D 1-3), entraînant dans sa chute quelques occupants de la cour :

3 zombis (CA 8, DV 2, PV 8, D 1-8), **3 squelettes** (CA 7, DV 1, PV 6, D 1-6) et **une goule** (CA 6, DV 2, PV 10, D 1-3/1-3/1-6 + spécial).

4) Depuis le couloir (3), les aventuriers voient une sinistre lueur qui émane de cette salle. S'ils avancent avec prudence, ils remarquent deux zombis montant la garde à l'entrée d'un passage voûté. Un gong est à portée de main du mort-vivant de gauche. Si les aventuriers se font repérer, les zombis donneront l'alarme, appelant à leur aide les créatures de la salle (5).

5) Deux pentacles sont dessinés sur le sol de cette pièce. Ils contiennent, l'un dix zombis, l'autre dix squelettes. Ces créatures ne peuvent bouger que si le gong retentit. Sinon, elles restent sans réaction. Le couloir se termine par un cul-de-sac. Un passage secret donne sur la crypte (36). Cette fois, les aventuriers sont du bon côté de la herse, mais il règne dans cet endroit un climat étrange, qui rappelle les soirs d'automne lorsque l'orage menace. Des traces de pas vont du passage secret jusqu'à l'arche, où elles disparaissaient brusquement. Il n'y a plus qu'à les suivre...

6) Après un court instant de vertige, les aventuriers réapparaissent au centre d'un pentacle situé au coeur d'une salle circulaire. Les murs de l'endroit sont couverts de crânes grimaçants.

7) Cette salle est une fosse d'une profondeur insondable, traversée par un mur d'un pied d'épaisseur, au sommet duquel il est possible de marcher. Dès qu'un aventurier est arrivé à la moitié de ce « pont » (jet de pourcentage sous 5 fois la Dex), il aperçoit un homme vêtu d'une robe noire qui se tient à « l'arrivée ». Juché sur un amas de corps enchevêtrés, il brandit un grand couteau de sacrifice, tout en hurlant des paroles que les aventuriers ne peuvent entendre. Comme obéissant à cet appel muet, le mur commence à onduler lentement, risquant à tout instant de précipiter dans le vide ceux qui marchent dessus (une chute serait, évidemment, mortelle). Si les aventuriers décident de courir sus au sacrificateur, ils doivent alors réussir 4 jets de pourcentage sous 4 fois la Dex pour éviter de tomber. L'homme noir est immatériel ; il suffit de le toucher avec une arme magique pour qu'il disparaisse, auquel cas, le mur se calme.

8) Les parois de ce couloir long de 30 mètres sont ponctuées de pyramides de crânes aux yeux rougeoyants, disposées tous les dix pieds. Lorsque les aventuriers passent entre les deux premières pyramides, celles-ci éclatent pour révéler deux boules de chair noires et putrides, d'un diamètre de 30 cm environ. Ces boules flottent dans l'air et agitent chacune quatre fins tentacules de 2 mètres de long avec lesquels elles attaquent les intrus.

Les boules noires : CA 6, DV 3, PV 16, D 1-4/1-4/1-4/1-4 (les tentacules désarment un adversaire sur un « 20 » naturel).
Les autres pyramides sont inoffensives.

9) Derrière une porte de bois fermée à double tour, se trouve le trône où repose la Liche. Pour l'instant, seul l'éclat de son regard indique qu'elle est consciente, elle est encore incapable de parler ou de bouger (elle ne peut donc pas lancer de sorts). Debout devant elle se tient Usfer, habillé d'une grande robe noire. Il est occupé à prononcer une incantation incompréhensible au moment où les aventuriers arrivent. S'ils sont parvenus à vaincre les « boules » en moins de quatre rounds, Usfer ne les entend pas venir et une attaque silencieuse peut le surprendre. Sinon, il se bat à l'épée, tout en poursuivant sa psalmodie infernale.

Usfer (Guerrier N5) : CA 2, PV 40, D 1-8+2 (dans cette pièce, il est insensible aux attaques magiques).

Le combat contre Usfer doit être le sommet de l'aventure. Comme il durera probablement quelques rounds, décrivez la Liche en train de se réveiller progressivement. Cette scène finale doit être doublement stressante, car si le combat dure trop longtemps, la Liche se réveillera complètement, et alors... Si les aventuriers sont longs à la détente, multipliez les indices : mouvements de la créature, etc... au besoin, faites-lui même lancer un sort mineur.
Usfer terrassé, la Liche retombe dans son sommeil et les mort vivants du château cessent toute activité. Une fois revenus à la surface, les aventuriers constatent que le brouillard s'est dissipé, laissant place à un beau soleil de printemps. Seuls des traces sur le sol et quelques tas de poussière que le vent finit de disperser, témoignent des événements qui viennent de se dérouler ici. Au pied de l'arbre mort, se dresse un jeune plant couvert de bourgeons...

Conclusion

Imaginer un scénario « épouvantable » pour AD&D tient de la gageure. En effet, les aventuriers ont l'habitude de côtoyer des monstres effroyables et ils sont en principe aguerris aux spectacles les plus horribles. Dans cette aventure, l'atmosphère et les descriptions sont néanmoins primordiales. Leur impact peut encore être augmenté si vous demandez de temps en temps à vos joueurs de faire des jets de protection sous la peur. Si un personnage manque deux fois de suite ses jets, faites le réagir de façon irrationnelle (ex : il s'enfuit en courant, il se roule par terre en hurlant, il s'évanouit, etc...). Cette aventure peut très facilement être adaptée à un niveau supérieur en augmentant la force et la résistance des créatures (et notamment des zombis), l'influence de la Liche peut très bien décupler leur force et leur résistance.
Cette histoire suit une courbe ascendante. Les aventuriers découvrent des faits dont l'horreur croît sans cesse. C'est en dosant avec minutie vos descriptions que vous leur ferez parfaitement sentir le caractère désespéré de leur situation. Ils n'en auront que plus de plaisir à jouer.

(1) Une des provinces de Laelith (voir CB n°42)



scénario
Denis Beck
illustration
Eric Larnoy
plans
Stéphane Truffert

UN SCENARIO pour Chill CASUS BELLI

Le chant de la baleine morte

Si vous avez lu Jules Verne au cours de vos tendres années, cette aventure exotique réveillera certainement en vous certains souvenirs...



LES NAUFRAGES DE L'ILE SAUVAGE

La mission

Vendredi 13 novembre 1899. Telle une fleur vénéneuse au parfum lourd mêlant le jasmin à l'opium, Hong Kong étale ses charmes mystérieux au soleil automnal. Une réunion se tient aujourd'hui dans l'un des salons privés du cercle St James, un club britannique très fermé installé au coeur du centre ville. Tandis qu'à l'extérieur les rues résonnent des cris des coolies et des marchands ambulants, les investigateurs se prélassent dans un lieu hors du temps, qui ne déparerait pas les cercles les plus huppés de la City londonienne. Ils ont été convoqués par un certain Archibald Leach, chef de la SAUVE pour l'Extrême-Orient. L'individu en question est grand et roux, pourvu d'imposantes bacchantes et de favoris broussailleux. Après un vague hochement de tête à l'adresse de ses invités, il commence son exposé :

« Ladies and gentlemen, je vous remercie d'avoir répondu à ma convocation. J'ai reçu, voici quelques jours, un câble d'Europe m'enjoignant à vous confier une mission... hum... assez périlleuse... »

Leach se sert un grand verre de brandy sans rien dire, avant de poursuivre.

« Comme vous le savez peut être, Nuevo Rico est une petite dictature de la côte occidentale de l'Amérique Centrale. Depuis plusieurs années, ce pays est sous la coupe d'un individu répugnant : Hugo Perrarez. Or cet homme retient prisonnier un membre éminent de la SAUVE. Celui-ci, Diego Sanchez, a été condamné à mort la semaine dernière et sera exécuté le 13 janvier prochain. En effet, il a réussi à prouver que Perrarez emploie le Vaudou pour renforcer son pouvoir personnel et il détient des renseignements capitaux concernant ce culte mystérieux. A l'heure actuelle, il est détenu au pénitencier de Sao Jatai, qui est installé sur une petite île à quelques miles des côtes du Nuevo Rico. Vous êtes chargés de le libérer ! »

Leach sort d'un tiroir la carte de la prison de Sao Jatai (cf Carte 1) et détaille le matériel qu'il peut mettre à la disposition des émissaires, soit :

- 50 kg d'explosifs
- 20 fusils
- 500 cartouches
- 5000$
- des vivres pour 15 jours et les cartes de la région.

Il fournira également, dans les limites du raisonnable, tout le matériel supplémentaire qu'ils pourraient désirer.

L'embarquement

Le lendemain, nos aventuriers embarquent à bord d'un superbe schooner de Sa Majesté Britannique, aux voiles immaculées : le Psautier de Mayence (prononcez « Saoutière dé Méyainss »). Ce navire est commandé par le capitaine O'Donnel, un vieux loup de mer porté sur le gin et jurant à tour de bras (ex : *Bloody barnacles !, Holy shrimps !).* La traversée doit durer un peu plus d'un mois et demi. L'équipage est cordial et le capitaine, malgré son comportement bourru se révèle vite le meilleur des hommes.

Les deux premières semaines de croisière se déroulent sans encombres. La troisième, le navire est immobilisé, victime d'une panne de vent. L'attente commence, de plus en plus anxieuse au fil des jours qui passent. Enfin, le septième jour... victoire, le vent se lève. Mais quel vent ! C'est un véritable ouragan qui se déchaîne en quelques minutes !

Les vagues qui frappent la coque du Psautier atteignent vite des hauteurs vertigineuses. La mâture craque et des trombes d'eau balayent le pont. Un mousse est emporté par l'océan, malgré les efforts de l'équipage. Soudain, les aventuriers assistent à un spectacle extraordinaire : un maelström en formation ! Agitée de courants de plus en plus violents, la mer prend doucement la forme d'un tourbillon gigantesque et le schooner est aspiré comme un brin de paille par les eaux déchaînées. Dans la tourmente, les personnages aperçoivent un court instant O'Donnel qui leur hurle de s'attacher à quelque chose. Ils ont alors juste le temps de se ligoter à l'aide d'un filin à l'une des portes de la cale. Le vaisseau est brutalement démâté, sa coque se fend en deux et il s'enfonce d'un seul coup sous l'eau. Les aventuriers, quant à eux, sombrent rapidement dans l'inconscience...

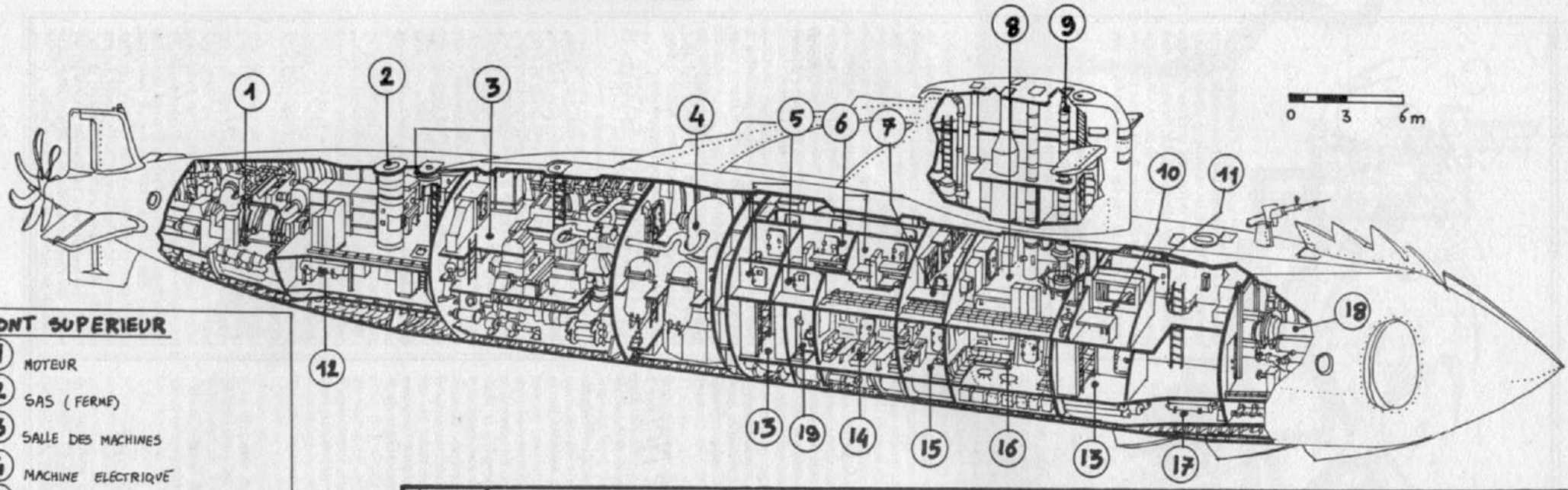
Naufragés !

Ils se réveillent, flottant sur une mer calme, toujours arrimés à la porte de la cale du Psautier dont il ne reste rien. Le soleil brille et il n'y a pas de côte en vue. La situation est critique, car le radeau improvisé a été rudement éprouvé par la tempête et menace de se briser à tout instant. Au bout de deux jours, alors que quelques requins commencent à s'intéresser à eux d'un peu trop près, les aventuriers aperçoivent une ombre sur l'horizon : une terre !

Ramant fiévreusement avec leurs mains, ils parviennent, au prix d'efforts titanesques, à atteindre une plage de gravier sur laquelle ils s'effondrent, épuisés. Après s'être reposés, ils peuvent inspecter les alentours. Le paysage a un aspect étrange, car le sol est presque entièrement recouvert d'une couche de vase, comme si cette terre venait d'émerger des flots (ce qui s'est effectivement produit).

Logiquement, la première préoccupation des naufragés doit être de trouver à boire et à manger. Au delà de la plage, des collines boueuses bloquent l'horizon, il va donc leur falloir faire un peu d'exploration. Avec un peu de chance et des jets de Perception réussis, ils trouvent des flaques d'eau de pluie dans les rochers des collines. Par contre, il leur faut pêcher pour se nourrir, car l'île (c'en est une) est absolument déserte. L'organisation de la vie sur cette île et son exploration sont laissés à l'initiative des aventuriers. Ils devront mettre en jeu toutes les ressources de leur ingéniosité pour essayer de quitter ce lieu inhospitalier...

LE NAUTILUS

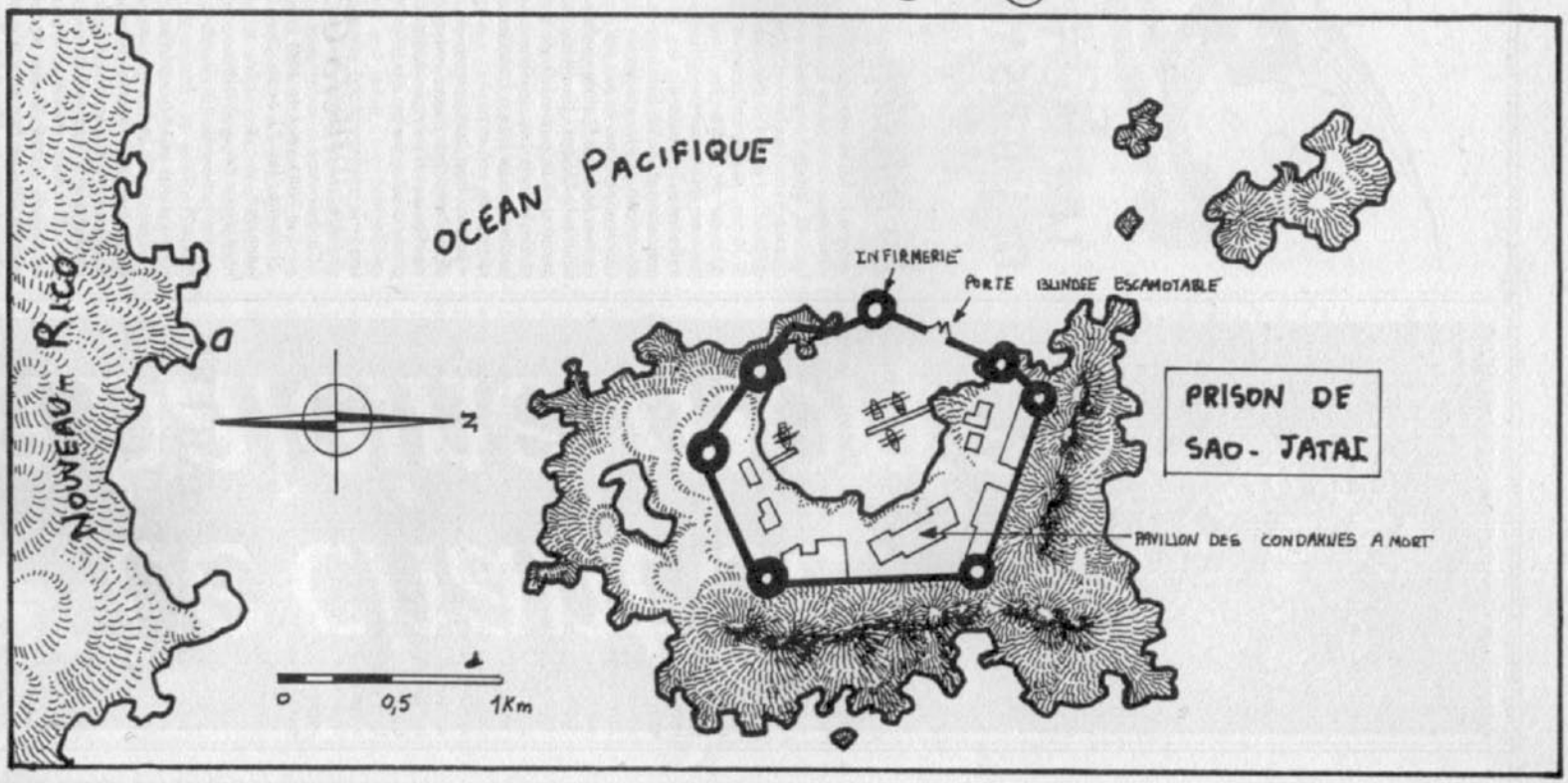


PONT SUPERIEUR

1. MOTEUR
2. SAS (FERME)
3. SALLE DES MACHINES
4. MACHINE ELECTRIQUE
5. CELLULES
6. CABINES
7. BIBLIOTHEQUE
8. PASSERELLE DE COMMANDEMENT
9. PERISCOPE
10. CHAMBRE DU CAPITAINE NEMO
11. CHAMBRE D'ARONNAX

PONT INFERIEUR

12. SCAPHANDRES
13. EQUIPAGE
14. SALLE A MANGER
15. CUISINE
16. SALON
17. RESERVES D'OXYGENE
18. EPERON TELESCOPIQUE
19. SALLE DE BAINS



La visite de l'île, qui fait environ 45 km sur 35 km, est longue et difficile, car la vase omniprésente ralentit la progression des explorateurs. Passées les collines, ils découvrent un spectacle dantesque de végétation pourrie engluée dans une épaisse gangue de boue : une véritable jungle de cauchemar dont il émane une puissante odeur iodée. Aux abords du Lac Grant (cf carte de l'île Lincoln), les aventuriers peuvent découvrir les vestiges de quelques baraques aux murs incrustés de coraux et de coquillages. Il est difficile de dater cette installation. La partie nord de l'île, quant à elle, est montagneuse et semble avoir été dévastée par une éruption volcanique. La nuit, on peut apercevoir d'étranges lueurs au sommet du volcan... (voir carte 2).

Tandis que les aventuriers s'approchent du volcan pour l'explorer, retentit un sinistre bruit de tambours. De l'ouest, viennent des pirogues qui se rapprochent rapidement de l'île...

L'attaque des cannibales

Les pirogues sont manoeuvrées par des anthropophages qui viennent à la découverte de cette île nouvellement surgie des flots. Ils sont environ une centaine et paraissent prêts à tous les excès... y compris dans le domaine alimentaire. Après quelques heures, et quoi qu'aient pu décidé les aventuriers, ils sont repérés par les sauvages et une course-poursuite s'engage. Si les PJ n'ont pas spontanément la bonne idée de grimper au sommet du volcan, au moment où leur situation devient désespérée, l'un d'entre-eux (doué pour la médiumnie) entend alors un appel impérieux *(« Venez ! »)*, tandis que se forme dans son esprit l'image du chemin à suivre.

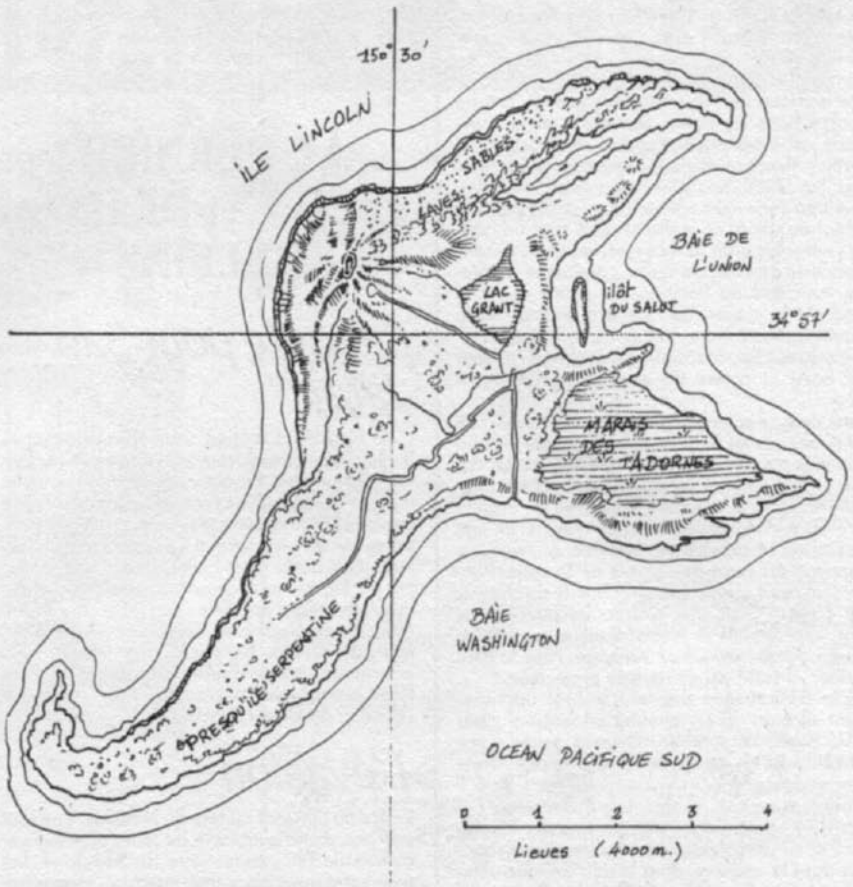
Après une poursuite éprouvante dans la jungle engluée, et une pénible ascension de la montagne tronquée, les aventuriers atteignent le point culminant de l'île. Là, ils découvrent un petit lac aux eaux sombres niché au fond du cratère. Alors qu'ils descendent les parois glissantes du cône volcanique (avec toujours les indigènes à leurs trousses), ils sentent le sol agité de secousses annonciatrices d'une éruption prochaine. Au bord du lac, un canot métallique semble les attendre sur la rive... C'est à ce moment précis que quatre cannibales, plus rapides que leurs congénères, se ruent sur eux (voir Ennemis en tous genres).

DANS LES GRIFFES DU SPECTRE

La baleine de métal

A l'issue du combat, les personnages prennent le canot pour traverser le lac, dont les eaux sont maintenant ridées de vaguelettes. Le volcan tout entier gronde comme un fauve prêt à bondir, et des pierres se détachent des parois et tombent avec fracas à côté de la barque.

De l'autre côté du lac, une sinistre ouverture taillée dans le roc bée comme la gueule d'un démon. En franchissant cette porte de pierre, les personnages se retrouvent dans une gigantesque caverne naturelle dont le centre est occupé par ce qui paraît être une énorme baleine de métal. Deux gros yeux ronds (des phares), disposés sur le dessus du « monstre », éclairent les lieux d'une étrange lueur verdâtre. Les secousses sismiques deviennent soudain plus violentes et de nombreux blocs de pierre se détachent de la voûte de la caverne, menaçant à tout instant de couler la barque. Quelques cailloux bombardent également l'étrange créature de métal et produisent un son creux en la heurtant.



En grimpant sur la « baleine », les personnages trouvent facilement une écoutille qui permet de pénétrer à l'intérieur. A peine sont-ils entrés, que l'écoutille se referme sur eux avec un claquement sec. L'obscurité la plus totale règne et le silence n'est troublé que par la chute des rochers sur la coque. Pendant un court instant, cependant, les aventuriers ont l'impression d'entendre une triste mélodie jouée sur un orgue désincarné...

Prisonniers de Némo

Lorsque leurs yeux se sont un peu habitués à l'obscurité, les PJ découvrent une lampe de Ruhmkorff, qui va leur permettre d'explorer les lieux (voir plan du Nautilus). Pour l'heure, ils se trouvent dans une coursive circulaire dotée de quatre portes...

Note : toutes les portes indiquées sur le plan s'ouvrent sans difficulté, à l'exception de celles donnant sur la chambre de Némo et sur le sas. Un peu partout, on peut lire sur les parois la devise du Nautilus, « Mobilis in Mobili », suivie d'un « N », initiale du maître de céans. Le poste de pilotage, ainsi que les cartes et les instruments de navigation, se trouvent dans la chambre du capitaine Némo. Les appareillages sont endommagés et les dernières choses qui fonctionnent encore sont la barre et un potentiomètre permettant de faire varier la puissance électrique qui afflue dans les moteurs. Le système de remplissage des ballasts a également subi des dommages et ne peut fonctionner, au mieux, qu'une fois sur deux.

Description de l'intérieur du Nautilus

Salle des machines : elle est occupée par d'énormes générateurs électriques qui ronronnent doucement et par le moteur du Nautilus.

Sas : il est impossible de l'ouvrir.
Poste d'équipage : cette salle contient une douzaine de lits et d'armoires métalliques.
Salle de bains : luxueusement aménagée, elle ne fonctionne malheureusement plus.
Cuisine : on y trouve le mobilier habituel (placards, tables, etc...). Une trappe s'ouvre sur la réserve qui est aujourd'hui quasiment vide, à l'exception de quelques bocaux de légumes.
Cabines : dans l'une d'elles (celle de babord) on peut trouver un harpon sur le manche duquel est gravée une inscription : Ned Land...
Echelle : elle conduit normalement au pont supérieur, mais il est impossible d'ouvrir l'écoutille extérieure.
Cellules : elles sont rigoureusement vides.
Salle à manger : tapis luxueux, peintures de maîtres fixées aux parois, table de chêne, lourdes tentures, etc...
Bibliothèque : plus de 12.000 ouvrages en différentes langues occupent ses rayons. Ils abordent tous les sujets et notamment la littérature, la philosophie et les sciences.
Salon : dans cette pièce décorée avec un luxe inouï, on remarque une fontaine d'intérieur, des tableaux splendides, des armures, un orgue monumental, toutes sortes d'animaux marins empaillés, une étrange « lanterne magique » (en fait il s'agit d'un projecteur cinématographique inventé avant celui des frères Lumière). Un vaste hublot permet de voir les poissons qui évoluent autour du sous-marin.
Cabine d'Aronnax : confortablement aménagée, elle contient un lit et un secrétaire, ainsi qu'une armoire renfermant des vêtements vieux d'une trentaine d'années.
Réservoir d'oxygène : de gros containers en acier occupent la majeure partie de cette salle.
La chambre du capitaine Némo : la porte de cette cabine est verrouillée. On entend, provenant de l'intérieur, comme une espèce de ronronnement...

L'affrontement

Il règne une atmosphère particulièrement sinistre dans le Nautilus. Tout est recouvert de poussière et sent fortement le moisi. L'exploration se déroule dans une ambiance tendue, car l'éruption volcanique s'annonce de plus en plus imminente. Les personnages sont souvent obligés de s'accrocher aux parois pour ne pas tomber, lorsque les secousses se font trop violentes. La lampe de Ruhmkorff montre des signes de faiblesse quand, tout à coup, toutes

les lampes du bord s'allument en même temps. C'est à ce moment précis qu'une violente explosion retentit à l'extérieur : le volcan est en train de revenir à la vie...
Dès le début de l'éruption, une grande brèche s'ouvre dans les flancs du volcan et le sous-marin est violemment expulsé en direction de l'océan. Pendant quelques secondes interminables, les aventuriers sont ballottés en tous sens, puis tout redevient calme. En regardant par le hublot du salon, ils réalisent qu'ils sont en train de s'enfoncer dans les abysses. Les voilà prisonniers d'un cercueil de métal condamné à sombrer au fond du Pacifique, à moins qu'ils ne trouvent le moyen de remettre en marche le Nautilus. Mais leurs ennuis ne font que commencer, car ils vont maintenant devoir affronter aussi la colère du spectre du capitaine Némo...
C'est dans le salon qu'elle va se déclencher. En effet, dès que les personnages y passent, ils sont attaqués par des animaux empaillés : un crocodile et une pieuvre (voir Ennemis en tous genres). A l'issue du combat, l'appareil de projection se met soudainement en marche et une monstrueuse cantatrice habillée en walkirie apparaît sur l'une des parois de la salle. Pendant un court instant elle se contente de chanter (en silence) avec une expression passionnée. Puis, elle semble se matérialiser et se met en devoir d'étrangler un personnage. Pour la neutraliser, il suffit de détruire le projecteur.
De la bibliothèque provient bientôt un sifflement suraigu. Si les aventuriers entrent dans cette pièce, ils sont brutalement assaillis par 12000 livres en colère et doivent faire retraite précipitamment.
Progressivement, toutes les pièces vont se transformer en pièges mortels (à votre discrétion) et les personnages ne trouveront de repos que dans la coursive, dans la partie située entre la cuisine et la salle des machines. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce que cette partie du sous-marin n'est pas éclairée : l'ampoule du plafonnier est en effet brisée. Or, l'esprit de Némo a besoin d'électricité pour pouvoir se manifester et sa puissance est maximale lorsqu'il peut également disposer de lumière... Si les joueurs ne comprennent pas tout de suite les implications de cette constatation, vous pouvez éventuellement les mettre sur la voie en leur



faisant casser accidentellement une lampe au moment où ils sont attaqués par le spectre : celui-ci perdra alors brutalement tout pouvoir.
Pour se tirer d'affaire, les aventuriers doivent tout d'abord arrêter les générateurs. Ensuite, il leur faut se rendre dans la cabine de Némo (dont la porte peut maintenant être ouverte sans difficulté). Ils découvrent là le cadavre momifié du célèbre capitaine, tel que la mort l'a surpris trente ans plus tôt sur l'Ile Mystérieuse. Pour que son âme retrouve la paix, il faut prononcer quelques pieuses paroles devant sa dépouille avant de la passer par le sas (qui peut maintenant aussi être ouvert sans difficulté). Une fois ce cérémonial accompli, les aventuriers pourront remettre en route les générateurs électriques. Ils auront alors à leur disposition la plus extraordinaire machine de guerre construite par l'homme à ce jour : le Nautilus lui-même !

LE DERNIER CHANT DE LA BALEINE

En route pour Sao Jatai

C'est bien beau tout ça, mais les personnages doivent maintenant trouver le moyen de remonter à la surface. En outre, ils ont toujours une mission à accomplir ! Pour faire fonctionner le Nautilus, trois commandes sont essentielles : le potentiomètre qui permet de régler la vitesse du moteur, la barre et les ballasts. Pour tout remettre en état, il faut consacrer plusieurs heures aux réparations qui s'imposent (et encore faut-il être calé en électricité). Quoi qu'il en soit, avec quelques efforts, les aventuriers finiront bien par refaire surface. Espérons qu'ils auront alors l'idée d'employer le Nautilus pour permettre l'évasion de Diégo Sanchez.

L'évasion

Grâce au puissant moteur du Nautilus, il ne faut pas plus d'une quinzaine de jours pour arriver en vue de l'île pénitentiaire de Sao Jatai. Les aventuriers ont alors tout intérêt à se montrer prudents, car de nombreux bâtiments de guerre patrouillent autour de l'îlot pendant la journée. Il est vite évident qu'une évasion ne peut être organisée que de nuit. Le plan à adopter dépend entièrement des joueurs. Il serait intelligent de faire usage de la télépathie pour avertir Sanchez (ex : on peut lui suggérer de faire semblant d'être malade, afin qu'il soit transféré à l'infirmerie). Les barreaux de la prison ne sont pas très solides, mais les gardes sont bien armés. Arrangez-vous pour que les joueurs soient obligés de se débarrasser de quelques sentinelles et, au moment où ils se croiront tirés d'affaire, faites donner l'alerte générale, afin qu'ils aient à s'enfuir sous les tirs des gardiens. A ce stade de l'aventure, vous devez vous arranger pour qu'ils aient vraiment l'impression de risquer leur vie à tout instant.
Diégo Sanchez est un homme robuste au teint bistre, il a subi de terribles tortures et remercie avec effusion ses « sauveurs ».

L'ultime agonie

Après l'évasion, les aventuriers ont tout intérêt à s'éloigner rapidement des côtes hostiles du Nuevo Rico. Mais, alors que tout semble se terminer pour le mieux, les ballasts tombent irrémédiablement en panne. Le Nautilus commence à s'enfoncer rapidement sous les eaux et le seul moyen de s'en sortir, cette fois-ci, consiste à employer les scaphandres qui sont accrochés aux parois du sas. Malheureusement, il y en a un de moins qu'il n'y a de personnages et quelqu'un va devoir se sacrifier pour permettre la réussite de la mission (optionnel).
Une fois que les scaphandriers sont sortis du sous-marin, l'immense baleine métallique émet un son sourd ressemblant à un gémissement d'agonie, puis disparaît dans les ténèbres des profondeurs rejoindre son créateur...

Epilogue

Les survivants doivent nager péniblement pendant quelques heures, avant d'être récupérés par un steamer australien qui fait route sur San Francisco. Une fois à terre, ils pourront aviser la SAUVE de la réussite de leur mission...

Ennemis en tous genres

Cannibales

FOR : 60, VOL : 70, ATT : 1/60 % (sagaie).
Note : les cannibales sont une centaine environ et viennent d'une île voisine. Ils se rendent au pied du volcan pour y effectuer des sacrifices humains (dix prisonniers sont avec eux). Ils ne craignent personne, plus leur ennemi est puissant, plus ils veulent le tuer pour le dévorer et s'approprier sa puissance.

Crocodile (empaillé)

FOR : 65, VOL : 30, ATT : 1/68 % (crocs).
Note : c'est un joli trophée que Némo a jadis installé dans le salon du Nautilus. Il mesure 6 mètres de long et se battra jusqu'à ce qu'il soit réduit en pièces.

Pieuvre (empaillée)

FOR : 50, VOL : 30, ATT : 4/75 % (étranglement, voir règles).
Note : cette sympathique bestiole a des tentacules de 4 mètres de long.

Cantatrice fantôme

FOR : /, VOL : 105, ATT : 1 (étranglement).
Note : cette grosse dame qui porte un casque à cornes est en « noir et blanc » (c'est une image filmée !). Elle apparaît lorsque Némo fait fonctionner son appareil de projection. Elle tue ses victimes en 4 rounds. Pour l'anéantir, il faut détruire le projecteur.

L'esprit de Némo (fantôme commun)

FOR : /, VOL : 105, EWS : 135, ATT : 1 (voir ci-dessous).
Note : le fantôme de Némo ne peut être détruit qu'après que l'on ait débranché les générateurs du Nautilus et que l'on ait prononcé les derniers sacrements devant la dépouille du capitaine. Sinon, il peut utiliser les attaques suivantes : *Effroi, Ecrire, Contacter les Vivants.*

Notes

Ce scénario a été joué lors de *La Nuit des Grands Anciens 1987,* la convention lorraine des jeux fantastiques. En tant que module de tournoi, certains détails avaient été intentionnellement laissés à l'appréciation des maîtres de jeu. Il a été légèrement remanié pour sa publication dans Casus Belli, mais demandera encore un peu de travail pour être parfaitement jouable. Aussi, n'hésitez pas à inclure des péripéties de votre cru à celles qui sont décrites ici. Vous pouvez notamment développer les passages consacrés au naufrage (ex : un aventurier tombe à la mer et il faut le récupérer), à la course-poursuite avec les cannibales (ex : les aventuriers tombent dans une embuscade en plein coeur de la jungle boueuse) et aux manifestations de l'esprit de Némo (tout est possible). Le principal étant que vos joueurs et vous même vous amusiez. Ah, au fait, si vous avez besoin de mieux visualiser le Nautilus, procurez-vous un exemplaire de 20000 lieues sous les mers (éd. Livre de Poche) qui reprend les gravures de l'édition originale.

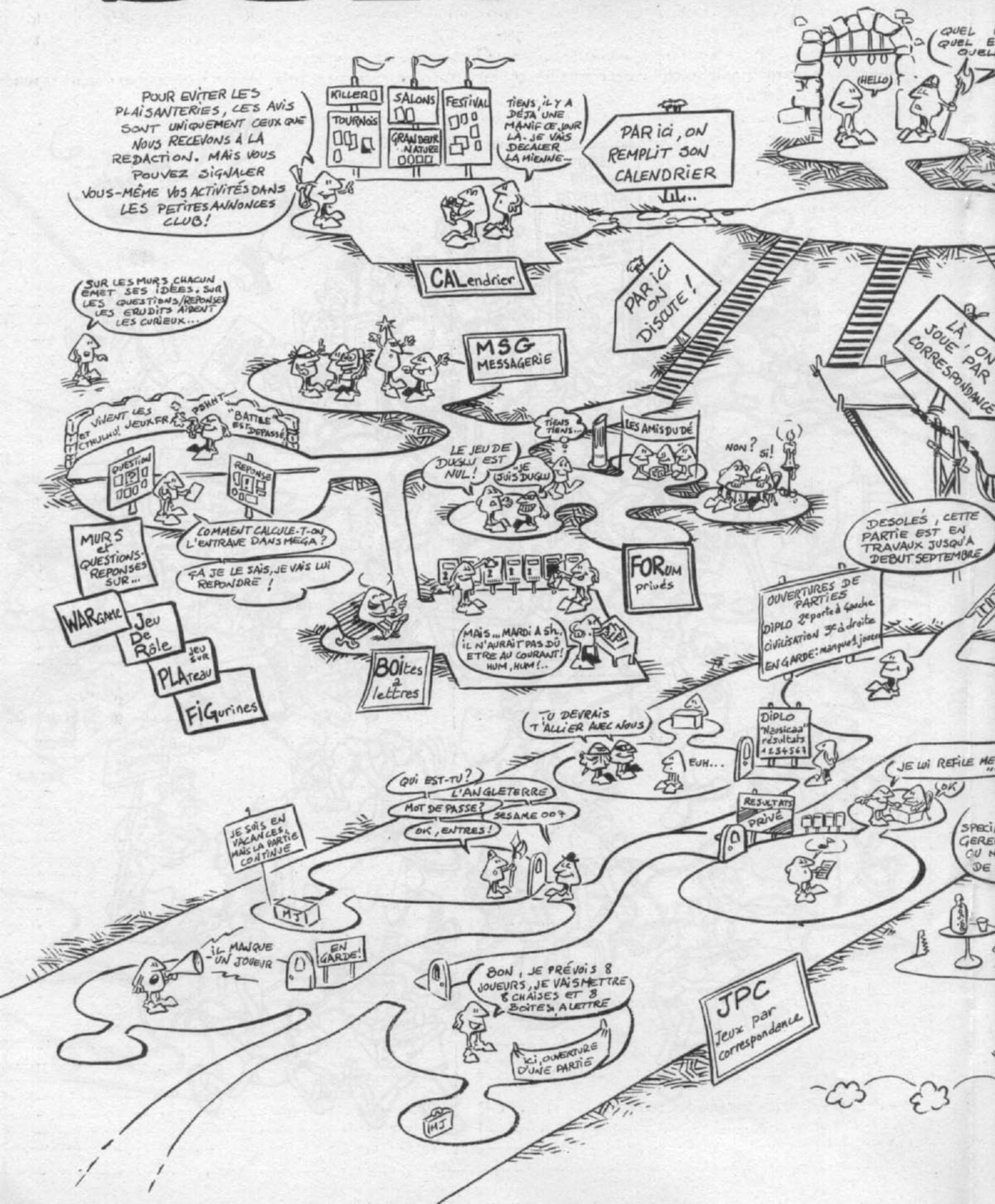
scénario
Daniel Freyermuth
illustration
Eric Larnoy
plans et cartes
Stéphane Truffert

3615 CASUS

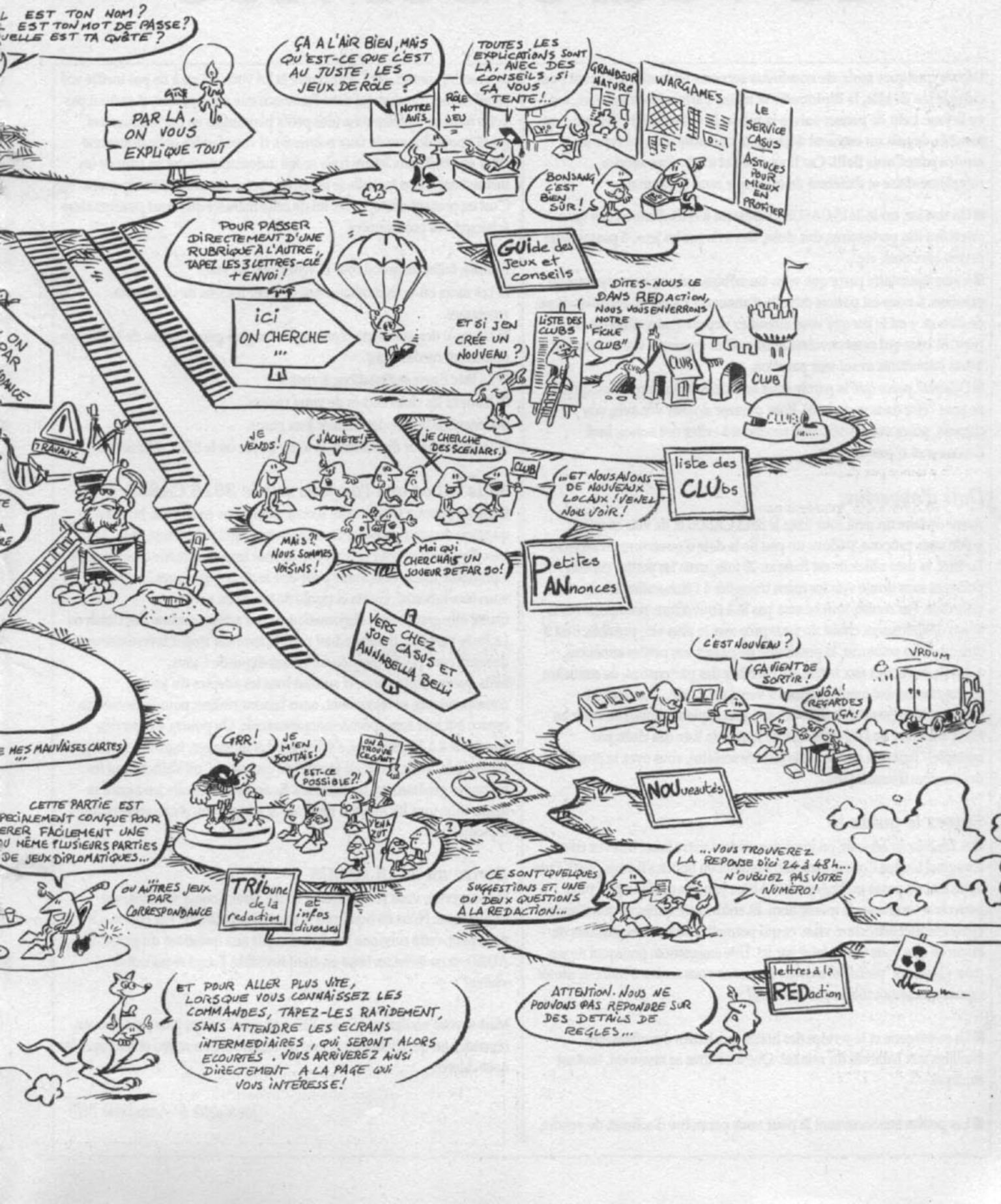

IGD
BIENTÔT
CLUB
JEUX DE SIMULATION
PERMIS DE DÉMOLIR
N° 84007400 7
E.T.
PHONE
MAISON
CHERCHE JOUEURS PARANOIA
CHERCHE PALADIN
CONTACT.: AUX HEURES DES REPAS
CHERCHE PARTENAIRES BOSTON
OCCASIONS SUPERBES
CHERCHE ARGENT IMPORTANT CUISINE
VENTE-ÉCHANGE
DRAGON
SPACE
SPACE
SPACE

CASUS

SUIVEZ L



S 3615
LE GUIDE



3615 CASUS

A votre service

Depuis quelques mois, de nombreux serveurs télématiques ayant pour cadre le jeu de rôle, la diplomatie et même parfois les wargames, ont vu le jour. Loin de penser suivre la mode, la rédaction du journal s'est penchée depuis un moment déjà sur la nécessité d'un tel type de service pour Casus Belli. Car il va en effet s'agir d'un service, complémentaire et différent de celui que rend le journal.

