CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

Profession: Paranoïaque

Devenez
Prince d'Ambre

Bâtisses et Artifices:
Les châteaux forts

210 FB - 8FS - $ can 5.25

Wargame de l'année?
The Great Patriotic War

M 3168 - 49 - 30,00 F
3793168030008 00490



L'ÉVASION, LA VRAIE.





Pour s'évader, rien ne sert de parcourir le monde dans des charters bondés ou de rissoler sur des plages embouteillées... L'évasion, la vraie, vous la trouverez page après page dans Jeux & Stratégie. Echecs, scrabble, dames, bridge, go, tarot, etc. Jeux & Stratégie vous fera vivre chaque jeu intensément.

Et si vous vous lassez des classiques, découvrez une pléiade de jeux micros. Trop simple ? Alors dérouillez-vous les cellules grises avec nos jeux mathématiques ou nos jeux de lettres. Jeux & Stratégie, ce n'est pas la passion d'un jeu, c'est la passion de tous les jeux... de toutes les évasions !

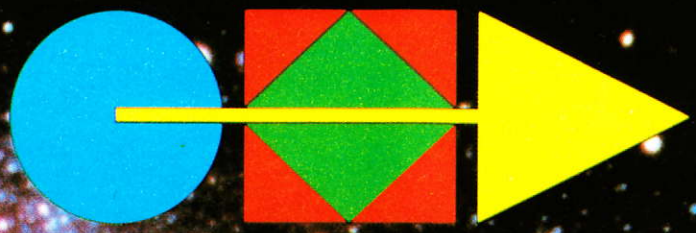
MENSUEL. NOUVELLE FORMULE.

Pour ceux qui vont refaire le monde.



N° 1 LE 20 JANVIER

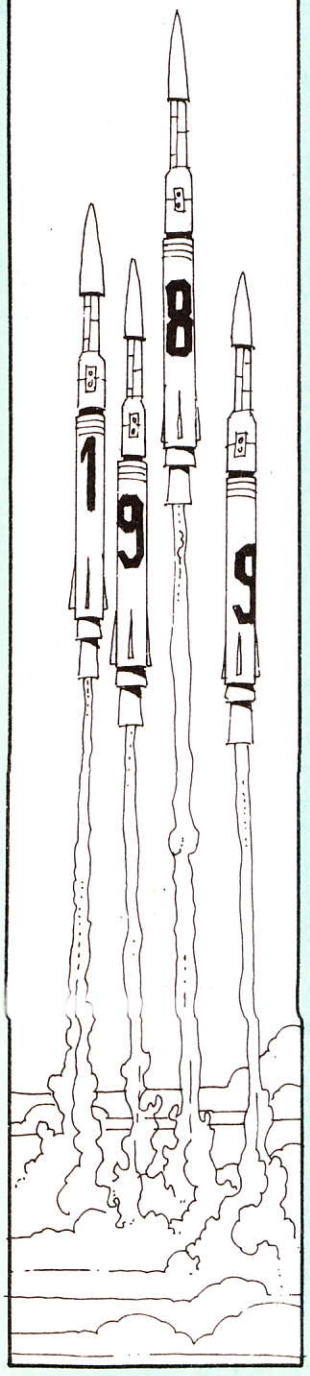
MULTIMONDES



JAMAIS LES ÉTOILES NE SERONT AUSSI PROCHES

ORIFLAM

49



CRITIQUES

▲ **MultiMondes** — *L'épreuve du feu.* — 34
▲ **Space Master** — *Le système de Rolemaster dans l'espace.* — 38
▲ **Cyberpunk** — *Punk et robot à la fois.* — 41
▼ **Sur un plateau:L'an mil** — *Un jeu de diplomatie historique.* — 84
● **The Great Patriotic War** — *Le wargame de l'année?* — 88
● **Portrait de famille: La guerre d'Espagne** — *Trois wargames espagnols.* — 90

CASUS SPÉCIAL

● **La carte du 6e Championnat de France de Wargame** — *Jean-Jacques Petit.* — 52
● **Modificatifs à la règle de 1812 pour le Championnat** — *Jean-Jacques Petit.* — 96

SCÉNARIOS

▲ **AD&D niv. 6: Les ombres du passé** — II
Les mystères de Laelith: A la recherche de Tourre l'Éventreuse.

▲ **James Bond: Opération Ryu** — VI
Une affaire niponne à prendre avec des pincettes.

▲ **RuneQuest: L'ombre du Chaos** — X
La lune pourpre va-t-elle briller dans le ciel de Sartar?

▲ **Multijeux Ambre: Ombre sur la couronne** — XIII
Un complot contre Random. Un scénario AD&D, JRTM, Rolemaster.

◆ **Les Aigles: Avant poste de cavalerie légère** — *3 courts scénarios.* — 96
● **Tank Leader: Leclerc ferme la poche** — *La suite du scénario de CB n°47.* — 98
◆ **Figurines Guerre de cent ans: Pillage 1361** — *Un si joli petit pillage.* — 102

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ **MultiMondes** — *Aide à la création du personnage.* — 36
▲ **Ambre en jeu de rôle** — *Adapter la série de Zelazny à AD&D, JRTM et Rolemaster.* — 68
■ **Interview Zelazny** — *L'écrivain créateur de la série d'Ambre nous parle.* — 72
▲ **Profession: Paranoïaque** — *Conseils sages pour devenir fou.* — 74
▲ **Bâtisses & Artifices: Le château fort** — *1ère partie.* — 76
◆ **Métalliques** — *Figurines en plomb et conseils pour les dioramas.* — 82
▼ **Profession: Soutier** — *Le manuel du débutant à Full Metal Planète.* — 87
● **Technique de jeu: Jouer en équipe** — *Pour ne plus jouer seul ou à deux aux wargames.* — 92
● **1940:Placement historique** — *Pour notre jeu en encart de CB n°46.* — 94
● **Bibliothèque: Diplomatie et outil militaire** — *Pour ne pas skier idiot.* — 94
● **Air Force: La fiche du Polikarpov** — *Pour enfin jouer le scénario du CB n°47.* — 99
◆ **Jeu d'histoire antique médiéval: Quelles règles choisir?** — *Vaste choix.* — 100

RUBRIQUES

■ **Nouvelles du Front** — *Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines, Barbare,...* — 6
■ **Inspi BD** — *Des BD pour jouer.* — 24
■ **Inspi bouquins** — *Nouvelles de la science-fiction.* — 27
■ **Têtes d'Affiche** — *Les nouveaux jeux déballés.* — 28
■ **Kroc le bô** — *BD de Chevalier Ségur.* — 54
■ **Petites annonces** — *Elle est belle ma petite annonce !* — 58
■ **Ludotique** — *Wargames et jeux d'aventure sur micros.* — 104
■ **Couverture** — *Pascal Trigaux*

Notrebea bulletin d'abonnement se trouve en page 10. Ce serait dommage de ne pas en profiter.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par Transecom sous licence TSR, James Bond est édité par Jeux Descartes sous licence Victory Games - Eon Productions, Rolemaster est édité par I.C.E., J.R.T.M. est édité par Hexagonal sous licence I.C.E., RuneQuest est édité par Oriflam sous licence Avalon Hill, Tank Leader est édité par Oriflam sous licence Tank Leader.

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

CASUS BELLI N°49. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1989. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Ollivier Heuzé. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. 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. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Coucho, Frédéric Blanchard, Didier Guiserix, Sophie Mounier, 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 : Valérie Lahanque. PUBLICITE. Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 40.74.49.06. 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.



Fans de Zelazny, nous vous proposons de transposer vos aventures habituelles dans le monde d'Ambre ! Une entreprise qui nous a donné du fil à retordre, car cet univers qui contient tous les univers ne se laisse pas maîtriser aisément. Les ajustements de règles furent plus faciles avec JRTM qu'avec AD&D, auxquel nous tenions pourtant pour ouvrir ce monde à un maximum de joueurs. Plus même : si vous ne connaissez pas la sage des Princes d'Ambre, notre concours vous offre une chance de gagner la collection

Nous attendions MultiMondes avec peut-être trop d'impatience et de curiosité ? En tout cas, notre réaction étant mitigée, nous avons séparé le « pour » et le « contre », en vous laissant juge de ce qui importe pour vous dans un jeu de rôle

Pris de court dans le dernier numéro, nous n'avions chichement accordé qu'une page à Full Metal Planète. Pour nous rattraper, nous sommes allé soutirer sur place, au Plan d'Enfer, des « conseils aux soutiers » qui devraient faire de vous de redoutables cosmoprospecteurs.

Côté wargame, pas de dossier pour une fois, mais beaucoup de petites choses instructives, au milieu desquelles The Great Patriotic War qui nous a tapé dans l'œil. Et comme chaque année, le jeu du Championnat de France de Wargame, qui aura lieu sur le Salon du Jeu de Réflexion début avril.

Joe Casus et Annabella Belli

Manifestations, tournois, démonstrations, colloques, vacances ludiques,

présent

France

année 88-89

Le Comité de la **Coupe de France de Jeu d'Histoire antique et médiéval** (CCFJH), créateur de la règle Charges, redouble d'activité. Après l'énorme succès de la coupe 1988 et la publication d'un superbe livret de listes d'armées, il prépare déjà la coupe 1989. Demandez le règlement et inscrivez-vous dès maintenant (dernier délai : 31 janvier 89) en envoyant 50 F et la composition de votre armée 25 mm (1400 points budget Charges) au CCFJH, 2307 Tour Atlas, 10 Villa d'Este, 75013 Paris. L'inscription donne en outre droit à une carte de réduction sur les règles Charges, des listes d'armées et des figurines, et l'envoi d'une feuille d'ordre personnalisée.
Les finales régionales auront lieu d'avril à mai et la finale nationale se déroulera à Toulouse, fin octobre 1989. Toutefois, il n'est pas trop tôt pour s'inscrire car les éliminatoires sont d'ores et déjà commencées !
Par ailleurs, en marge de la finale, se déroulera le **trophée Sun Tzu** et récompensera le meilleur tacticien. L'idée est originale : on fait jouer les concurrents avec des armées imposées qu'ils ne connaissent pas, sur des terrains imposés, si possible historiques. Ils devront jouer plusieurs parties consécutives avec des armées et des adversaires toujours différents.

Annecy

20 janvier/1er mai

Pour la 3ème année consécutive, la MJC des Teppes d'Annecy organise un **forum du jeu de rôle** au centre Bonlieu. Le thème en est cette fois-ci la Révolution française, à travers un concours de scénarios de jeux de rôle, et un tournoi autour de ces mêmes scénarios. Rappelons qu'il s'agit pour les participants au concours d'écrire un scénario de 30 pages minimum ayant pour thème la Révolution française, sans obligation de système de règles. Le concours est doté en espèces, par la ville d'Annecy et par le ministère de la Jeunesse et des Sports. La date limite de remise des manuscrits a été reportée au 1er mai 1989. Résultat promulgués fin mai.
Il y aura aussi une conférence-débat et un salon sur les livres et les BD interactives. Tous renseignements à la MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : (16) 50.57.56.55.

Lavéra

21/22 janvier

Le club de jeu de rôle *Les évadés du Dé* nous annonce la tenue d'un **tournoi de jeu de rôle** sur Hawkmoon, Judge Dredd, L'appel de Cthulhu, James Bond, Pendragon, Animonde et Jorune. Rendez-vous donc au centre social de Lavéra, 13117 Lavéra.

Plaisir

29 janvier

Le club *Asmogorgon & Cie* organise un **tournoi AD&D et Appel de Cthulhu** au château de Plaisir, de 10 h à 20 h. Contactez Xavier au (1) 30.54.72.18.

avenir

Vitrolles

4/5 février

Le désormais traditionnel **tournoi du Jetdor** aura lieu cette année au lycée Pierre Mendès France. Les joueurs s'affronteront sur AD&D, James Bond, Les 3 mousquetaires, J.R.T.M., Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars, l'Appel de Cthulhu, Empire Galactique, ainsi que lors de deux grandeur-natures au thème contemporain. Comme d'habitude, les organisateurs attachent une grande importance à l'accueil et l'hébergement des participants.
Les inscriptions seront closes le 31 janvier. Renseignements à la Maison pour Tous, centre culturel Georges Sand, B.P. 151, 13744 Vitrolles Cedex. Tél : (16) 42.89.80.77 ou (16) 42.89.71.96.

Nouvelles du Front



concours et un raton-laveur.

Tarbes

4/5 février

Stratégies et Sortilèges organise un **tournoi de Blood Bowl et Star Wars,** au FJT de Tarbes. Vous pouvez vous renseigner en écrivant au club au 88 bd Alsace-Lorraine, 65000 Tarbes ou en téléphonant au (16) 62.93.35.63 le week-end.

Aix-en-Provence

11/12 février

Le C.I.A. *(Club des Incorruptibles d'Aix)* et le groupe *Froussards et Faiblards* organisent un **tournoi** sur les jeux suivants : Cthulhu, AD&D, Stormbringer, Chill, Marvel Super Héros, Légendes Celtiques, Maléfices, RuneQuest, J.R.T.M., Paranoïa, Star Wars, Hawkmoon.

Les inscriptions se font avant le 31 janvier. Renseignements auprès de l'Archimage, 15 rue des Marseillais, 13100 Aix-en-Provence. Tél : (16) 42.38.54.00.

Brocéliande

11/12 février

Participez à un **grandeur-nature arthurien** de deux jours, à cheval. Il devrait être trop tard pour s'inscrire, mais vous pouvez toujours essayer de contacter Eric Deniel au (1) 98.90.67.53.

Marseille

11/12 février

Le *VIIIe Cercle* organise le **Vème tournoi de jeux de rôle et de simulation de Marseille.** Le samedi, le thème du tournoi sera la Révolution à Marseille, pour redevenir plus conventionnel le lendemain avec AD&D, Stormbringer, Cthulhu, James Bond et Star Wars. Il y aura aussi des démos de BattleTech, Warhammer, Dark Future, etc. Renseignements auprès de l'association le VIIIème Cercle, 59 rue Gillibert, 13005 Marseille. Tél : (16) 91.47.53.85.

Tulle

11/12 février

Venez participer à la **Coupe du Limousin de Jeu Historique avec Figurines.** Il s'agit d'un tournoi open, joué sur les règles Charges. Renseignements à La Lune Noire, 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges. tél : (16) 55.34.54.23.

Les 1, 2 et 3 avril, participez au 6e Championnat de France de Wargame, organisé par CASUS BELLI avec le concours de L'Œuf Cube, au Salon National des Jeux de Réflexion.

Paris

11/12 février

Le *Club des Investigateurs de l'Ombre* (LIDO) organise un **week-end de démonstration de jeux de rôle**, connus ou à paraître, ainsi qu'une présentation et un concours de costumes et figurines. Renseignements au (1) 45.25.14.19.

Campénéac

17/23 février

Les semaines de chevalerie vous donneront l'occasion, pendant 8 demi-journées à cheval, de vous entraîner en manège et en extérieur, de participer à des grandeur-natures. Il devrait être trop tard pour s'inscrire, mais vous pouvez toujours essayer de contacter Dominique Franc au (16) 98.53.56.29.

Venise

17/26 février

Partez une semaine à Venise, visitez la ville et participez à **une grande enquête policière** fictive. Le meilleur détective gagnera un voyage à Séville. Si vous avez entre 14 et 17 ans, vous pouvez vous renseigner auprès d'Evasion-Vacances-Aventure, 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Evry

19 février

Le **3e tournoi du Pré Vert** aura lieu à la Maison de Quartier Jacques Prévert, 402 square Jacques Prévert, 91000 Evry. On y jouera à AD&D et Cthulhu. Sans oublier le concours de figurines organisé par la boutique Cellules Grises. Renseignements auprès de Philippe au (1) 64.57.47.87 ou Cellules Grises au (1) 64.97.81.74.

Phalsbourg

18/19 février

Le Gribeauval organise à Phalsbourg les **éliminatoires nationales « Empire » pour la Coupe d'Europe 89.** La convention se jouera avec des figurines 15 mm sur la règles « Newbury fast play » (règle imposée par les Anglais). Figurines et règles pourront être fournies. Pour tous renseignements, s'adresser à Jean-Christian Raguet, 6e régt d'artillerie, quartier « La Horie », 57370 Phalsbourg. Tél : (16) 87.24.21.92.

Cannes

18/26 février

Comme chaque année, le **Festival International des Jeux** se tient sur la Croisette. Le comité de la Coupe de France de Jeu d'histoire et le *Kontos* (club local) organisent deux tournois de jeu d'histoire : l'un napoléonien (Les Aigles), l'autre antique et médiéval (Charges). Renseignements et inscriptions : J.R. Vinciguerra, 27 chemin des Rouméguières, 06310 Grasse. Tél : (16) 93.09.13.59.

Montréal (Canada)

24/26 février

L'Association Québécoise des Joueurs de Simulation (A.Q.J.S.) organise son festival de jeu **Provocation '89**. Celui-ci aura lieu au Cégep de Maisonneuve, 2700 avenue Bourbonnière à Montréal. Les tournois seront joués sur AD&D, D&D, Call of Cthulhu, Traveller, Warhammer 40,000, M.E.R.P., GURPS, Top Secret, Champions, BattleTech, Advanced Squad Leader. Il y aura aussi des démonstrations de jeux, des tables rondes (le jeu, sa conception, son marché), un bal costumé, une vente aux enchères, etc. Pour plus de détails, communiquez avec Mario Desjardins au (514) 729-9808 ou écrivez à l'AQJS au C.P. 1000, Succ. « M », Montréal, H1V 3R2, Québec, Canada.

Saint-Lô

25 février

Le club *Si Vis Pacem* organise son **2ème tournoi annuel d'AD&D.** Renseignements auprès de Pascal Leudet, au (16) 33.57.48.46.

Grenoble

25/26 février

L'*A.M.M.* de Grenoble organise la **2ème Coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire**. L'échelle retenue est le 15 mm et la règle est la 7ème édition de WRG (Wargamer Research Games). La manifestation se déroulera à la ferme Heurard, centre socio-culturel, 8 rue Joseph Moutin, 38180 Seyssins.

Les inscriptions sont normalement closes, mais avec les retards des postes, il reste peut-être quelques places. Contactez donc Alain Roudil, 74 avenue de la République, 38170 Seysinnet-Pariset. Tél. dom. : (16) 76.21.48.68. Tél. bur. : (16) 76.40.49.50 poste 497.

Nantes

25/26 février

La Manu 89 de *Stratèges & Maléfices* devrait comme chaque année être un haut lieu des jeux de simulation. Il y aura des « espaces » jeux de rôle, grandeur-nature, wargames, jeux avec figurines, jeux de plateau, présentation de figurines peintes. Enfin, des tables rondes et des débats sur le jeu seront

organisés. Renseignements auprès de Ph. Amoros, 25 rue de Bourgneuf 44000 Nantes. Tél : (16) 40.89.48.12 (16) 40.30.12.40.

Ploërmel

25/26 février

Le **2ème championnat de Bretagne des jeux de simulation** aura lieu à la salle des fêtes de Ploërmel (56). Il y aura deux classements : wargame (Cry Havoc et un jeu inédit), jeu d'histoire (Les Aigles et Charges). Renseignements auprès de M. Bernard Yvonnick, Pengréal Le Cambout, 22210 Plenet.

Paris

3/7 mars

Le salon de l'Étudiant aura lieu comme chaque année à la grande halle de la Villette. Il y aura un stand Jeux Descartes et un stand Ludodélire.

Les manifs sur 3615 CASUS rubrique CAL

Senlis

5 mars

Pour fêter leur bicentenaire (NDLR : ?), *les Gardiens des Remparts* organisent un **tournoi de jeu de rôle et wargame** sur J.R.T.M., AD&D et Air Force, au centre des rencontres de Senlis (dans l'Oise, à 30 mn au nord de Paris). Pour tous renseignements : AJRS Les Gardiens des Remparts, 9 avenue G. Clémenceau 60300 Senlis. Tél : Olivier au (16) 44.54.74.05.

Rennes

9 et 15 mars

La Lune Rousse organise un **tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique**, avec des règles spécialement conçues pour l'occasion. Rendez-vous donc au club, au 1er étage du batiment D de la Cité Universitaire, 33 avenue des Buttes de Cöesmes. Les inscriptions se prendront à cette adresse du 20 février au 2 mars, sauf les vendredi-samedi-dimanche.

Ville d'Avray

19 mars

Le club *Boucherie Intellectuelle* propose **Utopie II, la fériale des salamandres**, un tournoi sur Animonde, Cthulhu, AD&D, J.R.T.M., Star Wars et Stormbringer à la MJC Le colombier, 1 place de l'Eglise, 92410 Ville d'Avray. Renseignements au (1) 47.69.66.01 ou au (1).47.50.37.50.

France

1er avril

Ce jour là aura lieu le **1er championnat de France de Duelmasters.** Pour que vos gladiateurs puissent accéder à l'arène, il faudra qu'ils soient inscrits avant le 1 février. Les vainqueurs rencontreront les vainqueurs des Etats-Unis courant avril. Pour en savoir plus, Duelmasters, Ambrosial Dimensions, 1 square des Ajoux, 92400 Courbevoie.

Paris-Porte de Versailles

1er/9 avril

Le Salon des Jeux de Réflexion aura lieu pendant les vacances scolaires. Casus Belli et l'Œuf Cube y organiseront, les 1, 2 et 3 avril, de 10 h à 19 h, le 6ème championnat de France de wargame. Les deux premiers jours, les joueurs participeront à trois tours de jeu chaque jour, la finale ayant lieu le 3 avril. Le championnat se jouera sur la règle « 1812, les Arapiles », avec la carte et les pions proposés au centre de ce numéro de Casus Belli. Pour vous inscrire, envoyez un chèque de 60 F (frais de participation, les entrées vous sont offertes) à Casus Belli, Championnat wargame 89, 5 rue de la Baume, 75008 Paris, rempli à l'ordre de Casus Belli. Vous devez nous écrire avant le 24 mars ou bien vous inscrire sur place le 1er avril à 10 h. Le premier prix est un voyage d'une semaine en Tunisie pour 2 personnes. Le deuxième prix est une semaine à Borgio, aux semaines ludiques de Corse. Des dizaines d'autres prix vous y attendent.

Les jeux grandeur nature devraient avoir un espace animé par la Guilde de Bretagne.

Jeux Descartes parrainera le stand « créateurs de jeux français ». Si vous faites partie de cette illustre confrérie, vous pourrez y présenter vos oeuvres, même si elles sont éditées par des concurrents. Sont déjà prévus : Philippe Mouchebœuf (Fief), Laurent Ryder (Bob Morane), Didier Guiserix (Mega), Christian Caroli (La Vallée des Rois), Anne Vétillard (La Table Ronde), Pierre Rosenthal (Athanor), Philippe Chaveul (Les division de l'ombre), Anne de Nevert (divers jeux de société). Pour vous inscrire, téléphonez à Valérie Lahanque au (1) 40.74.49.04.

Ardennes belges

5/8 avril

La Guilde des Fines Lames avaient déjà organisé les grandeur-natures Aratorix et **Aratorix II.** Vous ne vous étonnerez donc pas qu'ils préparent Aratorix III. Il s'agit toujours de la vie d'un petit village gaulois, mais cette fois plus en avant dans le temps, à la lisière du Moyen Âge. Renseignements et inscriptions auprès de Damien Jacob, 1 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél : 041/65.69.83 ou pour les Français (19.32) 41.65.69.83.

Séville (Espagne)

6/16 avril

Partez une semaine à Séville, visitez la ville, participez à une **grande enquête policière** fictive. Le meilleur détective gagnera un voyage E.V.A. d'été à son choix. Si vous avez entre 14 et 17 ans, vous pouvez vous renseigner auprès d'Evasion-Vacances-Aventure, 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

St Mandrier

13/15 mai

Le tournoi **Marine III** aura lieu au Centre d'Instruction Naval de St Mandrier. Il est ouvert à tous les militaires de différents corps et au club civil du *FAST*. Il y aura des épreuves de jeu de rôle, de wargame, et de peinture de figurines.

Derby (Angleterre)

27 mai

C'est dans la ville de Derby, près de Nottingham (où siège Games Workshop) que se déroulera le **Games Day 89**. Cela veut-il dire que cette manifestation renaît de ses cendres ? Non pas, il s'agira d'une journée Games Workshop avec le *Golden Demon Award* (concours de peinture de figurines), et les finales des championnats nationaux de Blood Bowl et Dark Future. Sans compter de nombreuses démonstrations des autres jeux Games Workshop.

Corse

24 août/17 septembre

Si vous désirez déjà prévoir vos vacances estivales, sachez que **les séjours ludiques de Corse** auront lieu fin août/début septembre, à 15 km de Bastia. Vous pourrez à la fois bronzer, pratiquer vos jeux préférés, faire du grandeur-nature. Il est même prévu, pour les atypiques, du tennis, de la natation, etc. Renseignez-vous en écrivant à Séjours Ludiques de Corse, 76 bld de Magenta, 75010 Paris ; en téléphonant au (1) 40.05.09.28 (le jour) ou au (1) 48.42.49.58 (la nuit) ; sur minitel 3615 AKELA (boîte aux lettres Belphegor).



Les Joutes du Téméraire

Le Cercle des Elèves de l'ESSTIN (Ecole Supérieure des Sciences et Technologies de l'Ingénieur de Nancy) ont vraiment bien fait les choses ! Après un travail de promotion irréprochable (dossier de presse, affiches en couleurs), ils ont su faire de leur convention, organisée les 3 et 4 décembre au Palais des Congrès de Nancy, un modèle du genre. Tournois divers (dont la Coupe de France de Stormbringer), démonstrations en tous genres (avec, notamment, d'impressionnantes armées de figurines), activités multiples (jeux sur ordinateur, vidéos, bédéthèque) et présence de professionnels (l'équipe d'Oriflam, Dragon Radieux, Chroniques d'Outre-Monde) ont valu à cette manifestation d'être un indéniable succès : public, télévision et radios sont venus. Il ne reste plus qu'à attendre avec impatience les « Joutes 89 »

Caen

Les 23 et 24 novembre derniers s'est déroulé le 1er forum du jeu à Caen. Le cadre était sympathique (dans le château), le public nombreux, les créateurs s'étaient déplacés (Michel Gaudo, Christian Caroli, Anne Vétillard), ainsi que les guildes de Bretagne et de Normandie, Dragon Radieux, Ludodélire et Agmat Citadelle. On a pu y voir Hurlement, le jeu de Jean-Luc Bizien. Dommage que l'organisation ait été déficiente. On aurait pu s'amuser.

Clermont-Ferrand

C'est dans le cadre du festival de l'imaginaire que s'est déroulée cette convention. Il est dommage que la direction du festival ait considéré que les jeux de rôle étaient la cinquième roue du carrosse : petite salle, partagée avec des enfants, où il fallait faire silence. L'idée qui a présidé était intéressante et novatrice : faire rencontrer de jeunes futurs créateurs de jeux avec des éditeurs, journalistes ou créateurs. Il y avait plus d'une quinzaine de jeux (allant du simple projet à des produits quasi-finis) à juger. Le « vainqueur » (le jeu n'était pas encore fini) avait proposé Ambrosio, un jeu de rôle centré sur les magiciens, dans un contexte à l'atmosphère proche des romans de Jack Vance.

Ce genre d'expérience est sans doute à renouveler, en prévoyant toutefois des démonstrations et des initiations de jeux classiques pour les visiteurs néophytes qui se rendraient à la manifestation.



Photos P.R.



Le bon peuple de Charleroi devant une manifestation de feinte violence.

Charleroi Belgique

Le festival de BD de Charleroi est l'équivalent en plus petit (à peine) de notre festival d'Angoulême puisque 55.000 visiteurs s'y sont pressés. C'est à l'étage inférieur entre une exposition sur la Chine et une autre sur Mœbius (superbe) que se tenait l'espace jeux de simulation. En fait, la surface était répartie en trois zones : wargames (plutôt figurines), figurines peintes, et jeux de rôle. Comme il s'agissait de la première édition de cette manifestation, les organisateurs ont plutôt voulu l'axer sur le spectaculaire, pour attirer le public. On put ainsi assister à un tournoi de chevalerie (cascadeurs).

Néanmoins, et c'est le point le plus intéressant, le public de la BD est nettement plus ouvert et curieux que celui que l'on voit au Salon de la Maquette. Les gens s'interrogent, posent des questions, écoutent les réponses, désirent apprendre à jouer. On estime que 15.000 personnes sont passées à la convention. De nombreux clubs belges étaient présents (La Crypte, Espace-jeu, Life Master, First Crusade, Magim, Les Gais Lurons, Chronos, Herlbihaze). Côté « personnalités » on a pu voir Quentin Lequeux pour l'Arc et la Griffe, les créateurs de Laborynthus, l'équipe d'Armageddon avec ses figurines, des membres de Dragon Radieux, Graal et Casus Belli. Quant aux indécrottables qui ne lisent que l'inspi-BD dans Casus, ils pouvaient aller à l'étage du dessus se faire dédicacer Le marchand d'idées (par Cossu), un Chronique d'Outre Monde (par Yves Corriger), ou même admirer le véritable Freddy Coconut qui tenait un stand de caricatures.

Espérons que cette manifestation aura à nouveau lieu l'année prochaine, et attirera plus d'éditeurs français. Les Belges veulent jouer et sont pleins de bonne volonté.



Mr Phelps, cet homme s'appelle Freddy Coconut.

Yverdon les Bains Suisse

La convention romande de jeux de simulation s'est tenue les 29 et 30 octobre derniers. Nous n'avons pas pu y aller, mais nous en avons eu de bons échos. Alors pourquoi vous parler d'un événement si lointain ? Tout simplement parce que nous avons reçu le programme destiné aux participants, et que les Suisses, en suivant un modèle américain, dament le pion à tous les organisateurs français. Nous vous proposons ici un fac-similé d'une des pages intérieures du programme, qui montre comment on peut prévoir des parties et des scénarios à l'avance. A votre tour messieurs les Français.

DETECTIVE CONSEIL, et... GOSH!





Jeux Descartes

Annoncez votre tournoi sur le 3615 CASUS écrivez-nous en rubrique RED



Photos D. Guiserix

Deuxième anniversaire de la Guilde de Bretagne à Quimper. On a donc joué à Gâteau & Bougie, ainsi qu'à divers autres jeux, dont BattleTech, SuperGang, mais aussi Car Wars, ce qui est plutôt inhabituel.



La convention se déroulant dans un stade couvert, les figuristes ont pu profiter du plus vaste plateau de jeu jamais mis à disposition de joueurs...

Guide de lecture

Tous les jeux qui sont présentés dans le fascicule nous ont été proposés par divers arbitres suisses. Les arbitres seront présents avec leur matériel et se chargeront d'accueillir les joueurs qui se sont inscrits sur leur partie.

Il y a cinq types de jeux proposés :

— Jeux de rôles : **JD**
— Jeux de guerre : **WG**
— Jeux de guerre avec figurines : **WF**
— Jeux de plateau : **JP**
— Jeu semi-réel contemporain : **SR**

Vous avez la possibilité de vous inscrire sur un ou plusieurs des jeux proposés. Chaque partie a des caractéristiques qui varient selon le jeu.

Les jeux sont présentés chronologiquement à partir du samedi.

Voici un exemple type de présentation de jeu.

C: Code du jeu (type de jeu avec son numéro) (JD1)
N: Nom du jeu (quelquefois abrégé) (AD&D)
J: Nombre de places libres sur le jeu (4-6)
NI: Niveau du joueur désiré (moyen)
D: Durée stricte de la partie (5 h 30)
H: Heure à laquelle la partie commence (15 h 00)
T: Titre du scénario (Les aventuriers)
P: Présentation du jeu ou du scénario
A: Nom de l'arbitre (Pierre Dupond)
R: Remarques

Les 3 critères : Débutant, Moyen, Avancé, correspondent à :

— Accessible à tous
— Expérience du jeu de rôles en général
— Joueur confirmé

Pour les jeux de rôles, l'arbitre n'est pas compté dans les places. Par contre, pour les jeux de guerre et de plateau, il est compté.

Les parties d'initiation ou de démonstration portent la mention «initiation ou démonstration».

La durée d'une partie est stricte et ne pourra être allongée pendant la convention.

Catalogue des parties

Samedi 29 octobre

1. **C: JD1**
N: ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS **JD:** Médiéval Fantastique
J: 4 à 6 **NI:** Avancé
D: 11 h 30
H: 12 h 00
T: Chroniques d'Ûr: Ire Epoque — la Pierre de Lumière
P: Le monde d'Ûr, par delà l'infini... Trois siècles après la disparition des humains, les derniers héros doivent affronter ombre, seigneur de la Meute
A: Dessonnaz Frédéric
R: seulement des personnages demi-humains. Niveaux: 9-12

2. **C: JD2:** Initiation
N: ANI MONDE **JD:** Médiéval Fantastique
J: 3 à 5 **NI:** Débutant
D: 5 h 30
H: 12 h 00
T: L'invitation
P: Etrange carte de visite, tout de même. Que penseront mes seigneurs? Ils s'ennuient, ils s'intéressent à vous.
A: Aeby Olivier
R: Joueuses désirées! le jeu l'exige!

3. **C: JD3**
N: CHILL **JD:** Epouvante
J: 4 à 5 **NI:** Débutant
D: 2 h 30
H: 12 h 00
T: Les contes de l'oncle King
P: Tiens? il y a des bruits derrière les parois de la cave. Il faudra que je pense à acheter de la mort aux rats.
A: Pichard Roland

4. **C: JD4**
N: CHRONOS **JD:** Science fiction
J: 4 à 6 **NI:** Moyen
D: 5 h 30
H: 12 h 00
T: Pour une poignée de minutes
P: Après l'éclatement du Temps, les personnages sont enrôlés par un Maître du Temps, pour le reconstituer.
A: Suter François (l'auteur)

5. **JD5**
N: DAREDEVILS **JD:** Aventurier 1930
J: 6 à 8
D: 5 h 30 **NI:** Moyen
H: 12 h 00
T: Phansagir
P: A la recherche d'un temple oublié, dans les jungles de l'Inde centrale. Le danger rôde, la mort frappe. Les vieux démons se réveillent.
A: Schwab Paul-Philippe

6. **C: JD6**
J: DONJONS & DRAGONS **JD:** Médiéval Fantastique
J: 5 à 6 **NI:** Avancé
D: 11 h 30
H: 12 h 00
T: Dynastie du Nord













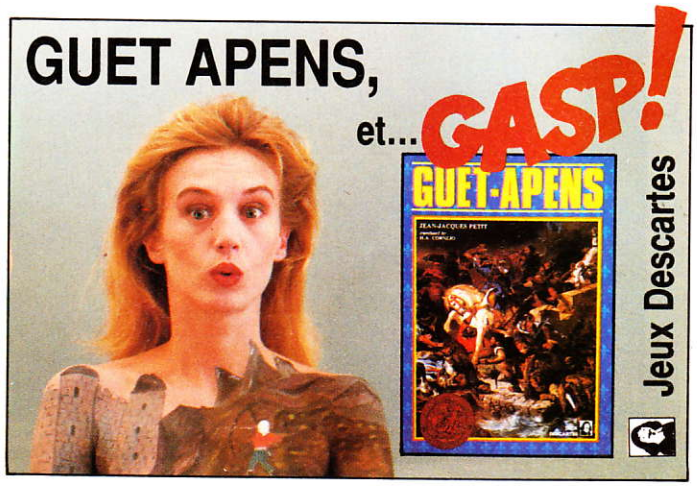
Triathlon

Ce tournoi, désormais classique, avait déserté cette année les vastes salles de Boulogne Billancourt pour des locaux sis à Châtenay, qui est tout de même la patrie du Fer de Lance. Les organisateurs avaient malheureusement tiré une carte « calamité », car si Châtenay est déjà moins accessible que Boulogne, s'y rendre en pleine grève des transports pourrait faire un thème de campagne de jeu de rôle. Voici le classement des courageux clubs partis s'affronter malgré l'adversité.

Premiers maîtres de jeu. 1 : Hexagonal 88, 2 : le Fer de Lance, 3 Feathalion.
Premières équipes de joueurs. 1 : le Fer de Lance, 2 : les Envoyés de Mithra, 3 : Feathalion.
Mai 68. 1 : Hexagonal 88, 2 : le Fer de Lance, 3 : Feathalion.
SuperGang : 3 premiers ex-aequo : HEC- Club du pendu, Hexagonal 88, Le Plan d'enfer - Droopy.
Air Force. 1 : Hexagonal 88, 2 : HEC - Club du Pendu, 3 : Club ludique de Créteil.
Les Aigles. 1 : Frealle (indépendant), 2 : Agabek (Les Gobelins optimistes), 3 : Gazcol (indépendant).

Classement final
1er - Hexagonal 88
2e - Le Fer de Lance
3e - Feathalion

Par tradition, les lots offert par Casus au Triathlon sont toujours un peu spéciaux... Cette année, chaque gagnant s'est vu offrir un badge personnalisé et millésimé...





BULLETIN D'ABONNEMENT

BONNEZ-VOUS ! A CASUS BELLI

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 N° : 150 F. (étranger : 202 F).

Nom, prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

COUPE DE FRANCE

EMPIRE



C'est lors du 4e Salon des Jeux de Réflexion que se disputera la 2e Coupe de France Empire de jeu avec figurines, début avril 1989. Cette compétition est conjointement organisée par Le Fer de Lance, la Fédération Française des Jeux d'Histoire et Casus Belli.

Elle se jouera sur la règle Les Aigles, édition Jeux Descartes 1987, dans l'une des catégories au choix : 15mm ou 25mm.
Les personnes désirant plus de précisions peuvent envoyer à l'adresse ci-dessous une enveloppe timbrée libellée à leur adresse. Celles désirant s'inscrire (l'inscription est gratuite) peuvent dès à présent envoyer leur candidature avec trois enveloppes timbrées à leur adresse à :

Club Le Fer de Lance, (Coupe de France Empire), 36 rue du Loup pendu, 92290 Chatenay Malabry.

Pour les simples demandes de renseignements, préciser « à l'attention de Jean-Jacques Petit ».
N.B. : les inscriptions doivent parvenir avant le 10 février 1989. Précisez bien la catégorie, 15 ou 25mm, dans laquelle vous désirez concourir (les pions dans la boîte des Aigles correspondent au 25mm).
Pour la finale, plusieurs armées de figurines peintes pourront être mises à la disposition des participants n'ayant pas leurs propres armées.
L'échéance approchant, voici afin de vous préparer, le règlement de cette coupe :

* *Voici, pour le 15mm, les dimensions des soclages.*
Infanterie : 9x15
Tirailleurs : 20x20
Cavalerie (lourde et légère): 16x28
En fourrageurs: 30x30

	Front	Dos	Prof.
Artillerie à cheval:	50	20	40
Artillerie de campagne:	65	25	45
Artillerie lourde:	80	30	50
Artillerie russe:	+2,5cm	+1,5cm	+1,5cm

On jouera avec les avenants publiés dans les n° 43 et 44 de CB. Toutes les dimensions (divers mouvements, portées de tir, etc.,sont réduites aux 3/4.

Règlement

Article 1 : La coupe de France comportera deux catégories : 15mm et 25 mm.
Article 2 : La compétition se déroulera sur la règle « Les Aigles » édition Descartes, avec les pions contenus dans la boîte ou les figurines soclées aux dimensions indiquées page 3 de la règle pour le 25mm, à cette dimension réduite aux 3/4 pour le 15mm.
Article 3 : L'ensemble des règles sera joué (règles de base et règles avancées) ainsi que les facteurs et les mouvements des tableaux de caractéristiques nationales.
Article 4 : Le budget de chaque partie sera de 1200 points, 180 points d'état-major.
Article 5 : Chaque budget d'armée et d'état-major sera établi suivant une liste d'armée de 1600 points et de 200 points d'état-major immuable, et communiqué aux organisateurs qui la feront parvenir aux joueurs concernés de chaque poule.
Article 6 : Ces budgets seront calculés à partir des tableaux des caractéristiques nationales des règles avancées.
Article 7 : La dimension du plateau de jeu ne pourra pas être inférieur à 1,20m2, supérieur à 2,60m^2 pour le 25mm ; les 3/4 pour le 15mm.
Article 8 : Chaque partie durera 3 heures de jeu effectif. Le jeu effectif est considéré à partir du premier mouvement du 1er tour de jeu.
Article 9 : Les éléments du terrain seront disposés suivant la 3ème version du paragraphe « éléments de terrain » de la page 3.
Article 10 : Les unités seront placées suivant les paragraphes « zones de déploiement » et « déploiement des troupes » page 3 des règles.
Article 11 : Les éliminatoires se dérouleront par poule. Chaque joueur aura le même nombre de rencontres.
Article 12 : A la fin du temps réglementaire, on finit la période en cours puis on calcule un pourcentage entre la différence des pertes et les 1200 points de l'armée du budget initial (1600 points pour le 15mm).
Article 13 : Le calcul réciproque des pourcentages donne les points de victoire suivant : 5 % et moins : 1 point pour chaque joueur. 6 % à 15 % : 2 points au vainqueur, 0 point au vaincu. 16 % et plus : 3 points au vainqueur, 0 point au vaincu.
Article 14 : Les résultats devront être envoyés aux organisateurs après chaque rencontre.
Article 15 : Sera admis en finale le joueur qui totalisera le plus de points à la fin de toutes les parties jouées dans sa poule.
Article 16 : En cas d'égalité de points les joueurs seront départagés par le total de leurs pourcentages de victoire au cours des différentes parties.
Article 17 : Pour plus de facilité, les parties des éliminatoires sont prévues sans arbitre. En cas de litige sérieux, la partie sera annulée et recommencée entièrement en présence d'un arbitre désigné par les organisateurs.

Eliminatoire

Coupe de France Empire

Fiche de rencontre

Date _____	Date _____
Nom _____	Nom _____
Prénom _____	Prénom _____
Armée _____	Armée _____
Pourcentage de pertes subies _____	Pourcentage de pertes subies _____
Différence _____	
Point(s) marqué(s) _____	Point(s) marqué(s) _____
Signature	Signature

Observations.



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 Meissonnier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

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
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie — Tél. 90.85.33.57
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, 1, rue Kléber — 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
49300 **CHOLET** - JEUX REVES, 10, rue du Commerce — Tél. 41.58.77.88
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
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie — Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. en cours
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle — Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **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.-J-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 Châtelet — Tél. 38.53.23.62
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
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 60, Centre République — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRABOURG** - 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-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
10000 **TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand — Tél. 25.73.51.86
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier — Tél. 75.43.49.02
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 - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 41.22.34.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST, Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level — Tel. 212.265.7449



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Armageddon

● Diffusées par Jeux Actuels, les figurines de cette société seront présentées sous des blisters transparents « double coque ». C'est à dire que vous pourrez les regarder sous tous les angles avant de les acheter.

Avril/Floréal

● L'auteur du jeu **Guillotine,** Philippe Hernandez, met à la disposition des amateurs une petite brochure contenant des questions supplémentaires, ainsi que des commentaires historiques concernant toutes les questions du jeu.

Croc

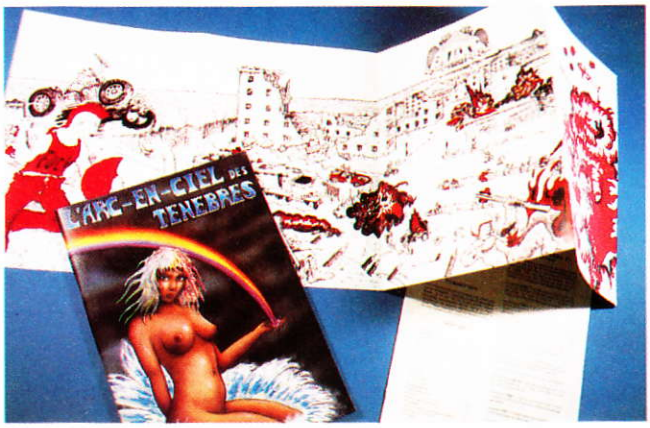
● **L'Arc-en-ciel des Ténèbres**, le premier supplément à Animonde est disponible (voir Têtes d'affiche).
● **L'écran de Bitume** contient un livret de 8 pages pour gérer les combats de masse.

Dragon Radieux

● Parution en février de **Hurlements**, un jeu de rôle de Valérie et Jean-Luc Bizien. Les personnages sont des garous (chien, ours, loup, chouette, chat, etc.) qui, aux alentours de l'an mil, vivent au sein d'une caravane foraine où un homme mystérieux, le Veneur, leur apprend à se servir de leurs capacités et à sauver leurs frères de race pourchassés par la population.

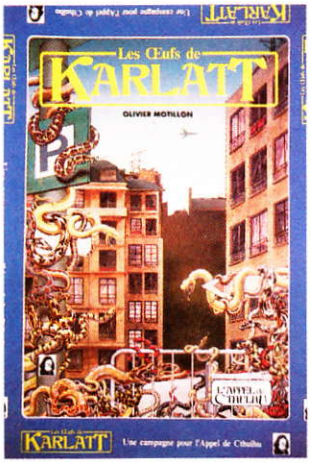
Jeux Actuels

● Cette société devient l'importateur exclusif des produits Avalon Hill et GDW. C'est à dire que vous trouverez une traduction des règles de tous les wargames de ces sociétés dans les boîtes vendues en France. Signalons tout de même que tout jeu importé chez nous, par quelque canal que ce soit, doit



x en vue,
pitaine !

être accompagné d'une traduction. Ce n'est pas toujours le cas, même si quelques boutiques prennent cette traduction à leur charge.



Jeux Descartes

● Voici les extensions aux jeux prévus pour les mois de janvier à début mars 89 : **Le manuel du service Q** (James Bond), **Le Guide de Star Wars, Suprématie², Fiefs et Empires** (Ave Tenebrae), **Killer** (le jeu de Steve Jackson), **JD + n°4** (spécial James Bond, avec l'écran du maître de jeu), **Les œufs de Karlath** (une campagne de création française pour l'Appel de Cthulhu), la **deuxième édition de Paranoïa** sous forme de livre.





Oriflam

● Pour être plus proche des joueurs, Oriflam installe une ligne de téléphone spéciale où vous pourrez poser toutes les questions sur les produits Oriflam. Faites donc le (16) 87.56.18.62 pendant les heures de bureau.

● Parutions prévues pour février : **La Fureur de Dracula** (jeu de plateau), **L'île brisée** (scénario Hawkmoon largement remanié par Eric Simon), **Tatou n° 2.**

● Pour mars : **l'écran de Multi-Mondes**, avec la carte de Sélania et un cahier de suppléments ; **Le monde de Glorantha : Genertala** (sous la même présentation que Les dieux de Glorantha) ; **Le sentier de la Pomme** (titre provisoire) contiendra le scénario Apple Lane et le bestiaire de Glorantha.

● Puis en avril : **Krystal**, un jeu de plateau d'heroic fantasy français.

● En mai : **L'Atlas Solaris,** supplément de 120 pages pour MultiMondes, avec des descriptions détaillées (profession, vie sociale, géographie, etc.).

Risques & Périls

● Marc Lamer est un nouvel auteur de jeu de rôle qui diffuse lui-même son produit **Risques & Périls**. C'est un système de jeu universel et modulaire. Vous pouvez vous procurer le livret de règles communes (56 p., 30 F), le livret fantastique-médiéval (140 p., 110 F), le livret science-fiction (38 p., 30 F). La présentation est très « cheap » : photocopies et texte machine. Le contenu est très largement inspiré des « grands anciens » (AD&D ou Paranoïa suivant les univers) mais avec des variantes personnelles. Vous pouvez commander ces livrets auprès d'Influx, 5 rue de Turbigo, 75001 Paris, en rajoutant 15 F de frais d'envoi.

Siroz Productions

● **Thryra** est le premier supplément pour le jeu Koros (de la série Universom). On y trouve la description d'une planète avec ses habitants humanoïdes à fourrure. L'organisation politique de ces végétariens dépendant de la couleur de cette fourrure. Le livret de 24 pages contient aussi la création de personnage, de nouvelles armes, des vaisseaux spatiaux, un bestiaire et un scénario. Il y a aussi deux fiches (personnage et aide de jeu) cartonnées. Pour 45 F vous pouvez aussi vous en servir pour un jeu de space opera qui n'aurait pas assez de planètes décrites.

● **Whog Shrog** paraîtra en février. C'est un jeu de rôle de space opera assez baroque et décadent, dans un univers à la Druillet. Il sera présenté sous forme de livre cartonné, couverture couleur, et reprendra les règles complétées de la série Universom.

● **Athanor - la Terre des Mille Mondes**, est un jeu de rôle SF, dont les mutations et les univers parallèles sont le thème central. Son auteur, Pierre Rosenthal, est un collaborateur de Casus Belli. Parution prévue pour mars.

Transecom

● **Les Royaumes Oubliés** (la traduction de Forgotten Realms) sont arrivés. Celle de **Ravenloft** (un module) est sur le feu.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● La prochaine gamette d'extension pour ASL s'appellera **Hollow Legions** et portera sur l'armée italienne. Sortie prévue en mars. On prévoit ensuite **The last hourra !** sur les alliés « mineurs » (Grecs, Belges, Hollandais, Danois, Norvégiens, Yougoslaves).

Games Workshop

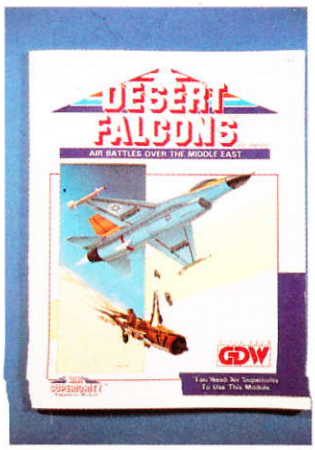
● Cette firme s'attaquerait-elle au marché BattleTech. Elle vient de faire paraître **Adeptus Titanicus,** un jeu de combat de robots géants.

GDW

● **Test of Arms** contient de nombreux scénarios sur toutes les « sales petites guerres » depuis 1945 (Angola, Falklands, Liban, etc.) et utilise le même système que Team Yankee.

● **Desert Falcons** est un module







d'extension pour Air Superiority. Il porte sur les guerres israëlo-arabes et contient 24 scénarios et 16 fiches d'avions.
Voici le programme de parution de cette firme pour l'année 89. Attention, comptez au moins un mois de délai. Il est aussi arrivé que des produits GDW aient de grands retards de parution.

● **Space 1889 :** le jeu de rôle Space 1889 est déjà paru (Tête d'affiche dans notre prochain numéro) et devrait bientôt être suivi de l'écran du maître de jeu (février), des modules/aides de jeu : *Tales from the ether* (mars), *Beastmen of Mars* (avril), *Caravan of Mars* (mai), *Tales from the ether II* (juillet), *Soldier's Companion* (septembre), *Cloud captains of Mars* (octobre), *Escape on Venus* (novembre). Avec encore un roman : *The cloud captain* (mars), des plans de vaisseaux : *Cloudships and gunboats* (mars), un atlas : *Conklin's Atlas of Worlds* (mai). Et enfin un jeu de plateau : *Ironclads and Etherflyers* (juin).

● **Twilight 2000 :** les modules/suppléments prévus sont *Boomer* (février), *Return to Warsaw* (avril), *Bear's Den* (juin), *Heavy Weapon Guide* (juillet), *The White Eagle* (octobre). Et un jeu de plateau : *Last Battle* (avril).

● **2300 AD :** *Cyber Earth* (février) et *Ranger* (avril).

● **MegaTraveller :** *COACC* (mars) et *Flashback* (novembre).

● **Harpoon :** *Subforms* (avril) et *Falklands* (septembre).

● **Wargames divers :** 2e édition de *Command Decision* (mai) avec un module *The Great War* (mai), *Team NATO* un jeu pour débutants, *Assault* (octobre) et *Second Front Europa* (novembre).

General

● Ce magazine sort un numéro hors-série pour fêter son 25ème anniversaire, avec de nombreux articles sur les meilleurs jeux Avalon Hill (ASL, PL, Kingmaker, Wooden Ships and Iron men, etc.).

Grenadier (magazine)

● Le n°34 de ce magazine est paru, avec au sommaire des articles de qualité sur ASL, Europa et Central America.

Steve Jackson Games

● La **3ème édition de GURPS** est parue. Ce système de jeu universel est actuellement celui qui possède le plus d'extensions. Nous vous en parlerons en détail dans notre prochain numéro.



Strategy and Tactics

● Ce magazine paraîtra dorénavant 6 fois par an (et non plus 8).
Le n°122 contient un jeu en encart sur l'assaut des parachutistes britanniques sur les ponts de l'Orne (Pegasus Bridge) le 6 juin 1944. La carte utilise le même système de zones que Raid on St Nazaire (A.H).
Le n°123 contient un jeu (Campaigns in the Valley) sur une bataille de la Guerre de Sécession.



The Wargamer

● Désormais indépendant, il paraîtra dorénavant 8 fois par an (et non plus 6).
Le n°8 propose des articles sur Nicaragua (encart S&T n°120), Thunder at Cassino, Manchu (S&T n°116), Central Command (S&T n°98) et toutes les rubriques habituelles. A signaler au passage d'intéressants scénarios « what if » (prospectifs) pour Europa (battue en Europe, la France ne capitule pas et continue la lutte en Afrique du nord) et ASL (révolution en Amérique latine !).

TSR

Voici les prévisions de sortie pour l'année 1989 de cet éditeur. Comptez un mois de délai pour l'arrivée en France. En général TSR tient ses dates de sortie.

AD&D 2ème édition
Eh oui, le nouveau *Players' Handbook* paraîtra en avril (256 pages au lieu de 128) « compatible » avec la première édition parait-il. Le *Dungeon Master Guide* doit paraître en juin (192 pages au lieu de 244). Vous pourrez ensuite craquer pour le *Monstrous Compendium*, volume one (juillet), volume two (septembre) et volume three. Le premier de ces recueils de monstres se présentera sous la forme d'un classeur avec 144 fiches (format players') et les suivants seront des blocs de 144 fiches à rajouter. Dans la gamme « 2ème édition » vous trouverez aussi l'écran du maître de jeu (août), des feuilles de personnage, *Spelljammer* ou « jouer à AD&D dans l'espace » (octobre), *Battlesystem* -2e édition des règles de bataille avec figurines compatibles AD&D- sous forme de livret de 128 pages (décembre), et enfin les *Complete Fighter Manual* et *Complete Thief Manual* -deux livrets de 128 pages pour tout savoir sur ces fabuleuses professions- (décembre).

DragonLance
Une nouvelle série de modules (et les romans associés) paraîtra en 89. Ce seront le DLE1, *In Search of Dragons* (février) ; DLE2, *Dragon Magic* (juillet) ; DLE3, *Dragon Keep* (novembre). Plus la boîte *Time of the Dragon*, qui décrira les terres de Krynn, de l'autre côté du continent d'Ansalon.

Forgotten Realms
Au programme : FR7 *Hall of Heroes*, des caractéristiques de personnages célèbres (mars) ; FR8 *Cities of Mystery*, une boîte pour créer des villes à l'échelle 25 mm, et des propositions d'aventures (juillet) ; FR9 *Bloodstone Lands*, la description de cette région des Royaumes oubliés (décembre) ; FRC2 *Curse of the Azure Bonds*, un module qui aura une version micro et une version roman (avril) ; *The Great Khan Game*, un jeu de plateau héroïco-comique (mai) ; FRE1 à FRE3, *Shadowgate*, *Tantras* et *Waterdeep*, une trilogie de modules (mai à octobre) ; OA6 et OA7 *Ronin Challenge* et *Test of the samurai*, deux modules pour Oriental Adventures (août et décembre).

Greyhawk
TSR ayant finalement récupéré les droits d'exploitation du monde de Greyhawk,

Découvrez
les nouveautés
dès parution sur
3615 CASUS
rubrique NOU

une longue série de suppléments est prévue. *City of Greyhawk* est une grosse boîte décrivant cette ville (août). Suivent des modules avec WG8 *Fate of the Islus*, une campagne qui rend Greyhawk compatible avec la 2ème édition de AD&D (mars) ; WG9 *Gargoyle*, niveau débutant (avril) ; WG10 *Child's play*, niveau débutant (septembre) et WG11 *Puppets*, niveau intermédiaire (décembre).

D&D

The Gazetteer continue son chemin avec GAZ11 *The republic of Darokin* (mars) et GAZ12 *The golden Khan of Ethengar* (mai) et *Dawn of the Emperors*, une boîte qui décrit les deux dernières régions du monde D&D (août). Les modules prévus sont B11 *King's Festival* (basic, juillet) et B12 *Queen's Harvest* (basic, novembre). Deux suppléments d'un nouveau type vont aussi paraître, les *Creatures Crucible*, qui vous permettent de jouer les « monstres » au lieu des « aventuriers ». Avec *Tall Tales of the Wee Folks*, vous serez dryade, pixie ou sprite (octobre) ; et avec *Top Ballista*, vous serez orque, gobelin, troll ou kobold (décembre).

Cartes

Idée rigolote, les pays décrits pour AD&D et D&D vont sortir sous la forme de « cartes Michelin » (TM1 à TM5, août à novembre).

Marvel Super Heroes

La série de modules MT1 à MT3 décrit la trilogie Marvel Time-Warp avec *All this and World War 2* (avril) ; *Weird, weird west* (juillet), *The revenge of Kang* (décembre). *Deluxe City Campaign Set* est une boîte qui décrit la ville la plus importante de l'univers : New-York (août) et enfin le *Gamer's Handbook of the Marvel Universe* complète les quatres volumes déjà sortis (novembre).

Top Secret

Surtout des modules cette année avec TS4 *Brushfire Wars* (février) ; TSE1 *Web of Deceit* (mars), TSE1 *The sting of the spider* (juin) et TSE3 *Web wars* (novembre). Enfin, vous pourrez jouer à Top Secret dans une Amérique du futur proche pleine de psis avec le supplément TSAC7 *F.R.E.E. America* (mai).

Jeux de plateau

Martians wars est un supplément pour Buck Rogers (juillet). *Revenge of the Factoids* complète Gammarauders (février).



Victory Games

● **Tokyo Express** est un wargame aéronaval sur la campagne de Guadalcanal en 1942.

En direct de la rédaction

Un nouveau docteur parmi nous



Notre collaborateur Jean-Pierre Demange (qui a écrit le scénario Opération Ryu pour James Bond dans ce numéro) vient de réussir son doctorat en médecine, avec mention Très Honorable. Le sujet de sa thèse : « Du psychodrame au jeu de rôle ». On aura bien sûr compris qu'il s'agit du psychodrame-thérapeutique et du jeu de rôle-loisir.

36 15 CASUS



Le service Casus vous prépare de nouvelles fonctionnalités, après les quelques problèmes informatiques de ces derniers mois. Tout sur ce sujet dans notre prochain numéro.

Quant aux connectés, nous remercions particulièrement les animateurs de Radio Troll, qui ont eu l'idée géniale de créer une « radio » pirate dissidente, qui bouge beaucoup.

Casus Larsen

47

Voici les résultats du dernier Casus Larsen. Le dernier ? Eh oui, nous avons remarqué que ce mode d'interrogation vous pousse à nous donner moins d'avis écrits et détaillés.

Nous sommes heureux de savoir si vous aimez ou détestez nos rubriques, mais nous préférons que vous nous donniez des critiques plus longues et constructives. La Larsen ne s'arrête donc pour que nous puissions être encore plus à votre écoute.

Ceci dit, qu'en est-il de du dernier numéro ? En tiercé de tête : Têtes d'affiche, Kroc-le-bô et Qui veut la peau du jeu de rôle. Et en queue de peloton, les scénarios wargame et la ludotique. Kroc rattrape donc sa petite chute, et la couverture vous parait plus belle. A partir du prochain numéro, nous nous attacherons à accorder plus de place encore aux Têtes d'affiche. Votre plus grande déception (et nous la partageons),vient de l'écran du maître de jeu, à cause de sa réalisation. Comme le principe semble malgré tout vous plaire, nous renouvellerons l'expérience avec un autre genre d'illustrations.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. C'est Florian Rive, de St Martin d'Hères, qui a été tiré au sort et qui gagne une figurine Kroc-le-bô.

Vos annonces de manifestations (once again)...



Cher G.O., nous vous renouvelons dans ce numéro les quelques conseils indispensables pour que vos annonces de conventions, tournois, démonstrations, arrivent bien au menu des Nouvelles du Front :

— Quand vous nous envoyez une annonce de manifestation, faites-le au moins deux mois à l'avance.

— N'envoyez pas dans la même lettre, à la fois des questions à la rédaction, un avis de naissance de club ou des annonces de manifestations. Si vous ne pouvez pas vous permettre plusieurs timbres, séparez au moins les divers sujets sur différentes feuilles de papier. N'oubliez pas de mettre vos coordonnées en tête de chaque lettre.

— Si vous demandez que l'on passe une annonce, écrivez à Casus Belli Rédaction, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

— Si vous demandez une dotation en lots, un sponsoring, la présence de Casus à votre manifestation, écrivez à *Valérie Lahanque, Relations extérieures* Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

— SURTOUT, si vous voulez contacter les deux services, faites DEUX courriers séparés.

— Après avoir envoyé votre courrier, si vous avez peur que les postes ou les gobelins l'ait égaré, passez donc un coup de fil à la rédaction pour vérifier de sa bonne réception.

— Si par hasard vous avez rencontré des personnes de la rédaction dans une convention; dans la rue ou chez le coiffeur, et que vous leur avez annoncé une manifestation : écrivez tout de même. C'est bien plus sûr.

— Si vous disposez d'un minitel, passez aussi votre annonce sur le 36 15 CASUS, en l'écrivant dans la rubrique RED, elle sera disponible dans les deux jours pour les autres connectés. Mais que cela ne vous dispense pas de nous envoyer un courrier.

Merci de votre attention.

Rectifications



— Dans notre dernier numéro, une erreur s'est glissée dans la légende de la photo du pilote illustrant l'article de Hervé Hatt. Celle-ci a été prise par les techniciens photo de la flotille « 16F » du porte-avions Clémenceau. Cette unité est équipée d'Etendards IV P de reconnaissance photo.

— Monsieur Alain Gassner est indigné que nous ayons oublié son nom dans la liste des illustrateurs du jeu Hawkmoon dans notre article du n°48. Il a en effet effectué plus de la moitié de celles-ci. Nous comprenons son ressentiment mais signalons toutefois qu'il n'y a pas si longtemps, aucun magazine de jeux de simulation ne donnait ni le nom des auteurs de jeu, ni le nom des illustrateurs, seul le jeu comptait. Nous avons fait un oubli mais voudrait-il que nous revenions à l'anonymat ?

clubs



□ **Bordeaux.** Le *Bonnie and Clyde* s'ouvre à d'autres jeux que SuperGang et notamment Légendes et Empires & Dynasties. Horaires : mercredi de 20 h à très tard. Adresse : 5 place Léon Duguit, 33800 Bordeaux. Tél : (16) 56.92.09.83.

□ **Commentry.** Le club MEGA *(Moribonds de l'Ecœurant Grouillement Apocalyptique)* propose de jouer à Paranoïa, Star Wars, D&D, Chill, Bitume, Féerie, Empire Galactique, Mega, Stormbringer, BattleTech, Samouraï, RuneQuest, JB 007, Empires & Dynasties, Car Crash, Blood Bowl, Talisman. Contact : Xavier au (16) 70.64.98.17 (après 17 h 30).

□ **Dammarie les Lys.** Le *Zup Lud Club* est consacré aux jeux de rôle. Horaires : samedi de 14 h à 19 h, parfois le vendredi soir. Contact : Gilles à Dammarie Animation, en semaine entre 9 h et 18 h au (16) 64.37.79.62.

□ **Dunkerque.** *Le Cercle Ephémère des Sphères Infinies* vous proposent de jouer à James Bond, Paranoïa, Chill, Maléfices, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, Hawkmoon. Adresse : MJC de Dunkerque, 43 rue du Docteur Louis Lemaire, 59140 Dunkerque. Contact : Philippe Cuddeville au (16) 28.66.47.89.

□ **Grasse.** Si vous voulez pratiquer les jeux d'histoire avec figurines, découvrez le *Kontos*. Contact : Jean Raymond Vinciguerra, tél : (16) 93.36.34.44.

□ **La Ravoire.** *Les Nouveaux Saigneurs* vous propose jeux de rôle et wargames. Savoyards, contactez Frédéric Violette au (16) 79.70.07.59.

□ **Le Mans.** *Les Vents Maléfiques* est un club de jeu de rôle, de jeux de plateau, mais ne dédaigne ni les grandeur-natures, ni les wargames Casus Belli. Horaire : samedi de 14 h à tard. Adresse : MJC Centre Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 71000 Le Mans. Tél : (16) 43.24.73.85.

□ **Neuville en Ferrain.** Le club *Circulus Ludi Belli et Numeri* organise des parties de jeu de rôle, de wargame ou de jeu de plateau. Horaires : vendredi de 21 h à 2 h, samedi de 14 h à 19 h 30. Adresse : 9 bis rue d'Halluin, 59960 Neuville en Ferrain. Téléphone du responsable, Laurent Quartier : (16) 20.03.03.80.

□ **Nord de la France.** *La Guilde du Nord de Jeux de Simulation* existe. Elle se propose de promouvoir les jeux et les activités dans sa région. Pour tous renseignements, contactez Florent Denimal, 14 rue Adam de la Halle, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél : (16) 20.84.21.95.

□ **Orsay.** L'association *Clepsydre* organise en moyenne cinq grandeur-natures par an. Pour le moment les projets tournent autour des Années folles, d'un Killer et d'un post apocalyptique. Contactez Fabien Saunier, 29 avenue du Maréchal Joffre, 91400 Orsay. Tél : (1) 69.28.49.32.

□ **Paris.** *Le club des Jeux de Simulation* accueille les joueurs de D&D, Légendes, James Bond, Diplomatie, Killer et les wargameurs. Horaires : mardi de 19 h 30 à 22 h 30, samedi de 10 h 30 à 17 h 30. Adresse : MJC, 1 rue du Général Maleterre, 75016 Paris. Tél : (1) 45.25.14.19.

□ **Paris.** Le ministère de l'Equipement cherche à monter un club de wargames. Renseignements auprès de Frédéric Armand au (1) 42.40.28.90.

□ **Rennes.** *La Lune Rousse* fait partie de l'Association Socio-Culturelle des Etudiants de Beaulieu. On y pratique les jeux de rôle mais l'accès est limité aux étudiants rennais. Adresse : 1er étage du bâtiment D de la Cité Universitaire, 33 avenue des Buttes de Coësmes, 35000 Rennes.

□ **Vandoeuvre.** C'est près de Nancy que *Le Mystère du Cache Hermétique* vous convie à des parties de jeux de rôle, de wargames, ou de grandeur-natures (notamment le 10 juin 89, sur la Révolution française). Horaires : vendredi de 20 h à 1 h 30. Adresse : MJC Lorraine, 1 rue de Lorraine, 54500 Vandoeuvre. Tél : (16) 87.57.23.64.

boutiques

DOUAI

Aire Ludique est un nouveau relais-boutique Jeux Descartes, ouvert même le dimanche. Il se situe 38 rue de la Boucherie, 59500 Douai. Tél : (16) 27.98.99.88.

LYON

Jean-Pierre Boillon, le sympathique animateur de l'émission de radio Game Over, prend la direction d'un magasin : *L'Epingle du Jeu*. On y trouve force jeux de société, des jeux de rôle, wargames et autres. Vous pouvez vous rendre du lundi au vendredi à la gare routière Perrache, centre d'échange niveau 1, 69002 Lyon.

FRANCE

La société *In'Dys* est spécialisée dans la distribution des jeux de simulation étrangers. Les boutiques peuvent se procurer leur catalogue ou avoir des renseignements chez In'Dys, 29 rue des Allemands, 57000 Metz. Tél : (16) 87.75.43.05.

La liste des clubs
3615 CASUS
rubrique CLU





JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

SIEGE

CROISADES

SAMOURAÏ

mai 68

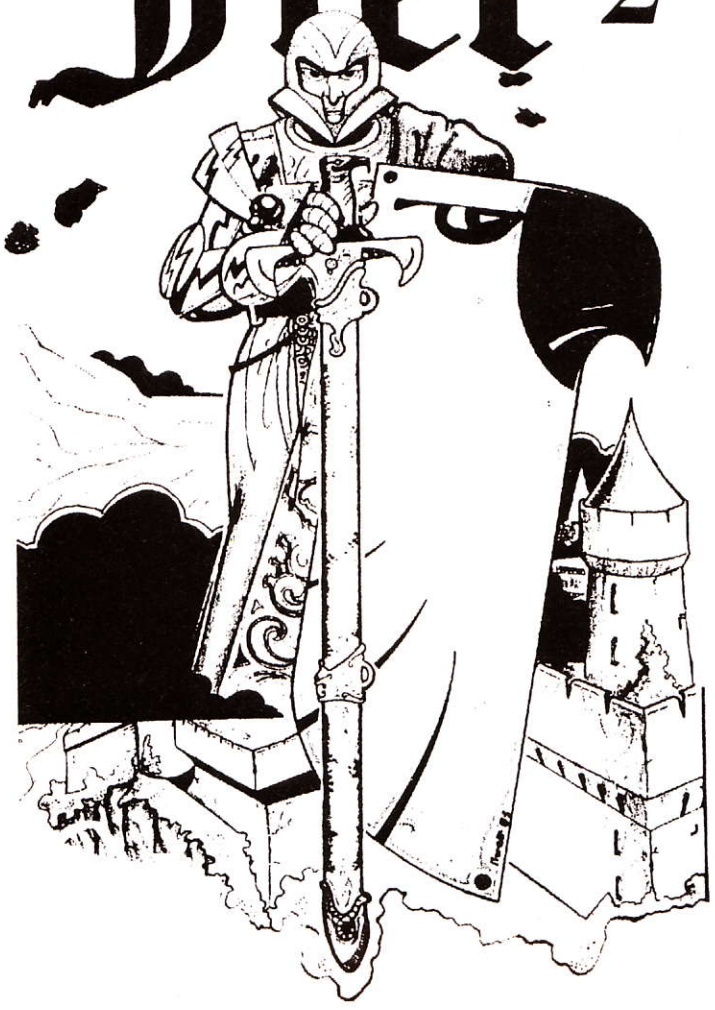
CAPITAINE COSMOS

Cry Havoc



En 89, ce sera aussi:

Fief 2



ZARGOS

YOM KIPPUR

DRAGON NOIR

OKINAWA

VIKING

LITTLE BIG HORN

COLONISATOR

Des jeux EUROGAMES distribués par
REXTON S.A. 32 rue Brancion 75015 PARIS
(1) 45 32 86 86

Nos chers confrères



« Croissez et multipliez-vous, ce n'est pas le fond qui manque. »

(Victor Hugo, épître aux Béotiens).

Encore deux nouveaux zines, ce coup-ci, c'est bien, non ? Bon, certes, l'un se qualifie de « parution irrégulière, voire unique » et l'autre se donne le doux nom d'« irrégulomadaire fanziniesque » mais c'est mieux que rien ! Le premier, **Dragons & Dentés** (n°1, 10 F, 27 p.) est, comme son nom semble le suggérer, tout à fait orienté AD&D. On y trouve un scénario (niveau 3), des aides de jeu, et même un peu d'humour. Le second, sous des dehors un peu plus sérieux, nous propose des interview de Patrick Durand-Peyroles et Pierre-Nicolas Lapointe, créateurs de jeux de rôle français. Il s'agit des **Cahiers Ludiques** (n°1, 6 F, 8 p.), mais sous ce nom se cachent les membres du Dragon Ethylique, auteurs déjà vus dans cette rubrique. On est par contre sans nouvelles d'un autre nouveau, **Rolemops,** d'origine grenobloise, annoncé pour décembre, affaire à suivre Dans les « confirmés », nous avons reçu **Le sanctuaire des volcans** (n°4, gratuit, 16 p, bimestriel), qui traite surtout de wargames mais où on trouve un très joli scénario humoristique pour tout JdR, intitulé « Les brumes d'Avale-Homme », tout un programme. Autre « généraliste » (voir S.E.F. 89) qui a de la suite dans les idées : **Eniz** (n°3, 10 F, 24p. petit format, irrégulier). Eniz fait feu sur tous les fronts du jeu de simulation, sauf les wargames (mais on ne peut pas lui en vouloir), jugez-en plutôt : Blood Bowl, Paranoïa, Marvel Super Héros, Sombre Cauchemar, James Bond, Empires & Dynasties, une revue de presse, des bouquins, un courrier des lecteurs pas mal non ? De la SF, rien que de la SF, dans **Galactic News** (n°2, 6 F, 4 p., bimestriel), dont le but est (je cite) « de permettre aux MJ de SF de bâtir des scénarii, de leur donner des idées pour de nouveaux mondes » (fin de citation). Je recommande spécialement la mode du Jedi au féminin, ça vaut son pesant de cacahuètes sidérales. Presque que de la SF aussi dans **Fyfos** (n°3, 4 et 5, 13 F, 30 p., mensuel) qui nous offre régulièrement des scénarios pour Empire Galactique, des aides de jeu et des comptes rendus d'un jeu par correspondance nommé Chaos, dont j'aimerais avoir plus de détails, merci. Il faut noter que Fyfos est, de loin, le plus prolifique des fanzines actuels.

A titre d'information, **Aphaia,** ex-fanzine « normal » sur papier, lance une nouvelle formule, disponible bientôt, de journal sur disquette, pour Atari ST, Amstrad et plus tard d'autres machines. Le n°1 est encore à paraître.

A l'étranger francophone, on nous signale **Ludozine** (n°2, 70 FB, 30 p., bimestriel) qui s'intéresse à tout, du wargame au jeu par correspondance, en passant par le jeu de rôle grandeur nature, et bien sûr le jeu de rôle « sur table » avec un scénario Pendragon et des aides de jeu adaptées à cette période de l'histoire. Le Québec n'est pas en reste, avec **Hexagone** (vol 1, n°4, 6 p., gratuit et irrégulier) qui est surtout l'organe de l'AQJS, Association Québécoise des Joueurs de Simulation (petites annonces, adresses et manifestations).

A signaler l'arrivée à la rédaction de **Schtroumpf Quest,** plein d'humour et de tous petits bonshommes bleus rigolos comme tout. Ca ressemble à un fanzine sans en être un, et la lettre d'accompagnement est tellement « pattes de mouche » que je n'ai rien compris. Des détails plus tard peut-être

Côté « pros » du jeu par correspondance, le quatuor inégalable est toujours là. Le hasard a choisi ce soir, pour commencer, **Mach die Spuhl !** (n°53, 60 FB, 42 p., bimestriel). Ce fanzine belge traite sans distinction de tous les types de jeux par courrier, de Diplomatie à En Garde !, en passant par Football et Rivaux du rail. Ensuite, **Vortigern** (n°128, 40 p., petit format) offre aux débutants diplomates une étude sur les possibilités de la France la première année, ainsi qu'un embryon de dictionnaire à l'usage du « Vortigernien ». Puis **Triumvirat** (n°37, 120 F pour 11 numéros, 24 p., petit format, 11 numéros par an), qui vient de se donner, par la création d'une association portant le même nom, les moyens de montrer à tout le monde qu'ils sont les meilleurs (sic), et de s'étendre à toutes sortes d'autres jeux. Pourquoi pas ? Pour terminer, **Vopaliec** (n°43, 10 F, 44 p., petit format, 10 numéros par an) propose de mettre en place un référendum inter-joueurs, dont le but est de savoir comment chacun perçoit ses adversaires en cours de partie. Ca peut ne pas être triste

Allez, salut, j'ai des crêpes sur le feu.

André Foussat

— *Dragons & Dentés.* Par Thierry Dehais (dont on ne connaît pas l'adresse).
— *Les cahiers ludiques.* Contacter Régis Paulin, 12 place Viollet le Duc, appartement 33, 85000 La Roche s/Yon.

TROPHÉE S.E.F. 89

Il est bô, il est frais, mon fanzine !

A peine lancé (voir CB 48), nous recevions déjà des concurrents de qualité pour ce concours de fanzines

Il semble, inquiétude principale, que vous, créateurs de zines, soyez anxieux d'une chose : être lus (merci Mr La Palice !). Annabella, Joe et Le Barbare se sont associés pour vous y aider et offriront aux vainqueurs (un par catégorie) les prix suivants : 1000 F, moitié en « vrai » argent, moitié en bons d'achats, un trophée spécialement créé pour l'occasion (surprise, surprise), et surtout la diffusion des « bébés » sur une sélection de boutiques à travers toute la France. Cette approche devrait permettre aux vainqueurs d'être connus ailleurs que dans leur environnement immédiat et de récolter les abonnements nécessaires à leur survie et leur développement harmonieux.

Pour des raisons pratiques, la date limite de réception des fanzines est fixée au 31 mars 1989. A cette date, les participants devront nous avoir fait parvenir au moins deux numéros de leur fanzine et le sommaire (prévisionnel bien sûr) du prochain. Comme annoncé dans CB 48, les trois catégories suivantes seront primées (voir définition exacte dans le numéro précédent) :

— *Prix Annabella Belli* pour les « Généralistes »
— *Prix Joe Casus* pour les « Spécialistes »
— *Prix Barbare Déchaîné* pour les « Zines d'Opinion »

Le jury, il en faut un, sera composé de membres de la rédaction de Casus Belli, auxquels seront associés certains collaborateurs de la revue (dont votre serviteur), et de personnalités du monde du jeu (auteurs, dessinateurs). En particulier, pour la catégorie « Spécialistes », nous demanderons à un réel spécialiste du (ou des) jeu concerné de nous donner son opinion. Bien entendu, l'avis de ce jury sera, selon la formule consacrée, sans appel.