■ Un service, car le 3615 CASUS s'adressera à ceux d'entre vous qui cherchent des partenaires, des clubs, des avis sur les jeux, à passer leurs petites annonces, etc...

■ Complémentaire parce que vous savez bien qu'avec notre rythme de parution, il nous est parfois difficile d'annoncer toutes les manifestations, de dire: ça y est le jeu que vous attendiez depuis quatre mois est enfin paru. Et ceux qui nous envoient leurs petites annonces voient bien les délais importants avant leur parution.

■ Différent parce que la parole vous sera donné plus largement qu'elle ne peut l'être dans un journal. Vous pourrez donner vos avis, vos conseils, poser vos questions et répondre à celles des autres, bref: dialoguer et communiquer.

Date d'ouverture

Avant de faire un petit tour dans le 3615 CASUS et de voir ce que le guide vous propose, parlons un peu de la date d'ouverture du service. En effet, la date officielle est fixée au 20 juin, mais les petites curieux pourront sans doute voir les nains travailler à l'élaboration finale avant cette date. Par contre, tout ne sera pas là à l'ouverture, pourquoi? Nous avons délibérément choisi de vous proposer le plus vite possible, c'est à dire avant les vacances, la possibilité de passer vos petites annonces, d'ouvrir des boîtes aux lettres, de chercher des partenaires, de connaître le programme des manifestations à venir, etc..., etc... Le reste (et notamment la possibilité de jouer aux jeux diplomatiques) va venir au fur et à mesure de l'été (le temps de rentrer la liste des clubs par exemple). Tout cela pour qu'à la rentrée scolaire, vous ayez le plus beau des services télématiques...

Suivez le guide II

■ A l'entrée du serveur, on vous demandera votre nom: trouvez en un d'original (évitez Conan, Gandalf, Rommel ou Spock s'il vous plaît). Puis votre mot de passe préféré: pensez à bien le noter quelque part pour pouvoir revenir avec le même nom. Et enfin votre quête: ce que d'aucun appellent un curriculum vitæ, ce qui permettra aux autres passants de savoir ce que vous venez faire par ici. Une suggestion: pourquoi ne pas créer plusieurs "pseudos" suivant que vous vous sentez d'humeur plutôt figurine ou plutôt rôliste par exemple?

■ La messagerie et le service des boîtes aux lettres devraient être familiers aux habitués du minitel. Que les autres se rassurent, tout est expliqué.

■ Les petites annonces sont là pour vous permettre d'acheter, de vendre, de prendre contact, etc... Par contre la loi vous oblige à ne pas mettre vos coordonnées directement dans l'annonce que vous passez, et surtout pas votre numéro de téléphone (des petits plaisantins en ont longuement profité pour donner de faux numéros). Il vous faudra obligatoirement créer une boîte aux lettres (cela se fait automatiquement en suivant les instructions) dans laquelle le lecteur de votre annonce vous répondra. C'est en prenant contact avec lui de cette manière que vous pourrez alors échanger vos coordonnées.

Ensuite, faites un grand tour et venez voir en vrac:

■ Les murs où vous donnerez vos avis sur les jeux de rôle ou les wargames.

■ L'espace des questions-réponses où les plus grands sages de la Terre se donneront rendez-vous.

■ La liste des manifestations à venir.

■ Trouvez les clubs cachés de votre région.

■ Consultez la liste des dernier jeux parus.

■ Lisez l'humeur du Barbare, la lettre de Joe ou le billet d'Annabella.

Mais est-ce que l'on joue sur le 3615 CASUS ?

Dans un premier temps: non! Il était, vous vous en doutez, hors de question de vous proposer les sempiternels jackpots, yams, etc... Les jeux d'aventures: pour le moment, ils sont trop peu intéressants et chers à pratiquer (mais vous aurez peut-être le droit à quelques "gags dont vous êtes le héros", courts et rigolo de temps en temps.

Quant aux grands jeux diplomatiques ou d'action, comme Car Crash ou La Ruée vers l'Or, il demandent pour le moment trop d'investissements de notre part, pour vous donner un jeu digne de Casus.

Mais que les diplomates, et surtout tous les adeptes du jeu par correspondance se réjouissent, nous faisons réaliser pour la rentrée un espace qui leur sera spécialement consacrée. On pourra y créer des parties de 2 à 16 membres, s'échanger des messages, faire des mailings généralisés, avoir un "mini-journal de campagne" où s'afficheront les messages généraux ou les rumeurs. Enfin, le meneur de jeu aura à sa disposition tous les moyens nécessaires à la gestion d'une vraie partie diplomatique...

Ecrire au 3615 CASUS

Sur le service, vous pourrez nous écrire, nous donner vos avis, vos suggestions. Nous en tiendrons le plus grand compte. Par contre, s'il vous plaît, cette rubrique ne répondra pas aux questions du genre: "A AD&D, si on lâche un objet en étant invisible, l'objet redevient-il visible?"

Mais si vous voulez que Casus Belli soit aussi encore plus près de vous, répondez au questionnaire qui est au centre de ce numéro et renvoyez-le nous. Merci!

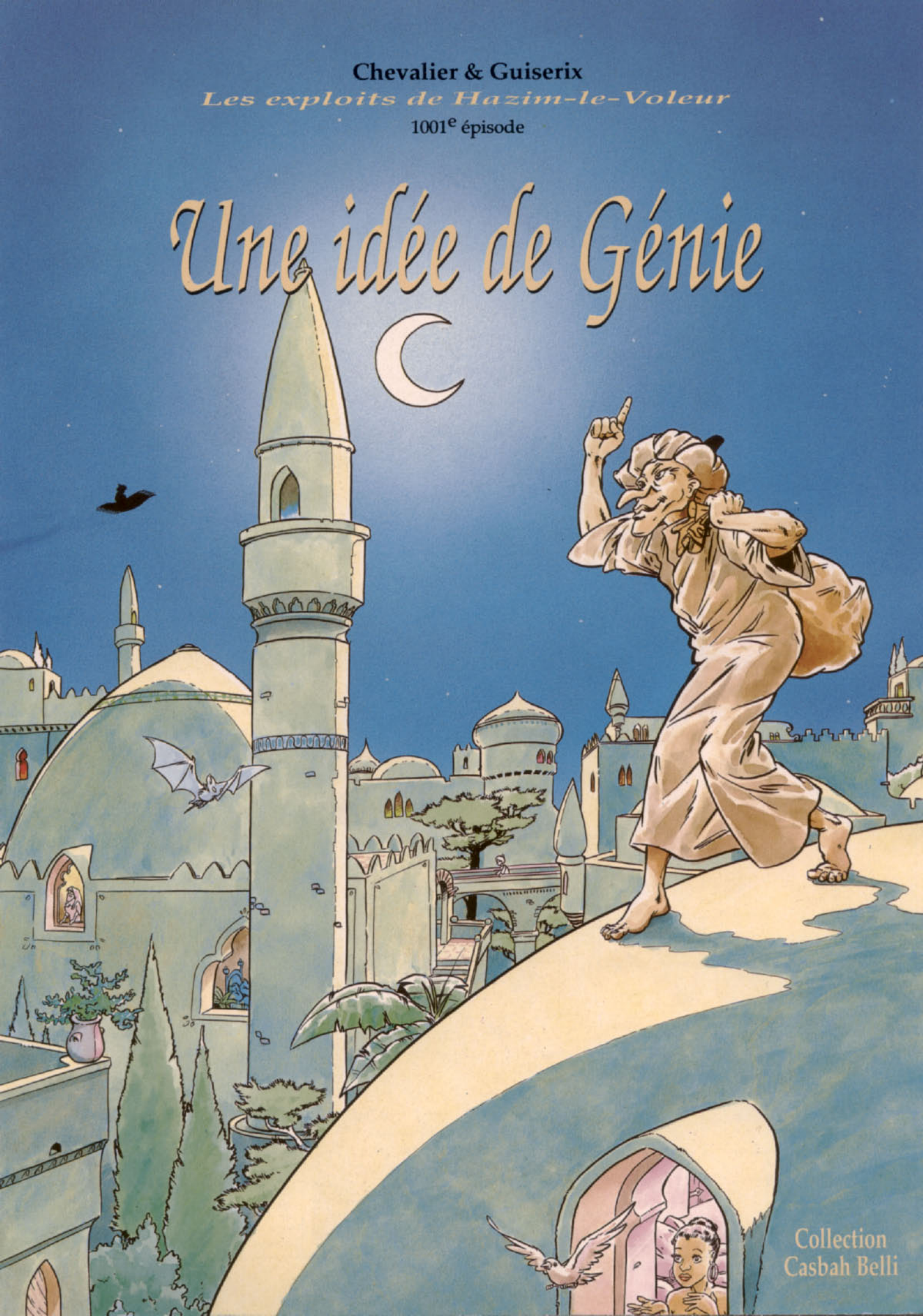
Joe Casus & Annabella Belli

Chevalier & Guiserix

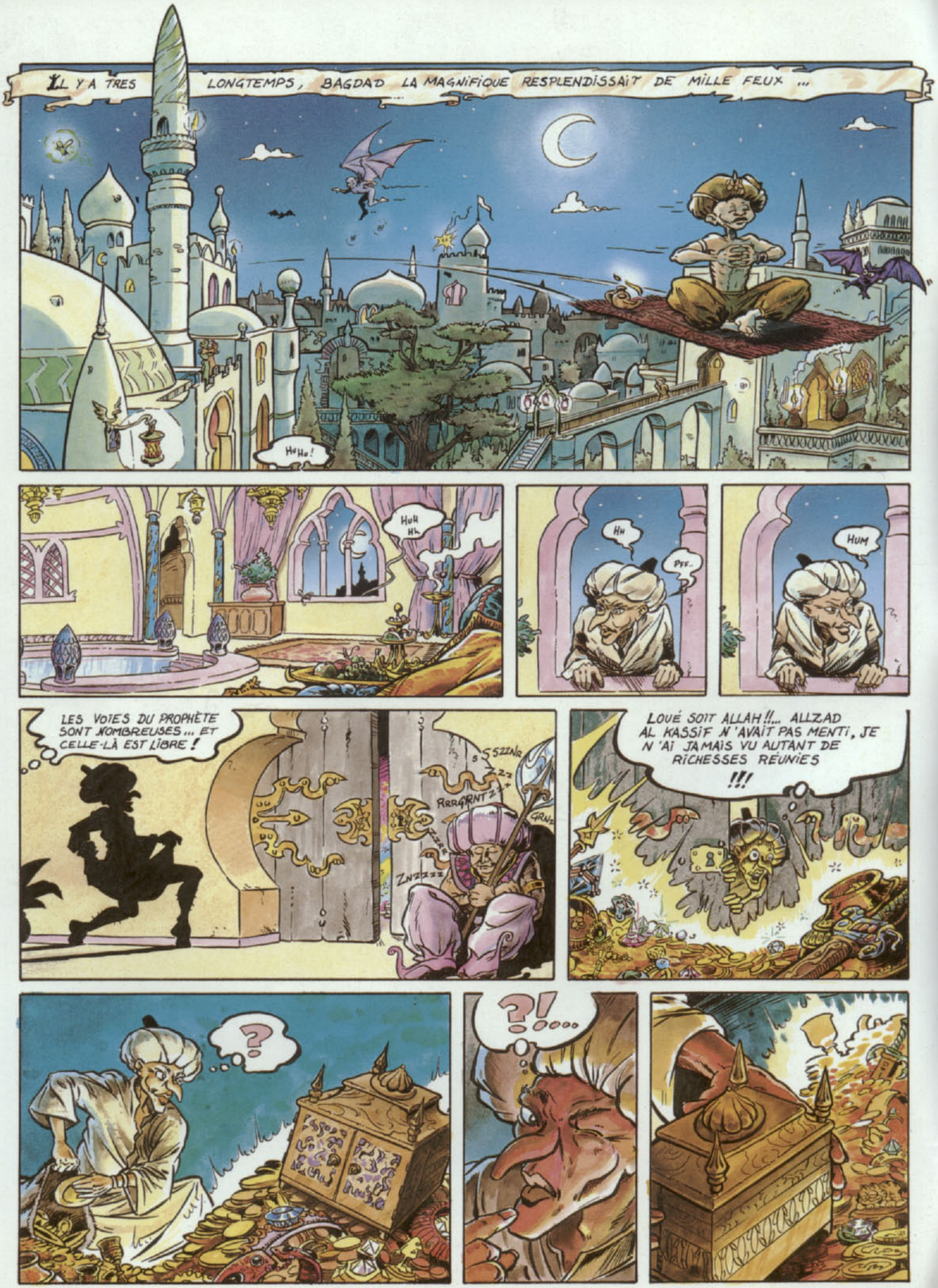
Les exploits de Hazim-le-Voleur

1001e épisode

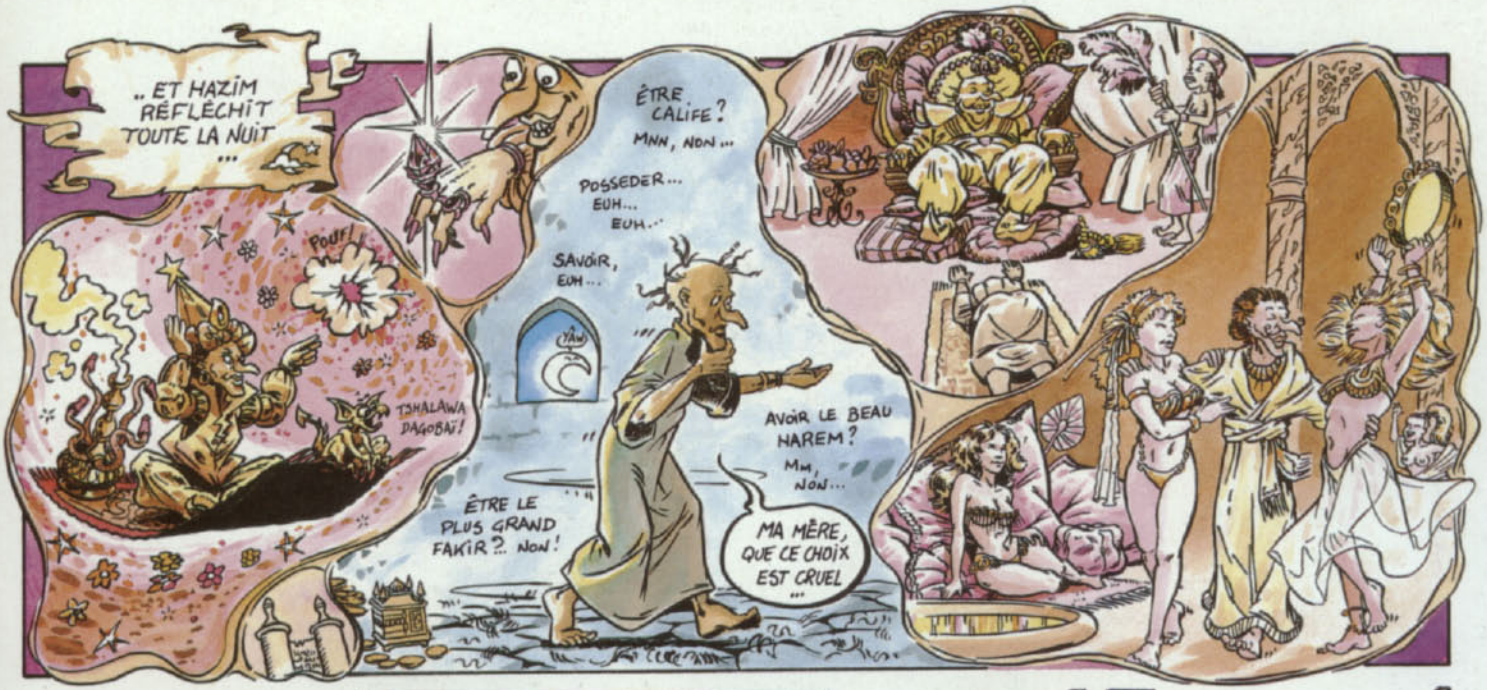
Une idée de Génie



Collection Casbah Belli


IL Y A TRES LONGTEMPS, BAGDAD LA MAGNIFIQUE RESPLENDISSAIT DE MILLE FEUX ...
HUHU!
HUH HL
HH
PFF..
HUM
LES VOIES DU PROPHÈTE SONT NOMBREUSES... ET CELLE-LÀ EST LIBRE!
SSZZNR
RRRGRNTZ
ZZRR
ZNZZZZ
GRNR
LOUÉ SOIT ALLAH!!... ALLZAD AL KASSIF N'AVAIT PAS MENTI, JE N'AI JAMAIS VU AUTANT DE RICHESSES REUNIES !!!
?
?!...


... QUELLE MYSTERIEUSE RICHESSE PEUT BIEN RENFERMER CE COFFRET ?
?!
iiiiiiiii...
SHIIK!
BISMALLAH! UN GÊNIE !!.. TOUT PETIT !!! ...
POU.. POURQUOI ES-TU SI MINUSCULE, GENIE ?
ÔÔÔÔH, IL EST PETIIIIIT...
LES GRANDS MIRACLES M'ONT BEAUCOUP FATIGUÉ ...
... JE SUIS MINH'I AL KIF KIF, ET TU AS DROIT A UN VOEU, HAZIM LE VOLEUR !
UN VOEU ?!
PAR ALLAH!... .. TU N'EST PAS TRÈS CHARITABLE, MINH'I AL KIFKIF !
POURQUOI SERAIS-JE GENEREUX AVEC UN VOLEUR ? BIEN SUFFISANT, PEUT ÊTRE
UN VOEU EST SURTOUT GRAND
QU'IL !
..MA MÈRE! BOUUHHHH!.... JE SUIS MAUDIIIIIIT... TOUS LES GENIES DONNENT TROIS VOEUX ET LE MIEN N'EN DONNE QU'UN !!
... BOUUHH
TU ME FATIGUES! RÉFLÉCHIS, ET CHOISIS.
BOUUHH...





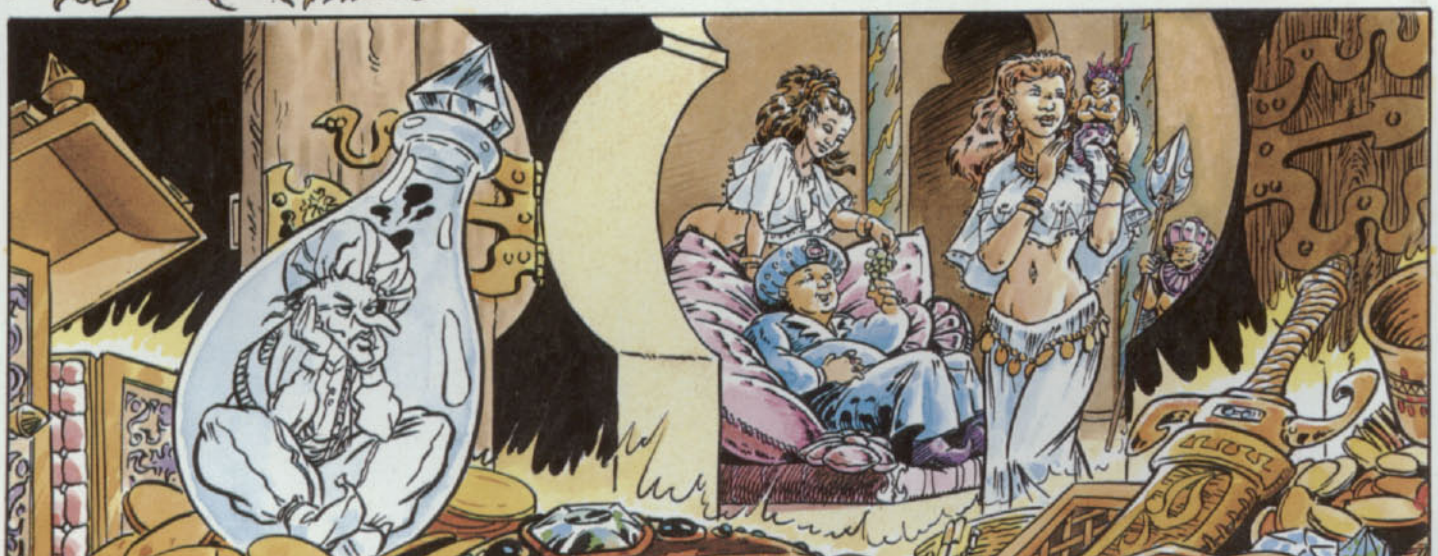










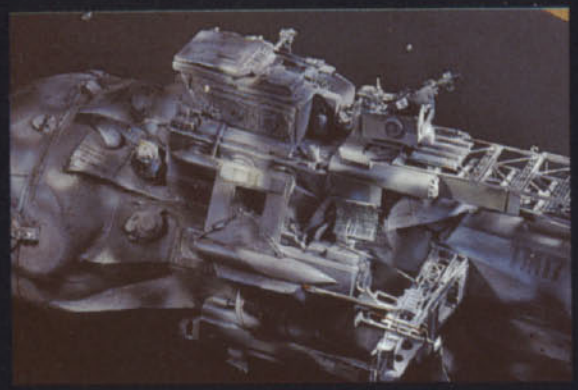


Chevalier & Guigerix

... ET CHAQUE JOUR, BAGDAD VOYAIT MILLE ET UN PRODIGES...

FIN

TSHALAWA



Deux personnes ont pu capter des vue des pirates. L'un est Makks l'explorateur, qui doit à sa chance légendaire d'être tombé sur eux lors d'une coupure totale d'énergie de leur vaisseau, sans doute pour réparer les séquelles d'un combat. L'autre est Jana-la-louve, chasseuse de prime, depuis sa barge de secours, posée sur un astéroïde. Le TM17 a tourné autour d'elle quelques miutes avant de disparaître.

Vue prise par le hublot d'une barge de secours. On distingue bien la cabine de piotage, et le laser lourd rajouté par les pirates.



CARGO PIRATE TM17

Mauvaise rencontre au détour de l'espace

Création Frehh de Basseault, vues Io-aile, design Guyzrikks. Copyright Casus Belli 1988

Star Wars, le jeu de rôle de la Guerre des étoiles est une marque déposée de Jeux descartes pour West End Games, et Empire Galactique une marque déposée de Laffont et Hachette.

Fiche de Vaisseau Empire Galactique

NOM : TM17	CLASSE : TRANSISTEL CONFORT : 3
PROPULSION type : VARLET	PAVILLON : SANS
STATUT : PIRATE	PROPRIÉTAIRE : INCONNU
PRIX TOTAL: 40.614.150 ¢	COUT D'EXPLOITATION: 1700 ¢ / A.L.
V.T.L. : 17 V. ESPACE : 56.100	MANIABILITÉ: 2 ANTIMATIÈRE : 11400
LOGICIEL INFOPILOTE : 3	LOGICIEL INFOTIR : 6 ECRAN : 20

	nombre	masse (tonnes)	prix (¢)
EQUIPAGE total	10	30	1.000.000
Pilotes	2	6	
Mécaniciens	4	12	
Gestionnaires	1	3	
Artilleurs	3	9	
PASSAGERS total	5	15	500.000
Eveil	5		
Hibernation			

Sur nos écrans, l'épave mystérieuse grossissait. Tournoyant autour d'une planète bleutée, elle semblait en mauvais état général, mais sans dommage grave. L'engin était visiblemnt un vieux transport de minerais... Que faisait-il dans ce coin de la galaxie? Hanzlu repéra la première des silhouettes dans la tourelle d'antennes. Deux hommes, venant visiblement de réparer une avarie extérieure, rentraient dans leur vaisseau par un sas latéral. Les générateurs durent alors être relancés, et des lumières témoignèrent que l'engin reprenait vie. Nous étions contents pour ces gens, lorsque le droïd de Spär Gotshac extirpa l'information de l'ordinateur. Nous étions face au TM17, l'un de ces deux transporteurs volés par des pirates pour s'échapper des mines d'Aldorus IV après la destruction de leur propre vaisseau! Heureusement, leurs moteurs étaient encore en chauffe pour quelques minutes, et, en évitant un grappin au passage, nous filâmes hors de portée de toute notre puissance... *Récit de Mackss l'explorateur.*



EQUIPEMENT total	-	-	
Transmetteur	-	-	
Grappin	-	-	
ARMEMENT			
Armes sol total	2	3	
Dans l'axe	1 lance torpilles (6)	12	500.000
Sur tourelles	1 laser lourd	1	500.000
Armes Antinavires	3	52	20.000
Canaonde	2	2	10.000
Fleur de la mort	1	50	10.000
Armes Antiplanètes	-		
Bombe AM			
Cassemonde			
Déploseur Nova			

NAVIRES AUXILIAIRES: 1 BASTON

HANGAR | CALE: 20 tonnes (10.000 ¢)

POINTS ARMEMENT	nbre armes	valeur maxi	valeur courante
Batterie I	1	12	
Batterie II			
POINTS COQUE	-	80	
POINTS PROPULSION	-	80	

TM 17

Il s'agit d'un cargo minéralier léger, capturé et transformé en vaisseau-pirate. On y a fait principalement deux types d'ajout: la propulsion et l'armement.

Equipage: 10
Passagers: 5
Capacité de la soute: 100 tonnes métriques
Autonomie: 1 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x1
Navordinateur: oui
Hyperpropulseurs de secours: oui
Vitesse Sub-Luminique: 2D (boosters: 4D, mais peu fiables)
Maniabilité: 2D
Coque: 5D
Armes:
Six lance-torpille à proton
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages: 9D
Une tourelle de défense laser-lourd
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages: 5D
Ecrans:
Coefficient: 1D



La tourelle supporte les antennes et les sensors, mais aussi des contre-mesures ajoutées par les pirates



Vue arrière, avec la geule béante des propulseurs. La boite ronde au dessus ressemble à un booster.

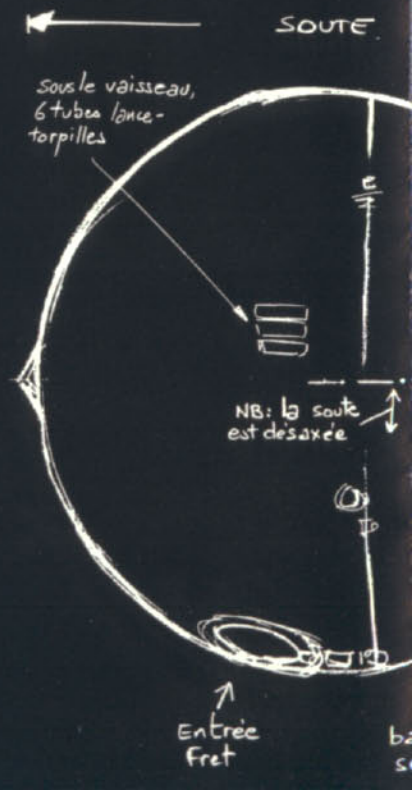


Vue du dessous, qui semble très raffistolé. En haut de l'image, les lance-torpilles. (*Jana*)

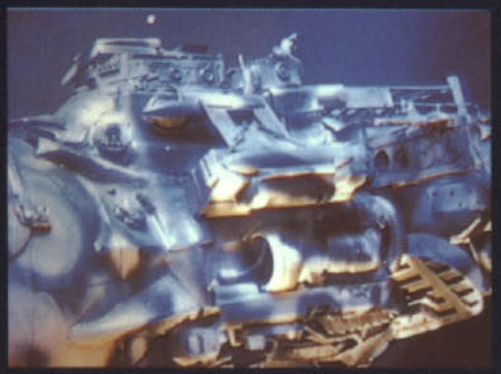
Croquis sur Veledox dessiné de mémoire par un astromecanicien.

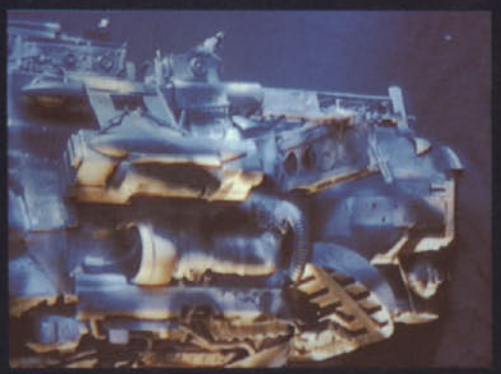
Selon ses dires, ces vaisseaux furent fabriqués sur Delta 1 THC de La Carène. Leur technologie est ancienne, et se prête bien au bricolage. Les appareils volés s'étaient déjà vu monter les nouveaux propulseurs Yoyodine par l'INRAC. Malgré ses 60m de long et son asymétrie, cet engin est très maniable à petite vitesse.

Notre informateur suppose que le TM17 est basé dans un nuage d'astéroïdes, et que le TM13 lui sert de banque de pièces détachées...

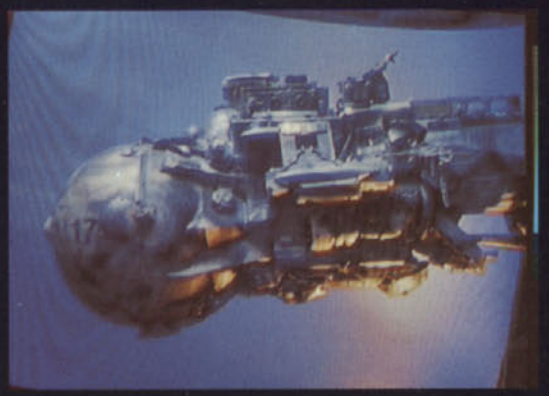


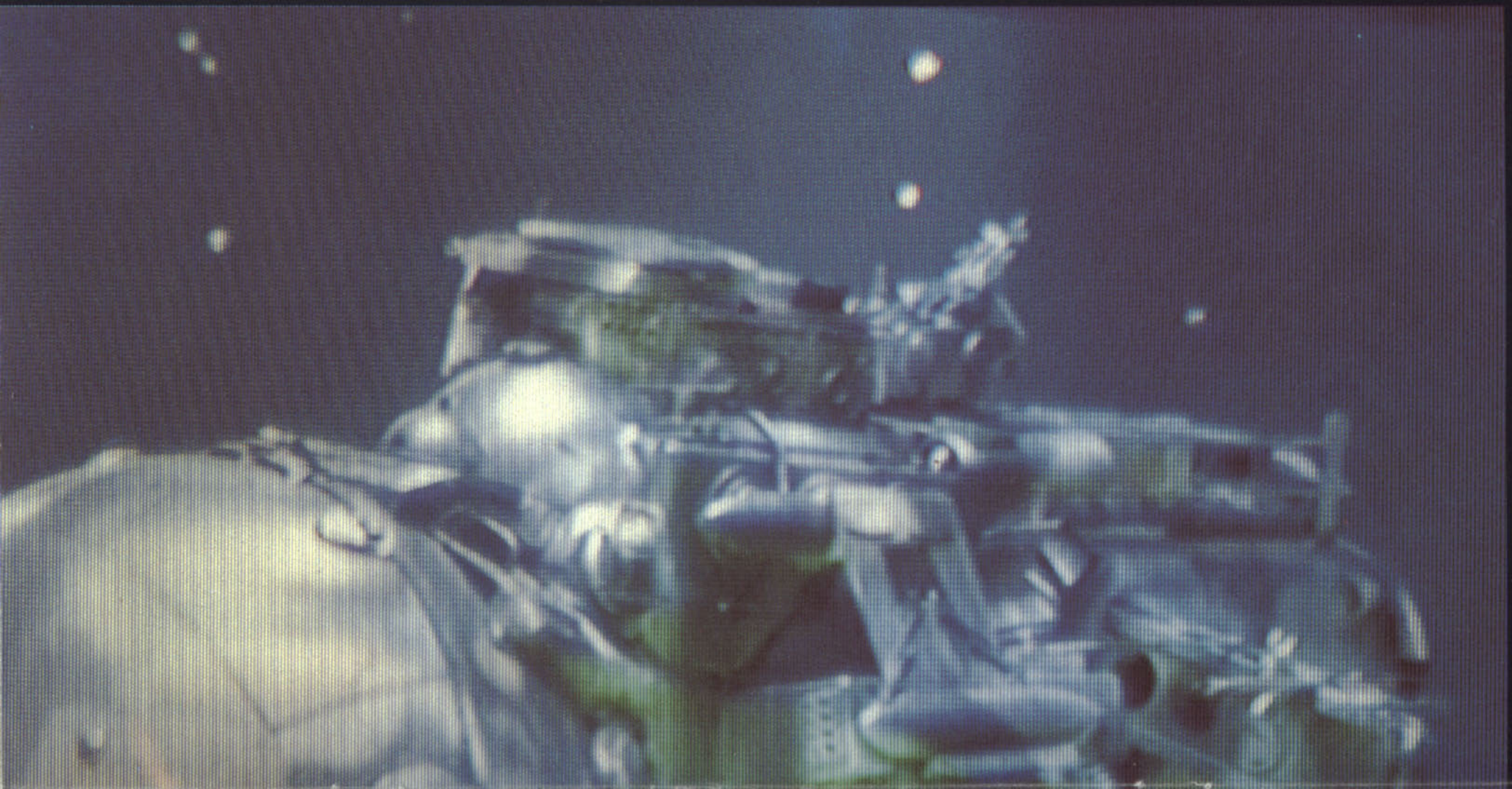




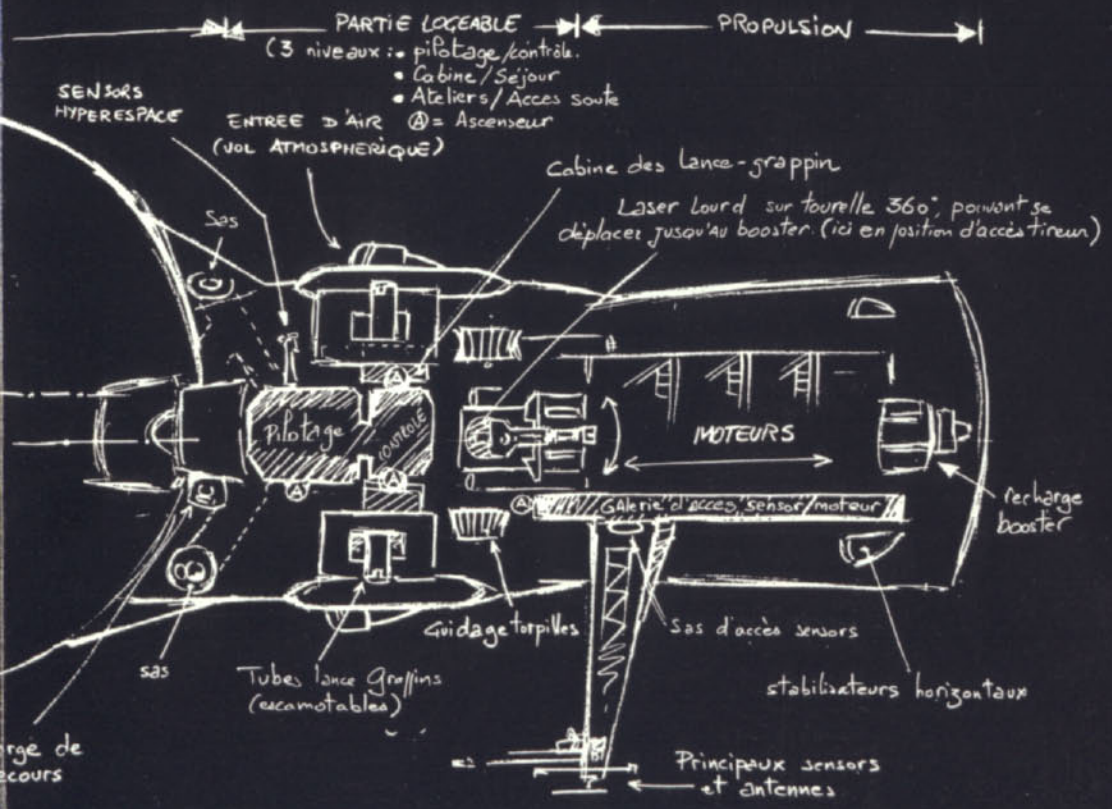


"...Alors que nous venons de réaliser le danger mortel qui nous menace, le vaisseau reprend vie et commence à évoluer. Notez qu'il se met en position pour tirer ses grappins..." (*Makks*)









L'histoire du TM17

Parcequ'un radio imprudent avait annoncé au contrôle central de l'INFRAC (la société minière d'Aldorus IV) qu'un énorme bloc de Zardon venait d'être mis à jour, en oubliant de coder le message, la petite plate-forme minière en liesse était attaquée moins d'une demi-heure plus tard par deux vaisseaux pirates. Toutes les défenses se focalisèrent sur les engins qui combattaient de manière assez aberrante, et l'on s'apperçut trop tard que les pirates (à peine une douzaine) avaient choisi de sacrifier leurs vaisseaux, l'appât du Zardon justifiant effectivement ce gaspillage: les engins étaient vides, commandés par les ordinateurs de bord, et les pirates, débarqués avant l'attaque, venaient d'investir deux transporteurs, dont celui où le Zardon était chargé. Avant qu'on ait pu réagir, et profitant de leur maniabilité, ils décollaient déjà. L'opération n'avait pas duré cinq minutes! Un nuage de leurres, sans doute placé avant le raid, égara les premiers chasseurs TIE en voyés au secours de la mine...
Quelques mois plus tard, le TM17, passablement modifié, en armement, en blindage, mais aussi côté propulsion , commençait à attaquer des vaisseaux isolés. Profitant de sa maniabilité, il a jusqu'à présent toujours réussi à échapper aux poursuites , souvent dans des nuages d'astéroïdes. Plusieurs fois endommagé, il semble chaque fois renaître de ses cendres. On ignore ce qu'est devenu l'autre transport volé, le TM13...

100 millions de francs et pourraient encore s'élever à quelque 80 millions

C. B.

client comme des petits pains et que les tirages sont notoirement insuffisants, il faut maintenant

la plupart des manifestations d'opposants en appréhendant perturbateurs potentiels à la

SCANDALE A STRAT

Des inconnus s'introduisent pendant le week-end du 12 mars dans la célèbre boutique de la porte d'Orléans.

Une interview du vendeur Pierre Michaud



par notre envoyée spéciale Valérie Leclou :

VL : Avez-vous vu ou entendu quelque chose?

PM : Non, j'étais à la pêche!

VL : ...!

PM : Mais des témoins affirment avoir vu des individus en tenue étrange portant de gros sacs.

VL : Comment ça des tenues étranges ?

PM : Eh bien, ils portaient, paraît-il, des capes informes aux couleurs indéterminées sous lesquelles on pouvait apercevoir des reflets métalliques.

VL : Et ces gros sacs, je suppose qu'ils ont servi à emporter tout le stock du magasin?

PM : Euh... non, pas exactement!

VL : Comment cela ?

PM : C'est en ENTRANT qu'ils portaient des gros sacs!

VL : Qu'ouïs-je?

PM : Et oui, lorsque je suis arrivé le lundi, il y en avait partout, accrochés sur les murs... ce souvenir! C'est trop horrible, je ne me sens pas très bien...

VL : Qu'est ce qu'il y avait d'accroché partout?

PM : Des space marines, des Chaos, des elfes, des machines de guerre, des ninjas zombies nains du Chaos, des...

VL : Ah oui! des figurines.

PM : Oui, des **Citadel.** Et ce n'est pas tout : j'ai trouvé un message des intrus où il était clairement indiqué que lorsque j'aurais tout écoulé ils repasseraient réapprovisionner la boutique! **C'est un scandale!**

VL : Mais alors, on peut dire que c'est à **Stratéjeux** que se trouve le plus grand choix de figurines **Citadel** de toute l'Europe Continentale!

PM : Et oui, on peut le dire, ma pt'ite caille.

VL : Non mais dites donc, je ne vous permets pas...

Nous vous rappellons, chers lecteurs que le magasin **STRATÉJEUX** est situé au **13 de la rue Poirier-de-Narcay** dans le **14e arrondissement** de **Paris (métro Porte d'Orléans).** D'autre part, le mystérieux gang aurait, de source sûre, non seulement rempli la boutique de figurines **Citadel** mais aurait poussé le vice jusqu'à modifier la disposition intérieure de l'édifice afin de pouvoir installer les fruits de leur forfait (ouf! quelle phrase). Les murs du magasin sont en effet plus hérissés de piques que l'armure d'un guerrier du Chaos et, sur ces piques, sont empalés un nombre impressionnant de blisters contenant vos morceaux de métal préférés.

AFP



Affaire à suivre, donc, mais vous êtes invités à venir vous rendre compte par vous-même de l'ampleur des dégâts!

AU JOUR LE JOUR

(Suite de la première page.)

Le parallèle entre le XXe congrès

AFFAIRES

Dernier pôle français de machine-outil

suite de la page 42

Arrivé à zéro point de fatigue il succombe.
Le magicien inscrit un mot sur un objet de son choix, puis doit faire en sorte que la victime tienne cet objet en main ne serait-ce que quelques secondes. Lorsqu'il décidera d'utiliser son sortilège, il accomplira le rituel suivant : dans une pièce où ne pénètre pas la lumière du jour, allumer deux braseros espacés de 1m50, déposer entre eux des offrandes d'encens, de vin, de pain et de viande. Le magicien récite l'incantation permettant d'invoquer un démon. Si la formule est correctement récitée (niveau de maîtrise du sortilège plus 3) un démon apparaît, son apparence est laissée à l'appréciation du maître de jeu. Le magicien lui donne alors les offrandes ainsi que l'objet sur lequel est inscrit le mot choisi pour activer le sortilège. Dès le lendemain le magicien peut utiliser son sortilège, il doit le lancer à son niveau de maîtrise, l'effet en est immédiat même si la victime est à plusieurs centaines de kilomètres.
Note : le magicien n'est pas tenu de lancer son sortilège dès le lendemain, mais chaque jour de retard donne à la victime 02 % cumulatif de chance de résister au sortilège.

Fureur de Seth

Ce sortilège met la victime dans un état de colère surnaturelle.
Difficulté : 8.
Préparation : courte 8 bases (-3), normale 8 minutes, longue 8 heures (+3).
Composante matérielle : une dent d'hippopotame.
Durée : une heure par point de réussite.
Réussite parfaite : la colère de la victime est contrôlée par le magicien.
Echec critique : le magicien subit les effets du sortilège pour une durée d'une heure par point d'échec.
Lorsqu'il lance son sortilège le magicien désigne la personne qui en est affectée. La victime entre dans un état de colère irraisonnée, qui la pousse à provoquer et à agresser quiconque se trouve près d'elle (y compris ses amis). Elle se bat dans le but de tuer. Sa force est doublée et ses compétences de combat ont un bonus de +5 tant que dure le sort. La victime a une résistance de 8 aux sortilèges susceptibles de la calmer ou de la neutraliser. Quand le sortilège cesse de faire effet la victime tombe à un point de fatigue puis en regagne deux par jour.

Eternité d'Hathor

Ce sortilège permet de rendre un objet indestructible.
Difficulté : 5.
Préparation : rituel durant une heure.
Composante matérielle : l'objet à enchanter.
Durée : voir description du rituel.
En cas de réussite parfaite ou d'échec critique, il ne se passe rien.
Le magicien lance ce sortilège sur un objet qui lui est présenté par un couple uni par un amour sincère. La magie est ici liée aux sentiments. L'objet doit être tenu par les deux amoureux pendant tout le rituel. Si le sortilège est lancé avec succès l'objet sera indestructible aussi longtemps que vivra une des deux personnes ayant fait opérer le rituel, seuls l'homme et la femme constituant le couple peuvent utiliser l'objet bénéficiant du sortilège. Entre les mains d'une autre personne il devient aussi fragile que du verre même s'il est à l'origine en métal. Le jour où l'amour qui unissait le couple lors de la cérémonie, vient à cesser, l'objet tombe en poussière.
Si un couple feint l'amour pour obtenir un objet indestructible il pourra peut-être tromper le magicien qui effectuera le sortilège, mais Hathor, la déesse de l'amour, ne sera pas dupe. L'objet se brisera et ceux qui auront tenté de tromper la déesse subiront les effets d'un sort de Malédiction (magie populaire numéro 6) lancé avec un niveau de maîtrise de 20.

Christian Caroli

UN SCENARIO pour La Vallée des Rois CASUS BELLI

Morts sur le Nil

Ce scénario est prévu pour des personnages débutants. Il a été joué lors du Salon des Jeux de Réflexion, en avril 1988.



Introduction

Le scénario se déroule durant la seconde année du règne du Pharaon Amenophis IV. Bien qu'il n'ait pas encore accompli la grande révolution religieuse et culturelle qui marquera son époque, le Roi commence à enseigner la doctrine de l'Aton.
En cette période, les prêtres d'Amon jouissent encore de toute leur puissance. Cependant dans les classes bourgeoises et nobles, deux courants de pensée s'opposent. D'une part ceux qui restent attachés aux traditions (rien ne laisse présager les bouleversements que va imposer Amenophis IV qui, dans deux ans seulement changera son nom en Akenaton et répudiera Amon), d'autre part ceux qui sont séduits par l'enseignement du jeune Amenophis et qui reconnaissent en Aton le dieu unique créateur de toutes choses, Amon n'étant qu'un usurpateur.

Le scénario

Les personnages sont invités à passer quelques jours dans la maison de leur ami Sanoustrit près d'Akhmin. Celui-ci va se marier et il désire, avant la grand fête qui sera donnée en cette occasion, passer quelques jours avec ses amis proches, sa famille et sa fiancée. Outre les personnages, est invité Neb-Amon, un jeune maître des mystères du temple d'Amon.

L'histoire

Il y a plus de 500 ans, un lointain ancêtre de Sanoustrit, Kheferoure, s'est introduit dans la tombe d'un prêtre de Thot, Nenoferkaptah et de son épouse, Kahmeset. Le but de son intrusion était de s'emparer d'un recueil de formules magiques, faisant partie d'un ensemble de papyrus que le Dieu Thot aurait écrit de sa main. Pour obtenir ce précieux manuscrit Kheferoure dut vaincre les morts au cours d'une partie de Dames. Vainqueur, il obtint non seulement le manuscrit mais aussi la promesse des défunts qu'ils ne chercheraient pas à nuire ni à lui, ni à aucun membre de sa famille durant plusieurs générations. Le papyrus s'est transmis de père en fils, et c'est devenu une tradition devant assurer le bonheur de la famille.
Mais depuis une centaine d'années plus personne dans la famille ne sait exactement ce qu'est ce papyrus. On lui prête un pouvoir de talisman protecteur. Un jet de *Lire et écrire les hiéroglyphes* à -6 permet d'identifier le papyrus comme une suite de prières devant assurer la protection de celui qui le possède. Un jet de *Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés* à -6 permet de déceler la signification magique des écrits.
Le répit qu'avait obtenu Kheferoure vient d'expirer au moment où commence notre histoire. Cela n'aurait pas grande importance si Sanoustrit ou sa famille savaient qu'un des textes du fameux papyrus est une invocation permettant de repousser loin de soi toute personne ou créature hostile. Pour identifier ce texte, il faut

réussir un jet de *Lire et écrire les hiéroglyphes sacrés* et étudier le manuscrit pendant au moins un jour entier.
Mais Kahmeset est revenue entretemps pour récupérer le papyrus. A force de fréquenter les démons de la Douat, elle est devenue une succube. Et c'est sous l'apparence d'une belle jeune fille disant s'appeler Kaneferet et se disant orpheline, qu'elle a séduit Sanoustrit qui lui a demandé de l'épouser. C'est donc elle qui est présentée comme la fiancée du jeune ami des personnages. Elle n'est cependant pas la seule à convoiter le papyrus. Le jeune Neb-Amon a trouvé dans les archives du temple d'Amon à Thèbes ce qui pourrait être une légende mais qui est en fait l'histoire de Kheferoure. Il s'est donc rendu volontiers à l'invitation de Sanoustrit car il l'a identifié comme étant le dernier descendant de Kheferoure et voit en cette occasion l'opportunité de s'approprier le papyrus.

Premier jour

A leur arrivée en fin de journée chez Sanoustrit les aventuriers sont présentés à toutes les personnes de la maisonnée. Après un repas agrémenté d'attractions (danses, musiques, acrobaties...), la soirée se prolonge par des divertissements variés : jeux de Senet (dames), du serpent, causerie philosophique ou flirt avec les ravissantes danseuses qui sont là tant pour réjouir la vue des convives que pour agrémenter leur soirée... ou leur nuit.
Un incident jettera pourtant un froid momentané dans l'heureuse assemblée. Une querelle éclate entre le jeune prêtre d'Amon : Neb-Amon et le demi-frère de Sanoustrit, Pen-Nekheb. Ce dernier est un farouche partisan de la doctrine enseignée par le jeune Pharaon. Fervent de l'Aton, il accepte mal d'avoir à recevoir sous le toit familial un prêtre appartenant au culte d'un dieu qu'il considère comme un usurpateur. Après l'incident, il s'excusera auprès des invités et demandera à son père l'autorisation de se retirer. Si, à ce moment précis un personnage observe Kaneferet, il la verra sourire. Un jet de *Sens* à -3 réussi donnera au maître des Légendes l'occasion de prévenir le joueur que ce sourire ne laisse présager rien de bon, qu'il y voit même une certaine malveillance. Après tout, Kaneferet n'aime peut-être pas son jeune beau-frère. La soirée achevée, chacun va se coucher. La nuit se passe sans incident.

Deuxième jour

Au petit matin, la maisonnée est réveillée par des cris et une grande agitation. On vient de retrouver le corps de Neb-Amon dans le jardin près du bassin. Il s'agit d'un meurtre, le jeune prêtre a été poignardé. L'identité du meurtrier est hélas tout de suite trouvée, car l'arme du crime gît près du corps : c'est le poignard de Pen-Nekheb. Le jeune homme clamera son innocence. S'il est interrogé sur l'emploi du temps de sa nuit, il répondra qu'il a dormi, cependant son air géné montre bien qu'il ment. Personne ne peut témoigner qu'il était bien dans sa chambre. Mais il ne dira rien d'autre que *« je suis innocent. J'ai dormi toute la nuit »*. Si on le questionne au sujet du poignard, il ne se souvient pas de l'avoir vu dans sa chambre le soir. Pourtant il l'avait à son côté lorsqu'il a quitté la salle de réception la veille.
Le malheureux ne peut avouer qu'il a passé la nuit avec la fiancée de son frère ! Du moins c'est ce qu'il croit... Kaneferet, dont il est passionnément amoureux, l'a rejoint dans sa chambre et l'a endormi grâce à un sort de *Sommeil Profond*.
Après s'être emparée de son poignard, Kaneferet se rendit près du bassin où elle avait donné rendez-vous à Neb-Amon pour lui parler d'un certain papyrus et elle le supprima.
C'est donc aux personnages de démasquer l'odieuse créature qui se cache sous les traits angéliques de la ravissante fiancée.
Le père, avant de livrer Pen-Nekheb à la justice, demandera une journée de délai, car il voudrait bien essayer de disculper son fils, quitte à soupçonner les membres du groupe. Il est persuadé de l'innocence de son fils.
Dans la journée, si les aventuriers laissent seul Pen-Nekheb, Kaneferet ira le rejoindre dans sa chambre et s'arrangera pour lui faire boire une coupe de vin empoisonnée. Si elle n'y arrive pas, elle le supprimera d'une façon ou d'une autre dans la nuit. Si elle se sent soupçonnée par un membre du groupe, elle essaiera de le supprimer en faisant porter les soupçons sur son fiancé, son futur beau père ou même un autre membre du groupe.
Ces évènements ne peuvent que retarder le mariage, aussi Kaneferet n'hésitera pas à voler le papyrus dans la chambre d'Amenhotep, il est rangé dans un coffret posé sur le bureau.
Le soir du second jour, on ne retrouve ni Kaneferet, ni le papyrus...

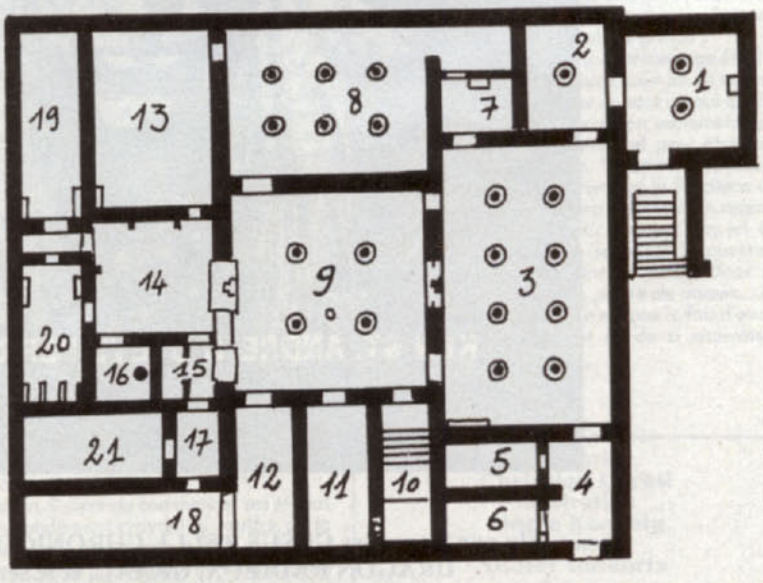
Troisième jour

Avant de quitter ce monde, Kaneferet se réfugie dans une maison de la ville qu'elle a louée en secret. Là, pendant deux jours, elle va lancer sur chacun des personnages, sur Sanoustrit et sur son père un sortilège : *Amulette de Malédiction* (sortilège nº 7 - Magie populaire). Le maître des Légendes déterminera aléatoirement les trois premières victimes du sortilège (apparition en songe de Kaneferet le soir suivant sa disparition).
Il y a donc une journée pleine pour retrouver Kaneferet. Au cours de ces recherches, on retrouve à l'orée du désert, le corps d'une femme mutilée et défigurée portant les bijoux de la pure Kaneferet. Il s'agit en fait du corps d'une servante que Kaneferet a tuée puis rendue méconnaissable afin de se faire passer pour une victime. S'ils ne poussent pas plus avant les recherches et s'ils sont persuadés de la mort de la fiancée de leur ami, dans le courant de la nuit trois personnes au moins seront fixées (apparition en songe, sortilège *Amulette de Malédiction)*.
Dans la ville d'Akhmin, il n'est pas trop difficile de retrouver la trace de Kaneferet, sa beauté se remarque suffisamment pour que l'on se souvienne d'elle.

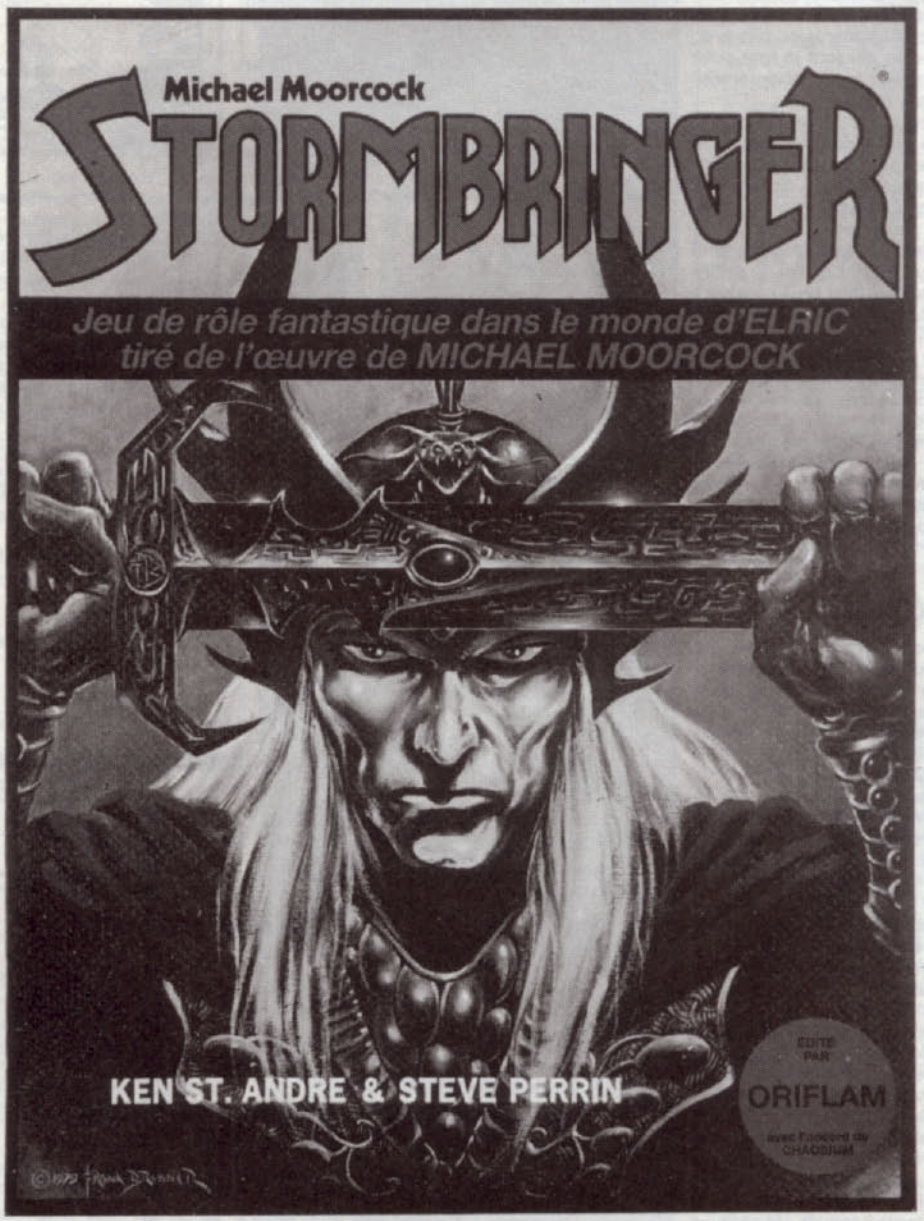


Les lieux

La maison est légèrement surélevée. On y accède par quelques marches basses :
1) La loge du portier.
2) Petit vestibule où les hôtes prennent place sur une dalle pendant qu'on leur parfume les mains et les pieds.
3) Salle de banquet. C'est là que se déroulent les repas lorsque le maître de maison reçoit.
4) Cuisine.
5 et 6) Réserves d'aliments.
7) C'est dans cette pièce que dort le domestique attaché au service des maîtres de maison.
8) Chambre des parents de Sanoustrit.
9) Salle commune où sont pris les repas en famille.
10) Escalier menant à la terrasse, c'est-à-dire le toit de la maison.
11) Chambre de Sanoustrit.
12) Chambre de Pen-Nekheb.
13) Cette chambre est maintenant inoccupée, c'est celle des épouses secondaires (Hames l'habitait).
14) Cette pièce est éclairée toute la nuit. Le soir les domestiques disposent sur des tables basses, des fruits, des friandises, des viandes froides ainsi que des coupes et des cruches de vin, de bière et d'eau afin qu'un hôte puisse apaiser un petit creux inopiné.
15) Réserve où est rangée la vaisselle servant à équiper la salle (14) et couloir menant à (17).
16) Lieux d'aisance. Près du siège percé, se trouve un récipient rempli de sable.
17) Couloir.
18) Chambre de Kaneferet.
19-20-21) Chambres mises à la disposition des hôtes.
La maison se trouve dans un jardin comportant un bassin (voir perspective maison Thébaine, Livret de civilisation).



STORMBRINGER MEILLEUR JEU DE ROLE 1987



Elu par les revues CASUS BELLI, CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE, DRAGON RADIEUX, GRAAL, et le serveur minitel CJR

Fin du scénario

Soit les personnages comprennent dès le début et neutralisent Kaneferet, soit ils ne se laissent pas abuser par le cadavre découvert et poursuivent leurs recherches, soit ils perdent une journée et trois personnes sont maudites. Les songes devraient donner à penser que Kaneferet est encore en vie et qu'elle déploie contre eux une activité maléfique.

Le second jour après sa disparition, Kaneferet maudit les autres personnes. La nuit, à leur tour, elles la verront en songe. Au petit matin, Kaneferet se rend à la nécropole et de là, elle rejoint la Douat. Si elle y parvient, non seulement les aventuriers ont échoué dans leur mission mais ils sont en plus victimes d'un sortilège *Amulette de Malédiction*. Ce sortilège ne peut être rompu que si l'amulette est brisée, bien entendu Kaneferet a emporté avec elle toutes les amulettes. A moins d'aller les chercher dans la Douat, il ne sera pas possible aux personnages de lever la malédiction.

Personnages non joueurs

AMENHOTEP

Age : la quarantaine.

Le père de Sanoustrit vit confortablement grâce aux terres appartenant à sa famille depuis de longues années. Il est peu porté sur les problèmes intellectuels. C'est pourquoi il n'a aucune idée de la valeur réelle du papyrus dont il a hérité et qu'il veut donner à son fils à l'occasion de son mariage. C'est un homme juste et généreux, aimé de tous ceux qui travaillent sur ses terres et dans sa maison. Il aime profondément sa femme (sa première épouse) et le fils qu'elle lui a donné, Sanoustrit. De sa seconde épouse, il a eu un autre fils, Pen-Nekheb pour qui il a les mêmes sentiments d'amour paternel que pour son premier fils.

N'ayant aucune idée de la valeur du papyrus, il ne pensera à aucun moment que les évènements qui vont se dérouler puissent avoir un rapport avec ce document. Si on lui demande, il le montrera et le laissera lire. S'il est questionné sur l'énigme du document, dira qu'il est dans la famille depuis l'époque de son ancêtre Kheferoure, il n'en sait pas plus. Son grand-père faisait parfois allusion à une légende liée à cet ancêtre. Un jet de Légendes à -6 fournit au joueur des informations sur l'histoire du papyrus. Les informations sont à distiller en fonction de la marge de réussite.



NEFEROU

Première épouse (ou épouse principale) d'Amenhotep, âgée d'une quarantaine d'années. C'est une femme d'origine modeste qui a su rester simple et spontanée malgré l'ascension sociale que lui a apporté son mariage.

Elle a épousé Amenhotep pour des raisons de coeur et non par intérêt. Elle est très attachée à son mari et a accepté sans rechigner qu'il prenne une seconde épouse, Hames car cela semblait le rendre heureux. Jamais cette seconde épouse n'eut à se plaindre de Neferou. Au contraire, elles furent de bonnes amies, si bien que lorsqu'Hames mourût en accouchant de Pen-Nekheb, elle éleva l'enfant en même temps que son fils alors âgé d'un an.

Elle ne sait rien du papyrus. Par contre, elle a peu d'estime pour la fiancée de son fils : *« ... une femme trop belle ne peut faire le bonheur d'un homme..., ... avec ses airs de chatte amoureuse, elle ne me trompe pas, seuls les biens dont héritera Sanoustrit l'intéressent... »*

Voilà ce que dira Neferou si on l'interroge sur sa future belle fille. En public elle est polie avec Kaneferet mais évite toutes marques d'affection venant d'elle.

PEN-NEKHEB

Age : 22 ans.

C'est le fils d'Amenhotep et de sa seconde épouse Hames. Sa mère étant morte en couches, c'est Neferou qui l'a élevé. Il considère cette dernière comme sa mère et même s'il porte régulièrement des offrandes au tombeau de celle qui lui a donné le jour, c'est à Neferou qu'il réserve tout son amour filial. Il aime son père mais le trouve un peu trop superficiel.

Il a quitté depuis un peu plus d'un an le temple d'Amon où il était purificateur. Cette décision est venue après qu'il ait entendu l'enseignement du jeune Pharaon et son ambition est de servir l'Aton. Ce changement inquiète l'entourage de Pen-Nekheb. D'autant plus que le premier prophète d'Amon, se trouvant devant un cas difficile à cause de cette décision (jamais un prêtre d'Amon n'a quitté le service du dieu), a dû faire appel à la régente, la reine Tiyï pour résoudre le problème. Il en a suivi une décision grave de conséquences : tout prêtre d'Amon désirant quitter le service du Dieu pour suivre l'enseignement d'Amenophis y est autorisé, à condition que tous les biens qu'il a apportés avec lui au temple d'Amon restent la propriété du temple. A la suite de ce précédent, de nombreux prêtres ont déserté le service d'Amon. Il n'est donc pas étonnant qu'une dispute éclate entre lui et Neb-Amon.

Pen-Nekheb semble tourmenté. Cela n'est pas dû, contrairement à ce qu'il essaye de faire croire, à des questions d'ordre religieux, mais plutôt au fait qu'il est sous le charme de Kaneferet. Etre amoureux de la fiancée de son frère n'est pas une situation enviable, surtout quand cette dernière fait tout pour encourager cette passion.

SANOUSTRIT

Age : 23 ans.

C'est l'ami des quatre personnages joueurs. Il vient de terminer ses études de médecine au temple de Ptah à Memphis. C'est là qu'il a rencontré Kaneferet qui venait danser lors des cérémonies au temple. Il en est profondément épris et complètement dominé par elle. Il est capable de tuer n'importe qui oserait manquer de respect à sa belle. C'est un jeune homme cultivé et d'une grande finesse d'esprit, toujours prêt à rendre service car il a hérité de son père une bonté à toute épreuve. Les spéculations religieuses qui occupent l'esprit de son frère ne sont à son avis qu'une mode passagère. Toutes ses pensées sont tournées vers son proche mariage et rien ne pourra ternir son bonheur. Du moins c'est ce qu'il croit quand il accueille ses amis. les évènements risquent fort de le ramener brutalement sur terre.

NEBAMON

Age : 24 ans.

Prêtre d'Amon, il vient de commencer ses études d'Initié. Profondément croyant, il souffre de la désaffection dont commence à être victime le culte d'Amon, au profit de celui de l'Aton. Cette situation est d'autant plus cruelle que c'est Pharaon lui-même qui l'a créé. Lui aussi espère que cet engouement pour l'Aton n'est qu'une mode. De toute façon, jamais Amon ne pourra être renversé. Il a répondu à l'invitation de Sanoustrit car il connait la valeur du papyrus qui est en possession de la famille. Il est bien décidé à se l'approprier (de n'importe quelle manière), surtout que c'est pour en faire don au temple d'Amon. Il a visiblement de la peine à voir Pen-Nekheb se fourvoyer dans une doctrine qu'il considère comme une erreur. C'est au cours d'une discussion théologique que la querelle troublant le repas du soir éclatera.

Dans la journée, Kaneferet lui a donné rendez-vous à minuit près du bassin pour parler d'un certain papyrus. Il s'y rendit, pensant trouver de l'aide pour mener à bien la mission qu'il s'était fixé. Il n'y trouva malheureusement que la mort.



KANEFERET

Age apparent : 20 ans.

Pour tous, elle est une jeune orpheline qui apprit la danse dans une troupe de « bateleurs ». Sa distinction et surtout sa beauté la firent remarquer par le premier prophète du temple de Ptah à Memphis. Elle devint donc danseuse de Dieu. C'est en suivant une cérémonie religieuse que Sanoustrit la remarqua. Rapidement il en fut amoureux. Cet amour est réciproque et bientôt un contrat de mariage sera scellé.

En réalité, c'est Kahmeset revenu sur terre sous forme d'une succube (créature monstrueuse, page 102) pour reprendre le papyrus qui fut substitué de son tombeau par un lointain ancêtre de Sanoustrit. Le temps est passé et plus aucun serment ne la lie. Non seulement elle veut reprendre le papyrus mais aussi à semer la discorde et le malheur dans la famille de Sanoustrit.

Elle apparait comme une femme de grande beauté. Le seul détail qui peut choquer sont ses ongles qui sont assez longs et très résistants. En fait, lorsqu'elle prend sa forme complète de succube, ce sont de véritables griffes !

Si au cours de la soirée un personnage l'invite à jouer aux dames, elle aura pour lui un regard étrange et acceptera avec un sourire qui donne le frisson. C'est à cette occasion seulement que le côté inquiétant de Kaneferet peut être ressenti par un personnage. Si jamais le personnage gagne, Kaneferet riera et le félicitera de sa victoire : elle lui lancera pourtant un regard démentant totalement ses paroles. Un jet de *Sens* à -3 permettra de se poser la question suivante : *« Pourquoi tant de haine dans ce regard, surtout pour une partie de dames... ? »*

Le PJ sentira bien que ce n'est pas le fait d'avoir perdu qui met Kaneferet en de si mauvaises dispositions à son égard...

scénario
Christian Caroli
illustration
Pierre Koernig
plans
Didier Guiserix



Il est une charmante coutume sur la Terrasse du Nuage, celle des conteurs des Jardins Supérieurs. Ces vieilles et vieux troubadours s'installent sur les bancs, récitant les contes et légendes de Laelith et de ses provinces. Appointés par la Bibliothèque Matérialiste Universelle, ils perpétuent ainsi la tradition orale. Aujourd'hui les neveux de Fwouinn le parcheminé écoutent une vénérable femme venue du Matriarcat d'Olyzia.

La Source de Garémond



L'eau de la vie

« Sylesnia, fille de mon cœur, née de mon désir, écoute l'histoire de la Source de Garémond, dont l'eau est si pure qu'elle porte également le nom de Fontaine de Vie... Il fut un temps, avant la Grande Guerre, où l'eau pure vint à manquer dans la région d'Altalith. C'était une saison caniculaire, juste après une terrible épidémie de peste qui avait ravagé la contrée, et les milliers de cadavres qui avaient été jetés dans le grand lac en avaient pollué les eaux jusqu'à les rendre insalubres. Cyrmalis Ier, le Roi-Dieu de ces temps lointains, constatant que ses sujets risquaient de mourir de soif, fit placarder des avis dans toute la cité. Ils invitaient les hommes les plus braves à partir en quête d'une source pure qui pourrait approvisionner Laelith. Les volontaires furent des centaines à partir vers tous les horizons pour trouver le précieux liquide. Mais le soleil écrasant de cet été infernal avait tari les moindres sources et, un par un, les chercheurs moururent de soif sans avoir rempli leur mission. Il ne resta bientôt plus que quelques survivants hagards, qui erraient au hasard sur la terre cruelle. Trois d'entre-eux arrivèrent un jour sur le territoire de l'actuel Matriarcat. Ils faillirent abandonner tout espoir, en constatant que même le Lac des Hautes-Eaux était asséché. Parmi eux, il y avait un certain Garémond, un jeune garçon blond à peine sorti de l'adolescence. Malgré le fatalisme de ses compagnons, il se refusait à croire à la vanité de la quête. Sa beauté et sa volonté étaient telles que les déesses s'en émurent. Le matin même où ses amis décidèrent de se laisser mourir sous les feux du soleil, il remarqua une tribu de lézards vivant au fond d'un trou profond. Les reptiles semblaient se porter à merveille... et ne pas manquer d'eau ! Il essaya alors de secouer ses compagnons, pour qu'ensemble ils creusent la terre à l'emplacement du repaire des lézards. Mais ils étaient déjà à l'article de la mort, et lui-même ne valait guère mieux. Il eut à ce moment là une idée désespérée, qui devait donner naissance à sa légende : puisqu'à trois ils ne pouvaient plus creuser, deux en auraient peut-être la force... Avec sa dague, il s'entailla les poignets et laissa couler son sang dans la bouche de ses compagnons. Jusqu'à son dernier souffle, il exhorta ces derniers à creuser. Quand enfin il mourut, ses amis ressentirent les bienfaits de son geste. Ils se traînèrent jusqu'au trou, creusèrent un peu, et découvrirent la source la plus pure dont on ait jamais entendu parler. Remis sur pieds, quelques jours plus tard, ils rentrèrent à Laelith pour raconter leur découverte et le sacrifice de Garémond. Attristé par le destin du jeune héros, et pour commémorer son souvenir, le Roi-Dieu décida que cette source serait, pour toujours et à jamais, exploitée par de jeunes et beaux garçons aux cheveux clairs. C'est pourquoi, à la fin de la Grande Guerre, quand les femmes firent enfin comprendre aux hommes qu'elles étaient plus aptes qu'eux à diriger, un accord fut conclu avec le Matriarcat pour que la source de Garémond reste une enclave territoriale relevant de la souveraineté laelithienne... »

Tiré de « Ecoute, Sylesnia, fille de mon cœur... » par Firelia, Mère des Erudites.

mimicry

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

mimicry

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



Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques
76000 ROUEN
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88

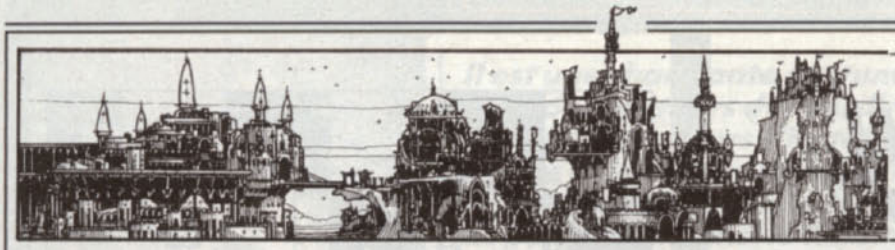
Feerics !!



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.



Dans le silence des nécropoles

« Mon char est le char de la Mort ;
Mes ailes sont les ailes de l'effroi ;
Mon souffle est le souffle du vent du nord ;
Froides et mortes sont mes proies. »

(H. P. Lovecraft)



On pourrait disserter pendant des pages sur l'importance de la mort dans les jeux de rôle. A la fois synonyme de victoire (quand l'adversaire est tué) et sanction suprême (élimination d'un joueur), elle fascine autant qu'elle terrifie. Pourtant, que sait-on vraiment à son propos ? Les aventuriers qui pillent des tombes à longueur de temps savent-ils, entre autre, que les premières maisons en pierre de l'histoire furent des sépultures ? Et peut-on leur reprocher de voler les défunts, quand on sait que la plupart des richesses de nos musées proviennent du viol de tombeaux ? Que vous préfériez l'heroic fantasy ou l'horreur gothique, voici quelques mises au point qui risquent de vous intéresser...

LES MILLE VISAGES DE LA MORT

Rites en tous genres

Le statut des défunts a toujours largement varié en fonction des cvilisations. Il serait faux de croire que les cadavres ont toujours été des objets d'affliction, voire de crainte. Ainsi, les anciens Grecs, à l'instar des premiers Romains, avaient l'habitude d'enterrer leurs morts sous les dalles de leurs maisons. Pis encore : les indigènes des îles Gilbert creusaient les tombes dans le sol de leurs demeures et, de temps en temps, ils les ouvraient pour voir comment se portaient les « chers disparus ». Une fois que ces derniers étaient suffisamment décharnés, ils prélevaient leur crâne pour le conserver dans une boîte. Certains allaient même jusqu'à enduire le squelette d'huile de coco, avant de l'accrocher sur le toit pour faire joli...

Quoi qu'il en soit, la plupart des civilisations n'ont pas témoigné d'une telle désinvolture. En fait, nos ancêtres ont souvent redouté que les morts reviennent les ennuyer. Toutes sortes de stratagèmes ont alors été imaginés pour décourager la manifestation des fantômes : incinération, ligotage des dépouilles, découpage

des corps, protections magiques diverses, offrandes, etc... Aujourd'hui, évidemment, nous ne sommes plus victimes de telles superstitions ridicules, puisque nous nous contentons d'installer nos défunts dans des cercueils de bois cloués (ou vissés, c'est encore mieux !), avant de les placer dans des caveaux bétonnés, recouverts d'épaisses plaques de marbre ou de granit. Au fait, si nous parlons à voix basse dans les cimetières, est-ce vraiment pour respecter les morts, ou pour éviter de les réveiller ? Peut-être devrions-nous nous souvenir de cette contemporaine de Louis XIV à qui on demandait ce qu'elle pensait des fantômes, et qui déclara : *«Je n'y crois pas, mais j'en ai peur...»*

En fait, le principal problème à résoudre face à une dépouille, c'est de savoir ce que l'on va bien pouvoir en faire ! Beaucoup de solutions sont possibles et l'historien William Grooke a dénombré pas moins de 13 (chiffre fatidique !) catégories de rites funéraires : cannibalisme, dolmens et autres monuments de pierre, exposition aux bêtes féroces et autres oiseaux de proie, ensevelissement sous des tas de pierres, dans une grotte, dans une maison, immersion dans l'eau, dans un arbre, sur une plate-forme, dans une urne, en position contractée (momie inca), dans une niche, ensevelissement caché en supprimant toute marque extérieure. Bien entendu, il n'est pas question de passer en revue toutes ces pratiques. Après tout, deux choses intéressent particulièrement les joueurs de jeux de rôle : les tombes et leurs habitants.

La maison de l'au-delà

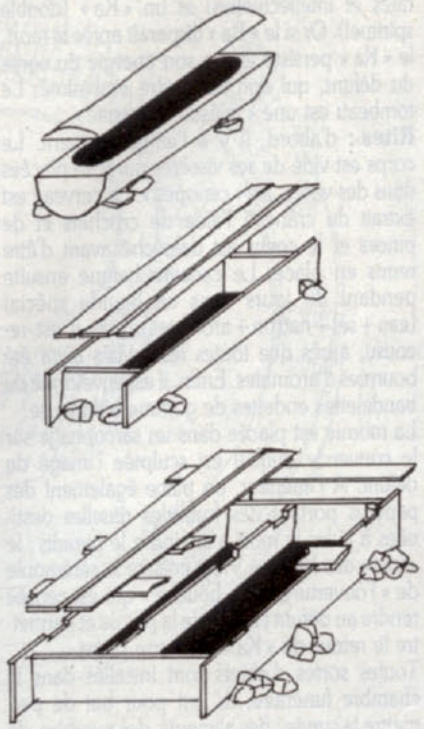
De même que la nécropole est l'envers de la métropole (le sous-sol de Paris est ainsi beaucoup plus « habité » que sa surface), le tombeau a été pour de nombreuses civilisations le reflet de la maison. Chez les Egyptiens, cette « maison de l'au-delà » était même plus importante que celle de la vie quotidienne. Il est d'ailleurs étonnant de constater les similitudes qui existent dans la conception des sépultures de diverses civilisations. Ainsi, chez les Etrusques Dcomme chez les Chinois, les Egyptiens et les CeltesD les tombes étaient de véritables appartements, avec leurs couloirs, leurs chambres, leurs portes et leur ameublement.

Les Etrusques poussaient même le souci du détail jusqu'à représenter les défunts par des sculptures qui avaient toutes les apparences de la vie. En entrant dans la chambre principale d'une tombe familiale, on pouvait voir le père en train de discuter avec la mère, tandis que les enfants écoutent avec attention.

Evidemment, les tombes celtes étaient plus frustres et rares sont celles qui ont bien résisté aux ravages du temps. Pour preuve, il suffit de savoir que les dolmens ne sont en fait que les arches de soutènement d'un souterrain, que l'érosion a sorti de terre.

Les tombes ont souvent été rassemblées au sein de « nécropoles » (littéralement « cités des morts ») ; les sépultures isolées étaient relativement rares. A ce propos, avez-vous remarqué que les cimetières sont généralement organisés comme des villes, avec leurs « quartiers » plus ou moins riches, leurs monuments et leurs voies de communication ? Cette pratique remonte à la plus haute antiquité et peu de civilisations y ont fait exception.

CERCUEILS PAUVRES DES NECROPOLES COMMUNES. (SOUS LES CHAPELLES)



Les habitants des tombeaux

On a souvent constaté que plus une tombe est grande, plus elle contient de monde (la pyramide de Kéops est néanmoins une exception de « taille »). En effet, afin que le défunt ne s'ennuie pas tout seul, il était couramment d'usage de l'enterrer avec sa famille, ses proches, ses serviteurs et -mêmeD avec ses animaux domestiques. Les pharaons égyptiens et les empereurs chinois aimaient aussi parfois, que l'on enferme avec eux quelques personnes bien vivantes, histoire de pouvoir faire de temps en temps un brin de causette.