Les résultats seront annoncés dans CB n°51, avec la liste des boutiques où seront disponibles les fanzines primés.

A vos plumes, stylo, machines, ordinateurs ou autres et bonne chance à tous.

André Foussat



Les coordonnées des Fanzines
3615 CASUS
rubrique CLU + choix FA

Jouer au soleil ou les paradis latins

chapitre premier : L'Espagne

Chez nos voisins du sud, là où il fait chaud (normalement), le virus du jeu de simulation a aussi frappé. Un peu plus tard que chez nous, mais tout aussi violemment.

En Espagne, la capitale ludique semble être Barcelone puisque pas moins de trois magazines (pas des fanzines !) y ont élu domicile. Le plus ancien d'abord, se nomme **Troll** - *revista de rol* et est entièrement réalisé en PAO. Ce titre ne laisse aucune place au doute, Troll est dédié aux jeux de rôle. Sa dernière parution (n°14, nov-déc 88, 40 p., 250 ptas, bimestriel) présente un gros dossier sur les jeux issus des films de la série Star Wars (critique du jeu de rôle, aide de jeu, scénario, critique du jeu de plateau Star Warriors), ainsi que des scénarios D&D (niveau 1-2) et AdC. On y trouve aussi une aide de jeu, pour tout JdR sans exception, fort intéressante au demeurant, concernant les maladies contagieuses ou autrement transmissibles auxquelles un personnage peut être exposé pas très gai mais utile !

A peine moins récent (et issu d'une scission avec Troll sauf mauvaise compréhension de ma part), c'est **Lider** - *bimestriel de juegos de estrategia y rol.* Clairement, Lider s'adresse à un éventail plus large de joueurs, incluant les wargames et les jeux sur micro-ordinateurs. Le plus récent numéro (n°7, oct-nov 88, 52 p., 300 ptas, bimestriel) offre, en plus des scénarios D&D, RQ et AdC, des critiques sur un certain nombre de jeux de rôle, wargames et jeux sur micro. Le journal consacre aussi un important dossier, bien documenté, aux « jeux d'initiation ». Il traite de l'ensemble des jeux actuellement disponibles, qu'ils soient de plateau, d'alliance, de rôle, de guerre, et même de certains, inclassables.



Le petit dernier (par l'âge, of course) de ces journaux, c'est **Alea** - *revista de juegos* avec environ 1/3 JdR et 2/3 wargames, plus un soupçon de figurines. Le premier numéro (n°1, nov-déc 88, 44 p., 500 ptas, bimestriel) offre, en plus de ses rubriques habituelles, un wargame en encart, avec carte en couleur et pions cartonnés et prédécoupés. Si la partie « jeux de rôle » peut sembler sommaire (2 scénarios, un AdC et un autre multi-jeux D&D/RQ/MERP), la partie « wargames » est par contre bien développée. Chaque jeu traité en détail comporte des explications sur le contexte historique de la simulation, une critique du jeu, des commentaires sur les règles et des conseils. On y trouve aussi un scénario ASL et un autre pour jeu avec figurines, toujours avec introduction historique, dans les deux cas.

Ces trois journaux font la preuve l'essor du jeu de simulation en Espagne, chacun dans leur domaine. Il existe déjà de nombreux wargames originaux édités dans ce pays, ainsi qu'un jeu de rôle (Edad Heroica, el primer juego de rol en espanol) et quelques traductions viennent compléter cet inventaire (wargames français et américains ainsi que trois jeux de rôle : D&D, RQ et AdC). Le marché est loin d'y être saturé mais semble nécessiter quelques efforts de structures pour « décoller » vraiment. La situation est en fait comparable à celle de la France d'il y a quelques années, très exactement à l'époque où, après la période folle des importations chaotiques et de la traduction de papy D&D, paraissait notre premier jeu de rôle 100 % maison Il ne reste plus qu'à espérer que les fiers Ibères (Catalans et autres) sauront préserver un peu plus leur production nationale et éviter le piège de la traduction à outrance et de la facilité.

André Foussat

(prochainement chapitre II : L'Italie)

Troll : P° Urrutia, 133-135, 6°, D-08031 Barcelona.

Lider : c/Mallarca, 339, 3°, 2°, 08037 Barcelona.

Alea : Apartado de Correos num 47, 08190 Valldoreix (San Cugat) Barcelona.

2 NOUVELLES BOUTIQUES...

cellules grises

...VONT VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

Toujours à
EVRY
C.C. EVRY 2
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél. : 64 97 81 74

Ouverture novembre à
MELUN
5, rue Guy-Baudouin
77000 MELUN
Tél. : 64 09 21 36

Ouverture novembre à
LYON
99, avenue
des Frères-Lumière
69008 LYON
Tél : 78.01.68.92

WARGAMES - JEUX DE RÔLES - FIGURINES - ÉCHECS
CARTOMANCIE - JEUX CLASSIQUES ET ÉTRANGES

Le Barbare Déchaîné

sub-magazine humeuristique



Le Barbare se culture avec la télé

Voici une nouvelle qui aurait fait frémir Breton, s'interroger Cocteau, et sans doute intéressé Queneau. S'agit-il donc d'une nouvelle démarche artistique et intellectuelle ? Presque, presque, serais-je tenté de vous dire. Venons-en donc au cœur du sujet : l'émission « Voisin Voisine » programmée et produite par la cinquième chaîne de télévision française.

Le prétexte de la série est des plus faibles : les locataires d'appartements d'un même immeuble vivent une vie des plus banales. Ils sont tous propres, relativement aisés (meubles cossus, allant du design au bourgeois confortable ; équipement télé et hifi conséquent ; on y lit l'Equipe quand on veut se décontracter et Libé pour rester branché) et prêts à s'enthousiasmer calmement (point trop n'en faut) pour tout ce qui est à la mode. Suivant les épisodes, on suit les locataires de l'appartement de l'oncle bedonnant, de la belle-fille gentille ou du journaliste grisonnant mais jeune. Le plus passionnant (pour un Claude Lévi-Strauss cathodique) est que les acteurs de cette série font du jeu de rôle sans le savoir. En effet, les aventures sont d'une minceur et d'une lenteur qui montent Bergman au rang d'un Benny Hill speedé. On a tout à fait l'impression (confirmée par les interviews des producteurs de la série) que l'on place les acteurs sur le plateau en leur disant : *« Toi Marie, tu t'es levée grippée et tu ne peux pas aller au boulot. Toi Pierre, par contre, tu restes à la maison pour écrire un article sur la House Music. Marie, tu as besoin de calme et toi Pierre, il faut que tu écoutes la musique à fort volume. Ça y est ? On tourne ».* Il suffirait de remplacer le « On tourne » par « Que faites-vous ? » pour que le jeu de rôle commence.

Evidement c'est un jeu de rôle d'un ennui mortel, et d'un intérêt médiocre.



Pierre sait-il que croyant jouer à Tours & Fantômes, il ne fait que lire un «livre dont vous êtes le héros» derrière l'écran d'AD&D?



Olga réalise-t-elle qu'elle est hors-la-loi en utilisant les règles photocopiées d'AD&D?

Photos : le Barbare

Sur l'écran on voit Marie qui ne sait pas quoi faire, va vers sa télé, l'allume et reste trois minutes sans rien faire, maugréant que l'émission est débile. Et c'est comme ça presque tout le temps. On ne sait plus si on regarde la télévision ou un miroir à peine déformant. Ou pourquoi pas, si on aime la S.F., on s'imagine espionnant ses vrais voisins par un canal de télé interne. Saluons ici le métier de ces acteurs qui arrivent à retranscrire sur leur visage toutes les expressions de l'ennui, allant de l'abrutissement total jusqu'à la colère renfrognée.

Bref, tout aurait pu continuer éternellement ainsi, les voisins-voisines essayant tour à tour le minitel rose, les ordinateurs familiaux, l'almanach Vermot, la méthode de langues Assimil Mais, par un beau 26 décembre de l'année 88, tout cet univers bascula à cause des jeux de rôle.

L'épisode commence avec Pierre, journaliste, qui doit écrire un article sur les jeux de rôle. Il demande donc à Katarina et Olga (la belle-mère de la sus-dite) de jouer avec lui à Tours & Fantômes. Au bout d'un moment, Katarina quitte la table, en colère contre Olga et va retrouver Marie sa voisine. Elle lui explique qu'Olga l'a traitée de sale voleuse, qu'elle la déteste, que c'est un jeu horrible, et que tout est fini entre elle et sa belle-mère. Heureusement Marie prend sa place dans la partie, ridiculise les deux autres, et tout se termine le mieux du monde devant une bonne belote bien française et pas démoniaque pour deux sous.

Alors, me direz-vous ? Où est le problème ? Oh je ne vais pas me mettre en colère, car en fait les réactions des joueurs autour de la table et après la partie étaient relativement bien étudiées. Qui ne s'est jamais disputé au



Marie résistera-t-elle longtemps aux effets pervers et somnifères de la belote?

sujet d'un jeu, ou n'a quitté la table cinq minutes pour râler un bon coup. Le vrai côté surréaliste de la chose est qu'ILS NE JOUAIENT PAS À UN JEU DE RÔLE.

Quoi ? Comment ? Eh oui, si on écoute bien la conversation on remarque que Katarina est voleuse, Olga guerrier et Pierre magicien. Un maître de jeu-joueur ? Première nouveauté. Poursuivons : *« Olga, tu veux passer par-dessus le fossé. Tu as le choix pour réparer le pont entre des planches, de la terre boueuse ou des arbustes »*. Mais oui, Pierre ne fait que lire un livre-interactif. Plus tard encore, Marie demande ce que sont ces dés octogonaux, en prend deux au hasard et annonce triomphalement *« double-six, je te coupe en deux, et je rejoue, vous passez votre tour »*. A Tours & Fantômes, on gagne quand on fait double-six avec des dés bizarres, on rejoue, on ne passe pas par la case départ et les autres attendent que leur tour revienne pour jouer. Imaginons un instant des joueurs de tarot qui ponctueraient leur partie de « échec et mat » et autres « souffler n'est pas jouer ».

Après la partie, Pierre avoue qu'il ne se doutait pas combien ce jeu pouvait être prenant, et qu'il n'est pas étonné qu'il y ait des suicides de joueurs aux Etats-Unis. Heureusement qu'en France il y a des jeux calmes comme la belote (à croire que la partie de cartes de Pagnol n'est pas très connue).

Résumons-nous car je crois que je m'égare devant de tels abysses : des acteurs tourne une série télé avec des méthodes de jeu de rôle, le scénario prévoit qu'ils fassent un jeu de rôle, mais en fait ils ne jouent pas à un jeu de rôle, tout en ayant des attitudes propres au jeu de rôle. Vous m'avez suivi ?

Finalement, je ne peux que rire devant tant de naïveté surréaliste et mon constat final est assez positif. Le jeu de rôle devient un loisir au même titre que le Trivial Pursuit et bientôt on y jouera au bistrot, entre l'anisette et le P.M.U. Sweet dreams are made of these.

Le Barbare Déchaîné tient à remercier les personnes qui lui ont écrit pour lui signaler l'émission Voisin-Voisine sur les jeux de rôle, et tout particulièrement celle qui a téléphoné le matin même de la première diffusion, permettant l'enregistrement de la retransmission du soir.

Allo ne coupez pas !



Le 3 janvier, à la rédaction, le téléphone sonne.

« Bonjour, je suis photographe à l'agence Sigma et je vous téléphone car vous connaissez bien les jeux de rôle. Pouvez-vous me renseigner sur Highlander ?

— (moment d'hésitation) Highlander ? Ah oui, vous voulez parler du grandeur nature Highlander. Un moment, je vais vous donner les coordonnées des organisateurs.

— Oui, on m'a dit que les joueurs se battaient avec de vrais sabres japonais.

— Ah vous nous étonnez. En général les armes de grandeur nature sont conçues pour être inoffensives.

— Si je vous téléphone, c'est qu'on m'a dit que les gens se battaient jusqu'au premier sang. Vous êtes au courant ?

— On ne vous a pas dit aussi que trois joueurs avaient été décapités (ton ironique) ?

— C'est vrai ? Vous m'intéressez beaucoup là. Vous avez des précisions ?

— Je plaisantais monsieur. Si vous voulez un tuyau de même acabit, je peux aussi vous informer qu'Isabelle Adjani est morte du Sida en juillet 88.

— Euh, vous voulez dire que c'est faux alors ?

— C'est ça monsieur, vous avez compris monsieur. Au revoir monsieur.

— Clic Tûûûûûû Tûûûûû. »

Le mois prochain, toute la vérité sur le Dragon Noir qui survolait Paris.

LA FETE CONTINUE...

L'oeuf cube,24 rue Linne 75005 Paris
15 rue Guy de la Brosse 75005 Paris

Et PARTOUT par correspondance

jeux de rôles en français

Légendes des lancedragons	4,5,6	89f
Les monstres de Cthulhu		99f
Warhammer	jeu de rôle	170f
Lorien	module JRTM	108f
Dieux de Glorantha	ext.RQ	178f
Tatou magazine RQ		30f
Les royaumes oubliés TSR		198f
Le voleur d'âmes	mod storm.	128f
Maître des Runes	(Runequest)	149f
Animonde		149f
Les rangers du nord	(JRTM)	108f
Terror Astralis	mod Cthulhu	109f
Hawkmoon		195f

Simulation en francais

Full metal planet	295f
Open fire	275f
Mer de Java	90f
Star-warriors	175f
Pas de Calais	255f
Ennemy in sight	110f
Tokyo express	295f

Simulation en anglais

West of Alamein	mod.6 ASL 395f
Assault on hoth	(starwar) 225f
La révolution	ext. kremlin 75f
Statis pro football	new edition 250f
Dragon lance boardgame	225f
Buck-rogers boardgame	225f
Rangers	225f

Role en anglais

The sentinels	robotech book 6 130f
Teenagers from outer space	75f
Call of Cthulhu keeper's screen	55f
Creatures of middle earth	105f
GURPS high-tech	135f
GURPS swashbuckler	110f
Battle of golden sun	starwar 75f
Light saber dueling pack	st.war 105f
Cyberpunk RPG	180f
Star strike	ext. space master 270f
War of distant moon	mod.sp.mast.60f
DL16 World of Crynn	85f
FR6 Dreams of the red wizards	75f
Crime fighter	task for games 155f

l'œuf cube

OUVERT LE LUNDI

BON DE COMMANDE
à renvoyer à L'OEUF CUBE
24 rue LINNE-75005 PARIS
Paiement par chèque banquaire CCP, mandat, carte bleue.
TEL: 16 1 45872883

NOM ..... PN .....
ADRESSE .....
CP ..... VILLE ..... TEL .....

*la participation aux frais de port et emballage est :35f pour la france metropolitaine, 45f le 1er kg,78f les 2kg pour la CEE ,100f par avion DOM TOM pour 1 kg.

DESIGNATION	CB 49	PRIX

Lettres choisies



Dr Philippe Hennaux, Bruxelles

Cher Joe Casus et Annabella Belli,
Votre article « Qui veut la peau du jeu de rôle ? » est remarquable à plus d'un titre : c'est à ma connaissance la première réponse écrite en français aux inepties proférées par des journalistes dont le moins qu'on puisse dire est qu'ils sont mal informés, et c'est aussi l'occasion, saisie par vous de développer plusieurs idées théoriques intéressantes.
Vous savez comme moi qu'il est pratiquement impossible de décrire une partie de jeu de rôle à qui n'y a jamais participé et que, souvent, même le spectateur reste interdit devant une partie en cours.
Nous avons tous ressenti en jouant que « quelque chose » se produisait, qui nous procurait un plaisir jusque là inconnu. Cela devait avoir trait au groupe, mais il était plus urgent de se réunir pour le reproduire que de se poser de fines questions à ce sujet.
Peut-être, maintenant que ces questions nous sont posées par d'autres, le moment est-il venu de tenter d'y répondre. Hélas, à parler sérieusement d'un jeu qu'on aime, on ne peut éviter de gâcher un peu son plaisir.
Je l'ai fait fortuitement, en devenant psychiatre tout en jouant à D&D depuis 1978. Si vous voyez le psychiatre comme un type qui se jette sur les gens pour y trouver une trace de folie, repliez vite cette lettre, elle ne vous intéressera pas Quant à moi, est-ce un hasard si je me suis spécialisé dans le travail de la communication au sein de familles ou de groupes, ce qu'il est convenu d'appeler la thérapie systémique, après avoir animé dix années durant le donjon hebdomadaire ?
Comme joueur, mon témoignage s'en va rejoindre la grandissante cohorte de ceux qui voient dans le jeu de rôle la plus passionnante des découvertes.
Comme psychiatre, c'est mon lot quotidien de parler de perversion, de suicide, de déséquilibre mental, de schizophrénie, de violence ; et si la sorcellerie et l'extrémisme quittent ce domaine, du moins restent-ils dans celui de la psychanalyse.
Il est bien sûr inévitable que quelques individus « à la personnalité pathologique » ou « à risque psychiatrique » s'adonnent au jeu de rôle, mais il en va ainsi de toute activité.
Un délire peut se construire sur D&D comme sur n'importe quoi d'autre. Le risque n'est pas plus grand, et il serait même moindre En effet, parmi les nombreux rôlistes de ma connaissance, je ne vois aucune trace de maladie mentale. Bien au contraire.
Je n'ai nulle envie de pousser le scientisme jusqu'à vérifier, tests et chiffres à l'appui, ce que je vais avancer du simple fait de l'observation : je pense que s'intéresser au jeu de rôle est déjà le signe d'une personnalité équilibrée, et qu'y jouer ne peut que la développer encore.
Le jeu de rôle demande une palette de qualités telles qu'il en interdit son accès à qui ne les possède pas. Il est donc probable que nombre de « sujets à risque » se détournent des jeux de rôle, parce que l'effort pour y jouer s'avère considérable. Plus simplement dit : parce que ça ne les amuse pas
A l'origine de cela, plusieurs éléments inhérents au jeu de rôle, et même pour certains spécifiques du jeu de rôle :
— Le rappel constant dans ce jeu de matériel culturel et historique, utilisable pour ainsi dire « in vivo ».
— Le fait que ce jeu soit l'occasion de réunir un groupe et d'y vivre l'effet d'interactions (avec ou contre les autres), mais aussi de se trouver face à la loi, représentée par le maître de jeu, et de l'accepter. Le fait de permuter parfois les rôles de maître et de joueur enrichit l'expérience.
— La nature du jeu de rôle qui reste d'être un jeu. Si chacun connaît sa fonction éducative chez l'enfant, on ignore souvent combien perd l'adulte à cesser de s'y livrer. Seul le jeu permet de traiter de sujets graves, la mort, la guerre, la religion, l'argent, la responsabilité, la fidélité sans faire de victimes, sans faire souffrir personne. Lorsqu'il s'arrête on garde le souvenir de rires, mais pas de larmes. Pourtant, que de drames vécus, que de choses apprises
Le JdR, par la richesse et le réalisme des situations qu'il présente, se constitue comme le théâtre idéal où se résolvent symboliquement les conflits. Également parce qu'il est un jeu, je ne pourrais le considérer comme « psychothérapeutique », en aucun cas.
Ce ne sont là que quelques points et vous en connaissez encore bien d'autres, qui tous pourraient être développés plus avant

Cher ami, merci de votre intérêt pour ce loisir, et pour votre lettre qui nous permet de montrer que des gens honorables pratiquent les jeux de rôle. Une dernière précision : l'encart « Qui veut la peau du jeu de rôle ? » était commun à trois revues, pour signifier le rassemblement sans équivoque des professionnels pour la promotion et la défense de ce qui est avant tout un jeu.
Joe et Annabella.

Hugo Bordillon, St Augustin (Québec)

Chers Joe Casus et Annabella Belli.
C'est pour vous parler de votre revue, je trouve que vous avez de bonnes idées quelque fois. Vos scénarios pour nouveau jeu de rôle en est une (exemple : La vallée des rois dans le numéro 45). Cela incite les joueurs à connaître de nouveaux systèmes de jeu, contrairement aux joueurs qui se limitent à AD&D.
J'ai quelques suggestions à vous faire : pourquoi ne feriez-vous pas un jeu de rôle ? Vous n'êtes pas obligé de le faire en un seul numéro bien sûr Je sais, je sais, vous avez fait votre fameux R.O.L.E. Mais entre vous et moi, ce n'est pas fameux, fameux et je suis persuadé que vous pourriez faire beaucoup mieux. De plus, pourquoi ne feriez-vous pas une histoire qui se suivrait de numéro en numéro (exemple : la saga d'un groupe d'aventuriers intrépides). Les personnages de VOTRE histoire auraient leurs caractéristiques et vous pourriez de ce fait les encadrer dans un monde bien précis (Donjons & Dragons, Terres du Milieu, Stormbringer, etc.) dans le style de J.R.R. Tolkien ou des livres en anglais de DragonLance. Je suis sûr que ce serait une bonne idée.
Quelques commentaires à propos de vos scénarios en solo, je trouve qu'ils sont trop courts et ne mènent absolument à rien du tout.
Mais peu importe, je vous félicite pour votre merveilleux magazine.

Cher lecteur, nous tenons compte de tous les avis. C'est ce qui nous a poussé à faire notre sondage et le Casus Larsen. Mais il est parfois difficile d'intégrer une bonne idée dans le journal, pour des questions de temps et de place. Ainsi ton idée de suivre un groupe de personnages nous est déjà venue, et nous comptions la traiter sous la forme d'une BD. Mais quel dessinateur accepterait de tels délais, un tel travail, pour une histoire peut-être sans fin ?
Quant au projet de jeu de rôle Casus Belli, il est dans l'air depuis un moment et devrait se concrétiser sous la forme d'un hors-série (comme Mega pour Jeux & Stratégie). Seulement, nous avons beaucoup de travail pour réaliser notre Casus Belli normal et ce projet verra sans doute le jour avant la fin de l'année, mais sans date précise.
Amicalement, Joe Casus.

Benjamin Gloriod, Paris

Je me disais bien aussi que mes cigarettes avaient un goût bizarre pendant que je jouais à Full Metal Planète au tournoi R. Lenoir 88. Déjà, j'avais du mal à me les rouler parce que le tabac s'effritait quand je le prenais. Et en plus, il brûlait mal. C'était franchement désagréable. J'étais sur le point d'écrire une lettre de réclamation à la société qui fabrique le tabs à rouler « Old Holdborn » quand un quidam qui se trouvait là me raconta tout. Il parait qu'un journaliste de CB avait trouvé drôle de remplacer mon tabac par une barre de céréales. Si je le retrouve il me paiera un paquet neuf »

Cher lecteur, ta lettre fait bien évidemment suite à notre photo parue dans CB n°48, page 10. Nous te remercions de tes précisions et te signalons que nous avons payé une nouvelle paire de lunettes à notre dévoué reporter.

Note à nos correspondants

Nous nous excusons de ne pas toujours pouvoir répondre rapidement à votre courrier, mais nous faisons de gros efforts pour le traiter quel qu'en soit le sujet, à l'exception toutefois des demandes de précisions sur des points de règles de jeu.
Nous vous demandons aussi de bien mettre votre adresse sur la lettre, et pas seulement sur l'enveloppe, si vous désirez que nous puissions vous répondre.
Si vous désirez nous contacter et avoir des réponses rapides, nous vous suggérons de passer par la page Rédaction du service minitel 3615 CASUS. ■

Quelque chose à nous dire?
3615 CASUS
écrivez-nous en rubrique RED

Concours

Gagnez votre voyage en Ambre !

Parmi les petits futés qui trouveront les réponses au questionnaire ci-dessous, les trois plus rapides recevront la série complète des Princes d'Ambre (8 volumes déjà parus) offert par Denoël !

Et même si vous ne répondez pas plus vite que votre Ombre, il suffit que votre envoi arrive à Casus avant le 15 mars (date de parution du nº 50) pour avoir vos chances d'être l'un des dix heureux désignés par le hasard pour recevoir le premier tome de la collection : Les Neuf Princes d'Ambre.

Petits conseils : ne vous découragez pas si vous ne trouvez pas les douze réponses : certaines sont ardues, et même s'il vous en manque une, vous avez peut-être des chances d'être dans les dix sélectionnés ! Et révisez bien vos Inspi-bouquins.

Question 1

Quel roman de Roger Zelazny, publié aux USA dans les années 60 sous forme de nouvelles, scandalisa le petit monde de l'heroic-fantasy (édité en français chez Denoël) ?

Question 2

De quel personnage légendaire Triste Lune est-il le compagnon ?

Question 3

Quel roman français de fantasy, paru chez Denoël, a-t-il été adapté l'an dernier au cinéma en dessin animé, et quel en est l'auteur ?



La série des Princes d'Ambre chez Denoël. Le 8e volume vient de paraître.

Question 4

Quelle tétralogie française récente de fantasy se déroule dans le monde de Fuinör ?

Question 5

Pierre Pelot à écrit en 1981 un pastiche de Conan le Barbare, publié dans un magazine de SF. Quel en est le titre ?

Question 6

Quel auteur américain, connu pour son approche littéraire du genre, a fait l'événement au début des années 80 avec sa tétralogie d'heroic-fantasy (le cinquième volet de cette série, publiée chez Denoël, doit sortir au printemps 89) ?

Question 7

Robert Heinlein à écrit un seul roman de fantasy Quel en est le titre ?

Question 8

N'chaka, l'Homme-Sans-Tribu, créé par Leight Brackett, porte un autre nom. Lequel ?

Question 9

Le Souricier Gris est un personnage créé par quel auteur ?

Question 10

Plusieurs écrivains ont repris le personnage de Conan, créé par Howard. Citez-en trois.

Question subsidiaire, pour départager d'éventuels ex-aequo : *citez un quatrième écrivain répondant à la question 10.*

Les Deux Trolls

Vente par correspondance



Et en plus ... Recherche de partenaires
Conseils ludiques
Organisation de tournois

Catalogue Gratuit*

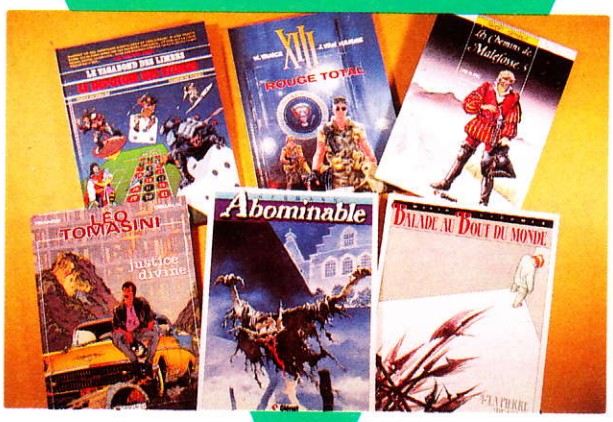
Figurine gratuite** à la première commande

Alors ... à vos téléphones : (16.1) 64.57.09.73

(*) Pour recevoir notre catalogue gratuit, joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles. Règlement par ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre des Deux Trolls ☐ Contre-remboursement (joindre 18,00 F).
(**) Offre valable jusqu'au 10 mars 1989, le cachet de la poste faisant foi, pour un achat supérieur à 150 F.

inspi BD

Série, vous avez dit série ?



La loi des séries, vous connaissez ? Il y en a tellement cette fois-ci que je vais les présenter par ordre d'ancienneté. En tête, avec 16 points [1], **Le Vagabond des Limbes**, *Le dépotoir des étoiles*. Si vous aimez la SF, depuis le diplodocus Space Op jusqu'au tout neuf MultiMondes, cet album est pour vous. On y trouve les détails d'une planète entièrement vouée aux jeux de hasard, un vrai plaisir. Juste derrière, le nez dans la boîte à vitesses d'Axel Munshine, on peut voir **Thorgal**, *entre Terre et Lumière*, avec 13 points. Quelque part entre magie et mysticisme, entre réalité et mystification, ce fils des étoiles retrouvera-t-il son fils, sa femme, son chien, sa veste en laine, son bateau, son bâton et son chapeau ? (Rayez les mentions inutiles...). Bon pour tout jeu médiéval-fantastique, quand le MJ est en panne (AD&D, Rêve de Dragon, RQ, pour ne citer que ceux-là).

Loin, très loin derrière et de toutes façons pour un dernier numéro, arrivent les 6 points de **Les Gardiens**, *Ozymandias*. Dernier membre du clan des super-héros de la veille, cet être hors du commun nous livre le secret des meurtres et autres atrocités commises à New-York et ailleurs. Guerre atomique ? Non ? Ce n'est tout de même pas à moi de vous dévoiler le mystère savamment élaboré depuis le début de la série. Je me demande si les jeux de type super-héros sont à même de rendre cette atmosphère d'angoisse et d'intrigue... Pourquoi pas ?

Sur la même ligne, avec 5 points et encore tout frémissants, de gauche à droite : **XIII**, *Rouge Total* ou encore, « mais dans quel sac de noeuds va se mettre notre héros ? ». Cette série, très régulière, une parution à chaque Noël depuis cinq ans, réussit à tenir un rythme haletant depuis le début et à faire poser des questions toujours différentes. On croit connaître le nom du héros, et hop miracle, on a des raisons de penser qu'il est un autre ! Fascinant ! Je ne vois pas très bien pour quel JdR ça pourrait convenir, mais les MJ que vous êtes pourront vraisemblablement l'adapter à leur système favori, c'est tellement bien fait... Ensuite, **Les Chemins de Malefosse**, *L'or blanc*. Là, je sais, c'est pour Les trois mousquetaires, il n'y a pas de doute. C'est en plein XVIème siècle, avec encore une identités secrète à découvrir, sur fond de contrebande de sel. Dans le style « nos pauvres héros voient encore le ciel leur tomber sur la tête alors qu'ils ne demandaient rien à personne », mais très bien fait ! Ca ne s'arrête pas là, la fin laisse présager de nouvelles aventures, et Pritz (c'est le héros) voyage désormais avec une nouvelle compagne. Tiens, c'est pareil pour le troisième à égalité, **Ivor**, *Les mercenaires vont au paradis*, ce n'est pas le héros mais un de ses compagnons qui repart avec la dame de ses pensées. Plutôt que mercenaire, pour Ivor, je dirais Paladin (version AD&D) ou encore Chevalier, façon Table Ronde ou Pendragon. Vous voyez le genre, beau, grand, droit, fort et prêt à sacrifier sa vie à la première bonne cause venue... un peu bête quoi !

En septième ex-aequo, avec 4 points, on a deux histoires qui bien que très différentes, pourraient se produire ici et maintenant. Pour la première, prenez un homme, normal, citadin classique du XXème siècle ou un peu plus et jetez-le dans un univers de SF effrénée, de voyage dans le temps et de pouvoirs mentaux fabuleux. S'il s'en sort, s'il comprend, c'est qu'il est **Le marchand d'idées**, *le semeur d'étoiles* et que d'une certaine façon, en se réunifiant, il a éloigné tout danger pour Terra, la terre (à essayer avec Mega, ou tout autre jeu de SF si vous avez l'imagination à la hauteur). Pour la seconde histoire, imaginez ce même individu découvrant qu'il existe, à portée de main, de l'autre côté des marais, une portion d'univers où les gens vivent comme il y a plusieurs siècles, en plein dans notre glorieux Moyen-Age... De quoi revenir fou de cette **Ballade au bout du monde.** A moins que ce ne soit pas réel, que toute cette histoire ne soit que les fantasmes mis à jour d'un individu instable, va savoir ? Je crois que la SAUVE (Chill) devrait s'en occuper sérieusement, d'ailleurs j'ai fait un rapport au siège central... A noter que ces deux séries se terminent (du moins en apparence) avec ce quatrième volume, et que dans les deux cas, l'accouchement fut difficile, la parution du premier tome remontant à environ cinq ans.

En queue de classement des séries (par le nombre, pas par la qualité !), avec 2 petits points, **Le maître des brumes**, *la prière des charognards* qui explore pour nous un monde médiéval-fantastique que je qualifierais de « classique », voire manichéen. Idéal pour l'ancêtre AD&D, bien-sûr, mais aussi RQ, Rolemaster, Hârnmaster ou Warhammer. Juste un détail, ne vous attachez pas trop aux héros, ils y meurent comme des mouches ! On peut découvrir, au coin d'un désert, une femme maniant un « fouet de feu » qui me rappelle irrésistiblement quelqu'un.

Deux points aussi pour **Le Lama Blanc**, *La seconde vue*, et on se demande où peut bien mener tout ça ! En tous cas, l'histoire de ce jeune orphelin blanc appelé à la plus haute distinction religieuse du Tibet est prenante. Mais le chemin est long, très long, jusqu'au moment où « nombreux seront les hommes qui surgiront à ton imitation et la vérité se répandra » (fin de citation). Tout un programme, et certainement plein d'idées pour faire jouer à Maléfices ou à Chill.

Fin des séries, allons voir maintenant du côté des pièces uniques. Le premier chouchou de l'année est **Abominable** (c'est son nom, je n'y peux rien). Il s'agit de quatre courtes oeuvres d'Hermann, qui abordent les sujets les plus divers (polar, post-apocalyptique, fantastique contemporain et début du siècle). C'est une vraie mine d'or pour les MJ qui aiment faire monter la tension chez leurs joueurs, quelque soit le jeu pratiqué. Du polar encore, avec Leo Tomasini, **Justice Divine**, où un flic belge dénoue les fils d'une sinistre affaire new-yorkaise, commandité par un ponte de la Mafia... Tout ça est très compliqué, très bien fait et pourrait s'adapter parfaitement au nouveau jeu de Task Force Games, Crime-Fighters Police RPG. Pour terminer, passons à un genre un peu différent : les démêlés d'un jeune banlieusard en Indochine en 1948, dans **Le Celeste**. C'est une façon un peu spéciale d'aborder cette guerre, avec l'accent mis sur les magouilles des civils de Saïgon. Ce doit être l'univers de Trauma, sans problèmes d'adaptation. A moins que les wargameurs ne soient intéressés, juste pour l'ambiance.

Voilà, c'est tout pour ce numéro, je viens de m'apercevoir avec horreur que j'ai parlé de 13 BD dans cette chronique, je n'ai plus qu'à aller me coucher et revenir demain voir lequel des héros est effacé. Bonne nuit.

André Foussat

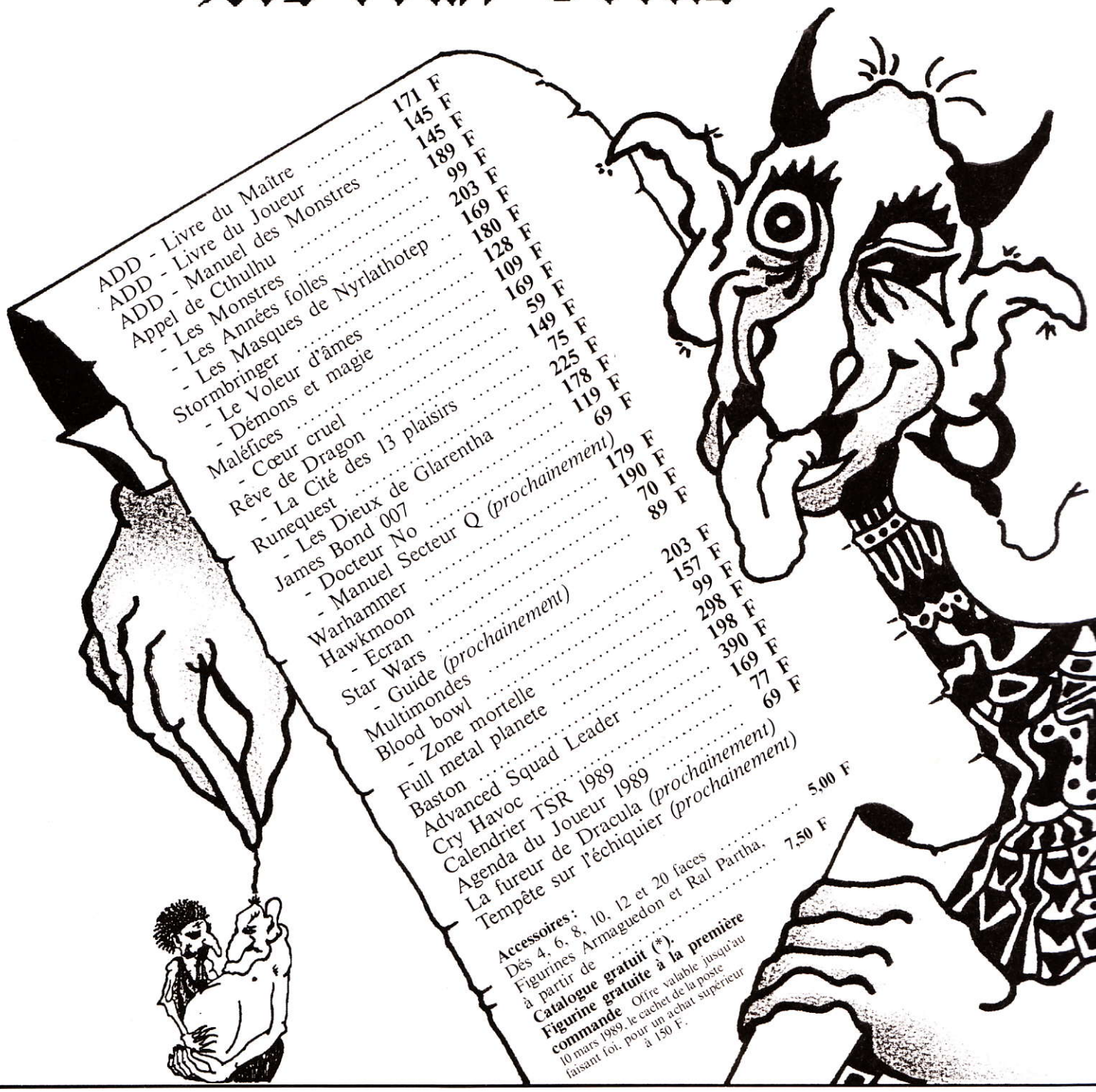
Ce qui suit n'est pas un classement, mais une liste par « numéro dans la série du type » :

— *Le Vagabond des Limbes*, T16, Le dépotoir des étoiles, de Godard et Ribera, Vaisseau d'Argent (ce nouvel éditeur de la série nous promet un album tous les quatre mois !).
— *Thorgal*, T13, Entre terre et lumière, de Rosinski et Van Hamme, Lombard.
— *Les Gardiens*, T6, Ozymandias, de Moore et Gibbons, Zenda.
— *XIII*, T5, Rouge Total, de Vance et Van Hamme, Dargaud.
— *Les Chemins de Malefosse*, T5, L'or blanc, de Bardet et Dermaut, Glénat.
— *Ivor*, T5, Les mercenaires vont au paradis, de Zoran, Lombard.
— *Le Marchand d'Idées*, T4, Le semeur d'étoiles, de Berthet et Cossu, Glénat.
— *Balade au bout du Monde*, T4, La Pierre de Folie, de Makyo et Vicomte, Glénat.
— *Le Maître des Brumes*, T2, La prière des charognards, de Eric et Dufaux, Glénat.
— *Le Lama Blanc*, T2, La seconde vue, de Bess et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés.
— *Abominable*, de Hermann, Glénat.
— *Leo Tomasini*, Justice Divine, de Francq et Delvaux, Dargaud.
— *Le Celeste*, de Tourrette et Terpant, Delcourt.

(1) 16 volumes parus.

Le demon du jeu vous envoie ses nouveaux emissaires

Les deux Trolls



ADD - Livre du Maître	171 F
ADD - Livre du Joueur	145 F
ADD - Manuel des Monstres	145 F
Appel de Cthulhu	189 F
- Les Monstres	99 F
- Les Années folles	203 F
- Les Masques de Nyrlathotep	169 F
Stormbringer	180 F
- Le Voleur d'âmes	128 F
- Démons et magie	109 F
Maléfices	169 F
- Cœur cruel	59 F
Rêve de Dragon	149 F
- La Cité des 13 plaisirs	75 F
Runequest	225 F
- Les Dieux de Glarentha	178 F
James Bond 007	119 F
- Docteur No	69 F
- Manuel Secteur Q *(prochainement)*	179 F
Warhammer	190 F
Hawkmoon	70 F
- Ecran	89 F
Star Wars	203 F
- Guide *(prochainement)*	157 F
Multimondes	99 F
Blood bowl	298 F
- Zone mortelle	198 F
Full metal planete	390 F
Baston	169 F
Advanced Squad Leader	77 F
Cry Havoc	69 F
Calendrier TSR 1989	
Agenda du Joueur 1989	
La fureur de Dracula *(prochainement)*	
Tempête sur l'échiquier *(prochainement)*	
Accessoires: Dés 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces	5,00 F
Figurines Armaguedon et Ral Partha, à partir de	7,50 F

Catalogue gratuit (*).

Figurine gratuite à la première commande Offre valable jusqu'au 10 mars 1989, le cachet de la poste faisant foi, pour un achat supérieur à 150 F.

BON DE COMMANDE **Les deux Trolls** **Tél. : (16-1) 64 57 09 73** 18 rue de Milly - 91540 MENNEC

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____ Tél.: _____

Code Postal : _____ Ville: _____

Désignation des Jeux	PRIX
Participations aux frais	30,00 F
TOTAL	

CB

VENTE PAR CORRESPONDANCE

(*) Pour recevoir notre catalogue gratuit joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles
Règlement par ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre des Deux Trolls ☐ Contre remboursement (joindre 15,00 F

PORTRAIT D'ARNAUD K. ÉTUDIANT EN LETTRES ET TYRAN A SES HEURES.



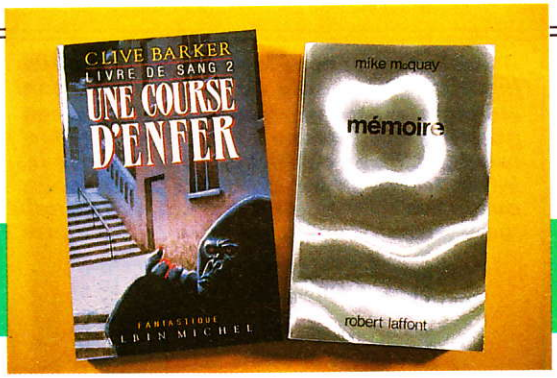
Photo CHAPOULLIE

Voici enfin un nouveau jeu de conquête ! Tapez 3615 FIEF, inventez-vous un personnage et c'est toute une armée de seigneurs et de bandits de grand chemin qui vous tombent sur la cuirasse. Seul contre tous, défendez, attaquez, étendez votre royaume. Par la grâce du 3615 FIEF, libérez le chevalier sans peur et sans reproche qui sommeille en vous.

36-15 FIEF

GAGNEZ A ÊTRE MÉCHANT

inspi bouquins



Le livre du bimestre

Je ne sais rien de Mike McQuay, sinon qu'il a écrit **Mémoire,** un roman - son dixième, d'après le prière d'insérer - que vient de publier Gérard Klein dans sa collection Ailleurs & Demain. A première vue, *Mémoire* n'intéresserait pas un maître de jeu. Les paradoxes temporels sont difficiles à manier dans le cadre d'un jeu de rôle, ceux qui ont tenté de s'en dépêtrer en savent quelque chose. Mais, une fois terminée la lecture de ce gros volume de 430 pages, on réalise qu'il s'agit d'une véritable mine de scénarios. Tant l'univers futur post-cataclysmique évoqué tout au long de l'histoire que les scènes situées à l'époque napoléonienne possèdent cette force d'évocation qui ne manquera pas de titiller l'esprit du MJ. Quant à l'idée maîtresse, elle renouvelle intelligemment le vieux thème du voyage temporel. Cette fois-ci, pas question de machines sophistiquées ; on utilise une drogue qui permet de remonter dans la mémoire ancestrale de l'individu. Ainsi, un mercenaire du futur s'empare du corps de Bonaparte, dont il est l'un des lointains descendants. Une scientifique venue du futur cauchemardesque signalé plus haut et l'un de ses ancêtres, un psychiatre contemporain, vont essayer de l'empêcher de changer l'histoire. Dès lors, c'est un véritable tourbillon dans lequel est emporté le lecteur - un tourbillon qui débouche sur une chute d'une logique implacable. Un très grand livre de SF, qui donne envie de masteriser une partie en utilisant les règles de plusieurs JdR - chacun correspondant à une époque donnée. A noter également, pour les wargameurs, une excellente documentation au sujet des campagnes de Napoléon.
Robert Laffont, « Ailleurs & Demain ».

Pour jouer

Je vous ai déjà parlé de Hugues Dourlaux, l'un des auteurs les plus productifs du Fleuve Noir. Abandonnant la série un peu longuette d'*Un homme est venu,* il vient de publier une trilogie de fantasy intitulée **La biche de la forêt d'Arcande.** Comme souvent chez les auteurs français qui abordent ce genre, le côté heroic est quelque peu délaissé au profit de l'approche « merveilleuse », plus conforme à la mentalité européenne. Trois romans passionnants, qui vous inspireront bien plus pour Rêve de dragon que pour AD&D.
Fleuve Noir « Anticipation » n°s 1642, 1646, 1653.

Créateur du légendaire Elric le Nécromancien, Michael Moorcock a également écrit d'autres séries de fantasy, comme *Corum* - actuellement en cours d'édition intégrale aux éditions de l'Atalante -, *la trilogie du Guerrier de Mars,* récemment traduite chez Albin Michel, ou *la saga de Dorian Hawkmoon,* parue chez Lattès dans les années 70 et jamais rééditée depuis. Livre mythique, **Le joyau noir,** premier tome de la série, a plutôt bien supporté l'épreuve du temps. Grand créateur de mondes barbares, Moorcock est merveilleusement à l'aise dans cette histoire pleine de bruit et de fureur ; on y retrouve cette face obscure de l'homme qui séduit tant chez Elric ou Corum. Les personnages de Moorcock vivent écrasés par le poids de malédictions ancestrales ; ils luttent contre l'influence des Ténèbres et du Chaos, même s'ils en sont parfois les agents involontaires. Une saga qui va enchanter les amateurs des champions éternels
Presses-Pocket « Science-Fiction » n°5298.

Une fois de plus, je vais vous chanter les louanges de Poul Anderson. Cet auteur sous-traduit en France - peut-être à cause de ses prises de position réactionnaires ; il s'agit d'un authentique Libertarian, comme Robert Heinlein - vient en effet d'entrer dans le Grand Temple de la SF avec un recueil intitulé **Le barde du futur.** Si vous n'avez jamais lu Anderson, vous le découvrirez sous toutes ses facettes, de la fantasy parodique - *Le Barbare,* un grand moment d'hilarité - à l'anticipation sociale « dure » - *Sam Hall,* un texte superbe sur la manipulation de l'information - en passant par l'humour corrosif de *La critique de la raison impure* - ou la victoire de la SF sur la critique littéraire. Une excellente sélection, mais la préface me semble un peu schématique et l'absence de sommaire peut être gênante si l'on aime lire les recueils dans le désordre.
Presses-Pocket « Science-Fiction » n°5300.

Second *Livre de sang* de Clive Barker, **Une course d'enfer** n'a rien à envier au premier. Chaque nouvelle présente une facette différente tant de l'auteur que du genre qu'il exploite. Les *Livres de sang* avaient en effet été conçus comme un panorama global des thèmes fantastiques et horrifiques. Parus en deux livraisons de trois volumes dans le monde anglo-saxon, ils ont fait l'effet d'une bombe, et l'on ne peut que regretter que l'édition française nous les présente avec tant d'écart entre les parutions. Est-il besoin de préciser qu'il s'agit là encore de mines de scénarios ?
Albin Michel « Spécial Fantastique ».

Un vampire ordinaire, de Suzy McKee Charnas, apporte une vision très originale du thème rebattu du buveur de sang. Le vampire en question n'est en effet nullement frappé d'une malédiction, mais le membre unique d'une espèce différente. Prédateur dont les humains sont les victimes toutes désignées, il possède une sorte d'aiguillon sous la langue, qui lui permet de sucer le sang de ses proies. Imaginez ce qu'un MJ astucieux pourrait faire d'un tel PNJ.
J'Ai Lu « Science-Fiction » n°2433.

Passons rapidement en revue quelques ouvrages intéressants à des degrés divers.

Michel Pagel[a], dont vous avez certainement lu *la tétralogie des Flammes de la nuit,* l'un des sommets de la fantasy française, vient de publier **Le diable à quatre,** un thriller surnaturel parfaitement angoissant. Les quelques pointes d'humour macabre - le cadavre qui se reparfume avant « d'aller voir une dame », et le loubard qui lui demande s'il est con ou s'il a des vers et découvre avec surprise les asticots qui grouillent dans sa chair putréfiée - ne font qu'accentuer l'aspect ténébreux.

Le bagne des ténèbres, d'un nouvel auteur qui n'a pas vingt ans, Laurent Genefort, possède certains aspects un peu maladroits, mais décrit un cadre idéal pour une partie d'Empire galactique ou de tout autre jeu de space opera.

Quant à la réédition des **Hommes marqués** de Gilles Thomas, je crois que tous les amateurs d'aventures trépidantes l'attendaient depuis longtemps. Décédée voici quelques années, Julia Verlanger, alias Gilles Thomas, a certainement écrit quelques-uns des romans les plus énergiques de la collection.
Fleuve Noir « Anticipation » tous les trois, n°s 1657, 1655 & 1650.

La maison fantastique, de Miriam Allen DeFord, décédée en 1975, est un bon recueil de nouvelles, souvent à chute, qui ravira les inconditionnels d'horreur insidieuse.
NéO « SF/Fantastique/Aventures » n°212.

Pour vos lectures

L'oreille interne, de Robert Silverberg - peut-être le plus beau roman sur le thème de la télépathie - vient d'être réédité au *Livre de Poche (n°7098),* ainsi que les **Histoires comme si...,** recueil panoramique de Gérard Klein, directeur de la collection SF de cet éditeur ainsi que de la prestigieuse Ailleurs & Demain *(n°7097).*

Ronge, d'Yves Frémion, est une féroce satire des clubs de vacance style Club Med. Succession de courtes scènes souvent cruelles, ce roman aux allures de rubik's cube est conseillé à ceux qui n'aiment pas ce genre d'organisme
Fleuve Noir « Anticipation » n°1647.

Réédition chez Presses-Pocket de **Vermilion Sands,** le superbe recueil de J.G. Ballard - auteur récemment popularisé par l'adaptation de son roman autobiographique *Empire du soleil.* La SF littéraire anglaise dans toute sa splendeur. Indispensable. *Presses-Pocket « Science-Fiction » n°5299.*

Pour finir, deux titres tout aussi littéraires. **Zone de feu émeraude,** recueil de Lucius Shepard, possède les qualités qui ont fait le succès de ses deux premiers titres chez Denoël et de **La vie en temps de guerre,** paru chez Laffont, que je n'avais pas eu le loisir de chroniquer dans ces pages. Quant à **Une soirée à la plage,** premier roman de Jacques Barbéri, c'est un livre très ballardien, très dur aussi, duquel on sort quelque peu troublé et agréablement impressionné. Fantasmatique à souhait. *Denoël « Présence du Futur » n°s 476 & 477.*

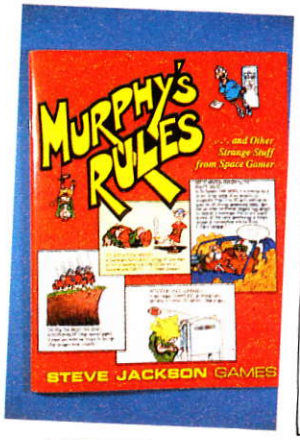
Roland C. Wagner

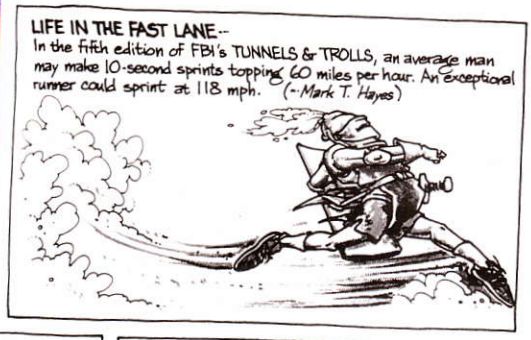
a) Remarquons au passage que ce charmant jeune homme est aussi traducteur d'ouvrages pour AD&D tels le "Manuel des Monstres" ou le tout nouveau "Royaumes oubliés".
b) Critique dans le numéro précédent.

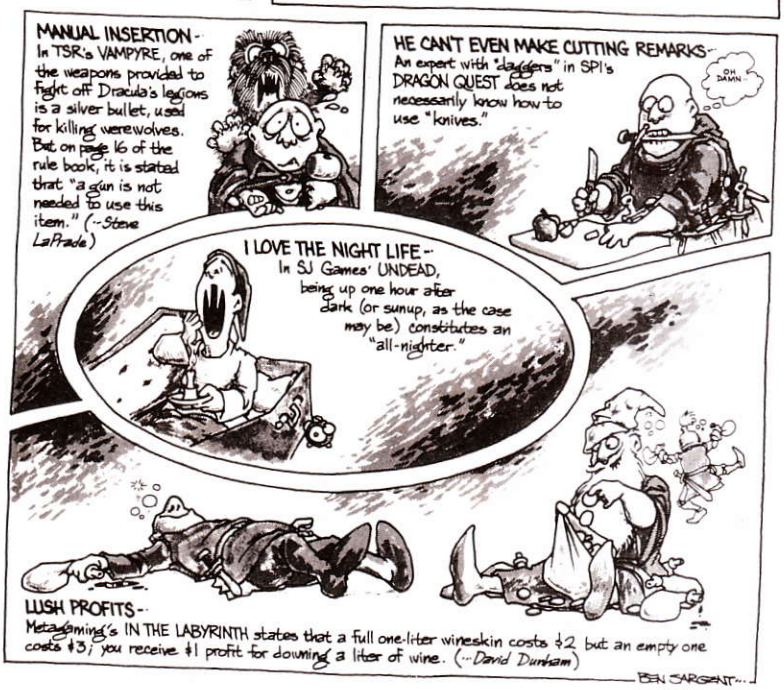
Le Grand Prix de la Science-Fiction Française a été remis cette année à Joëlle Wintrebert pour son roman Le créateur chimérique, paru chez J'Ai Lu(b). Dans la catégorie nouvelles, le lauréat est Richard Canal, pour Etoile, paru dans Univers 1988.

JM NOEL

A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé -nous l'espérons- de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en 30 lignes ?).







MURPHY'S RULES...
and other strange stuff from the Space Gamer

V.O.

The funniest book of the year

Les Murphy's Rules sont nées dans le magazine Space Gamer, de Steve Jackson Games, en 1981. Il s'agissait d'épingler de façon amusante les règles de jeu qui, appliquées à la lettre, donnent un résultat pour le moins surréaliste (ex : à AD&D, un assassin qui soûle sa victime a moins de chances de la tuer à cause de l'augmentation de son moral et de ses points de vie).

Vous trouverez aussi dans ce recueil d'autres articles hilarants (pour l'anglophone seulement hélas) comme la feuille de personnage pour « Kunf FU CB Mamas on Wheels vs the Motorcycle Aztec Wrestling Nuns » et son errata ; Nuclear Winter : le jeu de rôle post-apocalytique le plus court et le plus réaliste du monde (par Greg Costikyan), des tables « inutiles » (générateur de pizza et faux numéros de téléphone) ; et enfin le glossaire du joueur. Ce dernier chapitre traduit pour le néophyte les indications sur les boîtes de jeu. Nous ne résistons pas au plaisir de vous en livrer quelques unes.

— Utilisable pour n'importe quel jeu de rôle médiéval fantastique : créé pour AD&D.
— Le maître de jeu décidera... : désolé mais nous n'avons pas trouvé de règle pour ceci.
— Original : nous avons copié sur 64 autres jeux pour créer celui-ci.
— Passionant : jeu non équilibré.
— Première édition : brouillon.
— Deuxième édition : nouvelle couverture.
— Errata officiels : deuxième moitié des règles.

Joe Casus

Livre hilarant édité en américain par Steve jackson Games.

Vous trouverez trois abréviations à côté des noms de jeux. Elles en signalent l'origine. V.O. : jeu en langue étrangère. V.F. : traduction française d'un jeu étranger. V.O.F. : jeu français. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle.
Merci de votre attention.

jeux de rôle

ARS MAGICA

V.O.

Un monde de magiciens

Elu meilleur nouveau jeu de rôle d'Heroic Fantasy à la toute dernière Gencon (voir CB 47), Ars Magica se singularise plutôt par la façon de jouer proposée par ses auteurs que par l'univers dans lequel les personnages évoluent. Après tout, faire vivre un magicien dans un Moyen-Age partagé entre l'Eglise et la superstition est à la portée de n'importe qui... Là où la vision change, c'est que le joueur peut être amené à interpréter, outre son propre personnage de magicien (à tout seigneur...), un fidèle compagnon, un ou plusieurs hommes d'armes ou même le reste du monde, si, si !
Les magiciens, incompris et (parfois) craints de leurs congénères humains, vivent réunis au sein d'un « pacte », d'une « alliance », elle-même affiliée à un puissant « Ordre d'Hermès », (assimilé par les Grecs à Thot, patron des magiciens, bien sûr). La première tache des joueurs va donc être, en commun ou à l'initiative de l'un d'entre eux, de définir ce lieu, à la fois d'études et de refuge, que sera leur pacte (in english « covenant »). Tout doit y passer, depuis la localisation géographique jusqu'aux relations avec l'Ordre d'Hermès, en passant par le nombre des hommes d'armes, l'aura magique de l'endroit ou encore le contenu des bibliothèques et l'équipement en matériel de laboratoire.
Pour ce qui est du « reste de l'univers », tout ce qui existe autour de cette concentration de pouvoir magique, chacun en est responsable et le développera au cours des aventures qu'il fera vivre aux membres du groupe. On se rend rapidement compte, à la lecture des règles (155 pages en anglais parfois difficile à bien comprendre pour les pôvres francophones que nous sommes) que le personnage le plus important du jeu est en fait ce pacte et que tout se construit autour de sa « saga », son évolution dans le temps.
Au niveau purement technique, la création de chaque personnage est assez lourde, sans jets de dés et avec un système d'avantages/défauts permettant d'acquérir des points de création, ainsi que des couples de traits de personnalité complémentaires (façon Pendragon). La magie est bien entendu très vaste et très décrite, avec plus de 400 sorts de base répartis en 5 techniques (Création, Perception, Transformation, Destruction et Contrôle) et 10 formes allant de l'utilisation des éléments (eau, air,...) à celle des pouvoirs mentaux ou de l'essence elle-même de la magie.

André Foussat

Jeu de rôle en américain édité par Lion Rampant (PO Box 621, Narthfield, MNSS057) non importé en France.

Le jeu de rôle fantastique WARHAMMER

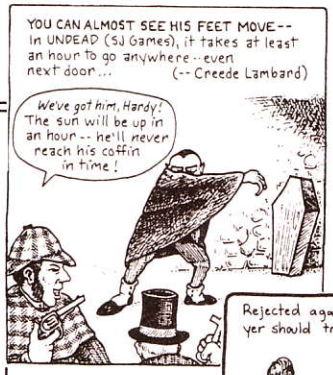
V.F.

Le Moyen-Age gothique dans la langue de Descartes

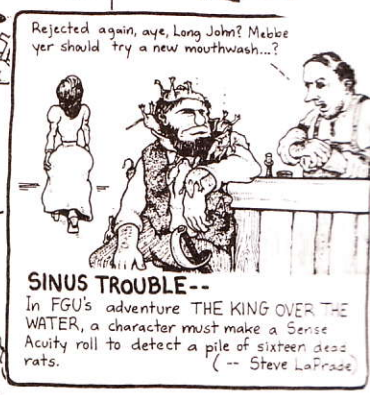
La tendance actuelle est plus aux traductions qu'aux créations françaises. Ceci nous vaut, après Hawkmoon, James Bond et Star Wars, la sortie de Warhammer Roleplay dans notre douce langue. Jeu de rôle issu du jeu de figurines du même nom, il s'adresse plus particulièrement aux nouveaux joueurs en quête d'initiation et se présente sous la forme d'un seul volume de 366 pages, ou tout ce dont à besoin joueurs et maîtres de jeu a été rassemblé : magie, bestiaire, dieux, classes de personnage, description du monde, scénario d'introduction...
Une Tête d'affiche (CB 36) et un article (CB 38) lui ont été déjà consacrés.
Les errata parus dans White Dwarf et le supplément *Shadows over Bögenhafen* ont été intégrés à la version française. Néanmoins, certaines régles restent toujours aussi ambiguës et contradictoires que dans la version originale.
On pouvait craindre que la compatibilité du jeu de rôle et du jeu de figurines ne pâtisse de leur parution chez des éditeurs différents. Il n'en est rien. Jeux Descartes s'est aligné sur la traduction d'Agmat pour les termes communs aux deux jeux et ce au bénéfice des joueurs.
La sortie en français de la campagne *The enemy within* (L'ennemi de l'intérieur) est prévue pour bientôt. D'ici là, potassez bien les régles...

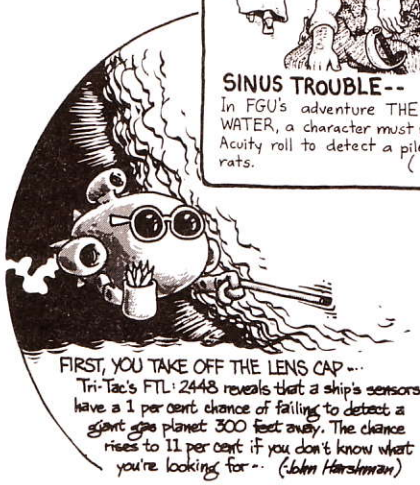
Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle fantastique, paru chez Jeux Descartes, traduction française de Warhammer Fantasy Roleplay, de Games Workshop. Prix indicatif : 79 F.

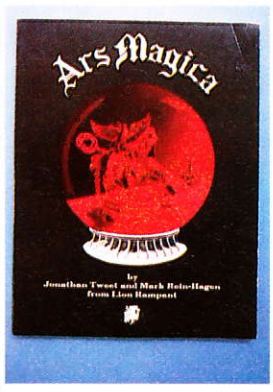
















wargames

AFRICA ORIENTAL ITALIA

V.F.

Premier prix d'originalité

TYR, vous connaissez ? Et AOI ? Non plus, pas vrai ? Expliquons-nous. TYR, c'est une société espagnole qui fabrique des wargames qui paraissent ma fois fort honorables. AOI, c'est le sigle d'Africa Oriental Italiana : les possessions italiennes en Somalie, Erythrée et Ethiopie à la déclaration de guerre de 1940. Il fallut un an aux Anglais pour les réduire, mais ce recoin de la 2ème Guerre Mondiale n'avait jusqu'alors, à ma connaissance, tenté aucun concepteur de wargames.
La carte, de 50 x 60 cm environ, est en beau carton solide aux vives couleurs. Les 145 pions font l'effort de ne pas comporter les symboles OTAN tout en restant lisibles. Tout cela pourrait être amélioré, mais n'est pas mal.
La règle - en espagnol - est accompagnée d'une traduction réalisée par l'importateur, Ludo Sud. La dite règle fait huit pages très claires, avec notes historiques et tout ce qu'il faut pour un jeu de simulation digne de ce nom. La traduction comporte des propositions de modifications dûment signalées et qui vont du pertinent à l'erroné.
L'échelle du jeu est stratégique : 80 km par hex, 1 mois par tour. Mais chaque pion ne représente guère qu'un régiment. Remarquons d'abord que vu l'immensité de la zone - la Corne de l'Afrique - et la relative faiblesse des forces en présence, l'empilement est libre ! ... Mais qu'il est rarement opportun d'en profiter.
La séquence de jeu est d'un grand classicisme, mouvements- combats, à toi. Mais ce n'est pas pour cela que le jeu est moins bien étudié ! Je serais plus critique quant à l'absence de potentiel de mouvement sur les pions (il faut se référer à la règle : tel type d'unité a 10 p.m., tel autre 8).
L'intérêt du jeu réside dans l'énorme supériorité numérique italienne au début, et dans toutes les règles (ravitaillement, désertion des forces indigènes...) qui l'empêchent d'en profiter.
Les conditions de victoire au bout des 12 tours sont représentées par l'occupation de villes-objectifs.
A signaler en passant : la présence de troupes françaises (la Légion) et... belges (du Congo) !
En somme, un jeu simple, original par son thème et original par son éditeur ! Nous vous reparlons en page 90 de TYR, qui a bien des choses à soumettre à votre appétit de wargames.

Frank Stora

Wargame édité en espagnol par TYR et diffusé avec une traduction française par Ludo Sud, 7 rue Etienne Jodelle, 66750 Saint Cyprien-Plage (tél. 68.21.17.39)



WEST OF ALAMEIN

V.O.

Le désert tant attendu

Pourquoi vous, joueur passioné d'A.S.L., devez-vous acheter W.O.A. d'urgence ? Tout simplement parce que pour la première fois depuis dix ans, on sort des sentiers battus de Koursk et d'Arnheim pour aller vivre quelques combats sous le chaud soleil de Libye ou de Tunisie. Enfin, on peut simuler des combats petite échelle tactique dans le désert. Et cela vaut le coup au vu de la grosse boîte bien remplie. Les 5 cartes géomorphiques de taille habituelle sont superbes. Quatre d'entre elles représentent des étendues désertiques et plates et la dernière une colline typique de Tunisie. Avalon Hill fournit six planches de caches qu'il faudra découper et placer sur les cartes d'étendues désertiques. Plus une septième du format d'une carte standard. En les posant sur les cartes déjà existantes, on multiplie les représentations graphiques.
On trouve tout l'OB britannique en plus de 1000 pions. A regretter une fois de plus l'absence des Italiens qui devraient faire leur apparition dans la gamette suivante « Hollow Legions ». Mais on a tout de même le désert...
Huit scénarios (35 à 42) sont fournis dont 5 à dominante blindée, les autres infanterie. Nous ferons un petit rapport après les avoir testés.
Enfin, pour faire bouger le tout, WOA propose le chapitre F, à ranger dans votre classeur. 18 pages superbes, toutes en couleur avec beaucoup d'exemples, plus 27 pages de notes sur les véhicules et l'artillerie. Tout, vous saurez tout sur l'OB british.
En somme beaucoup, beaucoup de choses dans cette boîte pour une approche totalement neuve d'ASL. Qui a dit qu'Advanced Squad Leader vieillissait ?

Pierre Stutin

Extension pour Advanced Squad Leader en américain, éditée par Avalon Hill. Prix : 400 F.

suppléments

ROYAUMES OUBLIES

V.F.

Un « oublié » mémorable

Pour une fois, Transecom a fait vite. Les Royaumes Oubliés *(Forgotten Realms)* sont traduits à peine un an après leur parution aux USA. Cela s'explique : ce supplément présente le nouveau « monde de référence » de T.S.R., destiné à succéder à Greyhawk comme cadre des futurs modules d'AD&D.
La boîte est belle, mais fragile. Qu'y-a-t-il dedans ?
— deux cartes (à grande et petite échelle) de la moitié ouest des Royaumes Oubliés (l'Orient est détaillé dans une autre boîte), avec deux calques à maillage hexagonal pour les déplacements.
— l'Encyclopédie (94 p.). En hors-d'oeuvre : le calendrier, le système monétaire, les alphabets, le panthéon. Et en plat de résistance : 150 articles, classés par ordre alphabétique, présentant les villes (les plans de 5 principales sont fournis), les particularités de la société (les Compagnies de mercenaires...), les bébêtes et ainsi de suite. Pas de problème, il y a assez de zones sauvages-et-hantées et de cités-avec-complots pour jouer pendant des années.
— le livre de référence (92 p.) s'ouvre sur des conseils (plutôt succincts) pour organiser des campagnes, puis présente une foule de PNJ célèbres, du bon roi au voleur. Mais le meilleur est à mon avis la partie « rumeurs » qui fournit une foule d'informations plus ou moins déformées sur les événements des deux dernières années. Avec un minimum de travail, elles feront d'excellents scénarios... Meilleurs en tout cas que les deux qui nous sont proposés. Pourquoi diable a-t-on choisi des modules basés sur l'exploration de ruines insalubres pour illustrer un univers « d'extérieurs » magnifiques ? Le livret propose aussi des nouveaux sorts et grimoires.
Les « Royaumes » sont issus d'une campagne jouée depuis la création d'AD&D, ce qui explique sa richesse et sa cohérence, réellement exceptionnelles. Mon seul petit regret : un certain manque de fantaisie, ici aussi, les Elfes s'en vont, les Nains sont sur le déclin, les Hommes prennent leur place... Mais cela n'empêche pas que si vous cherchez un « monde » pour AD&D, craquez, ça en vaut la peine !

Tristan Lhomme

Supplément pour AD&D, édité en français par Transecom.

L'ARC-EN-CIEL DES TENEBRES

V.O.F

Nos amies les bêtes

Voici le premier supplément pour le jeu de rôle Animonde. A l'intérieur de ces 56 pages vous trouverez tout d'abord une description des pays à l'est de Shog. Pour chaque pays vous avez une description générale, politique, des renseignements sur les villes importantes, les dirigeants, quelques idées de scénarios et bien sûr la faune et la flore. Un index permet de retrouver facilement en cours de jeu les divers animaux et armes. La deuxième partie est une description des personnages célèbres et de leurs animaux favoris (comprenez les personnages de la campagne que Croc joue avec ses copains) plus les caractéristiques du Bouffon et de l'Homme de la Montagne d'Argent. Vous trouverez enfin deux scénarios en fin du livret. Signalons aussi la reprise de l'aide de jeu sur la nourriture et les habitations parue dans Casus Belli, et une table qui était manquante sur l'esquive des animaux.
Si l'illustration de couverture n'est pas formidable, les dessins intérieurs sont très amusants, bien faits et nombreux.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Animonde édité en français par Croc. Prix indicatif : 90 F.

Realm of chaos :

SLAVES OF DARKNESS

V.O.

La force du Chaos

Après 5 ans d'attente, voici enfin le premier volume de Realm of Chaos. Il recéle une somme énorme de renseignements pour les trois jeux de la gamme Warhammer : Warhammer Fantasy, jeu de rôle et jeu de figurines, et Warhammer 40.000 Rogue Trader.
Deux des dieux du Chaos : Khorne, dieu du sang et Slaanesh, seigneur du plaisir sont développés en détail (magie, suivants, listes d'armées). Des listes d'armes et d'objets chaotiques, de même que de mutations sont fournis. Les démons font l'objet d'une attention particulière (régles, magie démoniaque, listes d'armées...) et enfin, la création et l'évolution d'un champion du Chaos sont bien détaillées.
Mais, malgré le travail fantastique fourni pour sa conception et les superbes illustrations qui le parsément, Slaves of Darkness n'est pas exempt de critiques. La politique affichée de fondre en un les suppléments des trois Warhammer fait apparaître le jeu de rôle comme le parent pauvre. La force, la puissance même des créatures chaotiques rendent leur utilisation en jeu de rôle peu probable. Plus grave encore, les armées chaotiques, à budget équivalent, taillent en pièces des armées « normales ». A titre de preuve, une lettre reçue par White Dwarf récemment, dans laquelle un vieux de la vieille de Warhammer avouait son désarroi de s'être fait battre à plate couture par son petit frère novice... Dur, dur !
NB : Les errata de Slaves of Darkness sont parus dans White Dwarf n°144.

Pierre Lejoyeux

Supplément pour toute la gamme Warhammer, édité en anglais par Games Worshop. Prix indicatif : 260 F.

jeux de plateau



MERCHANTS OF VENUS

V.O.

Fraîche, la graisse d'Yxklyx, fraîche !

Le nouveau jeu de plateau d'Avalon Hill nous replonge dans le délice du mercantilisme et du capitalisme sauvage du Monopoly de notre enfance. Acheter pour un quignon de pain et revendre au prix du platine, tel est le crédo de ce jeu.
Chaque joueur endosse le rôle d'un marchand d'une des six races capables de commercer parmi les seize qui occupent les dix-huit systèmes solaires de la carte. Le caractère de chaque race marchande est sommairement décrit, permettant d'égayer les « discussions de marchands de tapis » entre joueurs.
Vous vous en doutez peut-être, le métier de colporteur galactique n'est pas de tout repos. Les routes spatiales sont traîtresses. Votre vaisseau ne sera jamais assez grand et assez rapide pour traiter toutes les affaires qui se présentent à vous. Votre réussite fera des jaloux parmi la concurrence, la course aux armements et la frénésie des coups bas qui en résultera entameront peut-être votre optimisme naturel. Enfin, les terribles Rastur, une race de conquérants qui ne vend ni n'achète ni ne marchande, seront des adversaires impitoyables. A moins qu'ils ne vous mettent sur la paille...
Si la chance intervient indubitablement dans Merchants of Venus, la stratégie n'en est pas moins présente. Choisir sa route et sa cargaison avec soin, créer des comptoirs et des usines, être toujours le premier sur un marché, surveiller ses concurrents, ne pas être le dernier à entrer dans la course aux armements... Tels sont les préceptes qu'un bon marchand se devra de suivre. Un regret néanmoins, toutes les « pénalités » (zones de radiations, rencontre de Rastur) se payent en argent comptant, un artifice de jeu qui, s'en enlever de son attrait au jeu, n'en sonne pas moins faux...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau en américain pour 1 à 6 joueurs édité par Avalon Hill.

DRAGONLANCE

V.O.

Du rififi chez les dragons...

Dans le ciel, l'éternelle bataille du Bien contre le Mal se poursuit inlassablement. Des dragons de couleur bleue, rouge, vert, or, bronze ou argent dansent un ballet mortel autour de la citadelle de la Lance-Dragon. Imaginez-vous chevauchant un dragon piquant pour l'attaque ou prenant précipitament de l'altitude, ou encore effectuant un superbe looping...
Chaque joueur contrôle cinq dragons d'une même couleur. Son but est d'atteindre le premier la forteresse et de ramener la précieuse lance à son port d'attache.
Chaque dragon est représenté par une figurine en plastique et son altitude est indiquée par la hauteur de la pile de jetons sur laquelle il est juché. Chaque combat perdu lui fait perdre de l'altitude, arrivé au niveau du sol, il doit se poser sur le ventre comme un boeing 747 en perdition. Je ne voudrais pas être le pilote...
Si la présentation luxueuse du jeu fera sans doute l'unanimité, les régles en revanche paraîtront peut-être squelettiques à certains. Certes l'immelmann n'est pas prévu et, pour gagner, il n'est point nécessaire d'élaborer des stratégies à long terme ou des plans machiavéliques. Mais il ne faudrait pas se tromper de public. Dragonlance - le jeu de plateau - s'adresse principalement aux enfants, petits ou grands et à ceux qui recherchent dans le jeu plus un délassement qu'une leçon de stratégie ou de diplomatie.
Ce débat, lui aussi, est éternel...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau en américain pour 2 à 6 joueurs, édité par TSR.



87 56 18 62

VOUS AVEZ LES MOYENS DE NOUS FAIRE PARLER !