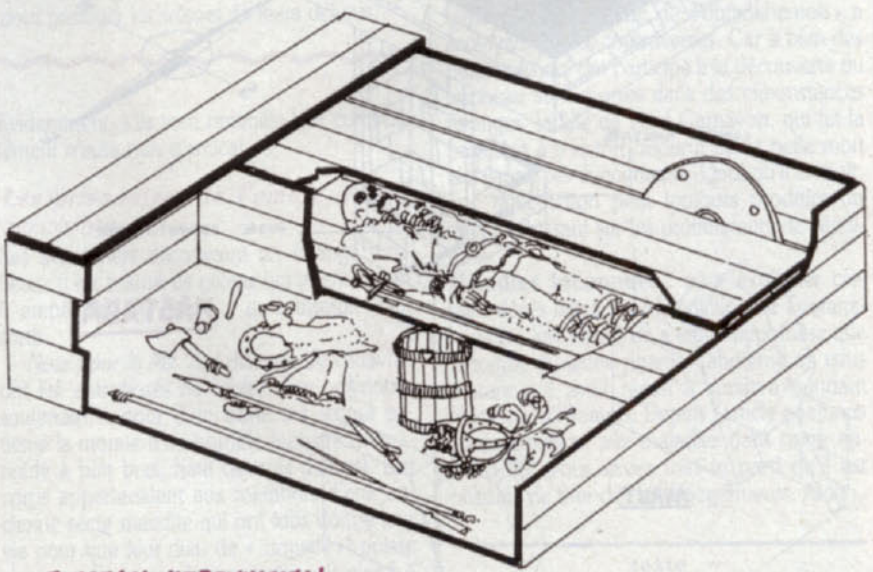
Et puis, il y a les trésors. Du masque mortuaire en or massif, au char d'apparat serti de joyaux, on a un peu de mal à imaginer aujourd'hui les tonnes de métaux précieux et de gemmes qu'ont abrité les tombes égyptiennes. En effet, si celle de Toutankhamon recelait des merveilles, il ne faut pas oublier qu'il s'agissait de la sépulture d'un pharaon modeste qui n'a régné que quelques mois. Les tombes des Ramsès, et autres Ptolémé, ont dû contenir des richesses encore plus extraordinaires. Malheureusement, elles ont toutes été pillées à un moment ou à un autre, et les métaux précieux qu'elles contenaient ont été invariablement refondus afin d'être vendus plus commodément. Il est cependant raisonnable de penser que le moindre bijou en or actuel contient une parcelle du trésor des pharaons...

OH, LES BELLES TOMBES !

Pour agrémenter vos campagnes, voici trois exemples de tombes et bâtiments funéraires qui pourront vous être utiles.

Le tombeau mérovingien

Mode d'emploi : ce type de sépulture, qui fut le plus employé au Moyen-Age, est la plus adapté aux campagnes européennes et nordiques. On trouve ces tombes près des villes, le long des routes ou autour des églises. Signalons que ces dernières furent longtemps utilisées comme cimetières privilégiés où l'on enterrait les nobles et les bourgeois. On raconte même que certaines chapelles « débordaient » littéralement de cadavres, à tel point



TOMBEAU MEROVINGIEN

qu'on devait parfois les entreposer sur plusieurs couches, jusque dans les combles du bâtiment.

Croyances : ce sont celles des chrétiens (un seul dieu, survie de l'âme, etc...). Mais les rites étaient souvent emprunts de pratiques païennes et barbares. Les Mérovégiens avait ainsi tendance à vénérer plusieurs divinités héritées de leurs ancêtres.

Rites : le mort n'est pas embaumé. On se contente de le laver et de refermer ses blessures, le cas échéant puis de le parer de ses bijoux et ses plus riches vêtements. Ses proches le portent sur un brancard fait de perches jusqu'à la chapelle la plus proche, où est prononcée son oraison funèbre. Ensuite, il est conduit jusqu'à la tombe qui a été creusée par sa famille (on le place parfois dans un sarcophage en plomb ou en bronze). Avant de refermer la tombe, on place à ses côtés ses armes et, quelquefois, ses animaux domestiques préférés (cheval, chien), les objets qui lui étaient chers (barque, char, etc...) ou même des vases contenant de la nourriture. Le tombeau est alors fermé par des planches que l'on recouvre de terre. Après la cérémonie, tout le monde se retrouve pour un banquet funèbre.

Notes : les tombes sont signalées généralement par des stèles, des enclos de pierres ou des tumulus. Certaines ont accueilli de nouveaux « locataires » au fil des années, donnant progressivement naissance à une véritable cimetière.

Le mastaba égyptien

Croyances : les Egyptiens croient à la survie de l'âme et du corps. Chaque homme possède un « Ba » (âme représentant les qualités morales et intellectuelles) et un « Ka » (double spirituel). Or si le « Ba » disparaît après la mort, le « Ka » persiste et tire son énergie du corps du défunt, qui doit donc être embaumé. Le tombeau est une « maison d'éternité »...

Rites : d'abord, il y a l'embaumement. Le corps est vidé de ses viscères qui sont placées dans des vases, les « canopes ». Le cerveau est extrait du crâne à l'aide de crochets et de pinces et le coeur est desséché avant d'être remis en place. Le cadavre baigne ensuite pendant 20 jours dans un liquide spécial (eau + sel + natron + aromates), puis il est recousu, après que toutes les cavités aient été bourrées d'aromates. Enfin, il est enveloppé de bandelettes enduites de gomme bitumeuse.
La momie est placée dans un sarcophage sur le couvercle duquel est sculptée l'image du défunt. A l'intérieur, on place également des papyrus portant des formules rituelles destinées à aider le mort à atteindre le paradis : le « Livre des Morts ». Vient ensuite la cérémonie de « l'ouverture de la bouche » qui est censée rendre au défunt l'usage de la parole et permettre le retour du « Ka » dans son corps.
Toutes sortes d'objets sont installés dans la chambre funéraire, ils ont pour but de permettre la survie : des aliments, des meubles, de la vaisselle, des statuettes représentant les serviteurs, etc...

Note : les Egyptiens croient à l'égalité des défunts dans la mort. Tous doivent se présenter devant le tribunal d'Osiris, le dieu des morts. Si leur coeur est plus léger que la plume de Maât, la déesse de la justice, ils sont acceptés dans l'au-delà bienheureux. Sinon, ils sont livrés en pâture à un monstre, le « Dévoreur », et disparaissent à jamais.

La Tour du Silence et les ostothèques perses

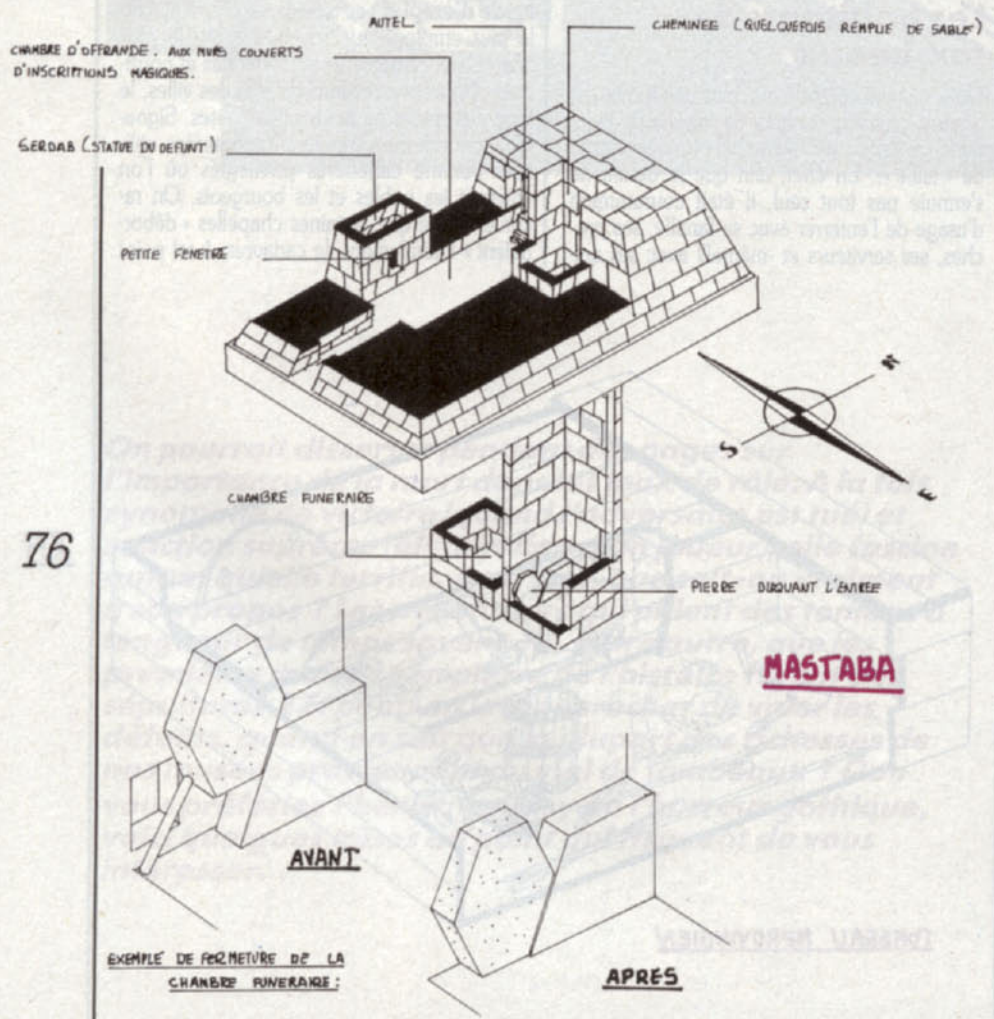
Croyances : la religion perse, le Mazdéisme, est manichéenne. Selon elle, le Bien a créé le monde et le Mal cherche à détruire son oeuvre. Cette lutte doit se terminer un jour par la défaite du Mal et le triomphe de la perfection. Le prophète Zoroastre (Zarathoustra) a proclamé qu'il faut respecter la création matérielle qui est l'oeuvre du dieu suprême Ahuramazda. Par contre, la matière morte est considérée comme le réceptacle des forces du Mal, il est donc inutile de laisser aux cadavres leur forme corporelle. Les zoroastriens croient que l'âme de l'au-delà est identique à l'âme vivante et que les morts ressuciteront un jour...

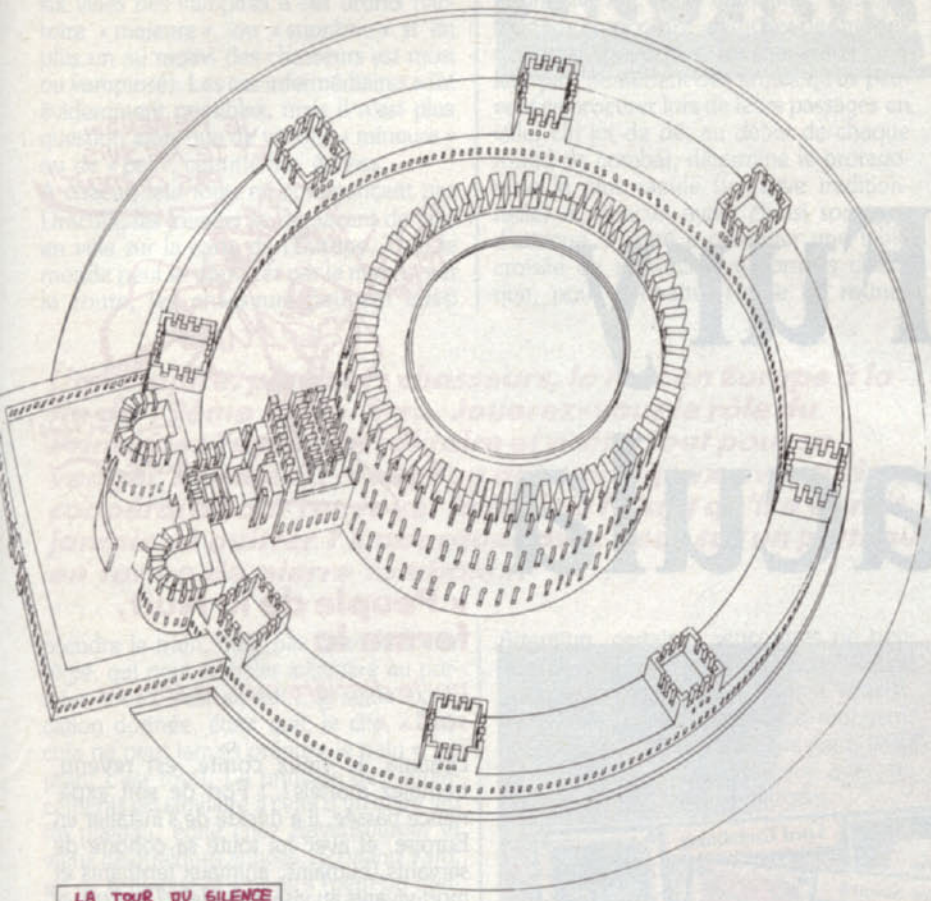
Rites : les cadavres sont livrés en pâture aux animaux carnivores et leurs ossements sont ensuite récupérés, une fois nettoyés de cette façon. Les morts des classes inférieures sont emmenés dans des chenils spéciaux. Les familles riches, quant à elles, emmènent leurs défunts dans les Tours du Silence où ils sont dévorés par les vautours. Des équarisseurs professionnels découpent en morceaux les cadavres, afin que les animaux puissent les « consommer » plus facilement. Les os sont ensuite récupérés et mis dans des « ostothèques », sortes d'urnes funéraires.

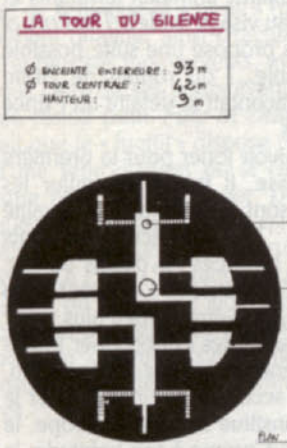
La Tour du Silence (voir illustration) : cet énorme édifice de brique, dont l'entrée est orientée vers le soleil levant, est souvent installé sur une colline. Il est généralement dédié à un roi dont les ossements sont remisés dans ses sous-sols. Les corps sont amenés sur la terrasse aménagée au sommet de la tour, où ils sont dépecés avant d'être abandonnés aux vautours. Les serviteurs du culte habitent la zone située entre l'enceinte et la tour elle-même.

Les ostothèques : ce sont des jarres, des cassettes ou des édifices funéraires miniatures. Elles sont décorées de bas-reliefs ou de dessins représentant les funérailles du défunt ou symbolisant l'espoir de la résurrection. Parfois, on représente des scènes de mutilations volontaires, une coutume répandue dans les steppes, mais condamnée par les prêtres zoroastriens. Les ostothèques comportent des orifices qui ont pour but de permettre à la lumière de l'aube de pénétrer dans l'urne, au jour de la résurrection. Elles sont entreposées dans des sépulcres familiaux, qui ne sont généralement que de simples fosses ou de petits mausolées. A chaque nouvel an, les proches des défunts viennent leur offrir un peu de nourriture.

Notes : ces techniques d'inhumation sont encore employées en Inde, où même des PDG de trusts internationaux y souscrivent encore. A noter également, qu'au Tibet les morts sont toujours livrés aux vautours après que leurs corps aient été découpés en lanières par des équarisseurs.







Comment défendre une tombe ?

Dans les parties de jeux de rôle, si les aventuriers n'avaient qu'à entrer dans une tombe pour s'enrichir sans effort, les scénarios seraient aussi passionnants que des visites au supermarché du coin. Dieux merci, nos ancêtres ont imaginé toutes sortes de techniques pour protéger les trésors de leurs défunts.

Dissimulation : une chose n'est jamais mieux protégée contre les voleurs que quand on ignore où elle se trouve. C'est pourquoi on s'est souvent ingénié à dissimuler les entrées des tombes, afin de décourager les importuns. Les méthodes employées étaient parfois radicales (ex : on assassinait toutes les personnes qui savaient où se trouvaient le tombeau : ouvriers, architectes), mais, dans ce domaine, la fin a toujours justifié les moyens. Les Egyptiens antiques créaient souvent de fausses tombes, au sein desquelles étaient soigneusement cachées de vraies sépultures. Ainsi, quand les pillards y pénétraient, ils croyaient que l'on avait déjà volé tout ce qui pouvait l'être, alors qu'en fait des salles secrètes abritaient les vrais trésors. Les tombes elles-mêmes pouvaient être installées dans des endroits difficiles d'accès (derrière des cascades, à flanc de falaise, au fond d'un précipice, etc...).

Pièges : tant pis pour la légende, mais il faut admettre que les tombes étaient rarement piégées. En effet, un piège mécanique risque toujours de se détraquer et au bout de quelques années, il serait devenu absolument inefficace. En tout cas, en ce qui concerne les jeux de rôle, les pièges (trappes, herses, lames éjectables, etc...) sont souvent bien commodes pour pimenter une aventure. Alors, pourquoi ne pas se laisser tenter ?...

Gardiens : en enterrant plusieurs personnes dans un même lieu, on espérait qu'elles pourraient mieux défendre leurs biens. Dans de nombreuses civilisations, les riches défunts se faisaient souvent accompagner dans la mort par des soldats fanatiques. Parfois, à l'instar de l'empereur de Chine Che Houang-Di (mort en 210 av. J.-C.), on se fait inhumer avec quelques centaines de statues d'argile représentant des soldats.

Revenants : selon une croyance très répandue, les morts ne reviendraient ennuyer les vivants que si on les dérange (en essayant de les voler) ou s'ils ont perdu la vie alors qu'ils n'avaient pas l'âme en paix (ex : pendant un combat, lors d'un sacrifice, etc...).

Malédiction : cette méthode de protection est l'une des plus ancienne mais elle ne s'est pas toujours révélée très efficace. Même la fameuse « Malédiction de Toutankhamon » a soulevé bien des controverses. Car si bien des personnes qui ont participé à la découverte du tombeau sont mortes dans des circonstances étranges, la fille de Lord Carnavon, qui fut la première à y entrer, mourut de sa belle mort bien après les événements. Quoi qu'il en soit, une malédiction peut toujours produire un effet intéressant sur les profanateurs de sépultures.

Maladies inconnues : pour expliquer certains décès dûs à la « Malédiction de Toutankhamon » justement, on a émis l'hypothèse que la tombe du jeune pharaon abriterait un virus mutant qui avait réussi à survivre pendant plusieurs millénaires. Depuis l'article que nous avons consacré aux maladies dans notre numéro 39, vous savez tout le parti qu'il est possible de tirer de ces désagréments. Alors...

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES de CB

à développement rapide

La clé de l'Enfer (Chill, AdC)

Les aventuriers apprennent qu'un nouveau site archéologique vient d'être découvert dans le désert à l'ouest de Bagdad. Il pourrait s'agir de la Tour du Silence d'Ahriman, le dieu du Mal des anciens Perses. Selon la légende, elle abriterait une terrible couronne qui permettrait à son porteur de réveiller les morts dont le corps n'aurait pas été dépecé.

— *Note pour le MJ :* le problème, c'est que la couronne en question est cachée en plein coeur de souterrains bourrés de pièges et si un homme la touche avec ses mains nues, il peut provoquer le réveil de dizaines de « cadavres maudits » qui ont été remisés dans la tour, sans avoir été dévorés au préalable par les vautours. Evidemment, s'ils sont ranimés, leur comportement n'aura rien d'amical...

Les prisonniers de l'ombre (AD&D, Stormbringer, etc...)

Les aventuriers découvrent un étrange tombeau : il est bourré de pièges qui visent autant à empêcher d'y entrer... qu'à interdir d'en sortir...

— *Note pour le MJ :* des dizaines de cadavres ont été entreposés au centre d'un labyrinthe souterrain, autour d'un trône sur lequel patiente la momie d'un horrible monstre (humanoïde à huit bras, haut de trois mètres). Les corps appartenaient aux membres d'une ancienne secte maudite qui ont tous donné leur vie pour que leur dieu (le « monstre ») puisse s'animer. Pour que le processus soit mené à son terme, il faut encore une vie. Or le dieu va essayer télépathiquement de pousser les personnages à s'entre-tuer...

texte
Cyril Rayer et Brigitte Brunella
illustrations et plans
Stéphane Truffert

The Fury of Dracula





« Peuple de la Nuit, ferme la

porte derrière moi, je sors ce soir... »

Dracula, le vieux comte, est revenu, tremblez mortels !... Fort de son expérience passée, il a décidé de s'installer en Europe, et avec lui toute sa cohorte de servants (humains, animaux terrifiants et mort-vivants au visage livide). *The Fury of Dracula* nous propose une suite possible (voire probable...) du roman de Bram Stocker qui racontait la défaite du Prince des Ténèbres.

Avant de pouvoir jouer pour la première fois, ô surprise, il faudra assimiler les règles... qui sont en quantité, en qualité et en anglais : 12 pages écrites en petits caractères et bourrées de détails et, joie suprême, d'exemples. Comptez une bonne heure, peut-être un peu plus, pour décortiquer les règles et découper toutes les cartes-événement et les pions de jeu, plus 20 à 30 secondes pour assembler le puzzle qui constitue le carte d'Europe, le terrain de jeu. Comme à son habitude, la Big Games Worshop Company nous offre, pour un prix très abordable, un matériel de grande qualité, avec des figurines métalliques et une carte d'Europe tout à fait « gothique », mais pas horrible du tout.

« A moi, Comte, deux mots »

Dracula-le-terrible est tellement puissant, qu'il ne faut pas moins de trois opposants pour avoir une (petite) chance de l'empêcher de s'installer. Le jeu, pour 2 à 4 personnes, se déroule donc dans la plus stricte inégalité, trois contre un ! Un des joueurs incarnant nécessairement Dracula, et les chasseurs étant répartis sur les joueurs restants. Que faut-il faire ? Enfantin : pour les chasseurs, il s'agit de faire en sorte de détruire le Comte (victoire « suprême » ou simplement « majeure » si un chasseur meurt dans l'histoire). Pour Dracula, il faut installer dans

six villes des vampires à ses ordres (victoire « majeure », ou « suprême » si en plus un au moins des chasseurs est mort ou vampirisé). Les cas intermédiaires sont évidemment possibles, mais il n'est plus question alors que de victoire « mineure » ou de « pat », comme aux échecs.
A chacun leur tour, en commençant par Dracula, les joueurs se déplacent de ville en ville sur la carte de l'Europe. Tout le monde peut se déplacer par la mer ou par la route, les chasseurs peuvent aussi prendre le train, mais pas Dracula (cette règle, qui peut sembler arbitraire au premier abord, l'est en fait... la seule explication donnée, étant que, je cite, « Dracula ne peut jamais prendre le train », un point c'est tout). Le principe des déplacements est similaire à celui d'un autre jeu de plateau, édité chez Ravensburger et vieux de quelques années, *Scotland Yard*, en ce sens que la « proie » (peut-on réellement qualifier ainsi Dracula ?) tient secret tous ses mouvements, mais peut voir tous ceux de ses poursuivants. L'originalité réside pour *Fury of Dracula* dans le fait que le « fugitif » dispose d'un écran et d'une reproduction de la carte de l'Europe pour se positionner. De plus, chaque passage de Dracula, c'est bien connu, laisse des traces et des « rumeurs locales ». La carte (Strategy and Mouvement Chart, ou SMC) sert alors à enregistrer la position de ces rumeurs que les chasseurs peuvent découvrir s'ils arrivent en ville juste après le départ du Maître des vampires.

« Vous vous trompez Rosenfeld, ça c'est pour les loups-garous »

De passage en ville, Dracula peut y laisser des surprises pour d'éventuels poursuivants. Il dispose pour cela d'une réserve de mauvaises rencontres dans laquelle il pioche au hasard (il a toujours le choix parmi cinq rencontres). Ces petites douceurs que Dracula réserve aux chasseurs sont à la fois un avantage et un inconvénient pour lui. Dans un sens, elles affaiblissent les chasseurs, mais dans un autre, elles les mettent sur sa trace. Quand les chasseurs font une rencontre désagréable, ils doivent, dans la plupart des cas, l'affronter, et en débarrasser la ville... S'il ne s'agit que d'une tempête ou de brouillard, le chasseur peut être bloqué sur place jusqu'à ce que la météo soit plus favorable ; si la rencontre est du genre « agressive », c'est le combat !... Chaque type de rencontre dispose de modes d'attaque spécifiques, les chasseurs, pour leur part possèdent des armes qu'ils peuvent se procurer lors de leurs passages en ville. Un jet de dé, au début de chaque round de combat, détermine le protagoniste le plus rapide (initiative traditionnelle) et, chacun ayant choisi son type d'attaque, il reste à consulter une table croisée de résolution, désormais classique, pour connaître l'issue du round. Attention, certaines rencontres ne peuvent se résoudre que si l'on possède une arme particulière, et malheur à vous si, par exemple, vous tentez de repousser des Tziganes armés jusqu'aux dents avec un crucifix... ou un vampire avec un pistolet, même à balles d'argent.

Un vampire, plusieurs chasseurs, le tout en Europe à la fin du 19ème siècle. Brr... Jouerez-vous le rôle du Prince des Ténèbres, solitaire et prêt à tout pour se venger ? Ou serez-vous l'un des courageux aventuriers coopérant pour renvoyer le Mal au Néant qu'il n'aurait jamais dû quitter ? Embarquez avec nous sur un plateau en forme de pierre tombale...

« Le Vampire mord toujours deux fois »

Une fois la rencontre traitée, avec plus ou moins de succès, le pauvre chasseur a encore une chance (une chance ? vous êtes sûr ?...) de trouver le Prince des Ténèbres en personne sur son chemin. Il peut alors décider de le combattre ou de le laisser tranquille (c'est à dire, en d'autres termes, de rester caché dans son coin, bravement). Le combat contre Dracula a sa propre table de résolution, pour la simple raison que le vampire dispose, la nuit seulement, d'une multitude de modes d'attaque et d'une « puissance de feu » loin d'être négligeable... Mais, est-ce le jour ou la nuit ??? Tout est là. De façon abrupte, il y a une chance sur deux... jetez un dé pour le savoir. Si c'est le jour, le chasseur a toutes ses chances, pourvu qu'il ait sur lui les armes appropriées ; le pôvre vampire ne peut que attaquer mollement ou fuir, et encore, sous sa forme humaine... Après le coucher du soleil, l'histoire est différente, le Comte dispose d'une panoplie infernale, c'est le cas de le dire, d'attaques ou de façons de s'enfuir (chauve-souris, nuage de gaz)... Sa force fabuleuse peut écraser son adversaire ou lui arracher son arme des mains, et par dessus tout, il peut mordre le malheureux mortel qu'il a en face de lui... Deux morsures suffisent pour faire du chasseur un vampire, à la solde de Dracula. En terme de jeu, le joueur incarnant le chasseur quitte la table, son personnage est considéré comme perdu, il sert maintenant dans les hordes maléfiques que Dracula déploie sur l'Europe, il est passé à l'ennemi.

Un petit détail me chagrine...

La différence majeure, outre les combats, de *The Fury of Dracula* avec le jeu, plus simple, de *Scotland Yard* mentionné plus haut, réside dans un système de cartes d'événements qui font que chaque mouvement ou rencontre peut être sujet à des limitations ou des obligations spécifiques. Par exemple, une carte mentionne que Dracula doit signaler le fait qu'il se déplace par la mer, une autre l'oblige à révéler sa présence, ou qu'il soit dans une ou plusieurs villes désignées par les chasseurs. Ces cartes sont de deux sortes, immédiates ou différées. Les cartes à effet immédiat, comme leur nom l'indique, s'appliquent immédiatement, les autres sont conservées par les joueurs pour une utilisation ultérieure. Elles peuvent servir à, par exemple, forcer un combat à se dérouler de jour (ou de nuit), permettre un renouvellement des armes que possède un chasseur, ou plus simplement à s'annuler entre elles... Il est vraiment dommage, et c'est la réserve essentielle que je mets à ce jeu par ailleurs fort distrayant, que ces cartes-événement soient en nombre très limité (60 en tout, c'est-à-dire 12 à 15 tours de jeu) et qu'il soit ainsi possible, très rapidement de les connaître, et surtout de savoir de quels atouts dispose(nt) son (ou ses) adversaire(s)... Si un jour un extension à ce jeu est éditée, comme c'est presque de tradition chez Games Workshop, il faut espérer qu'elle comportera un grand nombre de ces fameuses cartes.

André Foussat

INVENTORIUM

The Fury of Dracula est un jeu Games Workshop, pour 2 à 4 joueurs connaissant l'anglais.
Thème : Gothic Horror. Dracula revient et l'un des joueurs incarne ce personnage tandis que les autres sont des chasseurs et tentent de l'empêcher d'implanter sa puissance.
Durée du jeu : 1 heure à 2 heures et demi.
Matériel : Une carte d'Europe (puzzle en 4 morceaux), des pions, 60 cartes « événement », 4 figurines métalliques 20 mm, 3 feuilles de jeu pour les chasseurs, une carte recto-verso de résolution des combats, un écran et une feuille de jeu pour Dracula, 2 dés à 6 faces.
Commentaire : Présentation superbe, système de jeu relativement simple et facile à mémoriser, bonne simulation des combats. Il est à regretter toutefois le petit nombre de cartes-événement, qui fait qu'il est assez aisé de savoir, après quelques parties, les atouts dont peut disposer chaque camp, et ce, peu de temps après le début de la partie.

Guillotine



Un Diplo tranchant !
Ah, ça jouera, ça jouera, ça jouera,
Tous au nouveau jeu diplomatique,
Ah ça jouera, ça jouera, ça jouera,
Mais beaucoup de têtes on y perdra !

1989 approche : les « simuleurs » commencent déjà à célébrer l'anniversaire de la Révolution Française. Ils sont même largement en avance puisque « Guillotine » -jeu de simulation de type diplomatique- traite de la Convention (1792-1795). Notez que depuis sa première parution, la règle a déjà été refondue par l'auteur, qui y a apporté quelques modifications bien venues et a surtout amélioré la présentation.

Principes révolutionnaires

Les députés à la Convention siégèrent dans une chaude ambiance plus de trois ans d'affilée. Entre Girondins et Montagnards, les Crapauds du Marais s'efforçaient d'être toujours du côté du manche et les Royalistes (déguisés !) de sauver ce qui pouvait l'être. Quatre partis, quatre joueurs disposant chacun de six députés (chaque figurine devra recevoir son nom, inscrit en bleu sur un élégant auto-collant argenté).

Sur le plateau, autour de la Convention, se trouvent quatre autres lieux stratégiques : le Tribunal Révolutionnaire, le Club des Jacobins, le Comité de Salut Public et la case « Représentants en Mission ».

Chaque tour est divisé en sept phases.

D'abord, une phase de mouvement qui permet aux joueurs de répartir leurs députés entre les lieux précités. Puis, on entre dans le vif du sujet : faire gagner des points de popularité (P.P.) à ses députés, en faire perdre aux autres. Il apparait très vite qu'il est bien plus facile d'y arriver à deux que tout seul : par exemple, dénoncer seul un adversaire a une chance sur trois de réussir, le dénoncer avec l'aide d'un allié (très provisoire !) en a cinq sur six ! Mieux encore, lorsqu'une dénonciation entraîne un passage devant le Tribunal, la tête du député dénoncé se joue sur le nombre des amis qu'il a dans cette enceinte.

En quelques mots (la règle est très brève et fort claire), nos petits bonhommes en plastique coloré (fort mignons d'ailleurs, les figuristes pourront s'amuser à les peindre) risquent la guillotine, la prison ou la fuite. Sans parler du suicide ou de l'assassinat... A propos du suicide, précisons (ce n'est pas tout-à-fait clair dans la règle) que s'il est provoqué par la perte de tous les P.P., ce n'est qu'à la fin d'un tour qu'il a lieu (un député pouvant passer par exemple dans un même tour de 3 P.P. à 0 puis à 1).

Vos députés auront souvent la tentation d'aller aux Jacobins ou en Mission glaner des cartes leur permettant de traîner l'adversaire dans la boue ou de se faire mousser auprès des citoyens (et dont le contenu est souvent instructif sur les péripéties de l'époque).

A la fin de chaque tour, on fait le compte des PP de chaque député. A la fin du jeu (10 tours, sauf si, à partir du 4ème tour, la majorité des députés présents à la Convention décide la dissolution), ceux qui ont au moins 5 PP (comme au début) sont réélus, et le parti le plus nombreux gagne... la partie !

L'originalité principale du jeu est d'offrir le choix, pour régler les situations délicates, entre un jet de dé et une question d'histoire : *« Vous êtes Girondin (ou Montagnard, ou Crapaud ou Royaliste) : quelle est votre position sur tel problème ? »*. La réponse, qui est toujours oui ou non, dépend du parti que vous représentez.

Réquisitoire

Justement, ce dé importun et ces questions maladroites sont le gros défaut du jeu. En fait, parce que les questions proposent un choix simpliste : oui ou non, cela transforme cette épreuve censément de culture en véritable pile ou face !

Citoyen Philippe Hernandez, vous, l'auteur de ce jeu lamentable, vous êtes promis à la machine du Dr Guillotin (son inventeur, qui en disait : *« et l'on ne sent qu'un léger courant d'air sur la nuque »* ; il en fut lui-même victime...).

Plaidoirie

Comme d'habitude, l'accusateur public a soif de sang ! Quoi ! Condamner un jeu aussi simple, aussi original, avec une règle aussi claire et une présentation aussi agréable, pour une futile question de questions ! Que ce serait ridicule ! Pour le citoyen Philippe Hernandez, injustement accusé, je demande l'acquittement et la médaille de la Simulation !

Jugement

Attendu ce que vous venez de lire, le Tribunal affirme :

1) Que *Guillotine* est un fort bon jeu diplomatique.

2) Que sa grande qualité est sa simplicité.

3) Que son défaut principal réside dans les questions historiques, une très bonne idée en théorie, mais qui aurait été excellente en pratique si, pour chaque question, avaient été proposées (par exemple) quatre réponses au lieu du simple oui/non.

4) Que l'on peut tout de même bien s'amuser en se contentant du dé.

5) Que l'on peut faire « muter » le jeu vers plus de diplomatie encore en remplaçant les jets de dé à la Convention (rapports et dénonciations) par des votes (chaque joueur votant avec le nombre de députés dont il dispose à l'Assemblée) et en ne se servant du dé que pour trancher les matchs nuls.

Dans le même esprit, n'importe quel député peut conseiller la clémence vis à vis de n'importe quel autre (même d'un autre parti) au Tribunal Révolutionnaire. Evidemment, les services se paient par d'autres services... si le partenaire est honnête !

Notons qu'aux Jacobins ou en Mission, une dénonciation continue de se jouer au dé et à l'initiative d'un seul joueur.

Arrêt

Amusez-vous bien, longue vie à *Guillotine* et à bientôt pour d'autres jeux de son auteur !

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Guillotine, jeu diplomatique pour 4 joueurs, simule les luttes d'influences entre les partis à la Convention de 1792 à 1795.

Durée : 1 à 3 heures (6 à 10 tours).

Dans une assez petite boîte (21x27x4cm) prennent place un plateau de jeu cartonné agréablement décoré de 50x38cm, quatre séries de six figurines représentant des députés à la Convention avec des auto-collants permettant de les identifier (ne mélangez pas les partis), un carnet de fiches de popularité, quatre bulletins de vote, des cartes « Jacobins » et « Mission » prédécoupées, un dé, une règle de jeu (quatre petites pages) et un livret de 204 questions historiques (auxquelles s'ajoute une utile notice sur ce chapitre célèbre mais en fait pas trop bien connu de notre histoire).

Ouf ! La boîte est bien pleine.

Et tout cela est édité par Avril & Floréal -c'est à dire par l'auteur : Philippe Hernandez, un jeune et sympathique passionné de jeu et d'histoire.

La distribution est assurée par Jeux Actuels.

TEMPS LIBRE





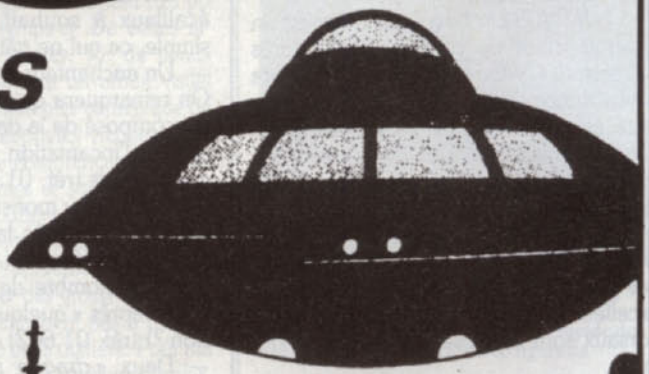
NOTRE MEILLEURE PUBLICITE, CE SONT NOS CLIENTS QUI LA FONT.

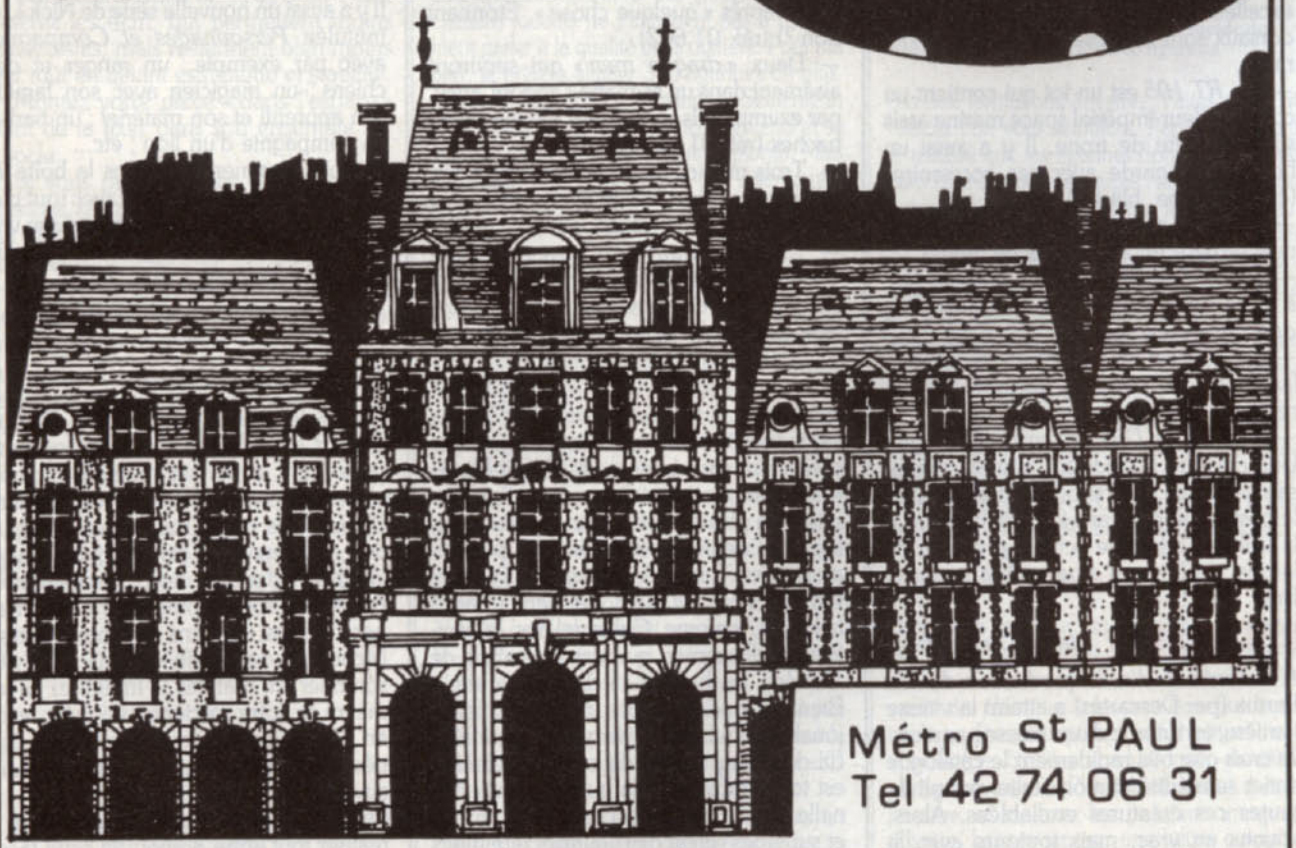


WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES





Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

Dissociez les couples! Cocktail de deux modèles Ral Partha. (cavalier R8 sur monture R81).



Le nain tueur de dragons de Citadel. Peu indiqué sur une table de jeu...



"Tu les vois, ces Eldar, Gurth?" "Non, toujours rien!" (Citadel)



Nouvelles du plomb

Cette fois-ci, plutôt que de donner une mission spécifique (comme les naines, les robotes...) à notre figuriniste patenté, nous avons décidé de le laisser vagabonder dans les boutiques, à la recherche des nouveautés les plus intéressantes. Il est revenu, avec un sac pesant plus de 210 kg. La morale de l'histoire : c'est beau... mais c'est lourd.

Citadel *(Agmat)*

Sept nouveautés intéressantes pour ce mois de juin, dont voici le détail :
— Le *RT 403 Dreadnought Eldar* est un superbe robot de combat au look très « aliénisant ». Mon seul reproche portera sur l'absence de schéma de montage, car cette pièce de près de 10 cm mérite ce genre d'éclaicissement (heureusement qu'Onc Bassot est là et vous donne son propre schéma, voir plus loin).
— Le *RT101* nous propose trois space marines, deux têtes nues, une casquée. Les poses sont vivantes et la gravure est excellente. On notera que les propulseurs dorsaux sont livrés séparément des figurines.
— Le *RT 105* est un lot qui contient un commandeur impérial space marine assis sur une sorte de trone. Il y a aussi un homme de garde avec ses accessoires (casque, cape, blaster), etc...
— Le *CH4* est un groupe de trois hommes serpent en armes (hache, épée).
— Le *DS7* est un joli petit dragon de feu, à la pose très dynamique genre : *« Ouh, ouh ! Attendez-moi ! »*
— Le *DS9* est un nain tueur de dragon, livré avec un superbe trophée (Ah les nains...).
— Et enfin le *DS2* est un dragon ogre. Une créature hybride fort réussie réunissant un corps de dragon (sans ailes) avec le buste d'un ogre armé d'une hache. Vu la taille et l'allure de la bête, prévoyez de larges couloirs et une solide armure. Bref : gore !

Ral Partha *(Jeux Descartes)*

A l'heure actuelle, la production de Ral Partha (par Descartes) a atteint la vitesse lumière, au rythme d'une caisse par mois. Je crois que très rapidement le catalogue entier sera édité et mon atelier rempli de toutes ces créatures endiablées. Alors, voyons en vrac, mais toujours avec la qualité Ral Partha :
— Pour joueuses coquines, un superbe char tracté par 2 superbes esclaves « canon », conduit par une charmante créature du sexe que certains prétendent faible (réf. 01.154).
— Un dragon de mer très expressif et écailleux à souhait. Et d'un montage simple, ce qui ne gâte rien (réf. 01.151).
— Un enchanteur en pleine conjuration. On remarquera que le socle (en plomb) est composé de la dalle de pierre où doit se faire l'incantation, plus l'ensemble des composants (réf. 01.001).
— Oh le beau monstre : un capitaine orc avec cape et épée large, dans une position très « véloce ». (Avez-vous remarqué que bon nombre de monstres semblent courir après « quelque chose ». Etonnant non ?) (réf. 01.602).
— Deux *« dragon men »* qui serviront aisément dans un scénario DragonLance, par exemple. Ils sont armés d'épées et de haches (réf. 01.161).
— Trois magiciens superbement gravés. Obligatoire pour les joueurs attirés par ces personnages (réf. 01.166).
— Et bien d'autres choses encore, comme des personnages de SF, des robots lourds, des guerriers perses, etc... Une dizaine de pages n'y suffiraient pas. Bravo !

Prince August *(Goupil)*

Cette société vient de lancer une nouvelle collection, sous le nom de Mithril Miniatures. Deux raisons à ce nom. La première, la plus évidente, est que toutes les figurines de cette série sont des personnages des Terres du Milieu de Tolkien. On trouve aussi bien les personnages célèbres, comme Galadriel ou le Roi-Sorcier d'Angmar, que des chevaliers de Gondor, les hobbits de la Comté, etc... Bientôt, tous les types de personnages jouables pour JRTM seront disponibles.
La deuxième raison de cette appellation est tout simplement la qualité exceptionnelle de ces figurines. Les traits sont fins et superbes (enfin des figurines féminines qui ne ressemblent pas à Samantha Fox). De plus, deux couches de peinture grise passée à l'aérographe leur donnent un aspect superbe, même non peintes. Couche qui pourra malgré tout vous servir d'apprêt avant peinture. Seul très léger défaut : leurs prix sont un peu supérieurs à ceux des autres figurines (mais au cours du mithril !).

Grenadier *(Jeux Figurines Productions)*

Les figurines pour Star wars ne sont pas encore disponibles aux USA (peut-être attendent-ils la sortie de Star Wars en France ?). Ce qui n'empêche pas cette société de nous proposer moult nouveautés. Parmi les douze nouveaux blisters de Fantasy Lords, on remarquera :
— Les *Evil Dwarf Centaurs*, trois centaures nains pas commodes du tout. (réf. 549).
— Les squelettes pillards, bourrés d'humour (réf. 553).
— La *Giant Lich Lord*, brrr ! (réf. 01).
— Le corsaire géant, un modèle très fin qui devrait intéresser les passionnés de figurines. (réf. 06).
Il y a aussi un nouvelle série de Nick Lund intitulée *Personnages et Compagnons* avec par exemple : un ranger et deux chiens ; un magicien avec son familier, son apprenti et son matériel ; un barbare en compagnie d'un lion ; etc...
Et pour terminer, signalons la boîte *Encounters in the Elvenwood* avec tout plein de choses intéressantes comme une vraie fontaine elfique, un guerrier elfe, une elfette en fleur, etc... (réf. 2029).

Aquila

Home sweet home

Après des mois de ténacité, Philippe Segard est arrivé au bout de son entreprise folle : éditer ses murs de plomb et ses accessoires à l'échelle des figurines 25mm. Des murs, mais aussi des tours, des escaliers, des portes qui s'ouvrent vraiment (et même des passages secrets). Et des accesoires comme on n'ose imaginer : verres, flacons et chandeliers à l'échelle, livres et bibliothèques, lits avec sommier et matelas... Imaginez la demeure de votre sorcier ou seigneur favori, en 3D, complètement décorée et équipée. Voilà qui donne une autre dimension au jeu !
Evidemment, il n'est pas question de réaliser tout votre donjon de cette façon, à moins d'être fortuné. Les éléments sont vendus en vrac ou en blisters, de murs, de mobilier, ou d'accessoires (livres, vaisselle, armes...). Le prix d'une pièce,



Chez Ral Partha, toute une série existe pour Battletech.



La série "Middle Earth" de Prince August: finesse et personnalité.



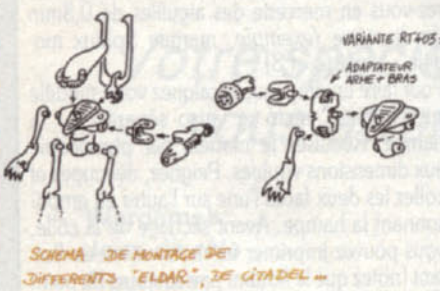
constituée en général de trois ou quatre blisters, s'échelonne de 90 à 150F, auquels il faudra rajouter environ 40 à 50F pour le mobilier et les accessoires. Ainsi, la demeure d'un sorcier avec salle de magie, chambre et salle de réception/cuisine revient avec son équipement autour de 500F. Mais tous les éléments étant démontables et vendus au détail, il vous est possible de vous équiper progressivement.



Quelques conseils :

- Les murs existent en 1, 2, 3 ou 4 cm. Préférez les 4cm, qui permettent moins de fantaisies, mais reviennent bien moins cher tout en alliant esthétique et stabilité.
- Montez votre pièce « dans l'espace » avant de la fixer dans son ensemble sur le socle.
- Si vous prévoyez une tour circulaire en angle, sachez qu'elle soit se coller à un mur de longueur impaire (1, ou en général 3cm).
- Les murs s'emboîtent en quinconces, mais pas les portes qui nécessitent chacune un élément appelé « inverseur ».

Les éléments Aquila sont disponibles dans une quarantaine de boutiques en France, et distribués par Ludodélire.



SCHEMA DE MONTAGE DE DIFFERENTS "ELDAR", DE GITADEL...

Texte
Frédéric Bassot, Maniak et Joe Casus
Photos
Yoëlle
Peinturlurage
Fred Bassot

Et pourquoi pas le 25 mm plastique ?

Le plomb c'est cher, c'est lourd et c'est rarement du vrai 25mm. Tout le monde ne peut pas se l'offrir. Alors, pourquoi ne pas essayer le 25mm plastique.

Le jeu avec figurines devient très populaire ces temps-ci. De belles armées, bien peintes, sur de beaux décors, présentent un attrait visuel certain. D'autant plus certain que de nombreux néophytes viennent souvent au wargame en commencant par les figurines, plus attrayantes et suggestives que les pions de carton. Pourtant, beaucoup n'ont pas les moyens de s'offrir du plomb, matière dont le prix devient rapidement exorbitant pour qui veut constituer des grosses armées. Certains joueurs ne s'attachent pas à proprement parler à la qualité de la matière. Pour ma part, je préfère aligner 300 figurines de plus, même si elles sont en plastique. Seulement, cette matière présente des inconvénients et se travaille moins facilement que le plomb. Mais vous allez voir qu'ils ne sont pas insurmontables.

Choix des figurines

La meilleure marque sur le plan rapport qualité/prix actuellement disponible est ESCI avec ses figurines 25mm (1/72e ou HO/00). Les soldats présentent une excellente finition, sont bien proportionnés et ne coûtent pas cher : en moyenne 13,00 F pour une boîte. L'infanterie est conditionnée par 50 figurines, la cavalerie par 12 et l'artillerie par 4 pièces avec 4 servants chacune (période Empire). Actuellement le catalogue comprend l'Empire, l'Antiquité, la Guerre de Sécession, les guerres coloniales, etc... La cavalerie n'existe que pour l'Empire et la guerre de Crimée, et malheureusement le choix est très limité. Mais avec quelques transformations, il est possible de réaliser à peu près tout. Je ne parlerai pas d'Airfix, dont la qualité s'est dégradée dans une mesure affligeante.

Je vais parler de l'époque Empire, mais les conseils techniques sont valables pour toutes les périodes.

Vous venez donc d'acheter vos figurines. D'emblée, elles ne sont pas toutes utilisables car les attitudes de certaines ne conviennent pas aux formations linéaires. Faites votre tri comme bon vous semblera. Personnellement je n'utilise que les figurines dont l'attitude est dans l'axe du socle (exemple : tireur debout ou à genoux). De cette manière, les socles peuvent être accolés sans que des bras ou des armes débordant malencontreusement du socle viennent gêner la constitution d'une ligne continue.

Actuellement sont disponibles : Français (ligne et grenadiers à pied), Prussiens (en bicorne pré-1806, pouvant servir à faire des Espagnols et certains petits états allemands), Britanniques, Russes (pouvant servir en outre de Suédois, de Nassuviens, de Hollandais, etc...). Russes de la guerre de Crimée (servant à faire de la Landwerh prussienne), Autrichiens, etc...



Quatre stades de peinture. Il est plus rapide de travailler par séries de 20 ou 30 figurines.

Degraissage

Dégrappez vos figurines au moyen d'un scalpel, jamais en les tirant ou en les faisant tourner sur elles-mêmes : vous auriez à retirer les excès de plastique subsistant aux points de coulage. Puis, remplissez une bassine d'eau chaude (pas bouillante) additionnée de détergent pour vaisselle. Placez les figurines dans la bassine et malaxez-les pendant un quart d'heure. Laissez reposer une heure ou deux. Videz l'eau et rincez abondamment les figurines à l'eau chaude. Séchez-les en vrac dans un torchon propre et sec. Les voilà dégraissées et prêtes pour la peinture.

Soclage

Dans la plupart des jeux, les figurines doivent être soclées. Cela tombe bien, parce que sans socle, une figurine ne tient pas debout sur un décor. En outre, le socle permet de les manipuler sans risque pour la peinture. Les socles en carton fort (carton à dessin) font parfaitement l'affaire. C'est une matière assez solide, facile à tailler et bon marché. Il est très important de socler les figurines *individuellement*, quitte à solidariser les socles par la suite s'il le faut (dans ce cas, il suffit de coller les socles sur des bandes de carton type fiche bristol). Le soclage individuel permet de peindre la figurine sans la toucher, ce qui est évidemment primordial.



Comment inventer un Horse Guard? En additionnant Cheval de cuirassier + tête travaillée d'artilleur de la Royal Horse + corps de Scot Grey! Et pour le rangement, voici une armée en 24 tiroirs. Ne jetez pas l'emballage, il sert pour le transport...

Cela étant dit, il s'agit maintenant de coller les figurines sur leurs socles (sauf celles qui doivent subir des transformations et que vous ne collerez qu'à l'issue de celles-ci). Pour cela, croyez-moi, j'ai tout essayé, il n'y a qu'une solution, pas deux ni quatre, mais bien une seule garantissant à la fois solidité et longévité. Prenez de la colle Scotch *rouge* (oui, celle qui coule, et vous verrez l'air surpris des vendeurs quand on leur demande une colle qui coule) et aucune autre (essayez les autres, vous verrez...). Prenez une figurine, posez-la sur le socle et maintenez la dans la position voulue puis laissez couler la colle jusqu'à ce que tout le socle de plastique soit emprisonné dans une gangue de colle. Attention : la colle ne doit pas déborder du socle de carton. Je vous préviens, c'est une opération délicate, mais le résultat est garanti. Par ailleurs, il ne doit pas y avoir de colle entre le socle en plastique et la base en carton. Laissez sécher. Pour les cavaliers, même opération, mais assurez-vous que les points d'ancrage des jambes des chevaux sont également emprisonnés dans la colle.

Si vous souhaitez coller les cavaliers sur leur monture (ce que je conseille), il faudra le faire après mise en peinture, avec de la Super Glue 3 et en prenant soin de râper les points de collage sur le cavalier et le cheval) : le collage est ainsi plus solide. Pour les pièces d'artillerie, les moyeux seront collés à la Super Glue 3. Les 3 points d'appui de la pièce (roues et extrémités des flasques) devront s'enfoncer dans le socle. Pour cela utilisez du Codapac, pas trop épais, que l'on se procure dans les magasins de matériel pour dessin. Creusez les 3 points d'ancrage de façon à ce que la colle forme gangue sur le plastique et sur le socle. Pour les « Aigles », collez les pièces sur les socles « attelés », les socles « en batterie » pouvant être placés au-dessous pendant la partie.

Transformations

Vous souhaitez transformer une figurine, par exemple fabriquer un chevau-léger lancier français. Prenez un lancier polonais et pratiquez une incision en « V » pointe en bas au niveau de la base du cou. Le « V » doit être le plus aigu possible. Retirez la tête (gardez-la, elle pourra servir, par exemple, à faire des fantassins de la Légion de la Vistule sur la base d'un corps de fantassin français de ligne). Prenez ensuite un artilleur à pied britannique. Avant de couper la tête, retirez le tiers avant de la chenille. Arrondissez la nouvelle extrémité et limez la partie arrière pour l'applatir. Puis coupez la tête en pratiquant une incision semblable à la précédente. Rapez les faces résultant des incisions : la colle aura ainsi une prise bien meilleure. Collez enfin la tête sur le corps avec de la Super Glue 3 et laissez sécher. L'incision disparaîtra sous la peinture.

Vous pouvez ainsi créer ce que vous voulez ou presque. Si la coupe de l'habit ne convient pas, faites disparaître les reliefs et détails indésirables (ne rapez pas, coupez plutôt) et peignez par dessus. Si vous pratiquez une incision, arrangez-vous pour entailler en biseau ou mieux, en « V ». N'oubliez pas de raper les faces à encoller, pour que la prise soit meilleure, ce genre de plastique n'est absolument pas poreux et la colle a beaucoup de difficulté à prendre.

Voici quelques exemples de ce qui peut être fait par transformation. Avec un cheval de cuirassier français, un corps de Scot Grey et une tête d'artilleur britannique retouchée, on obtient un Horse Guard (ou Life Guard) de toute beauté. Pour faire un grenadier autrichien, associez un corps de fantassin autrichien avec un bonnet à poil de grenadier français retouché. Les Brunswickois de 1815 s'obtiennent plus difficilement : il faut associer des jambes et une tête de cuirassier français à un corps de lancier polonais (et les basques courtes devront être retouchées au mastic, mais ce n'est pas très solide, ou « oubliées »). Si vous utilisez un corps de fantassin russe de la guerre de Crimée, vous obtiendrez pratiquement n'importe quel soldat en capote avec la tête adéquate. Evidemment, pour faire des Bavarois, on prendra un corps de fantassin français ou russe (sans capote roulée) associé à une tête d'artilleur britannique retouchée. Vous le voyez, les variantes sont nombreuses.

Peinture

La première opération consiste à appliquer une couche de gris clair mat, qui servira de base. Les détails ressortent mieux et cela permet de peindre avec des contrastes utiles. Les peintures seront de préférence mates, posées à raison de 2 couches pour l'habit, la culotte, la coiffure, la robe des chevaux, les pièces d'artillerie, et à la rigueur une seule couche pour tous les détails. Deux couches sont toujours nécessaires pour les couleurs très claires, ne serait-ce que pour couvrir la couche de base. Je conseille vivement les peintures Humbrol qui ne m'ont jamais déçu en 20 ans de modélisme.

Surtout, ne vernissez pas les figurines, c'est très laid ! Par ailleurs, les ors et les argents vont couler, ce qui est insupportable et les blancs vont jaunir à la longue. Bien sûr, à cause des chocs, des manipulations et du temps, la peinture va s'écailler, il faudra en remettre voilà tout. Et s'il est vrai que les retouches sont plus fréquentes que pour des figurines en plomb, ces dernières n'en sont pas exemptes non plus.

Utilisez des pinceaux de bonne qualité : ils vous feront plus d'usage même s'ils coûtent plus cher. En les achetant, assurez-vous en humectant la pointe que vous achetez un bon « pointu » et pas une brosse. Vous aurez besoin d'un n°1 court (détails, galons, passepoils, distinctives, dorures, petit équipement), d'un n°0 (fonds d'uniformes, havresacs, armement), d'un n°2 (robes des chevaux, pièces d'artillerie) et d'un n°8 (socles).

Les socles peuvent être peints en vert sombre (exemple : Humbrol mat n°30) ou saupoudrés de flocage vert. Je préfère la peinture. Cela permet d'inscrire à l'encre de Chine noire, dans un coin du socle, l'identification de l'unité à laquelle appartient le soldat.

Rangement

Voici ma solution, un peu encombrante au goût de certains, mais très pratique. Au rayon bricolage d'un grand magasin, achetez un ensemble de rangement pour petites pièces (vis, clous, chevilles, etc). La marque Raaco fabrique notamment des ensembles métalliques comprenant 24 tiroirs en plastique transparent répartis en 3 colonnes de 8. Les dimensions des tiroirs permettent d'y ranger (selon le standard des « Aigles ») soit 25 fantassins, soit 12 cavaliers lourds, soit encore 10 cavaliers légers. Sur chaque tiroir, collez une étiquette mentionnant l'identité de l'unité et le nombre de figurines. Conservez la boîte d'emballage en carton fort et fixez-y des poignées de transport. Vous pourrez ainsi déplacer votre matériel sans risquer l'ouverture inopinée des tiroirs.

Derniers conseils en vrac

Pour faire des lances (celles de ESCI sont affreuses) et des hampes de drapeaux, procurez-vous en mercerie des aiguilles de 0,8mm de diamètre *(exemple :* marque Sphinx modèle « Modiste »n°8).

Pour faire un drapeau, décalquez votre modèle sur l'original, recto et verso séparés par la hampe. Réduisez le modèle par photocopie aux dimensions voulues. Peignez, découpez et collez les deux faces l'une sur l'autre en emprisonnant la hampe. Avant séchage de la colle, vous pouvez imprimer un mouvement de flottant (notez que le flottant part toujours du point d'attache supérieur à la hampe et va vers le bord inférieur du drapeau).

La peinture reste fragile : manipulez vos figurines par le socle. La peinture s'écaille le plus souvent sur l'armement, la coiffure et la partie inférieure des jambes.

Jean-Baptiste Dreyfus
photos : Yoelle

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

L'AUTRE DIMENSION
Papeterie
Presse
Librairie-Jeux
27 rue de Brunoy-Quincy sous Sénart-(91480)
Tel:69 00 88 48

WARGAMES



7 jours sur 7
Dimanche 8h30 à 13h

J.R.T.M.
Maléfices
Paranoia
RuneQuest
Cthulhu
CHILL
DONJONS & DRAGONS
STORMBRINGER

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

LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

TOUS LES JEUX
SPECIALISTE S.F. et B.D.
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)



Join the Navy !

Le jeu de guerre navale occupe une place à part dans le coeur des wargamers... et de ceux qui ne le sont pas. En effet, qui n'a jamais joué à la bataille navale ? Qui n'a jamais été fasciné par les bâtiments de guerre ? Faites l'expérience auprès de votre entourage : très souvent, des non-wargamers avouent être attirés par de tels jeux.

Cette forme de guerre est, en elle-même, très particulière. La technologie y est reine, au détriment de l'élément humain (on n'y trouve pas de « phases de moral ») et on peut sans hésiter la comparer à la guerre spatiale abondamment dépeinte dans nombre de films ou de romans de S.F. Certains prétendent encore (mais ce point de vue est-il incompatible avec le précédent ?) que ce type d'affrontement est celui qui se rapprocherait le plus des échecs, ou de tout autre jeu stratégique « abstrait ». Sachez enfin que les professionnels militaires de la simulation s'accordent tous à reconnaître que les wargames navals sont, pour ces raisons, par essence les plus réalistes.

Dans le monde contemporain, la mer est le seul « terrain libre », ouvert, où tout le monde s'affronte tous les jours (courses-poursuites, simulacres d'attaques, « gesticulation militaire ») et où des affrontements conventionnels ont le plus de chances de se produire un jour entre les superpuissances. En outre, la stratégie navale partage, avec la stratégie nucléaire le privilège d'être en interaction constante avec la diplomatie. Autant de motifs pour bien comprendre ce wargame mondial qui se joue quotidiennement presque sous nos yeux, et en grandeur nature. Pour cela, la série des « Fleet » me semble particulièrement adaptée. Embarquez-donc et, bon vent !

L.H.

Que ceux qui souhaiteraient aller plus loin se reportent à la bibliographie/wargames in CB N°38. J'ajouterais qu'il faut absolument lire « Octobre Rouge » de Tom Clancy paru chez Albin Michel.



Le vénérable cuirassé New Jersey et l'ultra-moderne croiseur de la classe « Aegis » se ravitaillent mutuellement.

Combat naval moderne et jeux de simulation

Quelques rappels des fondements de l'affrontement naval

Fondements de la stratégie navale

Tout pays possédant une Marine poursuit tout ou partie des objectifs suivants :
— Protection des rivages et côtes
— Protection du trafic maritime
— Projection de puissance (bombardement aérien, troupes amphibies)
— Dissuasion nucléaire (sous-marins lance-missiles).

La simulation navale s'attache souvent au second aspect (thème du convoi) et encore plus au troisième, thème classique de la puissance navale : balayer les escadres ennemies, puis, étape suivante, porter le feu sur le territoire ennemi. L'outil idéal, ici, est le porte-avions.

Caractéristiques des rapports de forces

Trois éléments sont déterminants, aussi bien pour concevoir un jeu que pour y jouer :

● **Les USA sont la puissance maritime dominante** et forment avec les autres pays occidentaux le « bloc océanique » qui, en tout théâtre, surclasse de loin la Marine soviétique de surface. Le « mix » de bâtiments est équilibré et permet aussi bien dans l'Atlantique Nord que dans le Pacifique Ouest de composer des Task Forces multinationales équilibrées. Par exemple :
— deux TF en Méditerranée, comprenant bâtiments US, français, italiens et espagnols, et centrées autour d'un porte-avions US et un français.
— trois TF en Atlantique Nord avec un PA américain et deux porte-aéronefs britanniques.
— une ou deux TF en Océan Indien avec un PA américain et éventuellement un PA français.
— deux ou trois TF dans le Pacifique Ouest, centrées autour d'un PA américain et d'un ou deux bâtiments porte-hélicoptères japonais.
— sur chaque théâtre, deux ou trois Task Groups de bâtiments de surface peuvent être déployées en peu de temps, en plus des TF citées plus haut, ainsi que cinq à dix sous-marins.

Notez que si l'US Navy surclasse ses alliés en nombre de navires, elle n'est majoritaire sur aucun théâtre et dépend totalement, ponctuellement, de la collaboration étroite entre Marines alliées.

● **L'URSS se pose,** selon la tradition géostratégique incarnée par Mahan et Castex, **en challenger de la puissance dominante** (le bloc océanique) comme l'est toujours une « puissance continentale ». En conséquence, l'usage qu'elle fait de la mer n'était que défensif (premier objectif : défense du rivage) à ses débuts ; il est devenu progressivement offensif

Le combat naval contemporain est une matière aussi fascinante que complexe, des affrontements fréquents en donnent un aperçu mais la vision qu'on en a est brouillée par la technicité des explications. Pourtant, les Falklands ou le Golfe Persique prouvent que cette guerre là se déroule en permanence ; que c'est également la seule où ennemis et amis, chaque jour que Dieu fait, s'observent et se narguent sans distinction de frontières ou de territoires, sur un plan libre et sans couleur : la mer. Mais comment simuler ces conflits ? Avant tout, un retour aux sources s'impose.

pour interdire trafic et espace de manoeuvre au bloc occidental (Sea Denial) à l'aide de sous-marins et d'avions d'attaque à long rayon d'action. Désormais, l'apparition de porte-aéronefs, croiseurs nucléaires et bientôt porte-avions nucléaires permet à l'URSS de mener de véritables opérations de projection de puissance contre la terre ou les forces de haute mer occidentale.

L'essence de l'effort maritime soviétique reste cependant défensif, tant pour des raisons géographiques que politiques.

Le déploiement soviétique comparable aux forces occidentales peut être le suivant, en cas de conflit :

— une TF en Méditérranée comprenant éventuellement un porte-aéronefs et moins d'une demi-douzaine de bâtiments de surface.

— deux TF en Atlantique Nord, dont une centrée sur un PA de type Kiev, plus divers TG à vocation anti-sous-marine (ASM).

— un détachement modeste en Océan Indien, composée de deux ou trois bâtiments de combat et divers auxiliaires.

— une ou deux TF dans le Pacifique, dont une centrée autour d'un PA type Kiev.

On peut noter que nulle part l'URSS ne surclasse le « bloc occidental », grâce essentiellement à l'apport allié (anglais, français, italien et japonais) qui constitue sur chaque théâtre la force la plus nombreuse.

● Le dernier élément de ce rapport de force est la composante navale irremplaçable de tous les conflits actuels. Les grandes offensives US contre le Nord-Vietnam ont été à 50 % le fait des appareils de l'US Navy opérant depuis le Golfe de Tonkin ; les Malouines ont été « auto-explicatives » ; les opérations Corporate (US contre Lybie) ont été réglées grâce à la présence d'une TF américaine de trois porte-avions, ayant assuré la couverture aérienne, la suppression des défenses anti-aériennes et le bombardement des objectifs purement militaires. Quant au Tchad à la française, on peut remarquer que le calme lybien a été dû en bonne partie à certain déploiement du Groupe Aéronaval à distance raisonnable de vol de la côte lybienne. Ne parlons pas des évènements du Golfe et remarquons seulement une normalisation discrète des rapports France-Iran.

Des novations récentes

J'ai déjà parlé, dans un CB précédent (n°24), des progrès techniques ayant affecté la guerre navale. Citons-les pour mémoire :

— accroissement des portées (missiles anti-navires : 500 km)

— accroissement des vitesses (missiles anti-aériens : Mach3+)

— accroissement des puissances : un destroyer soviétique moderne dispose de la puissance de feu d'un bâtiment de ligne de la seconde guerre mondiale.

A l'inverse, la capacité à encaisser les coups a plutôt diminué...

Je n'ai pas parlé, cependant, de trois éléments capitaux (qui permettront entre autres de juger quelques jeux).

● La dispersion des théâtres « chauds », le coût des grands bâtiments et le défi soviétique créent une situation nouvelle où le nombre de « capital ships » disponibles sur le champ, en cas de crise ou de conflit, est faible. Un affrontement soudain en Corée et les USA n'ont qu'un PA sur la zone, que la Lybie se réveille au même moment et c'est l'Océan Indien qui est dégarni. Si le Golfe Persique explose à ce moment, l'un des trois théâtres sera vraisemblablement négligé. En dépit de leurs 15 PA, les USA ne peuvent guère qu'en déployer un par zone sans préavis valable (Lybie 1986). Loin est le temps où le passage à l'est de Suez d'un cuirassé anglais rétablissait la primauté navale britannique en Orient.

● Beaucoup s'accordent à reconnaître que le rôle du « capital ship » s'est transmis du porte-avions au sous-marin nucléaire d'attaque (SNA) discret, rapide et brutal. La répartition des rôles est en fait plus subtile : si le SNA semble dominer le conflit ouvert de haute mer (conflit de haute intensité), le porte-avions garde sa prééminence pour la gestion des conflits de basse ou moyenne intensité (des simples « crises » au bas de l'échelle à des conflits du type « Malouines ») et l'action profonde contre la terre.

● Le dernier élément est la révolutionnaire dispersion des moyens offensifs sous la forme du missile de croisière de type Tomahawk. Embarqué à bord de SNA ou de bâtiments de surface (destroyers, croiseurs), il permet dans sa version anti-navire d'attaquer l'ennemi à environ 500 km, et sous sa version d'attaque terrestre conventionnelle, de tirer des objectifs fixes tels que ports, aérodromes, bâtiments, etc... Il peut dans ces deux rôles compléter et même suppléer à l'aviation tactique d'un porte-avions. Une TF américaine moderne n'est plus seulement un PA et son escorte : c'est désormais un PA et plusieurs bâtiments tous capables, à 1000 km de distance, de délivrer un « strike » équivalent à plusieurs bombardiers embarqués, contre un objectif terrestre ennemi.

PUISSANCES COMPARÉES DE SOUS-MARINS D'ATTAQUE U.S. EN 1950, 1970 ET 1990

Capacités	1950	1970	1990
Contre bâtiments marchands	*Moyenne* (si cible pas trop rapide) Torpilles à trajectoire rectiligne Portée 5000 m.	*Très bonne* Torpilles filoguidées Portée 20.000 m.	*Excellente* Torpilles filoguidées (40 km) Missiles Harpoon (100 km) Missiles Tomahawk (500 km)
Contre bâtiments de combat	*Faible à Nulle* (dépend vitesse cible) Torpilles à trajectoire rectiligne Portée 5000 m.	*Bonne* Torpilles filoguidées Portée 20.000 m.	*Excellente* Torpilles filoguidées (40 km) Missiles Harpoon (100 km) Missiles Tomahawk (500 km)
Contre sous-marins	*Nulle*	*Très bonne* Torpilles filoguidées Portée 10.000 m. Missile à charge nucléaire Portée 50.000 m.	*Excellente* Torpilles filoguidées Portée 30.000 m.
Contre la terre (conventionnel)	*Nulle*	*Nulle*	*Bonne* Missiles conventionnels Tomahawk Portée 1000 km.
Contre la terre (nucléaire)	*Nulle*	*Nulle*	*Bonne* Missiles Tomahawk Portée 1000 km.

Conclusion

Voilà développés quelques fils conducteurs qui permettent d'essayer de « lire » le combat naval moderne et d'évaluer respectivement les jeux du marché.. Ils servent également de références pour l'article suivant, étudiant la série « Fleet » de Victory Games. En attendant, potassez donc :

— *Stratégie navale du présent* (Amiral Lacoste)

— *Flottes de combat 88* (Labayle-Couhat/ Emom-600F !)

— *Octobre rouge* et *Tempête rouge* (Tom Clancy-Albin Michel)

On peut imaginer une biographie plus complète mais à chacun ses choix et surtout ses moyens, détailler devient hélas coûteux comme le savent mes finances... Mais si vous insistez...

Hervé Hatt

Sixth, Second, Seventh Fleet,

les trois frères



1985, 86 et 87 ont vu paraître successivement trois remarquables wargames navals contemporains : les illustres 6th, 2nd, et enfin 7th Fleet (respectivement 6ème, 2ème et 7ème Flottes). Remarquables succès aux U.S.A, encensés par la critique (ce qui est rare), populaires en France presque autant que Gulf Strike « The Beast », il était temps que CB s'intéresse à ce trio qui fait le tour du monde et offre une rare vision planétaire à l'échelle... du combat tactique !

Trois frères

La parution de *Sixth Fleet* aux U.S.A. en 1985 combla un vide existentiel affligeant : l'absence de wargame naval contemporain sérieux. Les glapissements inquiétants du colonel Kaddafi, les troubles libanais et l'instabilité chronique de la région faisaient, depuis 1945, un sort mouvementé à la Sixième Flotte de l'US Navy, en charge de la Méditerranée. Avec à-propos, c'est ce théâtre que choisit Victory Games. Cette première salve ayant touché au but, les auteurs enchaînèrent avec un théâtre totalement différent mais non moins l'objet de discussions expertes : l'Atlantique Nord et la Mer de Norvège. Et comme dans les meilleures aventures cinématographiques à répétition, les deux frères virent naître un troisième : *Seventh Fleet*, s'attaquant au théâtre du « troisième millénaire », qui promet des lendemains qui déchantent pour l'Europe : le Pacifique.

Ces trois jeux ont en commun divers éléments, en plus d'utiliser le même système de règles, de carte et de pions :

— ils sont excellents,

— et seuls sur leur créneau (mis à part quelques bricolages exotiques).

Attention : il n'est pas question de traiter aujourd'hui du combat « trois-dimensions ». Seul passe sur le grill le combat aéronaval, *Gulf Strike* est donc hors jeu dès maintenant.

Force est de constater que les seules actions militaires entreprises par nos pays civilisés, en ces temps difficiles, sont à base de Marine et d'Aéronavale -exception faite du Tchad. Falklands, Liban, Golfe : les exemples ne manquent pas. Alors, suivez le mouvement : embarquez avec les *Fleet !*

Les trois boîtes deviennent d'autant plus intéressantes que l'ensemble des théâtres maritimes mondiaux commence à être couvert. Que l'on joue aux trois jeux en séquence ou simultanément -ce qui requiert place, temps et adaptation des règles-, on dispose d'une idée d'ensemble unique et extraordinaire de la géographie de ces zones, des rapports de forces, des déploiements militaires, des conflits potentiels et des éléments clés qu'y gouverneraient les combats. D'où une remarque fort importante : *Fleet* est le seul système à ma connaissance, où une vision planétaire des zones de conflits, et de leur déroulement, est réalisée, en conjonction avec une échelle de représentation tactique : bâtiments individuels, escadrons d'avions.

Si *Gulf Strike* est remarquable par sa profondeur sur un théâtre donné, les *Fleet* sont l'apothéose de la largeur et donnent une idée complète, tactique et stratégique, de l'affrontement naval planétaire. Ouf !

Sixth Fleet : un jeu génial mais simpliste

Présentant sur deux cartes papier l'ensemble du théâtre méditerranéen, *Sixth Fleet* propose l'ordre de bataille de toutes le nations riveraines ou présentes sur zone. L'U.S. Navy avec sa Sixième Flotte parade avec son porte-avions, de nombreux escorteurs, quelques sous-marins et divers amphibies et ravitailleurs. Elle ne peut cependant s'occuper que d'une chose à la fois et dans l'attente d'une autre Task Force de porte-avions, la 6ème Flotte reste vulnérable et d'une puissance mesurée. L'URSS reste l'ennemie principale, son déploiement initial est assez significatif, notamment en sous-marins et avions d'attaque. Sa flotte de surface assez isolée a intérêt à se concentrer, à se limiter à des adversaires raisonnables (comme Israël) ou à rester sous la couverture aérienne de ses chasseurs à terre. Pour le reste : là réside le charme de *Sixth Fleet*. Une myriade de pays volages et enquiquinants composent le paysage.

De la France avec son porte-avions *Foch*, son escorte et ses sous-marins, à la Lybie avec quelques bâtiments et surtout de nombreux avions, la palette est complète, suffisante en tout cas pour que les Alliés changent de camp d'une partie à l'autre, ou même se retirent en cours de partie. Scénarios multiples, guère la peine de se fatiguer pour en imaginer de nouveaux.

Le système de jeu lui-même est remarquable de fluidité. Chaque journée commence par diverses phases d'arrivée de renforts, d'invasion terrestre et surtout de reconnaissance aérienne. Se succèdent ensuite trois tours tactiques de huit heures chacuns durant lesquels bougent et combattent bâtiments et avions. Selon le scénario choisi, le vainqueur aura coulé davantage de bâtiments ennemis qu'occupé de points névralgiques tels Beyrouth, Gibraltar ou Malte. Dans certains scénarios, la victoire US dépendra des tonnes de bombes larguées sur Tripoli. Diverses règles avancées donnent une géométrie variable au jeu ; si l'on peut éviter le nucléaire tactique qui ne fait pas dans la dentelle, on ne peut se passer de la logistique qui change résolument la face des choses et oblige à respecter deux sains principes de la guerre : économie des moyens et concentration des forces.

Sans entrer dans le détail technique, on peut souligner l'intéressant système de détection, qui se distingue par sa simplicité exagérée :
— Durant la phase de reconnaissance aérienne (une fois tous les trois tours tactiques de huit heures soit une fois par 24 heures), chaque pion d'appareils de patrouille maritime peut détecter deux unités ou TF de surface, ou un sous-marin.
— Durant les tours tactiques, tout bâtiment ou sous-marin adjacent à une unité ennemie ou ayant ouvert le feu, est détecté.
En définitive, *Sixth Fleet* se présente comme un jeu particulièrement pédagogique et amusant, mais victime de graves déficiences. Brèvement résumées, elles sont :
— Une détermination de la supériorité aérienne dans chaque zone trop aléatoire et aux conséquences sérieuses.
— Une détection trop facile des bâtiments de surface (2 TF par pion de patrouille maritime) et franchement scandaleux des sous-marins, véritable gibier impuissant dans le jeu.
— Des règles de mouvement gênantes pour les unités aériennes, franchissant toutes les frontières sans égard pour les interceptions et missiles de défense aérienne des pays survolés (absents du jeu...).
— Une « courbe de réponse » trop plate de la table des résultats de combat, qui ne simule guère les effets de saturation que l'on obtient en tirant huit missiles au lieu de quatre.
— Différents types de combats trop schématiques, pas de véritables missiles de croisière, quasi-impossibilité de neutraliser une base aérienne ou un port, efficacité excessive des missiles de défense aérienne contre les SSM à vol rasant...
— Un traitement pour le moins statique des opérations amphibies, consistant seulement à « entasser » les troupes.
Les faiblesses sont légion, elles sont probablement dues à la relative méconnaissance des auteurs des réalités du combat naval. Si nombre de professionnels s'accordent à dire qu'un sous-marin d'attaque peut ravager sérieusement une formation de bâtiments de surface, rien dans *Sixth Fleet* ne permet de le simuler. Le mieux que puisse tenter un sous-marin soviétique contre une TF de porte-avions US est d'endommager un escorteur, ou un bâtiment logistique (habile). Là, je crains que le jeu ne pêche sérieusement. Ces réserves mises à part, *Sixth Fleet* est remarquable par le théâtre qu'il décrit et les forces qu'il illustre. Ses dignes successeurs vont s'employer à corriger ses errements.

Second Fleet, règlement de compte à OK Corral

Les premières opérations sont frappantes : dépliez la carte, vous découvrez une vaste étendue bleue bordée, bien loin, de côtes escarpées ; posez les pions et le duel commence. La Méditerranée et ses subtilités byzantines sont oubliées, point de finasseries laborieuses et de prises en tenaille d'un bout à l'autre du vieux bassin. Dans *Second Fleet*, les bons sont en bas et les méchants en haut. Les hordes barbares déferlent de Mourmansk pour écumer l'Atlantique Nord, écrasant au passage quelques courageuses résistances désespérées (Norvège). Seuls les Anglais usent l'Ours soviétique avec ténacité, grâce à d'irremplaçables SSN et une foule de bâtiments de surface courant sus aux sous-marins. Il y a quelque chose de suranné, de flamboyant, aussi, dans ce théâtre : deux flottes qui montent en puissance, se lancent à l'assaut et se matraquent ; l'une des deux encaisse et plie bagage. Si le Soviétique se laisse aller à quelque affrontement titanesque près de l'Islande, il y laissera sans doute toute sa flotte de surface et nombre de sous-marins ; l'OTAN est vraiment trop fort et ses ressources inépuisables. Même si le théâtre se prête, par son manichéïsme, à la bataille rangée, il faut l'éviter.
Vous qui ne connaissez pas *2nd Fleet*, une explication s'impose. Le théâtre est un quadrilatère dont les coins sont : le nord-est du Groënland, la presqu'île soviétique de Kola (Mourmansk), la Grande-Bretagne, la pointe sud du Groënland. La carte comprend donc ce gigantesque couloir coincé entre Groënland et Norvège, coupé en deux par l'Islande en son milieu. C'est là le point de passage obligé de la Marine soviétique partant de ses bases de Mourmansk vers l'Atlantique, dont le nord occupe le sud de la carte. Point-clé de la stratégie maritime de l'OTAN, cette vaste mer de Norvège est le point-clé en cas de tout conflit pour :
— le contrôle de la Norvège
— le verrouillage par le nord de la Grande-Bretagne
— l'interdiction ou non de tout trafic atlantique.
L'axe stratégique est la ligne Groënland-Islande-Grande-Bretagne et les plans de l'OTAN comportent un verrouillage de cet axe assez resserré à l'aide d'avions de patrouille maritime, sous-marins d'attaque et mines « intelligentes » (absentes de *Second Fleet*).
Les stratèges navals occidentaux estiment en effet que la « nasse » G-I-UK est le seul moyen préventif pour user au passage les forces soviétiques, bien plus difficiles à traquer ensuite dès qu'elles ont atteint les grands espaces profonds de l'Atlantique.
Ce bref tableau étant tracé, *Second Fleet* met aux prises les hordes soviétiques, guère menaçantes en bâtiments de surface mais autrement plus sérieuses en sous-marins et avions d'attaque à tous rayons d'action. Les trois niveaux de déploiement verront tout ou partie de la flotte à quai à Mourmansk ou au contraire en déploiement opérationnel en Atlantique ou en mer de Norvège. Les distances étant énormes et les capacités d'usure de l'OTAN significatives (barrages de SSN— reconnaissances de patrouilles maritimes), les Soviétiques ont intérêt à avoir autant de S/M sur zone que possible. Les forces de l'OTAN sont quant à elles peu nombreuses en début de partie, en tout cas peu offensives car pauvres en avions d'attaque... et il faut attendre de longues journées

Il n'y a qu'un Dieu : Poseïdon. L'US Navy est son église et Mahan est son prophète.

Proverbe de la Marine américaine.

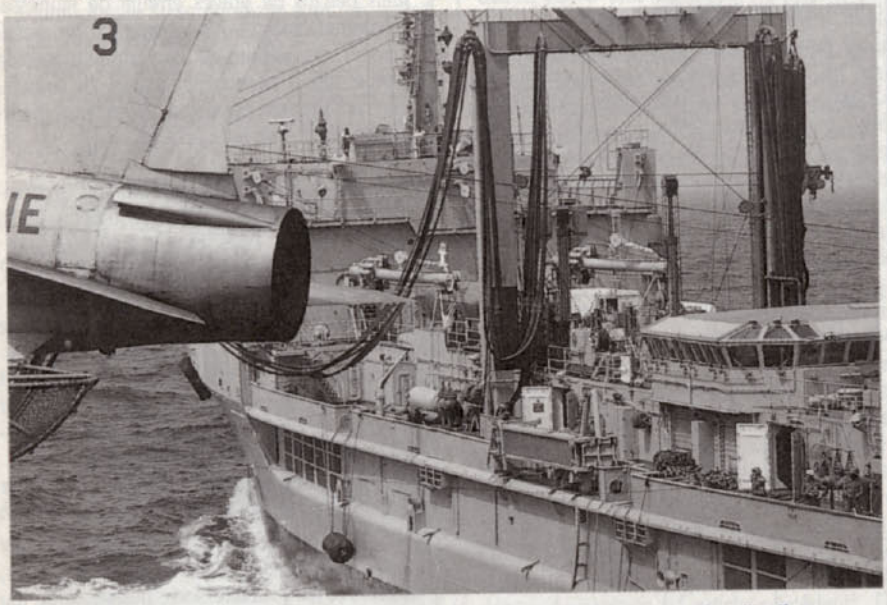


Photo : Hervé Hatt.