Chers joueurs,

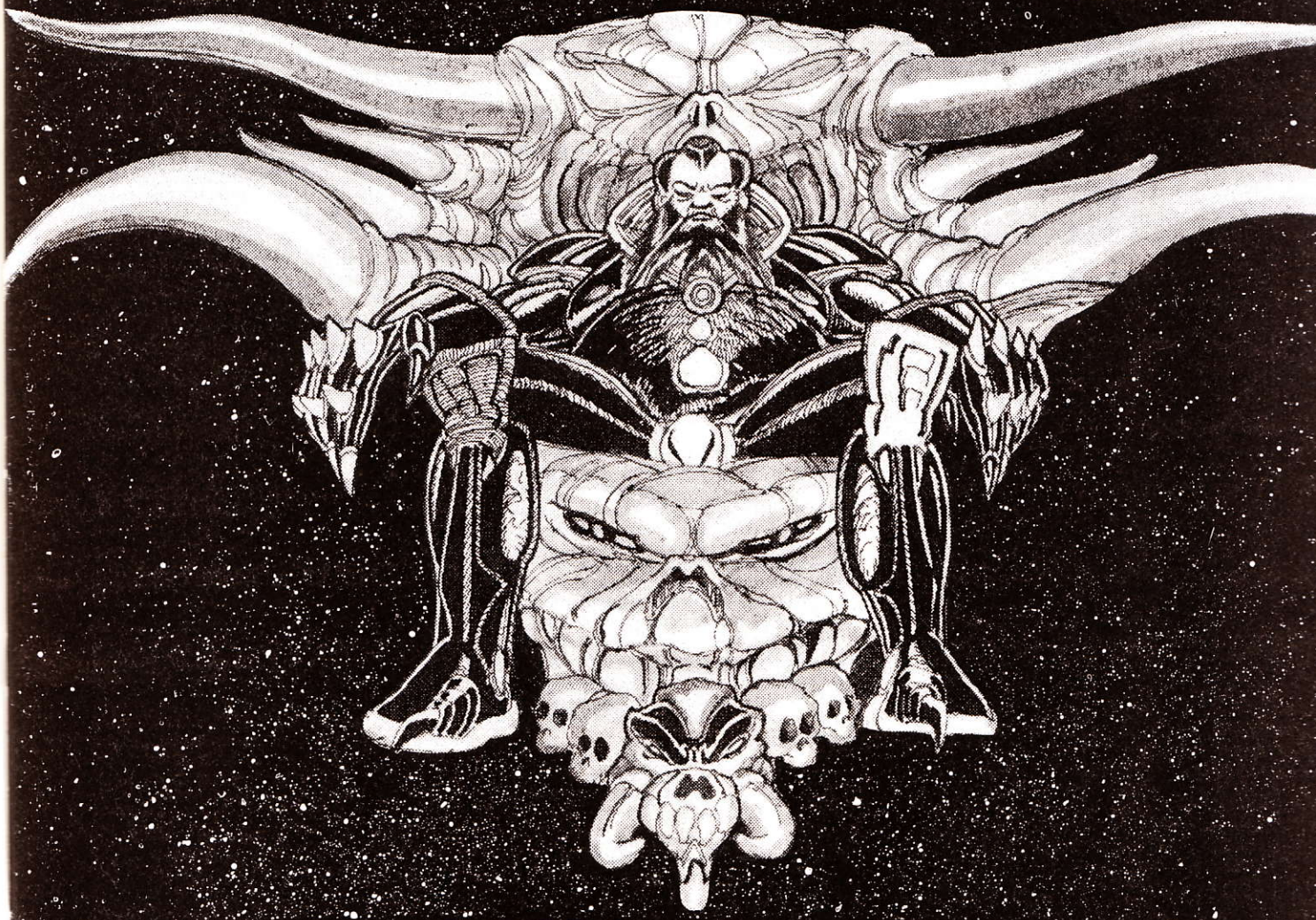
Voilà près de deux ans qu'Oriflam est née. Pas mal de chemin a été parcouru depuis la sortie de Stormbringer en avril 1987. RuneQuest, Hawkmoon, Tank Leader, MultiMondes, Tatou, la Fureur de Dracula sont venus étendre notre gamme et nous ne comptons pas nous arrêter là.
Nous avons créé Oriflam avec le souci constant de mieux faire. Bien sûr, nous nous sommes parfois trompés. Bien sûr nous pourrons encore nous tromper. Mais je voudrais, une fois n'est pas coutume, vous remercier. Oui, vous les joueurs. Vous qui sans cesse nous encouragez, nous stimulez et nous accompagnez. J'adresse un merci particulier aux utilisateurs du serveur minitel ICOR*CJR et surtout aux membres du Clan Oriflam, qui par leurs idées, leurs remarques, leurs suggestions et leur enthousiasme nous donnent l'envie de toujours mieux faire.
Je suis sûr que vous avez encore beaucoup à nous dire ou à nous suggérer. Alors n'hésitez pas !
Pour nous permettre d'améliorer encore la qualité de ces échanges Oriflam ouvre une ligne téléphonique qui vous est particulièrement réservée.

Avec le 87 56 18 62 vous avez les moyens de nous faire parler

Raphaël

DANS UN FUTUR TRES ELOIGNE, DANS UNE GALAXIE QUI S'ETEND ET S'EPUISE A L'INFINI, DANS UN UNIVERS OU LE CHAOS REPREND PEU A PEU SES DROITS ET OU LES ETOILES EXPLOSENT ET SE REPANDENT, INEXORABLEMENT, UNE A UNE , IL EST UN NOM ENCORE PLUS TERRIBLE QUE L'IMPLOSION D'UNE CONSTELLATION, UN NOM DONT LA FUREUR EVOCATRICE DECHIRE L'AME DU PLUS BRAVE, UN NOM QUI CLAQUE AU VENT DE LA DESTRUCTION COMME UN ETENDARD FUNESTE :

WHOG SHROG





WHOG SHROG

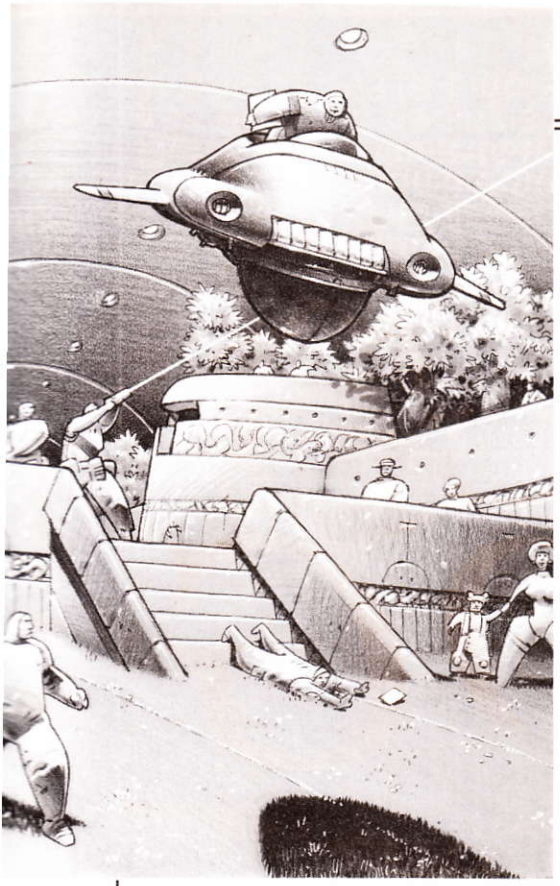
Un nouveau Grand Jeu de rôle de la Siroz Productions

Thery-Bouchaud et Cie - Siroz Productions - 8 rue Galliéni - 78220 Viroflay ✆ (16.1) 30-24-33-35

Informez-vous chez votre revendeur habituel

Le mystère qui entourait le premier jeu de rôle cent pour cent français de la maison d'édition qui monte, Oriflam, est enfin levé. Il s'agit d'un jeu de science-fiction, dans le cadre du système solaire, réalisé entre autre par Michel Gaudo, le talentueux auteur de Maléfices. Tout semblait donc réuni pour une heureuse découverte. Nous sommes déçus

MultiMon



Docteur Jekyll

(où tout est beau)...

La conquête du système solaire

Jusqu'à présent, tous les jeux de space opera avaient pour cadre de lointaines galaxies, peuplées d'extra-terrestres, au sein d'empires galactiques gagnés par la décadence. MultiMondes innove et apporte au jeu de rôle un pan entier de la littérature de S.F. : la conquête du système solaire. Nous vous en résumons ici les grandes lignes.

Au début du IIIe millénaire, des années 2020 à 2090, des satellites sont lancés vers Mars, une expédition est montée vers Vénus, des explorateurs partent vers les planètes troyennes (appellation des amas d'astéroïdes situés entre Mars et Jupiter) et surtout, le premier micro-monde (prototype d'« île » artificielle de l'espace) est mis en orbite autour de la Terre.

Peu de temps après, les grandes multinationales japonaises et européennes se voient confier par l'ONU l'exploitation de Mars, malgré les protestations américano-soviétiques. C'est bientôt le tour de Vénus et des astéroïdes troyens d'être mis en exploitation. La Terre se dépeuple de ses forces vives et financières.

Mais l'histoire n'est pas qu'économique, l'homme aussi va évoluer. Le bébé Griffith, premier des Psi (personnes aux pouvoirs para-psichiques) voit le jour en 2103. Et en 2345, le professeur Makenzy invente « l'interface machine », qui permet de connecter un cerveau humain sur un réseau informatique.

Pendant ce temps, de graves incidents interplanétaires ont éclaté : Vénus, Mars et Troie prennent leur indépendance et rompent leurs relations avec la Terre. C'est l'époque du « Grand Voile », période d'obscurantisme, où la Terre connait des guerres interminables, où le régime martien se durcit à l'extrême, où Vénus lutte contre les mutations sauvages, où Troie se développe anarchiquement. C'est dire que l'arrivée des extra-terrestres d'Alpha du Centaure passe presque inaperçue dans ce contexte. Mais trois événements vont précipiter la fin du Grand Voile : la découverte d'un moyen de transmission des données quasi-instantané d'un bout à l'autre du système solaire, la mise au point d'un moyen de propulsion des vaisseaux approchant la vitesse de la lumière, et surtout le Vagabond. En effet, en 2471, un vaisseau gigantesque (plus de 100 km de long) passe dans le système solaire à une vitesse bien supérieure à celle de la lumière.

Cette « menace potentielle » est le facteur qui déclenchera le rapprochement des planètes et conduira à la formation du Conseil des Planètes Unies (C.P.U.) et à celle de la Brigade Spatiale. Nous sommes en 2488.

Quatre univers

La période du Grand Voile a favorisé l'apparition de particularités sur chacune des planètes. La Terre est devenue essentiellement agricole, abritant des « familles » qui vivent en semi-autarcie, ainsi que des cités modernes, lieux de violence, qui sont isolées par des champs de force. Un gouvernement mondial « d'immortels », dont on pense qu'il est manipulé par les Centauriens, siège à Pékin.

Mars est une planète collectiviste assez militarisée (du genre maoiste) de type agricole. D'immenses caravanes sillonnent sa surface, recueillant le produit des exploitations, afin de le transformer en divers produits de consommation. Tout le monde y vit heureux, sauf les réfractaires, qui ne comprennent pas leur bonheur d'être sur Mars, et qu'il faut traquer sans arrêt.

Vénus est une planète de tourisme et de plaisir. On y trouve et on y achète tout. L'important, c'est de paraître. Néanmoins ses scientifiques sont très avancés dans toutes les disciplines de génie génétique et les « animaux utilitaires » sont légion. De nombreux mutants et beaucoup de psis vivent en dehors des grands centres urbains.

Troie est un ensemble d'astéroïdes, de plates-formes de l'espace, entre Mars et Jupiter. La vie y est rude car tout est à découvrir et à exploiter, les dangers sont extrêmes mais les profits gigantesques. Les habitants sont des pionniers déterminés.

Enfin, le cinquième mousquetaire est la Lune : « carrefour » du système solaire, possédant astroports, commerces, industries. Tout le monde y passe un jour où l'autre.

Examen d'embauche

Les personnages vont entrer à l'Agence Spatiale, organisme affilié à la C.P.U., se chargeant d'opérations dites « d'espionnage ». Ses membres se voient souvent confier des missions à la limite de la légalité, contre des trafiquants de drogue, d'armes ou d'androïdes. Evidemment, s'ils se font prendre, l'Agence Spatiale niera avoir eu connaissance de leurs agissements.

Le joueur qui ouvre la boîte de MultiMondes y trouve deux tests, ressemblant un peu à ceux que l'on voit fleurir l'été dans les magazines. C'est grâce à ces tests qu'il va donner corps à son personnage et déterminer quelle fonction il aura dans l'agence : Biolog, Mantech, Philog ou Wartek. Cette procédure change agréablement des méthodes classiques. Une fois le questionnaire rempli, le personnage est doté de valeurs dans six orientations, ou types : Réaliste, Intellectuel, Artistique, Social, Volontaire, Conventionnel. Les réfractaires aux tests peuvent répartir 24 points entre ces six orientations, le résultat sera le même.

Innovation intéressante : une disquette informatique (pour PC et compatibles) est fournie dans la boîte, afin de créer les personnages avec son ordinateur. Ce n'est pas indispensable, mais c'est rapide et amusant.

Les auteurs nous signalent que d'autres tests seront publiés, notamment avec l'écran de jeu qui doit paraître prochainement.

D'après ces six valeurs sont calculées les compétences générales du personnage (des Aptitudes physiques à la Maintenance). Puis on choisit sa fonction, qui lui confère quatre compétences spécifiques. Enfin, son âge (seul élément tiré aux dés) lui permettra, grâce à ses professions passées, d'augmenter certaines de ses connaissances. On peut maintenant jouer.

Fonctions, grades et dépassement

Les fonctions exercées au sein de l'Agence Spatiale sont :

— **Biolog :** un compromis entre le scientifique théorique de très haut niveau et le médecin humaniste. Souvent, il est aussi chimiste et biologiste.

— **Mantech :** c'est à la fois un technicien et un ingénieur, capable d'effectuer des réparations, de piloter, mais aussi d'innover dans son domaine.

— **Wartek :** c'est le soldat technicien intelligent. Il sait se battre mais aussi élaborer des stratégies de haut-niveau tout comme préparer des opérations ponctuelles de sabotage.

— **Philog :** c'est un véritable humaniste, historien, diplomate, manipulateur de foules et d'individus. Ses armes sont son intelligence, son sens artistique et l'usage de sa langue.

Au sein de chacune de ces fonctions existe une hiérarchie répartie en grades. Pour accéder à un nouvel échelon, il suffit que les pourcentages des compétences spécifiques dépassent une certaine valeur (60 % pour le grade 2, 80 % pour le grade 3, etc.). On peut éventuellement dépasser 100 % dans une compétence spécifique, jusqu'à 150 % en utilisant la voie Cyborg (prothèses robotiques et connexion sur les ordinateurs) ou la voie Psi (pouvoirs mentaux). La combinaison de ces deux voies permettant d'atteindre 200 %.

Une table universelle

Les principes de simulation sont simples et efficaces. Les compétences (générales ou spécifiques) ont une valeur en pourcentage qui représente la valeur maximale du personnage. Suivant les circonstances, il a des malus plus ou moins élevés, mais jamais de bonus pour accomplir une action. Une fois calculé le pourcentage à effectuer, on lance les dés et on regarde le résultat sur une table universelle qui donne automatiquement la qualité du résultat.

Tous les mécanismes, de l'usage des compétences au combat spatial, utilisent cette même méthode.

Les aventuriers gagnent en fin de partie, selon ce qu'ils ont réalisé, un certain nombre de points à répartir pour augmenter les valeurs de leurs compétences.

ndes

Et pour compléter la boîte

Le livre du contexte, bien écrit et plaisant à lire de bout en bout, renferme aussi deux gros scénarios (26 pages chacun) qui font découvrir aux jeunes recrues l'ensemble du système solaire. C'est pittoresque et bien mené.

Le catalogue High Tech regroupe 48 pages de matériel futuriste divers, allant des armes aux vaisseaux, en passant par les robots et les drogues. Le tout est abondamment illustré.

Enfin, un cahier de 16 pages contient les tests, la feuille de personnage et la table universelle.

...et Mister Hyde

(où rien ne va plus)

Le livre du chaos

Pourquoi alors être déçu par un jeu qui semble si intéressant ?

Parce que MultiMondes est un jeu de rôle de science-fiction technologique et d'espionnage dans un contexte « géopolitique » fouillé, où l'acheteur s'attend à trouver une certaine rigueur. Or le jeu accumule petites erreurs, étrangetés, lacunes et défauts de présentation, probablement par manque de relecture.

Si on suit la création du personnage, on remarque que les points qui lui sont attribués font un total de 25 (or on ne peut dépasser 24) ce qui donne ensuite des pourcentages de compétences trop élevés. Résurgence d'une ancienne version des règles, voilà une erreur minime mais mal placée. Ailleurs, on apprend qu'un personnage a été MentaG sur Troie pendant qu'un autre était Coordinateur. J'ai retrouvé le titre de cette dernière profession, qui avait disparu à cause d'une erreur de présentation. Mais du MentaG aucune trace, bien que cette profession donne des bonus dans une compétence qui ne semble pas exister pour Troie dans le tableau récapitulatif (p. 24).

Plus irritant : les qualités de résultat vont de A (parfait) à I (échec critique) et donnent des bonus ou malus standardisés (A : — 40 %, B : — 20 %, etc.) SAUF pour l'état général du personnage où A vaut— 80 %, B vaut — 40 %. Pourquoi cette exception à la simplicité du système ? Enfin, heureusement les règles par deux fois précisent que ces malus spéciaux sont reportés sur la feuille de personnage. Dommage qu'ils n'y soient pas ! (Nous vous proposons plus loin une version rectifiée à coller sur votre feuille de personnage).

Quant à la table universelle, je souhaite bien du plaisir à ceux qui essayeront de l'utiliser sans deux règles pour visualiser les intersections.

La fonction surgie du néant, et autres mystères...

S'il n'y avait que quelques fautes de frappe ou de relecture, le mal serait moindre. Mais le contexte même pose problème. Ainsi les fonctions (Biolog, Philog, Wartek, Mantech) paraissent propres à l'Agence Spatiale, puisqu'il a des grades et une hiérarchie. Néanmoins en feuilletant les divers livrets, on apprend d'une part que la fonction Biolog a été créée en 2355 donc bien avant l'Agence Spatiale, d'autre part que certains pratiquent ouvertement cette « profession ». Donc s'il s'agit d'une profession, pourquoi des grades comme dans une structure militaire ? Qui apprend aux personnages les compétences particulières à chaque fonction ? De plus ces fonctins sont communes aux quatre planètes, mais semblent être nées à l'époque du Grand Voile, où celles-ci se sont isolées : est-ce bien logique ? On nage dans le flou, ce qui est bizarre pour un jeu de SF.

De même, La Lune est décrite en détail mais elle ne possède aucune particularité ou profession spécifique, ce qui est étrange.

Le programme informatique ne tient pas compte de la cohérence qui exite entre planète d'origine, profession et compétences augmentées. Son usage incite donc à négliger l'influence du Contexte dans la création du personnage (d'autant que l'IBM est souvent au bureau, où l'on a pas forcément apporté le jeu lui-même). C'est dommage. Enfin, pour le MJ voulant s'investir dans ce monde, la chronologie du passé proche va demander déductions et suppositions. En dehors du fait qu'il s'agit du 3e millénaire et non du 2e, ce chapitre n'est pas sans équivoque : « En 2345Makenzycréateur de la fonction Biolog, travaillait sur » et ailleurs « en 2355, la fonction Biolog était officiellement créée », n'est pas plus faux que « En 1918, Einstein, inventeur de la bombe atomique », mais ça n'aide pas. Ailleurs encore, trois paragraphes à la suite détaillent les événements de 2369, puis 2360, puis 2353. Si l'on ajoute à cela la valse-hésitation entre la narration au présent et au passé on ne s'étonne plus qu'en 2353 débarquent des extra-terrestres, mais que ce n'est qu'en 2472 que le passage du Vagabond fait dire « nous en avons la certitude, nous ne sommes pas seuls dans l'univers ». Erreur, ou info cachant quelque chose ? Le MJ apprécierait au moins une petite indication...

Technologie non-technique ?

Pour terminer, l'amateur de science-fiction aimerait bien savoir pourquoi il faut avoir 100 % pour soudain accéder aux voies Cyborg (au fait, que sont les « résilles » ?) et surtout Psi, comment elles se jouent (pas de règle), et aussi quelle logique permet au personnage de les cumuler, toutes mes références littéraires en SF donnant ces deux voies comme incompatibles.

Ou encore pourquoi, bien que la poursuite entre vaisseaux soit possible, leur vitesse n'est pas indiquée.

Allo Space Opera ? Non, ici Space Donjon

Las de faire des suppositions, nous avons appelé les éditeurs, qui nient toute paternité, puis les créateurs.

Eh bien s'il n'y a pas de vitesse pour les vaisseaux, c'est qu'ils sont soit trop rapides l'un pour l'autre, soit de vitesse équivalente. L'un des auteurs suggère d'utiliser l'autonomie comme indicateur de vitesse L'amateur de poursuites endiablées restera sur sa faim. Le fan de SF technologique est lui déjà tombé en syncope.

Quand aux « professions », ce sont des métiers de couverture qui donnent des bonus dans les compétences spécifiques lorsqu'on fait son apprentissage dans une fonction (Biolog, etc.). On progresse en grade grâce à des stages faits soit par l'Agence Spatiale (c'est mieux), soit dans des écoles planétaires (moins cotées).

Mais au fait, pourquoi quatre fonctions ? Tout simplement « pour que les aventuriers aient des compétences complémentaires pour réussir la mission ». C'est exactement le principe qui avait déterminé les artificielles classes de clerc (= Biolog ?), magicien (= Philog ?), guerrier (= Wartek ?) et voleur (= Mantech ?) d'un bon vieux jeu bien connu. Retour à la case départ, mais dans l'espace ? Tout dépendra des élargissements donnés par l'Atlas Solaris.

Des scénarios « à problème"

Avertissement aux joueurs :

Il peut vous sembler légitime de lire le livret du Contexte, puisqu'il décrit le monde où vous vivez, que vous devez donc un peu connaître. En page 42, après la description de Mars agrémentée d'un plan de la Lune, commence un récit prenant, Opération miroir, que vous allez naturellement parcourir Or bien que ce ne soit dit nul part, vous êtes en train de lire le premier scénario, réservé au MJ. Sachez donc vous limiter aux 41 premières pages !

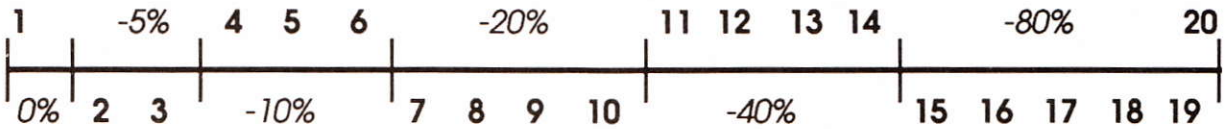
Avertissement strictement réservé au Meneur de Jeu :

Les deux scénarios sont bien écrits, même si y sont dispersées les informations de contexte nécessaires au MJ. Par contre, ils me semblent contenir des incohérences plus ou moins graves, pour lesquelles il vous faudra inventer une justification le cas échéant. C'est ainsi qu'on apprend dans le deuxième scénario que tous les androïdes sont des robots, et donc soumis aux trois lois de la robotique, information indispensable pour le premier scénario. Néanmoins, ce premier scénario est axé sur le fait qu'un androïde va mettre des agents dans des situations ridicules et périlleuses, dans le but de nuire à leur réputation (avant de se trahir en voulant les sauver). Or, si on lit le livre High Tech à la page « Les Robots » on apprend qu'il est impossible à l'androïde (qui est du type standard, c'est précisé) d'agir ainsi.

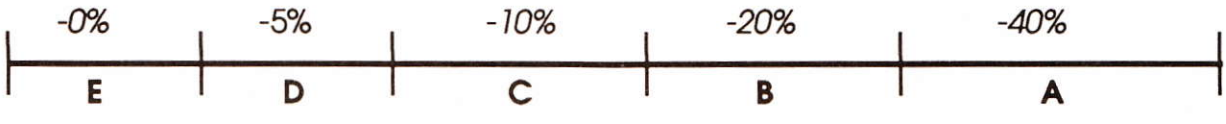
Dans le deuxième scénario, tout repose sur le transport de preuves de Vénus à Troie, pour inculper un trafiquant. Ces preuves sont sur MicroDisques Laser. Pourquoi ne pas transmettre tout simplement les données par le Réseau Oméga, à transmission instantanée ?



ÉTAT GÉNÉRAL



ÉTAT SPÉCIFIQUE



Si vous le désirez, photocopiez ou découpez cet extrait à feuille de personnage puis collez-le sur l'original, page 26 des règles.

Tous les mécanismes, de l'usage des compétences au combat spatial, utilisent cette même méthode.

Les aventuriers gagnent en fin de partie, selon ce qu'ils ont réalisé, un certain nombre de points à répartir pour augmenter les valeurs de leurs compétences.

...des

Et pour compléter la boîte

Le livre du contexte, bien écrit et plaisant à lire de bout en bout, renferme aussi deux gros scénarios (26 pages chacun) qui font découvrir aux jeunes recrues l'ensemble du système solaire. C'est pittoresque et bien mené.

Le catalogue High Tech regroupe 48 pages de matériel futuriste divers, allant des armes aux vaisseaux, en passant par les robots et les drogues. Le tout est abondamment illustré.

Enfin, un cahier de 16 pages contient les tests, la feuille de personnage et la table universelle.

...et Mister Hyde

(où rien ne va plus)

Le livre du chaos

Pourquoi alors être déçu par un jeu qui semble si intéressant ?

Parce que MultiMondes est un jeu de rôle de science-fiction technologique et d'espionnage dans un contexte « géopolitique » fouillé, où l'acheteur s'attend à trouver une certaine rigueur. Or le jeu accumule petites erreurs, étrangetés, lacunes et défauts de présentation, probablement par manque de relecture.

Si on suit la création du personnage, on remarque que les points qui lui sont attribués font un total de 25 (or on ne peut dépasser 24) ce qui donne ensuite des pourcentages de compétences trop élevés. Résurgence d'une ancienne version des règles, voilà une erreur minime mais mal placée. Ailleurs, on apprend qu'un personnage a été MentaG sur Troie pendant qu'un autre était Coordinateur. J'ai retrouvé le titre de cette dernière profession, qui avait disparu à cause d'une erreur de présentation. Mais du MentaG aucune trace, bien que cette profession donne des bonus dans une compétence qui ne semble pas exister pour Troie dans le tableau récapitulatif (p. 24).

Plus irritant : les qualités de résultat vont de A (parfait) à I (échec critique) et donnent des bonus ou malus standardisés (A : — 40 %, B : — 20 %, etc.) SAUF pour l'état général du personnage où A vaut— 80 %, B vaut — 40 %. Pourquoi cette exception à la simplicité du système ? Enfin, heureusement les règles par deux fois précisent que ces malus spéciaux sont reportés sur la feuille de personnage. Dommage qu'ils n'y soient pas ! (Nous vous proposons plus loin une version rectifiée à coller sur votre feuille de personnage).

Quant à la table universelle, je souhaite bien du plaisir à ceux qui essayeront de l'utiliser sans deux règles pour visualiser les intersections.

La fonction surgie du néant, et autres mystères...

S'il n'y avait que quelques fautes de frappe ou de relecture, le mal serait moindre. Mais le contexte même pose problème. Ainsi les fonctions (Biolog, Philog, Wartek, Mantech) paraissent propres à l'Agence Spatiale, puisqu'il a des grades et une hiérarchie. Néanmoins en feuilletant les divers livrets, on apprend d'une part que la fonction Biolog a été créée en 2355 donc bien avant l'Agence Spatiale, d'autre part que certains pratiquent ouvertement cette « profession ». Donc s'il s'agit d'une profession, pourquoi des grades comme dans une structure militaire ? Qui apprend aux personnages les compétences particulières à chaque fonction ? De plus ces fonctins sont communes aux quatre planètes, mais semblent être nées à l'époque du Grand Voile, où celles-ci se sont isolées : est-ce bien logique ? On nage dans le flou, ce qui est bizarre pour un jeu de SF.

De même, La Lune est décrite en détail mais elle ne possède aucune particularité ou profession spécifique, ce qui est étrange.

Le programme informatique ne tient pas compte de la cohérence qui exite entre planète d'origine, profession et compétences augmentées. Son usage incite donc à négliger l'influence du Contexte dans la création du personnage (d'autant que l'IBM est souvent au bureau, où l'on a pas forcément apporté le jeu lui-même). C'est dommage. Enfin, pour le MJ voulant s'investir dans ce monde, la chronologie du passé proche va demander déductions et suppositions. En dehors du fait qu'il s'agit du 3e millénaire et non du 2e, ce chapitre n'est pas sans équivoque : « En 2345Makenzycréateur de la fonction Biolog, travaillait sur » et ailleurs « en 2355, la fonction Biolog était officiellement créée », n'est pas plus faux que « En 1918, Einstein, inventeur de la bombe atomique », mais ça n'aide pas. Ailleurs encore, trois paragraphes à la suite détaillent les événements de 2369, puis 2360, puis 2353. Si l'on ajoute à cela la valse-hésitation entre la narration au présent et au passé on ne s'étonne plus qu'en 2353 débarquent des extra-terrestres, mais que ce n'est qu'en 2472 que le passage du Vagabond fait dire « nous en avons la certitude, nous ne sommes pas seuls dans l'univers ». Erreur, ou info cachant quelque chose ? Le MJ apprécierait au moins une petite indication...

Technologie non-technique ?

Pour terminer, l'amateur de science-fiction aimerait bien savoir pourquoi il faut avoir 100 % pour soudain accéder aux voies Cyborg (au fait, que sont les « résilles » ?) et surtout Psi, comment elles se jouent (pas de règle), et aussi quelle logique permet au personnage de les cumuler, toutes mes références littéraires en SF donnant ces deux voies comme incompatibles.

Ou encore pourquoi, bien que la poursuite entre vaisseaux soit possible, leur vitesse n'est pas indiquée.

Allo Space Opera ? Non, ici Space Donjon

Las de faire des suppositions, nous avons appelé les éditeurs, qui nient toute paternité, puis les créateurs.

Eh bien s'il n'y a pas de vitesse pour les vaisseaux, c'est qu'ils sont soit trop rapides l'un pour l'autre, soit de vitesse équivalente. L'un des auteurs suggère d'utiliser l'autonomie comme indicateur de vitesse L'amateur de poursuites endiablées restera sur sa faim. Le fan de SF technologique est lui déjà tombé en syncope.

Quand aux « professions », ce sont des métiers de couverture qui donnent des bonus dans les compétences spécifiques lorsqu'on fait son apprentissage dans une fonction (Biolog, etc.). On progresse en grade grâce à des stages faits soit par l'Agence Spatiale (c'est mieux), soit dans des écoles planétaires (moins cotées).

Mais au fait, pourquoi quatre fonctions ? Tout simplement « pour que les aventuriers aient des compétences complémentaires pour réussir la mission ». C'est exactement le principe qui avait déterminé les artificielles classes de clerc (= Biolog ?), magicien (= Philog ?), guerrier (= Wartek ?) et voleur (= Mantech ?) d'un bon vieux jeu bien connu. Retour à la case départ, mais dans l'espace ? Tout dépendra des élargissements donnés par l'Atlas Solaris.

Des scénarios « à problème"

Avertissement aux joueurs :

Il peut vous sembler légitime de lire le livret du Contexte, puisqu'il décrit le monde où vous vivez, que vous devez donc un peu connaître. En page 42, après la description de Mars agrémentée d'un plan de la Lune, commence un récit prenant, Opération miroir, que vous allez naturellement parcourir Or bien que ce ne soit dit nul part, vous êtes en train de lire le premier scénario, réservé au MJ. Sachez donc vous limiter aux 41 premières pages !

Avertissement strictement réservé au Meneur de Jeu :

Les deux scénarios sont bien écrits, même si y sont dispersées les informations de contexte nécessaires au MJ. Par contre, ils me semblent contenir des incohérences plus ou moins graves, pour lesquelles il vous faudra inventer une justification le cas échéant. C'est ainsi qu'on apprend dans le deuxième scénario que tous les androïdes sont des robots, et donc soumis aux trois lois de la robotique, information indispensable pour le premier scénario. Néanmoins, ce premier scénario est axé sur le fait qu'un androïde va mettre des agents dans des situations ridicules et périlleuses, dans le but de nuire à leur réputation (avant de se trahir en voulant les sauver). Or, si on lit le livre High Tech à la page « Les Robots » on apprend qu'il est impossible à l'androïde (qui est du type standard, c'est précisé) d'agir ainsi.

Dans le deuxième scénario, tout repose sur le transport de preuves de Vénus à Troie, pour inculper un trafiquant. Ces preuves sont sur MicroDisques Laser. Pourquoi ne pas transmettre tout simplement les données par le Réseau Oméga, à transmission instantanée ?

A qui s'adresse ce jeu?



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



Si vous aimez puiser dans une riche documentation.

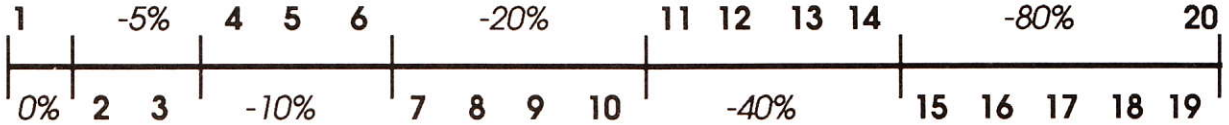


Si vous aimez les jeux en kit.



Ceci est un jeu pour Martiens!

ÉTAT GÉNÉRAL



ÉTAT SPÉCIFIQUE



Si vous le désirez, photocopiez ou découpez cet extrait de feuille de personnage, puis collez-le sur l'original, page 26 des règles.

Des goûts et des couleurs

Dans le communiqué de presse, Oriflam nous informe que MultiMondes a été entièrement réalisé par les auteurs, de la conception jusqu'aux relectures et à la mise en page finale. Ces derniers seraient-ils seuls à répondre des qualités et des défauts du jeu ? Il me semble aussi de la responsabilité d'un éditeur de suivre son produit, de le corriger, ou même de retarder sa parution jusqu'à ce qu'il soit prêt. Après le remarquable travail fait sur Hawkmoon, un jeu américain très bien adapté, je suis effectivement déçu de ce jeu 100 % français. Entre autres aussi à cause de sa présentation, assez austère et « carrée ». On est très loin de la superbe Encyclopédie Galactique, ou des travaux du même dessinateur plus à l'aise dans Maléfices. Bien sûr cet avis est subjectif mais il est partagé par nombre de personnes à qui j'ai montré le jeu.

Du lard ET du cochon

Nous voilà donc devant un produit où un gros travail de création et d'écriture est sapé par une accumulation de négligences et d'à peu près. Alors wait and see Les défauts de MultiMondes ne sont que superficiels (Traveller 2300 et Space Master ont eu chacun besoin de deux éditions assez rapprochées). En attendant la sortie prochaine de l'écran (avec un errata ?) et surtout de l'Atlas Solaris, prévu mi-89, où beaucoup de mystères devraient être éclaircis, les joueurs peuvent déjà monter leur personnage et bien s'amuser dans un cadre inhabituel, sur un système vite mis en place. A condition de ne pas trop chercher la petite bête. Le MJ, lui, prendra plaisir à parcourir ces règles. Mais en fin de lecture, il lui faudra un certain travail pour en faire la synthèse, et de l'imagination pour boucher les trous et contourner les ambiguïtés. Ce qui risque de donner de sensibles différences d'un MJ à l'autre.

Pierre Rosenthal
illustration : Frédéric Blanchard

En attendant l'Atlas...

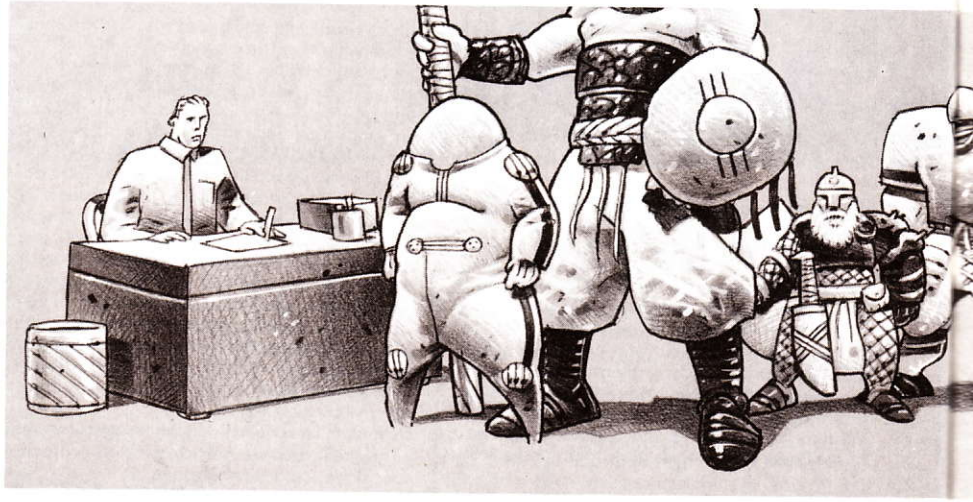
Pour découvrir, dans d'autres visions de la conquête spatiale, de nombreuses idées de scénarios, je vous propose **l'Histoire du Futur**, de Robert Heinlein, aux éditions Presses Pocket, en cinq volumes : *L'homme qui vendit la Terre, Les vertes collines de la Terre, Révolte en 2100, Les enfants de Mathusalem, Les orphelins du ciel.* Mais aussi, récemment rééditée, **la saga d'Argyre**, de Gérard Klein, aux éditions J'Ai Lu en trois volumes : *Le rêve des forêts, Les voiliers du soleil, Le long voyage.*

FICHE TECHNIQUE

Jeu de rôle d'aventure et d'espionnage dans le système solaire au 25e siècle.
Auteurs : Cyril Cocchi, Hervé Fontanières, Michel Gaudo et Pascal Gaudo.
Illustrations : Gilles Lautussier.
Editeur : Oriflam.
Présentation : une boîte en quadrichromie contenant :
— Un livret de 48 pages : règles du jeu.
— Un livret de 48 pages : le catalogue du matériel technologique.
— Un livret de 96 pages : le contexte et les scénarios.
— Un cahier de 16 pages : les tests, la feuille de personnage et la table universelle.
Pour jouer, il vous faudra deux dés à 10 faces.
Prix indicatif : 220 F.

Notre formule « L'épreuve du feu » consiste en général en un tryptique critique/aide de jeu/scénario d'initiation. Il n'a malheureusement pas été possible pour des questions de délais (le jeu est paru depuis peu) de vous fournir un scénario dûment testé. Nous avons donc demandé à l'un des auteurs un article destiné aux débutants à MultiMondes, qui consiste en des conseils à la création et à la gestion du personnage.

aide à la création des personnages



Faut-il jeter les dés ?

C'est peut-être la question que vous poserez en ouvrant la boîte de MultiMondes et en y découvrant des feuilles de test ! Rassurez-vous, vous aurez maintes fois l'occasion d'utiliser les dés au cours des parties, par exemple pour tirer au PistoLaser ou piloter un StratoPlan. Mais vous n'y toucherez pour ainsi dire pas, lors de la création de votre personnage. En effet, une des originalités de MultiMondes est de déterminer les caractéristiques de celui-ci à partir de tests qui se présentent comme ceux que l'on peut trouver l'été dans de nombreux magazines. Mais ceux de MultiMondes s'intéresseront moins à vos habitudes conjuguales qu'à vos rapports cachés avec les robots, vos fantasmes cybernétiques ou vos frustrations télématiques, problèmes autrement douloureux pour des hommes et des femmes du XXVe siècle !
Les résultats de ces tests déterminent six « dons » : Réaliste, Intellectuel, Artistique, Social, Volontaire et Conventionnel qui n'interviendront jamais dans les jets de dés au cours du jeu. Par contre, ils servent à cerner la personnalité de votre personnage et à mieux l'interpréter, mais surtout comme base de calcul pour l'ensemble de ses compétences. Le hasard intervient donc peu dans l'élaboration d'un personnage de MultiMondes, ce qui conduit à envisager ce « tirage » de façon différente.
D'habitude, les dés déterminent plus ou moins directement les compétences, le choix du joueur intervenant au niveau de leur répartition (attribution des plus forts scores aux caractéristiques que l'on veut privilégier). Le plus souvent, le joueur tente de doter après coup son personnage, d'un caractère ou d'un passé conformes aux résultats obtenus, ceux-ci influençant pour une grande part ses choix.
En ce qui concerne MultiMondes, cette part d'imagination intervient avant le tirage. En effet, les tests ont été élaborés pour restituer de manière chiffrée l'idée qu'on se fait du personnage à créer. Ainsi, avant d'entreprendre le test, le joueur doit bien réfléchir au personnage désiré, à son caractère, ses goûts, ses qualités, ses défauts, ses ambitions, aux influences qu'il a pu recevoir, voire aux événements déterminants qu'il aura pu vivre. Ensuite, lors du test, il essayera de se mettre effectivement dans la peau de son héros et d'imaginer de quelle façon celui-ci aurait répondu aux questions présentées. Le joueur sera peut-être surpris à l'issue des tests, soit de la concordance entre sa « projection » imaginaire et les résultats chiffrés, soit comme on le verra plus loin, d'un certain « décalage », preuve que malgré ses souhaits, le personnage en question a peut-être déjà acquis une certaine « autonomie » !

Je n'est pas moi

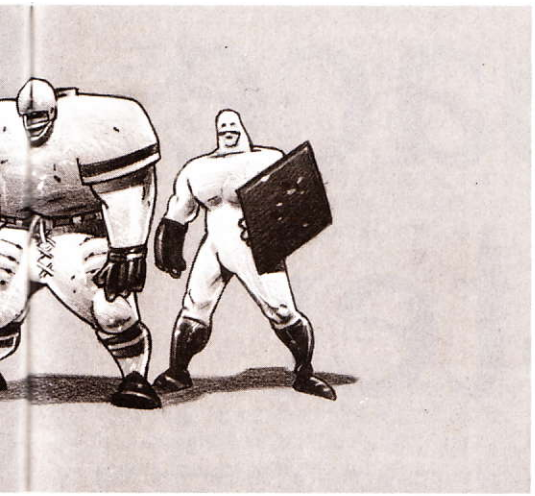
Il y a de grandes chances pour que le ou les premiers personnages que vous créerez soient à peu de chose près une réplique de vous-même, transposée au XXVe siècle. Il est difficile d'endosser du jour au lendemain une autre personnalité ! Mais vous constaterez assez rapidement, en faisant preuve d'imagination, que les personnages créés ultérieurement pourront être aux antipodes de votre propre personnalité. Peut-être vous surprendront-ils, en révélant des qualités que vous n'aviez pas prévu de leur donner.

Exemple :

Arias Della Fuente, est un BioLog originaire de Vénus. Les habitants de cette planète possèdent habituellement un sens artistique prononcé, allié à une certaine nonchalance. Ce qui ne les empêche pas d'être des gestionnaires efficaces et d'habiles financiers. De plus, la profession de BioLog demande un minimum de « sens social », c'est-à-dire de volonté que son travail serve à l'ensemble de la communauté. Si le joueur imagine un vénusien type, il pourrait obtenir les résultats suivants :
Réaliste : 5. Intellectuel : 3. Artistique : 7. Social : 5. Volontaire : 4. Conventionnel : 0.
Or, à l'issue du test, il obtient ceci :
Réaliste : 2. Intellectuel : 3. Artistique : 7. Social : 5. Volontaire : 3. Conventionnel : 4.
On remarque qu'Arias Della Fuente possède un côté conventionnel qui se substitue au caractère plutôt réaliste des Vénusiens. Il

sera donc plus sensible au respect de la loi et de l'ordre que le Vénusien moyen. BioLog scrupuleux mais peu enclin à pousser des recherches dans des domaines trop nouveaux, il sera quelques fois mal à l'aise dans une société exubérante et peu respectueuse des conventions.

A ceux qui pensent qu'il est bien difficile de créer plusieurs personnages à partir du même test et que très vite l'attrait de la nouveauté perd son charme, nous disons encore une fois qu'il suffit de passer le test avec deux optiques



radicalement différentes pour obtenir des résultats dissemblables. Cependant, afin d'entretenir l'intérêt, un jeu de deux tests est fourni dans la boîte. De plus, à chaque parution, l'équipe de MultiMondes publiera de nouvelles séries de tests, qui viendront renouveler le stock, et déjouer les astuces des petits malins, ayant déjà imaginé les moyens « d'orienter » leurs réponses. Pour ceux-là d'ailleurs, précisons que les tests donnent un total de 24 points, répartis entre les six dons. Il ne sert donc pas à grand-chose d'essayer de connaître à l'avance le résultat du questionnaire, car ce que le personnage peut « accumuler » dans un don, et par voie de conséquence dans une compétence qui lui est associée, il le perdra pour un autre.

Je suis eux

Il sera sans doute grisant pour les joueurs de créer des personnages complètement différents. Cependant, il faudra éviter de se disperser en créant de trop nombreux personnages. En effet, vous constaterez que la vie au XXVe siècle n'est pas de tout repos, surtout lorsqu'on est un membre d'élite de l'Agence Spatiale ! Quand on appartient à une si illustre organisation, on a sûrement l'ambition de gravir les échelons de la hiérarchie, ce qui demandera du temps et de nombreuses aventures. Aussi, on aura intérêt à se « restreindre » à quelques personnages « clé », dont on suivra avec passion l'évolution et à qui on s'attachera.

Quel avenir pour le futur ?

Une fois les tests passés et les dons obtenus, vous pouvez déterminer les compétences, exprimées en pourcentages et qui sont de deux sortes :

— 12 compétences dites « générales », communes à tous les personnages, quelle que soit leur profession.

— 4 compétences supplémentaires dites « spécifiques », propres à chaque profession.

Une fois le personnage créé, son avenir vous appartient. A la fin de chaque aventure, le personnage « gagne » un capital de points en pourcentage, variable suivant sa participation plus ou moins active à l'action. Le joueur est libre de répartir ces pourcentages, par tranche de 5 %, à n'importe quelle de ses compétences, générales ou spécifiques. C'est là qu'intervient le dilemme : faut-il privilégier les compétences spécifiques, qui feront de vous un spécialiste très compétent, ou conserver une part des pourcentages pour les compétences générales. Les deux options ont leurs avantages et leurs désagréments.

Exemples :

Ludwig Von Astel, ManTech martien, vient de terminer une mission assez délicate sur Vénus. Ayant été particulièrement actif et entreprenant lors de l'aventure, il se voit crédité d'un capital de 40 % à répartir entre ses compétences. Celles-ci sont actuellement les suivantes :

— Compétences générales : Auto-défense 35 %, Aptitudes intellectuelles 45 %, Aptitudes physiques 25 %, Interaction personnelle 25 %, Entraînement non-G 50 %, Interface machine 70 %, Maîtrise de soi 30 %, Maintenance 70 %, Observation 35 %, Perception extra-sensorielle 20 %, Pilotage 35 %, Premiers soins 20 %.

— Compétences spécifiques : DiaTech 75 %, MécaTech 70 %, ElectroTech 70 %, InfoTech 75 %.

Ludwig peut répartir ses pourcentages exclusivement sur ses compétences spécifiques, dans le but évident de dépasser un pourcentage moyen de 80 % et de passer ainsi au grade supérieur. Il peut choisir par exemple : DiaTech 85 %, MécaTech 80 %, ElectroTech 80 %, InfoTech 85 %.

Mais il peut également choisir de consacrer 15 à 25 % pour relever le niveau un peu faible de certaines de ses compétences générales, par exemple Aptitude physiques, Perception extra-sensorielle ou Premiers soins.

En privilégiant les compétences spécifiques, on permet au personnage de progresser relativement vite dans la hiérarchie de sa profession, du moins au début. En montant de grade, il aura accès à des armes, des outils, des robots, des produits de plus en plus performants et puissants. Dans sa profession, il peut s'engager dans la voie Psi ou Cyborg, et dépasser ainsi 100 % dans une compétence. Mais ce personnage prend des risques, et pour avoir négligé peut-être une compétence générale, peut tout simplement perdre la vie.

Exemple :

Nathaniel Zian, WarTech troyen possédant le grade de Tacticien, a axé toute sa carrière sur l'accession à la voie Cyborg, se dotant de nombreuses prothèses Bioloniques. Ses compétences spécifiques sont les suivantes :

— StratéLog : 140 % ; oeil électronique intégré donnant une vision Infrarouge, et micro-ordinateur en liaison avec les synapses de son cerveau, contenant une encyclopédie de la stratégie comparée.

— Sabotage : 130 % ; grâce à des prothèses-outils ultra-perfectionnées, reliées directement à ses terminaisons nerveuses.

— Arts martiaux : 125 % ; prothèses de combat, adaptées en particulier à ses membres, augmentant sa rapidité et sa précision.

— EnerTek : 140 % ; prothèses de tir, réglant par exemple la visée, augmentant la précision ou réglant la pression du doigt sur la détente, plus un analyseur de trajectoire.

Comme vous vous en doutez, ces compétences font de Nathaniel un combattant redoutable. Mais lors d'une mission aux frontières des Planètes Troyennes, des pirates de l'espace attaquent et endommagent son vaisseau. Ejecté hors de son patrouilleur à la suite d'une dépressurisation rapide, Zian a le temps d'enfiler sa combinaison « Hercule », une des plus performantes sur le marché. Hélas, il ne possède que 60 % dans la capacité Déplacement en non-gravité. Comme dans l'espace, toutes les compétences sont réduites au niveau du déplacement en Non-Grav, Zian est rapidement cerné et succombe sous le nombre de ses adversaires.

Autre exemple :

Benasir Mleko est une PhiLog terrienne ayant poussé ses compétences spécifiques au-delà de 100 % grâce aux capacités psi. Chargée d'une mission de pénétration et d'intoxication d'une secte installée dans un des MicroMondes vénusiens abandonnés, elle se rend en solitaire à sa destination aux commandes de sa navette. Mais celle-ci est soudain mise à mal par des perturbations magnétiques qui déréglent l'ordinateur de bord et contraignent Benasir à repasser en pilotage manuel, alors que l'astronef se dirige vers une concentration très serrée de MicroMondes. Hélas, la PhiLog ne possède en pilotage qu'un pourcentage de 45 %. Elle perd le contrôle de son engin qui va s'écraser sur un des mondes artificiels.



Les héros sont-ils sages ?

En répartissant plus équitablement les pourcentages obtenus entre compétences spécifiques et générales, on assure un certain équilibre à son personnage, ce qui lui donnera plus de chances d'être efficace et de survivre dans les situations les plus diverses. Sous certaines conditions, il est d'ailleurs possible d'acquérir la maîtrise de compétences spécifiques à d'autres professions, ce qui augmentera les connaissances générales et les performances de votre personnage. En contrepartie, celui-ci devra attendre plus longtemps avant d'accéder à un grade supérieur, et aux avantages que cela entraîne. Mais comme dit le proverbe : « Qui veut aller loin ménage sa monture »... ou son glisseur.

Ainsi, il peut sembler plus « sage » de choisir cette deuxième option. Mais, tout proverbe appelant son contraire, on pourra rétorquer que « Qui vit sans folie n'est pas si sage qu'il croit » (La Rochefoucault). Car un personnage de MultiMondes, engagé volontaire de l'Agence Spatiale, aura peut-être moins de goût pour le confort et la « routine » d'une carrière « appliquée » que pour la vie trépidante d'un aventurier du XXVe siècle.

Peut-on vraiment « gérer » un personnage de jeux de rôle comme un compte en banque ? Doit-on le « construire », le faire évoluer sous les seuls auspices de la « rentabilité » ? Peut-être est-il préférable, si l'on veut qu'il soit le plus vivant possible dans notre imagination, de le « typer », c'est-à-dire le laisser se parer de qualités, de défauts, de passions et d'excès, bref de tout ce qui le rendra plus proche de nous, autrement dit plus humain.

Héros à 200 %

Certains s'étonneront qu'on puisse faire « grimper » une compétence au-delà de 100 %. En fait, toutes peuvent atteindre un niveau maximum de 200 %. Il faut préciser que dans les règles de simulation de MultiMondes, chaque action est susceptible de supporter un malus plus ou moins important, selon la difficulté pour le faire. Ainsi, une compétence égale ou supérieure à 100 % ne signifie pas une réussite automatique, mais simplement que les chances de celle-ci sont augmentées.

Hervé Fontanières
illustration : Frédéric Blanchard



A qui s'adresse ce jeu?



Si vous aimez la complexité, la précision.



Pour les vieux routards.



Si vous aimez les jeux réalistes



Si le prix importe peu.

La parution de la seconde édition de Space Master nous donne l'occasion de faire le point sur ce jeu. Beaucoup de choses ont été dites sur lui, jeu élitiste, complexité des régles, mais aussi réalisme de ces mêmes régles et attrait de l'univers décrit.
Qu'en est-il vraiment ? A vous de juger...

PORTRAIT DE FAMILLE

Space Master

Les Grands Anciens

Le premier, le précurseur, des jeux de space opera fut *Traveller*. En 1977, à l'époque de sa sortie, il créa une véritable petite révolution dans le monde du jeu par la nouveauté de son thème. Certes il avait été précédé par un éphémère et squelettique *Metamorphosis Alpha*, qui ne présentait, en fait de science-fiction, qu'un ersatz d'heroic fantasy au parfum vaguement spatial (voir article CB 44). *Traveller* connu le même développement que *Advanced Dungeons & Dragons*, même engouement, même avalanche de suppléments et il faut voir là, à l'instar de *AD&D*, la seule raison de sa persistance dans le coeur des joueurs.

En effet, *Traveller* possédait de nombreux défauts. Régles trop simplistes ou inexistantes, univers peu décrit et fortement fascisant, impossibilité de jouer des personnages de moins de 40 ou 50 ans, entraînement paramilitaire oblige...

Malgré cela, il fut longtemps le seul jeu de rôle de science-fiction tenant la route. En 1980, F.G.U. sortit son jeu de S.F., un monstre du nom de *Space Opera*. Autant *Traveller* était simpliste, autant *Space Opera* donnait dans la complexité, parfois gratuite. Certes, ce jeu avait des qualités. La création de personnage par exemple, où des compétences générales donnaient automatiquement des niveaux dans d'autres, spécialisés ; le joueur devant jongler avec le système pour utiliser de façon optimum ses points de génération. Pour compliqué, le système de création n'en était pas moins réaliste et donnait libre cours à l'astuce du joueur. Mais la création du personnage n'est pas tout dans un jeu. Hélas pour *Space Opera*, son anticommunisme primaire, ses régles trop nombreuses, trop disparates, sans vrai système de jeu, le cantonnèrent dans la vénération de quelques initiés.

Sortirent par la suite des jeux basés sur un univers issu d'oeuvres littéraires ou cathodiques, comme *Ringworld* ou *Star Trek*. Mais leur sujet même, limitait d'emblée leur audience. Il y avait donc toujours la place, entre *Traveller* et *Space Opera*, pour un jeu générique aux régles réalistes. Tel fut le créneau qu'occupa *Space Master*.

Jets de dés sans fin

Space Master est en fait l'application du système Rolemaster à un univers de science-fiction. Pour ceux qui ne le connaissent pas, en voici une présentation sommaire. Tout d'abord, sachez que contrairement à la majorité des jeux, réussir une action nécessite un résultat élevé sur 1D100. Les critiques et échecs totaux font intervenir un système original : l'« open-ended roll » (jet de dés sans fin). Dès que le résultat d'un jet dépasse 95 (critique) ou est inférieur à 05 (échec total), un second jet de dés est nécessaire. On ajoute le résultat à celui du précédent dans le cas d'un critique, on le retranche pour un échec total. Le résultat final du jet est modifié par de nombreux bonus et malus. Une pratique régulière du système Rolemaster développe à coup sûr les facultés de calcul mental de n'importe quel joueur (et encore plus celles du maître de jeu...). Si le travail du joueur est alors terminé, celui du maître de jeu ne fait que commencer. Il doit compulser ses manuels, y trouver la table adéquate parmi les dizaines que comprend le jeu, puis en tirer les conclusions qui s'imposent et les annoncer au joueur dans les plus brefs délais. Bien que complexe et d'une lourdeur relative, ce système apporte un certain réalisme dans la résolution des actions, mais ce n'est pas là son aspect le plus discutable.

Pour progresser grâce à l'expérience, il est indispensable de noter scrupuleusement toutes les actions qu'effectue votre personnage. En combat, il vous faut enregistrer round par round les points de dégâts reçus et infligés.

Dans la pratique, frapper ne sert presque à rien, ce qui rapporte c'est de tuer...

Pas d'unearthed création pour les personnages

Après avoir choisi l'une des dix-huit professions réparties en six classes (pilote, explorateur, criminologiste, médecin, théologien, etc.) le joueur achète des compétences avec des points de génération qui dépendent de ses caractéristiques. Le prix d'achat d'un même talent dépend de la profession choisie. Le personnage peut alors suivre un entraînement militaire/paramilitaire, où il se forge de nouveaux talents.
Bien que plusieurs races extra-terrestres soient décrites, seuls les hominoïdes (humains purs ou génétiquement transformés) sont accessibles aux joueurs.

Le pire ennemi de l'homme : lui-même

Contrairement à *Traveller* et à *Space Opera*, l'univers de *Space Master* n'est pas menacé par une éternelle invasion extra-terrestre ou subversive. Les dangers encourus par les personnages viennent de leurs semblables. Intrigues de cour, manipulations politico-religieuses, dictatures de mondes-frontières, tel est le lot quotidien des aventuriers des étoiles. En cela, *Space Master* évite les poncifs dans lesquels de nombreux jeux se complaisent. C'est un univers structuré, régit par de grandes organisations supra-étatiques, divisé en maisons rivales coiffées par un empereur souverain. L'équilibre subtil des pouvoirs et des contre-pouvoirs ainsi créé est propice aux intrigues en tous genres et alimente la majorité des modules. Les créateurs du jeu n'ont pas résisté à l'envie d'introduire des races extra-terrestres, mais leur rôle reste mineur et elles constituent plus une toile de fond qu'une source de conflits.

Cet empire galactique...

Plusieurs organisations dirigent les opérations gouvernementales. Ce sont en fait de gigantesques trusts tentaculaires aux pouvoirs quasi-illimités. La cour galactique de l'humanité régit les conflits entre les provinces de l'empire. VégaPol est la police indépendante, dont les fichiers jalousement gardés renferment des informations sur la plupart des individus de l'empire et Merlogh est la ligue mercantile des grandes maisons, régissant l'ensemble des transactions commerciales et monétaires légales.

...où chacun à sa maison...

Il existe treize provinces intérieures principales, chacune d'elles est dirigée par une famille majeure (les maisons). Elles forment le coeur de l'empire, tant économique que politique.

...a un parfum de Dune

Egalement appelée Eglise du Mot, la Dia Khovaria est la plus puissante organisation séculaire de l'empire. Puissance religieuse sans égale, elle contrôle de nombreux secteurs économiques et politiques, comme par exemple ATT (Access Tachyon Technology), leader sur le marché des communications. Parmi les nombreuses autres organisations décrites, citons l'API (Andrium Producers of the Imperium), trust industriel indépendant détenteur du monopole de l'andrium et la Ligue des Marchands, qui coordonne les activités commerciales illégales.

Les races extra-terrestres

En plus des hominoïdes (humains transformés : androïdes, réplicants, transhumains), on trouve plusieurs races non-humaines intéressantes et bien décrites, comme les triloptères (sorte de cône tripode à trois tentacules), les Peartha Ged (probablement androïdes, bien que leurs concepteurs soient inconnus) ou les Wihr-Kohl (masses gazeuses capables de télépathie).

Les extensions

Conformément à la politique de ICE, les extensions parues sont principalement des modules, aventures ou campagnes, qui sont plus des environnements que des scénarios détaillés. Le maître de jeu est donc libre (ou contraint) de broder sur le canevas présenté.
Sont également disponibles un compagnon (entièrement intégré à la seconde version du jeu) et un écran de combat accompagné d'un livret contenant les nombreuses tables qui n'ont pu être rassemblées sur l'écran lui-même.

Pour en finir

Par son univers particulièrement séduisant *Space Master* est le jeu de space opera générique le plus attrayant. Son audience reste malgré tout limitée du fait des options simulationistes de son système de jeu, au même titre que *Légendes* ou *Hârnmaster*. Ce simple fait suffit à décourager les joueurs qui privilégient l'ambiance au détriment du réalisme à tous crins. Il ne vous reste plus qu'à trancher : Space Master oui, mais... ou non merci !...



Les extensions disponibles

Modules :

— *Akaisha Outstation :* description d'une station spatiale, avec les aventures susceptibles de s'y dérouler.
— *The Cygnus conspiracy :* intrigues de cour dans la Maison Kashner.
— *Tales from deep space :* un laboratoire de recherche dans une station orbitale est attaquée par des extra-terrestres.
— *Imperial crisis :* rivalités entre Maisons, au sein de l'empire.
— *Lost telepaths : une campagne en 4 volets.*
— *Beyond the core :* les mondes de la zone-frontière 5.
— *Voyage of Titania et League of Merchants :* tous nouveaux, aux thèmes inconnus.

Suppléments :

— *Space Master Companion :* intégré dans la 2ème version du jeu.
— *Space Master combat screen :* un écran pour gérer les combats.
— *Star Strike :* jeu de combat de vaisseau spatiaux.

Pierre Lejoyeux et Fabrice Lamidey
illustration : Frédéric Blanchard

L'histoire pré-impériale

La mise au point de générateurs à énergie de fusion (au début du 3ème millénaire) et d'unités de sommeil cryogénique (vers 2050) lancèrent l'homme vers les étoiles. Ces découvertes capitales permirent la conquête d'un univers jusqu'alors inaccessible. Vénus est la première planète « terraformée », c'est-à-dire transformée en planète habitable semblable à la Terre. Des dizaines de vaisseaux spatiaux furent lancés vers de lointains systèmes où des planètes habitables avaient été identifiées. Cette période vit aussi la naissance du premier clone (réplique parfaite d'un être humain à partir d'une seule de ses cellules), la maîtrise du champ gravitationnel, le développement de l'électronique optique, des circuits vivants, et du premier altérant réplicant (foetus modifié in-utero pour accentuer une ou plusieurs caractéristiques physiques ou intellectuelles).

En 3750, l'univers connut une récession technologique qui le plonga dans trois siècles de révolte contre l'automation. La science ne progressa plus, les principales organisations universelles disparurent, mais la Dia Khovaria en sortit renforcée. Après 4036, les colonies des mondes les plus éloignés finirent par perdre contact avec leur civilisation d'origine, à cause des délais de communication (il fallait plusieurs années pour envoyer un message au plus proche système solaire).

La découverte de l'andrium (réaction matière-antimatière), en 9725, ouvrit la voie aux premiers vaisseaux plus rapides que la lumière. Un nouveau système de communication permit de faire voyager des messages de façon quasi-instantanée d'un bout à l'autre de la galaxie. Aux alentours de l'an 10.000, la Dia Khovaria profita de ce système et devint la première organisation religieuse d'audience universelle. Après une tentative infructueuse d'unification de l'univers sous l'égide de la Terre, une nouvelle entité politique apparut : la future cour impériale. Elle se proclama suzeraine de tous les systèmes colonisés par l'homme.
En 11.634, VégaPol et Merlogh devinrent les deux premières organisations de réglementation universelle. Macédon I devint le premier empereur du premier empire stellaire terrestre (an 0).

L'histoire impériale

127 : après une nouvelle récession technologique, l'hypershunt (mode de transport supra-luminique) est amélioré et une vague de colonisation sans précédent s'engage.
301 : les Familles Majeures obtiennent de l'empereur un droit d'expansion sur les frontières de l'empire.
480 : aujourd'hui.

DANS LE
NOUVEAU
QUARTIER
QUI PLAIT

TEMPS LIBRE



FIGURINES

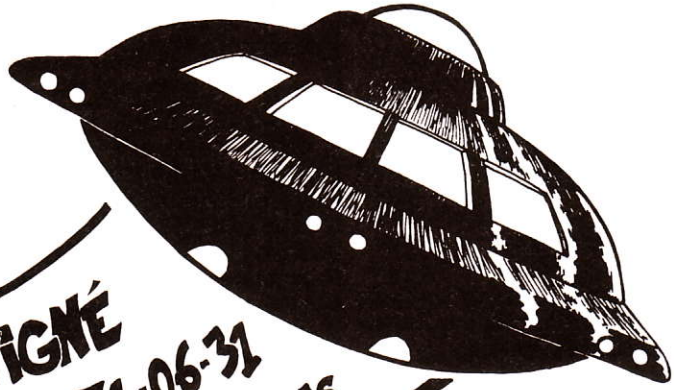
ÉLÉMENTS DE DÉCORS

JEUX DE ROLE

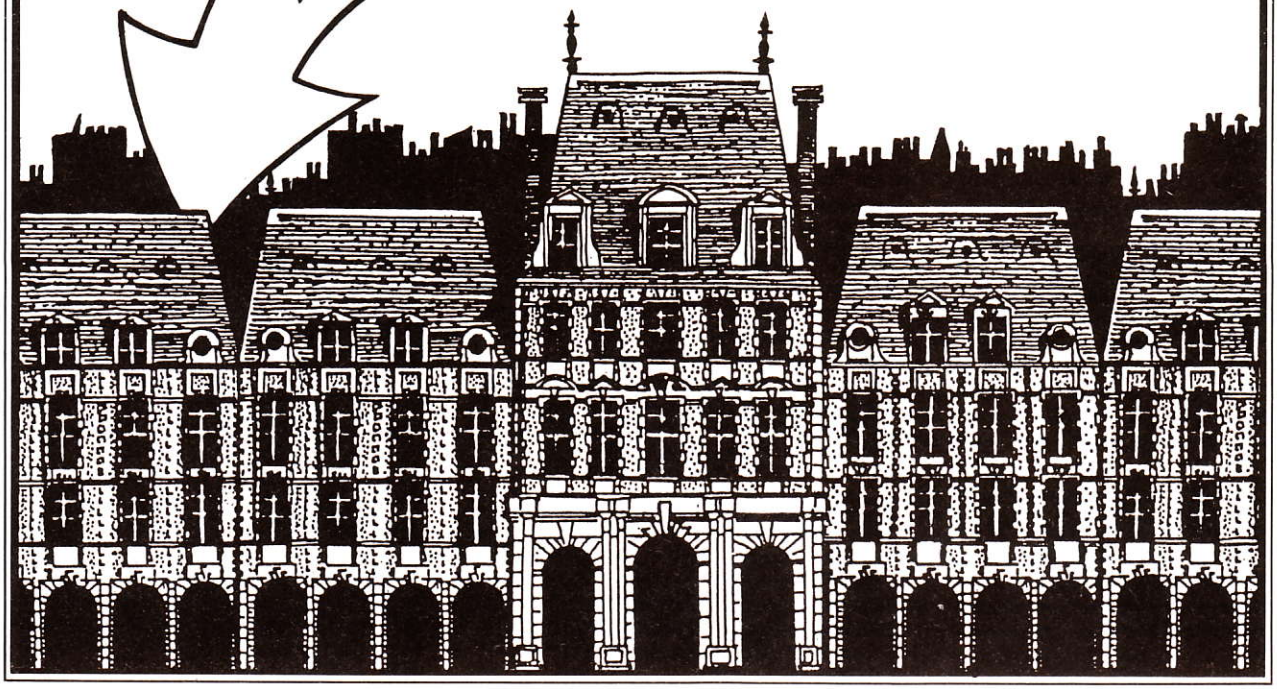
BOARDGAMES

WARGAMES

etc.



22 RUE DE SÉVIGNÉ
75004 - PARIS TEL : 42-74-06-31
METRO : LIGNE 1 - ST PAUL - LE MARAIS



The Roleplaying Game of the Dark Future

Cyberpunk

A qui s'adresse ce jeu

« Comment vous sentez-vous avec vos nouveaux yeux, Judge Dredd ?
— Mes yeux, Anderson, me donnent une meilleure précision à longue distance, une vue nocturne de 20/20, et une réduction de cinquante pour cent des effets d'éblouissement. Leur efficacité est indiscutable. En fait, mon seul regret est d'avoir attendu des années avant de subir l'opération. »

(Judge Dredd, City of the Damned, Titan Books)

Sur l'onde de choc

C'est en 1975 que John Brunner, écrivain de science-fiction, publie *Sur l'onde de choc* (Robert Laffont). Après avoir décrit des futurs rongés par la surpopulation ou la pollution, il s'attaque aux sociétés hyper-informatisées. Son héros lutte contre les gigantesques réseaux d'ordinateurs en y introduisant des programmes qu'il nomme les « couleuvres », chargés de désorganiser le système. Un peu plus tard, les Sex Pistols (LE groupe punk) chantent *God save the queen*. Plus tard, Rod Sterling publie *Le gamin artificiel* (Denoël) où des gladiateurs *cyborg luttent pour le plaisir de spectateurs* d'une société sur-médiatisée.

Malheureusement pour la science-fiction, *Star Wars* arrive. Les gamins sont déçus de ne pas lire du Star Wars quand ils achètent de la S.F., et les autres ne veulent surtout pas lire ce genre qu'ils croient débile. Seule vente encore prospère : les sagas d'heroic fantasy, ce qui oblige même quelques bons écrivains à publier des « Fils du retour, tome 10... » pour payer leurs impôts.

Il faut attendre 84 pour que de jeunes auteurs iconoclastes essayent d'écrire de la S.F. dans un autre genre que le space opera ou l'heroic fantasy. Le mot *cyberpunk* est né du titre d'une anthologie où se retrouvent ces écrivains. Bien qu'ils soient très différents, le terme plaît, et beaucoup l'adoptent (un excellent article est paru à ce sujet dans le défunt magazine Métal Hurlant). Le roman détonateur est *Neuromancien* de William Gibson (J'Ai Lu). Très vite proclamé chef-d'oeuvre - il est à mon avis plus tape à l'oeil que novateur -, il a le mérite de définir le cadre du genre. D'autres poursuivront comme Walter J.Williams avec *Cablé* (Denoël), moins délirant mais fournissant plus de détails pour créer ce monde.

L'univers cyberpunk

Notre futur sera sale, surpeuplé, les villes deviendront gigantesques. Les états perdront le pouvoir, les corporations internationales feront la loi (comme les gangs la faisaient à Chicago sous la Prohibition). On pourra se payer des yeux artificiels, des mains cybernétiques, des drogues spécialement créées pour ses propres besoins (athlétiques, artistiques, mentaux, sexuels... dis moi ce que tu veux mon frère !), des programmes informatiques implantés sur le système nerveux, des armes automatiques. Avoir des prothèses cyborg sera in et il faudra se « brancher » la dernière mode. Tout s'achètera, se jettera, se perdra dans la même journée.

Le matin on est vivant, le soir on est mort, ou camé, ou poursuivi par les flics, ou en train de faire un casse. Que les cinéphiles imaginent *Blade Runner* et *Orange Mécanique* en cent fois plus rapide, plus violent, plus sale, plus puant. Dans cet univers, tout est informatisé, et certains savent connecter directement leur cerveau sur les réseaux. Ce sont les nouveaux cow-boys, les nouveaux pirates. Ils sont recherchés, adulés, traqués. Ils vivent sur deux plans, « là-bas » et ici. Suivant le programme d'interface, les réseaux sont perçus comme un univers électronique (genre *Tron*), ou des souterrains remplis de monstres (eh oui !) ou n'importe quoi d'autre de bizarre et d'effrayant.

Enfin, ce que compte avant tout, c'est de paraître, d'être le plus grand, le meilleur. Mais surtout que tout le monde le sache, et que ça flashe. Et pour cela, il faut vivre risqué. Le futur est périssable, mec !

Choisis ta vie, avant qu'elle ne te choisisse

Mais Cyberpunk est maintenant aussi un jeu de rôle. Alors, que peut-on bien faire dans notre beau futur ?

— **Rockerboy :** ta vie, c'est les concerts, les foules en délire, le rock néo-psyché. Mais tu n'es pas une lavette à la solde des maisons de disques. Toi, si tu veux, un jour tu pourras soulever le monde.

— **Solo :** tes yeux radars, ton cerveau connecté sur ton « smartgun », ta puce implantée de self-défense et karaté t'ont coûté cher. Mais t'es le meilleur des mercenaires, et tu le fais payer.

— **Netrunner :** à 5 ans tu avais détourné 200.000 $ avec ton ordinateur. Maintenant tu te branches directement dans le cyberspace. Et plus aucun secret ne te résiste. Tant que tu continueras à être plus rapide que les Intelligences Artificielles.

— **Techie :** tes mains font des miracles, tu as réparé le système de guidage de cet hovertank, et maintenant tu lui adjoins un système olfactif de ton invention. Bon sang, ce qu'on va leur mettre à l'autre bande.

— **Flic :** on te crache dessus, on t'insulte. Mais tu fais ton boulot. Les tueurs cyborg psychopathes t'attendent pour te faire la peau. Mais tu fais ton boulot. Ta femme t'a quitté, tu gagnes que dalle, mais c'est ça être flic mon pote, et c'est ton boulot.

— **Media :** en une minute tu parles à un million de personnes. Tu dis jaune, ils disent jaune, tu dis vert, ils disent vert. Et attendent que tu leur révèles un autre scandale.

— **Nomade :** de temps en temps tu penses à la vie hors de l'autoroute, hors de la famille, hors de la caravane qui roule sans arrêt. Tu partiras un jour, et tu deviendras le meilleur.

— **Fixer :** la rue c'est ton domaine. Une mignonne à trouver, un mauvais coup à faire, t'es au courant de tout. Et franchement, y'a des trips qui puent tellement que tu veux pas t'y engager.

— **Corporate :** tu appartiens à une corporation, la Nekamichi Inc. par exemple. Fringues, blé, luxe, appart', restaux, la belle vie quoi ! Evidemment, quand il faut bousiller le système de défense du concurrent, à qui on fait appel ? T'as deviné mon gars !



Surtout si vous aimez l'écrire, la série



Si vous aimez passer dans une riche documentation



Si le prix importe peu



Vite il reste peu de place

Le jeu comporte trois livrets. Le premier concerne la création du personnage, qui est superbe (je dirais même géniale), puisque partant du « look » en passant par l'éducation et finissant sur les amitiés et les haines. Le système de jeu est moyen et je suggère d'utiliser plutôt votre système favori, par contre l'adaptation de l'univers en termes de jeu est exceptionellement bien faite. Enfin vous trouverez la description du cyberspace (l'univers informatique, ses programmes) et le catalogue du cyberpunk, avec toutes les prothèses possibles, les programmes greffables, les armes intelligentes, les drogues en tout genre. Mais attention, plus on se greffe de métal, plus on se déshumanise, jusqu'à devenir un tueur psychocyborg, qui finira sous les balles des flics.

Le deuxième livret contient un background très bien écrit, et un scénario.

Le troisième livret est consacré à un système de combat avec armes à feu.

Ce n'est pas tout à fait fini mais tant pis, j'ai dépassé mon temps de parole...

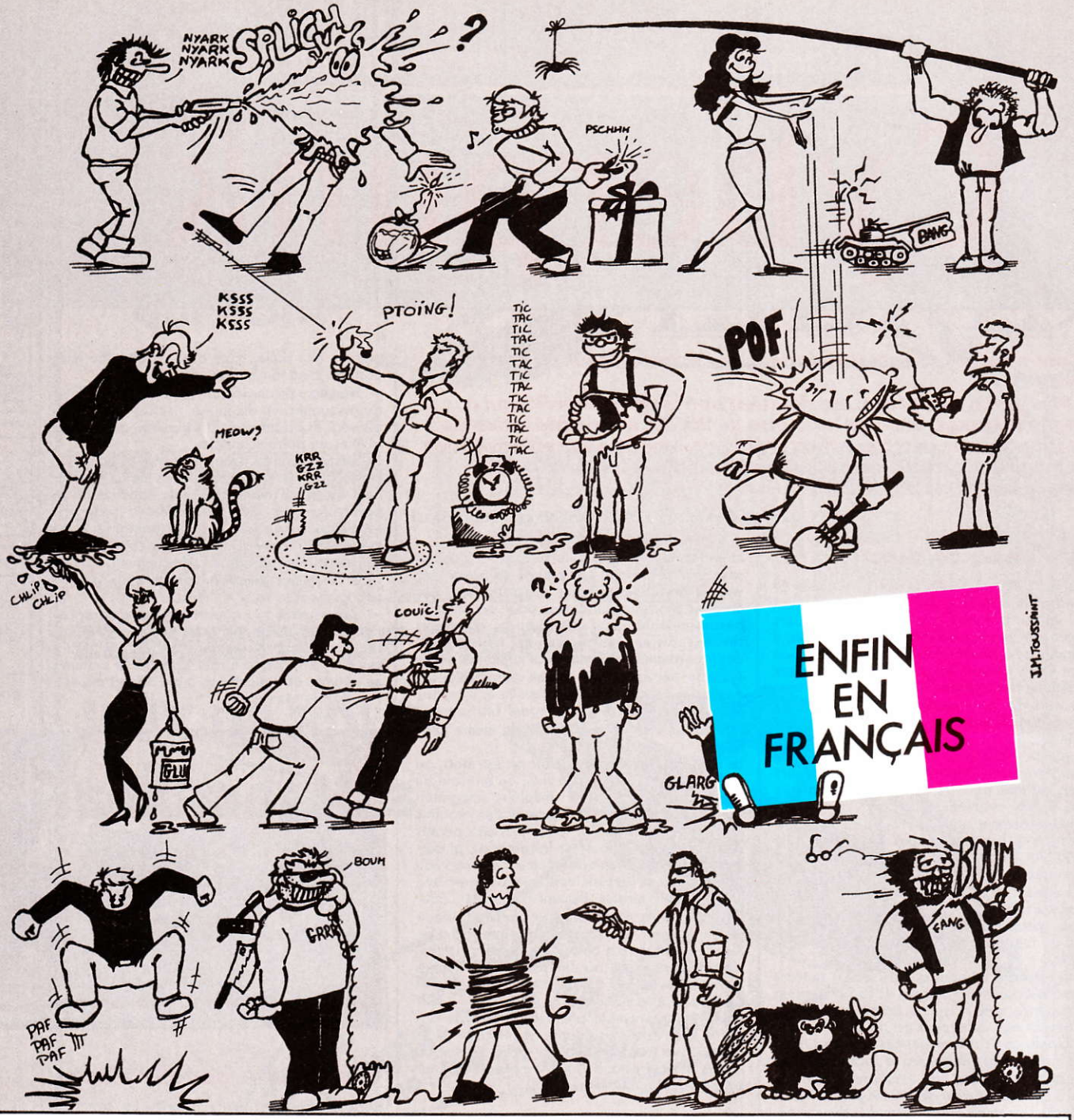
Un dernier mot

Fans des cyberpunks, achetez, même si vous ne jouez pas. C'est un peu cher mais c'est grand. Les autres, passez votre chemin, franchement ça ne vous plairait pas.

Pierre Rosenthal

FICHE TECHNIQUE

Thème : l'univers cyberpunk.
Editeur : R. Talsorian Games Inc.
Auteur : Mike Pondsmith.
Illustrations : Sam Liu, Scott Ruggels, T.K. Scott.
Contenu :
Une boîte noir/blanc et rouge avec :
— View from the edge : The Cyberpunk Handbook (44 p.) - livre du joueur.
— Welcome to Night City : A sourcebook for 2013 (38 p.) - le monde.
— Friday Night Firefight (22 p.) - système de combat.
— Feuille de personnage et catalogue des objets usuels.
Prix indicatif : 180 F.