Ravitaillement à la mer... ou de l'importance de la logistique (et des règles optionelles !).

*Alfred T. Mahan : Amiral américain mort en 1914. Certainement le plus grand théoricien naval de tous les temps.

avant qu'un porte-avions US montre le bout de son nez. La partie s'achemine ensuite vers une guerre d'usure... mais le but de cet article n'est pas de vous conseiller les tactiques à employer. Pour ce qui est des règles, la situation s'améliore. La détection est plus difficile car chaque pion de patrouille maritime (Patmar) ne peut « marquer » qu'une TF à la fois (au lieu de deux dans *6th Fleet),* ou tenter de détecter un S/M. Il dispose pour cela d'une table qui lui indique, en recoupant un jet de dé et les caractéristiques du S/M traqué, le succès ou non de la recherche. Une subtile distinction est établie entre la détection stratégique (par patrouille maritime aérienne) qui « marque » son gibier durant toute la journée (3 tours tactiques) et la détection tactique par bâtiment ou sous-marin, à durée limitée et remise en cause chaque tour tactique. En simulant ainsi finement la permanence de surveillance de zone que permettent les avions de patrouille maritime, *Second Fleet* gagne du galon. Divers atouts fondamentaux, comme les règles d'attaque des bases et ports, gomment les plus graves travers de *6th Fleet* et font de *2nd Fleet* un jeu excellent tant par l'importance et l'originalité de son thème, que par la justesse de ses règles. Néanmoins, les sous-marins restent sous-évalués.

Seventh Fleet : Le Retour des Petits Hommes Jaunes

Le théâtre est inconnu du joueur français, sauf s'il a joué à *Pacific War.* Le bout du monde se déplie devant vos yeux et vous comprenez le gigantisme de la Guerre du Pacifique : la table qui contenait *6th Fleet* ou *2nd Fleet* en jeu de campagne ne suffit plus pour les papiers de *7th Fleet.* VG a même inventé l'hexagone déformé pour comprimer les distances et représenter tout ce qui compte dans le Pacifique Ouest. Au nord, la mer d'Okhotsk et les extrêmes froidures sibériennes, au centre le Japon et la Corée, au sud les Philipinnes.

Les sujets brillants auront déjà reconnu les théâtres du troisième millénaire, cette aire politique et économique majeure des années à venir. L'URSS comme puissance riveraine, le Japon, et bientôt la Chine, en puissances industrielles importantes, une couronne de nouveaux pays industriels tels Corée du Sud et Taïwan : le futur centre de gravité de la planète face à notre Europe aux anciens parapets. La carte dépliée et les premiers pions mis en place définissent la géographie et l'équilibre des forces. L'US Navy est présente mais le rôle de la Marine japonaise est déterminant ; cette dernière est, sur zone, et pour de nombreux tours en cas de conflit, la plus puissante force navale occidentale.

Les sources de conflit, elles, ne font pas défaut : agitations et évènements aux Philippines, troubles en Corée du Sud, nouvel affrontement Nord-Sud sur la même péninsule, conflit Chine populaire-Taïwan et antagonismes sino-vietnamiens.

L'évolution des règles se poursuit dans le bon sens et les diverses améliorations finissent par gommer les défauts les plus criards. Je retiens trois grandes catégories :

● **Détection :** la table de détection des S/M a inversé les colonnes SS (diesel)/SM (nucléaire). Erreur type ou changement volontaire, mystère, mais chaque version a ses pour et ses contre... En tout cas, le repérage des S/M est encore plus difficile car toute détection automatique est supprimée. Désormais, tirs par un sous-marin ou proximité d'une TF ne donneront lieu qu'à une *tentative* de détection. On peut désormais envisager de torpiller un bâtiment et de rester invisible et inaudible. Dans le même temps, les déplacements de S/M à grande vitesse ne s'accompagnent plus nécessairement d'une détection automatique.

● **Combats :** quantité de détails introduisent les missiles anti-navire à vol rasant, les missiles de défense aérienne à longue portée et surtout les missiles de croisière contre la terre, bénéficiant d'un traitement spécifique, et bien plus dangereux que dans *6th Fleet* et *2nd Fleet.* Ajoutez-y un zeste de combat aérien remodelé, un doigt de guerre électronique rendue à sa juste valeur et réhaussez d'un trait de difficulté accrue pour la lutte anti-sous-marine : le cocktail de choc 7F s'approche du grand classique.

● **Règles spécifiques :** pêle-mêle, une simplification radicale des règles de contrôle des hexagones terrestres, une moindre mobilité des avions d'une base à l'autre, des détails de logistique et des gadgets tels l'introduction de la torpille soviétique à détection de sillage... en voilà trop, du bon certes mais qu'il faut adapter aux jeux précédents. Un standard, que diable !

Trois frères : quel tableau d'ensemble ?

Sixth Fleet, on l'a vu, est le débutant génial mais perclus de graves erreurs de jeunesse. *Second* et *Seventh Fleet* gomment progressivement ces défauts et l'on aboutit avec le dernier titre à un excellent niveau de simultation, notamment pour le détail tactique pourtant si rare à une telle échelle.

Faisons maintenant le test de validité.

L'article, pages précédentes, traitant du combat naval moderne a dégagé quelques traits caractéristiques des conditions actuelles : comment les *Fleet* simulent-ils ces éléments ? Faible nombre des « capital ships » sur zone : la remarquable précision des calendriers de déploiement des trois jeux démontre parfaitement que peu de bâtiments importants sont immédiatement disponibles pour un conflit donné... Vu le grand nombre de conflits potentiels et leur répartition géographique.

● **Importance du sous-marin nucléaire d'attaque :** c'est seulement avec *Seventh Fleet* que l'on parvient à un niveau raisonnable de simulation. Détections toujours aléatoires, excellente survivabilité, forte puissance de feu instantanée : encore un petit effort, et le quatrième titre de la série parviendra au sommet ! Notez que le S/M ne peut être véritablement simulé qu'avec arbitre et jeu en aveugle.

● **Dispersion des capacités offensives :** le troisième critère de « simulation saine et valable » est rempli par *Seventh Fleet,* mais non par ses prédecesseurs. La règle spécifique concernant les missiles de croisière leur permet enfin de seconder ou même de remplacer l'aviation tactique dans son rôle de bombardement ; destroyers et SSN américains acquièrent ainsi une capacité redoutable que les deux premiers titres ne simulent guère... ou si peu pour *Second Fleet.*

Caractéristiques des jeux disponibles

	Théâtre	*Thème*	*Illustration des rapports de force*	*Composantes du conflit*	*Simulation des novations*	*Accroissement des performances*	*Dispersion des atouts*	*Prééminence du S.N.A.*	*Dispersion des capacités offensives (cruise missiles)*
Gulf Strike 1ère éd.	Golfe/ Océan Indien	1 2 3	Précison moyenne	3D	Mauvaise/ abstraite	Mauvais	Bon	Moyen	Mauvais
Aegan Strike	Méditerranée	1 2 3	Précison moyenne	3D	Moyenne/ abstraite	Moyen	Bon	Moyen	Moyen
Sixth Fleet	Méditerranée	1 2 3	Excellente sur zone	Naval Aérien	Moyenne	Bon	Excellent	Mauvais	Mauvais
Second Fleet	Atlantique Nord	1, 2 3, 4	Excellente sur zone	Naval Aérien	Bonne	Bon	Excellent	Moyen	Moyen
Seventh Fleet	Pacifique Ouest	1 2 3	Excellente sur zone	Naval Aérien	Très bonne	Très bon	Excellent	Bon	Bon
Fleet (ensemble)		1 2 3	Remarquable	Naval Aérien	Très bonne (au standard 7th Fleet)	Très bon	Imbattable	Bon	Bon
Harpoon	Tous	1, 2 3, 4	Néant	Naval (aérien en auxiliaire)	Imbattable	Imbattable	Néant	Imbattable	Imbattable

L'idéal serait de jouer à la fois un "Fleet" mondial pour la compréhension géostratégique et un Harpoon détaillé (affrontement ponctuel) pour assimiler technicité et novation...

Colonne Thème, légendes:
1: Protection des rivages et côtes
2: Protection du trafic maritime
3: Protection de puissance
4: Dissuasion nucléaire

Les trois Fleet et l'US Navy

Un regard d'ensemble : tout d'abord si vous avez l'audace, la place et le temps de vous lancer dans une partie simultanée des trois *Fleet*, vous jouerez à un jeu sur lesquel le soleil ne se couche jamais... à l'échelle tactique. Pas stratégique, pas opérationnelle : tactique. Un pion pour un bateau, et la partie recouvre les trois théâtres principaux de la planète. J'entends certains hurler : et l'Océan Indien ? Théâtre de conflits, certes, mais bien loin des ports et bases soviétiques qui n'y ont aucun bâtiment de grande taille (contrairement à ce que montre *Gulf Strike)*. Si de grands bâtiments de combat s'affrontent, ce sera en Atlantique Nord ou dans le Pacifique, pas dans le Golfe qui n'en reste pas moins explosif en matière d'aviation tactique ou d'unités de taille plus modeste. Prenez les *Fleet* pour ce qu'ils sont : la meilleure leçon de géopolitique de ces dernières années, et de géographie également... Qui plus est, vous avez le droit de vous amuser...

Mission et stratégie

Il serait dommage de manipuler tant de pions sans examiner les missions et la stratégie qui les animent. Les notices explicatives contenues dans chaque livret de règles sont fort intéressantes, mais elles sont trois et n'offrent donc pas de vue d'ensemble. Tentons-la.

● **Les missions de l'US Navy.** La finalité de la Marine américaine, en temps de paix, est des plus simples : être un outil de la diplomatie et de l'action extérieure. De la simple présence aux opérations amphibies, la Marine est des trois armées celle qui se prête le mieux aux subtiles graduations diplomatiques. De tous les signes possibles, l'appareillage d'un porte-avions est le plus significatif ; transférer une escadre de B-52 du Dakota à Okinawa n'affole personne même si, du coup, l'Iran est à portée ; faire croiser ostensiblement un Task Group de porte-avions au large des côtes de ce cher pays a un retentissement bien supérieur et bien visible. Ces missions deviennent plus floues lorsque le gouvernement américain n'accorde pas à ses bâtiments déployés, les mêmes consignes d'engagement que leurs adversaires potentiels sur zone ; voilà tout le problème du *Stark* et celui plus général des règles d'engagement ou consignes d'ouverture du feu communiquées secrètement à chaque commandant de force et d'unité. Quand et comment tirer en situation de crise ? Permettez une autodéfense préventive à vos bâtiments et tôt ou tard, vous abattrez un avion civil ; prescrivez d'attendre un tir ennemi confirmé et vous risquez deux AM-39 et trente-sept marins tués... Le temps de guerre résoud tout. Soudain, l'ensemble de ces problèmes et les missions de l'US Navy sont celles de toute Marine océanique (cf article précédent). En soulignant un point : l'US Navy a un rôle planétaire et sa mission en combat passe par l'acquisition mondiale de la supériorité maritime, pour permettre ensuite trafic fluide (Atlantique Nord, Pacifique) et opérations amphibies.

● **La stratégie de l'US Navy.** Je ne soulignerai que deux points : l'actuelle monostratégie de l'US Navy axée sur un conflit potentiel, et son manque de toute stratégie pour tous les conflits réels, en cours, passés ou prévisibles. Ce conflit potentiel est l'affrontement OTAN-Pacte de Varsovie ; la stratégie US est dénommée Maritime Strategy et consiste schématiquement en un engagement rapide et violent en Atlantique Nord, mers de Norvège et de Barentz, par trois phases :

Phase I : montée des groupes de sous-marins nucléaires d'attaque en mers de Norvège et de Barentz. Opérations anti-sous-marines offensives destinées à nettoyer le chemin pour la phase II.

Phase II : monter des Task Groups de porte-avions (trois ou quatre). Engagement et destruction des forces maritimes soviétiques.

Phase III : attaque des ports et aérodromes de la presqu'île de Kola par les appareils des porte-avions et des missiles de croisière à charge conventionnelle.

Le fondement de cette stratégie est le désir américain de prendre l'initiative dès le début du conflit, et d'éviter l'engagement défensif près des vulnérables convois de l'Atlantique Nord. Malheureusement, ce conflit là, s'il est le plus grave, est encore le moins fréquent ; Vietnam, Lybie, Liban et Golfe Persique sont des conflits bien réels et l'US Navy les a abordés sans aucune stratégie ou du moins principe d'action. L'exemple du Golfe Persique et des mines a été pour tous l'amère expérience de l'inadaptation d'une « stratégie lourde » face à un ennemi bien défini, à une menace floue, parfois anonyme, sans consignes d'ouverture du feu préventif.

Conclusion

De tous les *Fleet, 2nd Fleet* retrace parfaitement l'application de la Maritime Strategy américaine, et ce d'autant mieux qu'une situation larvée de crise y est peu probable. *Sixth Fleet* et *Seventh Fleet,* à l'inverse, par les théâtres morcelés qu'ils représentent, simulent difficilement les situations de crise qui sont pourtant probables. Ces deux jeux ne simulent que des conflits « ouverts » où l'ennemi est désigné, l'erreur impossible et la « bavure » inimaginable. Je me suis extasié tout à l'heure sur la « performance » technique de simulation ; il faut maintenant ouvrir les yeux et reconnaître que si le « conflit de basse intensité », la « situation de crise », la « tension permanente » remplaçent nombre de conflits traditionnels d'antan et deviennent le champ d'action habituel des forces maritimes, ni *Sixth Fleet,* ni *Seventh Fleet* ne simulent cela. C'est même la limitation fondamentale du wargame contemporain. Elle est énorme...

Hervé Hatt

Réponse à Frank Stora

Dans une Tête d'Affiche précédente (CB N°44), Frank Stora présente rapidement 2nd Fleet et 7th Fleet. Il souligne néanmoins un point qui m'apparait faux... je le relève d'autant plus que la Marine Nationale en est le sujet !

Il s'étonne de l'absence de bâtiments français dans 2nd Fleet. Ceci est fort compréhensible dans l'esprit du jeu car l'escadre française de l'Atlantique, assez réduite en comparaison de l'escadre de la Méditerranée, n'a pas réellement pour mission d'intervenir dans l'Atlantique Nord. Golfe de Gascogne, routes africaines ou protection des sous-marins nucléaires lanceurs d'engins, telles sont les missions probables de l'escadre de l'Atlantique ; rien de tout cela ne rentre dans le cadre de 2nd Fleet. Enfin, la présence d'une seule moitié de la Flotte française, dans 6th Fleet, s'explique par l'indisponibilité « tournante » d'une partie de la Flotte, en réparation ou entretien. Par ailleurs, la Marine ne dispose pas d'assez d'avions pour armer les deux porte-avions en version « groupe aérien complet »...

Pour terminer, si 6th Fleet propose le théâtre le plus familier, 2nd Fleet propose de meilleures règles et des stratégies plus « échecs » et 7th Fleet d'excellentes règles et un théâtre résolument génial. Enfin, si nombre de civils croient bien séant d'utiliser le vocable « royale » en parlant de la Marine, vous n'entendrez pas ce surnom dans la bouche d'un marin...

Hervé Hatt



Photo : Hervé Hatt.

Sur le pont du Clémenceau... ou de l'importance de l'aviation dans la guerre navale moderne.

UN SCENARIO 6th Fleet CASUS BELLI

Opération Minotaure

Mesures de rétorsion contre la Lybie



Photo : Herve

Catapultage d'un F8E Crusader.

Les combats autour de Ouadi-Doum sont de plus en plus désordonnés, et l'entrée en lice de deux nouvelles colonnes motorisées du Colonel Kaddafi, à peine une semaine après les élections législatives françaises, a complètement débordé les faibles unités tchadiennes. En dépit de comptes rendus confus, il apparaît que les débris du front tchadien refluent vers le sud en ordre dispersé. A Paris, on déplore discrètement la « perte de contact » avec une dizaine « d'instructeurs » du 11e Choc.

L'envoi précipité, sous les bons auspices du Ministre de la Défense nouvellement nommé, d'un contingent d'infanterie de Marine à N'Djamena, coïncide, par une malchance incroyable, avec l'attaque surprise de l'aéroport par quatre *Tu-22* lybiens. Un *Tupolev* est détruit par un *Mirage F-1* mais deux *Transall* chargés de troupes explosent sous les bombes cinq minutes après leur atterrissage : 25 morts et douze blessés français précipitent le Président à décider une riposte d'envergure. Celle-ci, menée par huit *Jaguar* de la 11e Escadre sur Ouadi-Doum, tourne au vinaigre quand deux appareils sont abattus et leurs pilotes tués par des *Sam-13* dont on ignorait la présence.

En conséquence, le Chef d'Etat-Major des Armées ordonne à l'Amiral commandant en chef pour la Méditerranée de faire appareiller le Groupe Aéronaval en direction de la Lybie. Dénommée Minotaure, l'opération est menée par le Contre-Amiral commandant l'Aviation Embarquée et le Groupe des Porte-Avions, dont le *Foch* arbore la marque. Le P.A. prend la mer avec un groupe aérien renforcé, composé de la moitié de la flottille 12F *(F8E Crusader)*, de la flottille 11F renforcée d'éléments de la 17F *(Super-Etendard)*, d'une flottille d'*Alizé* modernisés (6F), et d'un panachage d'hélicoptères *Super Frelon, Lynx* et *Alouette III*. L'escorte du *Foch* se compose de la frégate lance-missiles *Suffren*, de la toute récente corvette anti-aérienne *Cassard* et des corvettes anti-sous-marines *Dupleix* et *Montcalm*. Deux A69, les *Moulin* et *Drogou*, réaliseront l'éclairage de la force navale et participeront à la lutte anti-surface. Trois sous-marins, la *Daphné*, l'*Agosta* et le *Rubis* (ces deux derniers récemment équipés d'Exocet lançables en plongée, les SM39) feront écran sur l'avant du Task Group.

La Force Aéronavale, dénommée TG 450.1, à peine à la mer, reçoit l'ordre de bombarder les installations portuaires et militaires lybiennes car les premières unités lybiennes arrivent devant N'Djamena... Sur les côtes, avions et bâtiments s'apprêtent à attaquer la force française.

Règles spéciales

1. Pas d'utilisation des mines.
2. Mouvements restreints à la mer Tyrrhénienne et à la Méditerranée Centrale.
3. Aucune unité aérienne ne peut survoler aucun pays autre que France et Lybie.
4. Bâtiments et S/M français et lybiens ne peuvent finir leur mouvement que dans des bases de leur nationalité. Benghazi est ici lybienne.
5. La corvette *Cassard* est représentée par le pion Brezé. Ses valeurs sont : 4 en déplacement, -3 en résistance, 2/8 en SSM, 4/4 en anti-air, 1 en ASW.
6. Les sous-marins *Agosta* et *Rubis* ont une valeur de 2/9 en SSM avec une capacité de une salve.
7. Les sous-marins lybiens subissent une pénalité de 1 (rajouté au dé de l'assaillant) lorsqu'ils sont attaqués en ASW bruyants...
8. Chaque attaque aérienne menée par des *Super-Etendard* n'a qu'une chance sur six d'être interceptée par chaque CAP lybienne à portée (lancer le dé). Cela simule le profil bas et rapide de l'attaque.
9. Aucune unité de surface n'est automatiquement détectée durant le jeu, contrairement aux règles spéciales 5 du scénario 6 de Sixth Fleet.

Placement initial des unités

FRANCE

— **Navires :** *Foch* (CV) 1822, *Suffren* (DD) 1822, *Cassard* (DD) 1822, *Dupleix* (DD) 1822, *Montcalm* (DD) 1822, *Moulin* (FF) 1523, *Drogou* (FF) 1421, *Daphné* (SS) 1520, *Agosta* (SS) 1723, *Rubis* (SN) 1129.

— **Avions :** *Sup* (ATK)x2 du Foch, *F8, ALZ, ATL* (RCN)x2 à Nîmes.

LYBIE

— **Navires :** *Ajawr* (FF) 0523 Tripoli, *PCS 1* (PC) 0523 Tripoli, *PCS 4* (PC) 0431 Benghazi, *PCS 5* (PC) 0431 Benghazi, *PCS 3* (PC) 0335 Darnah, *Fateh* (SS) 0523, *Albdr* (SS) 0624.

— **Avions :** *M23* (INT) Tripoli, *S20* (ATK) Tripoli, *M23* (INT) Benghazi, *S20* (ATK) Benghazi.

Durée de la partie

9 tours de jeu (3 jours).

Conditions de victoire

Le joueur français doit infliger un maximum de dégâts au joueur lybien dans les trois jours impartis tout en en subissant un minimum :

- Chaque dommage (hit) par bombardement aérien sur Benghazi et Darnah (mais pas Tripoli) vaut dix points de victoire pour le premier dommage, huit pour le second, six pour le troisième, etc...
- Chaque unité lybienne détruite vaut :
  - 2 points par unité aérienne
  - 3 points par sous-marin
  - 4 points par PC
  - 5 points pour la frégate
- Chaque unité française détruite vaut, pour le Lybien :
  - 2 points par unité aérienne
  - 5 points par aviso (FF)
  - 5 points par sous-marin
  - 7 points par DD
  - 100 points pour le porte-avions...

L'endommagement seul (encaissement de hits sans destruction complète) d'un bâtiment ne vaut qu'un point, celui du *Foch* vaut 20 points.

- Le plus fort total gagne. De toute façon, les joueurs se rendront compte (sans décompte...) du véritable vainqueur.

Les points de victoire sont médiatiques et non militaires.

Règles exceptionnelles

Avant chaque attaque aérienne contre le territoire lybien, lancer un dé. Sur un résultat de 1, les services secrets lybiens parviennent à être mis au courant du raid... La défense aérienne est prévenue, les CAP lybiennes ont 1 chance sur 2 d'intercepter et les défenses anti-aériennes sont doublées.

Hervé Hatt

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE - TETE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.



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



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

JG DIFFUSION



FIGURINES
(Essex, Dixon, Ral Partha...)
JEUX DE ROLE
JEUX DE SOCIETE
WARGAMES
CASSE-TETE
PUZZLES...



RELAIS JEUX DESCARTES

6, RUE MEISSONIER - 75017 PARIS
Tél. : (1) 42.27.50.09
Métro Wagram - Tous les jours de 10 h à 19 h, sauf le dimanche

Le plan d'opérations



« Mais Buckner, suppose qu'ils tirent un six... » (Document The Wargamer)

Dans le précédent numéro, J.B Dreyfus nous expliquait par l'exemple en quoi doit consister une véritable planification, celle d'une opération offensive en l'occurence. Il nous livre ici les principes généraux de la planification, sa « philosophie », son « essence » en quelque sorte, applicable par conséquent dans tous les types d'opérations (défense, etc...).

Le plan est probablement le point crucial d'une partie et celui que les joueurs méconnaissent le plus. Beaucoup commencent une partie sans avoir la moindre idée de ce qu'ils vont faire, sans plan défini, sans ligne de conduite. Ils partent à l'aventure, guettant le moment opportun pour une action limitée et sans résultat décisif. L'absence de plan mène à l'improvisation, aux hésitations et au manque de suite dans les opérations. *« Toute opération doit être faite par un système, parce que le hasard ne fait rien réussir. A la guerre, rien ne s'obtient que par le calcul ; tout ce qui n'est pas profondément médité dans les détails ne produit aucun résultat. »* (Napoléon). Beaucoup de joueurs comprendront par là les raisons de leurs échecs passés. Essayons donc d'examiner le problème du plan, non en donnant des directives rigides, mais comme à l'accoutumée des principes généraux vous aidant à rester sur la bonne voie. Ces principes se divisent en deux : principes d'élaboration et principes d'exécution.

Principes d'élaboration du plan

Le plan est un schéma de pensée, écrit ou non, qui détermine une suite d'opérations coordonnées dont le résultat comporte le gain de la partie. Il est établi en considérant **la mission, l'ennemi, les troupes disponibles, le terrain et le temps alloué** pour la partie. Son élaboration doit s'appuyer sur le respect de 4 principes : simplicité, flexibilité, prévoyance, clarté.

● **Simplicité :** la simplicité consiste à *isoler l'objectif à atteindre, déterminer le moyen le plus rapide pour l'atteindre et écarter tous les détails superflus.* La caractéristique primordiale du plan est de demeurer réalisable compte tenu des moyens dont on dispose. Ces moyens étant nécessairement limités, il appartient au joueur d'effectuer des choix et de prendre des risques qui garantissent la réalisation des objectifs essentiels. Ce problème est crucial dans les parties multi-joueurs. Chacun reçoit une mission précise qui doit rester à sa mesure et facile à comprendre. Les champions de la complication furent les Japonais dans toutes les batailles navales qu'ils livrèrent au cours de la 2e Guerre Mondiale (Pearl Harbour excepté, mais était-ce une bataille ?). Etudiez la structure de leurs plans et vous aurez une idée de ce qu'il ne faut pas faire.

● **Flexibilité :** le plan doit vous permettre d'*adapter vos réactions aux initiatives de l'adversaire.* Il est absolument essentiel d'éviter la rigidité et le dogmatisme. Votre plan doit préférer la définition d'une ligne globale vous permettant d'agir dans une direction générale, à l'établissement méticuleux et tatillon de la moindre de vos actions à venir. Trouvez des repères généraux, ayez une idée de manoeuvre unique et ménagez-vous la ressource d'adapter votre dispositif selon les circonstances. Un plan doit théoriquement tout prévoir. Mais il y a toujours des données inconnues, aléatoires ou déroutantes. Vous devez donc conserver une souplesse de pensée et d'adaptation vous permettant de faire face malgré tout à l'imprévu.

● **Prévoyance :** votre plan doit comporter *une ou plusieurs solutions de rechange.* L'adversaire peut éventer vos intentions, anticiper vos mouvements, prendre des mesures, intuitivement ou par hasard, qui rendent irréalisable votre plan initial. Une solution de rechange doit alors être immédiatement disponible. Mise en oeuvre sans délai, elle vous permettra de prendre ou reprendre l'initiative et de poursuivre vos actions offensives. Il est impératif que la (ou les) solution(s) de rechange puisse être mise en oeuvre à tout moment et quelle que soit la situation à cet instant. Avec de la pratique, il vous sera facile de pressentir les points d'achoppement probables ou possibles de votre plan principal et de prévoir en conséquence des solutions satisfaisantes. C'est à cette faculté d'anticipation qu'on reconnait les bons joueurs. Et seule la pratique permet de la développer.

● **Clarté :** la clarté consiste, tout au long de la partie, *à toujours savoir où vous en êtes.* N'hésitez pas à faire un croquis. Faites-y figurer seulement les limites de votre objectif, la position de départ de vos unités, la position connue ou présumée de l'adversaire, et le secteur dans lequel vont agir vos différentes formations. Pour chacune, inscrivez dans son secteur, en un seul mot, sa mission. Au besoin, entraînez-vous à définir les missions par des verbes à l'infinitif. Vous verrez comme tout devient clair et combien de forces restent inemployées.

Principes d'exécution du plan

Avoir un plan c'est bien, mais ce n'est pas tout. Encore faut-il l'appliquer. Certains joueurs bâtissent un plan mais ne le suivent absolument pas. D'autres le suivent pendant un certain temps, puis s'en écartent définitivement à un moment donné. D'autres encore ne font pas de plan du tout et réussissent à s'en bâtir un au cours de la partie. Tous n'arrivent pas à grand chose et c'est toujours avec beaucoup d'efforts. Quand on a un plan élaboré correctement, encore faut-il l'appliquer et s'y tenir tout au long de la partie. Pour y parvenir, il faut de la persévérance, de la détermination, de la rapidité et de l'opportunisme.

● **Persévérance :** *tenez-vous au plan que vous avez élaboré et ne vous en écartez pas.* Ce serait pire que de ne pas avoir de plan du tout. Seuls les très bons joueurs peuvent se permettre d'improviser en cours de partie. Encore qu'il ne s'agisse bien souvent que d'une variante de leur plan initial, et non d'un plan nouveau. Napoléon criait au criminel si par malheur un de ses subordonnés changeait de plan en cours de bataille. Ne cherchez donc pas à bricoler, même si vous pensez, à un certain moment, que tout est perdu. Persévérez dans votre plan qui, s'il est bien fait, doit avoir tout prévu pour vous sortir des mauvais pas...

● **Détermination :** vous avez un plan ? Il est mûrement pesé, bien réfléchi ? Oui, alors foncez. *Ne voyez rien d'autre que l'aboutissement de vos opérations.* Faites tout ce qui est en votre pouvoir pour le mener à bien. Soyez persuadé que ce que vous faites est positif. Il n'est plus temps de s'interroger lorsque la partie commence. C'est avant qu'il faut se poser des questions. Ensuite, il n'y a plus de temps pour hésiter. Votre attitude doit être inflexible et vos efforts converger vers le but à atteindre. Ne vous laissez pas distraire, influencer ou détourner de vos objectifs. Restez « verrouillé » dessus et marchez-y à travers les embûches et les contretemps. Si rien ne vous écarte de votre plan et qu'il a été établi après mûre et juste réflexion, vous gagnerez.

● **Rapidité :** *la rapidité est l'essence même de la guerre.* Elle permet d'abréger les approches, de bousculer l'adversaire en le forçant à réagir avec un temps de retard, de réduire la vulnérabilité des unités, d'affaiblir les risques de retournement de situation. Votre vitesse dépend de votre rythme, il doit être supérieur à celui de l'adversaire si vous voulez garder l'initiative. Frappez fort, là où la décision peut être obtenue rapidement, évitez les combats retardateurs et les points de forte résistance, maintenez la fluidité de votre dispositif, cherchez à atteindre votre objectif au plus vite. Ne perdez pas de temps et foncez plutôt que de vous accorder du répit. Ne laissez pas souffler l'adversaire et obligez-le à accélérer son rythme pour l'empêcher de s'organiser. *« Une attaque peut manquer d'ingéniosité, mais il faut absolument qu'elle soit menée avec la vitesse de l'éclair »* (Sun Tzu).

● **Opportunisme :** *demeurez à l'affût* de l'occasion qui, sur les points secondaires de votre dispositif, peut encore affaiblir l'adversaire. Là où vous avez prévu de le fixer, le voilà qui entame un répit. Ne le laissez pas s'en tirer à si bon compte : contre-attaquez, saisissez l'occasion d'aggraver encore sa situation. Mais attention : opportunisme n'implique pas absence de prudence. N'engagez rien de décisif sur une opportunité tant que vous n'avez pas une solide expérience. Il faut beaucoup de pratique pour juger d'un coup d'oeil qu'une opportunité peut être décisive pour la suite de la partie. Souvent, les joueurs croient la tenir, y concentrent tous leurs moyens, sont violemment contre-attaqués et réduits à une défensive prudente. Les débutants et les joueurs même un peu confirmés sont donc invités à suivre ce conseil : ne vous précipitez pas sur l'opportunité qui vous conduit virtuellement à modifier votre plan. Exploitez au contraire celle qui promet des résultats inattendus, sans exiger de modification majeure de votre plan initial. On peut même dire qu'une opportunité peut être exploitée dès lors qu'elle ne demande pas d'autres forces que celles assignées au secteur dans lequel elle se produit.

Jean-Baptiste Dreyfus

DÉMONIAQUE!

SCIENCE & VIE N° 51
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

INFORMATIQUE

LES SECRETS DE DUNGEON MASTER

TRADITIONNEL

L'ART DE JOUER AU JAPON

DEMONIAQUE

NYOG SOTHEP
UN GRAND JEU EN ENCART
+
UN SCENARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU

HEROIQUE

UNE FANTASTIQUE AVENTURE-SOLO



M 2543 - 51 - 30,00 F
3792543030008 00510

Guet-Apens

Entre jeu d'histoire et jeu de rôle...



Warhammer et Battlesystem, issus du jeu de rôle, se sont essayés à reproduire les grandes batailles grâce aux figurines. C'était un juste retour des choses que Jean-Jacques Petit, notre figuriniste distingué, prenne des élements au jeu de rôle pour reproduire de petites batailles.

Imaginez une sombre tour plantée sur une colline abrupte et sinistre, quelques gibets dressés de-ci, de-là, une rivière tumultueuse coulant en contrebas dans une étroite vallée, un petit village du XIIIème siècle près duquel broutent paisiblement quelques vaches... Tel est le décor type d'un bon scénario de *Guet-apens,* la dernière production de Jean-Jacques Petit chez Jeux Descartes.

Il s'agit d'un jeu dont la nouveauté vient quelque peu troubler la quiétude ambiante et douillette dans laquelle semblent s'être endormis respectivement, les wargamers classiques avec leurs cartes et leurs pions, les joueurs de rôles qui généralement ne se satisfont pas de leurs règles de combat et les figurinistes dont les gros bataillons remplissent de pleines tables. Par le biais de *Guet-apens* tout ce petit monde peut enfin sortir de sa catégorie et découvrir une dimension du Jeu, avec un grand « J », qu'ils ignorent encore. En effet, *Guet-apens* emprunte au jeu de figurines ses figurines, au wargame les tactiques et au jeu de rôle les personnages aux caractéristiques détaillées.

Un cadre médiéval

Guet-apens s'intéresse à l'époque du bas Moyen-Age, période chaotique s'il en est (eh oui, le chaos toujours lui !). A l'époque les casus belli ne manquaient pas !

Le jeu tel qu'il est conçu, c'est-à-dire à l'examen des figurines en carton et des décors, plante un cadre relativement précis, pour jouer des petits barons plutôt français dans un coin d'Europe. Mais le jeu n'est pas limitatif et l'on peut fort bien jouer en Asie ou au Proche-Orient, du moment que l'on reste dans la période médiévale.

La troisième dimension

Fini les plateaux de jeu, les hexagones et autres velledas pour symboliser le terrain, ici il est en trois dimensions.

La partie se déroule sur une table avec un décor comprenant des petites collines, des maisons, des arbres, des murs et des haies, des rivières, bref de quoi réaliser un beau et simple diorama. Les décors sont à l'échelle des figurines utilisées.

La table de jeu peut être celle de votre salle à manger, une table de ping-pong, où tout autre endroit à votre guise ; l'aire de jeu pouvant varier en moyenne de 1m50 sur 1m50 à 2m sur 3, encore que la règle n'impose aucune limitation, tout dépend du nombre de figurines utilisées et du scénario.

Ainsi pas de cartes limitatives, pas de boîtes coûteuses pour se procurer de nouvelles cartes mais une totale liberté pour faire les décors. La boîte fournit des éléments de décor (les collines sont un peu minables) mais je ne saurais trop vous conseiller de réaliser les vôtres.

Les belligérants

Le décor étant planté, reste à voir les joyeux participants de vos futures parties : ce sont des chevaliers ou de simples cavaliers, des hommes d'arme, dont des archers et des arbalétriers.

Chaque personnage est doté de caractéristiques, les joueurs de jeux de rôle retrouveront ici un concept qui leur est familier. Ce sont :

— *L'agilité :* elle correspond à la rapidité et à la coordination des mouvements de l'individu.

— *L'adresse :* elle détermine la capacité de tir des personnages ainsi que leur habilité au combat.

— *Le courage :* c'est le moral de l'individu.

— *La force :* le terme est suffisamment explicite.

— *La résistance :* c'est la capacité à encaisser les coups.

Chaque caractéristique est tirée en jetant quatre dés à 6 faces. On a donc des personnages constituant des individualités suffisamment marquées pour en faire beaucoup plus que des simples pions et malgré tout relativement simplifiés.

Evidement le jeu prend tout son intérêt, à la fois ludique et esthétique, lorsque les personnages sont représentés par des figurines (la meilleure échelle étant le 25mm), d'autant plus que *Guet-apens* demande peu de figurines par joueur, par exemple cinq cavaliers et quinze piétons. Toutefois, pour ceux qui voudraient commencer à jouer sans figurines, la boîte fournit de très jolis pions peints des deux côtés et fixés sur un socle façon *Blood Bowl.*

Si tu bouges, je bouge !

Le joueur effectue les déplacements de ses personnages simultanément à ceux de l'adversaire, cette simultanéité est parfaitement logique à une telle échelle et tend à rendre plus réalistes les affrontements.

Les mouvements, donnés en centimètre, correspondent à l'agilité du personnage, ou du cheval s'il y a lieu, plus une base forfaitaire de six cm. Cela varie selon la nature du terrain, on perd du mouvement en franchissant des murs, des haies, des buissons, en traversant des marais, des fôrets etc... L'état physique du personnage est également pris en compte.

Pour jouer il faut donc se munir d'une seule arme : un mètre ruban ! Il sera nécessaire pour calculer les mouvements des figurines sur la

table et les distances entre elles pour effectuer les tirs.

Les tirs, les combats

Pendant les mouvements des autres personnages, les archers et arbalétriers, dans la mesure où ils ont des munitions et ont rechargé leurs armes, peuvent tirer.
Pour toucher, le joueur jette un D20 et doit faire un résultat inférieur ou égal au facteur de tir de chaque tireur. Ce facteur correspond à l'adresse du personnage modifiée par de nombreux facteurs tactiques.
Les combats s'engagent lorsque les figurines sont côte à côte. On tire d'abord l'initiative (qui dépend de l'agilité et du courage) de chaque participant, en sachant qu'on a la possibilité de parer, ce qui donne un bonus pour se défendre mais fait perdre l'initiative.
Pour résoudre le combat on procède comme pour les tirs, le facteur de base est ici constitué par la force additionnée à l'adresse du personnage à laquelle on retranche l'agilité de celui qui est frappé. Attention : la règle est imprécise à ce sujet dans les tableaux récapitulatifs, il faut bien retrancher l'agilité de l'adversaire. Une fois touché on calcule les dégâts. Un personnage blessé voit ses caractéristiques diminuer progressivement.

Diverses petites choses

Le jeu comprend beaucoup de règles qui viennent l'agrémenter et le compléter. Il est impossible de toutes les énumérer. Citons pour mémoire les règles de moral qui font qu'une troupe organisée peut tout d'un coup se débander à la mort de son chef, les règles de charge entre cavaliers, de capture, celle pour assommer son adversaire ou encore comment se défendre contre plusieurs attaquants ou tirer à l'arc dans un groupe d'individus, etc...

Les scénarios

On ne saurait ignorer les 12 scénarios originaux qui agrémentent la règle. Présentés sous forme d'une mini campagne, ils permettent fort astucieusement et de manière amusante d'intégrer une à une les principales règles de jeu ; rappelons que la règle est déjà truffée d'exemples qui la rendent très claire, surtout pour les néophytes. Il existe également des scénarios historiques très bien faits, sur la prise de Château Gaillard (1203-1204) et la bataille de Bouvines (1214).

Conclusion

Guet-apens est un jeu simple en dépit d'une apparente complexité. S'il vient se placer dans la gamme de ceux qui associent le wargame et le jeu de rôle, il apporte de nouvelles perspectives : la troisième dimension et les figurines, ce qui en fait à la fois un jeu esthétique et très réaliste.
On peut d'ores et déjà prévoir que *Guet-apens* connaîtra de nombreuses extensions tant il peut s'adapter à toutes les périodes ; je me suis laissé dire qu'on préparait actuellement des versions « western » et « japon médiéval »... A suivre !

Claude Amardeil

Les Templiers de Delincourt

Quand Philippe le Bel ordonna l'arrestation de Jacques de Molay et de tous les templiers, un grand nombre d'entre-eux se laissèrent emprisonner. Mais la résistance de certains encouragea la convoitise et le réveil de vieilles rancoeurs. La Commanderie de Delincourt, près de Gisors, était guignée depuis longtemps par des barons peu scrupuleux. Aussi, quand les templiers ne se soumirent pas à leur arrestation, il ne fut pas difficile de leur envoyer une troupe formée de chevaliers et d'hommes d'arme prêts à tout, et motivés par le partage des richesses de la Commanderie.

Les personnages

TEMPLIERS

3 chevaliers [a] à cheval, 2 sergents à cheval, 3 hommes d'arme avec lance, 1 archer (arc court), 1 arbalétrier, 6 paysans.

(a) prendre de préférence les chevaliers non décorés.

TROUPE ENNEMIE

5 chevaliers à cheval, 2 sergents à cheval, 3 hommes d'arme avec faux, 2 hommes d'arme avec lance, 2 archers (arc court), 2 arbalétriers.

Pas de limite aux caractéristiques des personnages et des chevaux. Flèches et carreaux d'arbalète comme dans la règle. Pas de réserve de lances.

le jeu

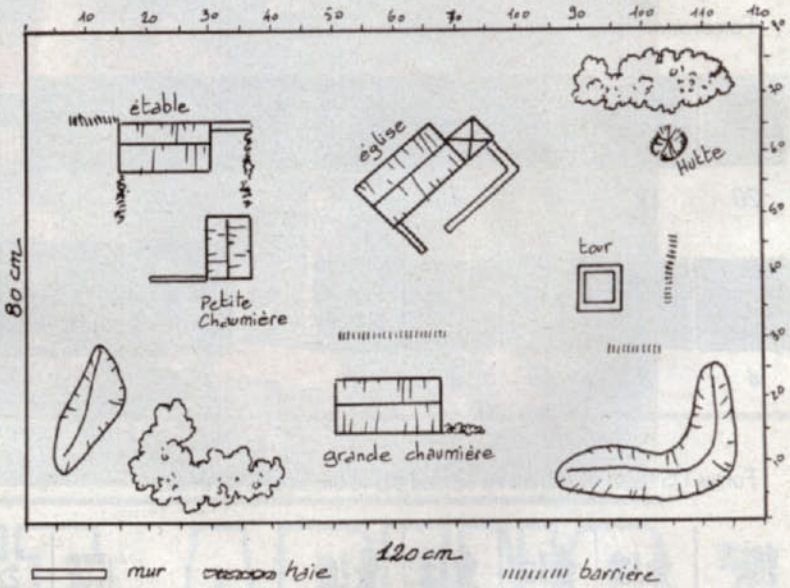
La troupe des templiers est placée sur la table avec un maximum de 5 personnages (dont un chevalier) dans les habitations et dans la tour (maximum deux par habitation ou tour). La troupe ennemie entre par n'importe quel bord, groupée ou non au choix du joueur.

But du jeu

Nombre de tours illimité.
Les templiers doivent être capturés vivants et rassemblés dans l'un des bâtiments au choix du joueur contrôlant la troupe ennemie.
— Si les trois templiers sont capturés vivants (minimum 2 points de vie), c'est une victoire.
— Si un ou deux templiers sont morts et les autres capturés, c'est un match nul.
— Si tous les personnages de la troupe ennemie sont morts ou sortis de la table de jeu suite à un test moral, c'est une défaite, donc une victoire pour les templiers.
— Si les trois templiers sont morts, la partie est annulée ; ce n'est ni un match nul, ni une victoire, ni une défaite.

Cas particuliers

On peut mettre le feu aux habitations (excepté l'église et la tour). Il faut procéder de la manière suivante :



1) pour un archer : tirer à demi distance et faire un chiffre pair avec un D20 (procédure unique pour réussir).
2) pour n'importe quel autre combattant se trouvant à 3 cm et faisant un chiffre pair au D20.

Conséquences

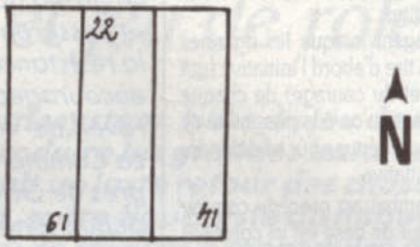
Le feu se propage très vite et ne peut pas être éteint, le bâtiment brûle pendant toute la partie. Aucun personnage ne peut y entrer, ceux qui se trouvent à l'intérieur doivent sortir par les portes ou les fenêtres, dans la limite de deux tours suivant le début de l'incendie.
Exemple : incendie tour 5, sortie des personnages tour 5, 6 ou 7. Les personnages qui ne sortent pas sont morts.

Jean-Jacques Petit

Quiproquo

scénario fiction pour Advanced Squad Leader

Mai 1945. L'Allemagne vaincue, des divergences de plus en plus flagrantes apparaissent dans les rangs des alliés d'hier. Soviétiques et Américains entendent élargir leurs zones d'occupation en Allemagne. Le petit village de Kleinhole, situé dans le no man's land entre les deux armées est soudain la proie des convoitises des deux camps. Sa possession devient une affaire de prestige. Chacun dépêche un détachement d'élite pour s'en emparer, par la force si nécessaire...



Conditions de victoire : chaque joueur marque les V.P. (A 26.3) normaux + 1 V.P par hex de building contrôlé sur la carte 22 et 5 V.P pour chacun des ponts de la carte 22. On fait ensuite la différence entre les V.P soviétiques et US :
20 et + : victoire soviétique.
10-19 : match nul.
9 ou - : victoire US.

Balance :
— Sov : les unités soviétiques disposent de la totalité de leurs points de mouvement au premier tour et d'un chef 9-1 supplémentaire. Remplacer le 10-0 soviétique par un 8-0.
— US : les unités disposent de la totalité de leurs points de mouvement au premier tour.
Le joueur soviétique commence.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Forces soviétiques (ELR 4) entrent par le bord est (SAN 3).



20 12 1 1 1 1 2 1



4 8 6 4 1 3 3 4 4 6 5

Forces US (ELR 4) entrent en second par le bord ouest (SAN 3).



20 1 2 2 3 6 6 2 6



3 3 2 1 2 6 2

SSR
1. E.C modérées, sans vent.
2. Au premier tour, tous les MMC/SMC doivent entrer montés sur camions, halftracks ou blindés. Tous les véhicules ne disposent que de la moitié de leurs points de mouvement (FRU) au premier tour.
3. Les règles sur les commissaires s'appliquent.
4. Les chars US ont des girostabilisateurs.

Conception : ***Omar Jeddaoui***

Pas un piège : un Jeu !



GUET-APENS

En vente dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon à découper

Je désire recevoir GUET APENS

Je joins mon règlement de 265 F (240 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES
5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM _____ Prénom _____
Adresse _____
Code postal _____ Ville _____

Blanche est la route du port



Histoire

Un royaume occidental a envoyé des ambassadeurs dans un empire oriental afin d'y conclure des traités commerciaux. Pour sceller ces traités, l'empereur offre aux ambassadeurs des présents sacrés et précieux. De plus, il les fait escorter par deux de ses seigneurs chargés de le représenter. Or, ces accords ne font pas l'unanimité au sein de l'empire et les opposants attaquent les ambassadeurs sur la route qui les mène au port.

Les camps en présence

1) Les ambassadeurs et leurs escortes

● Ambassadeurs occidentaux *(Cry Havoc)*
— Chevaliers (à cheval) : Sir Richard, Sir Piers, Sir Clugney, Sir Roger.
— Sergent : Arnim.
— Piquiers : Hal, Bertin, Crispin, Odo, Wat, Mark, Perkin, Ben.

● Ambassadeurs orientaux *(Samouraï)*
— groupe 8 : ambassadeurs de l'empereur et leur escorte.
— groupe 1 : chariot transportant les présents et son escorte.

2) Les assaillants

— groupes 3, 7 et 2 de *Samouraï.*

Tapis de jeu

Cartes « Village du Dragon Blanc » (VDB) et « Croisée des Chemins » (CC).

disposition des cartes

1	6
4 VDB 2	5 CC 7
3	8

Positions de départ

— Les ambassadeurs et leurs escortes rentrent par le côté 4 de la carte VDB selon leur potentiel de mouvement.
— Les assaillants rentrent à leur tour sur la carte CC entre les marques 7 et 8 (en bas, à droite) selon leur potentiel de mouvement.
— Le joueur des ambassadeurs commence alors le premier tour de jeu.

Conditions de victoire

— Pour les assaillants, le but est de tuer les chevaliers occidentaux et de s'emparer du chariot (le faire sortir par où ils sont entrés en jeu).
— Pour les ambassadeurs, le but est de faire sortir le chariot (entre les marques 6 et 7 de la carte CC) avec au moins un chevalier vivant.

Règles particulières

Pour les tirs, on utilisera les tableaux fournis dans la boîte *Samouraï* avec les modifications suivantes :
— tir contre un chevalier à pied : +2 au dé.
— tir contre un chevalier monté : +1 au dé.
Pour le reste les règles sont inchangées.

Stéphane Jacques

	Ambassadeurs				Assaillants			
	Occidentaux	groupe 8	groupe 1	Totaux	groupe 3	groupe 7	groupe 2	Totaux
Nombre	13	14	8	35	7	19	7	33
Cavaliers	4	2	1	7	7	0	0	7
Archers	0	3	2	5	3	6	1	10
Cumul Attaque	173	140	85	398	183	158	64	405
Cumul Défense	100	102	47	249	96	101	40	237

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 : 150 F. (étranger : 201 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.

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.

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.

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.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios: AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa: Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES: JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines: le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques: nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon. - Championnat de wargames 1988.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénarios). SF: les Donjons dans les Étoiles, Star Wars: le jeu; aides de jeu: directeur d'Opéra Spatial, le Starcrasher STC003; 200.000 lieues dans les airs, la symbolique d'Empire Galactique - Blood Bowl, Civilization - Dossier wargames: les hélicoptères - Plans de batailles - Figurines: le 15 millimètres (suite et fin) - Scénarios: Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS 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 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 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 compansable à Paris.

CB45

Pas de jeu de rôle sur micro [1] dans ce numéro, pour cause d'encombrement wargamistique et télématique, mais ne vous en faites pas, nous ne les oublions pas...

[1] Oui je sais, il n'existe pas encore de jeu de rôle sur micro, mais seulement des jeux d'aventures...

Universal Military Simulator

Wargame Construction Set



Wargame Construction Set. Une unité est attaquée par un ennemi non encore repéré.

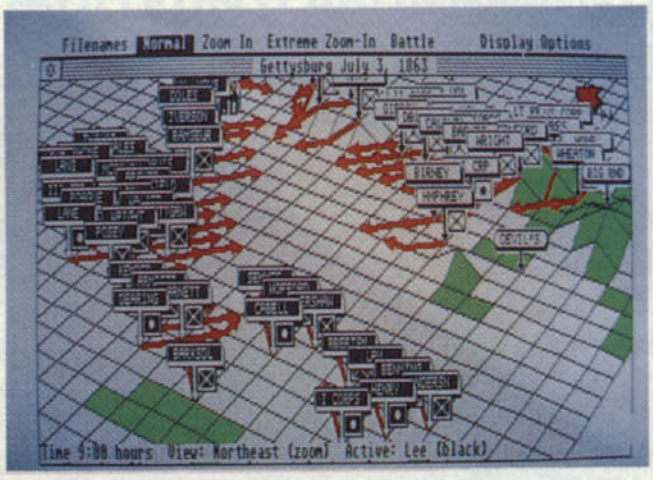
Le wargame à la carte

Ces deux logiciels sont représentatifs de l'évolution actuelle du wargame sur ordinateur. Tous deux sont construits de la même façon : d'abord des règles de résolution de combat s'appliquant à toutes les époques, prenant en compte de nombreux paramètres mais sachant se faire oublier, puis des simulations de batailles ou d'engagements prêtes à jouer et enfin un système de création permettant de concevoir de A à Z de telles simulations. De plus, ils sont prévus pour être jouables aussi bien à deux que seul contre la machine.

Semblables sur le fond, ils diffèrent beaucoup dans la forme. Voyons donc ce qu'ils ont dans le ventre...

● **Universal Military Simulator,** derrière ce titre ronflant se cache une véritable petite bombe qui pourrait bien révolutionner la conception du wargame sur ordinateur. Se situant au niveau opérationnel uniquement, *U.M.S.* se veut résolument novateur et jette aux orties l'image d'épinal du wargame. Les cartes d'*U.M.S.* sont en fait de véritables paysages en relief « fil de fer » qui donnent l'impression de survoler le champ de bataille. La « carte » peut être présentée sous 8 angles différents et l'on peut zoomer sur une partie à volonté. Quant aux troupes, les sempiternels « pions » couverts de signes cabalistiques ont cédé la place à des marqueurs plus dépouillés (loué soit l'Ordinateur...). Un tour de jeu se divise en deux phases : une phase stratégique pendant laquelle chaque joueur programme les déplacements de ses unités et une phase de bataille divisée en 8 rounds durant lesquels les unités se déplacent et combattent. Dans *U.M.S,* la notion de zone de contrôle n'existe pas, elle est remplacée par celle de zone d'engagement. Les combats se produisent automatiquement dès que deux unités adverses se rencontrent. L'attaque et la riposte sont simultanées, l'unité repoussée recule et son moral chute. Il faut noter que la phase stratégique est particulièrement importante car elle conditionne l'évolution de la bataille pour les 8 rounds de combat suivants. En celà, *U.M.S.* est une véritable leçon de stratégie où le joueur doit peser chacune de ses décisions.

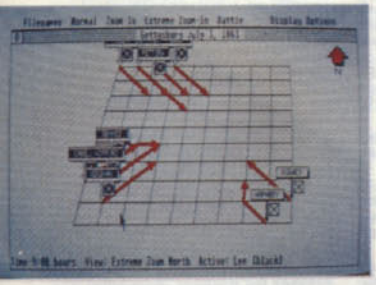
Malgré tout, *U.M.S.* n'est pas exempt de critiques, loin s'en faut. Tout d'abord il faut noter l'absence inexplicable de cours ou d'étendue d'eau ! Ensuite, contre tout réalisme, les unités d'artillerie tirent en se déplacant. Enfin, le joueur n'a aucun contrôle sur le déclenchement des combats et sur le recul des unités repoussées.



Universal Military Simulator. Une vue en fil de fer.

● Passons maintenant au **Wargame Construction Set.** De facture classique, il n'en est pas moins intéressant à plus d'un titre. Il permet de jouer aussi bien au niveau subtactique, que tactique ou même opérationnel. Mais son principal attrait est que, contrairement à *U.M.S.,* les positions des troupes ennemies sont inconnues au départ, au joueur de tenter de les débusquer sans se faire surprendre. Contrairement également à *U.M.S., W.C.S.* prend en compte la notion de L.O.S (Line of Sight- Ligne de Visée), introduit les mines et les pièges, alterne phase de mouvement et de combat, rendant ainsi la stratégie plus simple et inclus

des unités volantes et navales. En revanche, la carte est plate, son graphisme laisse à désirer et le joueur ne peut l'appréhender dans son ensemble, l'écran couvrant environ un quart du terrain. Mais on s'en console parfaitement en écoutant les bruits de bottes, de trains de roulements et d'hélices ou le fracas des explosions et des rafales...



On zoome sur une action locale.

U.M.S. est un logiciel Rainbird pour Atari ST, prix indicatif 250 F ; W.C.S. est un logiciel S.S.I pour Atari ST et Commodore C 64.

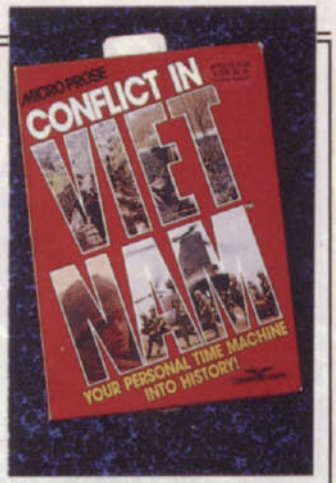
Conflict in Vietnam

Atari ST
Apple II
Commodore C64

Histoire d'une sale guerre

Le troisième jeu de la série *Command* de Microprose se situe vous vous en seriez douté, au Vietnam. Cinq scénarios sont proposés, depuis la guerre d'Indochine jusqu'à l'engagement américain. Mais plus intéressant encore, chaque scénario possède des variantes. Ainsi, dans la bataille de Dien Bien Phû, il est possible de faire intervenir les Américains ; ou bien, dans la bataille de la vallée de La Drang, d'envoyer de l'infanterie légère au lieu des troupes aéromobiles qui y furent utilisées en réalité.

Avec la disquette, le manuel fournit de nombreuses indications non seulement sur le jeu, mais aussi sur le conflit du Vietnam. Signalons que pour la version Apple II, les possesseurs de 128k de mémoire bénéficieront d'un meilleur graphisme.
Les parties se déroulent en temps réel accéléré. Il n'y a pas de différentiation entre la phase de mouvement et celle de combat, le joueur voit évoluer ses forces à l'écran et leur donne des ordres en les sélectionnant avec le joystik ou le clavier. Si cela ne pose pas de problème lorsque l'on joue seul, il en va autrement pour deux joueurs à cause de l'impossibilité de stopper la partie. La solution consiste à faire comme si on jouait seul, mais en changeant de camp à chaque tour, et alors on peut arrêter la partie en cours.



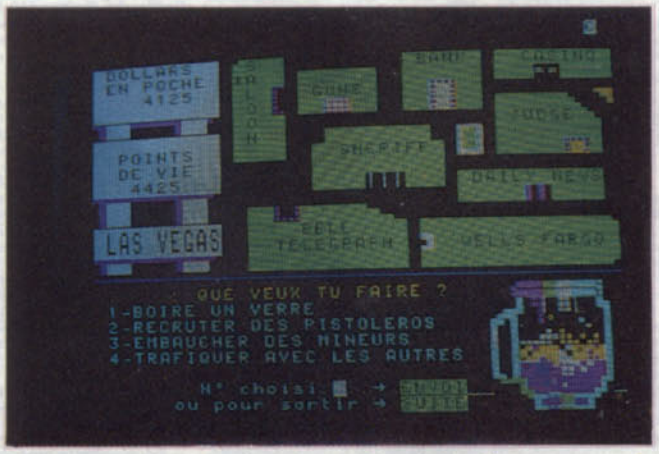
Il reste encore des problèmes en ce qui concerne la gestion des ordres donnés aux unités, notamment une certaine lenteur. Mais comme l'amélioration est sensible comparativement à *Decision in the desert*, et que le graphisme est à la hauteur, on ne saurait bouder son plaisir.

Wargame informatique édité par Microprose pour Apple II, Atari ST et Commodore C 64.

La ruée vers l'or

A la conquête du 3615

Tout a commencé par deux jeux de réseau télématique très différents, tout deux issus du serveur Minip.
Le premier, *Starsaga* (voir CB n°38) est un jeu diplomatique où l'on doit devenir empereur de la galaxie à la place de l'empereur de la galaxie. On y achète vaisseaux, cargos ; on vole de planète en planète avant de fondre sur sa proie. Son point fort : de très nombreux joueurs en simultané. Par contre, contrairement à *Car Crash* où tout se fait en temps réel, le résultat des combats dans *Starsaga* (et *La Ruée vers l'or)* n'est effectué qu'une fois par jour, ce qui favorise négociations et tractations.
Le second s'appelle *Le caïd* et propose sur l'écran du minitel le plan d'une ville où l'on se déplace en même temps que les autres joueurs, où l'on va au casino, à la banque, chez l'armurier mais surtout où l'on s'affronte dans les rues pour se dépouiller.
La Ruée vers l'or est un mélange des deux jeux, avec quelques améliorations. Le but : à l'ouest de l'Amérique, lors de la ruée vers l'or, s'emparer de terrains pour devenir le plus riche et le plus fort. Pour cela, on embauche des pistoleros, qui attaquent, puis défendent les terrains. Ensuite on engage des mineurs pour extraire l'or, source de nouvelles conquêtes. Les progrès en simulation par rapport à *Starsaga* sont considérables : des terrains adjacents appartenant à un même joueur ont enfin un rôle de soutien. L'or extrait doit être converti en dollars en ville avant d'être dépensé, les mineurs peuvent être armés pour se défendre, les pistoleros coûtent cher à l'embauche, mais il faut continuer à leur verser une solde pour qu'ils restent sur place après l'attaque, etc, etc...
Quant à la carte, elle est divisée en 7 états de l'ouest des Etats-Unis, chacun ayant ses terrains et sa ville principale. C'est en ville qu'on embauche mineurs et pistoleros (au saloon), que l'on échange or contre dollars (à la Wells Fargo), que l'on achète des armes, que l'on passe ses ordres d'attaque, de déplacement, d'alliance, de défense (Bell Telegraph), que l'on échange des terrains (chez le Juge), etc... Attention, les tarifs d'embauche et le cours de l'or varient pour chaque ville en fonction de l'offre et de la demande.
Bref, il s'agit d'un très bon jeu de diplomatie, un des seuls qui permette de jouer vraiment anonymement avec plus de 150 participants en simultané. Par contre, le perfectionnement des règles et les déplacements dans les villes rendent la gestion de vastes territoires très longue. Et à 60 francs de l'heure, on dépense vite de fortes sommes.



Recrutement d'hommes de main au saloon de Las Vegas.



La Ruée vers l'Or. La carte des états.



Un coup d'oeil en détail sur la Californie du Nord.

Casus +

Ayant expérimenté le jeu pendant un moment, nous possédons des réserves de trésorerie qui vont nous permettre d'aider les plus rapides de nos fidèles lecteurs. Les premiers d'entre vous qui écriront dans la boîte aux lettres de Lennox (Annie) la raison pour laquelle Casus Belli a sa place dans ce jeu recevront un bonus de 500.000$. Un indice : il s'agit de trouver un nombre.

La Ruée vers l'Or est un jeu diplomatique sur minitel auquel on accède en faisant le 3615 code MAXIP.

Frédéric Armand
Pierre Lejoyeux
Annie Lennox

Petites annonces



VENTE MATERIEL

– Vds **11 livres dont vous êtes le héros** 10 F. l'un ou 100 F. les 11. Tél. (1) 43.81.59.86. **Le Raincy**.

– Vds **diorama pour figurines** (petite et moyenne importance). Franck Andrieux - 48 rue Mac Mahon - **92500 Rueil**. Tél. (1) 47.32.34.72.

– Vds **nbx J&S** (TTBE, prix à débattre...) + **Féérie** 120 F. Contacter Pierre après 14h30 ou le week-end au (16) 74.85.65.21.

– Vds **Cry Havoc** avec boîte de rangement + **3 coffrets Oeil Noir**, le tout en super état. Tél. (16) 61.42.90.87. après 18h30. Merci.

– Vds **Stormbringer** 170 F. + **premières boîtes l'Oeil Noir** à 120 F. Ecrire à N. Makaraviez - 27 rue des Mourets Marzy - **58000 Nevers**.

– Vds **Maléfices** 100 F. ou éch. contre Cry Havoc ou Samouraï ou JdR. Tél. (16) 51.69.82.37. Michel.

– Vds **Diplomacy, Ave Tenebrae, livre du joueur (AD&D), Fief, Appel de Cthulhu** 100 F. chaque jeu. David Brun au (16) 49.09.65.05.

– Vds **Pendragon**. Tél. (16) 68.80.26.27.

– Vds **Diplomacy** TBE. N'a presque pas servi. 120 F. Demander Mathieu ou Julien au (16) 51.94.11.54. entre 18h et 21h.

– Vds **JRTM** + **3 coffrets de l'Oeil Noir** + **17 scénarios** (Oeil Noir). Prix à débattre. Demander Grégory au (16) 20.23.82.29.

– Vds **Nato** BE 200 F. **Règles fr. et US** + **livres dont vous êtes le héros** 12 F. Contacter Jean-Christophe au (16) 77.52.47.37. après 20h.

– Vds **maquettes et décors** + **jeux neufs (75 %)** + **figurines peintes... polystirène**. Tél. (1) 45.82.13.10.

– Vds ou échange **nbx wargames (Mockba, Okinawa, 2ème D.B. Normandie, Across Suez...), Détective Conseil, Samouraï**. Fabrice au (1) 42.26.74.84.

– Vds **jx de rôle** TBE pas chers + **cadeaux (revues, figurines)** + **livres-jeux** 10 F. l'un + 5 F. frais d'envoi. Tél. (16) 99.55.20.17.

– Vds **ASL** + **Beyond Valor** + **Yanks**. Prix intéressants. Guillie Antonine au (1) 46.78.35.82.

– Vds **Manuel des Joueurs** jamais servi 100 F. ou échange contre FF. Joindre Nicolas le week-end aux heures des repas au (1) 47.81.53.84.

– Vds **Warhammer RPG** 100 F. Demander Yves au (1) 43.31.71.61.

– Vds **JRTM** + **Moria** 100 F. et 60 F. **Supergang** 190 F. Gaston Serge - Les Ormes 4 St Pantaleon - **71400 Autun**. Tél. (16) 85.86.11.17.

– Vds **Ringworld** 200 F. **Aftermath** 120 F. **Paranoïa** 80 F. **Space Opera** 160 F. **Légendes 1001 nuits** 120 F. JM Peyrin au (1) 39.16.29.28.

– Vds **Fortress Europa VF** 120 F. **Korean War** (VG) 200 F. **End of Iron Dream** + **West Wall** (wargamer) 100 F. (TBE). Contacter Renaud Guettier au (1) 60.16.65.42.

– Vds **figurines orcs, morts-vivant, ogre, dragon, élémentaux, minotaure...** JF Perfettini au (16) 94.57.34.12.

– Vds **Manuel des Joueurs AD&D** + **modules** + **revues**. Prix à débattre. Tél. (1) 39.54.79.94. Demandez Gabriel.

– Vds **figurines Essex 25 mm Empire (France)** et **Wellington's Victory (TSR)**. Tél. (1) 45.74.64.32.

– Vds **Paranoia et Ave Tenebrae en français** 220 F. les deux et **Middle-Earth en anglais** 100 F. Tél. (1) 69.07.30.03.

– Vds **Maléfices** + **1 scénario** le tout en excellent état à 150 F. Nicolas au (16) 56.22.71.14. **(Gironde)**.

– Vds **Oriental adv. AD&D** + **1 scénario orien.** + **book of Lairs II** TBE. Le tout à 235 F. Laurent Claude - hameau de Lingeat - **01440 Viriat**.

– Vds **2 boîtes Oeil Noir** 160 F. + **6 modules** 20 F. chaque + **Empire Gal. & Front. Gal.** 120 F. Contacter Arnaud au (16) 98.88.07.77.

– Vds **Thieve's Guild 1, 2 et 3** : 50 F. chaque + **Dungeoneer AD&D** 60 F. + **U. Arcana AD&D** 50 F. Tél. à Vincent au (16) 41.69.24.35.

– Vds tout TBE **Paranoïa** 120 F. + **Siège** 100 F. + **Légendes celtiques (premières)** + **accessoires** + **Prix du sang** 140 F. Daniel au (16) 93.49.94.08.

– Vds **JRTM** 100 F. Demander Gérald au (16) 98.07.75.49. à **Gouesnou**.

– Vds **Siège, Victory Pacific, Hitlers war, Trireme, 8th army, Micro napol** tous TBE. J. Loriol - 9 rue Brocq - **47000 Agen**. Tél. (16) 53.96.08.22.

– Vends **Légendes et Légendes Celtiques** 100 F. chaque ou 170 F. les deux. Demander Patrick au 16 (1) 64.41.70.72. **Région parisienne**.

– Vends **D&D basic** + **expert vf** + **companon** + **immortals VO** état neuf. 100 F. chaque ou 350 F. le tout. Demander Patrick au 16 (1) 64.41.70.72. **Région parisienne**.

– Vds ou échange **nbx Runequest** 100 F. + **Toon** 50 F. + **Bushido** 140 F. Tél : (16) 73.36.52.03. **Clermont-Ferrand**.

– Vds **accessoires du Maître Oeil Noir (Gallimard)** grand format BE 80 F. Demander Vincent au (16) 78.47.27.30.

– Vds **Pendragon** 150 F. + **3 boîtes Oeil Noir** 90 F. chaque + **Stormbringer et Démons & Magie** 220 F. Demander Fabrice au (16) 67.71.41.43.

– Vds **Bushido** état neuf + supplément 100F. Demander Alexandre au 16 (1) 47.09.55.29.

– Vends **Ambush** + **Move out** + **Purple Heart** 450 F. ou échange contre Advanced Squad Leader. Michel Thierry - **89730 Mailly-la-Ville**.

– Vds **Empire Galactique** + **Frontière de l'Empire** + **scénarios B3 B5 pour D&D**. Demander Yann au (16) 54.78.32.89.

– Vends **règles Maléfices** + **4 scénarios** + **supplément A la lisière de la nuit**. Le tout 400 F. Tél : (16) 54.78.32.29.

– Vends **Appel de Cthulhu** + **Supp.** + **mod.** + **Légendes Celtiques** + **Acc.** + **JRTM** + **D&D base** + **Bitume**. Prix à débattre. Demander Romain au 16 (1) 39.62.15.18.

– Vends **Tom Kipur** + **Mockba** + **Sicily 43** + **Rommel** + **2e DB** + **Supermarina** pour 400 F. le lot. M. Poinson - 33, Vergongheon - **43360 Arvant**.

– Vds **mod. AD&D UK2&3** + **L1&2** + **U1&2&3** + **N1** + **S4** + **C1&2** + **CB1** + **Q1** + **A1-4** + **D1-3** + **G1-3**. TBE. 50 F. pièce. **Greyhawk** BE 80 F. Tél : 16 (1) 46.33.58.99. de 17h à 20h.

– Vds **3 coffrets Oeil Noir** + **Aventures n°1.4.6.10.13. et solo n°6**. 360 F. Demander François au 16 (1) 42.03.99.64. Paris

– Vds **Okinawa** BE 130 F. + **Yorktown** BE 120 F. ou échange contre **Siège ou Cry Havoc ou Samouraï**. Demander François au 42.03.99.64. **Paris**

– Vends **nbrx wargames** TBE et en français. Contacter Odile au 16 (1) 30.66.13.66. après 18h.

– Vends **petites marionnettes à fil pers. représentant orques, korrigans, lutins. Photos contre timbres**. J.M. Relkie - Montgoyard - **24500 Eymet**.

– Vends **Rêve de Dragon** + **4 campagnes** 250 F. Laurent au 16 (1) 46.75.97.83.

– Vends **J&S 32, 36 à 42, 46** 15 F. + **19 livres-jeux folio** 10 F. Olivier Terral - 4, rue Gauguin - **91450 Soisy-sur-Seine**.

– Vds **Manuel du joueur** 100 F + **Guide du Maître** 110 F. + **D&D base, expert et companion** 90 F. chaque. Xavier Durand. 16 (1) 64.94.16.11.

– Vds **3 coffrets l'Oeil Noir** + **4 scénarios** 300 F. Autres scénarios à vendre pour l'Oeil Noir. Tristan au 16 (1) 46.37.22.43.

– Vds **MM 1&2** + **PHD (F)** + **écran** + **Chill et 1 scénario** + **écran Paranoïa et 1 scénario** + **livres-jeux**. Demander Pascal au (16) 35.47.36.24.

– Vds **Chroniques de Linaïs** 100 F. + **coffret Oeil Noir initiation** 70 F. Le tout 150 F. Demander Mickaël au (16) 94.58.69.53. après 17h30.

– Vds **Table Ronde** + **extension** + **Module** 200 F. + **1001 nuits (boardgame)** 150 F. + **Masques de Nyarl**. 100 F. Tél : (16) 87.65.29.10.

– Vends **Légendes Celtiques** 100 F. + **Avant Charlemagne** 70 F. Tél : 16 (1) 45.55.16.40. **Paris**.

– Vends **livres-jeux** état neuf 10 F. pièce. Liste sur demande. Hélène Moity - 23, ave de Grandchamps - **78230 Le Pecq**.

– Vds **nombeux modules, règles, hors-série pour Paranoïa, Cthulhu, Légendes, Maléfices**. Appeler Stéphane au 16 (1) 30.62.96.87. après 18h.

– Vends **figurines superbement peintes** à 18 F. pièce. Demander Jean-Gabriel au (16) 61.53.47.83. pour recevoir des photos !

– Vds **Oeil Noir** 80 F. **boîte 1 et 2** + **Boîte 3** 105 F. + **3 scén.** 15 F. au 300 F. le tout + **21 livres-jeux** 15 F. pièce. Tél : (16) 74.85.29.23.

– Vds **T&T** + **Amirauté** + **Empire & Dynasties** BE 80 F chacun + **modules D&D X1 et B2** 40 F. Contacter Max au 16 (1) 69.44.51.40.

– Vends **Maléfices spec. Sorcellerie** + **scénarios 1,2,3,4**. 250 F. + **Talisman** 100 F. + **Manoir des Ténèbres** 100 F. Tél : 16 (1) 22.58.53.86. **Paris**.

– Vends **Panzerblitz** + **Circus Maximus** + **Albuera** + **Metropolis**. 350 F. Tél : 16 (1) 42.58.53.86. **Paris**.

– Vends **boîtes 1,2 & 3 Oeil Noir** + **mod.** Vends **Chill boîte 1** (110 F. à 100 F.). Tél : 16 (1) 45.76.20.50. après 18h.

– Vends ts **CB du 15 au 41** + **nombreux wargames et JdR**. Petit prix. X. Chanard - 7, rte de Sermiers - **51500 Rilly la Montagne**. Tél : (16) 26.97.64.18.

– Vends **Appel de Cthulhu** + **écran** + **Asile d'aliénés** + **meurtre à Dunwich**. 200 F. **Pour JRTM, Moria** + **Mirkwood** 100 F. Tél. (16) 83.56.40.50.

– Vds **livres dont vous êtes le héros** de 10 F. à 15 F. + scén. Oeil Noir 18 F. Demander Thibaut au 16 (1) 42.67.10.43. après 18h.

– Vends **Légendes accessoires** (acheté par erreur en octobre 87) 80 F. Tél : 16 (1) 39.81.48.83.

– Vds **AD&D : MJ** + **DMG** + **A** + **MM1** + **FF** + **MM2** + **LL** + **OA** + **Battle System** + **scénarios (121)** + **DMGF DSG** + **18 dés.** 800 F. Tél : (16) 56.91.63.70.

– SOS ! Vds ou échange **James Bond** + **Q Manual** + **Oeil Noir** + **Cavern of the Dead** contre Runequest (VF) et Stormbringer. Tél : 16 (1) 47.88.13.53.

– Vends **D&D boîte 1 sans dés** 100 F. ou échange contre figurines Citadel. Appeler Hervé au 16 (1) 60.16.59.70 après 18h.

– Vds à prix ridicule ou échange contre articles Stormbringer : **D&D base** + **expert** + **Bitume** + **2ème DB** + **Normandie** + **Campagnie des glaces**. Tél : (16) 89.24.09.65.

– La horde puante chez vous ? ? C'est facile ! **Figurines, orcs et morts-vivants** 5 F., prix dégressifs ! ! Demandez J.F. au (16) 94.57.34.12.

– Vds **Chroniques de Linaïs** 100 F. + **Oeil Noir (base)** TBE 70 F. L'ensemble 150 F. Demander Mickael au 16 (1) 94.58.69.53. après 18h.

– Vends **figurines** 5 F. Demandez Renaud au 16 (1) 44.81.12.73. **Beauvais (60)**.

– Vends **Cthulhu et scén.** 120 F. + **Guide du Maître & Manuel des Joueurs** 70 F. (Fr. et neufs) + **Scén. (A)D&D ou adapt.** + **Pièges Grimtooth** 50 F. Tél : (16) 20.90.82.88.

– Vends **Ultime épreuve (et +)** + **Mega II** + **Féérie** + **Star Frontiere** + **Empire Gal.** environ 500 F. Tél : 16 (1) 46.32.45.82. après 18h. **Chatenay-Malabry**.

– Vends **Capitaine Cosmos** 100 F. + **Vous êtes l'as des as** 75 F. + **Talisman** 75. ou échange contre Junta. Tél : (16) 22.93.79.40. après 18h.

– Vends environ **15 jeux (de JRTM à Judge Dredd)**. Prix bas. Demander Dominique au 16 (1) 47.54.69.20.

– Vends **D&D base et expert** + **Battle system (TSR)** BE + **Friedland** + **Magenta** TBE. Prix à discuter. Franck Bastide. Tél : 16 (1) 34.62.49.26.

– Vends **68 livres-jeux** à 10 F. pièce. Cyril Gabaldon - 12, rue Roubichou - **31500 Toulouse**. Tél : (16) 61.48.50.84.

– Vds **Légendes Celtiques** + **accessoires** + **2 scénarios** 300F. Harn 150 F. Erwann Caillarec - La Lande Hte Goulaine - **44115 Basse- Goulaine**. Tél : (16) 40.54.95.71.

– Vends **Sicile 43** 150 F + **Trauma** 30 F. Nicolas Gautier - 12, rue Mar Douillard - **49300 Cholet**. Tél : (16) 41.65.22.12. le week-end.

– Vds **Mega2** 15 F. + **JdR pour tout univers** 40 F. + **As des As** 20 F. François Rose - 13, bd Fusilles - **9600 Renais (Belgique)** 1932. Tél : 055/21.95.68.

– Vends **Squad Leader** TBE. Tél : (16) 61.39.80.12. de 19h à 20h. **Toulouse**.

– Affaire ! Vends **16 livres dont vous êtes le héros** 8 F. pièce, ou échange contre wargame napoléonien (ex : Waterloo). Tél : (16) 57.32.61.68.

– Vends **Warhammer Role-Playing** 100 F. Demander Yves au 16 (1) 43.31.71.61. à partir de 19h.

– Vends **Baston règle de base** état neuf, a servi 2 ou 3 fois. Prix à débattre, environ 160 F. Appeler Fabrice au (1) 45.81.55.41.

– Vends **Stormbringer** 110 F. ou échange contre autre jeu de rôle. Demander William après 17h30. Tél : (16) 76.60.81.14. **Isère**.

– Vds **Paranoïa** + **scénarios** (2) TBE 150 F. Tél : (16) 44.40.07.72. après 19h. **Choisy-au-bac**.

– Vends **boîte Maléfices et Maléfice 1.2.3.5.6.7.8 et A la lisière de la nuit** + **Cry Havoc**. Tout état neuf. Demander David au (16) 66.29.10.16.

– Vds **Maléfices** 80 F. + **Appel de Cthulhu, supp, 8 scénars et écran** 250 F. + **ADD Player** 100 F. + **Oeil Noir et 8 figurines** 150 F. Demander Olivier au (16) 81.52.65.10.

– Vends **DSG de AD&D** état neuf 100 F. Douglas - 47, rue Boursault - **75017 Paris**.

– Vds **plus de 500 figurines en plomb** + **Star Frontier** 140 F. Demander Philippe au 16 (1) 46.26.10.17.

– Vds **Judge Dredd** 170 F. Demander Paul au (16) 88.60.59.07. le jeudi entre 16h30 et 18h. **Strasbourg**.

– Vends **Rally (I.T.)** 50 F. + **Baston** 110 F. + **D&D (base** + **scénarios** + **figurines)** 120 F. P. Elart - 7, place de l'Horloge - **14200 Hérouville**. Tél : (16) 31.44.74.04.

– Vds **l'An Mille** neuf 180 F. + **Norge** 100 F. Jérôme David au (16) 20.47.91.77. après 19h.

– Vds **Oeil Noir initiation (Gal)** 60 F. + **nbrx scénrios** + **40 Folio** (8 F.). Tout en TBE. Demander Nicolas au (16) 44.02.08.18 après 18h.

– Vds **Hell's Highway (VF)**. Contacter Didier Vandebroek. Tél (étranger) : 2/37.50.689. - Belgique - 69, av du Directoire - **1180 Bruxelles**.

– Vends **Nato** + **Panzer leader** + **Sinai** + **D-Day**. TBE. Prix à débattre. Stéphane Guillemeau - 2, place G. Braque - **95100 Argenteuil**.

– Vends **Oeil Noir 1 & 2** + **scénarios**. Le tout 1000 FB. ou 500 FB. pièce et 100 FB le scénario. Demander Vincent au 010.22.67.44. **Belgique. Wavre**.

– Vends **18 livres dont vous êtes le héros** 15 F. pièce ou 250 F. le lot. Urgent. Demander Igor au (16) 56.31.87.04. vers 20h.

– Vds **Rolemaster** + **mod AD & D : B3.X3.X7.N1.S2.I3.I4.I5.** + **WD 74**. Bas prix. D. Lagarde - 10, rue planty - **78200 Mantes**. Tél : 16 (1) 30.94.64.64.

– Vends dans AD&D **Fiend Folio**. Comme il n'est plus réédité, prix minimum 155 F. Le plus offrant l'aura ! ! F. Hugues au 16 (1) 43.81.02.68.

– Vds **Cthulhu** neuf 129 F. + **Samouraï** 90 F (neuf). Demander Sébastien au 16 (1) 42.54.42.64. après 19h.

– Vends **Fiend Folio (AD&D)** 300 F. Eric Ollivier - 3, allée Victor Hugo - **93340 Le Raincy**.

– Vds **Amirauté** 90 F. + **Livres dont vous êtes le héros** 10F. Contacter Pascal au (16) 74.01.73.65. après 17h.

– Vds **Chill** + **extension** + **4 scénarios**. Le tout neuf et en français. 300 F. Rodolphe Egret - 42, D. de Migron - **64200 Biarritz**. Tél : (16) 59.23.68.67.

– Vds **livres-jeux** 6 F. l'un, 50 F. les 12 + **Bushido (VO)** 50 F. + **Ecran et Pressez les oranges (Paranoïa)** 50 F. Demander Pierre au 16 (1) 60.26.05.97.

– Vds **Légendes** + **Légendes Celtiques** + **Accessoires** + **scénarios**. Le tout 150 F. état neuf. Demander Philippe au 16 (1) 47.35.24.83.

– Vente exceptionnelle ! **Squad Leader** 150 F + **Third Reich** VF 150 F. + **2ème D.B. Normandie** 80 F. + **East & West** 100 F. TBE. Contacter Stéphane au 16 (1) 46.61.64.51.

– Vds **Féérie** + **scén. Ile de Psuché** 180 F. **Tunnels & Trolls** + **4 scén.** 120 F. Appeler Arnaud au (16) 51.37.38.74.

– Vds **Donjons & Dragons base et expert en français** 200 F. + **Indiana Jones en anglais** 100 F. Tél : (16) 56.39.88.42. après 19h.

– Vds **Dungeoneer's et Unearthed Arcana** pour 200 F. ou l'un 100 F. Demander Jean-Charles au 16 (1) 43.72.74.12.

– Vous voulez **vendre, acheter, échanger scénarios AD&D ou autres ?** Téléphonez à Stéphane au 16 (1) 30.72.04.54. après – Vends l'**Appel de Cthulhu** + **supplément.** Le tout 150 F. Demander Antoine au 16 (1) 45.85.24.77. - 167, bd Vincent Auriol - **75013 Paris**.

– Vds **boîtes base** + **expert de D&D en français** + **1 scén. VF et l'écran du DM en anglais**. Demander David au 16 (1) 47.34.24.59.

– Vends **D&D Companion** 100 F. + **modules B3, X8, XL1** 140 F. ou 50 F. pièce. Tél : (16) 22.42.12.85.

– Vds **Startrek** 60 F. + **Féérie** 75 F. + **Battlecar et Battle Bike** 90 F. + **T&T** 20 F. + **2 mod. Cthulhu** 80 F. Appeler au (16) 25.41.04.14. après 19h.