KILLER®

En vente chez votre trafiquant de jeux habituel,
ou par colis piégé en renvoyant cette tache de dangereux poison,
après avoir pris soin de mettre des gants avant de la découper.

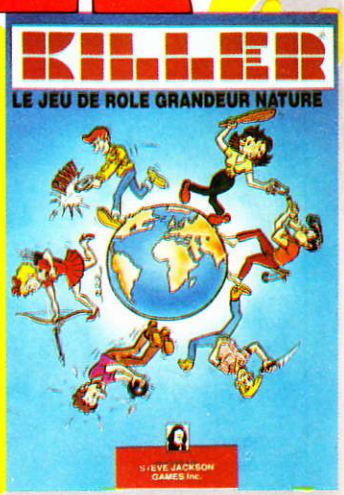
Je désire recevoir (à mes risques et périls)
KILLER, le jeu de rôle grandeur nature

Ci-joint mon règlement de **83 F. franco** (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : .....Prénom : .....

Adresse : .....

.....



SOUS LICENCE
STEVE JACKSON
GAMES INC.

CASUS BELLI Aventures

Ombre sur la couronne

pour Ambre

Opération : Ryu

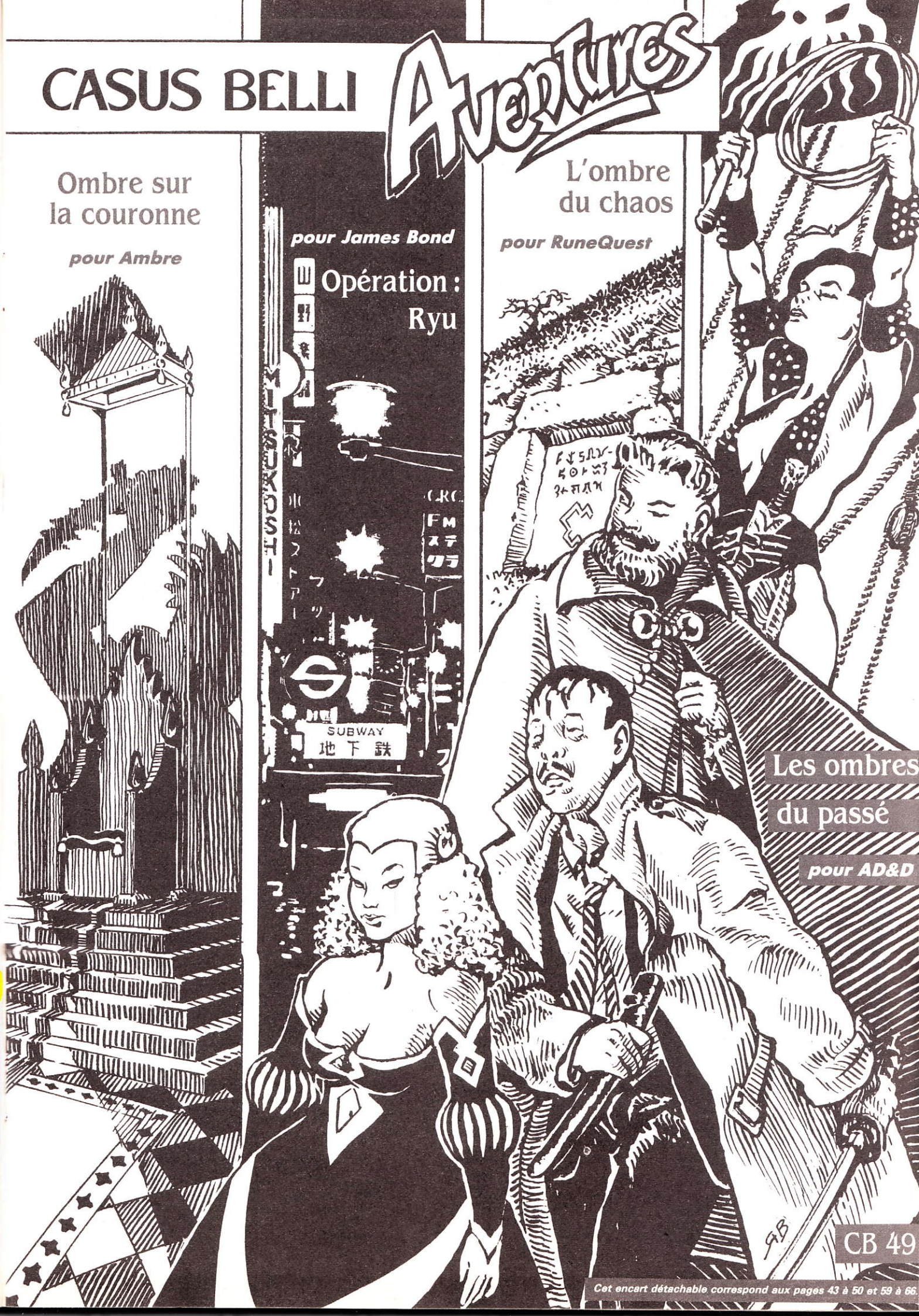
pour James Bond

L'ombre du chaos

pour RuneQuest

Les ombres du passé

pour AD&D



CB 49

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

Il court des légendes étranges sur le lac d'Altalith. Et la moins mystérieuse n'est certes pas celle du fabuleux trésor caché de la défunte pirate, Tourre l'Eventreuse.

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Les mystères de Laelith

Les ombres du passé

première partie :

TERREUR SUR ALTALITH

Il pleut sur Laelith. Depuis près d'une semaine maintenant, un crachin persistant s'abat sur la Cité sainte et le lac. Des ruisselets d'eau vive coulent le long des échelles, rendant glissants les pavés du quartier des pêcheurs. Mais la torpeur teintée d'angoisse qui semble avoir saisi les habitants de la cité n'a pas seulement sa source dans ce détestable climat.

Voici trois jours, Conrad d'Ulvers, capitaine du Tanith Lenath et amiral de la flotte du Roi Dieu défilait dans les rues à la tête de ses équipages en armures de guerre. Les visages des farouches marins reflétaient la résolution du soldat mais aussi l'inquiétude de celui qui ignore quel danger il va affronter. Quelques heures plus tard, la flotte de Laelith appareillait en silence. Pour la première fois depuis longtemps, la guerre était aux portes de la Cité sainte.

Tout commença deux semaines auparavant, avec la disparition de deux galères marchandes qui cabotaient le long des côtes sud. Puis ce fut la découverte d'épaves flottantes, les uniques vestiges d'un convoi parti d'Agramor... Enfin, des pêcheurs utruz découvrirent trois marins rescapés d'une birème affrétée par des marchands de la cité, et dont le but était de traquer d'éventuels pirates. Nul ne revit ces marins après leur interrogatoire par Conrad d'Ulvers mais le bruit ne tarda pas à courir qu'ils avaient raconté des choses si effroyables que le Roi Dieu avait interdit de les divulguer afin de ne pas alarmer la population...

A la taverne de la Chèvre d'argent

Les aventuriers ont décidé de passer la soirée dans ce lieu généralement animé de la terrasse de la Main qui Travaille. Cependant, malgré la présence d'avaleuses de sabres et d'araignées danseuses d'Azilian, l'ambiance est plutôt morne et la clientèle peu nombreuse.

Au bout d'une petite heure environ, une jeune femme s'approche du groupe des aventuriers. Ses vêtements de bonne coupe indiquent qu'il s'agit d'une personne plutôt aisée. Les fixant d'un regard embarrassé elle déclare : « *Ne vous méprenez pas sur ma démarche...je suis ici afin de recruter des hommes capables de venir à mon aide. Je n'ai pas beaucoup d'argent sur moi mais mon père vous récompensera certainement si vous acceptez. Si vous êtes intéressés par une mission assez dangereuse et que vous avez à coeur d'aider une femme plongée dans le désespoir, dites-le moi je vous prie, et je vous présenterais cette mission. Sinon, n'en parlons plus.* »

Manifestement, la jeune femme souffre de faire cette démarche. Elle tripote nerveusement ses longs cheveux noirs tout en fixant tour à tour les aventuriers de ses beaux yeux verts. Elle sera reconnaissante a tout aventurier qui saura la tirer de son embarras, en lui proposant un siège par exemple. Si les aventuriers se déclarent intéressés, elle poursuivra, un peu plus détendue : « *Je me nomme Myrtaa, et je suis la fille de l'alchimiste Djaarid. Mon père vit dans une sorte de petite tour de bois, au nord de la cité. Voici deux semaines à présent que nous sommes séquestrés par une troupe de mercenaires. J'ignore qui les a envoyés mais ils se sont installés dans la tour et empêchent mon père d'en sortir. Je me suis enfuie hier soir en profitant de l'orage, et je cherche de l'aide afin de délivrer mon pauvre père. Je vous demande simplement de nous débarrasser de ces mercenaires, qui sont au nombre de huit. Mon père saura vous récompenser... Alors, que décidez vous ?* »



A ce moment, la porte de la taverne s'ouvre avec violence sur une demi-douzaine de solides gaillards au regard farouche, coiffés de casques à cornes et brandissant des haches à deux lames. Les rares clients se précipitent vers l'arrière-salle, tandis que les avaleuses de sabres disparaissent de la scène en poussant des glapissements aigus. Seules les araignées restent sur place. Le tavernier plonge sous son comptoir en raflant quelques bouteilles.

« *C'est elle* ! hurle l'un des hommes d'une voix rauque, *attrapons-la !* »

Le combat est inévitable, car ces brutes souhaitent mettre la main sur la pauvre Myrtaa. Ce sont des mercenaires nordiques, qui combattront sans trop de finesse. Si le combat tourne au désavantage des aventuriers, vous pouvez toujours faire intervenir la milice. Par ailleurs, vous avez aussi la possibilité de faire « participer » les araignées azilianaises rendues folles par le bruit....

Les mercenaires
Niveau 4, CA 5, PV 35, D 1-8.

Une fois les mercenaires hors de combat, il faut espérer que les aventuriers auront pris l'histoire de Myrtaa au sérieux. S'ils ont eu l'intelligence de capturer l'un de leurs adversaires, celui-ci leur dira avoir été recruté par un homme à l'accent étranger, dans une taverne du port. Ils avaient pour mission d'amener la fille jusqu'à une tour située au nord de la ville. L'un des mercenaires (celui qui sait lire) porte sur lui un plan assez précis des environs.

Sur ces entrefaits, Myrtaa insistera pour que les aventuriers l'accompagnent le plus tôt possible jusque chez son père. Elle leur proposera de faire route dès cette nuit et leur décrira les lieux (voir plan) sur demande.

Cette campagne est prévue pour des aventuriers de niveau 6 environ. Les deux livres des monstres (Manuel des Monstres et Monster Manual II) sont nécessaires afin de déterminer les caractéristiques des créatures.

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

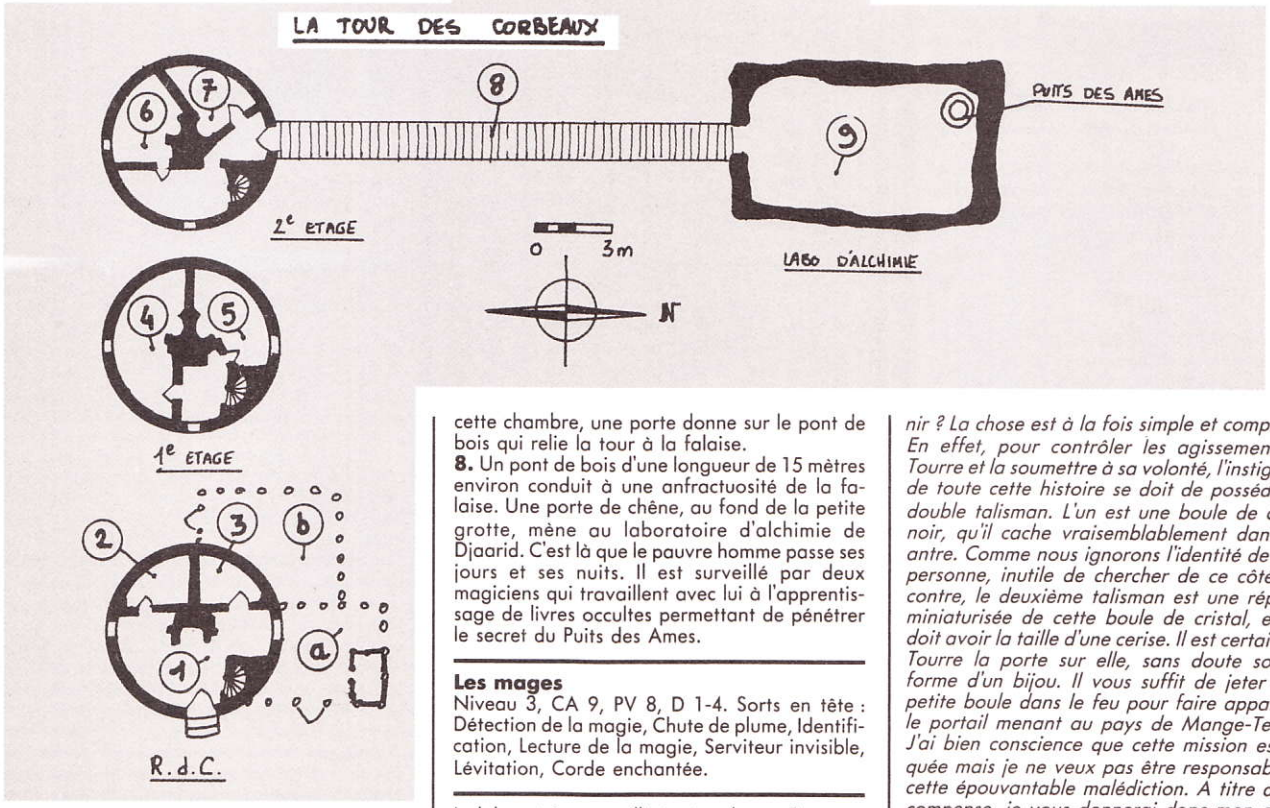
A la place des Vargouilles, utilisez des Striges de couleur noire. Si la victime après une morsure ne réussit pas un jet de protection, elle perd définitivement de 1D4 points de vie.
A la place des Dragon Horse, utilisez des Ki-rin (sans corne) avec des caractéristiques de Lammasu.
Les Jann sont des génies mineurs, vous pouvez vous servir d'ogres mages avec 7 dés de vie et 20 % de résistance à la magie.

La tour des corbeaux

Les aventuriers ont le choix entre plusieurs tactiques afin d'y parvenir. Ils ont le choix entre chevaucher de nuit puis entreprendre une action commando contre les gardes ou, ce qui serait plus futé, se faire passer pour les mercenaires et pénétrer ainsi dans la tour.
Elle est située sur un petit piton rocheux et domine une forêt giboyeuse. Une falaise élevée se dresse derrière le piton et un fragile pont de bois, partant du dernier étage de la tour, mène à une sorte d'anfractuosité visible à flanc de falaise. La nuit, les mercenaires dorment tandis que l'un d'entre-eux monte la garde au sommet de la tour. Le jour, la plupart se retrouvent dans la salle commune, hormis deux qui sont de corvée de chasse et deux autres qui surveillent Daarjid dans le laboratoire.



mages, travailler à percer le secret du Puits des Ames. Au bout de deux semaines, ils entamèrent une conjuration qui eut pour effet de faire revenir du royaume des morts la célèbre pirate Tourre l'Eventreuse. A peine sortie du puits, elle fut magiquement neutralisée et emmenée dans un endroit inconnu de Djaarid. Il suppose qu'un personnage très puissant est derrière toute cette histoire.
« C'est ridicule, mais j'ai l'impression que tout ceci est de ma faute. Je vous serais reconnaissant si vous acceptiez de travailler pour moi afin de détruire cette effrayante malédiction. En effet, je sais comment rendre à Tourre l'Eventreuse le repos éternel. J'ai lu dans les grimoires des mages qui me surveillaient qu'un être issu du Puits des Ames n'existe plus vraiment ni dans le monde des mortels ni dans le royaume des ténèbres, mais dans un lieu étrange appelé »le Mange-Temps« . Il suffit de délivrer le corps de Tourre de cet endroit pour lui rendre le repos éternel. Mais, me direz vous, comment y parvenir ? La chose est à la fois simple et complexe ! En effet, pour contrôler les agissements de Tourre et la soumettre à sa volonté, l'instigateur de toute cette histoire se doit de posséder un double talisman. L'un est une boule de cristal noir, qu'il cache vraisemblablement dans son antre. Comme nous ignorons l'identité de cette personne, inutile de chercher de ce côté. Par contre, le deuxième talisman est une réplique miniaturisée de cette boule de cristal, et elle doit avoir la taille d'une cerise. Il est certain que Tourre la porte sur elle, sans doute sous la forme d'un bijou. Il vous suffit de jeter cette petite boule dans le feu pour faire apparaitre le portail menant au pays de Mange-Temps ! J'ai bien conscience que cette mission est risquée mais je ne veux pas être responsable de cette épouvantable malédiction. A titre de récompense, je vous donnerai donc mon castel. De toute façon, il me rappelle trop de mauvais souvenirs, et je ne veux plus m'occuper d'alchimie ni de magie. J'ai trop longtemps délaissé ma fille, et je n'aspire plus qu'à vivre le reste de mon existence chez des parents, à Laelith. Acceptez vous ? »



Les mercenaires ont les mêmes caractéristiques que ceux de la taverne. Ils sont huit. Leur chef, une brute gigantesque à la crinière rousse et à la barbe flamboyante se nomme Athrolsen.

Athrolsen
Niveau 7, CA 3 (cotte de mailles, +2), PV 65, D 1-8 + 3. Il possède une potion d'*Héroisme* et un anneau *Chute de plume*.

Un chemin forestier mène jusqu'au pied du piton au flanc duquel il serpente avant d'atteindre la tour. Celle-ci est bâtie en bois et son toit couvert de rondins. Un enclos à chèvres (a) et un corral (b) sont accôtés à la façade nord.

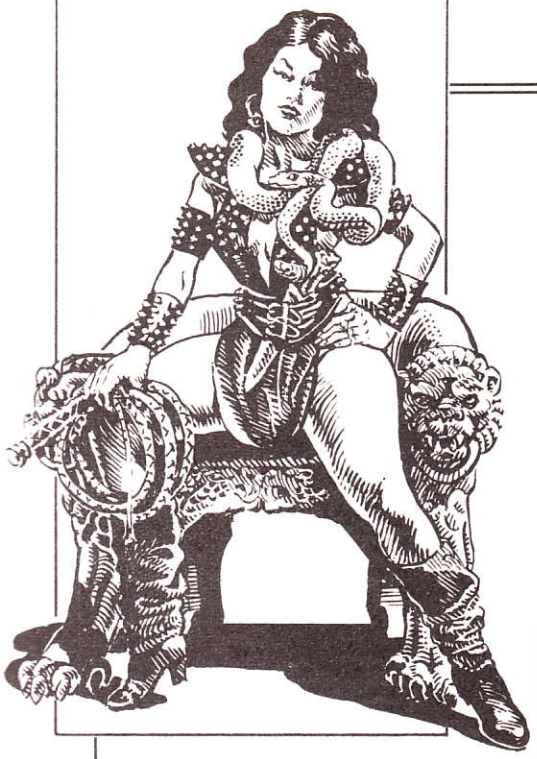
1. Salle commune. Un escalier en colimaçon mène aux étages supérieurs.
2. La cuisine.
3. Le cellier.
4. et 5. Ce sont les chambres d'hôtes, où logent à présent les mercenaires.
6. La chambre de Myrtaa. C'est la seule pièce de la tour qui ne porte pas la marque des occupants. On y trouve, entre autres, des tapisseries d'Olyzia et un beau miroir.
7. La chambre de Djaarid a été annexée par Athrolsen. Le forban y a entreposé son butin de guerre, un coffre contenant plusieurs milliers de pièces d'or en bijoux et monnaies diverses. De cette chambre, une porte donne sur le pont de bois qui relie la tour à la falaise.
8. Un pont de bois d'une longueur de 15 mètres environ conduit à une anfractuosité de la falaise. Une porte de chêne, au fond de la petite grotte, mène au laboratoire d'alchimie de Djaarid. C'est là que le pauvre homme passe ses jours et ses nuits. Il est surveillé par deux magiciens qui travaillent avec lui à l'apprentissage de livres occultes permettant de pénétrer le secret du Puits des Ames.

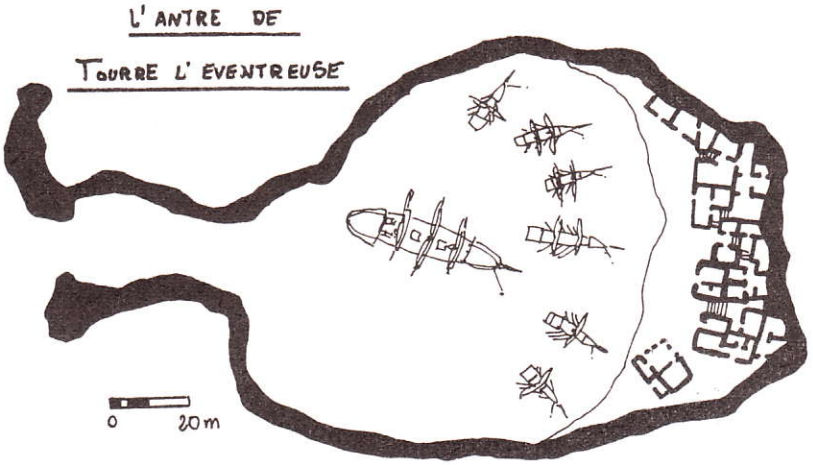
Les mages
Niveau 3, CA 9, PV 8, D 1-4. Sorts en tête : Détection de la magie, Chute de plume, Identification, Lecture de la magie, Serviteur invisible, Lévitation, Corde enchantée.

Le laboratoire est taillé à même le roc. Ses murs sont recouverts de cartes et d'incantations diverses et des tables croulant sous les grimoires sont disposées un peu partout. La margelle d'un puits est visible au fond de la pièce. Regarder au fond du puits ne permet pas d'en apercevoir le fond. Cependant, pour peu qu'on y regarde un peu trop longtemps, on finit par y apercevoir de petites lueurs hypnotiques qui ont pour effet d'attirer l'observateur. Ce dernier a intérêt a réussir un jet de protection contre la magie, s'il ne veut pas se laisser tomber dans le puits. Si tel est le cas, l'aventurier a droit a un jet sous 5x sa dextérité pour se rattraper à la margelle. Dans le cas contraire, et si personne ne peut le secourir, il disparaitra à tout jamais dans les limbes de l'oubli...
Une fois délivré, le père de Myrtaa, un petit homme sec au visage épuisé, remerciera ses sauveurs et ne fera aucune difficulté pour leur révéler son histoire. Il a découvert voici près de deux mois, en faisant agrandir son laboratoire par des mineurs nains, le Puits des Ames. C'est un lieu dans lequel règne une magie au pouvoir inouï. L'un de ces pouvoirs, révélé dans des livres maudits, permet de rappeler des morts du repos éternel et de les faire revivre. Voici un mois, une troupe de mercenaires a investi la tour et séquestré Myrtaa. Afin de préserver la vie de sa fille, Djaarid dut rester en permanence dans son laboratoire et, surveillé par deux

Retour dans la Cité sainte

Rassemblant quelques biens, Djaarid et sa fille s'en vont donc vers Laelith. Le vieil alchimiste a demandé aux aventuriers de les escorter par des chemins détournés jusqu'aux portes de la ville. Il prend ensuite congé en serrant les mains de ses sauveurs avec effusion et en leur donnant l'adresse des parents qui les hébergent, sa fille et lui, sur la terrasse du Nuage. Avant de les quitter, et entre deux remerciements, il ajoute : *« J'ai un dernier renseignement qui pourra, je l'espère, vous être utile. Lorsqu'ils discutaient entre eux, les bandits faisaient souvent allusion à une taverne du quartier des pêcheurs, à l'enseigne de la Grosse Lulu. Des gredins de toutes espèces s'y réunissent et en vous acoquinant à eux, vous pourrez peut-être obtenir des renseignements sur Tourre... Bonne chance à vous, mes amis ! »*





deuxième partie :

L'OMBRE DE TOURRE

A la Grosse Lulu

Il est clair que si les aventuriers souhaitent approcher Tourre l'Eventreuse, ils devront localiser son antre, et c'est loin d'être évident... Ils peuvent bien entendu silloner le lac a bord d'un vaisseau, mais cette quête risque de rester stérile... La meilleure solution consiste encore à contacter Wargeem, le patron de la « Grosse Lulu ». S'ils se font passer pour des voleurs en fuite cherchant à quitter Laelith, le patron leur proposera en effet un « boulot bien payé ». Ce travail consiste à s'enrôler à bord d'un bateau pirate et de silloner le lac à la recherche d'une proie...

Si les aventuriers sont d'accord, le patron leur donnera rendez-vous à l'est de la ville, sur la rive sud du lac.

« *Un vaisseau vous embarquera la nuit prochaine au lieu dit Le nez du Troll. D'ici là, tenez vous tranquilles !* »

Si les aventuriers décident de procéder d'une autre manière pour trouver l'antre de la pirate, à vous de juger si leurs actions sont plausibles ou non. Mais ne perdez pas de vue que celui-ci est bien dissimulé et qu'ils auront les plus grandes difficultés à trouver des renseignements...

A bord de la Méduse noire

Une fois sur le lieu de rendez-vous, les aventuriers rencontreront une demi-douzaine de mercenaires aux équipements hétéroclites. Ce sont également des recrues de Wargeem. Une fois embarqués dans une chaloupe, ils sont emmenés à force de rames jusqu'à une galère noire ancrée à proximité. Là, ils font connaissance du capitaine Torsteinn et de son équipage : une bande de fieffés brigands.

A ce stade de l'aventure, vous êtes libre d'emmener directement vos aventuriers jusqu'au repaire de Tourre, ou alors de leur faire vivre quelques aventures palpitantes...

D'ailleurs, il est probable qu'avant de rallier la base, Torsteinn aura à coeur de se livrer à quelques actions de pillage. Son vaisseau, la Méduse noire, est une galère rapide dotée d'un éperon. Son équipage combattant est de 50 hommes environ. Vous avez le choix entre le pillage d'un village côtier ou l'arraisonnement d'une galère de commerce. Cependant, en raison de la présence des vaisseaux de guerre laelithiens, les opérations sur le lac deviennent de plus en plus difficiles..

Si vous souhaitez simuler un combat naval, je vous conseille de préparer à l'avance, sur du carton semi-rigide par exemple, les silhouettes détaillées des vaisseaux. Réalisées à l'échelle des figurines, elles donneront davantage de réalisme à vos combats et permettront de mieux visualiser la situation.

N'hésitez pas non plus à mettre vos aventuriers dans des situations critiques (scènes de pillage, jeunes femmes en pleurs, etc.) où leur « sens de la chevalerie » sera confronté à l'importance de la mission.

Les aventuriers se rendront rapidement compte que l'équipage de la Méduse noire est composé d'êtres assoiffés de sang, ne comprenant que le langage de la force. Toute tentative pour nouer des contacts se limitera à des beuveries ou à des bagarres.

Une fois le coffre de Torsteinn rempli de butin, la galère fait route vers le milieu du lac, là où se trouvent de nombreuses îles. Maniant son vaisseau avec une grande maîtrise, il met le cap sur un ilôt volcanique aux falaises impressionnantes. Alors que le choc semble inévitable, un pan de la falaise semble s'écarter pour livrer passage à la galère... Il s'agit en fait d'une sorte d'immense toile « camouflage », masquant un goulet d'accès qui mène à une grotte à l'intérieur du volcan. Une vaste ouverture dans la voûte assure aération et lumière. Là, se trouvent une demi-douzaine de galères semblables, ainsi qu'un vaisseau beaucoup plus imposant, la célèbre « Gargouille » de Tourre l'Eventreuse...

A flanc de caverne a été construit un grand village. C'est là que vivent les pirates, leurs femmes et leurs enfants. Un peu plus haut se trouve une sorte de palais où vit Tourre.

Une fois débarqués, les aventuriers se voient remettre leur part du butin. Une habitation leur est attribuée et ils ne tardent pas à faire connaissance des lieux. Ils se rendront rapidement compte que le village ressemble en fait à n'importe quel repaire de forbans et que Tourre n'y met pratiquement jamais les pieds. S'ils souhaitent poursuivre leur mission, il leur faudra donc s'infiltrer dans le palais...

Dîner chez l'Eventreuse

Par chance, il est de coutume que celle-ci reçoive les nouveaux arrivants pour une sorte de dîner de réception dans son palais. Ils seront donc prévenus par Torsteinn qui, le soir, mènera les membres nouveaux de son équipage jusqu'au mystérieux palais...

C'est une bâtisse a deux étages qui se dresse sur un promontoire surplombant le village. Un long escalier taillé dans le roc permet d'atteindre les portes du palais. Là, des gardes casqués, vêtus d'armures d'or et d'argent, les laissent entrer sans même les délester de leurs armes. La double porte de bronze du palais s'ouvre alors que les premiers invités se présentent...

REZ DE CHAUSSEE

1. La salle des trophées. Cette salle est ornée de trophées de guerre et de prises prestigieuses. L'architecture gothique et la couleur sombre des murs donne néanmoins à cette pièce un aspect étrangement sinistre. Au centre une petite estrade a été dressée à côté d'un grand escalier. Une petite troupe de musiciens s'y tient, l'air gêné et apeuré. Un bourreau armé d'une hache achève d'installer un billot dans un coin de la pièce.

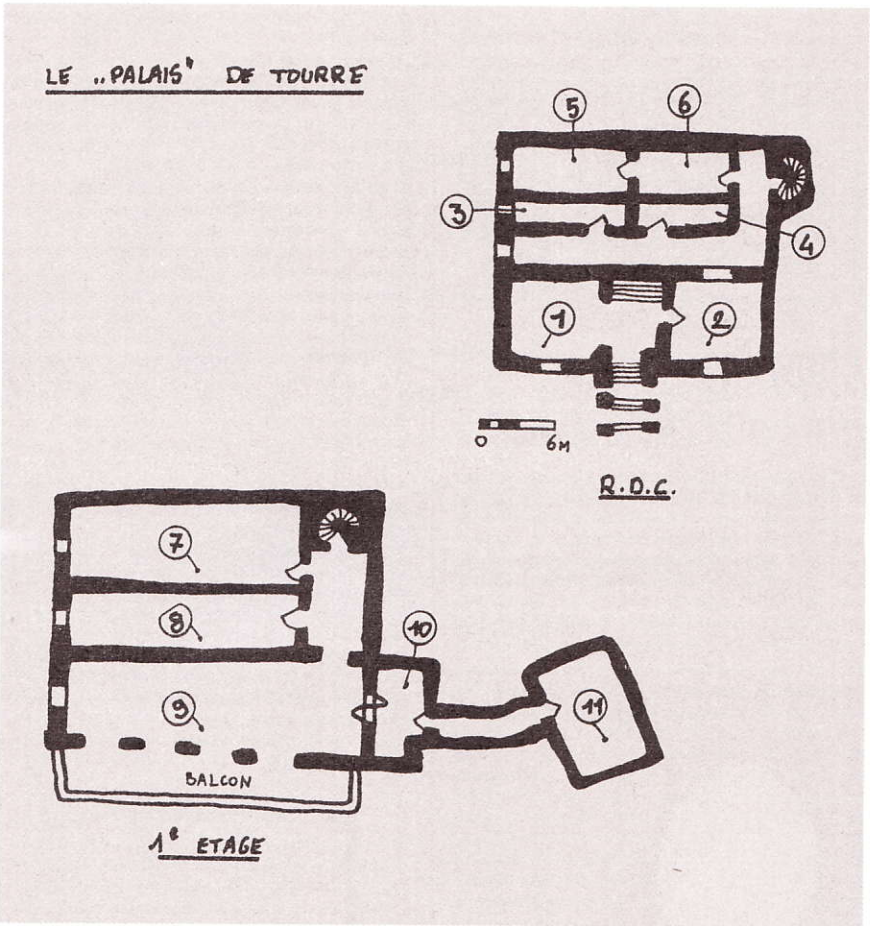
Au bas de l'escalier, face aux nouveaux arrivants, se tient Tourre l'Eventreuse. C'est une femme aux longs cheveux bruns et au regard de braise, vêtue d'une armure de cuir clouté et de cuissardes. Un fouet est passé négligemment à sa ceinture. Un serpent est lové autour de son cou : il s'agit de son animal familier, un crotale nommé Scarlett. S'ils examinent attentivement la pirate, les aventuriers noteront qu'une perle noire montée sur pendentif oscille au niveau de son oreille droite.

Tourre accueille les nouveaux venus par des paroles de bienvenue, son regard brûlant s'attardant longuement sur les aventuriers à fort charisme. Puis, elle invite tout le monde à passer dans la salle suivante.

2. Salle des « festivités ». C'est là qu'a lieu le banquet d'accueil. Le vin coule à flot et Tourre en profite pour haranguer ses nouvelles troupes. Son but est de conquérir Laelith avec un allié puissant (dont elle tait le nom). « *Une fois maîtres du lac, la ville sera à nous et il y aura un immense butin pour chacun !* »

Une fois ses troupes chauffées et totalement fanatisées, elle invitera les plus beaux mâles à danser avec elle dans la salle des trophées. Mais attention, Tourre a horreur des mauvais danseurs : ceux qui ne pourront la satisfaire sur ce plan (3 jets alternés sous 4 fois la Dex) seront confiés au bourreau. Le même sort est réservé aux mauvais musiciens. Au bout d'un certain temps, les personnages risquent fort de danser au milieu de têtes roulant sur le parquet ! Notez bien que même en cette occasion, elle ne se séparera pas de Scarlett. Vous pouvez faciliter la mission des aventuriers en décidant que Tourre souhaite passer la nuit avec l'un d'entre eux. Sinon renvoyez les à l'aube avec le reste des invités.

Bien entendu, la perle pendant à l'oreille de Tourre n'est pas la bonne. La véritable se trouve dans un endroit où les aventuriers n'iront pas regarder à priori... enchâssée dans le nombril de Tourre ! Le seul moyen de la récupérer sera donc de passer une nuit avec la pirate.



Tourre l'Eventreuse
Guerrier niveau 8. FOR 12 INT 16 SAG 11 DEX 16 CON 16 CHA 18
CA 0, PV 70, D 1-8 + 3 (épée longue).

Scarlett

DV 5, CA 5, PV 32, D 1-8 + poison.

3. La salle des gardes. S'y tiennent en permanence six guerriers, prêts à accourir au moindre appel !

Les guerriers
Niveau 6, CA 2 (protections magiques diverses), PV 50, D 1-8 + 1 (armes magiques).

4. Salle d'armes. C'est ici que s'entrainent les gardes et, de temps en temps, Tourre elle-même.
5. Cuisines et dépense. Tout pour mitonner de bons petits plats. Le cuistot est un eunuque abruti qui dort dans un réduit.
6. Une petite pièce où Tourre prend parfois ses repas. De riches tapisseries décorent les murs.

PREMIER ETAGE

7. La salle du butin. Ici sont entassés les trésors ramenés par Tourre lors de ses raids. A vous d'y placer les objets magiques qui peuvent convenir à vos aventuriers...
8. La salle d'état-major. C'est ici que Tourre réunit les capitaines de ses vaisseaux pour leur faire part de ses plans. Des cartes du lac et de Laelith couvrent les murs et, au centre de la pièce, un bassin reproduit Altalith et ses principales îles. Un portrait de Conrad d'Ulvers, accroché au mur, sert apparemment de cible à un jeu de fléchettes.
9. La chambre de Tourre. Décorée avec exubérance, elle possède une terrasse donnant sur la grotte. Elle contient une table, un coffre recelant quelques objets personnels (dont une cape +3, une dague de Venin et une hache à une main +4), et une cheminée. Un passage secret permet de découvrir un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.
10. Cette petite pièce est défendue par une porte de fer dont seule Tourre possède la clé. Trois Vargouilles y montent une garde vigilante.

Les Vargouilles
(MM II p. 123). CA 8, DV 1+1, PV 9, D 1-4.

11. Un long couloir voûté mène à cette pièce. Elle est totalement nue, mis à part un pentacle visible sur le sol. Ses lignes sont soulignées avec de la poudre de diamant et un T runique figure au centre. C'est ici que Tourre prend place lorsqu'elle souhaite parler à celui qui la contrôle. Son « correspondant » est aussitôt prévenu de sa présence et peut communiquer en la regardant à travers sa propre perle. Sa voix résonne alors à travers la pièce, et il peut dicter ses ordres à la pirate...
Si un aventurier pénètre sur le pentacle sans être en possession de la perle noire il provoque l'explosion d'une boule de feu causant 8d6 de dégâts. Cette explosion se produit à chaque tentative. Avec la perle, un aventurier pourra pénétrer sur le pentacle mais sera démasqué et s'exposera aux sorts que son adversaire pourra lui envoyer à travers la perle...

Au pays de Mange-Temps

Une fois en possession de la perle, les aventuriers n'ont qu'à la jeter dans le feu. A ce moment, une explosion retentissante éclatera et les ténèbres envahiront la pièce. Au même instant, un nuage de fumée jaillira du feu et s'assemblant, formera une arche. Une fois passés sous cette porte, les aventuriers découvrent un monde étrange, une sorte de steppe baignée d'une lueur rougeâtre. Un énorme soleil rouge emplit pratiquement tout l'horizon, éclairant par en dessous des vagues de nuages qui déferlent.
Deux cavaliers juchés sur d'étranges montures se dirigent vers les nouveaux venus. Ils ont l'apparence de chevaliers et leurs visages sont dissimulés par des heaumes.
« *Je sais ce que vous cherchez,* dit le premier d'une voix caverneuse, *et voici ma contribution à votre quête :*

La perle sombre lance l'appel et lie.
Et l'apparence de ce qui nourrit la Terre
Et fait croître la semence,
Permettra à celui qui nourrit
De briser le Lien. »

Sur ces paroles, le chevalier sort de sa besace une série d'objets qu'il étale à même le sol. Il y a là une magnifique hache sculptée (+3), un bâton d'ivoire, un morceau d'ardoise, une fiole transparente contenant du vinaigre blanc, un parchemin couvert de runes, une fleur séchée, un symbole sacré.
« *Choisissez un objet* » dit-il simplement.
Il faut choisir le vinaigre, car il a le pouvoir de dissoudre une perle et a l'apparence de ce qui nourrit la terre (l'eau). Une fois le choix effectué, le chevalier récupère ses objets et, désignant le soleil, s'en va dans la direction opposée.
Si les aventuriers l'attaquent, ils devront affronter deux Jann, montés chacun sur un Dragon Horse (voir MMII p.59 et p.77).
S'ils n'ont pas trouvé la solution, le MJ pourra leur accorder une seconde chance, à son choix.
Après quelques heures de marche, les aventuriers découvrent une vallée encaissée dépourvue de toute végétation. Au centre, pousse une sorte de plante dont les lianes (des sortes de tentacules) enserrent le corps d'une femme ressemblant étrangement à Tourre. Cette plante est indestructible, quels que soient les moyens employés, sauf si elle est arrosée de vinaigre. Dans ce cas, elle tombe en poussière, et le corps de Tourre prend l'apparence d'une boule de feu qui, tourbillonnant sur elle-même, s'en ira en direction du soleil. Une nouvelle porte apparaitra alors devant les aventuriers, leur permettant de regagner leur plan d'origine.

Retour chez les pirates

Les aventuriers réapparaissent au moment précis où ils ont emprunté le portail pour la première fois. A eux à présent de se débrouiller et de fuir avec discrétion ! En effet, maintenant que Tourre, libérée du sortilège, a disparu, les pirates risquent fort de réagir d'une manière violente...
La fuite est à la discrétion du meneur de jeu. Il est possible, par exemple, de dérober une embarcation et de quitter l'île à la faveur de la nuit...

Mais qui fait quoi ?

Lassé de ses échecs répétés, Trevellian, l'Empereur Démon, a décidé de faire appel à un héros du passé afin de lui confier le commandement de ses armées. Son choix s'est porté sur la célèbre pirate Tourre l'Eventreuse, dont les compétences en matière de navigation pourraient lui permettre de contrôler le lac, donc l'approvisionnement de Laelith. Ayant pris connaissance de l'existence du Puits des Ames, il s'en empara et, à l'aide de mages à son service, invoqua Tourre. Il la lia à lui par un enchantement dont la perle était la source et commença sa guerre. Et pendant ce temps l'esprit de Tourre, entre la vie et la mort, restait prisonnier dans une autre dimension, le Mange-Temps, attendant sa délivrance...

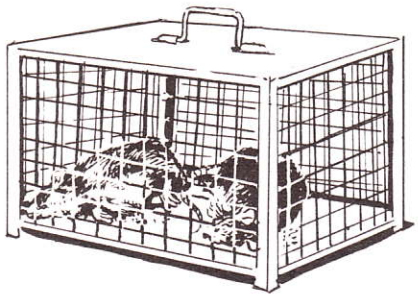
texte
Denis Beck
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Stéphane Truffert

Il a suffi qu'un homme fasse une erreur d'appréciation à Tokyo, pour qu'une sinistre menace plane sur le monde entier. Nos agents très spéciaux sauront-ils la déjouer ?...

UN SCENARIO pour JB 007 CASUS BELLI

Opération : Ryu

Ce court scénario prévu pour de 1 à 4 recrues est un véritable test d'intelligence et de compétence. Il est recommandé de le jouer plusieurs fois avec des groupes différents.



L'appel du bout du monde

M n'est pas particulièrement de bonne humeur ce matin. C'est à peine s'il adresse un regard aux personnages au moment où ils entrent dans son bureau. Après un laconique *« 'sseyez-vous »*, il entre immédiatement dans le vif du sujet : *« Tous mes double zéros sont en mission. Mes meilleurs agents sont soit en convalescence, soit occupés ailleurs. Il ne me reste que vous.* (Il détaille silencieusement les personnages avant de poursuivre dans un soupir) *Eeeeeenfin... puisque je n'ai pas le choix ! Je viens de recevoir un télégramme de notre correspondant à Tokyo. Son contenu, après décryptage, se résume en trois lettres : RYU. Je ne vous ferai pas l'injure de vous dire qu'un « ryu » est un antique dragon des légendes niponnes, car ce mot de code correspond à un appel à l'aide. Quelque chose ne tourne pas rond au pays du Soleil levant. Je veux que vous vous y rendiez immédiatement. Vous trouverez vos billets d'avion et tous les renseignements nécessaires dans les dossiers posés devant vous. »*

Dans ces fameux dossiers, les personnages trouvent une fiche signalétique accompagnée d'une photo leur permettant de faire un peu connaissance avec le « correspondant » du M.I.6 au Japon. Taïsho Yamaru est un homme d'une trentaine d'années, domicilié au 12, rue Natoda, 10ème étage, appartement 1024 à Tokyo. Diplômé de la faculté des sciences de Kyoto, il est parvenu à s'introduire dans plusieurs sociétés importantes en se faisant engager comme agent d'entretien : Nakahishi Electronique, Subaru Aérospatiale, Karyo Informatique, Laboratoires Kanimi et Tobira Chimie Industrielle. Ses états de service sont exemplaires et il est censé attendre les agents à leur arrivée à Hanéda, l'aéroport de Tokyo.

Si vous le désirez, vous pouvez autoriser vos agents à faire un tour par le Département Q, mais ce n'est pas indispensable pour cette mission.

Rendez-vous manqué

Lorsque les personnages débarquent du vol 356 de la Japan Airlines, il pleut sur Tokyo. L'aéroport baigne dans une luminosité grisâtre un peu déprimante. Une fois les formalités de douane réglées, les hommes du M.I.6 doivent se rendre à l'évidence : personne n'est venu les accueillir... Quoi qu'ils décident de faire (louer une voiture, trouver un hôtel, etc.), personne ne prend contact avec eux. Il ne leur reste donc plus qu'à se rendre à l'appartement de Taïsho Yamaru.

Note en ce qui concerne la langue : le Japon est largement « bilingue » (japonais/anglais). Pour simplifier les choses, considérez toujours que les personnages rencontrent des interlocuteurs qui parlent leur langue.

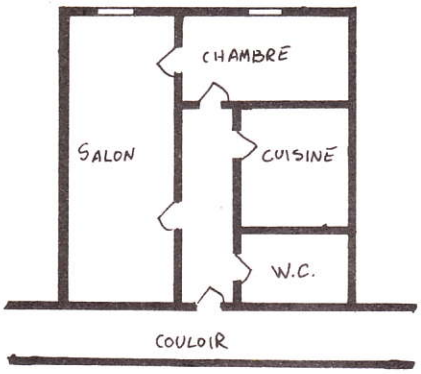
Les agents ont beau sonner à la porte de Yamaru, personne ne répond. La serrure, très classique, est facile à forcer (Crochetage facteur 5). Le minuscule deux-pièces au plancher couvert de tatamis (tapis) est sens dessus dessous.

Dans la cuisine, des boîtes de conserve ouvertes - dont une d'aliment pour chien - sont éparpillées sur le sol. Dans un coin, on peut trouver un sac-poubelle en plastique renfermant le cadavre d'un berger allemand égorgé qui baigne dans son sang.

Dans la chambre, le cadavre de Taïsho repose sur le lit. Il est vêtu d'un kimono noir. Ses yeux sont exorbités et ont encore un regard fou que la mort n'a pas eu le temps d'effacer. Sur le sol, on trouve deux bouteilles de saké vides, ainsi que des boîtes d'aspirine. Sur la table de nuit, il y a un petit calepin contenant des numéros de téléphone. Une de ses pages a été arrachée et porte un message griffonné en code d'urgence, plus ou moins cohérent. Une fois décrypté, il donne ceci : *« on me survyuie j sui suibis hodds rodem cien vulu mordr Docteur Toshira danjer »*. Parmi les numéros de téléphone du calepin, on peut noter ceux des amis de Taïsho (mais aucun ne l'a vu depuis au moins une semaine) et ceux des différentes entreprises dans lesquelles travaillait Taïsho.

Note : si les PJ touchent, sans gants, le chien ou le corps de Taïsho, ils sont immédiatement contaminés par le virus LAK4 qui a tué leur correspondant. Prenez-en note et reportez-vous à l'encadré « Le mystérieux LAK4 ». Si les personnages réussissent un jet de Perception (facteur 3), ou s'ils écartent les pans du kimono de Taïsho, ils constatent alors que son corps est couvert de plaques rouges...

Plusieurs options s'offrent maintenant aux agents du M.I.6.



APPARTEMENT DE TAISHO YAMARU

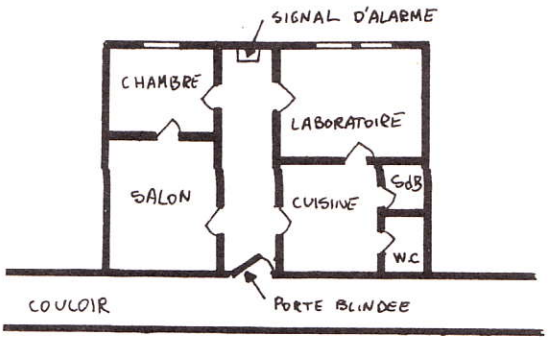
Ils peuvent essayer de retrouver le docteur Toshira en utilisant l'annuaire de Tokyo. Il y a 132 Toshira dans les environs, mais si - à force de persévérance - ils parviennent à téléphoner au « bon » Toshira, ils tombent sur un répondeur automatique. Une voix rauque et essoufflée dit : *« Ici le docteur Toshira. Ceci est un répondeur automatique. Quelle est votre réponse professeur Yobiru ? Si vous me refusez les 4 doses, je vous jure qu'un certain nain de ma connaissance me vengera de vous et de tous vos complices. Pas un ne survivra ! Pas un ! Ah ! Ah ! Ah !... »*. L'adresse de Toshira est dans l'annuaire ainsi que celle d'un certain « professeur Yobiru/Laboratoires Kanimi »...

Les personnages peuvent également deviner que Taïsho a été victime d'une maladie. Or le seul endroit où il a pu vraissemblablement l'attraper, c'est aux Laboratoires Kanimi qui sont spécialisés en pharmacie. S'ils veulent en savoir plus, ils doivent se rendre sur place.

L'appartement du docteur Toshira

Situé dans un immeuble de la banlieue aisée de Tokyo, cet appartement est défendu par une porte blindée difficile à ouvrir (Crochetage facteur 3). Il faudra en outre désamorcer un système d'alarme (détecteur de mouvement)





APPARTEMENT DU DR TOSHIRA

une fois entré, en réussissant un jet d'Electronique (facteur 5) ou en détruisant d'une balle son boîtier qui se trouve au fond du couloir d'entrée (5 mètres de distance). Si l'alarme se déclenche, les agents doivent alors s'occuper du gardien de l'immeuble, un petit homme nerveux qui pratique le karaté (FOR 14, DEX 12, VOL 10, PER 9, INT 6, classe de dégâts C, Combat au corps-à-corps 22).

L'appartement de Toshira est vaste et meublé à l'ancienne. Les pièces sont séparées par des cloisons en papier.

— La chambre. La décoration est assurée par 2 tenues de kendo, 2 kimonos de karaté et 2 katanas. Un jet réussi en Perception (facteur 4) permet de constater qu'il manque deux wakisashis (petits sabres).

— La cuisine. Dans la poubelle, on trouve des emballages ayant contenu des piles électriques, une horloge électronique avec alarme, un fer à souder, une électro-aimant jouet, divers composants électroniques. Tout au fond, sous plusieurs couches d'ordures nauséabondes et sans intérêt, on découvre deux seringues hypodermiques et deux fioles vides portant l'inscription ID 25871 (traduction : « Interféron Delta ID 25871).

— Le laboratoire. Aménagé à côté de la chambre, ce laboratoire est dans un désordre indescriptible. Dans des cages, gisent 25 cadavres de rats (contagieux !), dont certains se sont entre-déchirés avant de succomber. Parmi le capharnaüm (pipettes, microscopes, hotte de manipulation étanche, produits divers) on peut remarquer (Perception facteur 3) 10 tubes à essai contenant des solutions dont la couleur verte va croissant. Ils portent tous l'inscription « AK4 + Cl ».

Note : Toshira ayant l'intention de contaminer une usine de retraitement des eaux avec le virus LAK4, il a procédé à des expériences afin de mesurer la résistance du produit au taux de chlorage de l'eau. Un jet réussi en Science (FD 5) permet de déduire que le produit « LAK4 » ne résiste pas très bien au chlore.

— La pièce principale. Tout paraît rangé et sans intérêt. Sur une table basse, un grand cendrier déborde de cendres. Si on examine ces dernières (Perception facteur 4), on peut « deviner » que les papiers qui ont été brûlés étaient à en-tête des Laboratoires Kanimi. Sur les murs, diverses photos représentent le docteur Toshira en compagnie de sa femme, en train de faire du kendo, de piloter une Lotus Esprit au cours d'un rallye ou simplement assis à la table, chez eux. En comparant cette dernière photo avec la réalité, on constate qu'un objet mis en évidence pour la prise de vue, manque sur la table : c'est un nain jaune monté sur ressort qui jaillit d'une boîte... Dans un tiroir, sont rangées des factures de location d'un garage privé (le garage Oshida), pas très éloigné de l'appartement, dans lequel est garée la voiture de rallye des Toshira. Enfin, à moins que les agents ne s'y soient pas intéressés avant, le répondeur automatique interrogeable à distance installé à côté du téléphone, se déclenche quand ils quittent l'appartement : *« Allo, ici Yobiru. Revenez à plus de raison. Nous ne pouvons accepter vos menaces insensées. Rendez-nous les doses et nous révi-serons notre sanction à votre égard. J'attends votre réponse... ».*

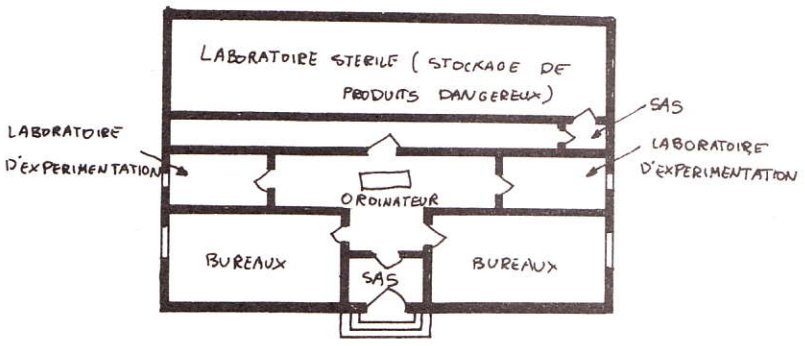
Les Laboratoires Kanimi

Le professeur Yobiru, directeur des Laboratoires Kanimi, refuse de rencontrer des étrangers. S'ils déclarent qu'ils sont contaminés, Yobiru les fait suivre par son secrétaire (un petit barbichu absolument incapable de se battre). Il craint tellement un scandale, qu'il contacte aussitôt son cousin Yoshi qui appartient à une confrérie de yakuzas (maffia locale). Il lui explique son problème et lui demande de faire éliminer - avec beaucoup de précautions - les étrangers, puis de faire brûler leurs cadavres afin d'éviter toute contagion du LAK4. Dès lors, chaque fois que les agents sortiront dans la rue, ils auront 20 % de chances de se faire agresser par 1D6 yakuzas armés de couteaux (tirez leurs caractéristiques sur la « Table des Civils » de la page 103 des règles).

Tout ce que peuvent apprendre les personnages en se rendant ouvertement aux Laboratoires Kanimi, c'est que Toshira y travaillait bien, au département virologie, mais qu'il a été renvoyé pour « faute grave » il y a quelques jours.

Pour en savoir plus, il va falloir maintenant s'introduire discrètement dans les locaux des Laboratoires Kanimi.





LE LABORATOIRE DE VIROLOGIE

0 3 6m

Incursion nocturne

Il faut attendre la nuit pour espérer entrer sans se faire remarquer. Les bâtiments sont protégés par une enceinte électrifiée de 3 mètres de haut derrière laquelle patrouillent des groupes de deux sentinelles armées de matraques (utiliser les caractéristiques du gardien de l'immeuble de Toshira).

Le département de virologie a été installé à l'écart. C'est une petite construction basse en briques rouges, aux fenêtres en verre anti-balles (incassable). Sa porte blindée doit être forcée (Crochetage facteur 3) et donne accès à un « sas de sécurité » fermé électroniquement (pour l'ouvrir, jet d'Electronique facteur 4). Un équipement de sécurité très perfectionné a été installé au niveau du sas, il s'agit d'un microscopique objectif de caméra à infrarouges camouflé dans l'angle du mur et du plafond. Cet appareil photographie tous ceux qui entrent (ce qui permettra à la police d'avoir le signalement des intrus, s'ils agissent à visages découverts !).

Le laboratoire est entièrement plongé dans l'obscurité. En le fouillant, les personnages peuvent trouver l'adresse de l'appartement de Toshira et un tableau des effectifs sur lequel le nom du docteur a été rayé. Apparemment, Toshira travaillait sur divers vaccins dont les noms sont : SIA2, ODS17, VAP3 et... LAK4 (ce code est entouré en rouge !).

En interrogeant l'ordinateur du laboratoire (Electronique facteur 3), les agents peuvent obtenir un rapport sur le LAK4 :

« LAK4
Vaccin antiviral expérimental pour entérovirus du type Coxsackie.
Responsable de l'expérimentation et du rapport : Dr Toshira.
Le LAK4 s'est révélé, après test, développer un virus mutant particulièrement redoutable.
Tolérance du vaccin : 5 % de souris vivantes au 5ème jour.

Phases d'évolution après contamination :

1) Invasion, pas de symptômes, pas de contamination. Durée : 24h.
2) Fièvre (chez sujet humain : + maux de tête intenses, fatigue, sueurs contaminantes). Durée : 24h.
3) Fièvre, agressivité exacerbée, fatigue. Durée : 24h.
4) Paralysies régressives, éruptions cutanées sur le corps (chez sujet humain, agressivité + +, syndrômes paranoïdes, contacts avec peau contaminants). Durée : +/- 24h.
5) Décès 24 heures plus tard. Les rats se sont entretués ou sont morts de méningite.

Conclusion : vaccin inefficace obtenu à partir d'une souche banale de Coxsackie par manipulation génétique. Obtention d'un virus mutant très dangereux. Transmettre dossier et échantillons au département de génétique du professeur Yobiru. »

Quand ils ressortent du laboratoire, les agents sont accueillis par un « comité de réception ». Une voiture de patrouille de la police (Toyota Celica GT-S) est garée devant l'enceinte et deux agents mettent en joue les « cambrioleurs ». Ils sont armés de fusils à balles en caoutchouc (soyons gentils, si les personnages sont atteints par une balle en caoutchouc, il leur faut réussir un jet de Volonté facteur 3 pour ne pas sombrer dans l'inconscience).
Note. Dès l'instant où ils se sont introduits dans le laboratoire de virologie, les personnages sont recherchés par la police. Chaque fois que les agents sortent dans la rue, ils ont 20 % de chances (cumulatives avec celles de rencontrer des yakuzas !) de se faire interpeller par 1D6 policiers (tirez leurs caractéristiques sur la Table des Gardes, page 101 des règles).

Le mystérieux LAK4

En cours d'aventure, nos héros risquent de contracter une terrible maladie née d'un vaccin raté : le LAK4. Pour mémoire, signalons que cette maladie existe vraiment, mais qu'elle est heureusement bien moins virulente que celle décrite dans cette aventure. Le virus du LAK4 se transmet par contact physique avec une personne contaminée depuis plus de 24 heures ou avec un objet touché par une personne contaminée (le virus ne survit cependant pas plus de 10 minutes sur un objet).
Si un personnage est contaminé, voici les stades d'évolution de la maladie :
— Premier jour : la maladie incube, aucun signe extérieur n'est visible.
— Deuxième jour : Force et Volonté réduites de 2 points. Sensation de fatigue.
— Troisième jour : agressivité (en cas de conflit, il faut réussir un jet de Volonté facteur 7 pour ne pas devenir fou de rage !).
— Quatrième jour : agressivité exacerbée (jet de Volonté facteur 5, sans tenir compte du niveau de blessure). Le personnage est considéré comme ayant une « blessure moyenne ».
— Cinquième jour : agressivité (jet de Volonté facteur 3). Le personnage a une « blessure grave ». Paranoïa (décrivez à la victime des adversaires qui n'existent pas, essayez de la monter contre ses partenaires, etc.).
— Soir du cinquième jour : 5 % de chances de guérir spontanément, sinon décès.
Une injection d'une dose d'interféron delta bloque la maladie pendant 1D6 jours. Deux doses guérissent un malade. La dépense d'un point d'héroïsme bloque le développement de la maladie pendant une journée. La dépense de TOUS les points d'héroïsme (s'il y en a au moins 2) permet de guérir.

Le repaire du fou

Toshira et sa femme, Katzuni, vivent dans leur Lotus de rallye (décorée de « stickers » et de numéros) garée au fond du troisième sous-sol du garage Oshida. Katzuni est épuisée et se contente de somnoler en gémissant de temps à autres ; elle est mourante... Le docteur, lui, est plus paranoïaque que jamais. Armé d'un wakisashi, il scrute en permanence l'obscurité du parking. Il est très difficile à surprendre. En cas de mouvement suspect, il met immédiatement le contact, démarre en trombe et fonce en direction d'une sortie secondaire du garage dont il force la barrière de sécurité. Si une poursuite s'engage avec les personnages, arrangez-vous pour que ces derniers n'aient vraiment pas la partie facile, qu'ils rencontrent un maximum d'obstacles : passants en travers du chemin (FD -2), camion à éviter (FD -2), barrage de police (FD -3), etc. Toshira devrait avoir toutes les chances de s'échapper. Si les joueurs parviennent néanmoins à le rejoindre, tant mieux pour eux !

Une aiguille dans une botte de foin

Retrouver Toshira dans Tokyo est une tâche quasi-impossible... et pourtant ! Si vos personnages se désolent et se laissent mourir sans rien faire, tant pis. Contaminée par le virus mutant, l'humanité va connaître des heures difficiles, mais elle en a vue d'autres.
Par contre, s'ils sont déterminés à retrouver coûte que coûte le docteur, plusieurs facteurs jouent en leur faveur. Toshira n'est pas en très bonne condition physique et craint pour la vie de sa femme. Il n'a plus qu'un seul espoir, obtenir 4 doses d'interféron à temps. Pour réduire un éventuel délai, il est donc allé se garer dans une rue située non loin des Laboratoires Kanimi. En outre, il pilote une Lotus Esprit très voyante !
Poussez les personnages à trouver une solution « originale » pour rechercher le docteur. Ils peuvent ainsi se rendre dans une station de radio et demander que l'on signale une Lotus Esprit rouge qui aurait été volée (avec un peu de persuasion, tout est possible). Ils peuvent aussi louer ou « emprunter » un hélicoptère à un aéro-club de la capitale japonaise. Bien sûr, ils risquent d'avoir des problèmes avec la surveillance aérienne, mais quoi de plus excitant qu'une course-poursuite entre hélicoptères ?
Quoi qu'il en soit - et même s'ils se contentent de patrouiller en voiture - les agents retrouvent Toshira. En les voyant approcher, le docteur essayera de s'enfuir à pied (il est hors d'état de conduire). Mais le coeur n'y est plus : sa femme est morte.
Note. Faites durer le suspense aussi longtemps que vous le pouvez, avant de permettre à vos agents de mettre la main sur le dément. Ils sont là pour « en baver »...

Le nain fatal

En « cuisinant » un peu Toshira (Interrogation facteur 3), les agents pourront lui faire dire : *« Deux doses interféron... par personne... Okyuny... dans une heure tout sera fini... »*. Ce qui signifie que dans une heure, la « machine infernale » imaginée par le docteur déversera le virus mortel dans l'eau d'un bassin de l'usine de retraitement d'Okyuny, située à l'autre bout de la ville. Les personnages n'ont pas de temps à perdre.

Lâchez la meute (policiers, yakuzas) à leurs trousses pendant le voyage qui les conduit jusqu'à l'usine d'Okyuny. Ils doivent y arriver en état de stress intense, après avoir semé leurs poursuivants ! L'usine est un complexe gigantesque et la fouiller de fond en comble risque de prendre trop de temps. Si les personnages ont de la chance, ils se souviennent peut-être (jet d'Intelligence) que le virus ne supporte pas très bien le chlore (comme l'a démontré l'expérience de Toshira dans son laboratoire personnel). Ils doivent donc en fait chercher le bassin le moins chloré (un employé peut les renseigner). Il y en a UN : un petit bassin alimenté par une source naturelle d'eau pure qui donne directement sur les canalisations publiques. En fouillant autour du bassin (Perception facteur 3), les agents trouvent enfin une petite boîte ressemblant exactement à la boîte du « nain-à-ressort » qu'ils ont aperçu sur la photo chez Toshira. A ce moment précis, demandez-leur ce qu'ils font « en temps réel ». Ils ont dix secondes pour répondre. Deux cas de figures peuvent se présenter :
a) Un agent dit : *« Je fonce et je m'empare de la boîte en essayant de l'empêcher de s'ouvrir »*. Bravo ! C'est ce qu'il faut faire ! L'aventure est « presque » terminée.
b) Les personnages hésitent plus de dix secondes ou n'agissent pas correctement ? La boîte s'ouvre sous l'effet de la minuterie installée par Toshira et le nain jaillit, propulsant dans les airs une éprouvette pleine de bouillon de culture en direction du bassin. On peut essayer de la récupérer au vol en réussissant un jet de Dextérité (facteur 3). Si l'éprouvette tombe à l'eau, les personnages ont encore cinq secondes pour plonger et la récupérer avant que son bouchon en papier-soie ne se dissolve. Mais attention ! S'ils sont contaminés, ils contaminent alors le bassin comme l'aurait fait l'éprouvette ! Espérons qu'ils penseront à fermer immédiatement les vannes d'écoulement du bassin, sinon, tout est perdu !

Epilogue

Si, en fin d'aventure, Tokyo est contaminée, il est encore possible de prévenir la protection civile. Les Japonais sont très disciplinés et l'épidémie peut être circonscrite, non sans occasionner plusieurs millions de morts. Si les agents se désintéressent du problème, alors c'est le monde entier qui est en péril ! 95 % de la population du globe sont alors condamnés à plus ou moins brève échéance !
Les Laboratoires Kanimi ont encore 8 doses d'interféron delta : de quoi guérir 4 personnes. Mais chaque dose vaut 2.000.000 de Yens, soit environ 20.000 dollars. Il faudra négocier âprement avec Yobiru (pourquoi pas un petit chantage ?) pour qu'il accepte de donner ces doses aux agents du M.I.6. Il pourra en profiter pour « blanchir » les personnages auprès des forces de police et des yakuzas.





Comment jouer cette aventure ?

Ce scénario est un test de compétence. Il doit vous permettre de juger les capacités de vos joueurs. En le faisant jouer, rappelez-vous toujours que les dés ne doivent PAS être maîtres du destin des personnages. Cela revient à dire que si les joueurs prennent les décisions qui s'imposent, il vous faudra peut-être de temps à autre donner un « coup de pouce » aux jets de dés... sans le dire, évidemment. Vous devez également poussez les joueurs dans leurs derniers retranchements. Ils doivent se retrouver pris dans un engrenage infernal : contaminés, ils lutteront pour sauver Tokyo et le monde, tout en étant poursuivis par la police et des gangsters dans un pays étranger. Peut-on imaginer pire situation ?

Nous avons conçu un petit système de notation pour vous permettre d'apprécier les performances des personnages. Au départ, ils ont un total de 20 points. Au fur et à mesure des « erreurs » qu'ils commettront, vous leur retirerez des points. Vous trouverez ci-dessous un « barème » indiquant combien ils en perdront selon les maladresses commises dans chaque « épisode » de l'aventure. Avant de commencer la partie, prenez une feuille et notez le nom de chaque agent. En cours de jeu, notez les points perdus par chacun. Il arrive souvent que certaines erreurs n'incombent pas à un seul personnage, mais au groupe tout entier. Dans ce cas, n'hésitez pas à pénaliser tout le monde. Attention : vos agents peuvent également « gagner » des points, mais en aucun cas dépasser le quota de départ.

Ferments d'apocalypse

Mais que s'est-il passé avant que les personnages n'entrent en scène ?

Jour 1 : *Toshira se pique légèrement en inocculant le vaccin LAK4 à un rat. Il ne prend aucune précaution particulière, car il croit que ce n'est qu'un vaccin inactivé et donc inoffensif. Il est contaminé par un virus mutant...*

Jour 2 : *Il est victime de violents maux de tête et d'une forte poussée de fièvre vers midi. Il constate que les rats contaminés présentent les mêmes symptômes. Il pense à une réaction passagère d'intolérance et ne s'inquiète pas.*

Jour 3 : *Toshira passe une nuit agitée et transpire abondamment. Il constate que son état empire, celui des rats aussi. Agressif, il renvoie ses collaborateurs pour travailler seul sur ce cas préoccupant. Il demande un échantillon d'un nouvel interféron OUdeltaOU pour voir s'il bloque le virus sur un rat. Ce même jour, Taïsho Yamaru remarque ce manège insolite et tente de se renseigner sur une « possible découverte ». Le docteur le découvre dans son bureau et le contamine, en le corrigeant avec quelques passes de karaté.*

Jour 4 : *Toshira passe une fois encore une très mauvaise nuit. Il tente de rassurer son épouse, mais redoute de l'avoir contaminée. Sous l'action du virus, il devient de plus en plus paranoïaque. L'interféron a guéri le rat, tandis que ses congénères commencent à s'entretuer. Il malmène ses collaborateurs et décide, en constatant des paralysies se développer chez lui,de dérober une dose d'interféron et de se l'injecter. En rentrant chez lui, il découvre sa femme en proie à la maladie.*

Jour 5 : *Son état s'améliore alors que celui de sa femme empire. Il décide donc de voler une nouvelle dose pour elle. Les rats sont presque tous morts, sauf celui traité à l'interféron. Toshira se montre toujours agressif et paranoïaque. La disparition de deux doses de delta est remarquée. Le professeur Yobiru en est informé et mène son enquête.*

Jour 6 : *L'état de Toshira et de sa femme se stabilise. Il continue à travailler comme si de rien n'était. Son comportement est toujours anormal et Yobiru commence à avoir des soupçons.*

Son état de santé se dégradant rapidement, Taïsho Yamaru décide d'alerter le M.I.6. Il s'enferme chez lui, car il se croit menacé. Son chien, contaminé par lui, devient dangereux et il l'élimine.

Jour 7 : *Toshira découvre avec horreur que la maladie reprend chez le rat : la dose injectée était insuffisante ! Il décide de voler d'autres doses d'interféron. Mais cette fois Yobiru est aux aguets et le prend sur le fait. Il le renvoie sur le champ. Paranoïaque et agressif, Toshira n'envisage même pas d'expliquer son cas. Il veut à tout prix qu'on lui donne les doses nécessaires et son esprit malade échafaude un plan monstrueux : si on n'accède pas à ses exigences, il contaminera tout Tokyo ! Dans la nuit, il extrait le virus d'un échantillon de son sang et teste sa résistance au chlorage de l'eau courante. Il a en effet l'intention de contaminer une usine de retraitement des eaux.*

Jour 8 : *les négociations entre Toshira et Yobiru s'enveniment. Le docteur lance un ultimatum, car il sent que la maladie reprend. A partir d'un jouet d'enfant (un nain sauteur) il fabrique une machine infernale qu'il va placer près d'un bassin d'épuration d'eau de la station de retraitement Okyuny. Il exige une réponse par téléphone avant deux jours, sinon Tokyo sera anéantie... et le monde avec ! Pensant que la police risque de venir à son domicile, il se réfugie avec sa femme dans sa voiture de rallye pour échapper aux recherches...*

BAREME DE NOTATION

Pour toute l'aventure :
— Par personne tuée : -10 points.
— Par personne « innocente » blessée : -5.
— Par personne étrangère contaminée par le virus : -20.
— Par personne contaminée guérie ou éliminée : +10.
— Pour chaque acte « héroïque » justifié : +10.
— Pour chaque acte de violence injustifié : -3.
— Pour la mise à sac d'un lieu : -2.
— Ne pas porter de gants alors qu'on se sait contaminé : -20.
— Tuer un policier : -15.
— Tenter de tuer Toshira : -30.
— Laisser Tokyo être contaminée : -1000.
— Laisser l'épidémie gagner le monde entier : - l'infini (c'est la fin du monde !).

Dans l'appartement de Taïsho :
— Ne pas porter de gants : —5.
— Négliger de tout examiner en détail : —5.
— Ne pas deviner qu'il peut s'agir d'une maladie contagieuse : —1.
— Ne rien faire pour empêcher la propagation de la maladie : —10.

Dans l'appartement de Toshira :
— Ne pas penser à l'existence d'un système d'alarme : —2 points.
— Ne pas TOUT fouiller : —10.
— Ne pas porter de gants : —10.
— Toucher les rats morts : —10.

Pendant la visite du département de virologie :
— Agir à visage découvert : —10.
— Tuer un gardien : —15.
— Ne pas penser à interroger l'ordinateur : —10.

Dans le garage Oshida :
— Penser à bloquer ou à surveiller les issues : +10.
— Mettre la vie de Toshira en danger : —15.

Pendant la recherche de la voiture de Toshira :
— Penser à une solution originale : +20.
— Perdre du temps ou céder au découragement : —20.

Dans l'usine de retraitement :
— Penser immédiatement à s'emparer de la boîte et à bloquer son couvercle : +30.
— Penser à rattraper l'éprouvette au vol : +20.
— Penser à récupérer immédiatement l'éprouvette dans l'eau : +10 points.
— Contaminer l'eau du bassin : —50.
— Ne pas penser à fermer les vannes d'écoulement du bassin s'il est contaminé : —1000 !
— Ne pas penser à informer la police de la contamination du bassin : — l'infini (c'est la fin du monde !).

Résultats en fin de partie

+ de 15 points = Heureux de savoir que vous pratiquez un jeu de rôle, Mr Bond !
De 0 à 14 points = Bravo ! Il vous arrive de commettre des erreurs, mais avec de l'entraînement, vous ferez un excellent agent.
De —100 à —1 point = Vous avez encore des progrès à faire, mais ne vous inquiétez pas, tout le monde a OUses mauvais joursOU.
De —500 à —101 points = Vous savez, le M.I.6 a aussi besoin de gratte-papiers...
Au delà = Et les dominos, vous connaissez ?

scénario
Jean-Pierre Demange
développement
Jean Balczesak
illustration
Philippe Gauckler
plan
Stéphane Truffert

La « Lune Pourpre » n'est-elle qu'un joyau comme les autres ? Pourquoi le Chaos s'intéresse-t-il à elle ?

UN SCENARIO pour Rune Quest — CASUS BELLI

L'ombre du chaos



Le village d'Arymal

Depuis leur dernière expédition, les aventuriers ont beaucoup voyagé. Après maintes pérégrinations, ils arrivent aux abords des Terres Sauvages et découvrent au détour d'une colline une riante petite vallée qui abrite le village d'Arymal, où ils peuvent se ravitailler et se reposer un peu. Cette petite agglomération aux maisons à colombage abrite en temps normal 200 âmes mais elle connaît actuellement une certaine animation à l'approche des célébrations du solstice d'été.

Quant arrivent les personnages, des bateleurs (un montreur d'ours, un cracheur de feu/avaleur de sabres, des acrobates, etc.) sont en train de se produire sur la place publique. La plupart des habitants assistent à la représentation, tandis que des coupe-bourses - les associés des « artistes » - s'activent...

En se promenant dans le village on peut rencontrer quelques marchands ambulants : un aiguiseur de couteaux (« *Comment seigneur ! Vous voulez vraiment que je passe votre flamberge à la meule !* »), un maître drapier et le Docteur Kernal, un spécialiste en « potions magiques », qui prétend guérir tous les maux en échange de quelques pièces.

L'auberge d'Arymal, « Au boc du géant », est un établissement confortable, réputé pour la contenance exceptionnelle de ses choppes à bière. La fille de l'aubergiste, Lana, une charmante petite blonde au sourire mutin constellé de taches de rousseur (APP : 16) est toute prête à se lier d'amitié avec les nouveaux venus. Parmi les clients de l'hostellerie, les aventuriers feront vite connaissance avec Tirbold le Voyageur, un barbu jovial qui prétend être un sage de Lhankor Mhy...

Note. Faites « jouer » l'arrivée au village. Laissez les aventuriers découvrir eux-mêmes quelques personnages intéressants. Peut-être parviendront-ils à déjouer les manoeuvres des pickpockets, ce qui leur vaudra la reconnaissance des habitants d'Arymal.

Au coin du feu, autour de quelques bocs, alors que le ventre est suffisamment repus pour que l'oreille soit attentive, les clients de l'auberge se laissent aller à raconter quelques histoires (évidemment, tout le monde voudra entendre le récit des souvenirs des aventuriers !). Parmi les innombrables anecdotes qui seront évoquées, deux ont de l'importance pour la suite de l'aventure :

Lansar, un vieux coureur des bois amateur de bière et de jolies filles, prend à un moment la parole d'un air grave : « *Au temps jadis, la région était aussi belle qu'aujourd'hui et ses prairies aussi verdoyantes. C'est alors que vinrent des jours sombres... Des serviteurs du Chaos établirent un temple dans les collines, répandirent la terreur et le sang. De nombreux héros durent s'allier pour défaire la puissance du temple et beaucoup périrent au cours des combats. Mais ce ne fut qu'à ce prix que notre région retrouva son calme. Sachez mes jeunes amis qu'il faut parfois donner beaucoup pour sauver ce que l'on trouve banal, tant qu'on le croit acquis... N'oubliez pas cet exemple, ou craignez que le souvenir du temple ne revienne vous hanter...* »

Tirbold parle : « *A la création des temps, les dieux ne s'entendaient pas. La Loi s'opposait au Chaos. Mais les deux forces finirent par s'allier pour aboutir à la formation de notre monde tel que nous le connaissons. Aucun des belligérants n'aurait pu à lui seul arriver à un aussi bon résultat. Ainsi est le monde et c'est un certain Tirluïn le Brave, serviteur de la Pourpre Déesse, qui contribua à réunir les 2 principes. Il fut si vaillant en son temps et gagna tant de batailles que l'on dit que la déesse elle-même lui offrit en gage de son affection la Lune Pourpre, un joyau apparemment banal, mais néanmoins d'une harmonie sans pareille. La légende dit également que le héros fut inhumé dans le Mausolée de la Lune, et que le bijou repose encore contre son sein, attendant de réapparaître à la lumière d'un jour nouveau...* »

La vérité

Tirbold est en fait un serviteur du Chaos, initié au culte de Malia. Il compte activer certaines propriétés du médaillon de la Lune Pourpre - par le biais de sacrifices humains perpétrés au vieux temple dont a parlé Lansar - afin d'invoquer et d'asservir des esprits du Chaos des temps anciens. Une armée de cadavres se lèvera alors de l'antique champ de bataille et lui permettra de se tailler un royaume de terreur.

En racontant son histoire, il espère intéresser les aventuriers et leur proposera de les embaucher pour récupérer le bijou de Tirluïn.