– Vends **matériel Oeil Noir, toutes les boîtes** + **nbreux livres**. Prix à débattre. Très urgent. Stéphane Esper. Tél : 16 (1) 47.34.83.98.

– Vends **boîtes Oeil Noir initiation** + **Havena** + **extension** + **accessoires** + **2 modules**. Le tout 350 F. Tél : (16) 88.29.46.75. **Strasbourg**.

– Vds **OA** 100 F. + **GDM** 110 F. + **MMI** 100 F. + **Role Aids dragon** 80 F. + **module I11** 80 F. **pour AD&D**. Demander Olivier au 16 (1) 47.05.55.66.

– Vends **boîte de base Star Frontiers** (traduite) TBE à 120 F. Demander Noël ou Maurice au (16) 56.35.16.00.

– Vends **Pendragon** et **l'Oeil Noir (initiation)** état neuf 110 F. l'un. Tel (16) 93.65.81.06

– Vds **ADV MSH** + **Maléfices** + **Judge Dredd** + **Paranoïa en anglais : 100 F. chaque. Yann Caillin - 96, Elysée 2 - 78170 La Celle St Cloud**.

– Vends **les Aigles**, neuf 180 F. (port compris). Valeur réelle 250 F. Demander Raphaël au (16) 98.07.69.33. - **29243 Guiers**.

– Vds **modules AD&D G1, G2, G3, D1, D2, D3, B2, B3, B4, X3, X7, I3, I4, I5, S2, N1, Greyhawk, D&D campanion**. Vends **Oeil Noir base**. Tél : 16 (1) 30.93.99.39.

– Vds **D&D expert** + **B4** + **Ultime épreuve (édition n°3)** + **Paranoïa** + **écran** + **Pressez les oranges**. Le tout à 50 %. Hervé Estin. Tél : (16) 39.50.77.91.

– Vds **D&D base** + **expert** + **paravent** + **feuilles de personnages** : 200 F. Demander Yan Moretti au (16) 50.90.13.98. à 19h.

– Vends **Longuest Day, SL (VF)** + **MM2** + **OA** + **JRTM** + **Livre des joueurs AD&D**. Tél : 16 (1) 69.30.07.93.

– Vends ou échange **Ost** + **T&T** + **Toon** + **figurines**. demander Christophe au (16) 55.77.30.43. après 20h.

ACHAT MATERIEL

— Achète **elfes archers** 9 F. maxi. Urgent ! Ecrire à Mathieu Cosse - 160 avenue Daumesnil - **75012 Paris**. Tél. (1) 46.28.84.11. Vite !

— Urgent ! Recherche **écran MJ + plan JRTM** à prix bas. Tél. (16) 27.58.06.81. Demander Nicolas le samedi AM et dimanche.

— Achète **Stormbringer ou Runequest**. Yvan Charrière - Rue du Village - **1261 Arzier/Suisse**. Tél. (19) 22/66.16.15. Urgent !

— Recherche désespérement **l'écran du MJ pour JRTM**. Contacter Alexandre au (1) 48.39.59.55.

— Désire **Cry Havoc, Samouraï, Bitume, Croisade**. Prix inférieur à 80 F. Demander Loïc Burkhardt au (16) 75.25.42.15.

— Cherche à bas prix **« World of Greyhawk » pour D&D (sur Nice)**. Ecrire à Jean-Charles Rey - Ets Labry 4éme Rue - 06510 ZI Carros (AL).

— Recherche **Barbarian Kings** édité par **SPI 1980**. Faire offre avec prix. Kaag M. - 17 rue D'Ostwald - **67380 Limgolsheim**. Tél. (16) 88.77.11.14.

— Cherche **Blue Stones** en BE de chez **International Team**. Demander Denis au (16) 93.56.78.38.

— Achète **tout** sur **Runequest (extension, figurines, packs)**. Demander mathias au (1) 47.50.16.49.

— Cherche **Chill (initiation et extension)** prix à débattre. Ecrire à Axel Bereau - 24 rue du Chapitre - **1070 Bruxelles/Belgique**.

— Cherche **carte des Jeunes Royaumes (35x45) de la boîte de Stormbringer**, cause perte. Appeler Thomas le soir au (1) 43.26.57.73.

— Cherche **6W7 et 6W9 pour Gamma World**. J. P. Culis - Chemin du Turban - **74230 Thones**.

— Achète **figurines D&D MM1 aides de jeu AD&D paravent AD&D et classe** à bas prix. Tél. (16) 70.05.66.86. Demander Loïc.

— Achète **C.O.I, Move Out, Silver Star, Cry Havoc**. Echange possible. Stéphane Arguimbau - Les Mouniés - **09700 Saverdun**.

— Achète **Cross of Iron** (français ou anglais) sur **région parisienne**. Raphaël Coutrot au (1) 48.71.04.22.

— Achète **SL COI COD GI** tout ou séparément règles françaises. Ecrire à Sarot J.Cl - 52 bd de la liberté - **59165 Auberchicourt**.

— Achète **CB N°5** à tout prix. Ecrire à Eric Noyeau - 6 impasse de la Chapelle - **75018 Paris**.

— Cherche **tous jeux de foot-américain + tout sur les 49ers de San Francisco + figurines Lord of Rings**.

— Achète **War in Europe**. Clérin - Bcs quartier Pajol - **25209 Montbeliard**. Tél. (16) 81.94.90.73.

— Achète **Fiend Folio**. Urgent ! Contacter Olivier Differdange - 29 rue des Faubourgs - **67000 Arlon/Belgique**.

— Achète **Dewegmalborough at Bleinheim et jeux sur la guerre de 30 ans**. Laurent Ottio - Chemin de Provence - **06600 Antibes**.

— Cherche **Sturmovik**. Ecrire à E. Roux - 138 av. Grasse - **06400 Cannes**.

— Achète **Fiend Folio, Unearthed Arcana pour AD&D** à prix raisonnables. Demander Laurent au (1) 34.65.15.02. sauf jeudi.

— Achète **Rêve de Dragon** avec scénarii édités ou inédits (également pour Cthulhu et D&D) bon marché et bon état. Demander Stanislas au (16) 47.50.94.61.

— Cherche **cartes Cry Havoc + figurines**. Tél au (1) 47.27.30.41. après 18h en semaine.

— Cherche **COI COD GI ASL Cry Havoc Figurines Airfix Esci** en vrac ttes époques non peintes. Henri au (1) 45.31.84.51.

— Achète **COI COD GI en vf**. Faire offre à Denis Bourreau - 11 rue Victoire - **29112 Briec**. Tél : (16) 98.57.34.40.

— Cherche **Mega 1 + Empire Galactique**. Tél. à François au (1) 30.39.22.76. Vite !

— Cherche désepérément **règles de Vietnam VG en français**. Bon prix. Tél : (16) 53.64.63.56. Demander Philippe après 18h.

— Achète toutes **figurines plastiques HO (2cm) sur premier empire** (jusqu'à 25c/une). Tél. à J-Christophe au (16) 77.52.47.37.

— Achète tous prix : **Le joyau Noir, L'Amulette du Dieu Fou, L'Epée de l'Aurore, Le Bâton Runique**. Olivier au (16) 85.37.40.62.

— Achète **figurines orientales pour Bushido et scénarios pour D&D et Bushido**. Appelez Marc au (16) 22.87.26.20. après 17h.

— Recherche **livres/dessins/chansons etc de ou sur Tolkien**, même mauvais état. Marc Froment - 5 rue L. Sohier - **91160 Longjumeau**.

— Achète **modules D&D**. Demander Philippe au (16) 75.05.20.60. - Quartier de presle - 26100 Estran Romans sur Isère (**Drôme**).

— Recherche **Goblin Raiding Party** désespérément (Set Citadel GB). Pascal Raynaud - 3 rue Fourrier - **49400 Saumur**. Tél : (16) 41.51.05.53.

— Cherche **livre-jeu Folio « La Malédiction du Pharaon »** état neuf. B. Wenner - 50 rue A. Schweitzer - **68170 Rixheim**.

— Achète **armées de figurines**, cherche part. croisades Paris Sud. Vasquez - 6 rue du Moulin Verrières - **10390 Clerey**. Tél : (16) 25.41.96.50. le W.E.

— Achète **COI + COD + GI**, ensemble TBE. Tél. au (16) 20.31.21.34. à partir de 18h sauf W.E.

— Achète **Troll pack, Griff in Mountain, Cults of Terror, World of Wonder, Thieve's World**. Eric Zuccoli - 3 parc Cunéo d'Ornano - **20000 Ajaccio**.

— Achète **livres dont vous êtes le héros dans la série Défis Fantastiques**. Tél. au (16) 78.93.49.66 - **69006 Lyon**- Franck après 18h.

— Urgent prêt à « casquer » fort pour **Court of Ardor** (Ice Campaign). Moto Marc - 83 bd du Redon Superouvière B11 - **13009 Marseille**.

— Cherche **scénarios de D&D Expert et figurines**. David Lallement - 30 rue de Verdun Bettancourt - **52100 St Dizier**.

— Achète **« livre des règles avancées de Squad Leader »**. Ne pas confondre avec règles d'Advanced Squad Leader. Prix à débattre au (1) 34.61.26.55.

— Recherche vieux numéros **« Sorcerers Apprentice »** désespérément ainsi que pions **Battle System**. Mr Gianni Vacca. Tél : (1) 30.38.63.35.

— Achète tous les **suppléments pour RQ II ou III**. Ecrire à Charlot Philippe - 7 rue Prosper Mérimée - **38100 Grenoble**.

— Achète tout matériel pour **Runequest** (packs, extensions, figurines). Demander Mathias au (1) 47.50.16.49.

— Achète **figurines peintes ou non pour Stormbringer** ou équivalent pour 100 F. Faire offre à Vincent au (16) 57.42.33.85. (**Gironde**).

— Cherche **Squad Leader** en vf et BE. Deamnder Shub Niggurath chez Mr Christophe Duteil au (1) 47.24.73.95.

— Cherche **figurines Citadel** Aragorn Ranger Boromir Aragorn roi. Offre un bon prix. Demander Guillaume au (16) 31.74.01.95.

— Achète **Croisade Samouraï** à bon prix. Tél : (16) 61.78.64.54. Héritier Eric.

— Achète **Fiend Folio** au prix neuf si bon état. Tél. au (1) 43.68.39.14.

— Cherche **Universe. Contacter Jérome au (16) 61.34.12.11. après 20h - 31400 Toulouse**.

— Argh ! perdu **livret règles ADC**. Katastrof ! Paie jusqu'à 50 F. Fred Urbain - 15 Anjou Sud cité des provinces - **54520 Laxou**.

— Achète **armées fantastiques**. Tél : (1) 42.58.53.86. après 18h. **Paris**.

— Recherche désespérément **GI Anvil of Victory**. Contacter Eric Martin - 34 rue de la Main de Fer - **58200 Cosne/Loire**.

ECHANGE

— Affaire ! Echange **coffret 1 et 3 contre Bitume, Cry Havoc, Samouraï, Star Wars**. Demander Loïc à Crest au (16) 75.25.42.15. en soirée.

— Echange **Détective Conseil contre Battletech**. Tél. (16) 94.20.15.50. Demander Stéphane entre 20h et 21h.

— Echange **Chant des Enfers contre Démons & Magie**. Vds 60 F. **écran Stormbringer**. Ecrire à Patrick Bass - CH Rionzo 3 - 1020 **Renens/Suisse**.

— Echange **Snit's revenge + MM 2 + Traveller contre Paranoïa**. Tél : (1) 45.24.50.17.

— Echange **2 livres dont vous êtes le héros + 2 Chalenge des étoiles contre figurines D&D**. Demander Thomas au (16) 50.60.69.57. après 18h.

— Ech/Vds **30 livres dont vous êtes le héros TBE contre mod/livre AD&D**, 12 F. pièce ou 250 F. le lot. Tél : (1) 47.88.73.46. Fabrice ou Thibau.

— Echange **15 Livres dont Vous Etes le Héros contre figurines médiévales (et accessoires)**. Valéani Yann au (16) 95.70.17.09. - 17 voie romaine - **20137 Porto-Vecchio**.

— Ech. **Cross of Iron contre Les Aigles**. Staquet Sophie - 14 rue des Pâquerettes - **6168 Chapelle-lez-Herlaimont/Belgique**.

— Echange **Stormbringer français TBE contre version Games Workshop TBE**. Tél : (1) 46.60.79.82. après 18h sauf lundi.

— Echange **Rolemaster contre Runequest VF. JRTM contre Champions**. Etat neuf, vente possible. Tél. à Patrick au (1) 60.63.85.78. après 17h.

— Echange **Detective Conseil contre la boîte de base de D&D** en bon état SVP. Appelez Martine au (1) 43.06.41.88.

— Echange **ADC TBE contre Baston, Zargos Lords, Chill + modules ou OST**. Demander Yan au (16) 61.66.23.27. Merci.

— Echange **livres-jeux + Dragon Radieux contre JRTM ou compléments Cthulhu**. Jean-Marc au (16) 61.49.31.19. après 17h - **31300 Toulouse** -

— Echange **ADC + 2 suppl. + module contre Runequest** en français + modules. S'adresser à Antoine ou Pierre au (16) 44.83.13.64.

— Echangre **Murder party neuf contre D&D base**. Etat convenable. Contacter Thierry au (1) 69.30.69.11. après 18h.

— Echange **Légendes celtiques + Prix du sang ou Chron. Lynais + écran + scén. contre Rêve de Dragon + scén**. Téléphoner au (16) 47.50.94.61.

— Echange boîte **Oeil Noir 2 contre boîte base AD&D** (fr). Thomas Mikkelsen - 39 Les Nouveaux Horizons - **78990 Elancourt**.

— Echange **Oeil Noir base + 3 scén. contre Carwars ou Battlecars ou Démon & Magie ou Baston**. Possibilité vente : 100 F. Tél : (1) 30.45.42.81.

— Echange **Rêve de Dragon + Bitume contre Stormbringer ou Runequest**. J. Franç. au (16) 69.40.02.15.

— Ech. **DL Advent. Ctre DL5, Leaves from...,Grif. Island, ou Adv. Runequest**. Le samedi soirée + dimanche. Demander Mô au (1) 42.70.78.19.

— Ech. ou vds (200 F.) **Chill + extension neufs contre GDM + MDJ pour AD&D**. Vanoli Isabelle - 57 rue des Glaïeuls - **38340 Voreppe**.

— Ech. ou vds 2 boîtes **Oeil Noir + 2 scénarios contre Runequest** en français. Demander Frédéric au (16) 88.26.18.23.

— Ech. **1001 Nuits ou ADC ou Bitume contre 3 Mousquetaires ou Warhammer Battle**. Tél : (16) 82.24.22.48. après 20h. Demander Hervé.

— Echange **AdC + 2 premiers compléments + Terreur sur Arkham état neuf contre figurines**. Sébastien au (16) 66.65.34.00.

— Echange **Oeil Noir contre AD&D** livre du joueur. Nicolas Postaire - 499 rue St Laurent - **50460 Urville-Nacqueville**. Tél : (16) 33.03.36.01.

— Echange **extension N°1 Baston contre scénario de Stormbringer**. Demander Stefan après 18h au (16) 35.68.56.36. Trolls s'abstenir !

— Ech. **Stormbringer contre Runequest (VF) ou Warhammer RPG ou Warhammer Battle**. J-C Rey - Ets Lodry 4 rue ZI Carros - **06510 Carros**.

— Echange **Warhammer** neuf + **Gang des T.A.** contre **Bataille de la Marne** neuf ou **Mockba**. Tél : (16) 96.91.01.24. Demander Pierre après 18h.

— Echange **D&D Expert et Initiation contre AD&D Maître et Joueur**. Benjamin au (16) 35.48.01.31.

— Ech. ou vds (prix à débattre) **D&D boîte base + Expert + scénarii contre Paranoïa**. Tél : (16) 63.65.80.88. après 18h.

— Urgent échange **Rêve de Dragon + Miroir I et II** contre **Blood Bowl**. Laurent Bouhis - 21 rue Victor Hugo - **71300 Montreau-les- Mines**. Tél : (16) 85.57.21.58.

— Vds ou éch. **Blood Bowl et accessoires du maître contre Cry Havoc et Siège**. Appeler Thomas au (16) 44.05.28.97. après 17h30.

— Echange **Cthulhu + scénarios contre Platoon**. Tél : (16) 56.57.14.31. Demander Cyril après 18h.

— Echange **module D&D** B7, IM3, X3 (VF) contre **livres AD&D** et BL ou MM2. Contacter Arnaud au (1) 43.57.16.34. après 18h.

— Ech. **Waterloo, Ave Tenebrae, Napoléon à Austerlitz et Bonaparte contre JdR** sauf Maléfices ou WGs Napo. Tél : (16) 91.82.06.48.

— Ech. **Mega 2 ou Titan (wg) contre Blood Bowl, Paranoïa, Star Wars, Ave Tenebrae ou autres JdRs ! ! !** Olivier au (1) 34.78.40.79.

— Ech. **livres-jeux contre Casus Belli ou contre scénarios en français pour Runequest 3**. Appeler le (16) 77.76.94.28.

— Vds ou éch. **Rencontre Cosmique** TBE (120 F.) contre **Chill Initiation** TBE. Duval Patrice - 13 rue Edouard Herriot - **74300 Cluses**.

— Ech. ou vds nombreux **Wgs et JdRs et livres dont vous êtes le héros**. Achète COI. Jean-Luc (**Saint Gaudens**) au (16) 61.89.05.83.

— Echange **Oeil Noir** + scénario contre **Rêve de Dragon** ou **Paranoïa** ou **JRTM**. Contactez Florent Giboin au (16) 59.55.08.16. à **Bayonne**.

— Ech. **Livres dont vous êtes le héros contre figurines d'Heroïc Fantasy** et vds les Aigles. Tél. au (1) 39.74.50.92. Demander Fabien.

— Ech. ou vds 90 F. en B.E. le jeu **Maléfices contre Manuel du Joueur**. Bouffier Frédéric - **13680 Lançon** - au (16) 42.79.11.

— **Stormbringer + écran + Démons & Magie contre JRTM + 2 modules**. Tél : (16) 98.53.21.07. Demander Laurent ou le tout 350 F.

DIVERS

— Cherche pour **Amirauté programme Basic de résolution combats**. Besoin pour cassette CPC 464. Joindre Marcel au (16) 56.87.29.48.

— Mettez en valeur vos figurines, je réalise vos **dioramas** à votre goût et à vos moyens. Prix pour les clubs. Tél : (1) 45.93.04.21.

— Je fais des **scénarios pour JdR** (D&D, AD&D, paranoïa...). Prix de 10 à 30 F. Et **peins vos figurines** de 5 à 40 F. Appelez Eric au (16) 85.44.51.30.

— Cherche photocopie du **Royaume d'Alarian** du CB 13. Tél. au (16) 93.52.73.71. Fred Bonifassi - 17 rue parmentier - **06100 Nice**.

— Cherche **associé pour création société** âge min. 25 ans étude sup. connaissant **JdR**. Pour envoyer CV téléphoner au (1) 48.99.71.12.

— Cherche **contacts pour JRTM et Rolemaster**. Eric Lepuil - 3 rue Clémenceau - **26400 Crest**.

— SOS recheche **Bérengère** (lég. Celtiques) du F105 de Bexhill en été 86. Safroy David - rue Ste Catherine - **57470 Hombourg-haut**.

— Pour vos **figurines faites appel à un expert**. Des questions ? Ecrire contre 1t. Soustre F - ssq Cauchy - **77100 Meaux**.

— En manque d'idée ? C'est le trou noir ? Vos JdR reculent au lieu d'avancer ? Alors **les sorciers démoniaques sont là pour vous répondre**. R. Michelis - Place St Martin - **04320 Entrevaux**. — **Les maîtres de l'Ignoble Confrerie** cherchent un **donjon GN** au mois de juillet. Stop. Contacter Matthieu Davallet - 3 rue Voltaire - **38000 Grenoble**. Tél : (16) 76.54.55.88.

— Recherche **scénarios pour SQ + COI + COD + GI**. Merci d'avance. Marchand J-L - 10 place Jaurès - **13410 Lambesc**.

— CB, JS, DR, Runes, Graal, COM, fanzines, bibliothèque d'articles, modules. **Dragon Ethylique**, Régis Jaulin - La Bardinière - **85170 Le Poiré/Vie**.

— Les anciens **JDJDR Banguissois** (les magnifiques, gros nez) sont priés de contacter les Dragon Ethylique. Zouzou le Terrifiant.

— Vds **complément Maison pour Oeil Noir**. Contacter Loïc Burkhardt - La Chevalerie - **26400 Crest**. Tél. (16) 75.25.42.15.

— Urgent **achète à prix d'or « Le secret des runes » de Moorcock**. Josse Defever - 3 rue du Grand Pavois - **59700 Marcq-en-Baroeul**.

— Cinq fois primé en concours, Frédéric **peint et vernit vos figurines**. Prix de 5 à 10 F. Tél. (16) 78.52.62.93.

— **Adhérez gratis à notre guilde !** On fournit scénarios... Ecrire à Gilles Dunandroux - 15 rue de la Tour du Diable - **68100 Mulhouse**.

— Enchanteur **peint vos figurines** pour 7 Frs. Téléphonez au (16) 27.33.27.42. ou (16) 27.42.21.66. après 18h45.

— Cherche des **dés pipés** de toute urgence. Ecrire à Damien Relet - 50 rue Lemire - **59700 Marcq-en-Baroeul**. Vite !

— Cherche gratis des **feuilles de personnages** tout JdR : Oeil Noir, ADC, D&D, AD&D, Paranoïa, Empire Galactique etc... Vite ! Y. Janer - 39 rue Constant Gallon - **77130 Ponthierry**.

— Cherche contact pour **vente/échange région Yvelines** seulement (JdR, Zine, WG). Thomas au (1) 30.50.21.69. Seulement le week-end.

— **Créateur de club cherche donateur(s) de JdR pour ouverture**. Pan-

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 complets 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. Toute annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

sier Nicolas - rue 14, n°2, Lot Patha CIL - **Casablanca/Maroc**.
— **Dessine vos héros** encre de chine sur papier blanc. Bonne qualité. Ecrire à Bardroff N. - Rastatterstr. 27 - **7640 Kehl-Bodersw/R.F.A.**
— Vds **livres de SF** Utopia, fant. **Bob Morane, Doc Savage** + qqs **livres anciens** et **BD** LUG, Tarzan, Blake et Mortimer et **revues cinéma**. Tél. (1) 69.28.45.50.
— **Projet de club pour les wargamers** travailliant au Ministère Equip. Log. Aménagement du Teritoire Transport. Contacter Frédéric Armand au (1) 42.40.28.90. ou 42.39.16.36 le soir.
— JF de 18 ans rech. jeunes de 18 à 22 ans pour nouer amitié, origin.d'URSS ou Australie, aimant jazz, mode, ciné, littér. et leur pays. Photos à N. Louis - Avril sur Loire - **58300 Decize**.
— Je **peins et vernis toutes vos figurines**. Prix de 5 à 30 F. + frais d'envois. Demandez Thierry au (16) 84.82.41.64. entre 18h et 21h.
— Recherche articles « **Le 15 Millimètres** ». Christophe Roland - 5 rue Jean Giono - **13310 Saint Martin de Crau**. Tél : (16) 90.47.10.46.
— Le **club de simulation Black Dwarf** ouvre ses portes au Centre Culturel des Unelles à **Coutances**. Tél : (16) 33.47.17.25.
— Cherche **correspondant(es) aimant tous jeux de rôle**. Demander Johann au (16) 91.89.46.27.
— Je créé un JdR « **Ailleurs** » et j'ai besoin de toute l'aide possible. C. Hermier - Route de Paris - **14370 Bellengreville**. Tél : (16) 31.23.08.17.
— Les **figurines** grises c'est triste, non ? Je vous les **peins**, travail à l'huile très très soigné. François au (1) 60.25.33.30.
— Cherche **musique du film « Lord of Rings »** en bon état sur disque. Téléphoner à Charles Duplan au (1) 45.79.39.93. Vite !

PARTENAIRES

— Cherche **joueurs JdR, wargames, figurines**. Paulin Pascal - 4 rue Duhamel du Monceau - **45300 Pithiviers-le-Vieil**.
— Cherche **partenaires pour Mega 2. Région de Toulon**. Demander Herbert au (16) 94.20.15.50. entre 20h et 21h.
— Recherche **partenaires JdR Heroïc Fant. par correspondance**. Ecrire à Patrick Bass - CH Rionza 3 - **1020 Renens/Suisse**.
— Cherche **partenaires pour AdC Table Ronde Other Suns Empire Galactique**, etc. Tél. (16) 78.84.07.72. à Frédéric après 18h.
— SOS ! Cherche **PJ ou MJ pour tout JdR par correspondance**. Tél. (15) 94.28.26.07. Demander Yann (après 19h) - Lycée Agricole - **83400 Hyères**.
— Cherche **partenaires pour Fortress Europa par correspondance**. A. Ferreira - 9 rue Massenet - **95170 Deuil-la-Barre**.
— SOS ! Cherche **partenaires 20 ans ou + passionnés wargames WWII**. Demander JCL, Tél. (16) 26.65.58.75. après 18h. Merci d'avance.
— **Le Repaire des Ombres cherche joueurs, joueuses pour varier le plaisir des parties**. Tél. (19) 02/345.88.65. (**Belgique**).
— SOS ! Cherche **joueurs(euses), 14-18 ans tous niveaux pour beaucoup JdR**. Foussadier Goël - 8 rue Hélène Boucher - **41000 Blois**.
— **MD cherche joueurs de 10 à 14 ans pour AD&D, Stormbringer, Oeil Noir à Cannes**. Tél. (16) 93.69.23.41.
— Recherche **wargamer correspondant pour jouer à wargames CB**. Gilles Dunandroux - 15 rue de la Tour du Diable - **68100 Mulhouse**.
— Cherche **joueurs par correspondance** pour « **Iron Men & Wooden Ships** ». P. Mails - 15, avenue Honoré Serre - **31000 Toulouse**. Tél. (16) 61.21.93.64.
— Cherche **joueurs** pour **Mega 2 (S.F.) et Cthulhu** sur la **région lyonnaise**. Téléphoner à Franck après 19h au (16) 78.36.91.38.
— Cherche **partenaires 17-25 ans à St Etienne** pour **D&D** ou pour m'initier à **AdC ou autre JdR**. Frédéric au (16) 77.61.26.31.
— Cherche **partenaires pour AD&D ou Chtulhu** sur **Merignac ou St Jean d'Illac**. Contacter Franck au (16) 56.55.93.79. Merci.
— Meneur de jeu cherche **partenaires pour Oeil Noir et Mega sur Avignon**. Demander Christophe au (16) 90.89.70.47.
— Cherche partenaires sérieux pour **fonder un club sur Lançon (13680)**. Bouffier Frédéric au (16) 90.42.79.11. après 18h.
— Cherche **joueurs(euses) 15 ans pour ADD**. Tél. à Yannick au (16) 56.05.40.31. - **33160 St Médard en Jalles** - près de Bordeaux (10kms environ).
— Christophe cherche **club ou joueurs** 14 ans et plus pour AD&D, Cthulhu, Trauma et autres à **Paris 15, 16 et 14**. Tél : (1) 42.50.22.70.
— Cherche **partenaires pour wargames région Redon**. Demander Charles au (16) 99.91.08.14.
— Cherche **partenaire pour Stormbringer, Pendragon, JRTM, Star Wars vers Grenoble**. Demander Eric au (16) 76.72.57.48.
— SOS **partenaires non grosbills** pour jeux d'ambiance et Premières Légendes (ou autres) à **Yerres (91)**. Tél : (1) 69.48.63.42. Stéphane.
— Cherche **partenaires sur Mennecy-Evry** pour D&D, 13/14 ans. Mathieu Weill - 25 rue des Roses - 91540 Mennecy.
— Cherche **joueurs motivés et pas « Donjon-Grosbills ». Région Caennaise**. Christophe au (16) 31.23.08.17. Barbares s'abstenir.
— Organise **Diplomacy par correspondance**. Contacter Marc Roux au (16) 67.79.88.51. Attention limite 7 places. Dépêchez-vous !
— Cherche **partenaires pour AD&D, Cthulhu, Empire Galactique, Star Wars etc**. Contacter Alain au (16) 66.39.29.47. (à 12h ou soir 19h).
— Cherche **partenaires pour JdR**. Contacter Cyril au (1) 42.92.54.60. à partir de 18h (**Aix-en-Provence**).
— Cherche part. maîtres et joueurs ADC, JRTM, Space Op, etc. Création de **club en cours dans le Val d'Oise**. Tél. à Franck au (1) 34.72.95.63.
— Cherche **partenaires AD&D ou autres JdR** agés d'au moins 20 ans pour campagnes complètes **région Mulhouse**. Tél : (16) 89.56.48.89.
— Cherche **wargamers** en particulier Squad Leader ou **club de wargame sur Yvelines**. Tél : (1) 34.61.26.55. Devys Gaël Maurepas.
— Cherche partenaires pour **wargames par correspondance**. Sam au (1) 43.87.45.71. **Paris**.
— Cherche **joueurs AD&D ou D&D région d'Hagondange** (débutants ou non). Contacter Christophe au (16) 87.70.29.97. le samedi.
— **Wargamer** cherche adversaire même débutant pour nbreux jeux : de Friendland à Nato, **région Villefranche (69)**. Pierre au (16) 74.03.80.99.
— Cherche **MJ Rolemaster pour échanger idées, modules, informations**. Trevisan Fabrice - 5 rue Lagnier - **02110 Bohain**.
— Alexandre Seignot cherche **partenaire pour D&D, ADC, Merp etc**. - 22 cours Provence - **78450 Villepreux**.
— Cherche **MJ Empire Galactique** pour échanger idées demander Sébastien au (1) 60.65.41.31.
— Joueur solitaire cherche joueur pour **Oeil Noir, D&D**. Contacter Vincent au (1) 39.51.28.77.
— Cherche partenaires pour **jeux par correspondance**. Ecrire à Jérome Deville - 6 allée des Tamaris - **42100 St-Etienne**.
— **Nantes urgent recherche joueurs ou club sérieux** pour JdR, AD&D ou autres propositions. Tél : (16) 40.84.11.24. Pascal Paris Vite !
— Cherche **partenaires clubs ou maître de jeu D&D sur Grenoble**. Demander Julien au (16) 76.40.18.08. après 17h.
— Recherchons **joueurs de JdR sur Paris**. Aristide au (1) 45.80.05.32.
— Joueur 15 ans cherche **partenaires pour JRTM, AD&D, Cthulhu, Bitume**. Fabrice Kaufman au (16) 76.47.97.09. - **38100 Grenoble** -
— Recherche désespérément **joueurs (15-20 ans) pour Mega 2 sur Lyon**. Appeler Franck au (16) 78.36.91.38. après 19h.
— Cherche **amis des JdR** (Oeil Noir, AD&D et autres) SM Luc Depraeter Basis Koksyde Medisch Det.Ach R.Van Dameestr 100 8460 Koksyde **Belgique**.
— **Toulon MD5 avec exp cherche joueurs(ses)** même débutants pour jeux réguliers (8h/semaine min). Tél. au (16) 94.74.79.17. Michel.
— Cherche **joueurs(euses) de 12-14 ans assez expérimentés sur Lambersart (Lille)**. JdR variés contacter Fede au (16) 20.09.21.19.
— Téléphoner au (16) 88.82.38.42. **Sélestat 67600** après 19h. Je **cherche des mordus** (même débutants) de wargames, ADD, Stormbringer...
— Débutant cherche part. pour **Warhammer Bat. près de St Martin d'Heres (38400)**. Demander Lionel au (16) 76.25.26.46. après 19h.
— Cherchons **MJ et Joueurs (AD&D, Mega etc...) âgés de 18 à 30 ans dans région Loudun (86120)**. Tél : (16) 49.98.71.95. Stéphane.

CLUBS

— Depuis le 8 janvier un **club de jeux** est ouvert à la **Maison Pour Tous de Buchelay**. On vous attend le vendredi à partir de 20h30.
— Cherche un **local pour créer club à Challons S/M**. Tél. (16) 26.65.58.75. Demander JCL - 14 r Groupe Libération Nord - 51000 Challons S/M.
— Cherche **club pour AD&D aux alentours de Lilles**. Marc après 19h au (16) 20.95.53.37.
— **Peuplez vos nuits de cauchemards avec les Bersakers et l'Epée des Brumes**. Tél. à Marc au (1) 47.06.79.28. ou Daniel au (1) 48.94.89.14.
— Rejoignez **les Fils du Dieu Noir chaque week-end à - Arc-les-Gray 70100** - Contactez Davy au (16) 84.65.16.16.
— Joueur 15 ans **cherche club D&D, ADC dans le 18ème (Paris)**. Contactez Gaël au (1) 46.27.39.35. 3 ans d'expérience.
— Ouf ! Enfin un **club de JdR à St Chamond (Loire)**. Demander Jérome au (16) 77.73.32.61. Urgent.
— Groupe de joueurs **cherche passionnés JdR pour fonder club à Digne et sa région**. Tél : (16)
— **Cherche club à Arras** où on joue au JdR le samedi après-midi. Demander Sébastien après 19h au (16) 21.58.09.81.
— Le **club Donjon Macabre** est **ouvert**. Prendre contact avec Willy pour **documentation gratuite** au (1) 46.83.02.61. et bonne chance !
— Le **club Ramonvillois de JdR** est ouvert ts les samedis à partir de 18h au Pavillon Salvador Allende à **Ramonville**. Didier au (16) 61.73.45.89. ou François au (16) 61.73.14.07.
— Le **club CJR de St-Jorioz cherche** de **nouveaux joueurs** débutants ou confirmés. Age 16 ans minimum pour JdR... Tél. à Christophe au (16) 50.68.90.83.
— **CJR** vous informe de l'ouverture de plusieurs **forums** sur divers **JdR** mais aussi pour les **wargames** et les **jeux de plateaux**. 3615 ICOR CJR.
— Venez rencontrer un hobbit roux, fumer sa pipe à herbe il vous contera ses exploits au « **Sombres Heraults du** 92.32.01.62.
— Cherche **club de JdR dans la région d'Ancenis**. Contacter Bertrand au (16) 40.83.13.35. après 19h.
— Cherche joueurs pour **créer club de JdR et WG**. Ecrire à Beber Philippe - 7 ruelle des écoliers - **21380 Messigny-et-Vantoux**.
— **Initiations et parties de JdR à Juan-les-Pins** le **week-end** et pendant les **vacances** tous jeux possibles. Appelez Jean-Luc au (16) 93.74.04.18.
— Le **club des grands anciens cherche joueurs en région parisienne**. JdR, jeux sur plateaux. Téléphoner à Frédéric au (1) 43.78.73.34.
— Le **Dragon Ethylique**, c'est une **bibliothèque d'articles**, un **fichier de joueurs**, un **bulletin du club**. Régis joulin (16) 51.06.45.49.
— **Les Maîtres de Futhark** arrivent ! On joue à l'Oeil Noir, Chill et autres JdR. Ecrire à Longbois - 70 rue Parmentier - **95330 Domont**.
— Cherche **club jouant à l'Oeil, D&D dans la région parisienne (Versailles)**. Contacter Vincent au (1) 39.51.28.77.
— Le **club les Dés Traqués ouvre ses portes à Selestat**. Venez jouer à Zone, Paranoïa, Mega, AD&D. Tél : (16) 88.82.11.87. Demander Thierry.
— **Les Messagers d'Elendill** propose **access.** pour **Réels** : règle, masques, fiches tech. de costumes et d'armes... Tél : (16) 31.43.98.71. - 141 av. Clémenceau - **14000 Caen**.
— **Clerc evil de haut niveau cherche à contacter Régis Saulin du Dragon Ethylique**. Franck Copin Humbécourt.
— Vient de s'ouvrir **à Commercy : Des et Claymores. Cherche membres** pour jeux de rôles et wgs. Contacter le (16) 29.89.80.46.
— **Cherche club de JdR sur Nice ou Carros (AM)**. Rey J-C - Ets Lobry, 4 rue ZI - 06510 Carros.
Chaos », Centre culturel Pablo Picasso, av. des Sablons à **Grigny**. — Réunion du clubles Ch'tis Aventuriers le samedi de 17h à 22h au Centre Jouhaux - rue Eugène Bor - **62300 Lens**. Tél : (16) 21.45.02.28. le samedi matin uniquement.
— Oyez la naissance du « **Cercle Auvergnat de Ludophilie** », qui réunit les ermites du jeu au Hall de la gare routière - 69 Bd Gergovia - **63000 Clermont-Ferrand**. Tél : (16) 73.35.53.61.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS

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** - J.G.DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier, — Tél. 42.27.50.09

REGION PARISIENNE

78140 **VELIZY VILLACOUBLAY** - FEERICS, CC ART DE VIVRE, — Tél. 39.56.65.79
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

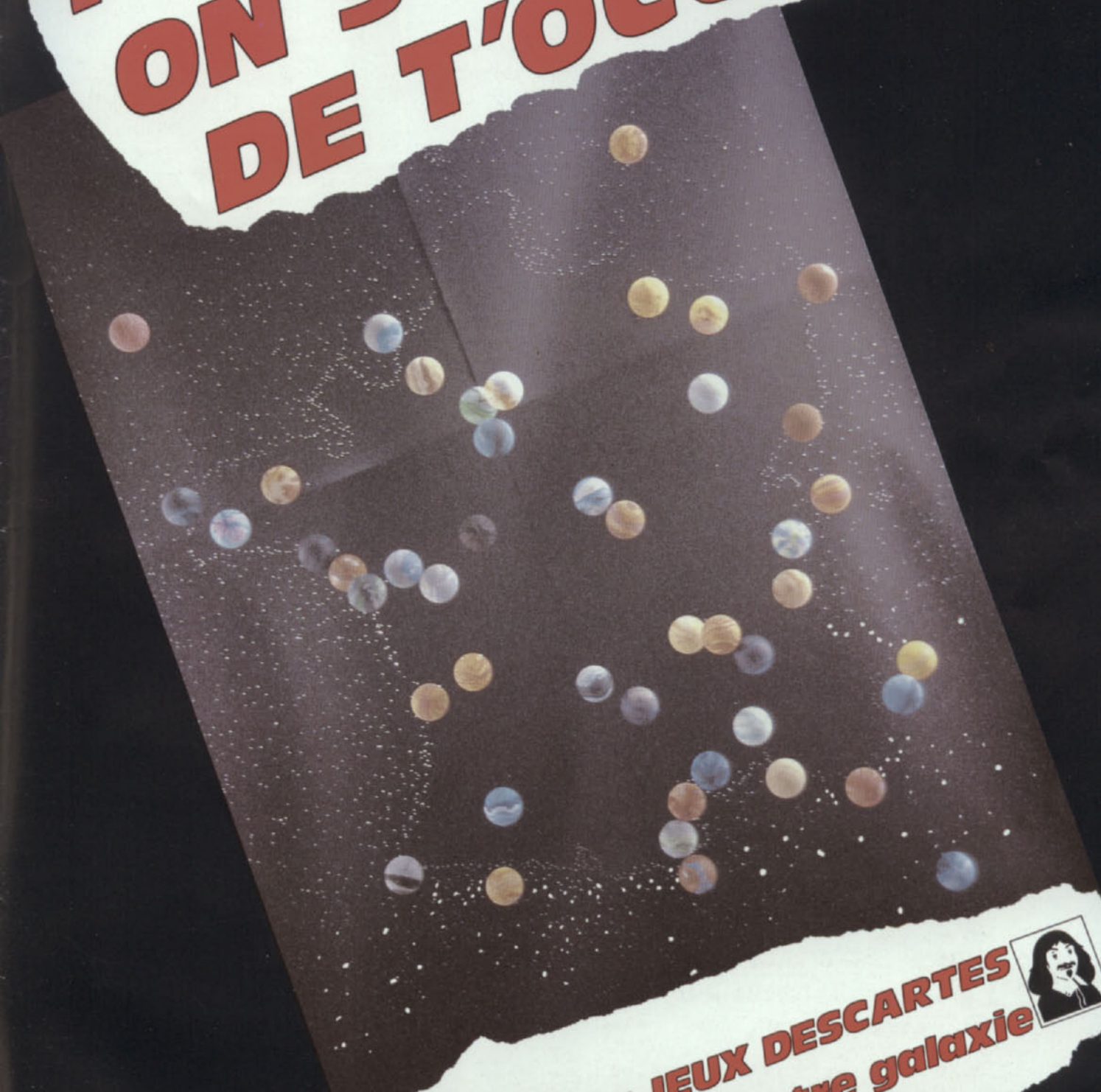
PROVINCE

49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
74100 **ANNEMASSE** - LES GALERIES ANNEMASSIENNES, 12, rue de la Gare — Tél. 50.92.53.17
84000 **AVIGNON** - L'EAU VIVE, 32, rue Bonneterie, — Tél. 90.82.58.10
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, Bd Giraud — Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte — Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze — Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
71100 **CHALON SUR SAONE** - LA TOUR DE MARCILLY, 2, passage Marcilly — Tél. 85.48.59.27
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste — Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis — Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie — Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.Jacques Rousseau — Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Chatelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - HOBBY GAMES, Galerie Vauban — Tél. 68.51.83.00
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
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
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
67000 **STRASBOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St Jérome, 14-16, rue Fonvielle — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier — Tél. 75.43.49.02
56003 **VANNES CEDEX** - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené — Tél. 97.47.38.55
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU, Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang — Tél. 74.96.55.84

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4651 **BERRI MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, PQ H2J 2R6
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 41.22.34.25.76

T'OCCUPE ON S'OCCUPE DE T'OCCUPER





relais-boutiques JEUX DESCARTES
partout dans votre galaxie

ARMAGEDDON

"Les Figurines Passion"

DISTRIBUÉES PAR JEUX ACTUELS • BP 534 • 27005 EVREUX CEDEX











GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL

36.15 NKTEL

DANS L'ANNUAIRE

TAPEZ GAME'S