Il se présente comme étant un sage de Lhankor Mhy, spécialiste en archéologie, qui a axé ses recherches sur le thème du médaillon de la Lune Pourpre et de son possesseur Tirluïn le Brave. Ce serait le couronnement de sa carrière s'il pouvait produire à l'appui de ses thèses un plan du Mausolée de la Lune ainsi que le médaillon lui-même. Il se dit prêt à payer largement (500L) ceux qui l'accompagneront au coeur des Terres Sauvages à la recherche du médaillon perdu. Voici les renseignements dont il dispose (il a vraiment étudié le problème...) :

a) Le médaillon serait un symbole unissant la Loi et le Chaos, procurant l'harmonie à celui qui le porte.

b) Le Mausolée se trouverait au nord du lac Tirbad sur la colline d'Erech Ladan, dont un des flancs est une falaise. Il faut chercher sur cette paroi rocheuse une porte qui n'est visible qu'à la pleine lune.

c) Certains parchemins parlent d'un piège spécial installé dans le couloir d'entrée du mausolée et qui risque de faire ébouler celui-ci si on n'emprunte pas un chemin précis. Il faut aussi prendre garde à ne pas déranger les nombreux défunts qu'abrite le mausolée.

Voyage dans les Terres Sauvages (3 jours)

Les aventuriers partent au matin en compagnie de Tirbold. Selon celui-ci, il est préférable de ne pas prendre de montures, certains chemins risquant de s'avérer trop difficiles pour elles. Voici quelques péripéties qui peuvent survenir au moment que vous jugerez propice :

Ce scénario qui a pour cadre les Terres Sauvages, une région quasi-inhabitée située à la frontière de Sartar, est destiné à un petit groupe de personnages moyennement expérimentés.

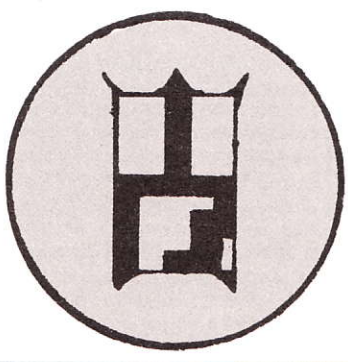
1) Apparition d'une cohorte de spectres (inoffensifs), derniers témoins d'une guerre finie depuis des lustres.
2) Rencontres avec diverses bêtes sauvages (loups, puma). Elles ne se montreront dangereuses que si on les dérange.
3) Au cours de la traversée d'une rivière à gué, un tronc d'arbre porté par le courant fait son apparition.
4) Rencontre avec une vieille femme qui vit en ermite dans une hutte grossière. Quand le groupe arrive, un Broo sort de la hutte. Les armes parleront-elles avant les hommes ? La vieille est en fait une prêtresse de Challana Arroy qui a recueilli le Broo alors qu'il était blessé, il lui fut tellement reconnaissant qu'il ne l'a plus quittée depuis.
5) Les aventuriers découvrent un soir une caverne accueillante. S'ils décident d'y passer la nuit, le maître des lieux (un ours !) risque de ne pas se montrer très amical quand il reviendra quelques heures plus tard...
6) Un colporteur roublard rencontré en plein coeur d'une forêt essaye de vendre aux aventuriers divers équipements dépareillés. En cas de refus, il tente de leur faire boire du vin drogué afin de pouvoir leur dérober leurs biens.
7) Escalade d'une falaise.
8) Les aventuriers longent un canyon au fond duquel coule un torrent rapide, ils trouvent finalement un pont de lianes permettant de le traverser : c'est le site qu'ont choisi des Trollinets pour tendre une embuscade... Ils ont piégé le pont. Leur chef, qui se fait appeler « l'ingénieur », a installé un système permettant de délier rapidement les montants latéraux du pont, ne laissant qu'une corde pour seul appui (jet sous 3 x DEX puis 4 x FOR pour se rattraper, sinon *Saut* pour mieux se recevoir). Un filet a été installé en aval pour récupérer les « prises » (corps... et poissons). Le shaman du groupe peut utiliser ses sorts (*Harmonie* pour provoquer des chutes, etc.). Sa corneille est un esprit lié et l'informe de l'arrivée d'éventuels « clients ». Voir sur le schéma l'emplacement des Trollinets.
Note. Le repaire de ces brigands est dissimulé dans les bois à une centaine de mètres du pont. Il contient quelques maigres richesses (à l'appréciation du MJ) ainsi qu'une bonne quantité de provisions.

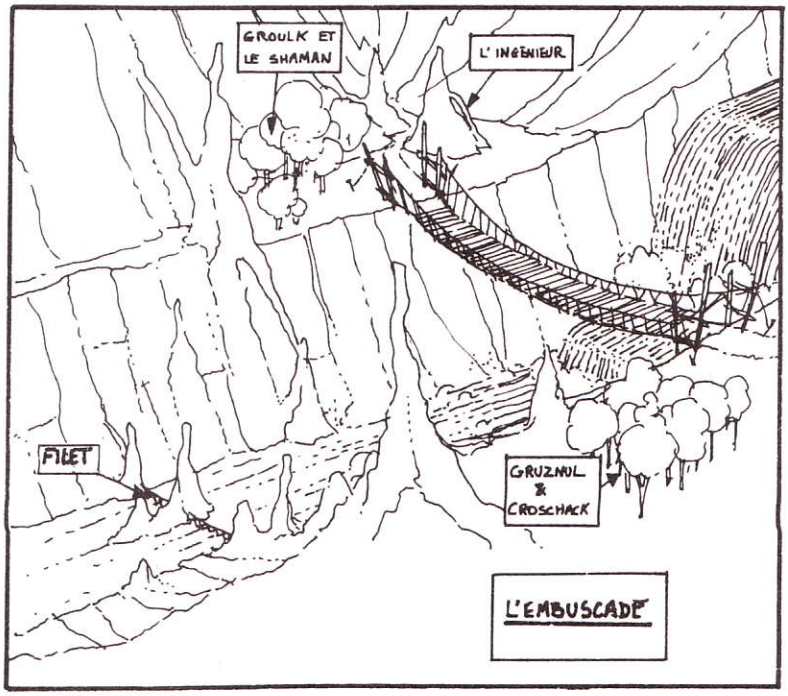
Le Mausolée de la Lune Pourpre

En fin de soirée du 3ème jour, les aventuriers arrivent en vue de la colline d'Erech Ladan.
Se reporter au plan.
1) Arrivés au pied de la falaise, les aventuriers doivent attendre que la Lune Pourpre soit pleine (vers 10 heures), avant de se mettre à chercher. Il faut un jet réussi avec un malus de 20 % pour remarquer une porte grossièrement taillée dans le roc. Si quelqu'un touche son centre, une inscription écarlate apparaît :

« *En sifflant je vole*
Des nuages le maître
Des messages je porte
Les arbres me saluent »

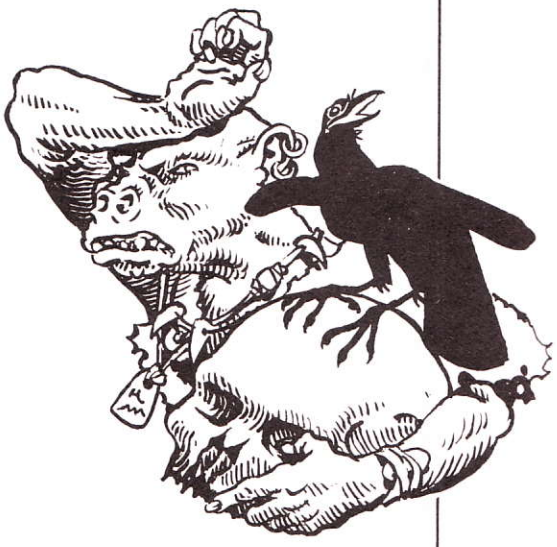
Le message est accompagné d'une « rune » qui représente le chemin à suivre pour passer le couloir (voir dessin).





2) La solution de l'énigme est le *vent*. Si quelqu'un trouve cette réponse, un fort vent se lève, soufflant en rafale contre la falaise, et une bourrasque plus forte que les autres fait s'entrouvrir la porte, révélant alors un sombre couloir rempli d'une brume rouge sang. (Seul le vent magique peut ouvrir la porte). A 3 mètres de l'entrée, le sol régulier jusque là fait place à des dalles visqueuses aux contours irréguliers. La brume rouge, en épargnant cette zone, semble ainsi la mettre en évidence. Il ne faut emprunter que les dalles correspondant au chemin dessiné par la rune dont il a été question plus haut, sinon le piège se déclenche : seuls quelques blocs tomberont, mais ils peuvent faire des dégâts (10 pierres, 50 % : 1D4+1/3 blocs, 40 % : 1D8+2).
3) Une ancienne salle d'armes comportant encore quelques rateliers garnis de vieilles armes oxydées (cimeterres, lances courtes au manche cassant). Accroché au mur, on peut également trouver un bouclier moyen frappé aux armes de la Lune Rouge. Il est magique, absorbe 2 points supplémentaires et donne +5 % en Parade.
4) Les vestiges d'une salle de préparation. Quelques robes et parures d'officiants sont accrochées à des patères, elles tombent en poussière dès qu'on les touche.
5) Temple de la Déesse Pourpre : une salle ronde qui semble mieux conservée qu'ailleurs (le brouillard rouge y est aussi plus dense). Les fresques peintes sur les murs représentent des scènes de combat lors des premières conquêtes de l'Empire Lunar, Tirbold semble y prêter grand intérêt et prend quelques notes... Cette salle ne semble comporter aucune issue, mais l'autel monumental installé sur l'estrade comporte une cavité rouge. Le mur derrière l'autel dissimule quant à lui un compartiment secret contenant un ciboire rempli de vif-argent (mercure). Si on fait couler ce métal liquide dans la cavité de l'autel, son poids actionnera un mécanisme qui fait pivoter l'autel, révélant l'entrée d'un escalier en colimaçon.
6) L'escalier s'enfonce et la brume pourpre rend la descente assez difficile. Il débouche sur un vestibule donnant sur une double porte de cuivre aux reflets rougeâtres. Une inscription en caractères runiques est gravée sur cette porte et les caractères de ce texte semblent briller de plus en plus au fur et à mesure qu'on les lit :

« *Sombres sont parfois les chemins de sa découverte*
Noirs sont les desseins de ceux qui la travestissent
Elle brille cependant d'un éclat qu'on ne peut nier



Et peut aveugler ceux qui ne la connaissent point »

La réponse à cette énigme est la *vérité*, et le texte devient vite d'une telle luminosité, qu'il risque effectivement d'aveugler les aventuriers (1D6 tours) si quelqu'un ne prononce pas la réponse assez vite ! Comptez 30 secondes montre en main ; fermer les yeux ne suffit pas à se protéger, il faut au moins les protéger derrière un objet en métal. La bonne réponse provoque aussitôt l'extinction de la lumière et l'ouverture de la porte.
7) La porte donne sur une grande salle hémisphérique percée de nombreuses alvéoles dans lesquelles reposent les corps inanimés de prêtres et prêtresses de La Lune Rouge, habillés de riches atours. Les toucher provoque l'attaque d'un esprit pendant 3 tours (POU : 15). S'ils sont sortis de leurs alcôves, corps et vêtements pourrissent très vite et l'esprit des morts attaque jusqu'à destruction totale des profanateurs. (*NB* : des esprits déjà liés ne peuvent l'être de nouveau). Au centre de la salle, un escalier en colimaçon descend encore.
8) L'escalier descend jusqu'à la crypte de Tirluïn le Brave, la brume s'opacifie encore.
Au centre de la crypte aux contours indistincts (la brume est très épaisse ici), le corps du héros git dans un renfoncement du sol. Ses cheveux semblent flotter dans le brouillard rouge. Il porte à ses côtés un cimeterre gravé de runes (+10 %, +2). A ses pieds se trouve un livre assez abîmé, intitulé « Bottes de taille » (son

étude permet d'augmenter de 5 % son score avec une arme tranchante). Il porte également le fameux médaillon. C'est une représentation de la Lune Pourpre et il est défendu par un esprit très puissant (POU : 19), mais qui ne peut quitter le mausolée. Il vaut donc mieux s'enfuir au plus vite (gare au brouillard dans l'escalier et au piège du couloir d'entrée où quelques pierres peuvent encore tomber !). Les aventuriers peuvent se passer le médaillon pour limiter les dégâts : l'esprit n'attaque en effet que son porteur (un tour pour changer de victime, 3 x DEX pour rattraper le médaillon dans la brume). Enfin ressortis, Tirbold les félicite pour leur bravoure...

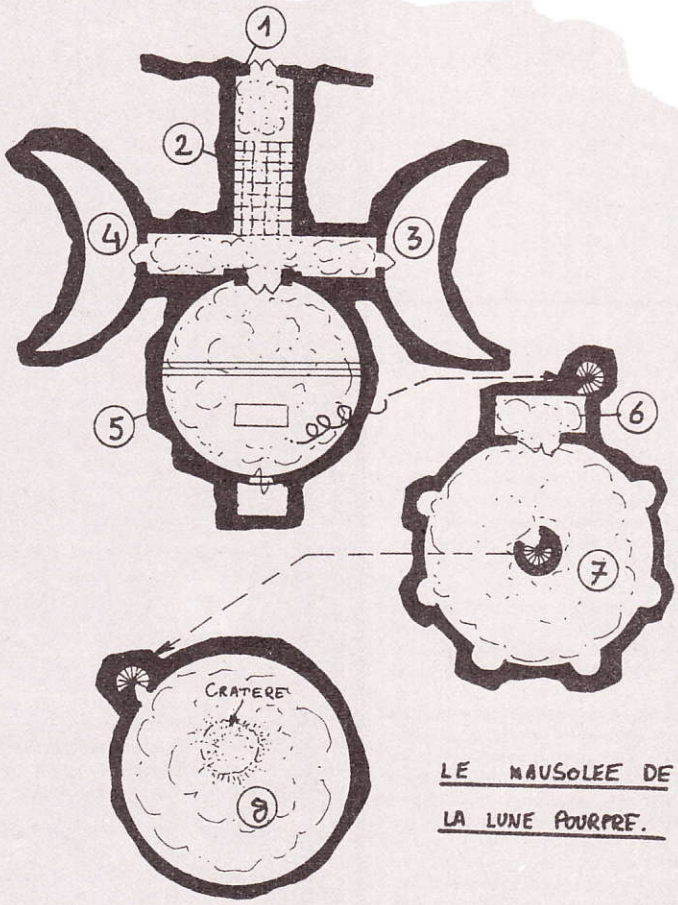
Le vieux temple

La marche dans les bois touffus dure toute la journée et, plus d'une fois, les aventuriers se croient égarés. Heureusement (espérons-le !) ils retrouvent à chaque fois une trace laissée par Tirbold où l'une des deux jeunes filles qui l'accompagnent (certains indices laissent à penser qu'elles ne sont pas consentantes). A la nuit tombée, au moment où Tirbold s'apprête à achever la première partie de son rituel, les personnages arrivent en vue d'une petite construction moussue et sinistre, entourée par une végétation tourmentée et grisâtre.

De l'ancien temple, il ne reste que quelques pans de mur debouts, ainsi que deux antiques autels creusés de sombres rigoles. Les jeunes filles sont attachées sur les autels. L'une d'elle (pas Lana !) vient manifestement d'être sacrifiée et son sang forme une tache sombre sur le sol.
Vêtu d'habits rouges portant les runes du Chaos et de Malia, Tirbold est occupé à déclamer des incantations sinitres dans une langue inhumaine. Sa face contractée fait peur à voir tandis que de sa gorge sortent des sons que nulle gorge ne devrait pouvoir prononcer. Il brandit haut sa dague tandis qu'il s'approche de Lana dont le hurlement ne parvient pas à couvrir l'incantation.
Si les aventuriers décident immédiatement d'intervenir, ils ont une petite chance de sauver la fille de l'aubergiste, mais ils doivent d'abord s'occuper des « gardes du corps » de Tirbold. En effet, six squelettes sortent des ruines au moindre appel pour défendre leur maître. Il faut dix tours à ce dernier pour mener à terme son rituel en sacrifiant Lana, ce qu'il fera s'il n'est pas interrompu avant...

Epilogue

Si Tirbold achève son incantation, cela représenterait alors une véritable catastrophe et il faudrait un grand rassemblement de héros pour conjurer ce mal (une autre aventure, peut-être ?).
Si les aventuriers parviennent à l'arrêter à temps, il se battra à mort. Le médaillon étant déjà trop abimé et n'ayant pas achevé sa transformation, il tombera en poussière instantanément.



LE MAUSOLEE DE LA LUNE POURPRE.



Les choses se compliquent

Le retour au village devrait se passer sans trop d'encombres et à leur arrivée, comme promis, Tirbold remet aux aventuriers 500 Lunars. Avant de les quitter rapidement, soi-disant pour aller consulter quelques grimoires.
L'examen du livre d'escrime découvert dans le tombeau révèle alors (après le départ de Tirbold) un feuillet coincé entre deux pages comme un signet, qui parle du médaillon (voir Le médaillon de la Lune Pourpre, en annexe). Le lendemain, les aventuriers apprennent la disparition de deux jeunes villageoises dont Lana la charmante fille de l'aubergiste. Les deux disparues auraient été aperçues la veille en compagnie de Tirbold...
Si les personnages établissent un lien de cause à effet entre la disparition des jeunes filles, le départ précipité de Tirbold et le médaillon, Lansar peut leur indiquer l'emplacement du temple du Chaos dont il parlait dans son histoire.

Le médaillon de la Lune Pourpre

En pierre pourpre creusée d'impacts réguliers, ce petit bijou représente la lune en sa phase pleine. Il symbolise l'union du Chaos et de la Loi. Tel quel, il donne de l'assurance à celui qui le porte et le préserve du Chaos (+5 % à toutes les actions, non affecté par la magie chaotique).

Si lors d'un rituel où interviennent des sacrifices humains, il est plongé dans du sang frais dans un endroit consacré au culte du Chaos, il perd de sa rondeur puis se creuse d'orifices purulentes et se couvre d'excroissances malsaines. Il confère alors à son porteur le pouvoir que donne la peur, le contrôle sur les esprits du Chaos et la capacité d'invoquer un grand nombre de créatures vouées à la destruction.

Personnages-non-joueurs et autres importuns

Tirbold le Fou

Initié au culte de Malia
FOR 11 CON 14 TAI 14 INT 14 POU 16 DEX 13 APP 12 PdV 15
Armes/SR/Att/Par/Dégâts
Bâton/7/60 %/55 %/1D8+1
Dague/9/75 %/60 %/1D4+2
Compétences : Escalade 40 %, Nage 50 %, Eloquence 60 %.
Sorts : Force, Défense 4, Harmonie, Mobilité, Contremagie 2, Liaison d'esprit.
Esprit lié : POU 13, connait Soin 2 et Dissipation de magie 2
Runiques à une utilisation : Peur, Animer morts (squelettes)

6 squelettes

Caractéristiques normales, équipement hétéroclite.

Le Broo repentant

Déplacement 9, points de vie 18.
Armes/SR/Att/Par/Dégâts
Coup de tête/10/60 %/-/1D6+1D4
Hache/9/55 %/50 %/1D8+1+1D4
Trait chaotique : 30 % de défense supplémentaire.
Il hésitera à combattre mais se défendra.

Les Trolkins (Trollinest)

- Trollinet type : FOR 10 CON 11 TAI 9 INT 10 POU 7 DEX 14 APP 7 PdV 10/RA 4 /Pr : 1
- L'ingénieur : INT 15 DEX 15, Bricoler 70 %, Tendre pièges 55 %, Camoufler 75 %, Se cacher 60 %.
Armes/SR/Att/Par/Dégâts
Dague/9/50 %/50 %/1D4+2
Arbalète légère/4/55 %/-/2D4+2
Sorts : Soin 2, Réparation.
Il porte du cuir bouilli. Protection : 3+1=4.
- Le shaman : INT 13 POU 15. Esprit lié à une corneille renseignant sur un arrivage de clients (peut aussi déséquilibrer quelqu'un).
Sorts : Disruption, Vivelame 2, Harmonie, Pyrogénèse, Contremagie 3, Soin 2.
Corneille : Dissiper magie 2, Défense 2, Soin 2, Mobilité (Pou 13)
Armes/SR/Att/Par/Dégâts
Dague/10/40 %/45 %/1D4+2
Il porte un casque taillé dans le crâne d'un troll par défi pour ses anciens maîtres (Pr5, tailleurs).
- Les trois autres brigands : voir les caractéristiques du Trollinet type. Armure de cuir bouilli : Pr3+1= 4.
Groulk : porte un casque à cornes de bonne facture.
Armes/SR/Att/Par/Dégâts
Coup de cornes/5/40 %/-/1D6+1
Masse légère/6/30 %/30 %/D8
Fronde/4-10/45 %/-/D8
Sort : Soin 2.
Gruznûl : porte un bouclier moyen sur lequel est peint un cheval au galop. Fronde et masse comme Groulk. Bouclier moyen à 55 %. *Sort* : Mobilité
Gröschack : plus fort et endurant FOR 13 PDV 14. Il manie l'épée large (50 %/45 %) et la fronde (40 %) *Sort* : Soin 2.
Leurs compétences communes : Nager 50 %, Grimper 60 %, Camouflage 40 %, Déplacement silencieux 40 %

scénario
Bertrand Leick
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Stéphane Truffert

Les fêtes de l'anniversaire du couronnement approchent à Ambre. C'est l'occasion pour la famille royale de se retrouver. Amis avec de pareils excentriques, tout va-t-il se passer normalement ?

un scénario pour jouer dans l'univers des Princes d'Ambre

Ombre sur la couronne

Ce scénario est prévu pour les règles de Rolemaster, JRTM ou AD&D modifiées suivant l'aide de jeu publié dans ce même numéro.



L'attentat

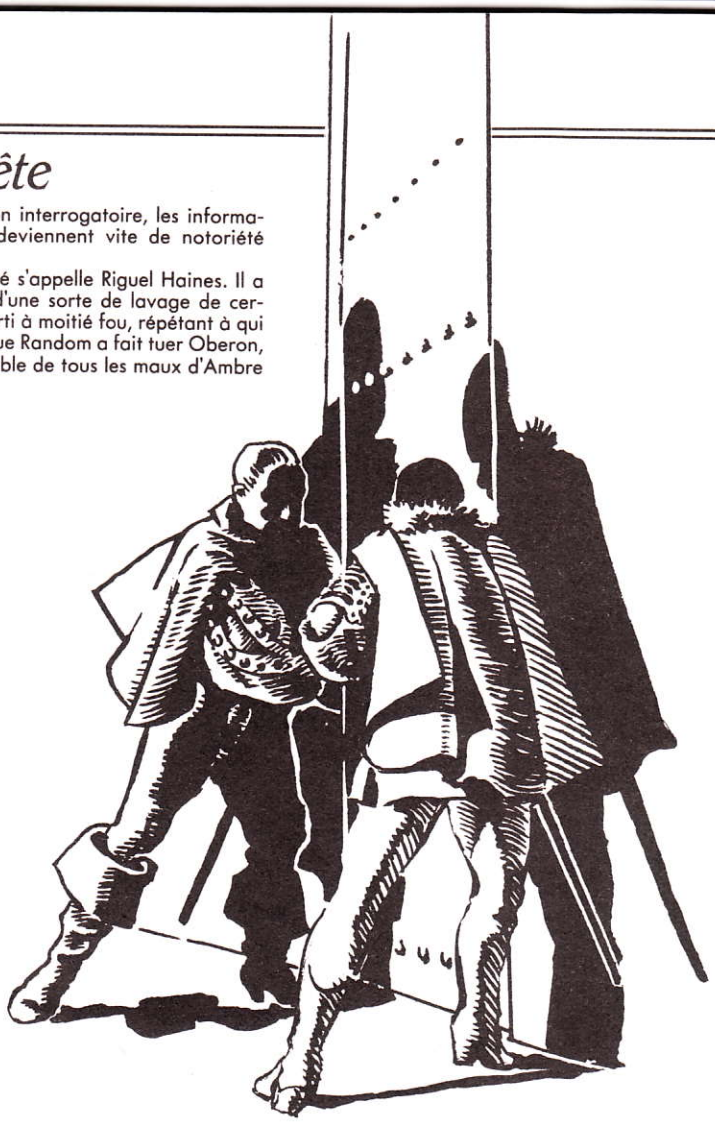
Nous sommes à Ambre, un peu moins d'un an après la fin des *Cours du Chaos* et le couronnement de Random. Un accord de paix a été signé entre Ambre et les Cours du Chaos, et la plupart des princes étant aux Cours pour contrôler le retrait des troupes et le respect du traité, l'ambiance au palais est très calme. Une grande fête sera donnée pour le premier anniversaire du couronnement, et les officiels s'affairent pour préparer la cérémonie qui aura lieu dans 7 *jours*.
Note : Le maître de jeu devra tenir un compte à rebours très exact des jours. Cela stressera les joueurs, ce qui est très bon pour l'ambiance.
Les aventuriers, trop inexpérimentés pour avoir une raison d'être aux Cours du Chaos, sont en Ambre, au palais, où ils disposent chacun d'appartements personnels. Le MJ, quand il déterminera la filiation des personnages, devra s'arranger pour qu'il n'y ait parmi eux aucun enfant de Bleys.

JOUR 1

C'est une belle journée d'automne, douce et ensoleillée. Random, en tenue d'apparat, le Joyau du Jugement sur la poitrine, reçoit les dignitaires d'un petit pays situé au sud d'Ambre, Finekh. A cette occasion, un cocktail est donné dans les jardins. Nos aventuriers sont invités à y participer. Une vingtaine de personnes sont présentes, dont Random, Vialle, Martin, Caine et sa maîtresse Vinta Bayle, l'ambassadeur de Finekh, Rul Fisk, et sa soeur, Lena. Cette dernière, une très belle rousse de 25 ans, commence à draguer subtilement un des personnages pendant le cocktail. Elle choisit celui qui a la plus faible Popularité, car elle suppose que c'est celui qui risque de se laisser le plus facilement « convaincre ». S'il n'y a que des filles parmi les personnages (rare mais possible...) remplacer Lena par un équivalent masculin, beau, charmeur, et roux. Il est difficile, mais possible, de remarquer qu'un des membres de la délégation de Finekh a l'air fébrile, et regarde Random d'un air mauvais. Vers la fin du coktail, Random se trouve, légèrement à l'écart des autres, en train de discuter avec Lena et Martin. A ce moment là, l'homme dont il est question plus haut, sort un poignard noir et dentelé, et se jette sur Random en hurlant : *« Mort au tyran parricide ! »*.
Note : L'homme met deux rounds pour atteindre Random. Si les aventuriers ne réagissent pas, l'homme essaye de frapper... et roule dix mètres plus loin, la machoire à moitié fracassée. Martin et Lena n'ont aucune réaction et regardent l'homme avec stupéfaction. Caine a sorti son épée, et se prépare à neutraliser l'agresseur.
Note : Si les personnages arrêtent l'individu, ils peuvent participer à son interrogatoire. La reconnaissance de Random leur vaudra une augmentation d'1D4 en Popularité. Si l'homme est mort par leur faute, tant pis...

L'enquête

Qu'il y ait ou non interrogatoire, les informations suivantes deviennent vite de notoriété publique :
L'assassin manqué s'appelle Riguel Haines. Il a dû être victime d'une sorte de lavage de cerveau et en est sorti à moitié fou, répétant à qui veut l'entendre que Random a fait tuer Oberon, qu'il est responsable de tous les maux d'Ambre



depuis le commencement des temps, et ne rêve que de voir le Chaos gagner... Haines ne se rapelle que d'une chose, c'est qu'un grand homme blond est venu lui proposer de sauver le monde en le faisant engager dans la délégation, et en lui fournissant une drogue pour décupler ses forces, ainsi qu'un poignard noir enduit d'un poison mortel.
Nos investigateurs peuvent apprendre d'autres détails en questionnant l'entourage de Random (se servir de la caractéristique Popularité) : Rul Fisk a engagé Haines sur la foi d'une lettre de recommandation écrite sur le papier à lettre royal (accessible assez facilement à tout membre de la famille, mais difficilement aux autres), le poignard fait partie de la collection d'armes anciennes du Palais, la drogue semble avoir rendu complètement fou le pauvre Haines.
Durant le dîner du soir, on ne parle que de la tentative d'assassinat. Des rumeurs commencent à circuler : le poignard appartiendrait à Martin qui aurait voulu tuer son père... On dit aussi que Caine n'a jamais aimé Random, et que sa présence à une réception sans intérêt est étrange. On parle de Corwin, qui pourrait être jaloux... Random a l'air soucieux. Son secrétaire particulier, le comte de Lash est encore plus sombre que d'habitude.
Si un personnage décide d'aller lui parler, ce qu'il ne peut faire que s'il réussit un jet critique sous sa Popularité, il peut lui apprendre que le poignard n'était pas empoisonné, et que la drogue n'a absolument pas décuplé les forces de l'agresseur. Ces informations le troublent, et il demandera au personnage de ne pas les ébruiter...
Note : Si les aventuriers cherchent à savoir la vérité à propos de ces rumeurs, ils se rendront vite compte que : 1) Caine était au cocktail parce que Vinta Bayle le lui avait demandé, n'ayant jamais encore participé à une réception royale en petit comité, 2) Corwin est en train de visiter les Cours du Chaos avec son fils, 3) Tris, un page, aurait en effet vu Martin sortir de la salle des armes anciennes avec le poignard à la main. Tris ne se fait pas prier pour parler : contre quelques pièces d'or, il répète avec conviction son histoire. Martin, interrogé, nie tout avec dédain. Un peu trop d'insistance de la part d'un de nos héros peut conduire à un duel, à moins que « l'insulteur » en question ne présente ses excuses.

JOUR 2

(Les enquêtes relatives aux rumeurs peuvent être conduites n'importe quel jour avec le même résultat).
Un des personnages est contacté, via Atout, par Random (donc à l'insu des autres aventurier). Il s'agira, ou du personnage qui a le plus de Popularité, ou de celui qui a arrêté Haines, et en aucun cas de celui que Lena a commencé à séduire ! Random lui confie que cette histoire le trouble profondément et qu'il souhaite que le personnage fasse une enquête discrète pour son compte. Bref, il lui demande à mots couverts d'espionner les autres aventuriers. Il lui donne rendez-vous le lendemain à la même heure pour son premier rapport.
Pendant ce temps là... Une autre conversation discrète a lieu. Lena a invité, à un dîner en tête à tête dans un petit restaurant d'Ambre, le personnage sur lequel elle a jeté son dévolu (en cas d'indifférence de la part du personnage sélectionné, elle changera de victime, et fait toujours son choix selon les mêmes critères de Popularité) et laisse entendre que la soirée pourrait se finir agréablement dans sa chambre... Au cours du dîner, elle va sonder le personnage sur ses opinions politiques. Elle essaye ensuite de le convaincre que l'instigateur de la tentative d'assassinat ne peut être que Martin. Si son interlocuteur professe une loyauté totale à Random, Lena l'approuve, mais commence à insinuer qu'il ne faudrait pas que cette loyauté aille jusqu'à protéger un assassin... Si le personnage laisse comprendre que sa loyauté n'est pas totale, Lena abat son jeu en disant alors que le pouvoir peut un jour changer de mains, et que sa neutralité dans des événements à venir pourrait lui permettre d'obtenir une place élevée dans le nouvel ordre des choses... Si le personnage se montre neutre, elle s'en tient là et lui demande de réfléchir, si au contraire il se montre enthousiaste, elle lui dit qu'elle doit en référer à son « chef » et qu'elle le contactera le lendemain. Lena tiendra ses promesses (non, vous n'aurez pas de détails...) pour le reste de la soirée, mais quitte la chambre avant 11 heures du soir.
Note : Si les aventuriers veulent prendre des renseignements sur Finekh et Lena, ils découvrent assez facilement que Finekh, petit pays sans véritable puissance, est surtout connu pour avoir fourni une de ses filles comme femme à Obéron : Clarissa, la mère de Bleys, Brand et Fiona. Lena et Rul Fisk font partie de la famille de Clarissa et en sont de lointains cousins.
Si un des personnages capables de « voir » en vision Logrus étudie Lena... Oh ! Elle brille car c'est une sorcière (magie d'Ambre).

Les préparatifs pour la fête se poursuivent. Une estrade est dressée dans les jardins, d'où Random tiendra un discours. Des centaines d'invités sont prévus. Des gardes royaux, sous les ordres directs de Random, ainsi que des soldats ayant participé à la guerre contre les Cours du Chaos (c'est-à-dire des membres des armées de Corwin et de Bleys) assureront le service d'ordre pendant la réception.

NUIT DU JOUR 2

Vers minuit, un certain brouhaha dans les couloirs réveille les aventuriers. Le comte de Lash annonce que Random ayant eu un malaise, il a appelé ses serviteurs mais que visiblement il va mieux maintenant. Le comte a l'air troublé, mais refuse de dire pourquoi. Rein, le barde de la Cour, l'accompagne.
A partir de ce moment, toute tentative de contact avec Random via son Atout se solde par un échec. Le chemin restera froid et glacé...

JOUR J

Le matin, le comte de Lash est retrouvé mort d'une crise cardiaque dans sa chambre. Tout le monde est persuadé qu'il a été assassiné. Des allées et venues continuelles empêcheront les personnages de faire une incursion dans sa chambre avant le soir.
Lena reste introuvable toute la journée.
Le personnage contacté par Random voudra sans doute aller faire son rapport. Or Random, qui ne répond toujours pas aux appels via son Atout, mais qui peut être trouvé à son bureau n'a pas du tout l'air de se souvenir de lui avoir parlé la veille. Quand il insiste un peu trop *(Mais si, vous ne vous rappelez pas ?)* Random le congédie purement et simplement, prétextant du travail.
Interrogé sur son malaise, il répond simplement qu'il va mieux, mais qu'il refuse tout contact par Atout car ça lui provoque des migraines.
Note. Une « détection » Logrus, ne révèle rien de spécial. Par contre, un jet de Perception difficile (Rolemaster ou JRTM) ou un jet de 3d6 + 10 sous l'Intelligence (AD&D) met en évidence un changement dans les gestes et la voix de Random.
Un bel homme moustachu, très fin bretteur, le duc d'Elyons, prend à parti le personnage qui combat le moins bien à l'épée, en l'accusant de faire partie, lui, Martin et les autres, d'un complot de la seconde génération qui viserait à prendre le pouvoir. Il se montre insultant et dit qu'il saura bien convaincre Random du bien fondé de ses déclarations.
Note : Le duc d'Elyons ne fait pas partie du complot. C'est juste une tête brûlée, qui croit à ce qu'il dit et qui s'imagine pouvoir gagner les faveurs de Random en prenant parti haut et fort et en montrant bien « son mépris » pour les traîtres...
S'il y a duel et défaite du duc (les duels se font comme sous l'ancien régime, à l'épée, avec deux témoins et interdiction d'utiliser les pouvoirs magiques), il continue à répandre des rumeurs,

mais en « sourdine ». Toutefois, si notre aventurier occit le duc, les rumeurs cesseront mais il héritera de la vindicte de toute la maison d'Elyons : le frère, Amars d'Elyons qui voudra venger son frère par des moyens honorables-encore un duel- et la soeur, Lyne d'Elyons qui, elle, engagera des assassins professionnels. Cette vendetta peut très bien dépasser le cadre du présent scénario. Si le duc tue son adversaire : ou bien les autres aventuriers le vengent, et la vendetta continue ; ou bien Random, une fois le scénario fini, exile le duc à vie...

Random ne parait pas au dîner du soir. Rein le barde s'en étonne auprès des aventuriers, car Random lui a déclaré hier vouloir participer à ce dîner, auquel ses amis de Rebma doivent assister. Rein pense qu'il a dû être très touché par la mort du comte. Il s'étonne d'ailleurs de cette mort soudaine : il a lui-même vu le comte vers minuit, au moment du malaise de Random, et il avait l'air d'être en forme. Il était juste un peu soucieux... Si on insiste, il finit par dire que le comte semblait avoir vu quelque chose d'étrange dans la chambre de Random... Vialle, présente au dîner, a l'air triste et inquiète.

Arrêt dans le décompte du temps :

A partir de ce moment, les aventuriers vont sans doute décider, s'ils ne l'ont pas fait avant, d'aller visiter quelques chambres, sûrement celles de Martin, du comte de Lash et de Random. Ils peuvent y accéder par la voie classique (crocheter la porte d'entrée), par la création d'un Atout spécial (cf. les règles) ou par la Marelle. Cette dernière leur est accessible, mais gardée par trois gardes royaux, qui notent les allées et venues. C'est Random qui, échaudé par les événements passés, a pris ces petites précautions au lendemain de son couronnement.

La chambre de Martin

La porte est fermée à clé (ouverture très difficile). Des gardes passent régulièrement dans le couloir (20 % de chances d'être surpris). Dans la journée, Martin est rarement chez lui (15 % de chances) mais plus souvent la nuit (70 %). Sa chambre est classique, en ordre, décorée de tableaux représentant des scènes bucoliques et meublée en outre d'un bureau en acajou. Un examen attentif de ce meuble révèle un tiroir secret, dans lequel sont cachées quelques feuilles de papier à en-tête royal, et le brouillon d'une lettre recommandant Haines à Fisk. Nos héros peuvent penser avoir trouvé leur preuve, et ressortir. Mais si, trouvant que tout cela est un peu trop facile, (Pourquoi Martin aurait-il gardé des preuves si évidentes contre lui-même, au lieu de les brûler ?) ils cherchent plus soigneusement, ils trouveront, sous le tapis, une étoile argentée à six branches. Large de deux mètres d'envergure et d'aspect mat, elle semble être gravée sur le parquet. Quelqu'un passant en vision Logrus, repèrera instantanément l'étoile qui brille doucement à travers le tapis. Un sorcier d'Ambre, lui, « sentira », s'il reste plus de cinq minutes dans la pièce, une ambiance étrange, comme si une opération magique importante avait été effectuée assez récemment. Un magicien, d'Ambre ou du Chaos, reconnait aussitôt l'étoile : il s'agit d'un portail, d'un passage pour aller ailleurs... Mais celui-ci est fermé depuis plusieurs jours, et seul un sorcier d'au moins du 9ème niveau (8ème pour AD&D) peut l'ouvrir.

S'il n'y a pas de magicien dans le groupe les aventuriers, se trouvent devant une inconnue. Ils peuvent essayer de demander de l'aide à un autre magicien. Les seuls qu'ils connaissent sont Fiona et Merlin (et Rinaldo ?). Merlin refusera de prendre part à cette histoire à moins qu'il n'y ait un autre enfant de Corwin dans le groupe. Fiona acceptera si les héros arrivent à la convaincre d'un intérêt qu'elle pourrait y avoir. Rinaldo, si par hasard quelqu'un est au courant de son existence, refusera catégoriquement.

Merlin et Fiona sont compétents pour ouvrir le portail mais ils refuseront d'aller plus loin, ne voulant pas se mêler de politique.

La chambre du comte de Lash

La porte est fermée à clé (ouverture très difficile). Les allées et venues sont rares dans le couloir mais il y a 5 % de chances toutes les 10 minutes de se faire remarquer. La chambre est restée inoccupée depuis la mort du comte. Les aventuriers n'y trouveront rien d'intéressant, à part... une étoile argentée sous le tapis, qui brille encore légèrement. Le portail était fermé le jour de la mort du comte, et il suffit d'un magicien du 7ème niveau (6ème à AD&D) pour l'ouvrir.

Les appartements de Random

Les appartements royaux, anciennement ceux d'Oberon, sont gardés jour et nuit par deux gardes solides. En plus de leur présence, il y a 40 % de chances qu'un passant remarque la présence des personnages dans le couloir. La porte est difficile à ouvrir (ouverture très difficile). Dans la journée, les appartements sont vides car depuis la tentative d'assassinat, Random vit enfermé dans son bureau. La nuit, ils sont vides également, même si les gardes affirment que Random y est rentré. Vialle n'habite pas ici, mais plus loin dans le couloir. Les appartements sont magnifiques : une antichambre, un bureau, la chambre à coucher. Dans la chambre à coucher, des tapis. Sous un des tapis... Oui, une étoile ! Elle brille, comme si elle venait d'être utilisée très récemment. Le Joyau du jugement n'est visible nulle part.

Note : Pour ouvrir ce portail, il suffit d'un sorcier. A JRTM : il faut réussir un jet de 1D100 + 20 sous la moyenne Intelligence + Intuition, arrondir la moyenne au point supérieur. En cas d'échec, la seconde tentative est faite sous la moitié de cette moyenne, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de réussir. Dans ce cas, l'échec est définitif. A Rolemaster, procéder de la même façon avec les caractéristiques Empathie et Raisonnement. A AD&D : idem avec Intelligence et Sagesse. Réussir un jet de 3D6 + 4 sous cette moyenne. En cas d'échec, même principe.

Si un des personnages arrive à ouvrir le portail, nous arrivons à la troisième et dernière partie de l'histoire. Rendez-vous plus loin... Mais ne surestimons jamais les aventuriers, qui mettront peut-être six jours à en arriver là, s'il y arrivent ! Donc, suite de la chronologie !

JOUR 4

A une heure du matin, quelle que soit la situation - que le personnage soit dans son lit ou en train de fouiller les chambres - et sauf si le groupe a déjà traversé le portail, celui qui avait rendez-vous avec Random se fait attaquer mentalement car c'est le seul à avoir pu remarquer quelque chose d'étrange dans son attitude.

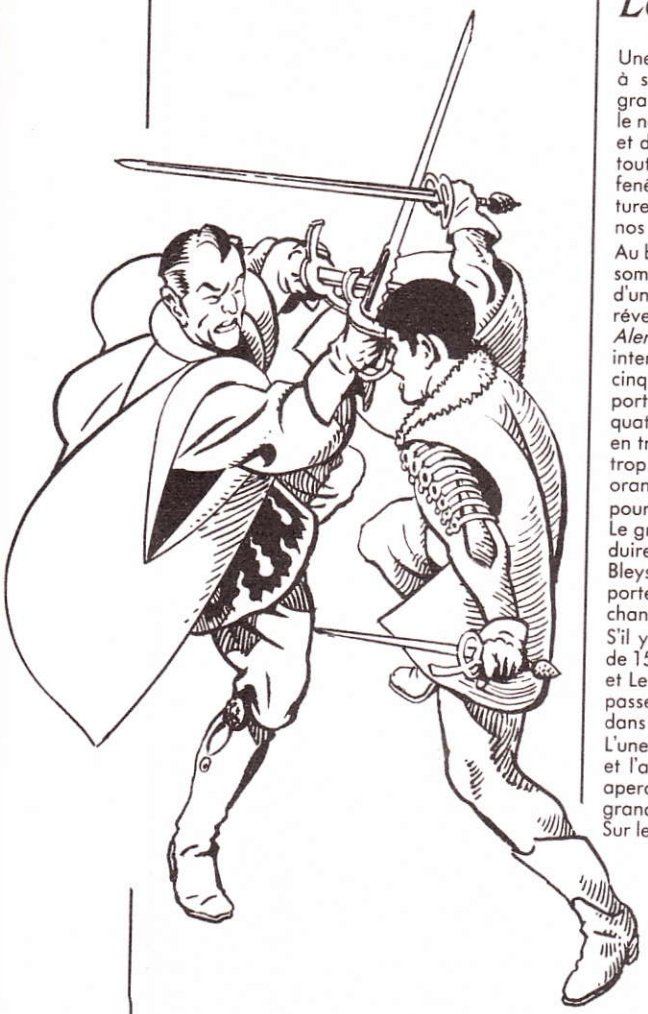
Note : Tout commence par une impression de froid, signe précurseur d'un contact par Atout. Si le personnage veut bloquer le contact, se reporter aux règles. Sinon, il est aussitôt attaqué (voir également les règles) par Bleys (cf caractéristiques), qu'il ne voit pas. Si l'agressé gagne le combat, le contact est aussitôt coupé. Si par contre il est vaincu, il perd conscience, se fait « happer » par son adversaire et disparaît. Les autres personnages présents ne peuvent rien faire.

Si le personnage que Lena avait essayé de sonder s'était montré intéressé, elle le recontacte dans la journée. Elle l'emmène faire une promenade dans le jardin, et lui annonce qu'un grand changement se fera le jour de l'anniversaire du couronnement, et qu'il ne faut pas qu'il intervienne quoiqu'il arrive... Il en sera récompensé. Elle refuse d'en dire plus. S'il tente de la neutraliser, elle réagira violemment (voir ses caractéristiques). S'il réussit tout de même, Lena refusera de parler. Mais sous la torture elle racontera tout. (Tout quoi ? Attendez la fin).

JOUR 5

Random réunit un conseil, auquel les aventuriers ne sont pas invités. Une rumeur court disant que Random veut faire un testament et déshériter Martin après avoir appris certains détails. Les membres du conseil, auquel ne participe ni Vialle ni aucun des frères et soeurs de Random, se refuseront à tout commentaire.





JOUR 6

On s'affaire à préparer la fête du lendemain. Des troupes arrivent des Cours du Chaos : 50 soldats de Corwin, et plus de 300 soldats de Bleys. La fête commencera à midi, et Random montera sur la tribune pour faire son discours vers deux heures.

Le portail

Une fois le passage réactivé, l'étoile commence à scintiller, et apparaît une ouverture assez grande pour laisser passer un homme. Derrière, le noir. Les aventuriers s'y engagent un par un... et débouchent dans un beau couloir marqueté, tout ce qu'il y a de plus réel et banal. Des fenêtres donnent sur de beaux jardins, de facture ambrienne. L'étoile s'est refermée derrière nos héros.

Au bout du couloir, à vingt mètres, un garde qui somnolait sur une chaise regarde les arrivants d'un air abasourdi. Il mettra deux rounds à se réveiller complètement, et au troisième hurlera : *Alerte !*. Près du garde, le couloir arrive à une intersection : à gauche, un autre couloir d'une cinquantaine de mètres, très luxueux, avec une porte qui donne sur les jardins, gardée par quatre soldats en train de jouer aux cartes - ou en train de foncer sur les personnages s'ils sont trop bruyants. La livrée des gardes est rouge et orange, pas besoin de jet sous l'Intelligence pour savoir que ce sont les couleurs de Bleys. Le groupe comprendra-t-il qu'il vient de s'introduire dans l'une des résidences secondaires de Bleys ? De l'autre côté du couloir, il y a une porte entr'ouverte. Le groupe peut, avec de la chance, passer sans se faire repérer.

S'il y a combat et s'il n'est pas résolu au bout de 15 rounds, la porte s'ouvre derrière les intrus et Lena apparaît. Si les personnages arrivent à passer la porte discrètement, ils se trouvent dans un petit bureau desservi par deux portes. L'une mène à une grande salle à manger vide et l'autre à un beau salon. Par la fenêtre, on apercoit de nombreux gardes dans le jardin. Un grand portrait de Bleys trône sur la cheminée. Sur le bureau se trouvent quelques ouvrages de magie, un plan des appartements de Random, et un bracelet que le personnage qui a bien fréquenté Lena pourra reconnaître (jet sous l'Intelligence, ou sous le Raisonnement) comme lui appartenant. Une porte dérobée, pas très difficile à ouvrir, peut être décellée dans un des murs. Elle donne sur un escalier qui monte et débouche sur une grande salle où repose Random, apparemment endormi. Il porte le Joyau du Jugement autour du cou. Lena est là, visiblement contrariée. Un autre Random, qui a l'air un peu effrayé, se tient à côté d'elle... Une vision Logrus montrera Lena brillant nettement, et un enchevêtrement de lignes de force autour du véritable Random (celui qui est couché) qui le maintiennent inconscient. Note : Si lors du combat mental avec Bleys le personnage a été emporté, il se trouve là, inconscient lui aussi.

Lena, qui tient un Atout à la main, appelle : *« Bleys, mon ami... Je crois que nous avons un léger problème... »* Un round s'écoule et Bleys apparaît, tenant une grosse épée incrustée d'or dans une main, et une dague dans l'autre. Souriant largement, il avance vers les intrus, pendant que Lena commence à faire de grands signes avec les bras... Bref, combat.

En conclusion... Bleys, dès qu'il sentira le vent tourner - si Lena est vaincue ou s'il lui reste peu de points de vie - disparaitra. Tout simplement. Il est resté en contact permanent avec quelqu'un qui tenait son Atout. C'est une méthode sûre et prudente. Un maître de jeu magnanime permettra peut-être qu'il soit intercepté et neutralisé avant... Lena, elle, combattra jusqu'à la mort, la sienne ou celle des personnages. Une fois mise hors de combat, Random se réveille facilement. Le faux Random essaiera de s'enfuir pendant le combat. S'il est rattrapé, il avouera tout.

Le complot

Random a été remplacé par une de ses ombres au moment de son fameux « malaise ». C'est pour cela qu'il ne pouvait pas répondre aux appels des Atouts et qu'il évitait de rencontrer ses anciens amis. La supercherie ne devait durer que quelques jours, le temps que Martin, autour duquel des fausses preuves de culpabilité étaient amassées (l'attentat du début n'avait aucune chance de réussir, il fallait juste faire croire à un complot de sa part) soit écarté du trône par un testament qui donnerait la succession à Bleys. L'assassinat du « faux Random » était prévu pendant le discours, durant l'anniversaire du couronnement. Tout le monde aurait soupçonné Martin, et grâce à un testament incontestable, signé devant témoins, Bleys serait devenu le suzerain légitime... Et les trois cents soldats éparpillés dans les jardins auraient étouffé toute velléité de protestation.

Comme il n'est pas possible de faire un coup d'état en Ambre sans avoir de nombreux appuis dans la famille royale, Lena était chargée par Bleys de trouver des alliés. De là découle son intérêt pour un de nos héros. C'est aussi cette charmante demoiselle qui a tué le comte de Lash grâce à un poison quasi-indécelable, dont les symptômes rappellent ceux d'une crise cardiaque.

Et un jour, Bleys réapparaitra à la cour, sans que rien n'ait filtré de cette histoire. Son armée est curieusement passée sous les ordres directs de Random... Quels accords sont intervenus entre lui et Random, pour négocier son retour ? Les personnages, frustrés, ne le sauront jamais...

Si les personnages déjouent ce plan, ils gagnent 1D10 en Popularité chacun. Mais s'ils sont passés à côté, inventez la scène de l'anniversaire, et faites intervenir un des protagonistes principaux de la série, qui résoudra le problème à la place de nos incapables. Il faut bien que Random soit là pour la suite de la série.

texte
G.E. Ranne
illustrations
Rolland Barthélémy

Les Personnages non-joueurs

LENA

● **Rolemaster :** Magicienne du Royaume de l'Essence, 9ème, 50 points de vie, 26 points de pouvoir au naturel, porte un anneau en saphir qui les multiplie par deux. Pas d'armure, une dague. Liste de sorts : Ice Law, Light Law, et 2 listes « Evil Magician », Physical et Erosion et Matter Disruption.

● **JRTM :** Voies de la lumière, de la glace, du feu et du vent. (Pas d'équivalent Evil Magician à JRTM).

● **AD&D :** Magicienne niveau 9, 35 pts de vie, Dague, CA : 6.
Sorts : N1/Mains brûlantes, Lumière, Projectile magique, Bouclier. N2/Pyrotechnie, Image miroir, Peur. N3/Boule de feu, Rafale de vent, Foudre. N4/Bouclier de feu, Tempête de glace. N5/Cône de froid.

MARTIN

● **Rolemaster** et **JRTM :** Guerrier 5ème, 50 pts de vie, cuir souple, épée longue : +100.

● **AD&D :** Guerrier 4ème. 35 pts de vie. CA : 2.

GARDES

● **Rolemaster** et **JRTM :** Guerriers 3ème. 25 pts de vie. Cotte de mailles, épée longue : +70.

● **AD&D :** Guerriers 2ème. 18 pts de vie. CA : 3.

BLEYS

● **Rolemaster :** Guerrier 15ème, 230 pts de vie. Cotte de mailles, protection aux jambes et aux bras. Const : 104, Raison : 95, Empath : 90, Forc : 102. Epée longue : +220 (dont épée +20), dague : +150. Par round : 1 coup d'épée et 1 coup de dague.

● **JRTM :** Const : 104, Inte : 95, For : 100, Intui : 90.

● **AD&D :** Guerrier 14ème. 140 pts de vie. For : 20, Inte : 16, Sag : 15, Const : 20. Epée longue : +2. CA : -3 (armure magique).

LE DUC D'ELYONS

(et son frère...)

● **Rolemaster** et **JRTM :** Guerrier 8ème. 75 pts de vie. Cuir rigide, épée longue : +130.

● **AD&D :** Guerrier 7ème. 50 pts de vie. CA : 1.

KROC VOUS PRÉSENTE

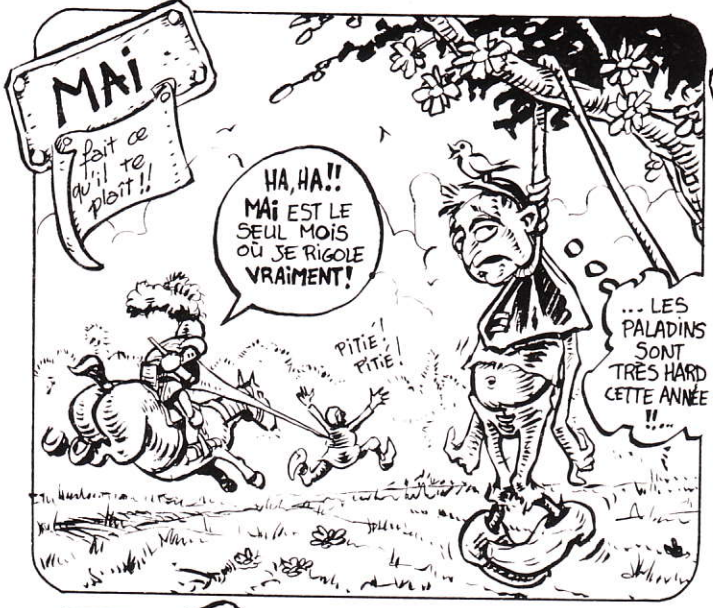
ET VOUS OFFRE .... SON

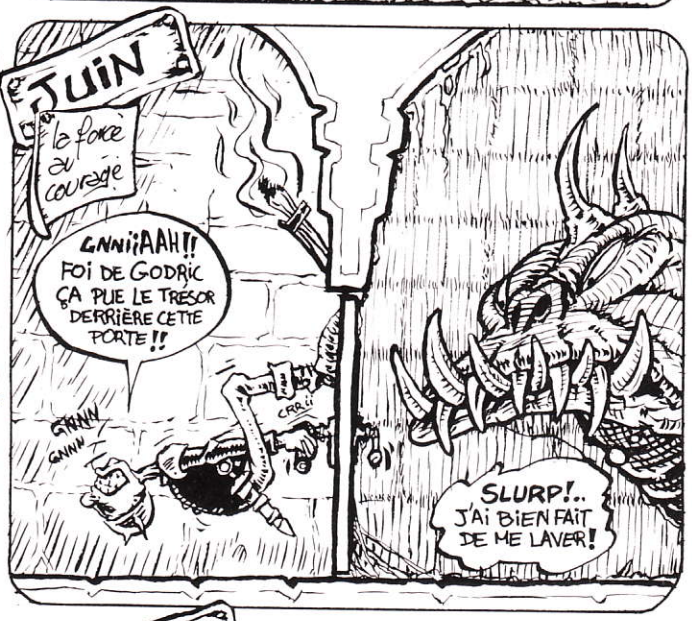
LE KALENDRIER

KROC LE-BÔ













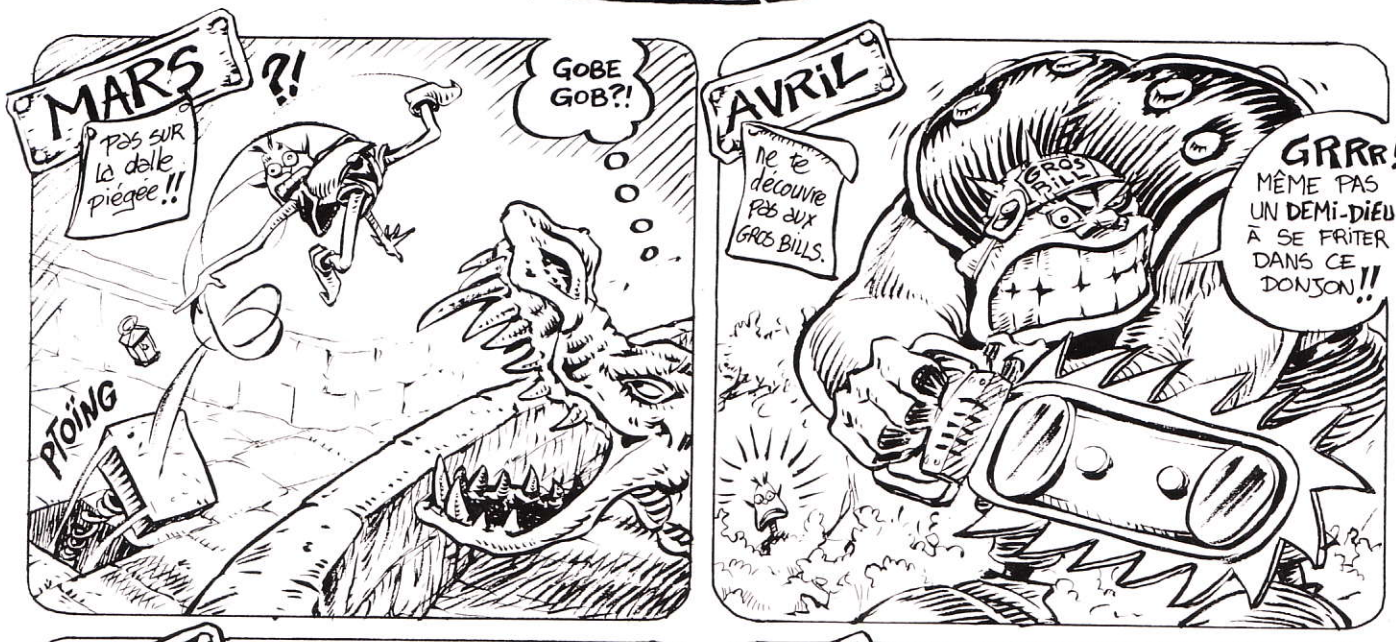
SES VOEUX

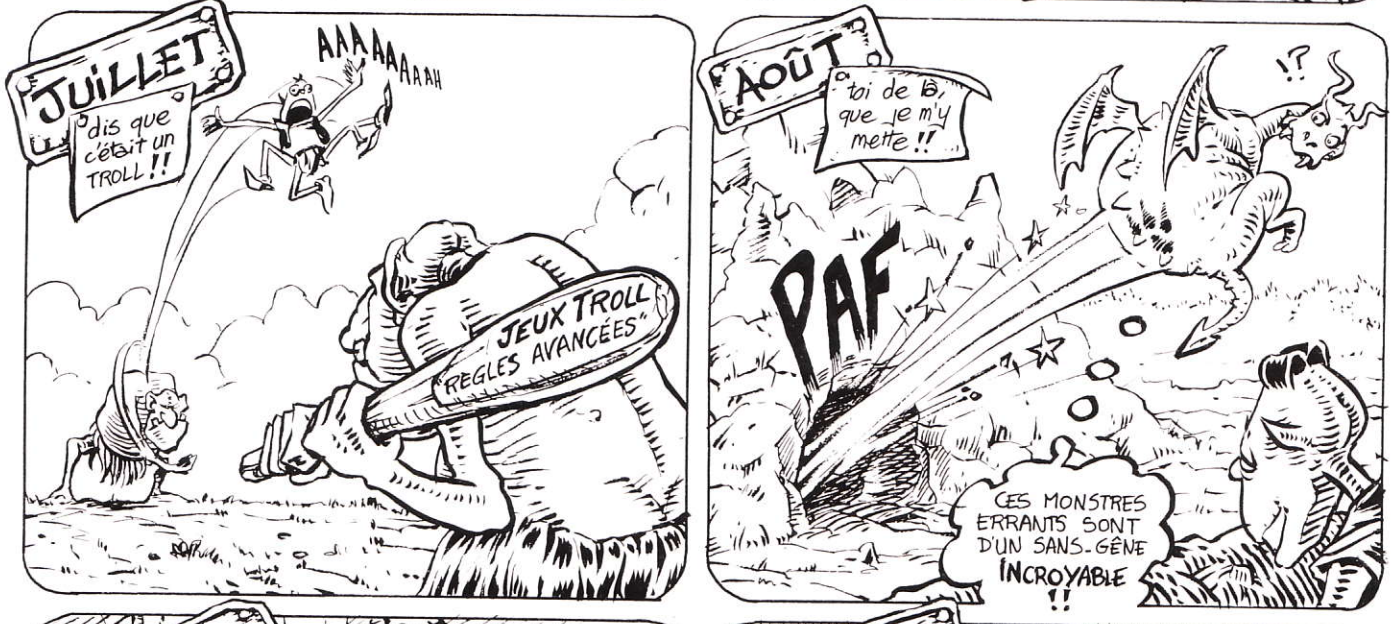
CALENDRIER DE BONNE ANNÉE !!

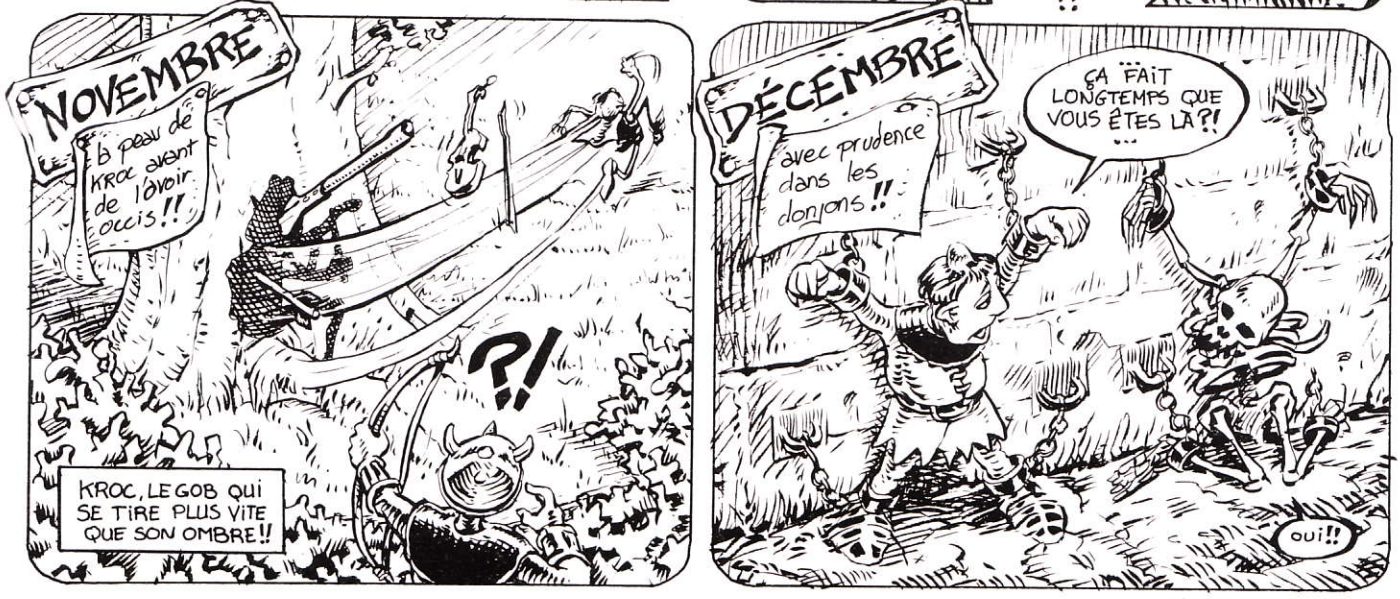
MONSTRUEUX

DU BICENTENAIRE GOB.









CHEVALIER SÉGUR '89

Prochainement...

Hurlements

le jeu de l'initié

un jeu de rôle... différent

conçu par

Valérie et Jean luc BIZIEN

édité par

"Dragon Radieux"



De l'an mille au XIXème siècle
une mystérieuse caravane
voyage à travers l'histoire de France...

...des lieux attirants,
des événements peu connus,
une ambiance singulière,
des aventures palpitantes,
des rencontres inhabituelles...

Hurlements présente la particularité d'être à la fois un jeu d'une très grande richesse (découverte originale et enrichissante de passages méconnus de l'histoire de France, mais aussi... connaissance approfondie de la psychologie animale) et d'une très grande simplicité de règles.

Nous vous proposons d'acquérir en souscription, l'un des deux cents exemplaires du tirage de tête de Hurlements, édition de luxe, numérotée et dédicacée, et d'être ainsi parmi les premiers à découvrir ce jeu fantastique.

Réservez dès à présent votre exemplaire en utilisant le bon de commande ci-contre.

.....►

Hurlements, "édition luxe", numérotée, et dédicacée

Bon de Commande

Je désire recevoir ... exemplaire du tirage de tête du jeu Hurlements, au prix spécial de souscription (250.00 F l'exemplaire, franco de port).

Nom : ..... Prénom .....

Adresse complète .....

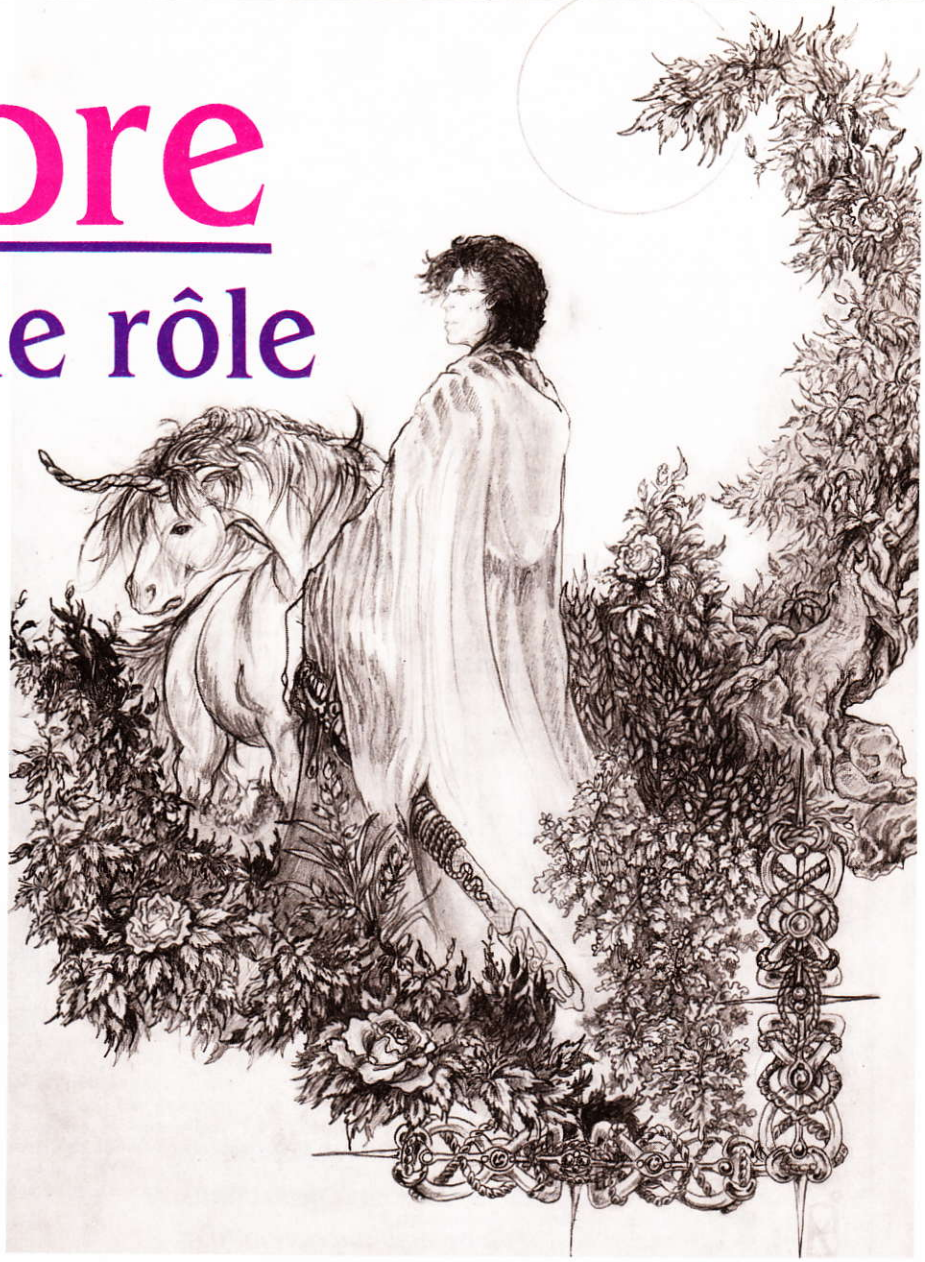
.....

Code Postal ..... Ville .....

Veuillez trouver mon règlement ci-joint par chèque postal ou bancaire à l'ordre de 'Editions Dragon Radieux' Le Charbinat 38510 - Morestel.

Ambre en jeu de rôle

Conseils d'adaptation pour AD&D, JRTM et Rolemaster.



Notre confrère Chroniques d'Outre Monde a réalisé il y a quelques mois un article expliquant comment intégrer l'univers d'Ambre à celui d'AD&D. Nous vous proposons ici le contraire : devenir prince ou princesse d'Ambre en modifiant votre système de jeu favori.

Ambre est un monde tiré de la série de Roger Zelazny, *Les Princes d'Ambre* dont 7 volumes sont déjà parus en français, et 8 aux USA (voir la bibliographie). Il est indispensable pour le maître de jeu d'avoir lu la série, et pour les joueurs d'avoir lu au moins les 5 premiers tomes.

LES PERSONNAGES

Ceux que vous incarnez

Si vous voulez jouer dans le monde d'Ambre, il faut interpréter un des membres de la famille royale, car eux seuls peuvent évoluer dans les ombres. Vous jouez donc un Prince d'Ambre, de la seconde génération. Ceux de la première génération sont tous connus et ont déjà quelques siècles d'expérience derrière eux. Une des époques les plus intéressantes à jouer est celle qui s'étend entre les deux parties de la série, c'est-à-dire entre *Les Cours du Chaos* et *Les Atouts de la Vengeance*. Random est roi, un traité de paix est signé entre Ambre et les Cours, la famille est de nouveau réunie. Le moment est donc parfaitement choisi pour amorcer de nouvelles intrigues.

Les parents

Qui sont vos parents ? C'est important puisque des parents vont découler la popularité en Ambre, la confiance que vous inspirez aux autres membres de la famille, et votre rang dans la succession.

Le moins que l'on puisse dire est que la « série d'Ambre » est à la mode, comme Elric le Nécromancien l'était dans les années 60. A l'occasion de la venue de l'auteur du cycle à Paris, nous vous proposons un dossier en trois volets : une interview de Roger Zelazny ; des conseils pour adapter l'univers d'Ambre aux jeux AD&D, Rolemaster et JRTM ; un scénario.

La Popularité est une caractéristique secondaire qu'il faut créer. Elle correspond à celle du personnage en Ambre et à la cour et sert à se faire reconnaître, avoir des appuis, demander des renseignements, etc.

Pour calculer la Popularité :

— A *JRTM*. Faire la moyenne entre l'Intelligence et la Présence.

— A *Rolemaster*. Faire la moyenne entre l'Intuition, la Présence et le Raisonnement.

— A *AD&D*. Faire la moyenne entre l'Intelligence et le Charisme, multiplier par cinq, ajouter 10.

Dans les trois cas, ajouter ou retrancher les bonus et malus éventuels. Cette caractéristique ne monte pas avec les niveaux, mais à l'appréciation du maître de jeu, selon les actions des personnages.

Si vous êtes maître, soyez sadique - comme à l'habitude - et ne laissez pas les joueurs choisir leurs parents. Faites d'abord tirer au sort le parent de sang royal parmi : Benedict, Eric, Corwin, Llewella, Deirdre, Caine, Julian, Gérard, Flora, Sand, Delwin, Bleys, Brand, Fiona et Random. Le résultat du tirage au sort aura de l'influence sur les chiffres de la feuille de personnage et sur l'attitude du joueur.

Si vous êtes fils ou fille de :

RANDOM

JRTM : Intelligence +20, Comédie +20, Eloquence en public +10.

Rolemaster : Présence +10, Intuition +10, Mémoire +20, Raisonnement +20, Comédie +20, Eloquence en public +10.

AD&D : Intelligence +3, Charisme +2. Popularité +20.

Le personnage doit bien jouer son rôle d'héritier potentiel au trône. Il a un frère aîné, Martin.

BENEDICT

JRTM : Agilité +20, Toutes armes +30, Mouvements et manoeuvres +15.

Rolemaster : Rapidité +20, Toutes manoeuvres +15, Agilité +20, Toutes armes +30, Auto-Discipline +15.

AD&D : Dextérité +3.

Popularité +15.

ERIC et CORWIN

JRTM : Agilité +15, Armes tranchantes +20, Intelligence +20, Mouvements et manoeuvres +10.
Rolemaster : Rapidité +15, Raisonnement +20, Agilité +15, Auto-Discipline +10, Mémoire +20, Armes tranchantes +20, Toutes manoeuvres +10.
AD&D : Dextérité +2, Intelligence +3.
Si vous êtes un enfant de Corwin, vous avez un frère aîné, Merlin. A la cour, vous comptez autant d'ennemis que d'amis.

LLEWELLA

Popularité -10 en Ambre, +20 à Rebma. Le personnage pourra toujours obtenir de l'aide de la famille de Moire.

GERARD

JRTM : Force +5.
Rolemaster : Force +5, Constitution +20.
AD&D : Force +1, Constitution +3.
Popularité +10.

FIONA

JRTM : Intelligence +20, Intuition +20, Apparence +10, Compétences de magie +10.
Rolemaster : Présence +10, Mémoire +20, Empathie +20, Raisonnement +20.
AD&D : Intelligence +3, Sagesse +3, Charisme +2.
Le personnage aura des propensions à devenir sorcier. S'il refuse, le MJ peut lui attribuer un ou deux objets magiques.

SAND ou DELWIN

Popularité -20.
Le personnage est le bienvenu en Ambre, mais il est surveillé.

BRAND

JRTM : Intelligence +30, Présence +20, Intuition +10, Compétence de magie +15, Comédie +20.
Rolemaster : Présence +20, Empathie +20, Intuition +10, Mémoire +20, Raisonnement +30, Comédie +20.
AD&D : Intelligence +4, Charisme +3.
Popularité -40.
C'est un personnage très ambigu et très intéressant à jouer, qui peut avoir des envies de vengeance. Même réflexion que pour Fiona à propos de la magie. Le personnage a un frère aîné, Rinaldo. Au MJ de décider s'il est ou non au courant de son existence.

FLORA

JRTM et **Rolemaster :** Présence +15.
AD&D : Charisme +2.

BLEYS

JRTM et **Rolemaster :** Constitution +10.
AD&D : Constitution +2.

Attention : toutes les modifications ne font pas dépasser les scores normaux maximum pour les caractéristiques : c'est à dire 18 pour AD&D et 100 pour Rolemaster, JRTM. Toute modification de caractéristique entraîne bien sûr les ajustements normaux.

L'autre parent de votre personnage, celui qui ne descend pas d'Oberon, peut aussi bien être un humain d'Ambre ou des ombres, qu'être originaire des Cours du Chaos. Ce dernier cas a 10 % de chances de se produire (ajoutez 20 % si le personnage descend de Brand ou de Fiona, et 10 % si c'est de Corwin ou de Benedict).
Si l'autre parent est « normal », rien ne change. Par contre, s'il est d'origine chaotique, reportez-vous au paragraphe « Le Chaos » du chapitre Magie. En échange de tous ces avantages, le personnage concerné doit choisir la profession de magicien : on ne renie pas son éducation. Il perd par la même occasion 15 points en Popularité.

Les caractéristiques

Dans les trois jeux de rôle considérés, le joueur n'a pas le choix des races : il est humain.
Vous choisissez votre profession comme d'habitude (sauf si vous avez du sang chaotique, auquel cas vous êtes forcément magicien). Les magiciens choisissent leur genre de magie : druidique, cléricale, sorcellerie, mentaliste, élémentaliste etc., sans aucune limitation.

- Pour AD&D : les personnages originaires d'Ambre et des Cours du Chaos sont considérés comme « sans alignement ». Cela ne veut pas dire que l'alignement n'existe pas, seulement qu'il n'a aucune prise sur eux. Les alignements n'existent que dans certaines ombres. Les personnages peuvent donc embrasser les professions d'Assassin, de Paladin ou de Druide sans aucune restriction, elles ne déterminent que les aptitudes manuelles et intellectuelles.

Maintenant, faites vos tirages... Ensuite, améliorez les résultats comme suit.
Remontez toutes les caractéristiques dites « principales » (Intelligence, Agilité, etc.), qui sont en dessous de la moyenne. C'est à dire pas moins de 50, ou de 09 à AD&D. La Force sera toujours supérieure à 95, ou à 17 à AD&D.

— **Les points de vie.** A AD&D, les points de vie de tous les personnages, quelle que soit leur profession, montent de 1D10 par niveau. A JRTM et à Rolemaster, tous les personnages ont +2 par niveau en développement corporel.

— **Le niveau.** Les personnages commencent au niveau 4 à JRTM et à Rolemaster et au niveau 3 à AD&D.

— **Les jets de résistance.** A JRTM et à Rolemaster, bonus de +20 aux jets de résistance au poison, à la maladie, aux attaques dues au froid et au chaud. Pas de bonus pour AD&D.
Les personnages guérissent plus vite que le commun des mortels. Diviser le temps de guérison et les points de saignement par trois, pour toutes les blessures arrondir au point inférieur. Aucune maladie n'est mortelle pour eux : ils guérissent de tout grâce au repos. Les mutilations ne sont jamais définitives. Les membres et les organes lésés repoussent, mais très lentement : 3 ans pour un oeil, 20 ans pour une main, 100 ans pour un bras. Les lésions au cerveau finissent toujours par guérir, le délai étant laissé à l'appréciation du MJ (bien sûr, on peut aussi utiliser des sorts de soin ou de régénération).
Les personnages ne sont pas invulnérables mais sont potentiellement immortels. On peut les blesser ou les tuer mais ils ne vieillissent pas.
Tous les personnages, y compris les sorciers, savent se battre à l'épée et à toutes les autres armes tranchantes. Les lanceurs de sorts restent quand même confrontés aux problèmes classiques d'armures ou de casques qui empêchent parfois la magie de fonctionner.

- A JRTM et Rolemaster : ajoutez un bonus de +50 pour les armes tranchantes.
- A AD&D : considérez que l'adversaire a une classe d'armure de 3 points plus vulnérable que son type réel.

LA MAGIE

Les sorts

Il y a deux sortes de magie dans l'univers de Zelazny : celle issue de la Marelle et celle issue du Logrus. Tous les sorts décrits dans les jeux de rôle sont utilisables, ainsi que les différents styles de magie.
Pour Rolemaster et JRTM :
Les magiciens ont la possibilité de préparer des sorts à l'avance et de les stocker pour une utilisation ultérieure. Le personnage doit se concentrer sur le sort choisi pendant 1/2 heure par niveau de sort. Il utilise le même nombre de points de pouvoir pour préparer un sort que pour le lancer. Il ne peut donc pas en stocker plus que ses points de pouvoir ne le lui permettent. Les sorts restent stockés pendant 1 mois avant d'être oubliés. Quand il en a besoin, le magicien lance le sort sans temps de préparation avec un bonus de +20. Il n'utilise pas d'autres points de pouvoir pour le lancer. Ainsi, il peut en une seule bataille, lancer plus de sorts que son quota de points de pouvoir ne lui permettrait normalement : les sorts qu'il a stocké, plus son quota de sorts quotidiens.
Pour AD&D :
La magie cléricale ou druidique existe bien, son pouvoir vient de « dieux » des ombres. Les sorts sont accordés automatiquement, sans restriction. Pour les magiciens et les illusionistes, il suffit de se concentrer le temps normal pour mémoriser les sorts. Par contre, une fois un sort appris, on n'a plus besoin de livre de sorts pour le remémoriser.
Voyez aussi plus loin pour les lanceurs de sorts du Chaos.

Le Chaos

Le personnage dont un des ascendants est originaire du Chaos vient, au début de la campagne, de réussir les épreuves du Logrus en plus de celle de la Marelle. Ce qui lui donne :
a) La vision Logrus. Sous cet angle de vue, tout ce qui est magique devient lumineux, non seulement les objets mais aussi les magiciens, qui luisent proportionnellement à leur puissance. Le personnage saura tout de suite à quelle sorte de magie il a affaire : Ambre, Chaos ou mélange des deux. Il peut aussi sentir si une importante force magique est à l'oeuvre dans un rayon de 400 mètres. En temps normal, le magicien ne peut garder la

vision Logrus pendant plus d'une heure d'affilée. Après quoi il doit attendre une heure avant de recommencer.

b) La possibilité de faire venir à volonté des objets d'Ombre : le magicien peut faire venir n'importe quoi d'inanimé et de non magique à condition qu'un humain puisse tenir l'objet en question.

Trois possibilités :

— Le magicien est dans une ombre où le genre d'objet qu'il désire pourrait raisonnablement exister. Au MJ de décider si la technologie de l'ombre en question aurait pu produire un tel objet, sinon il y a forcément une ombre à proximité où cet objet existe. Le personnage ramène donc l'objet en 1D10 rounds.

— Le magicien est dans un endroit civilisé, mais où l'objet n'a pas encore été inventé : il doit se concentrer 1D100 rounds (seul le MJ connait le résultat du dé) et il peut abandonner sa recherche entre temps.

— Le magicien n'est pas dans un endroit civilisé, et l'objet qu'il recherche n'a aucune chance d'exister dans les environs. Il a 10 % de chances de trouver l'objet en question en 1D100 rounds. Il peut abandonner sa recherche entre temps.

● A AD&D : Le magicien n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts, ils sont directement invoqués depuis les ombres.

c) La grosse artillerie, ou ce que Zelazny appelle : « The nukes ». C'est la possibilité d'appeler le Chaos primal à la rescousse. L'appeler est simple : il suffit de patienter cinq rounds et le Chaos arrive. Les problèmes commencent après : il est très, très difficile de contrôler le Chaos une fois invoqué. Il arrive sous la forme d'une tornade, d'un énorme vide, ou d'un nuage noirâtre, qui s'étend à la vitesse d'un mètre par round, détruisant absolument tout sur son passage. Pour l'arrêter, il faut que le personnage - ou quelqu'un ayant réussi l'épreuve du Logrus - réussisse un jet sous son habileté à contrôler le Chaos, qui est de 2 % par niveau jusqu'au septième, et de 5 % par niveau au dessus. S'il échoue, l'ombre sera complètement détruite, mais le Chaos ne s'étendra pas au-delà. Dans l'état actuel des connaissances, il semble qu'il soit impossible d'invoquer le Chaos en Ambre, ni dans aucun royaume protégé par une Marelle. Aux Cours du Chaos, l'invocation n'a strictement aucun effet.

Tout descendant du Chaos a la possiblité de modifier son apparence. Le personnage peut changer légèrement son visage et ses extrémités (les remplacer par des grifffes, ventouses, crocs, ou yeux flamboyants par exemple) pendant 1D10 minutes, après une concentration de trois rounds. Au MJ de décider quels bonus peuvent être ajoutés dans ces circonstances.

Il peut aussi prendre sa forme de Seigneur du Chaos. C'est une forme mouvante, énorme, démente pour un regard humain... Impossible à décrire aux autres personnages qui n'en retiennent qu'une impression de folie et d'horreur. Cette apparition terrifie tous ceux qui ne sont pas prévenus. Ils ont alors 50 % de chances de se voir attribuer des malus au combat. Un prince d'Ambre n'a que 10 % de chances de prendre la fuite. En combat, le personnage métamorphosé est considéré comme portant une armure de plaques, sans les malus inhérents à cette protection. Tous ses bonus offensifs sont doublés (mais pas à propos des sorts). A AD&D, doubler les dégâts. Cette forme est épuisante à prendre. Le personnage met cinq rounds pour l'endosser et ne peut la garder plus d'1D10 minutes. Il reprendra en 5 rounds son aspect normal. Tout ce qu'il portait sur lui, vêtements, armure, casque, est en lambeaux, complètement inutilisable. Il est obligé de se reposer durant 2D10 minutes pendant lesquelles il ne peut ni combattre, ni lancer des sorts, ni courir. Cette forme permet de se faire reconnaître et respecter par tout être affilié au Chaos qui ne serait pas lancé spécifiquement à sa poursuite. Sauf, bien sûr, par ses égaux aux Cours du Chaos qui sont capables d'en faire autant.

La Marelle

La Marelle a deux intérêts : transporter les personnages instantanément dans n'importe quel lieu, et les guérir physiquement et mentalement. Seul un descendant d'Obéron peut tenter l'épreuve de la Marelle qui consiste à parcourir les méandres d'un dessin compliqué dessiné au sol. La Marelle exerce une pression constante visant à repousser le visiteur.

Pour traverser la Marelle, le joueur tire 3D100, correspondant au passage des trois voiles : le personnage a 80 % de chances de passer le premier voile, 70 % de passer le second et 60 % de passer le troisième. A chaque échec, le pourcentage est divisé par deux (arrondir au pourcentage inférieur). A 0 %, le personnage ne peut plus repartir et il est détruit par la Marelle. L'épreuve dure 1D20 + 30 minutes.

Traverser la Marelle, c'est être détruit puis reconstruit sans s'en apercevoir. Les blessures sont guéries et les points de vie récupérés. Toutes les conséquences de sorts, par exemple les malédictions (sauf celles des Princes d'Ambre qui proviennent de la Marelle elle-même) ou les possessions disparaissent.

Arrivé au centre de la Marelle, vous pouvez être téléporté où vous voulez. Il suffit de se concentrer sur une image précise.

Pour les personnages chaotiques : ne passez jamais en vision Logrus sur ou à proximité de la Marelle car elle se défendra et vous assommera pour 1D20 heures.

Les Atouts

A sa création, chaque personnage reçoit un jeu d'Atouts. Présenté dans un bel écrin en cuir, il comprend les cartes de : Random, Martin, Benedict, Corwin, Merlin, Julian, Caine, Gérard, Bleys, Fiona, Flora, Llewella, Vialle. Les autres sont morts ou injoignables. Il y a en plus un Atout d'Ambre qui ramène les personnages dans le hall d'entrée du Palais. Les Atouts permettent différentes actions.

Contacter quelqu'un

Prendre l'Atout du correspondant et passer la main dessus suffit à établir le contact. Invoquer le Logrus pendant l'utilisation d'un Atout d'Ambre, ou invoquer la Marelle pendant l'utilisation d'un Atout du Chaos provoque la fin immédiate de la communication. Ces deux propriétés ne fonctionnent pas en cas d'un combat mental. Si vous touchez l'Atout tenu en main par une personne en pleine discussion, vous pouvez participer à la conversation.

Refuser la prise de contact

Quelqu'un cherche à vous joindre, vous ressentez alors une légère sensation de froid au cerveau. Pour jouer les abonnés absents il faut :

A JRTM, faire la moyenne des caractéristiques d'Intelligence et de Présence, et réussir un jet sous le résultat obtenu. A Rolemaster, se servir de la Présence et du Raisonnement. Dans les 2 cas, arrondir au nombre supérieur. A AD&D, faire un jet sous la moyenne des caractéristiques Intelligence et Sagesse.

Effectuer un duel mental avec votre correspondant

Une fois le contact établi, et pendant tout le combat mental, vous serez physiquement transformé en statue : conscient de tout ce qui se passe autour de vous, mais incapable d'agir. Uilisez les mêmes chiffres qu'au paragraphe précédent. A chaque round, chaque adversaire fait un jet sous cette moyenne. Le premier qui rate a perdu... Son adversaire vient de geler son esprit. A chaque round, et même en cas de victoire de l'un des deux, chaque adversaire a 5 % de chance de réussir à couper le contact. L'adversaire une fois « gelé » est à la merci de toute attaque physique. Personne ne peut intervenir pendant le combat, ni même réussir à couper le contact de l'extérieur.

Espionner les conversations

Etalez les Atouts, et concentrez vous en posant vos mains dessus. Vous entendrez alors les conversations et même les pensées superficielles de ceux qui sont en train de s'en servir. Les magiciens du 9ème niveau ou plus (8ème pour AD&D) sentiront au bout d'1D10 rounds qu'ils sont espionnés mais ne pourront pas savoir par qui.

Comment créer des Atouts ?

Si vous êtes d'origine chaotique, ou si vous êtes un enfant de Brand, et à condition d'être magicien, vous savez créer de nouveaux Atouts. Sinon, les autres magiciens n'ont que 15 % de chances de l'avoir appris.

Score de la compétence *Créer des Atouts*

— A JRTM et Rolemaster : 5 % par niveau, plus les bonus éventuels d'Intuition à JRTM et d'Empathie à Rolemaster.

— A AD&D : 5 % par niveau. Ajouter + 10 si vous avez 15 ou 16 en Sagesse, +20 pour 17, +25 pour 18.

En cas de réussite, dessiner l'Atout prend 1D10 minutes.

Les objets magiques

Il y en a de deux sortes : les objets magiques classiques - ceux de tous les jours, les anneaux, les épées plus quelque chose - et les objets magiques spéciaux, ceux qui dans leur nature même, incluent un élément de la Marelle.

a) Les objets classiques. Ne vous limitez pas aux objets d'heroïc fantasy : un bazooka en parfait état de marche est un puissant objet magique, spécialement contre une bande de trolls affamés. Cependant, ce serait trop facile. Donc, principe n°1 : un objet « magique », ou du moins considéré comme tel dans l'ombre où il se trouve, ne fonctionne que dans les ombres d'époque et de civilisation similaires. De plus, un objet « magique » qui n'existe ni à Ambre, ni aux Cours du Chaos, ni même dans

un de leurs mondes limitrophes ne fonctionnera pas dans ces endroits. De la même manière que l'électricité est inutilisable en Ambre, votre épée noire mangeuse d'âmes ou l'anneau que vous avez soustrait à Frodon par des moyens malhonnêtes resteront obsolètes. C'est définitif et ça évitera beaucoup de casse.
NB 1 : Toutes ces restrictions ne sont valables que pour les objets, pas pour les créatures.
NB 2 : En Ambre, et dans un rayon de trente kilomètres autour d'une Marelle, l'électricité. les moteurs, la poudre, l'énergie solaire, le nucléaire et le gaz ne fonctionnent pas. Donc. pas d'armes modernes. On se bat à l'épée et on fait cuire ses Panzani au feu de bois. Seuls Corwin, Merlin, Benedict et Rinaldo savent où trouver une poudre qui explose en Ambre. Mais ils ne vous le diront pas.

b) Les objets spéciaux incluant tout ou une partie de la Marelle) :

— La Roue Spectrale. A l'époque considérée, entre les deux séries, l'idée ne fait encore que germer dans l'esprit de Merlin. Tant mieux, parce que personne n'a l'air de savoir exactement ce que fait ce truc, pas même Zelazny.

— Grayswandir. Cette épée doit être considérée, dans tous les jeux de rôle, comme frappant dans la classe la plus meurtrière (armes magiques ou sacrées, selon les cas). Le segment de la Marelle gravée sur la lame se met à luire dès qu'un être du Chaos approche. dans un rayon de 500 mètres. Grayswandir peut être invoquée de n'importe où par son propriétaire qui doit se concentrer pour l'appeler. Elle disparait alors de l'endroit où elle se trouvait précédemment.

— Le Joyau du Jugement. L'action de cet objet est assez ambigu puisqu'il protège celui qui le porte, tout en le tuant à petit feu. Dès qu'il est autour du cou, il commence à pomper l'énergie du porteur. Au bout d'une heure de port, les caractéristiques et les aptitudes du sujet sont réduites d'un sixième, au bout de deux heures, d'un tiers, etc. Au bout de trois heures, le monde semble ralentir autour de lui, au bout de six heures, il succombe. Il suffit d'ôter le pendentif pour retrouver ses facultés. Le joyau est donc un stockeur d'énergie, où le porteur peut puiser en cas de besoin. Pour pouvoir utiliser cette énergie, il faut d'abord être « accordé » avec le joyau. Cela consiste à traverser la Marelle, le joyau au cou, jusqu'au centre et de là, se projetter mentalement à l'intérieur du bijou.
En termes de jeu, pour savoir si vous êtes accordé ou non, faites un jet sous, à JRTM, la moyenne des caractéristiques Intelligence et Présence ; à Rolemaster, la moyenne de Présence et de Raisonnement ; à AD&D, de Sagesse et d'Intelligence. Si vous réussissez. vous êtes désormais accordé. En cas d'échec, utiliser la même règle que pour l'épreuve de la Marelle : réessayez en divisant la moyenne par deux, et ainsi de suite.
Une personne déjà accordée (Random et Corwin le sont) peut vous aider à passer l'épreuve, la réussite est automatique.
Un autre pouvoir du joyau permet de contrôler les conditions météorologiques. Pour appeler un orage, comptez 1D30 minutes de concentration. Pour contrôler les vents, c'est beaucoup plus rapide : 1D4 rounds. Pour faire revenir le beau temps. 1D10 minutes.

BIBLIOGRAPHIE

● ***La série complète :***
Les neuf princes d'Ambre
Les fusils d'Avalon
Le signe de la Licorne
La main d'Oberon
Les Cours du Chaos
Les Atouts de la Vengeance
Le sang d'Ambre

● ***Pas encore paru en français :***
Sign of Chaos

● *Par Roger Zelazny. Les sept premiers tomes sont disponibles aux éditions Denoël, collection « Présence du Futur », le huitième dans les librairies anglaises, chez Sphere Books.*



Dernier intérêt du joyau, c'est un excellent garde du corps, à condition de l'avoir autour du cou ou qu'il soit à moins de dix mètres. Si « l'accordé » est en danger de mort immédiate. il le téléporte automatiquement dans n'importe quel endroit sûr dont le joyau aura trouvé le souvenir dans l'esprit du porteur.

AMBRES ET SES OMBRES

Les ombres

Dans les ombres tout existe, tout est possible. Quelque part, les sudistes ont gagné la guerre de Sécession, Avalon existe, ainsi que le monde de Stormbringer ou de Paranoïa. Il suffit d'y aller. Tous les moyens de locomotion sont efficaces : à pied, à cheval, en voiture, à skis, en patins à roulette, en ULM. Il suffit que ça bouge. Le personnage a quand même besoin d'un certain espace pour se concentrer : pas question de voyager et d'évoluer dans les ombres en faisant le tour de sa cellule de 3 mètres de côté. Il faut disposer d'une longueur ou d'un rayon d'action d'au moins 100 m. Le personnage peut emmener des gens avec lui en Ombre, et il peut s'y faire suivre. Il suffit de rester à proximité du manipulateur d'ombres.
Les univers parallèles s'étalent selon un spectre allant de l'Ordre au Chaos (c'est-à-dire d'Ambre aux Cours). Les ombres les plus folles sont plus proches des Cours du Chaos, et celles ressemblant le plus à Ambre en seront les plus rapprochées. Elles ne sont pas non plus disposées au hasard : c'est près d'un univers urbain que l'on trouvera un autre univers urbain, etc.

Le Temps

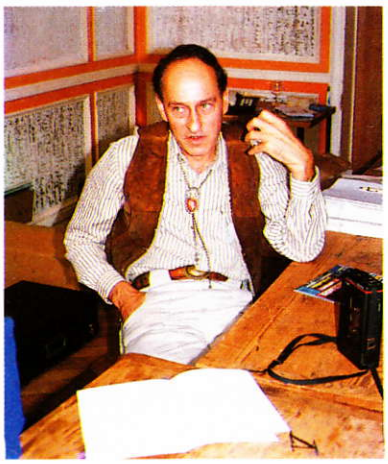
Le temps qui passe... ne passe pas partout à la même vitesse. Il s'écoule de plus en plus vite à mesure que l'on s'éloigne d'Ambre, pour atteindre un record de rapidité aux Cours du Chaos. Mais dans ce lieu par nature chaotique. il n'a pas toujours un déroulement continu. Il est donc très difficile d'établir une échelle de correspondance entre Ambre et les Cours mais le MJ peut utiliser la règle suivante : pour un jour passé à Ambre, tirer 1D100 dont le résultat correspondra au nombre de jours passés aux Cours du Chaos. Si le résultat dépasse 80. relancer les dés. Additionner les résultats. Il n'y a donc pas de limite théorique au temps déjà passé. Si le premier résultat est en dessous de 10, relancer les dés une seule fois. Le second résultat sera un résultat négatif, donc à soustraire au premier. Il s'agit du cas rare, mais possible (cf. *La main d'Obéron)* où le déroulement s'inverse et où il se passe plus de temps à Ambre que dans les Cours.
Le maître de jeu décidera lui-même quel est le rapport de temps entre Ambre et une ombre définie, sachant que le temps est toujours plus rapide en Ombre qu'à Ambre, et que le temps s'accélère au fur et à mesure que l'on s'éloigne des endroits civilisés. Un point de repère : Sur notre terre, le temps court 2,5 fois plus vite qu'à Ambre.

adaptation G. E. Ranne
illustration : Sophie Mounier

En direct d'Ambre :

une interview de Roger Zelazny





C'est dans le cadre de la convention Paris sur l'Avenir, au Palais de la Mutualité à Paris, que nous avons rencontré Roger Zelazny, auteur de science fantasy très connu, aussi bien en France qu'aux Etats-Unis. Son oeuvre la plus célèbre est sans conteste la saga des Princes d'Ambre.

Casus Belli : Mr Zelazny, que pensez-vous des jeux de rôle ?
Roger Zelazny : C'est un phénomène gigantesque aux Etats-Unis. Mais j'ai cru comprendre qu'ils étaient aussi populaires ici... Personnellement, je ne m'implique pas dans les jeux, la plupart des auteurs que je connais non plus d'ailleurs, pour la simple raison que cela prend trop de temps. Les exceptions étant Fred Saberhagen car il a fait des logiciels de jeux pendant un temps, et Georges R.R. Martin qui doit faire un jeu basé sur la série Wildcards [1]. J'ai participé à la série, mais pas au jeu.
C.B. : Vous n'avez donc jamais joué à un jeu de rôle ?
R.Z. : Non. Je regarde ceux qui jouent, je les écoute parler... Ce doit être amusant... Mais en fait, j'ai peur de m'y mettre et d'être trop mordu...
C.B. : Existe-t-il des jeux inspirés par Ambre ?
R.Z. : Eric Quelque Chose - il a un nom polonais [2] - qui a fait le comic book The Teenage Mutant Ninja Turtle, avait fait un JdR sur Ambre. Il y a travaillé pendant 3 ans, mais il ne peut pas l'éditer car j'ai signé un contrat avec une compagnie de jeux pour l'édition d'un boardgame sur Ambre. Elle a tous les droits pour le jeu, et ne veut pas se lancer dans le jeu de rôle. Il a essayé d'obtenir un arrangement, une sous-licence avec eux [3].
C.B. : Si la série d'Ambre était adaptée en jeu de rôle, garderiez-vous le contrôle de vos personnages ?
R.Z. : C'est un autre moyen d'expression... Quoiqu'ils fassent je ne pense pas que cela puisse nuire à l'intégrité des personnages... Mais je jetterai un oeil sur le jeu pour voir ce qu'il implique, et s'il s'éloigne trop de mon optique, il faudra en discuter. Dans le cas contraire, je donnerai mon accord.
C.B. : Que pensez-vous du logiciel *9 Princes in Amber* ? [4]
R.Z. : Je n'y ai jamais joué... J'ai reçu l'organigramme des décisions, je l'ai parcouru et les possibilités semblaient logiques. C'est tout.
C.B. : Est-il possible d'aller jusqu'au bout de ce jeu ?
R.Z. : Oui. Je connaissais les trucs pour le finir. C'est une informaticienne du New Jersey qui a développé le jeu mais elle a dû étudier le livre de près pour bien l'exploiter.
C.B. : Certaines idées utililisées dans la série se retrouvent dans d'autres de vos oeuvres, comme les univers parallèles et la route qui les traverse, par exemple. Etait-ce une idée qui vous travaillait depuis longtemps ?
R.Z. : Oui je crois... il y a des thèmes sur lesquels on revient jusqu'à ce qu'on ait plus rien à dire dessus. J'aime les univers parallèles mais j'ai des problèmes avec les voyages dans le temps, et les paradoxes temporels me gênent.
C.B. : Pourtant vous en écrivez tout de même (le temps ne s'écoule pas de la même façon aux Cours du Chaos et à Ambre, et cela de façon complètement aléatoire...).
R.Z. : Oui dans un sens, car les Princes d'Ambre peuvent effectivement trouver l'équivalent de n'importe quelle époque correspondant à n'importe quel lieu dans les ombres. C'est une solution. Je crois que j'en ai trouvé une autre à laquelle je vais travailler bientôt.
Il y a d'autres thèmes sur lesquels je reviens régulièrement, je pense que tous les auteurs sont comme ça, mais les variations sur les mondes parallèles me fascinent tout particulièrement.
C.B. : Ambre et les Cours du Chaos, la lumière et l'obscurité, la magie et la science, l'opposition entre deux pouvoirs, ce sont des thèmes que l'on retrouve aussi fréquemment dans vos romans.
R.Z. : Oui. Dans un sens c'est une sorte de métaphore sur la vie. Où que je regarde, dans la vie de tous les jours, je vois des conflits, des tensions. Ce que je fais c'est les simplifier, les idéaliser des deux côtés. Noir et blanc et non pas gris.
C.B. : Dans ce contexte peut-on dire qu'Ambre représente l'Ordre en opposition avec le Chaos ?
R.Z. : C'est une opposition indispensable. Comme le Yin et le Yang. Ils ont besoin l'un de l'autre. Si l'un des deux devenait trop puissant, cela nuirait non seulement à son adversaire, mais aussi à lui-même.
C.B. : Et si Ambre était détruite ?
R.Z. : Ce serait automatiquement très mauvais pour les Cours du Chaos...
C.B. : En général, lorsqu'un auteur travaille sur la dualité Ordre/Chaos, ce dernier est toujours beaucoup plus intéressant. Ambre ne symbolise pas tout à fait l'Ordre...
R.Z. : Partout il y a des paradoxes. Mes personnages qui représentent l'Ordre sont je crois plus chaotiques que les habitants des Cours du Chaos qui eux sont très japonais dans l'esprit, très formels.
C.B. : Aimez-vous jouer avec l'immortalité ?
R.Z. : Oui... Question suivante ?
C.B. : Merlin est un personnage plus jeune et plus léger que Corwin, mais lequel préférez-vous ?
R.Z. : Je préfère Corwin, pour la simple raison qu'il a été présent plus longtemps. Ses connaissances sont plus grandes, et il sait mieux se débrouiller. D'un autre côté un personnage trop confiant peut devenir ennuyeux. C'est une des raisons pour avoir introduit son fils. Et aussi parce que j'avais raconté à peu près toutes les histoires de Corwin, et qu'il était bon de passer au point de vue de quelqu'un d'autre. C'est intéressant de commencer avec un personnage naïf et de montrer son évolution au cours de l'histoire, jusqu'à ce qu'il devienne quelqu'un d'autre. Je les aime tous les deux pour des raisons différentes, mais ma sympathie pour Corwin rejoint la question que vous m'avez posée à propos des immortels. C'est une des raisons pour lesquelles je suis fasciné par les individus ayant une longue vie. Une personne qui a vécu pendant quelques siècles a eu plus de temps pour apprendre. Elle ne sera pas forcément plus sage, mais elle sera mieux informée, elle aura un plus large échantillon d'informations à sa disposition, qu'une personne plus jeune. J'aime peut-être travailler sur de tels personnages parce que je m'intéresse à beaucoup de choses, que j'aime jouer avec cette documentation et que j'ai besoin de justifier logiquement qu'un personnage puisse posséder ces informations. J'aime que mes personnages soient capables de faire des allusions à des historiens, à des poètes mineurs. Un personnage qui ne serait pas immortel serait trop vieux pour se lancer dans le genre d'activités dans lesquelles se lancent habituellement mes personnages, car mes histoires tendent à être quelque peu violentes. Je ne sais pas pourquoi...
C.B. : D'après ce que nous avons lu dans *Sign of Chaos* [5], je suppose que nous allons revoir Corwin...
R.Z. : Il est possible qu'il se montre... je n'ai jamais dit qu'il était mort...
C.B. : Savez-vous à l'heure actuelle comment la seconde série d'Ambre va finir ?
R.Z. : En gros oui. Quand je commence à écrire, j'ai à peu près 20 % de l'intrigue. Je ne connais pas tous les détails, mais je suis sûr de certains événements qui vont se produire dans les deux prochains volumes... J'ai commencé à écrire le prochain tome.
C.B. : Quel sera son titre ?
R.Z. : Je n'en suis pas encore sûr. Pour l'instant je l'appelle Ambre n°9, mais ce sera peut-être celui qui s'appellera « Ghostwheel » (La Roue Spectrale de l'édition française). Le n° 10 pourrait s'appeler « Prince of Chaos ».
C.B. : Une dernière question : Ghostwheel va-t-elle devenir Dieu ?
R.Z. : Well...

Propos recueillis et traduits par G.E. Ranne

1) Une anthologie réunissant les meilleurs auteurs de SF sur le thème du super-héros, pas encore traduite en français (NDT). Et dont le jeu sera une extension GURPS chez Steve Jackson (NDLR).
2) Eric Wujcik, qui travaille pour Palladuim Games (NDLR).
3) A priori, nous n'avons aucune nouvelle de la sortie d'un jeu de rôle Ambre (NDLR).
4) Il y a quelques années des jeux d'aventures adaptés de livres de SF connus (comme Rendez-vous avec Rama de Clarke) ont été publiés. Comme dans la plupart de ces jeux de première génération, il fallait explorer une aventure arborescente à partir de mots-clés.
5) Le 8ème tome du cycle d'Ambre qui paraîtra en français d'ici quelque mois (NDT).

A VOUS DE JOUER ...

... au 30, cours de la liberté - 69003 LYON

LES PLATS DU JOUR

LES JEUX DE ROLE

Star Wars	85F	Marvel Super Heroes	149F
Le Guide de Star Wars	85F	Ecran ou Modules (MSH)	45F
Warhammer (le Jeu de Rôle)	179F	Les Monstres de Cthulhu	99F
James Bond	119F	Maléfices	169F
Dr. No (Sc. James Bond)	69F	Coeur Cruel (Sc. Maléfices)	59F
Runequest	199F	Rêve de Dragon	149F
Les Dieux de Glorantha	175F	La Cité des 13 Plaisirs (Sc. Rêve de Dragon)	75F
Stormbringer	179F	JRTM	189F
Le Voleur d'Ames (Sc. Storm.)	125F	Les Rangers du Nord (Sc. JRTM)	114F
Hawkmoon	189F	La Lorien (Camp. JRTM)	109F
L'Ecran (d'Hawkmoon)	69F	Mirkwood (Camp. JRTM)	129F
Multimondes	209F	Empire of the Witch King (Camp. JRTM)	129F

LES JEUX DE PLATEAU ET LES WARGAMES

Full Metal Planète	285F	Interceptor	219F
Tempête sur l'Echéquier	75F	Centurion	219F
Les Ripoux	179F	Circus Imperium	169F
La Fureur de Dracula	219F	Tokyo Express	379F
Kremlin *	219F	Cross of Iron * (2éme édition)	215F
Révolution * (Ext. Kremlin)	59F	Battle Hymn *	359F
Civilization *	259F	Open Fire *	269F
Dark Future	239F	West of Alamein *	395F

* Seules les règles sont en Français

AU MENU

Patton's Best	**229F**	Love Trivia	**349F**
Suprématie	**229F**	Supergang	**265F**
James Bond + Dr. No	**169F**	Stormbringer + Le Voleur d'Ames	**299F**
Maléfices + Coeur Cruel	**219F**	Marvel + L'Ecran + 3 Modules	**299F**
Hawkmoon + L'Ecran	**249F**	Rêve de Dragon + La Cité des 13 Plaisirs	**219F**
Runequest + Les Dieux de Glorantha	**369F**	Kremlin + Révolution	**339F**

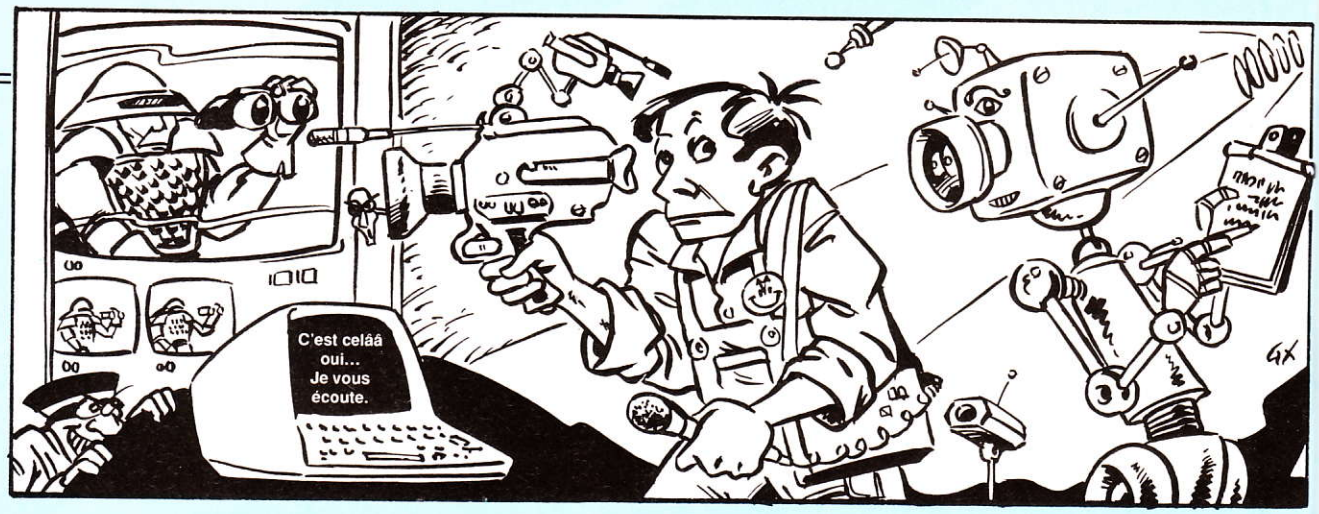
Star Wars + le Guide de Star Wars **162F**

BON DE COMMANDE

A VOUS DE JOUER ...
30, cours de la liberté
69003 LYON
Tel : 78 60 88 49

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____ Ville _____
Tel. _____
Réception du catalogue sur simple demande !
Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles.
Réglement par ❑ Chèque bancaire ❑ Mandat à l'ordre de A VOUS DE JOUER
❑ C.C.P. ❑ Contre-remboursement (joindre 25F)

Désignation des Jeux	PRIX
Participation aux frais de port	25F
TOTAL	



Paranoïa est un jeu en grande partie parodique. Aussi, malgré la relative simplicité de ses règles n'est-il pas conseillé aux débutants. Il est idéal pour des joueurs assez expérimentés désireux de s'amuser un peu. Tout le piment du jeu repose sur l'exploitation d'une ambiance « spéciale » qu'il n'est pas facile de créer : un mélange d'extrême tension nerveuse et de fou-rire légèrement hystérique. Ces quelques modestes conseils vous y aideront peut-être.

CONSEILS AUX JOUEURS

Grâce auxquels vos clarificateurs, à défaut de vivre longtemps (impossible ici, désolé), auront une existence intéressante...

Mise en place

Vous avez lu le Livret du Joueur et vous avez un personnage. Le MJ doit maintenant vous renseigner sur vos pouvoirs mutants, vos compétences, votre société secrète, etc. Ces informations sont évidemment top-secrètes et il ne doit rien vous donner d'autre que de vagues généralités *(« la télépathie permet... euh, de lire dans la pensée »)*. S'il en disait trop, il courrait le risque de vous voir agir par la suite en pleine connaissance de cause, ce qui est contraire à l'esprit du jeu. Mais pour vous, il est capital d'obtenir le plus de données possibles sur le peu que sait votre personnage, avant de commencer à jouer (après il est trop tard). Si vous avez un doute, improvisez. Ne demandez pas : *« Dis, MJ, je peux faire ça avec mon pouvoir mutant ? »*. Il vous répondra que vous passez un round à y réfléchir et que pendant ce temps-là, un de vos collègues vous tire dans le dos. Un moyen qui devrait satisfaire tout le monde : une fois que le MJ vous a donné les généralités, posez lui des questions sur les points que vous voulez éclaircir. Il sera tenu d'y répondre par « oui » ou « non ». Décidez avec lui du nombre de questions auquel vous avez droit, et entraînez vous à poser des questions pertinentes.

Tout ce que vous direz...

Prenez garde : ILS attendent tous que vous prononciez un mot de trop. Taisez tout ce que vous connaissez du jeu par vos personnages précédents (attention au syndrome « Ah-oui-je-connais-ça »), mais aussi ce que *vous* connaissez et que votre personnage doit ignorer. Evitez de faire des commentaires sur tout ce que les citoyens drogués d'un état totalitaire et souterrain ne peuvent pas connaître (la nature, les animaux, les sentiments autres que la loyauté envers l'Ordinateur. Il y en a plein d'autres tabous, mais vous ne les découvrirez que trop tard...). Alors, un conseil : silence ! Laissez les Autres gaffer à votre place ! Et si vous ne pouvez *vraiment pas* vous empêcher de parler, réfugiez-vous dans une « langue de bois » sécurisante. Ne dites pas : *« Il y a des rats ici »*. Vous seriez perdu. Employez l'expression « éléments mutants rebelles à la Douce Autorité de Notre Ami ». L'usage judicieux (c'est-à-dire pas trop fréquent) de ce genre de périphrases boursoufflées permet un effet comique. De plus, pour communiquer avec d'éventuels alliés dans le groupe, rien ne vous empêche de les utiliser comme un code. *« Je suis à jamais fidèle à l'Ordinateur »* signifiant par exemple *« Tuons-les tous ! »*.

Maîtriser son délire

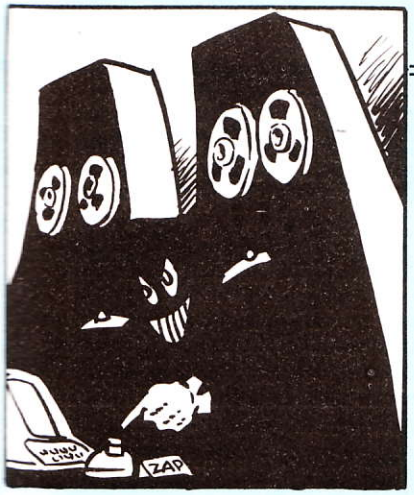
Tous les clarificateurs sont profondément givrés dès le départ. Regardez les personnages pré-tirés des modules du commerce si vous avez besoin d'être convaincus. Il y a gros à parier que votre personnage l'est aussi. Mais souvenez-vous qu'il n'en a pas conscience. Vous devriez apporter le même sérieux et le même soin à lui faire faire n'importe quoi que vous en apportez à faire agir votre personnage fétiche (le Ninja-Paladin-Nécromancien 35ème que vous dissimulez au fond de ce tiroir. Ne niez pas. On vous a dénoncé...). Ne riez pas de vos pitreries, mais faites en sorte que les Autres, autour de la table, soient malades de rire en vous écoutant. Une fois que vous les aurez persuadés que vous n'êtes qu'un imbécile inoffensif, ils ne feront plus attention à vous et vous pourrez les descendre tous... Comme les autres joueurs et le MJ font la même chose de leur côté, la partie devient vite extrêmement divertissante pour tout le monde...

Bonne conduite entre joueurs

N'ayez aucun scrupules ou jouez à autre chose. En général, vos objectifs secrets sont incompatibles et impliquent que vous abattiez certains collègues. Ne vous gênez surtout pas. La vie de votre clarificateur dépend de votre prudence, de votre ruse et de votre machiavélisme. Faites toujours dans le compliqué et le biscornu. Faire simple est le meilleur moyen de succomber dans une fusillade généralisée. De plus, quand un plan tordu s'écroule, les conséquences sont souvent imprévues et très drôles. Surveillez tous vos coéquipiers. Si votre rang vous donne des privilèges (fouiller les sacs, par exemple), abusez-en. Vous êtes sûrement la cible d'un de vos collègues. Trouvez-le avant qu'il ne vous trouve. Si possible, repérez le plus vulnérable du groupe et obligez-le à faire le travail à votre place (corruption, chantage, etc.). Après quoi, abattez-le pour trahison. L'Ordinateur vous félicite et tout le monde est content (sauf les clones de votre victime qui vont sûrement vouloir se venger). Méfiez-vous, les Autres vont eux aussi essayer de se servir de vous. Refuser une proposition, c'est se transformer en cible. Alors, acceptez. Faites semblant de coopérer pour dévoiler l'infâme combine à l'Ordinateur. Oui, mais... si c'était un coup monté contre vous pour montrer à l'Ordinateur combien votre loyauté est douteuse ?

Soyez calme et silencieux. Evitez de vous faire remarquer par vos supérieurs. Sans ça vous allez tôt ou tard être « volontaire » pour une mission-suicide. Poursuivez vos objectifs dans l'ombre. Ne frappez qu'à bon escient. Et souvenez-vous :

Restez en alerte !
Ne faîtes confiance à PERSONNE (très important ! Vital !)
Gardez votre laser à portée de main !



CONSEILS AU MJ

Ou comment alléger votre tâche en alourdissant l'atmosphère.

Conflits entre personnages

C'est l'âme du jeu. Faites tout pour ne pas avoir en face de vous un groupe de 6 personnes, mais 6 individus qui s'entre-déchirent. Pour cela, il faut que vous déterminiez soigneusement, en début de jeu, des haines mortelles, des magouilles sinistres, etc. C'est un moment très délicat. Si tout le monde veut tuer tout le monde, vous n'aurez rien d'autre à faire qu'à régler des combats ; si vous y allez trop doucement, ils vont s'unir contre vous (horreur). Le bon dosage est une question d'expérience...

Les PJ ne devraient pas en avoir après plus de deux autres personnages. Ils ne doivent pas obligatoirement les tuer, il peut être beaucoup plus drôle de les faire chanter, de les discréditer, etc. Faites en sorte que des alliances soient possibles (même si elles sont éphémères et se terminent dans le sang). Facilitez les négociations entre joueurs en ménageant des « blancs » dans la partie afin qu'ils puissent s'isoler. N'exagérez pas. On ne joue pas à Diplomatie. Si les négociations s'éternisent, dites aux « alliés » qu'ils ont discutés si longtemps que les autres ont eu cent fois le temps de s'entendre sur leur dos, et que d'ailleurs... (ricanement).

Si vous n'avez pas assez de joueurs pour que Ignorance et Peur jouent à plein rendement (il vous faut au moins 4 personnes pour ça), complétez le groupe avec des PNJ. Ils serviront d'exemple aux timides en descendant machiavéliquement les brebis galeuses...

Comment envenimer les choses

Quelques idées pour les dresser les uns contre les autres :

— Par la voix de l'Ordinateur, féliciter le PJ qui a abattu un traître alors que le successeur de celui-ci entre en scène.

— Prendre un PJ à part et lui parler de la pluie et du beau temps. Terminez en disant à haute voix *« C'est d'accord ? »*. Les autres commenceront à s'en méfier...

— Usage judicieux des « petits papiers ». Si vous voulez communiquer avec un joueur, faites-en trois. Un pour votre interlocuteur et deux autres anodins que vous donnerez à n'importe qui, sans oublier de demander à haute voix qu'on les détruise parce qu'il *« ne faut pas qu'IL les lise »* (IL étant un autre joueur que vous regardez fixement en disant ça).

Résultat : ceux qui n'ont rien eu s'inquiètent, ceux qui en ont eu se demandent qui a eu le bon, celui qui a eu le bon se demande ce que vous avez dit aux autres et celui que vous avez désigné se demande ce qui va encore lui arriver.

Il peut arriver que, malgré tous vos efforts, les personnages oublient leurs objectifs individuels pour servir l'Ordinateur tous ensemble. Les règles nous disent que c'est parce qu'ils sont défectueux. C'est ennuyeux. Donnez-leur quelques chances de s'amender avant de les expédier à la poubelle. Vous pouvez utiliser les PNJ intégrés au groupe, ou l'Ordinateur, ou faire kidnapper le « mou » pour lui faire avoir un entretien désagréable avec son commanditaire. Vous pouvez aussi intervenir directement. Par petits papiers (« Pour mémoire, je te signale que le type que tu as porté pendant des kilomètres parce qu'il avait une jambe cassée est le traître que tu dois abattre. D'ailleurs sa jambe n'est pas cassée, tu t'es fait avoir ») puis en personne si tout le reste échoue. Si les symptômes persistent, exécutez-les.

L'idée que le MJ puisse intervenir directement vous choque ? C'est vrai, dans les autres jeux, le MJ doit se limiter à l'enregistrement/application des décisions des joueurs. Pas ici. Vous pouvez peser directement sur leurs décisions. Si les joueurs sont à une bifurcation et décident d'aller à droite alors que vous voudriez les voir partir à gauche, dites *« à droite ? »* en haussant le sourcil style « qu'est-ce que c'est que cette idée absurde ? ». S'ils persistent, marmonnez quelque chose comme... *« je vous aurais prévenu »*. S'ils s'obstinent toujours, il ne vous reste plus qu'à faire intervenir l'Ordinateur, ou à intervertir les deux couloirs sur votre plan. Ne faites pas ça seulement quand ils prennent le mauvais chemin. Au contraire, sachant qu'ils font généralement le contraire de ce que vous paraissez vouloir qu'ils fassent, vous pouvez les aiguiller vers un piège et sortir ensuite les « je vous l'avais bien dit ». Ne vous limitez pas à la voix. Ricanez, frottez-vous les mains, gloussez, haussez les épaules et les sourcils, etc. Si vous ne savez pas, entraînez-vous devant un miroir et un magnétophone.

Les seuls moments où vous ne devez pas intervenir sont les disputes entre personnages. Vous avez eu assez de mal à les provoquer pour pouvoir les savourer en paix. Ne les interrompez que quand elles ne sont plus drôles ou qu'elles menaçent de tourner à la fusillade. Il vaut mieux continuer avec les mêmes clones que de diriger un combat pour tout recommencer ensuite avec leurs successeurs...

Dénonciations

Ou le sport national du Complexe. Les PJ dénonceront leurs supérieurs pour prendre leur place, leurs ennemis pour en être débarrassés par l'Ordinateur et leurs amis par erreur. Limitez leurs possibilités sinon, ils vont dénoncer à tour de bras et vous allez être noyé sous les « petits papiers ». Pour commencer, on ne peut pas dénoncer par com-unit. Ils émettent tous sur la même fréquence. Résultat, le co-équipier visé s'entend dénoncer. A moins d'avoir un émetteur spécial (privilège des agents de la SecInt), il faut aller dans une cabine de Confession.

Que dire ? N'importe quoi. L'Ordinateur enregistre tout pour s'en resservir plus tard. L'ennui c'est qu'entre temps, il note aussi que le mouchard « diffame un Loyal Citoyen ». Tôt ou tard, le plancher du Confessional s'ouvrira et le dénonciateur trop bavard tombera dans un gigantesque broyeur...

profession :

Paranoïaque

L'Ordinateur ne réclame la tête des clarificateurs que lors des débriefings ou en cas de trahison flagrante. Quand ça se produit, les autres personnages sont chargés de l'exécution, au cours d'un combat qui doit être aussi spectaculaire et amusant que possible. Une fois le traître tué, distribuez des amendes aux survivants pour le matériel détérioré dans la bagarre (la routine reprend ses droits).

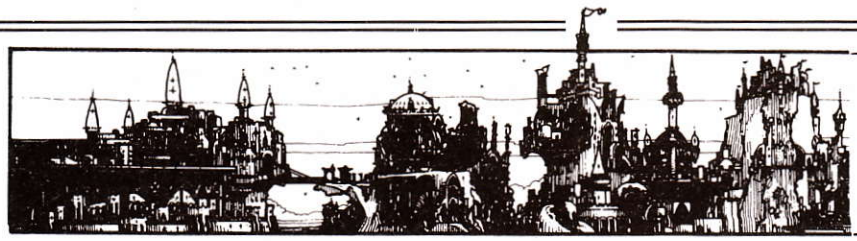
Comptabilité

Les règles vous recommandent d'avoir un double des feuilles de personnages sous la main. Servez-vous en pour noter leur « casier judiciaire ». Veillez à ce qu'on ne puisse pas les confondre, il ne faut pas que le joueur ait accès à votre double (qui contient en général des preuves accablantes de votre partialité). L'idéal serait de photocopier vos doubles sur des feuilles blanches, et les leurs sur du papier de couleur (adaptée à leur accréditation, ça fait classe). Si vous ne pouvez pas, contentez-vous de faire une marque de couleur sur sa feuille. Si le joueur veut utiliser son personnage avec un autre MJ, remettez-lui votre double dans une enveloppe scellée.

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui.
Amusez-vous bien
Sous peine de mort.

Tristan Lhomme

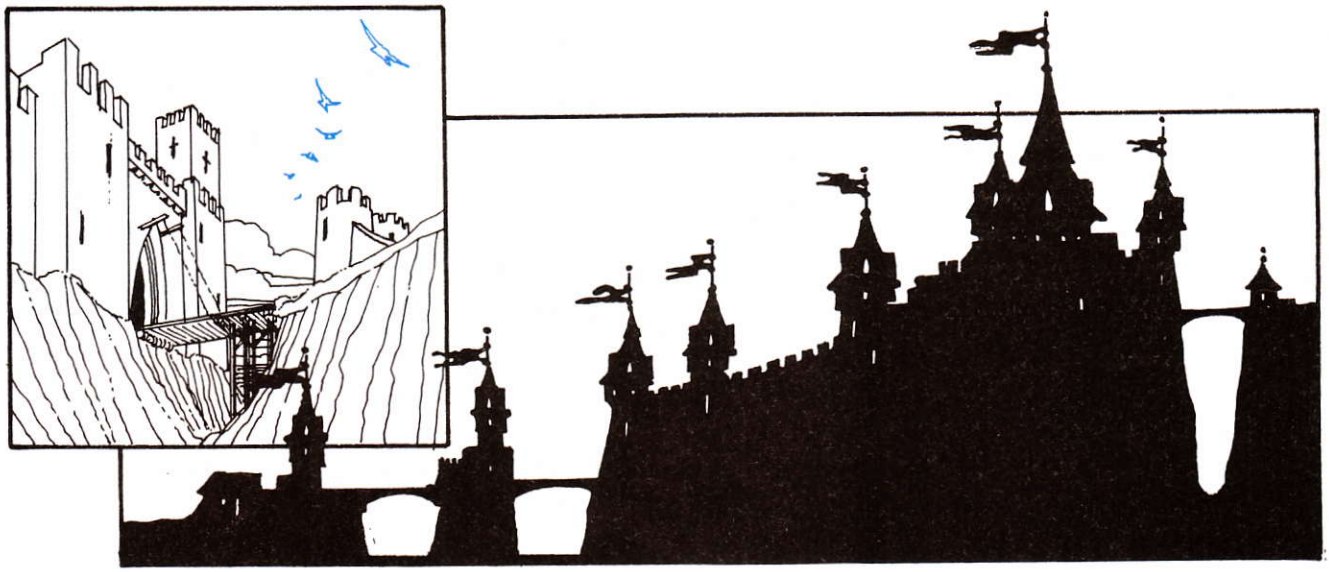
illustration : Didier Guiserix



Bâtisses et Artifices

Le château, 1er volet

L'ultime rempart



Ceux qui se plaignent de l'insécurité de l'époque actuelle ont de la chance de ne pas être nés au Moyen Age ! A l'époque, les dangers étaient si nombreux qu'on fortifiait tout : fermes, abbayes, ponts, etc. Mais quand on pense aujourd'hui à ces temps troublés, c'est une image bien précise qui vient immédiatement à l'esprit, celle d'une énorme demeure, caparaçonnée dans ses remparts crénelés, comme un chevalier dans son armure de fer.

PRESENTATION

Le château : une invention barbare

Les Romains auraient pu inventer les châteaux... pourtant ils ne l'ont pas fait. Trop habitués aux méthodes de défense employées avec succès par leur empire pendant des siècles, ils ont toujours préféré construire des maisons agréables à vivre ; quitte à aller se réfugier dans une cité fortifiée à la hâte quand les pillards se font trop pressants ! En fait, ce sont ces fameux pillards - et plus particulièrement des barbares germains, belliqueux et individualistes - qui sont à l'origine des premiers châteaux.

Dès le VIème siècle, les Francs (qui étaient des Germains, ne l'oublions pas) dominent tout le territoire de l'ancienne Gaule. Féroces et relativement désorganisés, des chefs de bande isolée édifient alors de nombreux « repaires » fortifiés afin de défendre leurs terres conquises de haute lutte. Ces premiers « châteaux » n'obéissent à aucun principe de défense bien établi. Leur architecture et leur emplacement dépendent en fait entièrement des conceptions de leur bâtisseur, de son intelligence et de la topographie du domaine (plaine ou montagne). Ils partagent cependant certaines caractéristiques communes. Une palissade entourée de fossés délimite un espace, ovale ou rectangulaire, au milieu duquel une large fosse circulaire est creusée. Au centre de ce périmètre, s'élève un tertre (ou « motte »), sur lequel est construit un bâtiment de bois qui sert de défense principale (et qui donnera plus tard naissance au « donjon » que nous connaissons). Ces demeures fortifiées, dont on trouve encore des vestiges dans le centre et l'ouest de la France, sont encore assez primitives. Il faut attendre la venue d'autres barbares pour que l'architecture militaire fasse de nouveaux progrès...

Les Normands mettent leur grain de sel

Quand les Normands débarquent sur nos côtes au Xème siècle, ils ne pensent qu'à deux choses : conquérir des territoires... et les défendre. Moins individualistes et plus « méfiants » que les Francs, ils pensent vite à construire des fortifications qui s'intègrent dans un véritable dispositif défensif. Les toutes premières ressemblent beaucoup aux châteaux francs, car il ne s'agit ni plus ni moins que d'anciens camps romains « rénovés ». Mais les Normands préfèrant les constructions en pierre ils édifient rapidement de redoutables citadelles, répondant à des impératifs très précis.
Pour commencer, les Normands ne construisent pas n'importe où et choisissent toujours des « lieux-clés » qui permettent de contrôler des voies de passages, d'intercepter des communications, de surveiller une étendue, bref : de défendre efficacement un territoire. Leurs constructions de pierre, hautes et étroites, sont d'ailleurs moins adaptées à l'habitation qu'à la

protection des habitants. Froides et sévères, elles sont bien plus résistantes que les châteaux francs. Ces derniers vont d'ailleurs rapidement copier la plupart de leurs caractéristiques.

Le château « franc »

(d'après le château de la Tusque en Gironde)
Site : L'exemple proposé est un château de plaine, mais ce type de forteresse pouvait aussi être construit sur une colline. Dans ce cas, le donjon occupait la partie haute du terrain, au centre d'une enceinte ronde, elle-même encerclée par une palissade qui permettait d'abriter les « dépendances » installées à l'extérieur de l'enceinte principale. Cette palissade délimite ce que l'on appelait *la basse cour...*
a et b) Ces ruisseaux protègent trois des côtés de l'enceinte.
c) Un fossé défend le quatrième côté.
d) L'enceinte. Faite de rondins et de planches, elle mesure 2,50m de haut et abrite un chemin de ronde en remblai, qui permet aux habitants de se défendre facilement.
e) La « motte » au sommet de laquelle est édifié le donjon en bois (il sera plus tard construit en pierre). C'est là que réside le seigneur. Pour y accéder, il faut emprunter un pont en bois, facile à détruire, qui enjambe le fossé entourant la bâtisse. Une sentinelle postée au sommet du donjon surveille les environs. L'ameublement du bâtiment est plus que spartiate.
f) Les dépendances. Elles comprennent des magasins (1), des écuries (2) et les logements de la garnison (3). Ces constructions sont également en bois.
g) La place des assemblées. C'est sur cette place ronde, délimitée grossièrement par des pierres, que le seigneur réunit ses gens quand il désire s'adresser à eux.
h) Les tumuli. Ces tertres recouvrent les ossements des guerriers les plus braves, morts au cours d'anciens combats. Ils servent également à la défense de la forteresse, en cas de besoin.

Le château « normand »

(d'après le château d'Arques, près de Dieppe)
Note : Ce type de château correspond tout à fait à ce que des personnages peuvent rencontrer dans un jeu de rôle « médiéval ».
Site : Ce château est installé à l'extrémité d'un promontoire rocheux qui lui assure des défenses naturelles sur trois flancs.
a) Le fossé. Très profond (10 mètres) et très large (25 mètres), il peut être vide et pourvu de parois abruptes (accentuant ainsi la hauteur des remparts), ou rempli d'eau (*douves*).
b) Les remparts. Très hauts (10 mètres) et crénelés, ils disposent d'un chemin de ronde où se tiennent les défenseurs en cas d'attaque.
c) Les tours d'enceinte. Les murailles sont flanquées de tours rondes, dont la position « en saillie » permet aux archers de tirer sur les flancs de l'attaquant. La partie supérieure de ces hautes tours est percée de meurtrières étroites.
d) La porte principale. Séparée de l'extérieur par deux ponts « provisoires » en bois, elle est également protégée par un système de herses. Toute personne qui entre doit aussi traverser un couloir percé de meurtrières avant d'accéder à la cour intérieure.
e) La poterne. Cette seconde porte, qui communique avec l'extérieur par l'intermédiaire d'un pont facile à détruire, est réservée aux troupes de garnison du donjon. Elle donne sur un couloir qui longe le donjon et qui peut aisément être défendu si des assaillants essayent de s'introduire dans la place par ici.
f) La cour intérieure. C'est ici que les villageaois des alentours se réfugient en cas de danger. Cette cour est séparée en deux parties par une palissade, de telle sorte que si l'ennemi pénètre dans la première, il doive encore se battre pour accéder au pied du donjon.
g) Les dépendances comprennent le logement du seigneur, celui des femmes et des troupes, le magasin, les écuries, etc.
h) Le donjon. Il est bâti sur le point culminant du site.
i) Le bâtiment de défense. Cette construction au sommet crénelé défend la cour intérieure et l'accès à la poterne.
j) Les souterrains. Ces couloirs permettent d'effectuer des sorties dans les fossés du château et d'empêcher le travail des *sapeurs* qui tenteraient de percer les murailles. Divers systèmes (herses, mécanismes commandant leur affaissement) permettent de les condamner, afin que l'ennemi ne puisse pas les emprunter.

Les châteaux féodaux

A partir du XIIème siècle, la structure des places fortes devient plus sophistiquée. Inspirées directement des châteaux normands, sans être pour autant aussi « massives », elles deviennent de véritables complexes défensifs composés de plusieurs ouvrages fortifiés. Ces ouvrages sont conçus de telle sorte que, même si l'un d'entre-eux tombe aux mains de l'ennemi, la sécurité de l'ensemble n'est pas compromise. On rencontre souvent aussi des enceintes « concentriques », aux murailles de plus en plus hautes à mesure que l'on se rapproche du donjon. L'assaillant a donc de plus en plus de difficultés à pénétrer les « couches » défensives de la forteresse.
Il est impossible de détailler ici tous les raffinements de l'architecture militaire de l'époque, car il faudrait un article entier pour détailler une merveille comme Château-Gaillard, le chef-d'oeuvre de Richard Coeur de Lion. De plus, par leur complexité même, ces édifices ne correspondent pas exactement au type de « château fort » que peuvent visiter des aventuriers de jeu de rôle.

DETAILS

L'enceinte extérieure

L'enceinte est protégée par des défenses extérieures dont le but est de briser l'élan des assaillants : haies vives, *chevaux de frise* (rangées de pieux fichés dans le sol), terrassements, palissades, etc. Au pied des murailles se trouve généralement un fossé très profond mais rarement rempli d'eau. Il peut aussi être éloigné des murs par une bande de terre. Dans ce cas, une palissade appelée *braie* se dresse près du fossé et abrite un chemin de ronde extérieur (les lices) permettant de défendre le château depuis le pied des remparts.
Les épais murs de l'enceinte sont appelés *courtines*. Leurs fondations s'enfoncent profondément dans le sol et leur sommet accueille un chemin de ronde (ou *aléoir*) protégé par un parapet crénelé.
L'enceinte est parfois percée de plusieurs petites poternes destinées au passage des piétons. Mais elle ne compte qu'une seule porte principale, ou *châtelet*, bien fortifiée.

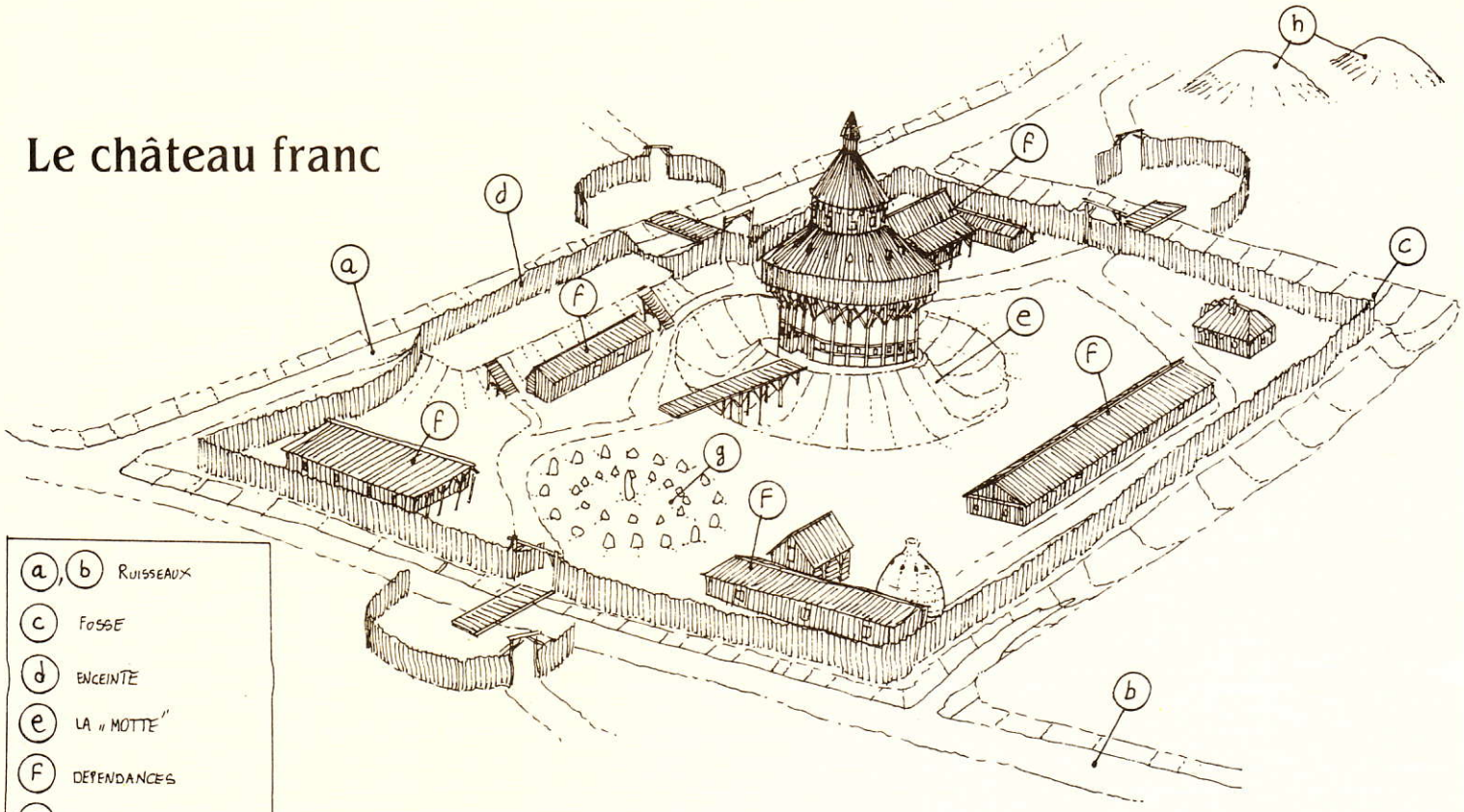
Le donjon : le rempart de la dernière chance

Un donjon n'est pas seulement une maison « rustique » construite à l'intérieur de l'enceinte d'un château. C'est surtout - et avant tout - le dernier bastion, celui qui permet au seigneur de résister, même si l'assaillant s'est emparé de l'enceinte extérieure. Non seulement cet édifice « commande » aux défenses du château, mais il est également indépendant au sein de celui-ci et possède toujours une issue propre donnant sur la campagne. En outre, si la plupart des places fortes respectent à peu près le même schéma de construction, les donjons eux, se caractérisent par une infinie diversité. En effet les seigneurs leur prêtent une attention toute particulière, car ils peuvent très bien représenter un jour leur « dernière chance »...
En temps de paix, la plupart des pièces du donjon sont fermées. Bien qu'abritant les trésors, les armes et les archives de la famille, le seigneur y vit rarement. (*Note :* les fameuses « oubliettes » que l'on fait visiter dans certains châteaux ne sont en fait que des urinoirs !). Si des invités de marque ou des vassaux sont reçus au château, on les accueille le plus souvent dans les dépendances, pas dans la grande salle du donjon. Les seigneurs se défient de tout et de tous, car à la fin d'une soirée bien arrosée, un vassal pourrait tenter un coup de force pour s'emparer de la demeure de son suzerain. Ce dernier doit pouvoir disposer d'un refuge, c'est le donjon ! Derrière ses murs, le seigneur peut alors résister, tenter de s'échapper... ou réfléchir à l'éventualité d'une capitulation.
Les donjons les plus anciens étaient rectangulaires et souvent divisés en deux parties. L'exemple que nous donnons ici est inspiré de celui du donjon d'Oxford en Angleterre (XIIème siècle). On y trouve un entrepôt à vivres et un puits pouvant subvenir aux besoins des habitants en cas de siège. Ce donjon n'est qu'un « exemple », car il n'existe pas de donjons « typiques ».
Note : Certains donjons présentent quelquefois des astuces architecturales intéressantes, telles que la multiplication des escaliers afin d'obliger d'éventuels attaquants à traverser les pièces, ils sont alors à découvert !

Les dépendances

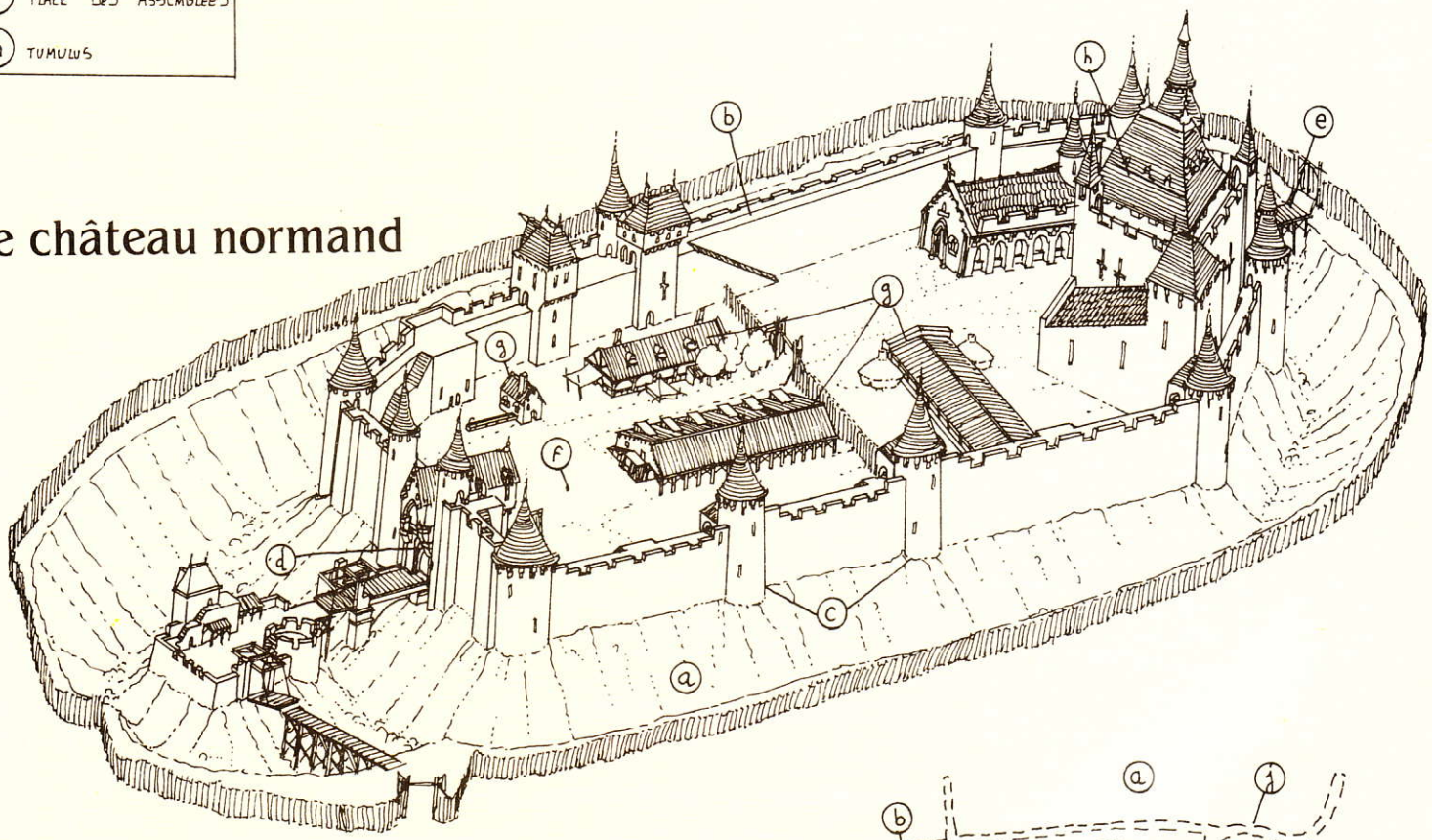
L'enceinte d'un château abrite plusieurs autres bâtiments :
— Les baraquements qui accueillent les troupes de garnison.
— La chapelle. Les seigneurs chrétiens aiment avoir une chapelle au coeur même de leur forteresse. Le prêtre, ou chapelain, vit généralement avec le seigneur et sa famille.
— Porcherie, écuries, étables. La cour intérieure d'un château grouille littéralement d'animaux.
— La forge. Indispensable pour les armes et

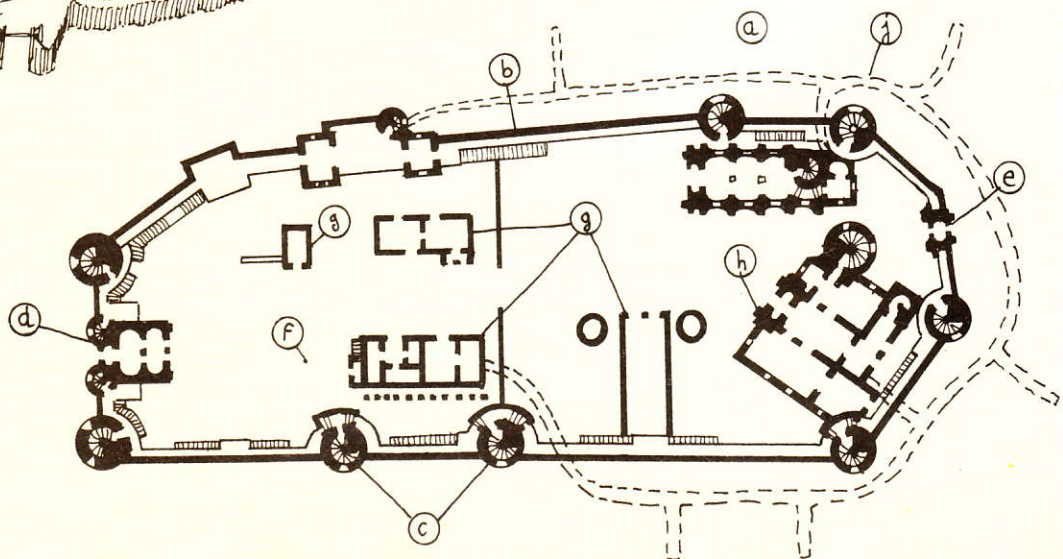
Le château franc



(a), (b) Ruisseaux
(c) Fosse
(d) Enceinte
(e) La « motte »
(F) Dépendances
(g) Place des assemblées
(h) Tumulus

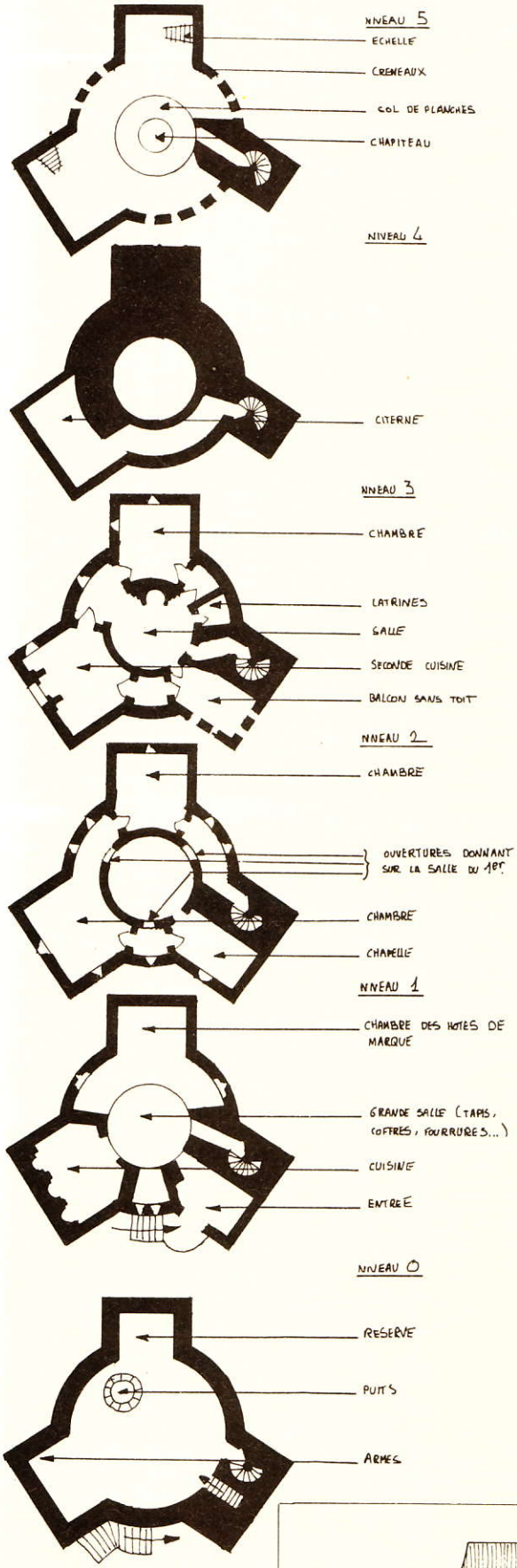
Le château normand



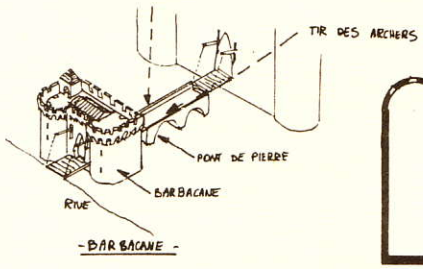


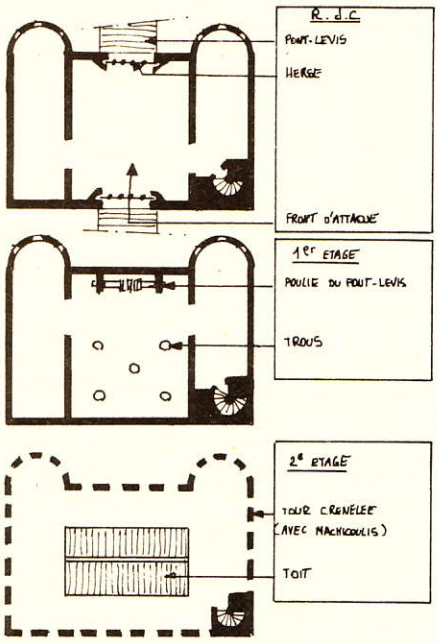
(a) Fosse
(b) Remparts
(c) Tours d'enceinte
(d) Porte principale
(e) Poterne
(F) Cour intérieure
(g) Dépendances
(h) Donjon
(j) Souterrains

Le donjon (exemple d'aménagement)

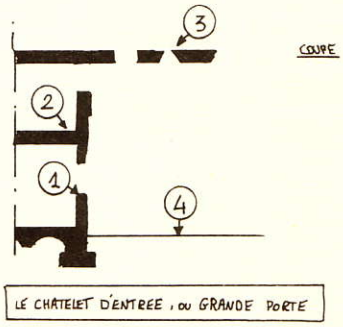


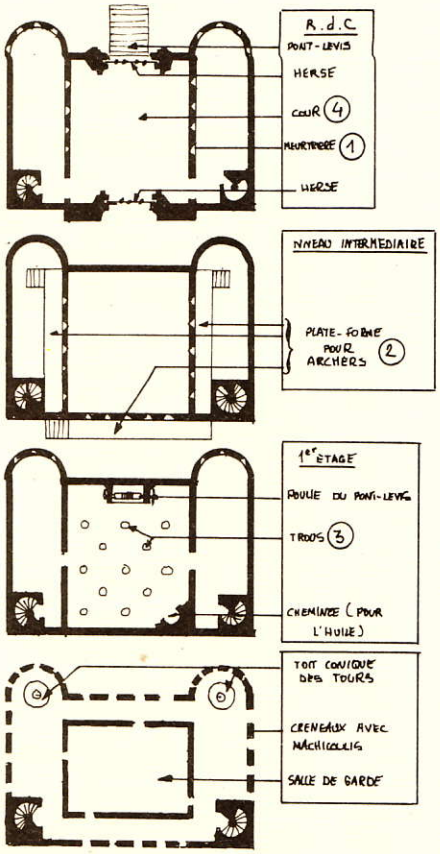
La barbacane

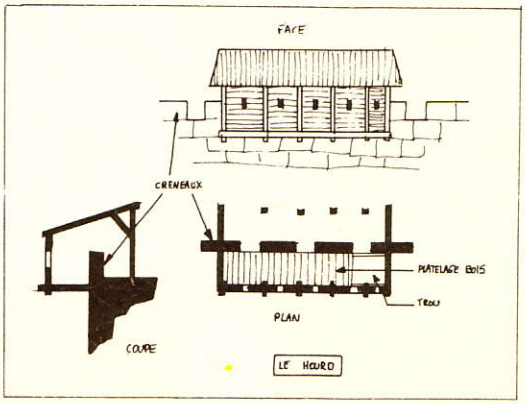


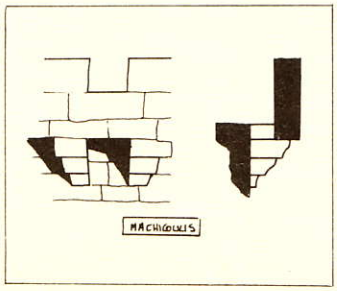


Le châtelet d'entrée (ou grande porte)









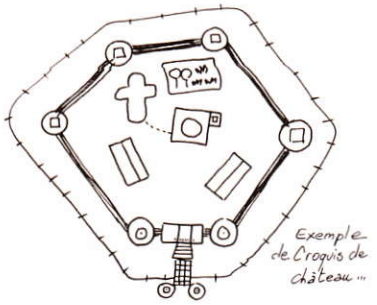
le ferrage des chevaux de la garnison.
— Les entrepôts qui contiennent essentiellement des vivres. Ils sont construits en pierre afin d'assurer une meilleure conservation des aliments.
— Le pigeonnier. En cas de siège, on employait souvent des pigeons pour envoyer des messages et appeler des renforts.
— Une auberge. Parfois (cas extrêmement rare), on trouve une auberge dans l'enceinte des châteaux qui sont installés loin de tout village.

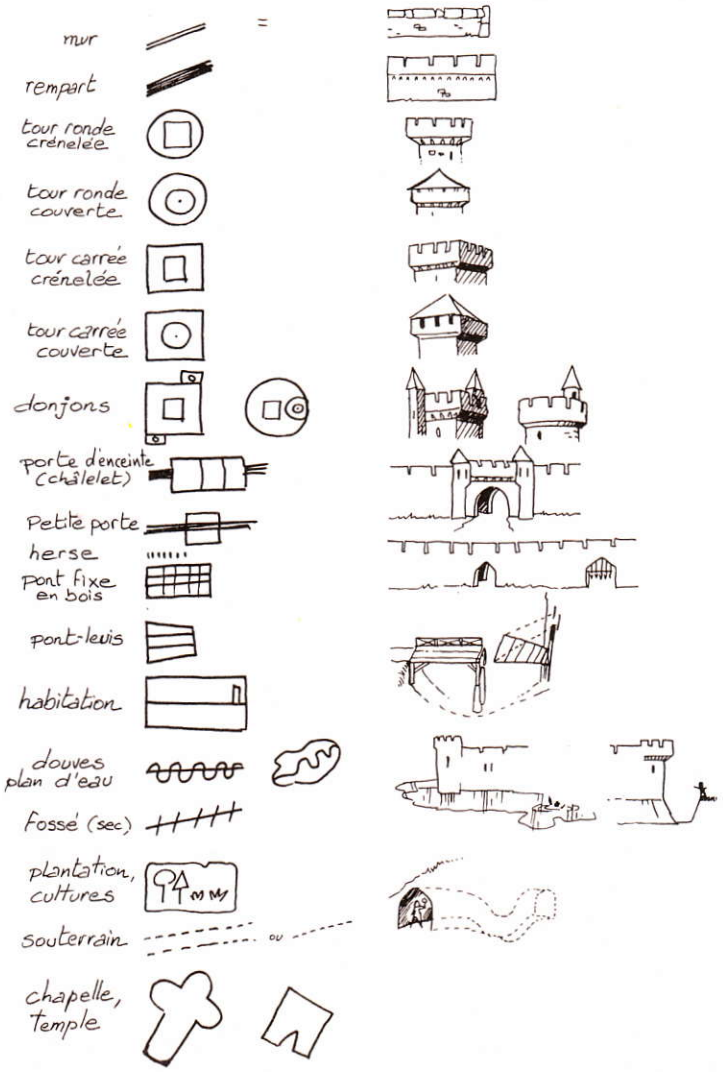
Détails architecturaux

— Le châtelet d'entrée ou porte principale. Protégé par un pont-levis ou des ponts de bois « provisoires », le châtelet est le bâtiment dont dépend la sécurité de tout le château. Il est généralement muni de herses.
— La barbacane. C'est un ouvrage avancé construit devant la grande porte des châteaux dotés de douves. Il est placé de telle sorte que les assaillants doivent parcourir une longue distance en terrain découvert avant d'atteindre le châtelet.
— Les hourds. Ce sont des charpentes en saillie installées au sommet des murailles pendant les sièges. Elles permettent aux défenseurs de lancer divers projectiles (boulets, huile bouillante, etc.).
— Les mâchicoulis. Des sortes de hourds en pierre.
— Les toits des tours. Ils protègent les défenseurs des flèches de l'adversaire. Ils sont parfois recouverts de peaux humides afin de neutraliser les projectiles enflammés.

Construisez vos châteaux !

Vos personnages de jeu de rôle ont de grandes chances de rencontrer des châteaux au cours de leurs périples. Comment les leur décrire rapidement et de façon cohérente ? Le système que nous vous proposons ne remplace pas les méthodes de cartographie habituelles : sa seule ambition est de permettre au maître de jeu de tracer en quelques coups de crayon les contours des place fortes que ses aventuriers veulent visiter. Il est alors plus facile de les décrire avec précision, même en improvisant (bien qu'il soit recommandé d'avoir toujours quelques châteaux préparés à l'avance).
Comment procéder ? Quand vos aventuriers doivent visiter un château, prenez une feuille vierge et notez son nom, en n'oubliant pas d'indiquer sa localisation (ex : Château Mauregard, landes de Valuzie). Munissez-vous ensuite de crayons ou de marqueurs et consultez les « codes de dessin » (voir plus loin). Commencez par positionner les tours d'enceinte et les portes (au moins une porte principale et une petite porte située près du donjon), puis reliez ces éléments par des murs (vous pouvez même dessiner plusieurs enceintes imbriquées à la façon des « poupées russes »). Placez ensuite le donjon et les bâtiments intérieurs. Pour finir, précisez ensuite certains détails : tours crénelées ou non, fossé, pont-levis, herse, souterrains et surtout reliefs environnants.
Quelques conseils en vrac : choisissez, si possible, un relief « stratégique » pour édifier votre château (colline, bord d'un ravin, berge d'un fleuve, etc.). Les tours rondes doivent être mises « en saillie » par rapport au mur d'enceinte. Les tours carrées sont à placer aux angles du mur d'enceinte. « Individualisez » les bâtiments intérieurs en les désignant par des lettres (E = écuries, En = entrepôt, F = forge, B = baraquements, etc.). Evitez de situer un bois ou une colline trop près de château : ils serviraient de couvert à l'ennemi. N'hésitez pas à inventer de nouveaux « codes » pour signaler certains détails (ex : hourds, mâchicoulis, etc.).





Les mini scénarios
Les INSTANTANES de CB
à développement rapide

Félonie

Les aventuriers sont chargés par le seigneur Olaf d'Argence de s'introduire dans le château de son suzerain Hurald le Fort et de préparer un coup-de-main. Dans une semaine, Hurald va organiser une grande fête à laquelle est convié Olaf. Au moment fort des festivités, ce dernier tentera d'investir le château avec les hommes de son escorte.
Pour le MJ : Hurald est sur ses gardes ! Il redoute une félonie et a l'intention d'abattre son vassal lors de la fête. Les aventuriers seront étroitement surveillés par des hommes du château, mais s'ils parviennent à tromper la vigilance de leurs « chaperons », ils apprendront le plan du suzerain. A eux de se débrouiller ensuite...

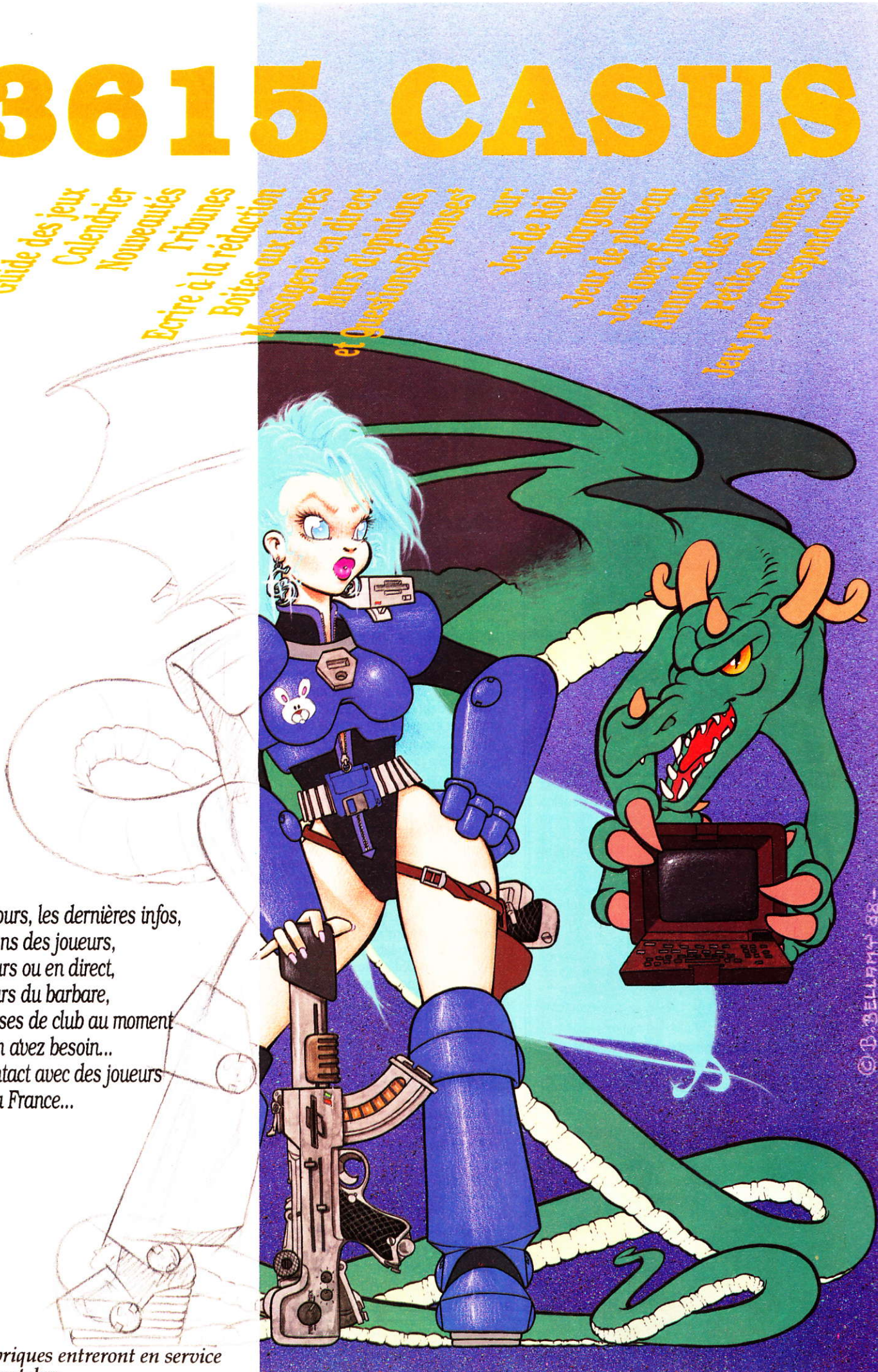
L'épée volée

Joachim d'Azil, un roi local, s'est fait dérober son épée de mithril, symbole de son pouvoir. S'il ne peut pas l'arborer lors des réjouissances de saint Tholomé qui auront lieu dans une semaine, il sera destitué. Il soupçonne un de ses vassaux, Enguerrand d'Orfaz, d'avoir payé les voleurs.
Pour le MJ : l'épée d'Azil est dissimulée dans un coffre des appartements d'Orfaz, au fin fond du donjon de son château. Il ne va pas être facile de la récupérer !

Brigitte Brunella et Cyril Rayer
illustration : Stéphane Truffert

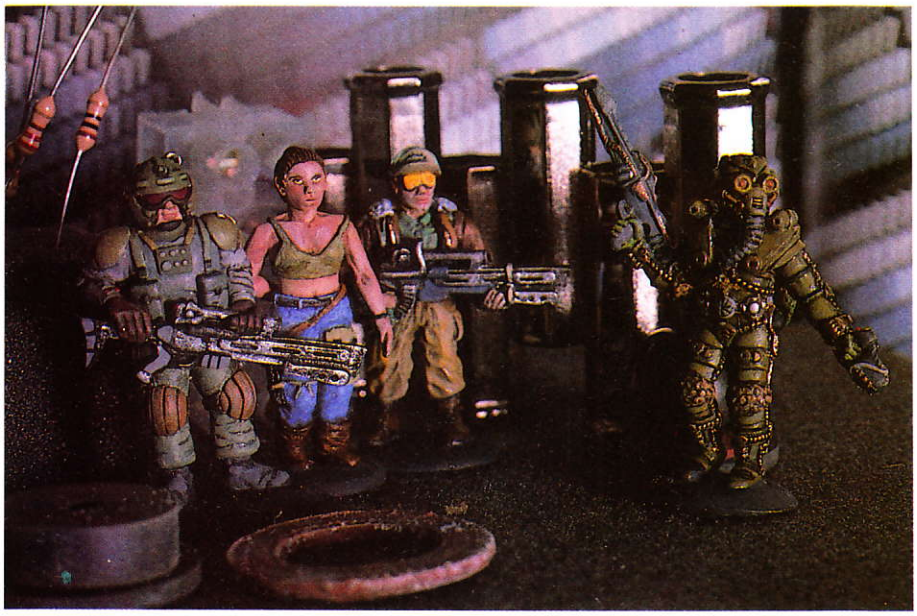
3615 CASUS

Guide des jeux
Calendrier
Nouveautés
Tribunes
Ecrire à la rédaction
Boîtes aux lettres
Messagerie en direct
Murs d'opinions
Questions/Réponses*
et
Vu et lu
Virginie
Jeux de plateau
Jeux avec figurines
Annuaire des clubs
Petites annonces
Jeux par correspondance



Tous les jours, les dernières infos,
les réactions des joueurs,
sur les murs ou en direct,
les humeurs du barbare,
des adresses de club au moment
où vous en avez besoin...
Et des contact avec des joueurs
de toute la France...

**Ces rubriques entreront en service courant octobre*



METALLIQUES



Dark Vador impressionne en solo, mais rapetisse lorsqu'il est en compagnie. (Grenadier).



Les Royaumes Oubliés ont aussi leurs figures de légendes, ici un Magister(Ral Partha).



Officier et Droïd impériaux. Il flotte soudain comme un malaise sur le dos des héros de la rébellion. Z6PO va-t-il garder la tête sur les épaules ? (Grenadier).



Nouvelles petites choses

Citadel/Agmat

Mais qu'est-ce qu'ils ont ces Anglais ? Ils sortent de nouveaux modèles à la cadence d'une mitrailleuse 12.7 ! Des modèles de plus en plus lourds et présentant de plus en plus de détails gratuits. Des figurines détaillées, oui, mais point trop n'en faut ! En outre, s'il est parfois utile de « caricaturer » les proportions d'un modèle, pourquoi en faire une règle ? Evidemment, au vu de la production incroyable de Citadel depuis ses débuts, on peut comprendre - et excuser - une certaine lassitude de la part des sculpteurs. Il serait cependant dommage que la gamme perde peu à peu les qualités qui ont fait son succès...

Que ces sombres considérations ne vous empêchent pas de jeter un oeil intéressé sur les derniers rejetons plombés de la firme de Nottingham. Les « états-major » gobelins et hobgobelins (ref. C12 et C36) sont tout à fait honorables et, parmi les nouveaux Space Marines, nous vous recommandons l'Assassin Impérial (SP101), l'Eclaireur/Scout (SP102) et certains « techniciens » (RT101). Les Harlequins (d'étranges créatures pour Warhammer 40,000, ref. RT405) et leur moto-jet (RT407) ne sont pas mal non plus. A noter également des figurines 15mm pour Dark Future : conducteurs (DF4101), motos, tricycles et side-cars (DF102).

Grenadier

Etant des inconditionnels de la saga de La Guerre des Etoiles, nous avons été un peu déçus par les boîtes de figurines pour Star Wars.

Dans la boîte « Imperial Forces » :

— Le seigneur Vador semble un peu « petit » par rapport à l'impression qu'il donne de lui-même dans les films. Son moulage n'est pas « génial-génial » et il faut jouer de la lime pour éliminer quelques barbes gênantes.

— Les trois soldats impériaux ont des attitudes un peu figées et deux d'entre-eux ont des armes bien mal gravées, mais les cuirasses et les allures générales n'en sont pas pour autant des insultes à l'image de marque de l'Empire.

— Le fantassin de l'Etoile de la Mort et le pilote de TIE sont équipés d'un armement un peu fantaisiste.

— Le canonnier de l'Etoile de la Mort, Moff Tarkin et l'officier sont, quant à eux, très corrects.

— Une mention spéciale pour le droïd impérial : superbe !

Conclusion : une boîte somme toute intéressante, qui aurait peut-être mérité un peu plus de soin dans sa conception.

Dans la boîte « Heroes of the Rebellion » :

— Obi Wan est bien gravé, mais son sabre-laser est trop épais.

— Yan Solo n'est pas mal non plus, mais son arme est vraiment disproportionnée.

— Chewbacca et Luke (en liquette !) sont très bien.

— Le couple D2R2 et Z6PO est splendide.

— Pauvre Carrie Fisher ! Leia, un peu « porcine », rappelle miss Piggie...

— Les 3 rebelles sont fort honnêtement gravés.

Conclusion : dans l'ensemble, la gravure de cette boîte est plus rigoureuse que celle des Impériaux.

Nous vous parlerons bientôt de la boîte « Bounty Hunters » (chasseurs de prime) que nous avons reçu trop tard pour ce numéro.

Armageddon

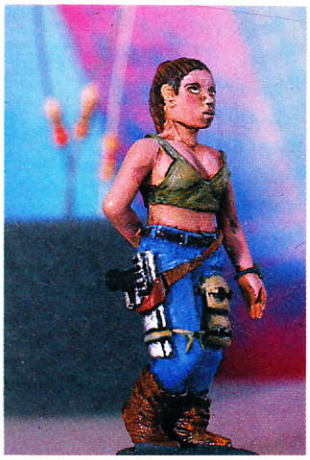
Nous attendions avec impatience la suite de la série des Kralls (voir CB 48) et nous n'avons pas été déçus. Décidément, ces extra-terrestres hyper-agressifs semblent promis à un grand avenir ! 2 Traqueurs et 2 Tueurs sont parus, jugez vous-même... Pour nous, en tout cas, ce sont des « must ». Armageddon vient également d'éditer 6 modèles d'Infanterie Spatiale et 6 aventuriers des Forces Spéciales. Dommage que du haut de leurs 33 mm ils fassent un peu trop athlètes est-allemands.

Dernière minute !

Nous recevons à l'instant « Heroes », la première boîte de figurines officielles pour Forgotten Realms (« Royaumes Oubliés » en français moyen). A part des problèmes de proportions anatomiques pour un modèle (Elminster, tout à fait « correct » au demeurant), ces dix figurines sont d'un excellent niveau général : gravure fine, poses attrayantes, précision des détails, etc.







Face aux périls du cosmos, les aventuriers de l'espace ne se laissent pas impressionner, chez Armageddon.



Les Krall (voir CB48) ne viennent pas seuls, mais avec leurs tueurs et leurs traqueurs (Armageddon).





Amis ou ennemis ? Les Spaces marines continuent à déferler (Citadel).

AQUILA !

Il était une fois... Philippe Segard, un passionné de figurines, qui avait fabriqué ses propres éléments de décor pour ses parties d'AD&D. Devant l'enthousiasme manifesté par ses copains, il décida de tenter l'aventure : essayer de les commercialiser ! C'est comme ça qu'Aquila est née. Aujourd'hui, cette jeune maison française propose plus de 120 références d'éléments de construction (idéaux pour les dioramas !) et s'est lancée dans la production de figurines, 15 nouveaux modèles sortant chaque mois. Après avoir entamé une série « arthurienne » (dont certains modèles vont être complètement remaniés), voici des personnages typés SF/post-apocalyptique classés en deux gammes : Empire et Barbares. Certains modèles accusent quelques défauts de jeunesse (au niveau des détails, essentiellement), mais nous avons, dans l'ensemble, été très favorablement impressionnés. A tel point que nous n'hésitons pas à décerner le titre de « must » à une superbe aventurière (série : Soldats terriens) éclatante de dynamisme, qui rappellera peut-être à certains la « marine » Vasquez du film Aliens. Du TRES beau travail. Mais que cela ne vous empêche pas de jeter un oeil sur les autres figurines de cette marque. Si votre fournisseur préféré n'a pas de figurines Aquila en magasin, proposez-lui d'appeler le (16 1) 48.86.32.17.



Aquila sort de ses murs : des débuts prometteurs.

Petits trucs pour dioramas

Depuis longtemps, on nous demande des conseils pour réaliser des dioramas. Les initiés savent déjà qu'il n'existe pas une seule méthode pour construire des dioramas : chacun a ses petits trucs, ses préférences. Quoi qu'il en soit, nous allons essayer d'expliquer certains principes et de donner quelques conseils aux débutants.

Les matériaux

Toutes sortes de matériaux sont utilisables pour faire un diorama. Il est même très amusant d'utiliser certaines matières inhabituelles pour obtenir des « effets ». Pour commencer, voici des ingrédients utiles :

— Carton fort, polystyrène expansé (évitez le polystyrène « nodulaire »), plâtre (« bandes-plâtre » pour les reliefs notamment), sable très fin, jolis cailloux et jolies pierres (selon vos goûts), racines séchées (pour les arbres, entre autres), mousse séchée (pour les buissons), etc.

— Colle blanche « à bois » et colle cellulosique (ex : Scotch).

Le support

De même qu'un tableau a besoin d'une toile de fond, un diorama a besoin d'un support. Pour cela, choisissez une plaque de carton, ou mieux, de contreplaqué. Il faut que ce support soit assez épais (5 à 15mm) pour soutenir votre décor, sinon, il risque de se déformer ou de gondoler. Sur la plaque de support, collez une feuille de polystyrène d'au moins un centimètre d'épaisseur. Avec un marqueur, dessinez sur le polystyrène les reliefs et mouvements de terrain que vous souhaitez faire apparaître : collines, chemins, dénivellations, etc. Après quoi, vous pouvez graver les reliefs. Pour cela, deux méthodes : vous pouvez sculpter le polystyrène soit en le grattant avec une lame, soit en le coupant avec un cutter. Ces deux techniques donnent des surfaces d'aspects différents. Si vous avez l'intention d'intégrer des rochers volumineux dans votre décor, il est intéressant d'alléger un peu le diorama en façonnant les rochers avec du polystyrène : sculptez un bloc de cette matière, ou bien assemblez plusieurs « tranches » de polystyrène jusqu'à obtenir le volume désiré.

Une fois votre terrain « sculpté », il faut maintenant le « lisser » un peu. A cette fin, vous utiliserez des bandes plâtrées et/ou un enduit de type Polyfilla. Vous donnerez ainsi un « grain » uniforme à votre sol. Quand tout est sec, faites un mélange 50/50 d'eau et de colle à bois blanche. C'est avec ce produit que vous collerez le gravier, le sable et les cailloux que vous voulez intégrer à votre décor. A ce stade, n'oubliez pas de prévoir les emplacements où vous installerez vos figurines et les éléments décoratifs.

Voilà pour un début ! Nous continuerons sur ce sujet dans le prochain article et nous parlerons notamment de décors intérieurs d'ambiance SF. Bon bricolage !

Ecrivage : **Fred « Système D » Bassot et Maniak.** Peinturage : **« The mountain King ».** Photographiage : **Yoëlle.**

L'AN MIL

On ne peut pas dire que le thème soit banal, encore moins qu'il soit bien connu du bon peuple des simulationnistes. Qui aura l'audace de dire qu'il savait que Robert II, dit le Pieux, était le fils d'Hugues Capet et régnait (plus ou moins) sur la France (ou ce qui en tenait lieu) en 1000 (tout rond) ? Si vous voulez en savoir plus sur cette époque troublée, trouvez vous six copains et une boîte de « L'An Mil ».

La loi du nombre, et comment la tourner

J'ai dit six copains ! Car, sachez-le : à ce jeu, plus on est de rois - ou plutôt de seigneurs - plus on s'amuse. A sept c'est mieux qu'à six, à six c'est mieux qu'à cinq et au dessous, c'est carrément déconseillé par les auteurs. Courant pour un Diplo, me direz-vous : oui mais que faire si Bébert a la grippe, Dédé un examen à bosser et Julot une copine qui préfère aller au ciné ?

Deux solutions :

— Vous mettre à Britannia (voir CB 47), ce qui n'est pas gentil pour les jeux français (à la fois de thème, d'auteurs et d'éditeur qui plus est).

— Suivre le conseil de Tonton Casus : jouez quand même, en vous répartissant les sept domaines. On alternera le plus possible les tours des joueurs, afin que l'un ne joue pas successivement pour deux ou trois domaines. Quand un joueur joue pour un de ses domaines, il doit obligatoirement répartir les douze cartes-calamités qu'il tirera (une par tour) entre les six autres domaines, les siens compris, à raison de deux calamités par domaine dans la partie. Les cartes-diablotins ne pourront être échangées. Et surtout, lors du décompte final des points, chacun marquera *la moyenne* des points obtenus par ses domaines, ce qui permet de jouer par exemple à trois, deux joueurs ayant deux domaines et un trois.

Des coquilles dans un labyrinthe [a]

Mais voilà que je me surprends, avec les conseils ci-dessus, à faire comme les auteurs - autrement dit, à commencer par la fin.



Car le principal reproche à faire à l'An Mil est assurément qu'il est affligé d'une règle écrite maladroitement, je veux dire qu'il est difficile de s'y retrouver : la description du tour de jeu se trouve en page 12 ! De plus, le français est parfois approximatif, ce qui, étant donné les subtilités de notre belle langue, ne facilite pas la compréhension. Enfin, de nombreuses réécritures (louable effort) ont laissé derrière elles des coquilles : les références renvoyant d'un chapitre à un autre sont souvent fausses.

Rien de tout cela n'est extrêmement grave, mais c'est très irritant, dommage que ces défauts matériels viennent gêner la lecture d'une règle fondamentalement simple !

Un peu d'ordre dans une époque troublée

Commencez tout de même par lire les premières pages, mais sautez pour l'instant la description des cartes (pages 7 à 10) pour arriver à la section 5 : Mise en place, puis à la 6 : Tour de jeu. Vous saurez alors que chaque joueur incarne un grand seigneur de cette époque troublée ! Chacun, à chaque tour, manipule également, de façon « souterraine » (c'est à dire sans impliquer directement son seigneur), des troupes étrangères qui viennent faire ripaille dans les pagi (pluriel de pagus : « pays », unité territoriale de base dans le jeu) de notre doulce France : Bretons, Lorrains, Gascons, Toulousains, Arlésiens... Sales étrangers, tout ça ! Notons que, dans la section 6, les références aux sections (ou chapitres) 18, 15, 16 et 12 concernent en fait les 16, 13, 14, et 10.6 !

Faites l'amour, pas la guerre

Mais nous voici au coeur du jeu : vous incarnez un personnage qui, s'il s'agit souvent d'un guerrier plus ou moins farouche, doit préférer avoir des enfants plutôt que de conquérir des territoires car c'est pour lui un plus sûr moyen d'asseoir sa dynastie - et, accessoirement, de gagner la partie. C'est pourquoi tirer la carte « sénilité » (pas « sénélité », rogntudju !) est une catastrophe, surtout au début, car elle vous prive de descendance. Bien sûr, il n'y a que 2 « sénilité » sur 41 cartes-familles, mais si vous n'avez pas la carte-diablotins « Miracle », vous êtes en plus mauvaise posture si vous n'avez pas d'enfants ou qu'ils meurent, que si vous-même êtes tué en combat après avoir eu plein d'enfants.

Je veux être roi à la place du roi

On voit tout de suite en regardant la carte que notre ami Robert II, dit le Pieux, n'était pas franchement la puissance dominante de la France de l'An Mil. Mais le poste était tout de même recherché, car le trône faisait de son possesseur le pivot de toute l'activité diplomatique. C'est pourquoi, dès qu'une carte d'excommunication est tirée, on peut s'attendre à la voir tomber sur la tête couronnée ! Et dans la foulée, il y aura sûrement un vote de déposition, puis éventuellement une élection. Notons qu'en page 17, les références aux sections 12.6 et 16.4 concernent les 10.6 et 14.4. Et en page 18, avant-dernière ligne, lire « le pagus le plus proche CONTROLE PAR le joueur... » serait plus clair.

La diplomatie réserve d'intéressantes possibilités de double jeu. Par exemple, attaquer le beau-père d'un de ses enfants (qu'on adore, ce cher ami) avec des troupes étrangères (c'est pas moi, c'est mon doigt qui a poussé ces vilains étrangers dans ton domaine !) ; idem pour le roi à qui on a prêté hommage. Ou encore, expédier des cartes-événements calamiteuses sur les terres de ses meilleurs amis...

Qui vit par le glaive...

Les combats se déroulent fort simplement. Notons la prime à l'attaquant : à 1 contre 1, il a une chance sur deux d'être vainqueur et une sur six d'être battu.
En page 23, les références aux chapitres 18, 16.4 et 20 (dans le tableau) concernent les 16, 14.4 et 18, la référence au 19 (plus bas) concerne le 17.
Notons qu'un joueur allié par sa famille à un seigneur en fuite (14.4) est obligé de lui accorder asile (sauf, encore une hypocrisie, si le pagus où le fuyard veut aller est contrôlé par son « allié », mais avec des troupes étrangères !).
Au chapitre 17 (contrôle d'un pagus), il faut rayer la dernière phrase, en contradiction avec la section 16 et les aides de jeu. Dans la série « coquilles », poursuivons : page 27, pour le jeu à 6, ne supprimez pas de carte-famille « Mort d'une fille » ; en revanche, pour le jeu à 5, supprimez une carte-diablotin « Mort d'une épouse ». Voyons maintenant du côté des cartes. En dehors des détails que l'on corrigera facilement (« Mort d'un fils » : c'est forcément un fils que l'on doit perdre, par exemple : « Mort d'une épouse » : si le joueur était bigame, il devient normalement marié...), notons deux points. D'abord, il faut dire « Simonie » et non « Simonisme », tudju ! Et je trouve que cette carte devrait être un peu plus pénalisante que la carte « Ermite ». Mais ne chipotons pas.
Plus gênante est l'imprécision concernant la carte « Brigandage » Que se passe-t-il si un joueur parvient à laisser ou à amener un chevalier dans un de ses pagi frappé de brigandage ? Je propose que le pion Brigandage soit laissé en place jusqu'à la FIN de l'interphase suivante (il peut alors empêcher l'entrée de renforts).
Pour terminer, deux conseils :
— Dans les points de victoire, se contenter de 3 (au lieu de 5) pour « Etre le beau-père de l'héritière d'une maison (non royale) » me paraît bien assez.
— Il faut bel et bien recommander l'utilisation de la règle dite optionnelle sur les châteaux-forts (21).

Qui aime bien...

Je ne voudrais pas que ces nombreuses rectifications laissent penser que l'An Mil est un jeu médiocre. Au contraire : je n'aurais pas pris la peine de chercher la petite coquille si je ne le considérais pas comme un jeu amusant, intéressant, original et, qui plus est, agréable à regarder. Quatre qualités qu'il possède sans conteste.

Frank Stora

a) Fin jeu de mots réservé aux connaisseurs en anatomie de l'oreille interne...

FICHE TECHNIQUE

Thème : jeu diplomatico-militaire pour 5 à 7 joueurs, évoquant les luttes pour le pouvoir des grands seigneurs qui régnaient sur la France de 987 à 1034.
Matériel : une superbe carte rigide en sept pièces « façon puzzle » de la France médiévale, divisée en grands domaines, eux-mêmes subdivisés en « pagi ».
90 cartes à jouer pré-découpées, agréablement illustrées, réparties en cartes « Joueurs » (de situation), « Familles-Evènements (mésaventures familiales et armes utilisables contre ses adversaires) et »Diablotins« (roues de secours).
198 pions de bonne qualité avec deux sachets pour les ranger (luxe !).
Un bloc de feuilles de généalogie.
Dé, règle et aides de jeu.
Niveau de difficulté : jeu simple si l'on réussit à s'y retrouver dans la règle.
Durée du jeu : 12 tours, dont la longueur varie selon l'intensité des négociations entre joueurs.
En deux mots : sympathique malgré des imperfections - au mieux de sa forme avec 7 joueurs.
Auteur : Jean-Pierre Pécau et Joël Gourdon.
Editeur : Jeux Actuels.

L'AVIS D'UN HISTORIEN

« N'oubliez pas que le roi est sacré »

C'est bien loin, l'An Mil... Et l'on pouvait se demander si le duo Gourdon - Pécau avait réalisé une simulation correcte respectant les lignes de forces de l'époque, ou si, comme pour Diplomatie leur jeu n'était qu'un... jeu, revêtu d'un « chrome » plus ou moins d'époque. C'est la question que nous sommes allé poser à un historien. Pas n'importe lequel, bien sûr : professeur agrégé, Michel Sot est un universitaire spécialiste de la période concernée, il est aussi maître de conférence d'histoire médiévale à Paris X - Nanterre. Spécialiste, donc conscient des lacunes des connaissances actuelles sur le haut Moyen Age.

« Nous manquons de documents, explique Michel Sot, *et il nous est parfois difficile de répondre à des questions en apparence aussi simples que celles, parfois posées par des cinéastes, qui portent sur des détails d'ameublement ! Quant aux relations inter-seigneuriales, si nous savons ce qu'elles étaient entre Duc de Bourgogne et Roi de France, nous ne pouvons nous prononcer sur ce qui pouvait se passer ou non entre Duc d'Aquitaine et Comte de Flandres. »*

Le jeu, lui, doit répondre à ces questions. Pour cela, un seul moyen : l'imagination. L'imagination guidée par la logique, mais l'imagination tout de même, qui n'a jamais été très bien vue des historiens, toujours en quête de faits.
Pour autant, l'impression de Michel Sot sur l'An Mil n'est absolument pas négative : *« Je pense qu'un tel jeu peut avoir le même rôle qu'un roman historique bien documenté : éveiller l'intérêt à propos d'une époque, faire connaître l'existence de personnages historiques négligés, faire découvrir des modes de fonctionnement social qui ont marqué notre passé. »*
Sur le plan de la présentation, le jeu est certes esthétique, mais il faut savoir que les illustrations extraites de la tapisserie de Bayeux datent de la fin du XIème siècle et que celles qui ont été utilisées pour les cartes à jouer sont franchement de style XIVème, voire XVème. Quant à la carte de France, elle apparaît exacte dans l'ensemble. Si le terme « pagus » est assez bien choisi, il faut savoir que le vrai pagus était plus petit qu'un département, et que la plupart de ceux dessinés sur la carte en regroupent en fait plusieurs.
Pour revenir aux cartes-événements, tout ce qu'elles évoquent est bien dans l'esprit du temps, à ceci près que l'expression « Pluie de grenouilles », dont on n'a pas de récit de l'époque, aurait pu être remplacée par « Passage d'une comète » ou « Vision d'armées dans le ciel ».
Un point capital est fort bien rendu dans le jeu : l'importance des « structures de parenté ». Les stratégies matrimoniales avaient sans doute à l'époque plus d'importance que les stratégies militaires ! Les répudiations et autres bigamies ont bel et bien attiré sur la tête de tous les seigneurs, rois compris, de nombreuses excommunications : les papes avaient alors la bulle vengeresse facile ! Pour la descendance, s'il est exact qu'on pouvait faire entrer un enfant dans les ordres entre 4 et 8 ans (on a vu un évêque de 5 ans), si l'on pouvait marier une fille à 12 ans, les garçons ne l'étaient guère avant 14 (ce qui, dans le jeu, interdirait de les marier avant leur 4ème tour de vie).
Reste un point essentiel : le roi. Comment les Capétiens, avec un domaine terriblement réduit, parvinrent-ils à asseoir leur pouvoir ? *« Alors,* souligne Michel Sot, *qu'ils ont en face d'eux des princes jaloux de leur indépendance, voire des vassaux qui, comme Anjou et Blois, cherchent à s'affranchir de la tutelle du Duc Hugues dès que celui-ci, devenu Roi, ne leur semble plus les dominer aussi fermement ».*
La réponse tient sans doute en un mot : la sacralité du roi, qui dépasse même sa reconnaissance par l'Eglise. Ce facteur purement moral influençait même les seigneurs n'ayant pas prêté hommage ; peut-être pourrait-on, dans le jeu, le représenter par une obligation d'asile à un roi en fuite, même de la part des non-vassaux ?
Quant à la déposition du roi, si l'Eglise était pour qu'elle soit possible, afin de mieux contrôler le pouvoir royal, elle n'a jamais eu lieu : comme nous l'avons dit, la sacralité du roi n'était pas seulement religieuse. Il est donc bon que, comme dans le jeu, cette déposition ne puisse être emportée qu'à la majorité absolue, soit quatre seigneurs sur sept (le roi votant pour lui, on l'imagine, cela veut dire quatre sur six en dehors de lui).
En cas de déposition, l'élection d'un nouveau roi doit bien aussi se faire à la majorité absolue. Il semblerait utile d'ajouter aux voix de chaque seigneur le nombre de pagi qu'il a conquis et d'en retrancher ceux lui appartenant au début et qu'il a perdu. En effet, l'époque attribuait les victoires au soutien direct de Dieu. Le vainqueur était donc, par hypothèse, le meilleur !
En conclusion, quoique je n'ai pas voulu gêner Michel Sot en lui posant la question (la réponse aurait pu être de simple politesse), j'ai eu l'impression très nette qu'il aurait attribué une bonne note à l'An Mil.

LE TEMPLE DU JEU

OLIVIER VIDAL DISTRIBUTION

DERNIERES PARUTIONS EN FRANCAIS

Warhammer jdr	179 F	☐
Multimondes	219 F	☐
La fureur de Dracula	219 F	☐
Battletech jdr (M. Warrior)	n.c.	
Killer	58 F	☐
Le maître des Runes (Run.)	149 F	☐
Les dieux de Glorantha (Run.)	178 F	☐
Le sentier de la pomme (Run.)	n.c.	
James Bond	119 F	☐
Dr No (Bond)	69 F	☐
Manuel Q (Bond)	99 F	☐
Full métal planète	308 F	☐
Armée full	75 F	☐
Plateau full	60 F	☐
Agenda du joueur	69 F	☐
Les rangers du nord (jrtm)	114 F	☐
Lorien (jrtm)	114 F	☐
Hawkmoon	199F	☐
Ecran Hawkmoon	69 F	☐
L'île brisée (Hawk)	109 F	☐
Anashiva Reahna 1 (empires)	79 F	☐
Octogone du chaos (storm)	79 F	☐
Le voleur d'âmes (storm)	128 F	☐
Terror australis (Cth.)	109 F	☐
Les monstres de Cthulhu	99 F	☐
Cœur cruel (maléfices)	59 F	☐
Cité des 13 plaisirs (rêve)	75 F	☐
Zone mortelle (blood bowl)	110 F	☐
Marvel super héros	160 F	☐
Ecran (super héros)	48 F	☐
Déchirure (super héros)	*48 F*	☐
Derniers recours (super héros)	48 F	☐
Tonnerre de Thor (super héros)	48 F	☐
Thunder at Cassino	274 F	☐
Cross of iron (2°edit.)	284 F	☐
Kremlin	223 F	☐
Figurines star wars		
Héros de la rebellion (10 fig.)	90 F	☐
Forces imperiales (10 fig.)	90 F	☐
Chasseurs de primes (10 fig.)	90 F	☐

QUELQUES WARGAMES EN FRANCAIS

Tank leader	238 F	☐
Gulf strike	384 F	☐
Tac air	301 F	☐
Platoon	190 F	☐
Flat top	285 F	☐
Air force	278 F	☐
Flight leader	308 F	☐
Squad leader	335 F	☐
Seventh fleet	398 F	☐
Les aigles	249 F	☐

WARGAMES FRANCAIS EN SOLITAIRE

Ambush	323 F	☐
Battle hymn	361 F	☐
Patton'S Best	291 F	☐
Open fire	363 F	☐
Raid on St Nazaire	274 F	☐
Mosby'S Raiders	194 F	☐

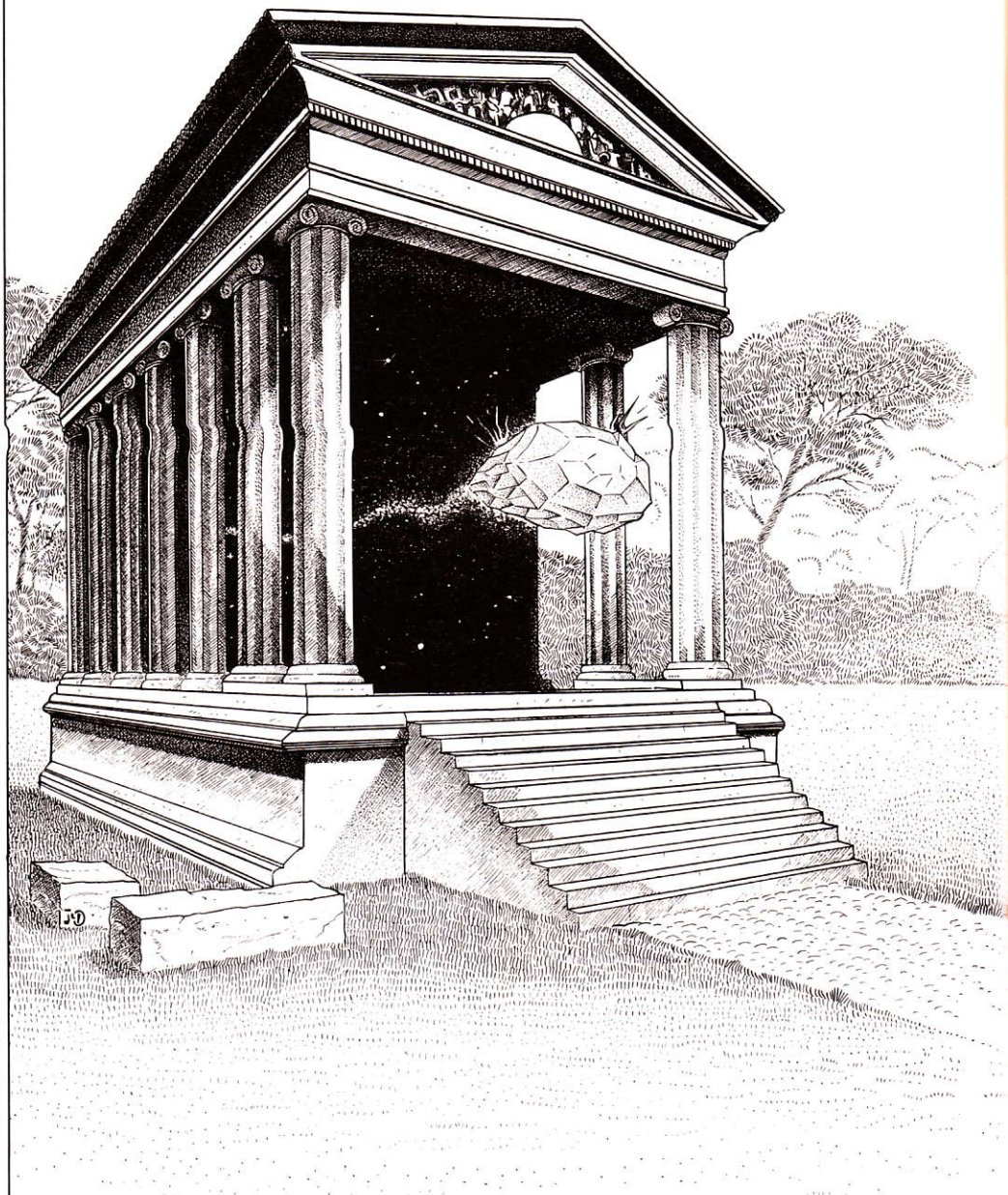
NOM
PRENOM
N° rue

CODE POSTAL VILLE

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception la somme de .....F + ...F (frais de port)

Signature

Découpez cette bande et envoyez-la au Temple du Jeu.Olivier Vidal Distribution, 55 rue du Jardin Public, 33000 BORDEAUX



Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56 20 05 16

Frais de port réduits sur toute la France

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
11 F	18 F	0 F	0 F

Envoi urgent en 24h.

Format/Livre	Format/Boîte	Achat + 300 F	Achat + 400 F
14 F	24 F	18 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR

Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.

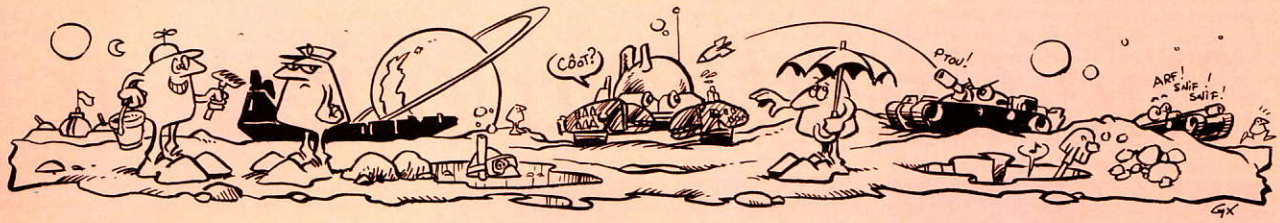
LE TEMPLE DU JEU

C'est aussi une nouvelle boutique à Bordeaux. Tous les jeux de simulation et bien plus encore, dès la fin janvier.

52 rue Paul Louis Lande
33000 BORDEAUX
tél : 56 20 05 16

Profession : soutier

Le manuel du débutant à Full Metal Planète



— « Mais enfin, président Queurke, vous n'allez tout de même pas confier la responsabilité d'une unité de flotte d'exploration à ce jeune heu..., novice ? »
— « Mais si, colonel Droopy, mais si... Et je ne doute pas qu'avec vos conseils avisés et ceux du professeur Tex Flytox, il saura mener à bien sa mission. Le fait qu'il soit mon neveu n'a rien à voir là-dedans ! »
Notes prises lors de la dernière conférence du professeur Tex Flytox, intitulée « Mes premières missions ».

chapitre 1 :

De se renseigner avant la mission

— Avant même d'envisager de se poser, s'inspirer largement du comportement des gens de métier, regarder une ou deux campagnes d'exploration, c'est instructif...
— Puis lire la règle, en détail, et essayer de bien en comprendre toute la finesse. La différence entre deux joueurs équivalents viendra parfois d'une meilleure compréhension du quatrième alinéa du chapitre B, page 708.
— Ensuite, « éplucher » le plateau, l'étudier de près, bien comprendre, par exemple, le mécanisme des marées. Se trouver des « bottes secrètes » à abattre quand telle ou telle situation se présente, et apprendre à évaluer les distances.

chapitre 11 :

De se poser

— Se renseigner, avant la partie, sur la valeur relative de ses adversaires (voir « classement ») et éviter de se poser trop près d'un vieux routier, sympathique certes, mais prêt à tout pour prendre votre astronef...
— Au contraire, se poser immédiatement à gauche (« après ») d'un autre débutant ou d'un joueur faible permettra peut-être d'être le premier à profiter d'une de ses erreurs.
— Se poser près d'une montagne est un avantage considérable en défense (voir chapitre 18).
— Placer deux des trois tourelles de l'astronef en contact avec l'eau ou à marée haute seulement, si ce n'est pas possible autrement. Si une tourelle est détruite, vous pourrez toujours sortir en mer par la seconde.
— De façon impérative, ne pas se poser dans les îles. L'avantage de pouvoir accéder à toutes les zones minières est largement dépassé par l'inconvénient d'être ainsi attaquable de tous côtés, par tout le monde... (Attention ceci n'est pas vrai dans une partie à deux).

chapitre 18 :

De se déployer

— Avant tout, examiner les positions des voisins immédiats : s'ils se sont posés à proximité, c'est qu'ils ont des vues sur votre astronef.
— Déployer immédiatement un char, ou plus si possible, sur la montagne proche de votre base (voir chap. 11).
— Dans le déploiement de deux destructeurs, toujours placer derrière, celui qui a la portée la plus longue, la surface « sous le feu » est alors beaucoup plus grande (essayez quelques cas sur des hexagones quelconques, vous verrez).
— Ne pas tout déployer, garder en réserve au moins deux chars et, si possible, un transporteur, qui seront à l'affût de la moindre occasion. Rappelez-vous que trois minutes, c'est très court, qu'une erreur arrive facilement et qu'il faut pouvoir en profiter le premier.
— La pondeuse-météo est plus importante pendant les premiers tours que par la suite, la déployer près d'un minerai pour le transformer rapidement, dès le premier tour. Il y a peu de matériel disponible pour la transformation, il faut donc en profiter pendant les premières phases de la campagne.
— Ne pas trop se disperser : un destructeur seul est un destructeur détruit, ou pire, capturé.

chapitre 31 :

De se comporter sur la planète

— Le but est de quitter le sol avec le maximum de points (1 minerai = 2 points, 1 pièce = 1 point). Observer le jeu des autres avant d'attaquer, et surtout, ne pas commencer à se faire la guerre entre débutants (vous verrez alors s'épanouir le sourire goguenard des anciens...).
— Economiser très tôt des points d'action, et se méfier des voisins directs qui économisent (rappel : un astronef supplémentaire rapporte un bonus de 5 points d'action à chaque tour).
— Surveiller le temps, trois minutes sont vite écoulées et il vaut mieux différer une action hasardeuse en économisant des points que de prendre des décisions hâtives et, souvent, regrettables.
— Ne pas attendre son tour pour réfléchir, utiliser le temps des adversaires, rester attentif à l'évolution de la situation.
— Jouer vite perturbera certainement celui qui vous suit immédiatement.
— Surveiller les marées et leur évolution (même sans pondeuse-météo, on peut déduire la prochaine marée d'après la position de ses adversaires).
— Se méfier de tous, et pas uniquement de l'adversaire le plus proche. Les notions de « négociation » ou de « pacte de non-agression » sont souvent laissées au rang d'abstractions quand il s'agit, par exemple, de prendre un astronef à une compagnie concurrente.
— Apprendre à évaluer une distance en terme de « points d'action », en se souvenant que les transporteurs en réduisent considérablement le coût.
— Attention aux wargameurs, ils maîtrisent parfaitement (du moins je leur souhaite !) le déplacement sur hexagones.
— Le minerai est un obstacle qui bloque les tirs, ne pas chercher forcément à le stocker immédiatement, mais s'en servir comme protection autour de sa base.

chapitre 42 :

De bien utiliser les destructeurs

— Le char longue portée T-99, communément nommé gros tas, est la pièce maîtresse de votre équipement, il faut toujours (je répète *toujours*) le protéger. Le rentrer à l'intérieur de la base est peut-être le meilleur moyen, entre deux « actions-éclair ». Certains spécialistes calculent sa valeur comme comparable à celle de deux chars et une barge.
— Par conséquent, tant que l'adversaire possède un gros tas, considérer qu'aucune position n'est imprenable (scoop en provenance directe des créateurs : « C'est pour ça qu'il a été créé ! »).
— Dans une position offensive ou défensive, toujours placer le destructeur ayant la plus longue portée (gros tas ou char sur une hauteur) derrière les autres, pour couvrir plus de surface (voir chapitre 18).
— Ne pas séparer ses destructeurs de plus d'une case (tester plusieurs cas de figure et évaluer la surface de feu).
— Les vedettes, intransportables, coûtent cher à déplacer. Mieux vaut les garder au voisinage de la base, en défense contre des agressions maritimes.
— Point de règle important : le matériel transporté (chars, pondeuse-météo) est inutilisable, donc ni tir, ni météo.
— Un pont n'est pas seulement un « passage » pour un véhicule, il sert aussi à modifier le profil d'une côte afin de rendre prenable une position verrouillée en apparence. C'est, dans tous les sens du terme, un « support » idéal à l'action des destructeurs.

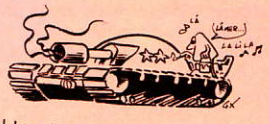
chapitre 49 :

De conclure

Voilà, ces quelques remarques n'ont pas la prétention de faire de vous des experts. Pour cela, rien ne vaut la pratique, l'odeur de l'huile surchauffée et les cris des hommes de troupe qui s'expriment, dans la chaude ambiance de camaraderie virile des champs de minerai.
Néanmoins, suivre ces conseils vous permettra, dès votre première mission, de comprendre l'évolution des forces en présence et de réagir au mieux de vos intérêts et de ceux de la compagnie qui vous emploie, la maîtrise viendra par la suite. L'important est de ne pas se faire ridiculiser la première fois, car il est plus difficile de faire oublier un échec cuisant que de bâtir calmement une réputation d'explorateur fiable. Mieux vaut donc être prudent, ne pas chercher immédiatement le « coup d'éclat ».
Je vous remercie de votre attention, interrogation écrite jeudi soir à 20 heures, à l'endroit habituel.

P.S. : Vos adversaires, quoique débutants, ont peut-être eux-mêmes lu cette rubrique. Méfiance...

André Foussat,
adjoint au recrutement, assisté du colonel Droopy et de Tex Flytox, consortium.



Classement

Inauguré lors du défi Richard Lenoir, le classement de FMP, ou « la suprématie à l'ouest de la galaxie », comporte six catégories. De simple soutier (débutant), on peut devenir Full Metal pilote, mercenaire cosmique, corsaire sidéral, pirate galactique, puis finalement consortium. Les deux dernières catégories sont respectivement limitées à 30 et 16 membres.
Il existe un « noyau dur » de joueurs (une vingtaine environ) se retrouvant un ou deux soirs par semaine au Plan d'Enfer et faisant leurs deux parties dans la soirée. Allez les voir, ça vaut le coup d'oeil, certains peignent leurs armées à leurs couleurs, avec toutes sortes d'accessoires.
Quand on joue, il ne faut pas se laisser obnubiler par le classement mais plutôt s'en servir pour « évaluer » un adversaire. Connaître ses points est important mais on peut aussi en savoir un peu plus sur sa tactique grâce à la notion d'« étoile » (notée « ★ » sur le tableau). Chaque ★ près d'un nom de joueur indique la prise d'un astronef adverse en cours de partie et le décollage avec autant d'astronefs supplémentaires en fin de campagne. Par exemple, un pirate galactique (grand nombre de points) ayant 10★ peut être extrêmement dangereux, avec un jeu d'attaque, et un autre, sans ★, sera du genre fourmi, amassant du minerai sans combattre plus qu'il ne faut. Chacun son style.
Le classement est déjà ouvert aux clubs nationaux en faisant la demande, plus on est de fous...

LE WARGAME DE L'ANNÉE !

The Great Patriotic War



La Stratégie peut se définir comme étant l''utilisation de l''engagement et la Tactique la conduite de l''engagement lui-même.

Clausewitz

L'élection de The Great Patriotic War au rang de wargame de l'année ne doit rien à une consultation démocratique de la base. C'est le résultat de l'enthousiasme face à un jeu qui a pour lui toutes les qualités, comme vous allez le voir. Et comme son grand intérêt est d'illustrer à merveille les applications des grandes théories de la stratégie, Bruno Butaud va plus loin que « l'ouverture de boite », et mêle à son analyse quelques principes, conseils au joueur, et brefs commentaires de partie.

Où l'on retrouve le wargame

Enfin, en voilà un ! Un vrai, qui ose aller à l'encontre des modes ! Un wargame pour ceux qui veulent aller à l'essentiel : la Stratégie ! Enfin un wargame où l'on joue, loin de l'hyper-complexité pseudo-réaliste ! Même et surtout si vous n'avez jamais joué, ne craignez point les vastes plaines de Russie. Issu de la série des « Jump start games » de GDW (Team Yankee), ce jeu s'adresse à tous, des apprentis aux vétérans désireux de terminer enfin une partie sans tomber dans la bataille navale.

Sa conception est très classique et ne déroutera personne. Un hexagone représente 40 miles, les unités présentes sont des Armées pour les Soviétiques, des corps d'armée pour les Allemands, et un tour représente un mois (deux en hiver). Les pions sont très agréables à manipuler et à lire : ils ne comportent que deux facteurs ! Le système est basé sur celui de *Battle for Moscow,* excellent petit wargame d'initiation qui se trouve aussi dans la boîte. La séquence de jeu se décompose ainsi : phase de remplacement/renforts, mouvement par rail, mouvement des blindés, phase de combat, mouvement général. Les vétérans pourront tout de suite intégrer les règles avancées qui simulent l'aviation, les parachutages, les partisans, etc. Des notes abondantes expliquent les choix du créateur et commentent, en la démystifiant, la campagne du Front de l'Est, et les structures respectives de l'Armée Rouge et de la Wehrmacht. Il faut compter deux ou trois heures de jeu pour un scénario (le jeu en propose cinq) et huit heures pour la campagne.

L'essentiel, tout de suite

En fait, sous une présentation modeste, mais supérieure à la moyenne, se cache un véritable trésor ludique. La simplicité des règles permet aux joueurs de se concentrer sur l'essentiel, c'est à dire la stratégie. Ici, on ne gère pas un système, on pense véritablement « stratégie ». Car, grâce à de subtils artifices, il y est impossible de pratiquer le « pousse-pions ». Ainsi la phase de mouvement a lieu après la phase de combat, ce qui vous oblige d'autant plus à planifier vos déplacements afin de mettre en position de combat des unités qui ne combattront qu'au tour suivant.

TGPW et Clausewitz

Sans y faire explicitement référence, ce wargame est une admirable illustration de la pensée de Clausewitz, que l'Armée Rouge a mieux intégrée que la Wehrmacht. Raymond Aron avait tiré de *De La Guerre*[1], l'oeuvre maîtresse de Clausewitz, l'enseignement suivant : LA NOTION DE VICTOIRE RELÈVE DE LA TACTIQUE ET NON DE LA STRATÉGIE. Que ce soit dans les scénarios ou dans la campagne, les conditions de victoire de TGPW sont EXCLUSIVEMENT GÉOGRAPHIQUES. Ainsi, ce qui pourrait sembler incongru au premier abord, devient évidence dès lors que l'on envisage ce wargame sous l'angle « clausewitzien ». En effet, la finalité du stratège n'est pas la victoire militaire en elle-même, mais d'obtenir par les moyens militaires certains résultats. Le stratège vise, au moyen des combats et des victoires, une fin, déterminée par le pouvoir politique et lui seul. C'est dans ce cadre que l'on tire la substantifique moëlle de The Great Patriotic War.

De la différence entre Stratégie et Tactique

Avant d'étudier la problématique stratégique de TGPW, il est essentiel de comprendre que toute l'action du jeu se déroule sur deux niveaux distincts mais liés, le stratégique et le tactique. En effet, il est possible de dominer tactiquement son adversaire (c'est à dire de gagner la majorité des combats), mais en définitive de perdre la partie, donc la guerre.

En se référant à la conception clausewitzienne, LA STRATÉGIE PEUT SE DEFINIR COMME ÉTANT L'UTILISATION DE L'ENGAGEMENT, ET LA TACTIQUE LA CONDUITE DE L'ENGAGEMENT LUI-MÊME. En corollaire, la Stratégie concerne le long terme et la Tactique le court terme.

Dans TGPW, l'engagement correspond à l'acte de combat lui-même (i.e. lorsqu'une ou plusieurs unités en attaquent une autre). La Tactique consiste donc ici à optimiser ses ressources disponibles (les unités combattantes, l'aviation, les leaders et les partisans), afin d'obtenir un effet maximum (par le meilleur rapport de forces possible), en vue d'un objectif précis (destruction ou progression). La somme des actions tactiques constitue alors la manoeuvre stratégique.

La Stratégie quant à elle, définit l'enchaînement des engagements, leurs lieux, leurs modalités et leurs finalités, en fonction d'objectifs que le joueur s'est fixé. La perception stratégique doit être globale et ne retenir que les éléments discriminants (par opposition à la Tactique qui intègre tous les facteurs). Elle coordonne et articule toute l'action tactique.

Où l'on voit que les facteurs tactiques s'intègrent dans le plan stratégique

La situation tactique est conditionnée par la situation stratégique, celle-ci étant conséquente par ailleurs de l'ensemble des situations tactiques. L'une ne peut se concevoir clairement sans l'autre. Globalement, la réussite de l'une dépend de celle de l'autre. La présence des leaders par exemple, relève d'une décision stratégique (choix des axes de pénétration), mais influence essentiellement la situation tactique (changement des rapports de forces). D'autre part, un revers tactique important peut bouleverser considérablement les données stratégiques (exemple : fermeture d'un axe de pénétration). Cependant la finalité stratégique doit toujours prendre le pas sur les opportunités tactiques. Ceci est parfaitement vrai pour les scénarios, où le temps est un facteur discriminant (6 tours pour les plus longs). Ainsi, vouloir éliminer une unité en dehors de votre véritable objectif, simplement parce que vous en avez l'opportunité, se révèle souvent être une perte de temps et d'énergie fatale. Finalement, la priorité doit être accordée aux considérations stratégiques, mais le plus grand soin doit être apporté à l'exécution des manoeuvres tactiques ; *« La guerre est un art simple et tout d'exécution »* disait Napoléon...

De l'Offensive et de la Défensive Stratégiques

Défensive stratégique

La défense est la forme supérieure de la guerre, disait Clausewitz. Cela signifie essentiellement qu'avec des moyens limités il est parfaitement possible de faire face à un adversaire très puissant. Défendre est plus facile, mais n'est pas constructif. C'est pourquoi Clausewitz ajoute qu'il faut passer à l'offensive le plus rapidement possible.
En fait, il faut aborder la défensive en termes de PENSÉE NEGATIVE, c'est à dire qu'il faut penser à FRUSTRER L'ADVERSAIRE DE SA VICTOIRE. Tout doit être conçu comme un objet négatif PAR RAPPORT À L'ADVERSAIRE (perte de temps, pertes physiques, contrarier son plan, l'obliger à se battre de la façon qui lui plait le moins, le GÊNER dans la mise en oeuvre de sa stratégie, etc.). Par exemple, rien de plus facile que d'empêcher l'attaquant d'utiliser son infanterie (la phase de mouvement général suivant la phase de combat), ou de gêner sa progression par l'emploi judicieux du terrain et des zones de contrôle. D'autre part, il est vital de déceler les axes de pénétration stratégiques et les objectifs de l'adversaire pour pouvoir lui enlever l'initiative. Tactiquement, la défense en profondeur évitera des percées spectaculaires et fatales (il suffit généralement de prévoir une seconde ligne de défense dont les zones de contrôle interdiront toute exploitation aux armées victorieuses). Cependant toute ligne défensive est destinée à tomber, inutile donc de s'accrocher au terrain. L'essentiel est de préparer la contre-offensive.

Offensive stratégique

Le processus à suivre est là diamétralement opposé. Il s'agit de penser positif, en termes de gains (de temps, de terrain, de supériorité matérielle et psychologique). Toute action offensive doit renforcer la supériorité de l'attaquant et doit être cohérente avec l'objectif final, le plan stratégique. La pression subie par le défenseur doit lui être insupportable. Il est indispensable de garder l'initiative. La clé de la victoire finale réside dans l'exploitation des contradictions de l'autre. Trois principes sont à respecter : concentration, centre de gravité et économie des forces.
La concentration assure la supériorité locale. Elle est essentielle le long des axes de progression et détermine souvent la supériorité tactique. Il faut amener le maximum de forces aux points où l'on désire avoir une supériorité. Ceci n'est pas évident avec TGPW, puisque la phase de mouvement suit la phase de combat. Il faut donc prévoir. D'où aussi l'utilité des blindés qui, rappelons-le, ont la possibilité de bouger avant la phase de combat De plus, le système des zones de contrôle vous oblige à obtenir une supériorité sur trois hexagones en ligne au minimum, sinon il ne pourra y avoir exploitation pendant la phase de mouvement. Attention, ce dernier point est très important car il conditionne toutes les opérations de percée.
Les dispositifs stratégiques s'articulent autour de « centres de gravité » (qui sont soit des concentrations de troupes, soit des points forts). Mettre en mouvement le centre de gravité c'est progresser ; le déséquilibrer, c'est déséquilibrer l'adversaire.
L'économie des forces consiste à éviter le gaspillage. La guerre c'est aussi la gestion de ses forces À TGPW cela peut se traduire par : quels résultats veut-on obtenir ? Il s'agit de donner des moyens adéquats à une opération, c'est à dire suffisament mais pas trop, ce que font trop souvent les débutants.
L'offensive est l'opération la plus ardue à TGPW. Elle demande une grande finesse, beaucoup de réflexion, de la rapidité et de l'entêtement.

La défense est la forme supérieure de la guerre

Clausewitz

Où l'auteur s'avance à donner quelques conseils (en vrac)

La défense blindée consiste à placer ses unités blindées sur les voies ferrées. En effet, ces troupes disposeront alors d'une mobilité phénoménale (mouvement par rail, puis mouvement blindé), et seront à même d'intervenir en tout point du front où une menace aura été identifiée. Etant donnée la simplicité du système de TGPW, l'optimisation tactique n'est pas très difficile à effectuer (juste une question de calcul et de zones de contrôle). Dans les scénarios, le rôle de l'attaquant est très difficile à jouer, les contraintes de temps étant en général déterminantes, il manque souvent UN tour pour gagner !
J'espère que ces lignes ne sont pas trop théoriques. Leur objectif est avant tout de fournir aux joueurs une structure et une base de réflexion. En effet, il me semble que, par essence, il ne peut exister de « stratégie gagnante » au sens global ; on ne peut nier l'élément humain, un wargame se jouant à deux (au minimum) ! D'ailleurs, Clausewitz, et les autres, ont de tous temps, insisté sur la dimension humaine du commandement. Et puis le système est si simple ! J'ai ainsi été particulièrement surpris de la vitesse à laquelle les débutants l'ont assimilé. Au bout d'une partie, les concepts de zone de contrôle, de mouvement, etc., étaient devenus pour eux aussi naturels que le calcul arithmétique. La maîtrise du tactique vient très vite. Le gros problème de TGPW réside finalement dans la stratégie à adopter. Dans la campagne que je viens de finir, le joueur allemand a perdu, essentiellement parce qu'il n'a pas eu de stratégie cohérente. Tous les joueurs le reconnaissent, le problème n'est pas COMMENT ? (tactique), mais POURQUOI ? et OÙ ? Elaborer une stratégie est le plus difficile et je pense qu'exposer la vision clausewitzienne est plus enrichissant que de donner diverses solutions qui ressembleront plus à des « recettes » qu'à autre chose. Et puis le plaisir réside surtout dans l'élaboration des plans et dans leur exécution, non ?
Vous aurez sans doute compris que j'ai longuement testé ce jeu en club. J'ai joué avec neuf personnes, en commençant toujours par une ou plusieurs parties de *Battle for Moscow*. Sur ces 9 joueurs, il y avait deux « vétérans » (10 ans de wargame, avec préférence pour l'opérationnel et le stratégique), quatre « expérimentés » (un à deux ans de wargame, plutôt tactique) et trois débutants (c'est à dire qui jouaient pour la première fois à un wargame). Le scénario joué était *Barbarossa*, et en utilisant toutes les règles puisqu'ils s'étaient préalablement familiarisés avec le système de base sur *Battle for Moscow*. J'ai choisi ce scénario pour les raisons suivantes : le joueur allemand (c'est à dire mes adversaires) a l'initiative pendant toute la partie, ce qui est psychologiquement plus motivant et impliquant car c'est à lui de gagner ! D'autre part, l'offensive les a contraint à élaborer des plans, à réfléchir globalement et stratégiquement, plutôt que de pratiquer le « pousse-pions ». Il est intéressant de noter que tous ont perdu (ce qui est normal, car il est quasi impossible pour le joueur allemand de gagner ce scénario), et que, loin d'être découragés, tous ont assimilé leurs erreurs et ont demandé à rejouer. TGPW fait donc l'unanimité puisque les 9 joueurs l'ont trouvé excellent. Les règles leur ont paru très claires et les notes historiques ont été lues avec avidité et appréciées par tous.
Les quatre joueurs expérimentés, même s'ils ne jouaient pas à Squad Leader, étaient victimes de « simulationisme high-tech » ! Leurs convictions ont été sérieusement ébranlées par ce wargame aux règles si légères. En fait, ils ne jouaient pas pour la première fois à un wargame stratégique, mais la structure de ce jeu leur a permis d'ALLER PLUS LOIN QUE LA GESTION DU SYSTÈME et d'aborder la « pensée stratégique » elle-même.
Quant aux deux vétérans, ils sont enthousiastes, et m'ont fait part de leur lassitude des « monsters » et de la complexité croissante et gratuite de certains jeux. De plus, *Battle for Moscow* a obtenu un franc succès (même auprès des vétérans !), car il représente un véritable challenge et ne prend que trois quarts d'heure

Un jugement sans appel

TGPW est une très bonne simulation. La guerre est ici représentée sous un angle macroscopique, d'où des règles « globalistes » qui ne s'attardent pas sur les détails. L'aspect stratégique est très bien rendu, le joueur est confronté aux mêmes dilemnes que les protagonistes historiques (ce jeu est, à mon sens, nettement meilleur que Russian Campaign de AH). En bref, un jeu très agréable et très intéressant pour tous ceux qui pensent que la stratégie militaire n'a rien à voir avec la savante combinaison d'une multitude de détails techniques, mais reste fondamentalement l'affrontement de deux volontés sur le terrain de l'intelligence.

Bruno Butaud

(1) Editions de Minuit. Paris.

FICHE TECHNIQUE

Éditeur : GDW.
Auteur : Franck Chadwick (le créateur d'Europa)
Sujet : le front russe de 1941 à 1945.
Échelle : 1 hex = 40 miles ; 1 pion = 1 Armée pour l'URSS et 1 Corps d'Armée pour les Allemands ; 1 tour = 1 mois.
Contenu : 240 pions, 2 cartes semi-rigides, 1 livret de règles, 2 livrets de scénarios et de notes historiques, et 1 superbe petit wargame d'initiation : « Battle for Moscow" !

La guerre d'Espagne simulée par les Espagnols



Savez-vous pourquoi le Français est toujours l'ennemi héréditaire en Espagne (ce qui ressort dès qu'un cycliste espagnol se dope lors du Tour de France) ? Parce que, depuis que Ferdinand et Isabelle achevèrent la Reconquista en 1492, aucune armée d'invasion n'a pénétré en Espagne, à l'exception de celle de Napoléon (qui aurait mieux fait de s'abstenir). Pourtant, depuis 1813, nos voisins et concitoyens de l'Europe Unie n'ont pas manqué de distractions militaires, mais voilà : elles se passaient toutes à l'étranger... A l'exception de la plus récente, mais celle-ci fut une guerre civile, même si nombre d'étrangers y participèrent.

Viva el Rey !

Il est étonnant que la Guerre d'Espagne n'ait pas soulevé plus d'intérêt chez les wargameurs U.S. Le sujet est pourtant fascinant, tant sur le plan stratégique que du point de vue opérationnel (nombreuses batailles indécises) ou tactique (un véritable lever de rideau avant 39-45). Cette négligence a été réparée par les Espagnols eux-mêmes dès que la démocratie fut rétablie par les soins de Juan Carlos 1er. A propos, je tiens ce personnage pour l'un des hommes politiques les plus remarquables de ces quarante dernières années : faire passer un pays de l'état de dictature isolée et sous-développée à celui de démocratie ouverte sur l'avenir, l'Europe et l'expansion économique en quelques petites années relève simplement du miracle. Viva el Rey !

Grâce à lui donc, la firme NAC (aujourd'hui défunte pour avoir commis des jeux vraiment trop médiocres) et la firme TYR se sont lancées dans la dissection de la « Guerra Civil ». Ludo Sud [1] a eu la très bonne idée de traduire les règles d'une série de jeux TYR et la très-très bonne idée de nous en faire parvenir quelques uns. C'est ainsi que j'ai sous les yeux *Espana 36*, *La Marcha sobre Madrid* et *Guadalajara*. Tout cela ne fait pas à proprement parler une « famille » de jeux : l'un est stratégique (tours de 2 mois), le deuxième « grand opérationnel » (tours de 6 jours), le troisième opérationnel (tours de 24 heures). Mais tous les trois devaient être présentés ensemble pour ce premier contact avec les jeux TYR sur la Guerre d'Espagne. J'espère en découvrir bien d'autres : il semble que cette firme ait produit des jeux sur les Malouines/Falklands, sur l'invasion napoléonienne (hé oui, tout dépend de quel côté des Pyrénées on se place) etc. (Voir notre « Tête d'affiche » sur A.O.I. dans ce numéro). Et bien sûr, d'autres jeux encore sur « leur » conflit.

33 mois et 300.000 morts

Mais d'abord, un retour en arrière historique s'impose. Plaît-il ? Vous savez tout sur la Guerre d'Espagne ? Tout y compris le prénom de tous les officiers de Wellington ? OK. Encore un qui n'a pas suivi. Soyez sympa : oubliez cinq minutes 1800-1815 et 1939-1945. Et reportez-vous le 1er juillet 1936 à 17 heures. C'est à ce moment que l'armée stationnée au Maroc espagnol se soulève contre une république mise en place quelques années plus tôt, mais rongée par (entre autres) les luttes d'influence opposant notamment communistes et anarchistes. Le lendemain, des soulèvements éclatent dans tout le pays. Dans le désordre le plus incroyable, chacun choisit son camp. Les insurgés, commandés par Mola dans le nord-ouest de l'Espagne et par Franco dans l'extrême sud et au Maroc, se donnent le nom de Nationalistes (par opposition au « communisme internationaliste »). Très vite, ils reçoivent l'aide de Hitler et de Mussolini, sous forme de matériel moderne et de troupes : techniciens et aviateurs allemands, plus quatre ou cinq divisions italiennes complètes composées de volontaires et appuyées par un corps blindé. En face, les Républicains reçoivent une aide française qui se réduit à toute vitesse, mais que remplace une aide soviétique composée essentiellement de matériel, d'une grande qualité pour l'époque : chars T-26, avions Polikarpov I-15 et I-16... « Petite » différence : Franco paye les services rendus à crédit (il échappera aux dernières annuités...), alors que les Républicains doivent régler leurs achats au comptant ! En 1939, tout l'or de la Banque d'Espagne était en URSS et la République se retrouvait sur la paille avant même d'être entièrement écrasée. Rappelons tout de même le concours des Brigades Internationales, qui apportèrent aux Républicains un soutien volontaire, gratuit et efficace.

Mais elles ne purent empêcher qu'au bout de 33 mois, Francisco Franco devienne pour plus de 35 ans Caudillo de toute l'Espagne. Une victoire acquise au prix de 300.000 morts, dont la moitié de civils et environ 10 % d'étrangers (en comptant les morts marocains de l'armée d'Afrique). Cependant, revenons à 1936.

La Marcha sobre Madrid

Espana 36

Guadalajara

Un concours de puzzles

Après un mois d'agitation fièvreuse et plus ou moins sanglante, l'Espagne ressemble à un puzzle. Les révoltés contrôlent une zone surtout agricole dans le centre-ouest, le nord-est et le nord-ouest, la pointe sud-ouest, la région de Grenade, l'Alcazar de Tolède (l'école militaire s'est révoltée, mais la ville est républicaine), plus le Maroc et les Baléares. La République tente d'empêcher ces taches d'huile de se rejoindre, et s'efforce de rétablir les communications avec le Pays Basque, où ses troupes lutteront un an côte à côte avec une armée indépendantiste.

C'est ici que se situe l'action de **La Marcha sobre Madrid**. Le lieu : la moitié sud de l'Espagne. L'époque : août à novembre 1936. Le but du joueur « rebelle » : réunir toutes les zones sous son contrôle grâce à l'arrivée des renforts d'Afrique transportés par le pont aérien italo-allemand, et bien sûr prendre Madrid. Le but du joueur républicain : empêcher Franco d'arriver à ses fins, malgré une situation des plus confuses. C'est, en 16 tours, un vrai concours de puzzles. Les règles sont claires, peu complexes mais un peu longues, car il y a beaucoup de cas particuliers imposés par l'histoire. Si vous cherchez un jeu « qui bouge », n'hésitez pas !

La République écartelée

Curieusement, **Espana 36** commence fin 36, à l'issue de la période couverte par *La Marcha...* Les Nationalistes ont établi le contact entre toutes leurs forces, et écartelé définitivement la République en deux : un morceau Madrid + Barcelone + sud-est d'un côté, un morceau Pays Basque de l'autre. Après plusieurs échecs en tentant de prendre Madrid, Franco décide de s'attaquer au nord. Malgré des offensives désordonnées des Républicains, il parviendra à enlever cette enclave capitale (industries d'armement, mines...) en octobre 1937. L'hiver 37-38 verra la grande bataille de Teruel. Malgré d'immenses efforts, les Républicains ne pourront détruire ce saillant entre Madrid et Barcelone. Après cet échec, secoués de l'intérieur par des heurts sanglants entre le P.C. et les anarchistes du POUM, leur destin est scellé.

Mais l'était-il dès le début ? Peut-être pas. Si vous vous procurez *Espana 36*, il est intéressant de modifier comme suit les règles, car telles qu'elles sont, le Républicain n'a guère d'espoir.

— Relevez de 12 à 15 le coût de création d'une division d'infanterie par les Nationalistes.

— Donnez aux unités de ravitaillement républicaines la possibilité d'agir jusqu'à 3 hex de distance, comme leurs homologues franquistes.

Ces modifications ont été employées en 1986 lors du 5è Championnat de Catalogne de Simulation Historique (pas moins !). Elles correspondent mieux à la réalité, à moins (selon les opinions) qu'elles ne reflètent une situation de « What if » dans laquelle le gouvernement républicain se serait montré plus efficace.

Exercice de prononciation

Si vous articulez **Guadalajara** juste comme il faut, c'est que vous n'êtes pas loin de parler espagnol (castillan, comme disent les Catalans). Le jeu consacré à cette bataille est très simple, mais non sans intérêt. Le CTV (les volontaires italiens) tente une percée dans la diagonale de la carte vers Guadalajara et Madrid. Les Républicains sont noyés sous le nombre au début. Cela va mieux ensuite, mais il me semble que leur position est intenable si l'on ne bricole pas un peu la règle. Comme, dans la réalité, les Italiens se sont cassés les dents, il faut bien que le jeu puisse donner ce résultat !

Je propose donc essentiellement de considérer que les unités de volontaires italiens relativement « bleus » (représentées par des « fasci »), qui valent 4 en attaque et 2 en défense, ne valent plus que 2 en attaque au bout de 8 tours sur la carte (pour celles en place au premier tour, ce sera au tour 9, pour les renforts du tour 2, ce sera au tour 10...).

Pour éviter des sitations « bizarres », je recommanderais aussi de considérer qu'une ligne de ravitaillement ne peut traverser un escarpement ou une rivière (sauf s'il y a une route). Une unité non ravitaillée peut se rapprocher d'une unité ennemie, à condition de ne pas entrer dans sa ZDC. De plus, la ZDC d'une unité non ravitaillée ne bloque pas le ravitaillement des unités adverses.

D'un point de vue étranger

Chacun de ces jeux aurait mérité de s'y attarder en particulier. Attendons avec intérêt les prochaines productions de TYR.

Et d'ici là, souvenons-nous égoïstement que dans le fond, la victoire de Franco fut plutôt une bonne chose dans le déroulement de la 2ème Guerre Mondiale, car la neutralité espagnole fut réelle. Hitler, qui sait, aurait pu être tenté de passer les Pyrénées si les Républicains avaient gagné ? Vous direz qu'avec des « si », bien sûr, on fait... des jeux de « si »mulation.

Frank Stora

1) Ludo Sud : 7 rue Etienne Jodelle, 66750 Saint Cyprien - Plage. Tel : (16) 68.21.17.39.

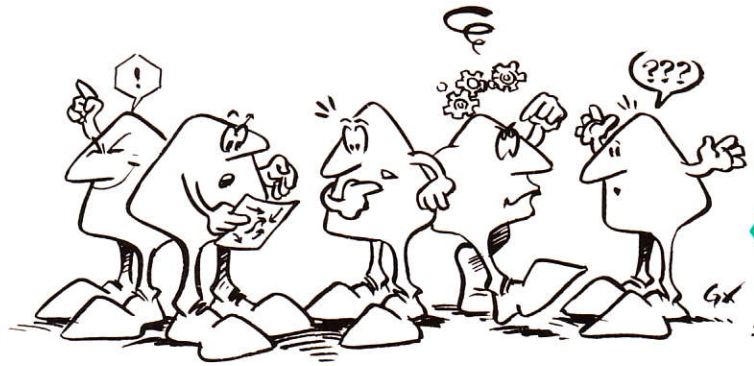
FICHE TECHNIQUE

Les trois jeux TYR évoqués dans cet article sont d'un niveau très honorable à tous points de vue.

Le matériel : La carte, de taille uniforme (50 x 60 cm) est composée de 4 morceaux à jonction puzzle en bon carton épais. Les couleurs sont plus ou moins heureuses. Les pions, de 120 à 400 selon le jeu, sont en carton assez mince mais pas trop, et imprimés sur une seule face. Ils portent des symboles originaux, qui changent agréablement des symboles OTAN. Un seul chiffre, le potentiel de combat. Le mouvement est indiqué dans les règles. Zut, ça, c'est une « simplification » malvenue.

Les règles sont bien présentées et plutôt bien traduites par Ludo Sud, qui y a ajouté des grains de sel (mais ceux-ci ne sont ouvertement signalés que dans « Espana 36 »). Leur complexité, sur une échelle de 1 à 5, est de 2 pour « Guadalajara », 3 pour « La Marcha... » et 4 pour « Espana 36 ». C'est sûr, elles ont des défauts. Mais des joueurs un peu rodés n'auront aucune difficulté. Et c'est bien agréable de disposer de notes historiques bien faites sur un sujet peu connu.

En résumé, ces jeux valent certainement le coup d'oeil et sans doute davantage. Il ne leur manque pas grand'chose pour être de la qualité de très bonnes productions américaines. Un peaufinage général, je pense.



Jouer

Après le jeu en « double aveugle » (voir CB n°41), le jeu en solitaire et le jeu par correspondance (voir CB n°43), voici une quatrième façon « exotique » de pratiquer le wargame : le jeu en équipe. Ce véritable fonctionnement en état-major (comme les grands !) vous permettra enfin d'aborder certains « monster games » beaucoup trop lourds pour deux joueurs, mais aussi d'optimiser la raison d'être de votre club et, surtout, donnera au jeu une dimension entièrement nouvelle : celle de la bonne coordination du commandement... L'Art du chef est une stratégie en tant que telle !

Jeu en équipe ou jeu multi-joueurs ?

Le wargame se joue en général à deux mais il est parfois possible de former des équipes de joueurs, sans toutefois confondre « jeu en équipe » et « jeu multi-joueurs ». Le jeu en équipe consiste à gérer un même camp à plusieurs. Comme nous le verrons plus loin, chacun des participants aura une compétence déterminée ou un secteur d'activité précis. Ce système pourra être appliqué chaque fois que, dans un jeu donné, l'ampleur des forces, la diversité des théâtres d'opérations ou la complexité du système seront telles que chaque membre de l'équipe y trouvera matière à s'activer sans empiéter sur le domaine des autres et surtout, sans s'ennuyer.

Dans les jeux multi-joueurs, la démarche est différente. Structurellement, il s'agira de jeux conçus pour un nombre de joueurs supérieur à deux. Chacun recevant la direction d'un éventail de moyens qui lui sont propres dès le départ. C'est naturellement le cas des jeux d'alliance et de certains wargames qui prévoient une telle option (ex : *War & Peace*). Dans le premier cas, le jeu ne peut pas fonctionner sans un certain nombre de participants (ex : *Diplomacy, Blood Royale*) ; dans le second, le jeu fonctionne très bien à deux, mais l'augmentation du nombre des participants donne une dimension supplémentaire à la partie. Une remarque s'impose donc : dans les jeux multi-joueurs, chaque participant dispose d'une complète autonomie pour gérer des forces qui lui sont propres et qu'aucune dépendance ne lie aux autres (sauf les alliances éventuelles dont on connait la fragilité). En revanche, dans les jeux en équipe chaque coéquipier dépend d'un « joueur en chef » et gère une fraction des forces d'une même armée. L'exemple le plus achevé du jeu en équipe étant sans doute la partie de *Gulf Strike* organisée par Laurent Henninger à Intégrale (cf. CB 47 p 88).

Cette distinction opérée, tentons de donner un aperçu du jeu en équipe avec le but avoué de vous convaincre d'essayer cette technique.

Pourquoi jouer en équipe ?

En premier lieu, on peut souhaiter faire participer plus de deux personnes à la séance. Au lieu de trouver deux adversaires passionnés jouant sous les yeux de spectateurs mourrant d'envie de participer, il sera possible de faire jouer tout le monde. Cette possibilité est intéressante surtout en club. En second lieu, certains apprécient les engagements de très grande ampleur, mobilisant beaucoup de forces sur de vastes étendues. C'est par exemple le cas pour les jeux avec figurines : un joueur peut, dans les limites du confort, actionner un certain nombre d'unités. En multipliant les joueurs, on multiplie les unités et la taille des masses engagées. En troisième lieu, certains jeux très complexes limitent les capacités de gestion d'un joueur à quelques unités. Pour en augmenter le nombre, il n'y a pas d'autre solution que de faire participer davantage de joueurs (ex : *Harpoon, 88* et, dans une moindre mesure *Air Force*).

Organisation d'une partie

La partie en équipe ne se joue pas comme une partie habituelle. Une nouvelle donnée vient de superposer aux constituants matériels du jeu : la cohérence des membres de l'équipe. Si l'organisation matérielle reste la même, deux étapes nouvelles apparaissent : avant le début de la partie, le briefing ; pendant la partie, les phases de concentration, largement tributaires du niveau de C3 autorisé par le jeu.

a) Définition du C3 d'un jeu

Le niveau de C3 (Commandement, Contrôle, Communications) d'un jeu est défini par la période historique, la nature du terrain, la doctrine des armées antagonistes et leur nationalité. Il ne s'agit pas de données quantifiables. On s'efforcera de connaître la nature et le nombre des obstacles risquant de s'opposer à la communication permanente des joueurs entre eux. Plus ces obstacles seront nombreux, moins les joueurs d'une même équipe pourront communiquer au cours de la partie. L'évaluation du C3 et sa traduction en termes de jeu ne peuvent donc être réalisées que par les joueurs eux-mêmes avant le jour de la partie et sur la base de données historiques sérieuses. Il s'agira pour eux de savoir à quelle fréquence ils pourront communiquer en cours de partie et dans quelles conditions.

b) Le briefing

Avant le début de la partie, les équipes doivent se concerter pour définir leur plan commun d'action. Le chef d'équipe, après avoir entendu les propositions et les objections de chacun, arrêtera les modalités du plan général. Puis, chaque membre de l'équipe proposera le plan particulier à son secteur ou à ses compétences, conformément aux directives du plan général. Les membres de l'équipe pourront analyser les failles du plan des autres, le chef d'équipe ayant naturellement le dernier mot. A ce stade, chacun sait quel plan général suivront ses partenaires et le plan particulier qu'il suivra pour remplir correctement sa mission.

c) Les phases de concertation

Au cours de la partie, des événements divers peuvent créer des situations inattendues. Rarement prises en compte au cours du briefing (sauf par des joueurs expérimentés et prévoyants), elles peuvent pousser un membre de l'équipe à souhaiter communiquer avec ses partenaires. Le niveau C3 intervient alors. Par exemple, dans un wargame antique il pourra être interdit de communiquer, car généralement les chefs de guerre donnaient leurs instructions avant la bataille et perdaient tout contact avec leurs subordonnés pendant son déroulement. Dans un jeu napoléonnien, la communication ne pourra avoir lieu qu'après un certain délai correspondant au temps nécessaire à une estafette ou au joueur lui-même (figuré sur la table de jeu par un pion ou un personnage) pour prendre contact et échanger l'information. L'intérêt du jeu demande de chaque participant le respect scrupuleux des règles de C3 et de la discipline : il est très facile d'échanger des informations de vive voix à tout moment, mais ce n'est plus de la simulation. Le jeu perd vite tout attrait. Naturellement, si une communication a lieu, c'est dans un laps de temps limité, en fonction de l'environnement : si la concertation a lieu à proximité d'un combat acharné, sa durée sera plus courte que si elle a lieu dans un abri sûr ou pendant une période d'accalmie.

Les joueurs devront, en tout état de cause et dans le cas où des concertations seront reconnues possibles, insérer dans leur séquence de jeu une « phase de concertation » ; à moins que celle-ci ne soit annexée à une autre phase dont elle constituera l'une des résultantes. Exemple de l'estafette : c'est de son déplacement que résultera la concertation, cette dernière sera donc annexée à la phase de mouvement.

en équipe ?



Structure d'une équipe

Une équipe doit comprendre un chef et des subordonnés, chacun disposant de moyens et de secteurs déterminés.

a) Le chef d'équipe

Quel qu'il soit, le membre de l'équipe choisi pour être le chef doit être respecté comme tel par les autres membres de l'équipe. C'est à lui qu'il appartient d'arrêter le plan général d'action de la partie. Il doit avoir la haute main sur les réserves, et ses décisions, une fois prises, doivent être respectées sans discussion, ce qui n'exclut pas la possibilité d'une concertation préalable. Naturellement, c'est lui qui porte la responsabilité des succès et des échecs (surtout des échecs) de l'ensemble de l'équipe *(« Il n'y a pas d'autre responsable que le chef »)*.

b) Les subordonnés

Les autres joueurs sont responsables d'un secteur du théâtre d'opérations (délimité par des repères géographiques incontestables) et commandent des unités précises. Leur autorité doit être absolue et exclusive sur leur secteur et leurs unités. Seul le chef peut modifier les ordres qu'ils auraient souhaiter donner ou s'immiscer dans la direction des opérations leur incombant. Il est conseillé aux équipes de limiter les tensions résultant d'antagonismes nés de conflits de secteurs ou d'autorité. Cela évitera des pertes de temps et de pénibles empoignades.

Déroulement de la partie

Chaque coéquipier, dans son secteur et avec ses moyens, va s'efforcer de remplir au mieux sa mission. Certains y parviendront aisément, d'autres au contraire réclameront sans arrêt des renforts ou l'appui de leur(s) voisin(s). Le chef d'équipe doit veiller à ce que ses directives soient exécutées. Les joueurs peuvent n'en faire qu'à leur tête mais doivent rester conscients de la solidarité qui les lie (théoriquement) à leurs coéquipiers. L'erreur de l'un se répercute sur les autres avec une inexorable précision.

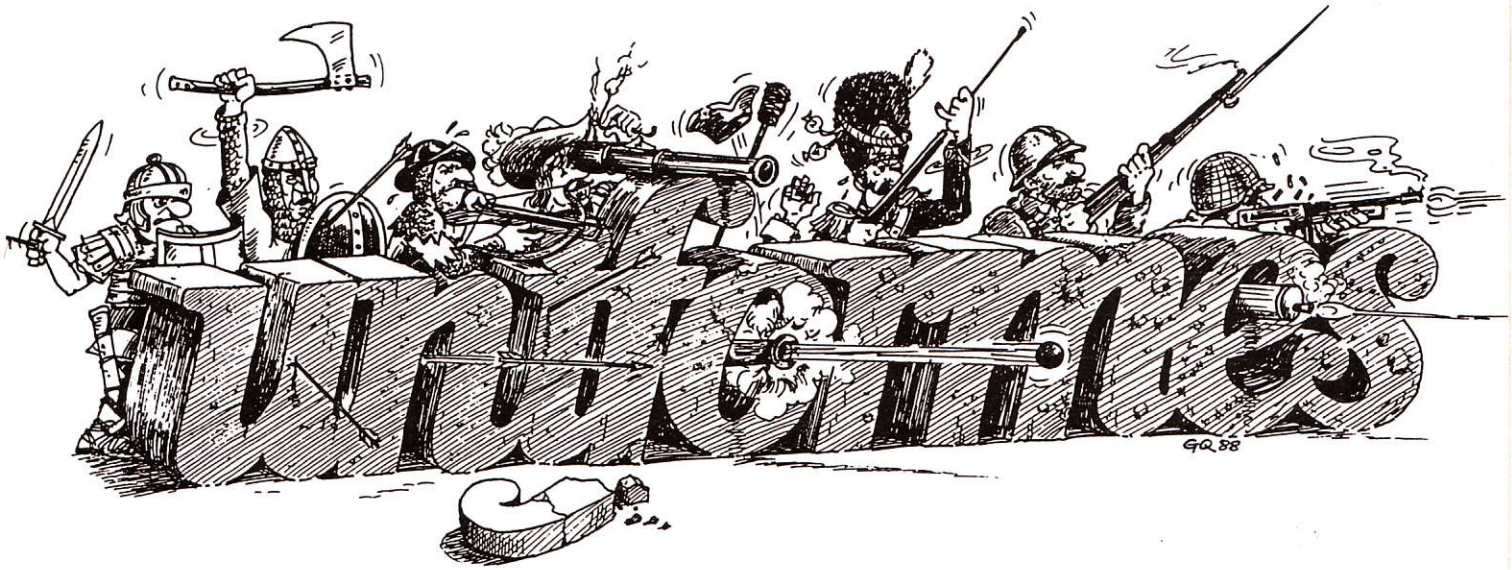
Dans les jeux navals ou aériens, chacun dirige ses unités selon un plan qui n'est pas toujours enfermé dans des limites aussi rigides que sur terre. Mais le plan d'ensemble doit néanmoins s'appliquer, bien qu'avec plus de souplesse. notamment dans les combats aériens.

Conclusions

Le jeu en équipe connaît un vif succès à travers les jeux avec figurines, mais devrait se développer dans les clubs à la faveur de systèmes tels que *Harpoon, Assault, ASL* ou *Amirauté*. C'est une dimension supplémentaire du jeu qui permet de pratiquer des systèmes complexes tout en réduisant relativement leurs lourdeurs structurelles. Moins de pions à manier pour chaque coéquipier (mais énormément plus de pions en jeu), moins de temps pour exécuter chaque tour (mais une succession plus rapide), moins de maux de tête pour chacun (et plus de loisir pour réfléchir aux opérations pures). En fin de compte, jouer à plusieurs, c'est diviser les fardeaux et accroître le confort relatif du jeu de chacun des participants.

Jean-Baptiste Dreyfus

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

1940

pour en savoir plus

Le plan Dyle-Breda

Si vous voulez étudier, à l'aide de notre jeu en encart « 1940 » (voir CB n°46), le plan français historique dit « Dyle-Breda », voici quelques précisions sur les positions des deux armées et leurs actions.

Depuis les années 30, le Grand Quartier Général français étudiait un plan défensif en étroite collaboration avec la Grande-Bretagne et la Belgique, car l'invasion de cette dernière et des autres neutres voisins ne faisait aucun doute. Et c'est en mars-avril 1940 que fut définitivement acquise la décision finale. La frontière française présentait peu de barrières naturelles défensives. Il fallait donc installer les lignes de défense en avant ou en arrière. On choisit de le faire en avant, en suivant un cours d'eau près de Bruxelles, la Dyle, jusqu'à Breda. C'est sur cette ligne que les 7ème, 1ère et 9ème Armée se portèrent en compagnie du Corps Expéditionnaire britannique. Bien entendu, étant donnée la percée allemande dans le secteur de Sedan, cette tactique fut fatale aux armées françaises.

Le 12 mai, les unités françaises étaient placées ainsi :

7e Armée en couverture des ports en 715, 813 et 814. BEF : devant Bruxelles. 1er Corps : 913. IIème Corps : 1012. 51ème DI : Bruxelles.

1re Armée : Son placement est rendu complexe par l'échelle du jeu. L'armée entière ne devrait tenir que sur deux hexagones. Cette armée défendit la « Trouée de Gembloux », espace de terrain plat entre la Meuse et Bruxelles. On placera le IIIème Corps en 1211, le Vème Corps en 1212 et le Corps de cavalerie en 1213.

9e Armée : 2ème CA (5ème DIM) en 1311, XIème CA en 1411, XLIème CA en 1512, Corps de cavalerie en 1413.

Les réserves furent employées au compte-gouttes, division par division. Le XXIème CA (3ème DCR et 3ème DIM) bouche les trous béants devant Sedan et contre-attaque faiblement à Stonne (20 km au sud de Sedan). La 1ère DCR explosera devant le XV.Panzerkorps, les colonnes surprises en plein ravitaillement d'essence au sud-ouest de Namur. La 2ème DCR ne tiendra pas longtemps devant Bruxelles. La 4ème DCR de Charles de Gaulle organisera une efficace contre-attaque du flanc gauche de Guderian (XIX.Panzerkorps), mais sans moyen d'exploitation, les éléments français abandonneront les positions conquises devant Montcornet (40 km à l'ouest de Sedan).

Dispositif historique en 1940

LES ALLEMANDS

18. Armee. Les 1-6 entre le Rhin et le bord nord de la carte sur la frontière. XXVI.Korps : 607. XIV.Meka Korps : 9.Panzer + SSV + 20.Mot : 707. 13.Mot : 607.

6. Armee. Les 4-6 : 807, 908, 1007. XI.Korps : 1108. 3.Panzer : 1107. 4.Panzer : 1108. XXVII.Korps : 907.

4. Armee. II.Korps : 1207 ; VIII.Korps : 1206. V.Korps : 1306 ; XV.Panserkorps + SSC : 1307.

12. Armee. 5-6 : 1405 et 1506. XLI.Panzerkorps : 1406. XIX.Panzerkorps + 29.Mot : 1507

16. Armee. 1605, 1705, 1706.

1. Armee. De 1805 à 1902 sur la frontière.

7. Armee. De Maheim à Zurich sur la frontière.

LES ALLIES

7ème Armée. 918, 1017, 919

BEF. Ier Corps en 1016 et IIème Corps en 1116. 51ème DI Arras en 1217.

1ère Armée. IIIème Corps en 1215, IVème Corps en 1315, Vème Corps en 1314 et Corps de cavalerie en 1415.

9ème Armée. 5ème D.I.M. en 1413, XIème Corps en 1513, XLIème Corps en 1512, 9ème cavalerie en 1613.

2ème Armée. Xème Corps en 1610, XVIIIème Corps en 1709. 2ème cavalerie en 1810.

3ème Armée. 1806, 1807, 1906.

4ème Armée. 1904, 1905.

5ème Armée. 2002, 2203.

8ème Armée. 2404, 2604.

Pierre Stutin

BIBLIOTHEQUE

Diplomatie et outil militaire

Un amateur de wargames, c'est bien sûr un joueur, quelqu'un qui désire se distraire. Mais c'est aussi - espérons-le - quelqu'un qui cherche à comprendre pourquoi et comment ces événements critiques que sont les guerres et les batailles se sont déroulés de telle façon et non de telle autre : même les succès de Jeanne d'Arc n'étaient pas dus uniquement à la grâce divine ! Et une fois éclairés les causes et les mécanismes des conflits, le wargameur est amené à réfléchir sur les implications politiques - au sens large - de ce qu'il vient de découvrir.

De telles réflexions sont évidemment plus brûlantes lorsqu'il s'agit d'une période historique récente, voire de situations de fiction type IIIème Guerre Mondiale. C'est ainsi, nous expliquait Mark Herman (Victory Games), qu'en jouant à *Gulf Strike* ou *Sixth Fleet*, le citoyen américain glane des renseignements lui permettant de répondre à la question : *« les milliards de dollars que mon pays dépense en armements - mes sous, après tout - sont-ils bien employés ?"*

Plus fondamentalement encore, l'amateur de wargames est conduit à se poser la question : « A quoi sert l'armée ? ». Répondre : « A défendre le pays » ne suffit pas. Car, le défendre contre qui ? Dans



quel type d'affrontement ? Nucléaire ou classique, larvé ou ouvert, mondial ou localisé ? Et défendre, qu'est-ce que c'est au juste ? S'enfermer sous ses montagnes comme les Suisses, se battre sur l'Elbe, s'arc-bouter sur le Rhin, ou préparer une offensive - la meilleure défense, paraît-il !

C'est en faisant ainsi « phosphorer » ses neurones que le wargameur prendra le plus de plaisir à son jeu - y compris si celui-ci est tactique : les forces et les faiblesses d'une escouade (Squad, you see ?) reflètent un aspect de la politique du pays qu'elle représente. Il est certain que, pour ce travail intellectuel, les notes historiques contenues dans les boîtes de jeu ne suffisent pas. Il faut recourir à des livres, tels que celui qui vient d'être édité par l'Imprimerie Nationale dans la série « Politique étangère de la France, 1871-1969 » : **Diplomatie et outil militaire.** Il a été rédigé par deux historiens de métier, Jean Doise (pour la période 1871-1918) et Maurice Vaïsse (pour 1919-1969). Il n'est certes pas destiné aux novices en matière d'histoire, mais un wargameur digne de ce nom a tout de même quelques connaissances sur ce thème !

Pourtant, si solides soient ces connaissances, il y a gros à parier qu'elles n'empêcheront pas le lecteur d'être surpris par nombre de faits tranquillement mis en lumière et qui torpillent bien des idées reçues, plus sûrement qu'une Long Lance un croiseur américain. Savez-vous qu'en Mai 40, la France avait autant de blindés que l'Allemagne ? Et puis, dans la guerre comme dans la paix, les occasions ratées, d'un côté comme de l'autre, et les raisons de ces ratages, sont décrites avec un calme scientifique qui n'exclut pas la passion que les auteurs éprouvent pour leur sujet.

Un exemple qui donne froid dans le dos : le déclenchement de la Première Guerre Mondiale, où les états-major (l'Allemand surtout) ont poussé les feux d'un incendie qui pouvait encore s'éteindre Il est vrai que ce devait être la Der des der, et qu'elle serait finie pour Noël.

Autre exemple : l'état de quasi-décérébration où se trouvait en 1940 le haut commandement français Car le destin de notre armée n'était pas inéluctable !

Mais il serait stupide de tout mettre sur le dos des militaires. Car l'outil militaire est forgé par une nation entière. Et dans un but fort précis - en réponse à la question que pose le titre de cet article : l'armée doit servir les objectifs d'une politique étrangère. Hélas ! celle-ci manque souvent de constance, de clarté ou de réalisme - quand ce n'est pas de bon sens. D'où les situations critiques qui font l'objet de nos jeux favoris.

Aucun doute, « Diplomatie et outil militaire » ne fera pas votre affaire si vous recherchez uniquement l'anecdote. Mais ce gros bouquin pourrait bien vous captiver si vous êtes doté de quelque curiosité, en tant qu'amateur de wargames comme en tant que citoyen.

Frank Stora

"Diplomatie et outil militaire », par Jean Doise et Maurice Vaïsse. Editions de l'Imprimerie Nationale. Collection « Politique étrangère de la France. 1871-1969 ». 566 pages. 190 F.

Feerics !!



RELAIS JEUX-DESCARTES

Centre Commercial
ART DE VIVRE

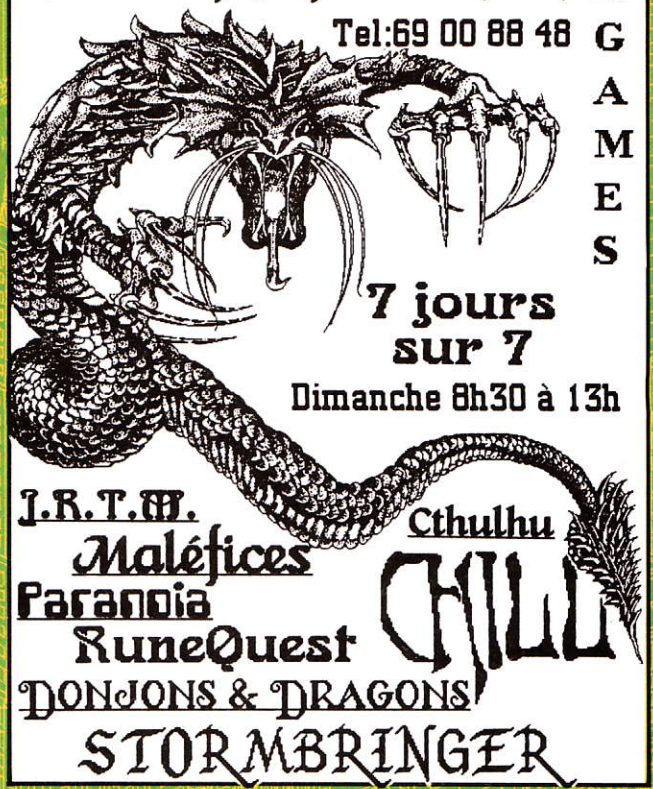
78140 VILLACOUBLAY

Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.

Tél.: 39 56 65 79

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
DONJONS & DRAGONS
STORMBRINGER
Cthulhu
CHILL

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)



1812 Caspara

Comme chaque année, Casus Belli vous propose en encart le wargame sur lequel se disputera le Championnat de France. S'il est probable que l'an prochain, le thème soit moderne, sans doute seconde guerre mondiale, nous restons ici à l'époque napoléonienne. Cette fois, le champs de bataille sera double, avec Caspara, dans ce numéro, et une seconde carte que vous trouverez dans notre numéro 50, le 15 mars. Caspara simule un affrontement fictif qui aurait pu se dérouler, lors des guerres napoléoniennes, pour la possession d'une île, point stratégique important. Elle pourrait se situer en Méditerranée, près des côtes de l'Angleterre, ou encore en mer Baltique

Le jeu

Cette simulation se joue avec les règles de « 1812 les Arapiles » parue dans Casus Belli n°41(a), avec les modifications suivantes :

Mise en place du jeu

Chaque joueur dispose d'une armée à laquelle il faudra qu'il retire, suivant son choix, le nombre de pions (infanterie-cavalerie-artillerie) correspondant au minimum à 12 points de potentiel combat. Il peut, par exemple, retirer l'infanterie de la garde à 5 points, la cavalerie du 1er corps à 1 point, l'infanterie du 3ème corps à 3 points, et l'artillerie à cheval du corps de cavalerie à 3 points. Il est libre de dépasser ce chiffre en retirant par exemple l'infanterie à 8 et 5 points du 2ème corps. Les généraux ne sont pas pris en compte dans ce total, mais si un joueur supprime tout un corps, le 3ème par exemple, le général doit être enlevé avec son corps. Il y aura dans ce cas les trois pions du 3ème corps, plus le général, ainsi qu'un ou plusieurs pions pour compléter ce total jusqu'à 12 minimum.

Début de la partie

Les joueurs tirent au sort leur côté de carte (ouest ou est) et placent leurs unités sur les hexagones de plage (bordés de jaune) ou de port (village adjacent à la mer). Il n'y a pas assez d'hexagones de port ou de plage pour disposer toute son armée au 1er tour, les unités restantes seront donc placées au 2ème tour. Les joueurs peuvent différer l'entrée de leurs unités et les faire intervenir sur plusieurs tours s'ils le désirent. Toutes les unités doivent être sur la carte au 5ème tour. Les hexagones de falaise (marron foncé) ne peuvent pas servir au positionnement des unités lors de leur débarquement sur l'île ; bien entendu de tels hexagones peuvent être parcourus quand l'unité a été rendue opérationnelle par son placement sur un hexagone plage ou port.
N.B. : Au tour où une unité est placée sur la carte, elle ne peut effectuer que la moitié de son mouvement (arrondi à l'inférieur).

Zone de contrôle

Les hexagones de forteresse ne sont pas contrôlables. Il n'y a pas de rivière mais les lacs agissent comme ces dernières (infranchissables, combat par bombardement uniquement).

Mouvement après combat

Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul dans un hexagone de mer, de lac, ou de forteresse.

Forteresse

Pour pénétrer dans une forteresse, il faut s'arrêter devant, et n'entrer qu'au tour suivant.

Pion Commandant

Le pion Commandant en chef a le même effet que le pion Marmont ou Wellington dans « 1812 les Arapiles ».

Unités indépendantes

Les unités avec un « R » comme identification de commandement sont des unités indépendantes (voir la règle).

Fin de partie

A la fin de la partie, les unités ne pouvant pas tracer une ligne de communication vers les hexagones de plages ou de ports de leur bord de jeu sont éliminées.

But du jeu

La partie se joue en 10 tours. A la fin du 10ème tour on procède comme dans la règle, en rajoutant les points de victoire suivants :
1) +4 PV par hexagone village occupé ou traversé en dernier.
2) +6 PV par port occupé ou traversé en dernier (au 1er tour chaque joueur peut donc disposer facilement des 24 PV de ses ports, à lui de les conserver !).
3) +8 PV par forteresse occupée ou traversée en dernier.
4) -1 PV par unité ennemie adjacente à un village, un port ou une forteresse.

Précision sur les hexagones de plage et de port où doivent être positionnées les unités qui entrent en jeu :

Côté ouest
- Plages : 0602, 0502, 0302, 0203, 0204, 0205, 0206, 0208, 0209, 0212, 0213, 0214, 0215, 0219, 0220, 0225, 0226, 0327.
- Ports : 0308, 0313, 0321, 0326.

Côté est
- Plages : 2826, 2925, 2923, 2920, 2919, 2918, 2913, 2912, 2911, 2910, 2907, 2906, 2904, 2903, 2902, 2702, 2602, 2502.
- Ports : 2824, 2818, 2806, 2803.

Jean-Jacques Petit

a) Nous sommes désolés si, n'ayant que ce numéro en votre possession, vous ne pouvez jouer avec Caspara. Mais cet encart utilisant un système de règle "standard", ce serait gaspiller des pages que de le republier systématiquement. Si cela vous intéresse, vous pouvez vous procurer cette règle de deux manières. Contre un envoi de 15 F en chèque ou mandat à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris, nous vous enverrons une photocopie de la règle de 1812. Contre un même envoi, de 30 F cette fois, vous pouvez recevoir le CB n°41, contenant la règle et la carte en encart de 1812 Les Arapiles.

La carte du jeu se trouve au dos de l'encart central. Coller la carte sur un support rigide (carton) et les pions sur du cartonpâte plus fort. Découper au cutter.



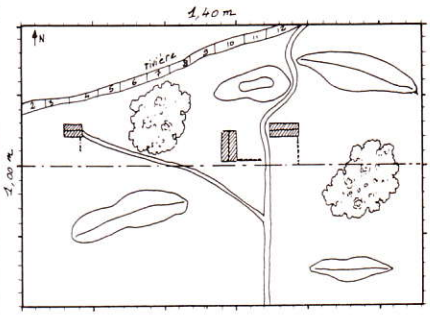
Avan

Reconnaissance

Le joueur A doit reconnaître l'avant-garde ennemie et découvrir un gué.

Camp A
— 1 général +/- 3, 1 aide camp
— 2 régiments de cavalerie légère à 4 escadrons de 3 fig chaque.

Camp B
— 1 général +/- 3, 1 aide de camp
— 1 régiment de cavalerie légère à 4 escadrons de 3 fig chaque
— 2 bataillons d'infanterie légère à 16 ou 18 fig chaque
— 1 batterie d'artillerie à cheval.



But du jeu
La partie se joue en 12 tours. Le joueur A doit savoir où se trouvent toutes les unités du joueur B, trouver le gué puis sortir par le bord sud.
S'il réussit cette mission avec seulement 9 figurines éliminées, c'est une victoire ; avec plus de 9 figurines éliminées, c'est un match nul. Si au bout des 12 tours il n'a pas pu trouver l'emplacement de toutes les unités ennemies ainsi que le gué, c'est une défaite quel que soit le nombre de pertes.

Cas particuliers
Le joueur A entre par le bord sud.
Le joueur B positionne ses unités au nord de l'axe central et au sud de la rivière en marquant leur emplacement sur une feuille (un bataillon, un escadron, une batterie par élément de terrain). Une personne neutre jette deux dés à 6 faces dont le résultat indique l'emplacement du gué. Les unités cachées doivent être dévoilées dans les cas suivants :
— quand un escadron touche une habitation où se trouve une unité.
— quand un escadron passe à 2 pas d'une unité dans un bois.
— quand un escadron peut voir derrière une ligne de crête, une habitation, un bois.
Bien entendu une unité cachée peut se dévoiler quand elle le désire et attaquer.
Au début de la partie la batterie d'artillerie à cheval est attelée, si elle se met en batterie elle dévoile sa position.

3 scénarios pour figurines 1er Empire

ıt poste de cavalerie légère

Voici trois petits scénarios faciles et rapides, qui illustrent différentes actions que peuvent mener des forces de cavalerie légère (Hussards, Chevau-légers, Chasseurs à cheval) à l'époque du Ier Empire. Ils mettent en scène deux camps. Le camp A est celui à qui il incombe de mener à bien la mission, le camp B celui qui doit empêcher son exécution. Nous ne saurions trop recommander aux joueurs de lire ce grand classique de la théorie militaire de l'époque : « Avant-poste de cavalerie légère », du Général de Bracq, paru aux éditions de Kerdraon.



Détachement

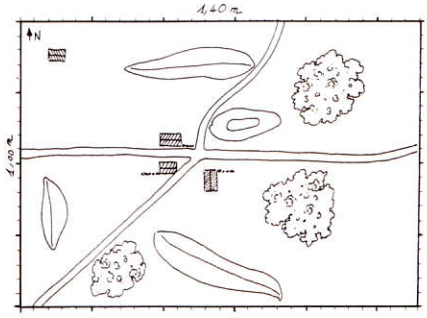
Le joueur A doit couvrir l'aile d'un corps d'armée en marche.

Camp A

— 1 général +/- 3, 1 aide de camp
— 2 régiments de cavalerie légère à 4 escadrons de 3 fig chaque
— 1 escadron de lanciers de la ligne à 4 fig
— 1 batterie d'artillerie à cheval
— renforts : 1 régiment de dragons à 4 escadrons de 3 fig chaque, 1 aide de camp.

Camp B

— 1 général +/-3, un aide de camp
— 1 régiment de cavalerie légère à 3 escadrons de 3 fig chaque
— 1 régiment de dragons à 4 escadrons de 3 fig chaque
— 1 bataillon de voltigeurs (pour une armée française), de léger (pour la Grande-Bretagne) ou de chasseurs (pour les autres)
— 1 batterie à cheval
— renforts : 1 général +/- 2, 2 bataillons de ligne, 1 régiment de cavalerie légère à 4 escadrons de 3 fig chaque.



But du jeu

La partie se joue en 10 tours.
— Le joueur A doit maintenir le joueur B.
— Le joueur B doit repousser les unités du joueur A hors de la table de jeu.
Si le joueur A se maintient avec moins de 1/3 de pertes en figurines, il a gagné ; avec la moitié, c'est un match nul ; moins de la moitié, c'est une victoire pour le joueur B. Une batterie capturée compte comme 9 fig, une batterie en fuite (sortie de la table) compte comme 6 fig.
Si l'un des deux camps est totalement éliminé, c'est une grande victoire pour le vainqueur.
Si l'infanterie du camp B sort par le bord sud, la partie s'arrête et c'est une grande victoire pour ce joueur.

Cas particuliers

Le joueur A place ses unités entre le village et le bord « est », sur la route et au sud de celle-ci. La batterie est attelée. Le joueur B entre au 1 er tour par la bord « nord ».
Les renforts du joueurs B arrivent au 4 ème tour par le bord nord. Les renforts du joueur A arrivent au 5 ème tour par le bord sud.
Le bord nord est le côté du joueur B. Le bord sud est le côté du joueur A.

Missions

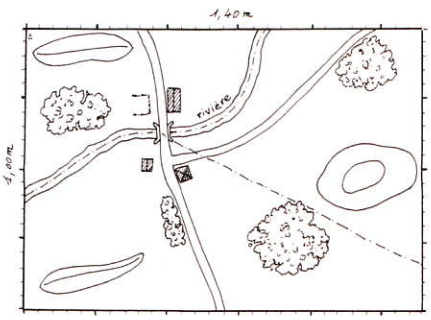
Le joueur A doit prendre un pont (point de passage de son corps d'armée) et le conserver.

Camp A

— 1 général +/- 3, 1 aide de camp
— 2 régiments de cavalerie légère à 4 escadrons de 3 fig chaque
— 2 bataillons d'infanterie légère à 16 ou 18 fig chaque
— une batterie de campagne à pied
— renforts : 3 escadrons de dragons à 3 fig chaque, 1 bataillon de grenadiers réunis ou unités d'élite équivalentes, 1 batterie à cheval.

Camp B

— 1 régiment de cavalerie légère à 3 escadrons de 3 fig chaque
— 2 bataillons d'infanterie de ligne à 16 ou 18 fig chaque
— une batterie à cheval
— une batterie de campagne à pied
— renforts : 1 régiment de dragons à 4 escadrons de 3 fig chaque, 2 bataillons d'infanterie.



But du jeu

La partie se joue en 12 tours, le joueur A doit être maître du pont et d'une partie de la rive nord de la rivière.
Si à la fin de la partie le joueur A réussit à placer 2 escadrons ou 1 bataillon au nord du pont et s'il est maître du village qui se trouve au nord, ainsi que de toute la partie sud délimitée par le pointillé, il obtient une grande victoire.
S'il obtient les conditions de victoire citées plus haut avec un des trois éléments de victoire (nord du pont - village - sud pointillé) en moins, c'est une petite victoire.
S'il n'obtient qu'un élément de victoire c'est un match nul.
Le joueur B obtient une grande victoire s'il empêche le joueur A de conquérir ces trois conditions de victoire et s'il le maintient au sud-est de la route, une victoire simple s'il le maintient au sud du pointillé.
Si toutes les unités d'un joueur sont éliminées, c'est une grande victoire pour l'adversaire.
Note : l'élément de victoire de l'unité A, au nord du pont, n'est valable que si le pont n'est pas bloqué par une unité ennemie deux fois plus nombreuse.

Cas particuliers

Le joueur B place ses unités au nord du pointillé, l'infanterie au nord de la rivière. Elles seront repérées quand elles tireront ou feront un déplacement ou si elles sont visibles suite au mouvement des unités du joueur A. Les unités placées dans les bois et dans les habitations se dévoilent quand elles veulent, ou si l'un des joueurs arrive à proximité.
Les unités du joueur A entrent au 1er tour par le bord sud. Les renforts du joueur A arrivent au 5ème tour par le bord sud. Les renforts du joueur B arrivent au 6ème tour par le bord nord (est ou ouest de la rivière).
Le bord sud est le bord de la table du joueur A, le bord nord celui du joueur B.

Jean-Jacques Petit

Leclerc ferme la poche

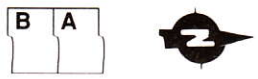
Frank Stora

Warabiot contre 9ème Panzer

Août 1944. L'échec de l'offensive allemande de Mortain (voir CB 47 et 48) date de quelques jours déjà, et les unités survivantes fuient éperdument vers l'est, car les mâchoires d'une pince énorme se referment sur elles : c'est la bataille de la poche de Falaise. Au sud, Leclerc fonce vers le nord-est : pour sa 2ème Division Blindée c'est le premier combat sur le sol français, et tous les hommes sont déchaînés. En face, les restes de la 9ème Panzer tentent de s'échapper, tout en maintenant la porte ouverte pour la 116ème Panzer, qui suit (voir le scénario suivant). Le choc a lieu le 12, autour de la forêt d'Ecouves, entre Alençon et Sées, contre le Groupement Tactique Warabiot.

Configuration de la carte

BA - Nord vers la droite



Année : 1944 (voir les règles spéciales)

Formations alliées
Groupement Tactique Warabiot :
CCA (300) ;
3è bataillon du Régiment de Marche du Tchad (307, 308, 309, 310, 311) ;
3è escadron du 1er Régiment de Marche de Spahis Marocains (313) ;
501è Régiment de Chars de Combat (301, 302, 303, 304, 305, 306) ;
2è escadron du Régiment Blindé de Fusiliers Marins (312).
Mise en place en second, sur la carte B, à 7 hex au plus du bord sud. Les observateurs doivent commencer « embarqués ».

Renforts alliés
Aucun.

Formations allemandes
1er bataillon du 33è Régiment Panzer (132, 133, 134, 135, 136, 137). Mise en place en premier, sur la carte A (à l'ouest de la rangée xx15) et sur la carte B (à l'ouest de la rangée xx15 et au nord de la colonne 27xx, incluse). Deux compagnies doivent se trouver sur la carte B et les trois autres sur la carte A.

Renforts allemands
— Eléments du 9è bataillon de reconnaissance (158). Entrent au tour 6, par la route du bord ouest de A.
— 10è Régiment de Panzer Grenadiers, ou ce qu'il en reste (151, 153, 154, 155, avec 3 camions - ce n'est pas une coquille, la carte 152 est en route pour un camp de prisonniers en Angleterre ou pour un cimetière en Normandie). Entrent au tour 11, par la route du bord ouest de A.

Conditions de combat
Durée de jeu : 20 tours.
Visibilité : 12 hex.
Saison : hiver (oui, c'est le mois d'août : « hiver » veut seulement dire que rivières et ruisseaux n'existent pas).
Relief : voir règles spéciales.
Zone : voir règles spéciales.
Urbanisation : normale.
Réseau routier : modéré.

Raids, etc.
— Les Français ont droit à 1 raid d'aviation et à 4 bombardements d'artillerie sur demande, plus 6 points de fumée.
— Les Allemands ont droit à 2 bombardements d'artillerie sur demande, plus 3 points de fumée.

Règles spéciales
— Tous les hex de relief vert pâle, beige et marron, sont considérés comme de niveau 1.
— Tous les hex de végétation, bocage compris, sont considérés comme des bois.
— Les Français utilisent bien le matériel 1944, mais avec les niveaux d'expérience et de C3 indiqués pour 1945. De plus, toutes leurs unités ont un moral de base de 10.
— Les cartes de commandement allemandes ne peuvent activer en même temps que leur compagnie QG et une autre compagnie au choix (et non toutes leurs compagnies).

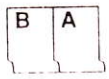
Conditions de victoire
● Le joueur Allemand marque 2 points par pion sorti par le bord est de A, et 1 point par pion français détruit. Il marque aussi 10 points si aucun pion français ne se trouve à moins de 6 hex de la route 2201-1619-2230 sur la carte A, avec une ligne de tir vers cette route.
● Le joueur Français marque 2 points par pion allemand détruit et 1 point par hex de la route sus-citée qu'il occupe.

Langlade contre 116ème Panzer

12 août 1944... Tentant de fuir la poche de Falaise, la 116è Panzer se heurte au Groupement Tactique Langlade remontant d'Alençon.

Configuration de la carte

BA - Nord vers le haut





Année : 1944 (voir les règles spéciales du scénario ci-contre « Warabiot contre 9ème Panzer »).

Formations alliées
Groupement Tactique Langlade :
CCA (300) ;
2è bataillon du Régiment de Marche du Tchad (307, 308, 309, 310, 311) ;
2è escadron du 1er Régiment de Marche de Spahis Marocains (313) ;
12è Régiment de Chasseurs d'Afrique (301, 302, 303, 304, 305, 306) ;
4è escadron du Régiment Blindé de Fusiliers Marins (312).
Entrent au tour 1 par la route au sud de la carte A.

Renforts alliés
Aucun.

Formations allemandes
16è Régiment Panzer, qui a eu des malheurs (132, 133, 134, 137). Mise en place dans la moitié nord de A.

Renforts allemands
— Eléments des 60è et 156è Régiments de Panzer Grenadiers, du 288è bataillon de chasseurs de chars etc. (129, 139, 140, 141, 145, 147, 148, 154 et 6 camions. Utiliser les trois Sdkz 251 des B/19 et C/19 pour représenter les trois camions manquants). Entrent à partir du tour 1, en tirant au sort une carte par tour, par les routes du bord ouest de B : 1005 ou 1016.
— Eléments du 116è bataillon de reconnaissance (157). Entrent au tour 10, par les mêmes routes.

Conditions de combat
Durée de jeu : 16 tours.
Visibilité : 12 hex.
Saison : hiver (oui, c'est le mois d'août : « hiver » veut seulement dire que rivières et ruisseaux n'existent pas).
Relief : voir les règles spéciales du scénario ci-contre.
Zone : voir les règles spéciales du scénario ci-contre.
Urbanisation : normale.
Réseau routier : modéré.

Raids, etc.
— Les Français ont droit à 1 raid d'aviation et à 6 bombardements d'artillerie sur demande, plus 6 points de fumée.
— Les Allemands ont droit à 3 bombardements d'artillerie sur demande, plus 3 points de fumée.

Conditions de victoire
● Le joueur Allemand marque 2 points par pion sorti par les bords est ou nord de A, à l'est de 2201 ou par cet hex. Il marque aussi 1 point par pion français détruit.
● Le joueur Français marque 2 points par pion allemand détruit.

Clarification de règle

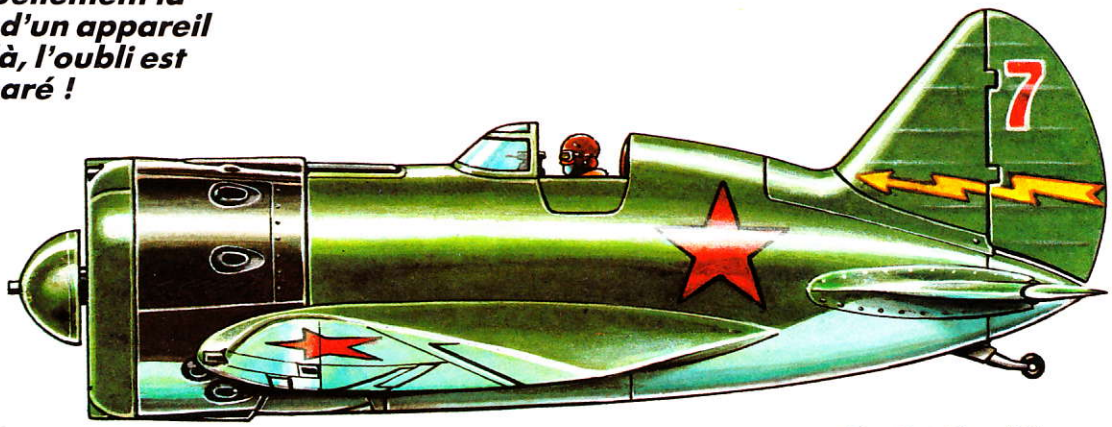
Les « cartes mères » alliées peuvent faire agir simultanément une compagnie quelconque ET une compagnie QG, si elles en disposent. En revanche, si une carte de commandement alliée veut faire agir une carte de QG et une carte d'une autre compagnie, il faut que toutes deux appartiennent au même bataillon. Ainsi, il est impossible d'activer en même temps 312 ou 313 et 301 ou 307.

fiche avion pour Air Force

Polikarpov I-16

type 24

Dans notre précédent numéro, nous vous présentions un scénario Air Force (Barbarossa) où manquait cruellement la fiche technique d'un appareil soviétique. Voilà, l'oubli est maintenant réparé !



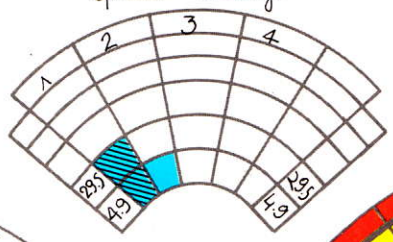
©SFERLIVO '88

PV: 14

Moteur: Air

+1	
0	

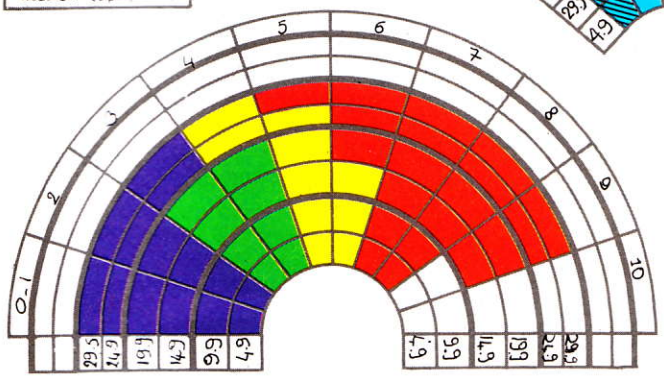
Speed Change

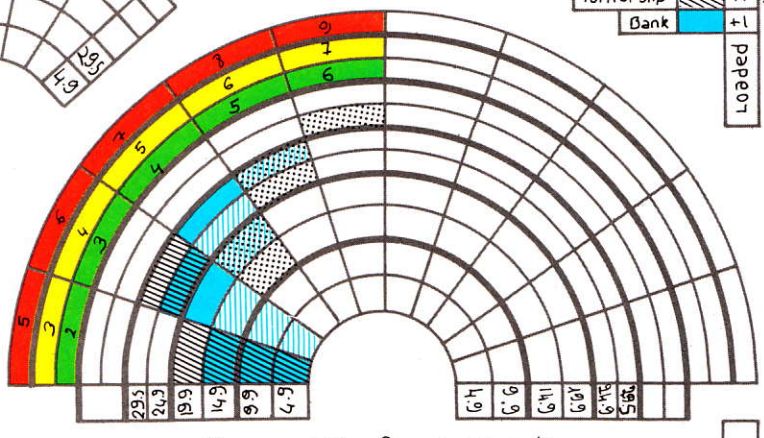


Stall Speed	
Maneuver Sp.	
Level Speed	
Dive Speed	
Loaded (Dpr)	-1

Power Factors	
Brake Factors	

Half loop	P	
Half Roll	P	
Turn or Slip	+1	Slip +2
Bank	+1	
Loaded		





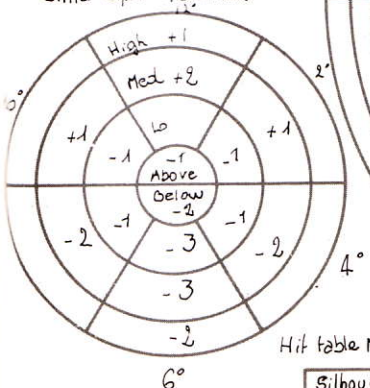
Speed Increments

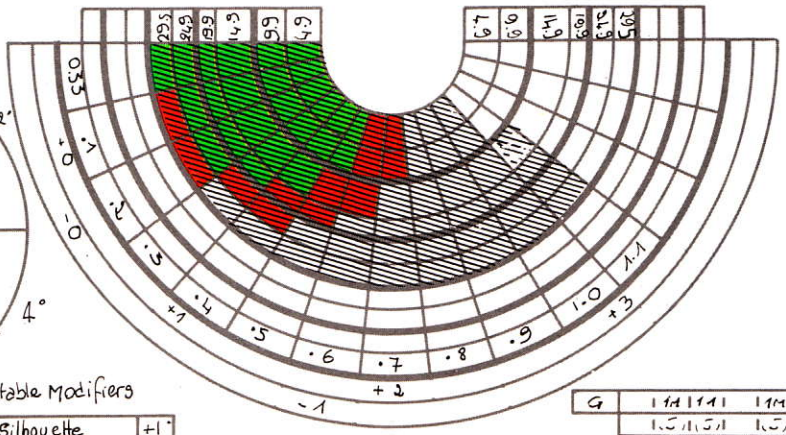
Altitude Change

Maneuvrability Requierements

Dive Acceler	+1	
Climb Deceler	-1	
Max Dive		-2
Dive Sp Climb		-1
Max Climb		-1
Loaded		

Blind Spot Modifiers





Target Characteristics
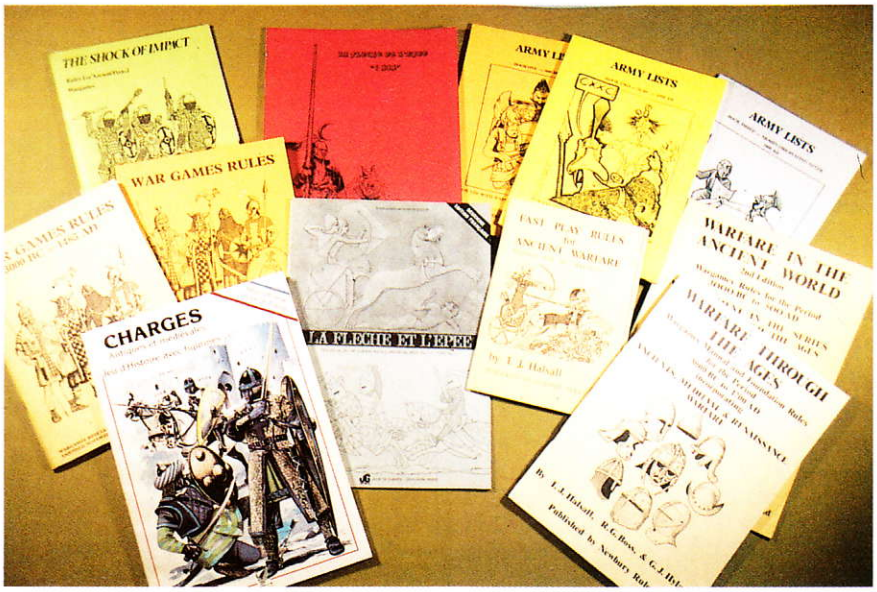
W	4		Cn	4	MG 5
F	4		L	3	
C	3		C		
E	3	E	E		E
G	4C 4M		4M 4C		
	(4) (5)		(5) (4)		
	FF				

Hit table Modifiers

Silhouette	+1
Fire	0

G	1A 1 1 1	1M 1 1
	[illegible]	[illegible]
	FF	FF







Quelle(s) règle(s) choisir ?

La période favorite des joueurs d'histoire français, avec l'Empire, est sans conteste l'antique-médiéval, vaste suite d'époques que le peu d'évolution des armements permet de simuler avec les mêmes règles. On ne compte plus les tournois organisés en France : Coupe d'Europe et Coupe de France, Coupe de la Fédération, Tournoi du Palais des Festivals de Cannes, Trophée Vercingétorix de Chamalières, manifestations annuelles dans toutes les régions de France...

Mais une question se pose au futur joueur, au club, à l'organisateur : quelle(s) règle(s), quelle(s) échelle(s) utiliser ? On exclura ici les jeux d'escarmouches, joués sur des règles spécifiques (Croisades, Guet-apens) ou la partie combat de votre jeu de rôle préféré... En effet, ces jeux représentent une activité propre, méritant un article spécifique.

Pour les règles de bataille, la situation a beaucoup évolué depuis quelques temps. Si l'on en juge lors des tournois et dans les clubs où elles sont pratiquées, deux familles de règles dominent la scène.

I. Les règles « tactiques »

1.1 La généalogie des règles « tactiques »

— Première règle imprimée en français, la **W.R.G (1) 5ème édition** a été traduite sous le titre « La flèche et l'épée » par Jeux de Guerre Diffusion. Encore disponible, elle permit en son temps les balbutiements du jeu en France. Purement antique elle ne permet pas de jouer les armées de chevaliers.

— La **6ème édition du W.R.G.**, en anglais, introduit les troupes médiévales. Certains lui reprochent de surévaluer la force des troupes équipées de pilums et de piques. Cette règle a longtemps été la seule largement jouée dans toute l'Europe et constitue donc, surtout en 25mm, le vecteur idéal des rencontres internationales.

— En France toutefois, le créneau de cette « 6 » est occupé par une **« 5 bis »,** élaborée par des joueurs français. Fort bien équilibrée, elle a très largement influencé les règles Charges et Kadesh ; la première s'étant contentée de la clarifier, la seconde d'y ajouter quelques idées.

— **De Kadesh à Jerusalem** est le produit de 2 clubs du Sud-Ouest. Cette bonne règle, en constante évolution, propose une simulation tactique d'une grande finesse. Cependant la clarté se ressent de cette sophistication et aussi de changements continuels. Initiative à suivre qui pourrait déboucher sur une excellente règle « haut de gamme » orientée plus sur la simulation historique que sur le jeu de compétition, une fois arrivée à maturité.

1.2 La dernière-née : Charges

Charges antiques et médiévales est la seule règle éditée et largement distribuée professionnellement en France. En dehors même de son contenu, son premier avantage est d'être la règle officielle de la Coupe de France et de la plupart des tournois, de pouvoir disposer facilement d'arbitres rodés, d'être jouée et disponible quasiment partout.

Quant à son contenu, s'il bénéficie de l'expérience du Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire (C.C.F.J.H.), il reste proche des règles déjà cités. Apparemment l'effort a plus porté sur la clarté de la rédaction, que nul ne conteste, que sur l'élaboration de concepts nouveaux.

Le système de jeu simultané, le traitement du moral et même les abréviations des types de troupes restent ceux des anciennes règles anglaises qui forment avec Charges une vraie famille de règles aux principes proches.

Hélas, un énorme « bug » s'est glissé dans le budget (2) qui fait payer au même prix toutes les troupes inférieures à « l'éclaireur légèrement armé d'un javelot et d'un bouclier » ! C'est d'autant plus déplorable qu'il existe une solution dans la règle avancée, mais le Comité n'a hélas pas jugé bon de l'utiliser pour la Coupe de france.

Une initiative à noter : un certain nombre de « règles avancées » détachées du texte principal, comme l'intéressant resserrement des rangs et le combat de nuit.

Par rapport au reste de sa « famille », Charges semble sacrifier un petit peu de réalisme historique par souci de simplification et d'égalisation des chances entre armées très dissemblables. Il suffit pour s'en convaincre d'opposer l'éclectisme des participants aux tournois français à la litanie des joueurs Romains bas-empire jouant en « 6 WRG » ou Indiens en « 7 », lors de la récente Coupe du Monde de Derby.

II. La 7 : règle stratégique ?

La 7ème édition de cette fameuse W.R.G. se différencie de la lignée qui a abouti à Charges, en bouleversant plusieurs concepts jusque-là

familiers aux joueurs du monde entier.
Ces changements, copiés sur des règles existantes pour d'autres périodes, ont provoqué en Grande-Bretagne un schisme entre les joueurs. Les traditionalistes préfèrent conserver le jeu « tactique » de la 6ème édition et jouent en général avec les figurines 25mm, les autres jouent en 15mm avec la 7ème en utilisant des troupes plus nombreuses. Cela se traduit en Coupe d'Europe et en Championnat du Monde par l'organisation de 2 tournois distincts le même jour !
En France cette « guerre de Troie » semble être évitée. La plupart des clubs sérieux en viennent à utiliser d'une part Charges pour les combats tactiques en 25mm, ou en 15mm sur de très petites tables et les rencontres hexagonales d'autre part la « 7 » pour les combats plus importants en 15mm sur tables moyennes ou grandes et les rencontres internationales.
L'une des particularités de cette W.R.G.7 est en effet de permettre une simulation des mouvements des troupes se rendant *VERS* le champ de bataille, et une utilisation plus importante des réserves, ce qui nécessite plus de place qu'avec les autres règles pour être exploitées au mieux. Ce n'est pas encore du jeu stratégique mais c'est déjà plus que du tactique.
Autre avantage, le montage des figurines sur des socles multiples (2 à 4 figurines par socle) accélère considérablement certains aspects du jeu et facilite l'arbitrage, le comptage des troupes et des pertes, l'alignement des fronts, les formations (en ligne, en carré, etc.), même si c'est au détriment d'une certaine finesse tactique. Quelques inconvénients toutefois : la rédaction en anglais qu'aucune traduction ne pourra rendre dans un français à la fois intelligible et indiscutable ; le budget hérité de la « 6 » ne tenant toujours pas compte des différentes armes ni même des nouveaux mécanismes propres à cette règle, et qui modifie considérablement l'intérêt respectif des divers types de troupes. Enfin, inconvénient à propos duquel nous allons revenir : défection des joueurs 25 mm au profit du 15 mm.

III. Les autres règles

Il existe aussi un certain nombre de règles très peu ou pas du tout jouées en France.
— L'excellente **Newbury**, qui est une simulation très précise, aux principes assez éloignés de ceux du W.R.G.. Elle sert de base à la Coupe d'Europe, et les Anglais venus cet été pour la rencontre amicale du Gribauval à Phalsbourg n'avaient accepté de faire le voyage qu'avec l'assurance de jouer sur la Newbury.
— **Shock of Impact** privilégiant les combats de masse et une multitude de règles portant précisément sur des « sous-période ».
— Dans cette dernière catégorie la France présente **les seigneurs de la guerre** d'A. Abgrall et J. Belaubre pour le médiéval.

IV. Les listes d'armées

C'est le nom donné aux ouvrages qui proposent des listes de troupes historiques dans lesquelles les joueurs choisissent les figurines qui composeront leur armée. On en trouve de 2 types : d'une part les listes anglaises du W.R.G. qui donnent 180 exemples historiques avec les minimum et les maximum de troupes disponibles ; d'autre part les listes françaises qui proposent des compositions d'armées avec des unités constituées. Ces dernières sont éditées soit par Jeux de Guerre Diffusion, soit par le C.C.F.J.H. D'une qualité inégale, elles ont l'avantage d'être en français et accompagnées d'aperçus historiques et tactiques utiles au débutant.
Plusieurs magazines accompagnent leurs études historico-ludiques de listes d'armées. Le principal est *Le Messager*, bulletin de la F.F.J.H. (Fédération Française de Jeu d'Histoire). Par ailleurs, l'équipe du C.C.F.J.H. propose depuis plusieurs mois un service de listes « à la carte » pour les joueurs de Charges et annonce pour bientôt la parution d'ouvrages consacrés aux armées antiques.

Tous les figurinistes confirmés vous le diront : parmi les diverses règles sur la période antique-médiévale, une, et une seule d'entre-elles est vraiment bonne, les autres ne s'adressant qu'aux ringards.
Malheureusement pour vous, personne ne s'accorde pour décider laquelle...
Voici de quoi vous faire votre opinion, en évaluant les mérites et lacunes respectifs de chacune de ces règles actuellement disponibles en France.

V. L'échelle

La règle et l'armée choisies, reste à déterminer l'échelle. L'idée première est que le 15mm coûte moins cher que le 25, se transporte plus aisément (en prenant moins de place et en pesant moins lourd), tout en permettant de simuler des affrontements plus importants. Malgré ces arguments de poids, le 25mm reste le format roi... Car n'oubliez pas que ces armées, vous allez les peindre (après vous être documenté), les disposer sur le champ de bataille, souvent sous l'oeil d'amis, de spectateurs, voire de caméras. Or le 25mm procure bien plus de satisfaction esthétique que le 15mm, peu détaillé. A vous de choisir, sachant qu'une alternative consiste à acheter des figurines plastique au 1/72e, proche du 25mm, dix fois moins chères, mais où le choix est hélas limité à quelques types d'armées : Gaulois, Romains, Germains et Zoulous.

VI. Scénarios

Une fois les règles et l'échelle définis, reste à choisir le scénario, un aspect parfois négligé de la question. En effet de trop nombreux joueurs se contentent d'aligner face à face un nombre égal de points et se rentrent dedans allègrement. C'est amusant un temps, mais curieusement, on assiste à un renouvellement continu des joueurs, vite lassés, dans la plupart des clubs pratiquant en permanence la compétition. Alors qu'il suffit d'alterner avec des campagnes et/ou des scénarios, pour que les gens restent fidèles.
Donc faites travailler votre imagination. Il ne manque pas de batailles excitantes à reconstituer [3]. Et puis, un scénario n'est pas obligatoirement une bataille historique. Ca peut être aussi une situation attaque/défense, un pont à prendre, un village à défendre... C'est l'occasion idéale de tester des règles optionnelles. d'en créer soi-même, de jouer des armées rares, voire des compositions moins performantes que son armée habituelle.
La compétition c'est bien, mais n'attendez pas d'en être lassés pour tester autre chose !
Dans les clubs, n'hésitez pas à prêter vos armées. Observer son armée en d'autres mains est très instructif (bon, gardez un oeil dessus quand même, on sais bien que vous les aimez). Apprenez à jouer avec les armées adverses. cela vous montrera très vite leurs limites. Et pourquoi ne pas monter un championnat « tournant » au sein du club, où chacun manipulera chaque armée, manche après manche ? Voilà des directions où déployer votre imagination, qui devraient vous mettre à l'abri du désintérêt et de la routine, mais aussi des esprits sectaires en évitant de le devenir vous-même. Comme on le voit, chaque règle a des avantages et des inconvénients, dont l'importance dépend beaucoup de ce que vous recherchez. Dans votre choix, n'oubliez pas de tenir compte non seulement de vos goûts en matière de simulation, mais aussi de la disponibilité d'adversaires potentiels dans le voisinage, de votre envie de participer aux compétitions nationales ou internationales, de votre porte-monnaie, et de vos préférence esthétiques.

Gilles Laforêt

Adresses utiles

— C.E.J.H. (Confédération Européenne du Jeu d'Histoire)
36 bis bd de Picpus 75012 Paris.
— F.F.J.H. (Fédération Française de Jeu d'Histoire) et « Le Messager » 140 avenue Victor Hugo 75016 Paris.
— C.C.F.J.H. (Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire antique et médiéval) 2307 tour Atlas, 10 Villa d'Este, 75013 Paris.
— Jeux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, 75017 Paris.

(1) W.R.G. : Wargame Research Group.
(2) Budget : en figurine, chaque unité « coûte » un certain nombre de points. Par exemple, un archer léger vaut 2 pt, un chevalier du bas Moyen-Age, 20. Le joueur dispose d'un budget global, par exemple 1400 pt, qui lui permet de composer une armée à sa guise.
(3) Pour trouver l'inspiration : « Les Guerres de l'Antiquité », de John Warry (Bordas).

scénario

figurines

Guerre de

cent ans

PILLAGE 1361

Que la paix est fatiguante, et elle ne fait pas vivre son homme ! Cette réflexion, tous les mercenaires la font depuis le traité de Bretigny entre la France et l'Angleterre, car il a privé momentanément ces « braves gens » de leur pain quotidien. C'est pourquoi de temps à autre, nécessité faisant loi, des Grandes Compagnies se forment pour mener des expéditions de pillage. Face à ces soldats expérimentés et dénués de tout scrupule, le bon peuple n'a d'autre choix que d'acheter leur neutralité ou de se défendre.

Bertrand « l'écorcheur » a mené ses ribauds non loin d'un bourg encore riche, mais défendu. Toutefois s'il parvient à le prendre le butin sera des plus alléchants. Aussi a-t-il disposé ses forces aux alentours de la ville tandis qu'un commando réussissait à s'emparer des portes du bourg. Carnage et pillage en perspective...

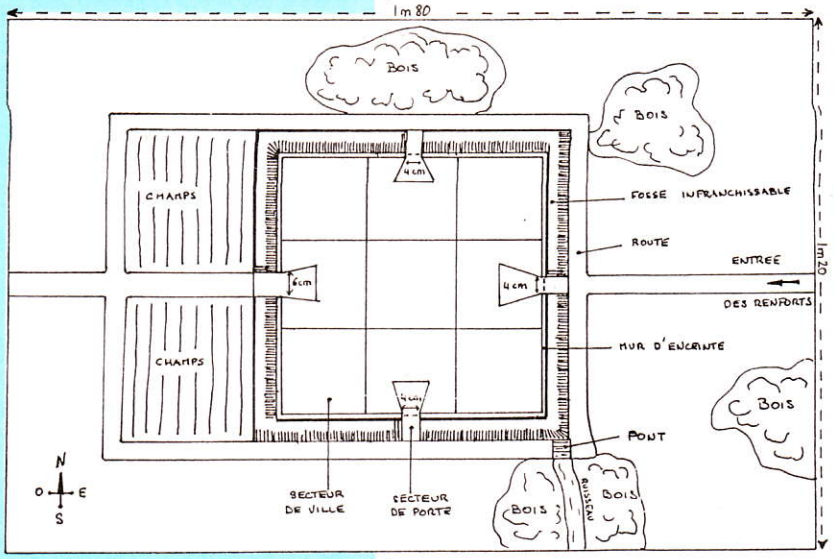
Le bourgmestre prévoyait une attaque des écorcheurs depuis qu'il avait refusé de payer le lourd tribut réclamé. Mais même sur leurs gardes, les citoyens soutenus par une troupe de nobles du voisinage n'ont pu empêcher la prise de la barbacane principale. L'enjeu des miliciens est désespérément simple, vaincre ou mourir... lentement.

Les effectifs

— **Les écorcheurs :** 1 unité de 8 gendarmes lourds commandés par le général + 1 unité de 8 gendarmes légers + 1 unité de 8 sergents + 6 unités de 12 archers + 2 commandos de 12 figurines.

— **Les miliciens :** 4 unités de 12 pavoisiers + 2 unités de 12 arbalétriers + 2 unités de 16 francs-archers + 1 unité de 10 hacquebuttiers + 1 batterie de 1 multitube. Le commandement est assuré par un gendarme à pied.

— **Les renforts :** le général de ce corps indépendant accompagne ses 8 gendarmes lourds + 2 unités de 8 sergents.





Description des troupes

(Entre parenthèses la codification 5e édition de « La flèche et l'épée »)

— **Gendarmes lourds :** au tir et au corps à corps assimilables aux super-lourds (SHC), soclés comme des extra-lourds (EHC), et ayant les mêmes restrictions au mouvement qu'eux, excepté une vitesse normale de 80 pas, et une vitesse de charge de 160 pas, lance et bouclier, élite (Irrég. B).

— **Gendarmes légers :** cavaliers lourds armés de la lance, élite (HC, Rég. B).

— **Sergents :** cavalerie extra-lourde armée du javelot, ordinaire (EHC, Irrég. C).

— **Archers :** infanterie lourde en ordre lâche, arme à 2 mains, arc long, ordinaire (LHI, Rég. C). L'arc long tirant à 280 pas dans les mêmes conditions que l'arbalète, excepté qu'entre les facteurs de l'arc et de l'arbalète, le plus fort est retenu.

— **Commandos :** infanterie moyenne en ordre lâche, javelot et bouclier, ordinaire (LMI, Irrég. C).

— **Pavoisiers :** infanterie lourde, longue lance et pavois, milice (HI, Rég. D).

— **Arbalétriers :** infanterie moyenne, arbalète et pavois, milice (MI, Rég. D).

— **Francs-archers :** infanterie lourde en ordre lâche, arc, levée (LMI, Irrég. D).

— **Hacquebuttiers :** infanterie lourde en ordre lâche, hacquebutte, ordinaire (LHI, Rég. C). L'hacquebutte tire à 120 pas à l'arrêt avec le facteur de l'artillerie, et désorganise les chevaux à 60 pas ; face aux super-lourds sans bouclier, les hacquebuttes comptent +1,

— **Multitube :** artillerie à 3 servants tirant à 120 pas avec double effectif, et désorganisant les chevaux à 60 pas, ordinaire (Rég. C).

Conditions de la partie

Le jeu de déroule en 15 périodes maximum. Dans la ville les déplacements s'effectuent de secteur à secteur par les côtés des carrés, à raison d'une seule unité pouvant franchir un même côté par tour. Si plusieurs unités souhaitent passer d'un secteur commun à un autre même secteur, ou si des écorcheurs et des miliciens placés dans des secteurs mitoyens se dirigent les uns vers les autres, les miliciens ont toujours la priorité du déplacement.

Les portes constituent des secteurs à part entière. Elles s'ouvrent ou se ferment de l'intérieur en 1/2 mouvement, ou de l'extérieur en 1 tour si la porte n'est pas défendue, sinon elle n'est pas ouvrable. Venant de l'extérieur, une troupe est considérée à l'intérieur d'une zone de porte si celle-ci est ouverte et qu'au moins la moitié de l'effectif a eu le temps de rentrer.

Il y a mêlée dès que 2 adversaires sont dans la même zone. Le bonus de charge ne peut se prendre. Dans une ville, une unité reculant suite à un combat ou à un test change de secteur et est désorganisée. Les murs et les fossés sont infranchissables sauf par le deuxième commando mais 1 fois seulement.

Le placement des troupes s'effectuent comme suit : en premier un des commandos est placé sur la porte ouest ouverte, puis les miliciens se placent dans la ville, à concurrence de 2 unités maximum par secteur ; suivent les écorcheurs qui occupent le reste de la table hors de la ville, et dont les unités dans les bois sont invisibles (noter leur emplacement) ; enfin, les renforts arrivent après la seconde période de jeu par la route est.

Conditions de victoire

Les écorcheurs gagnent s'ils occupent au moins 1 secteur-porte et 1 secteur-ville. Les miliciens gagnent si les écorcheurs ne remplissent pas leur condition de victoire.

Michel Gauthey

Shopping

– JEUX DE RÔLE
– JEUX DE RÉFLEXION
– CASSE-TETE
– WARGAMES
– FIGURINES
– PUZZLES

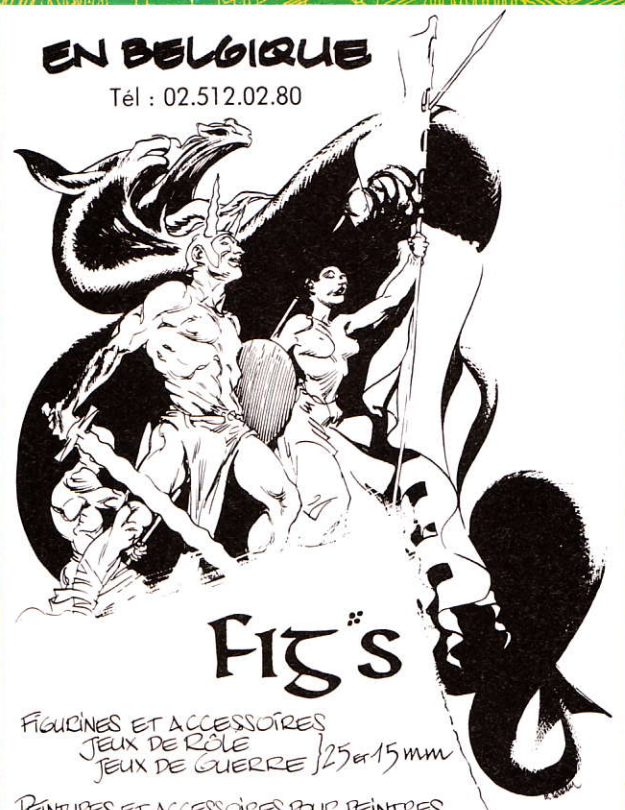
Au Palais Des Rêves

48 · 77 · 70 · 55

2, RUE JULES FERRY
94130 NOGENT-SUR-MARNE

– BUS –
120 - 114 - 313
JULES FERRY - SOUS-PRÉFECTURE

EN BELGIQUE
Tél : 02.512.02.80



FIG'S

FIGURINES ET ACCESSOIRES
JEUX DE RÔLE
JEUX DE GUERRE 25 et 15 mm

PEINTURES ET ACCESSOIRES POUR PEINTRES
EXPOSITION PERMANENTE
CONSEILS ET PEINTURE DE TOUTES FIGURINES
96, RUE DU MARCHÉ AU CHARBON
BRUXELLES 1000
LUNDI-VENDREDI : 12H00-19H00 / SAMEDI : 10H00-19H00

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

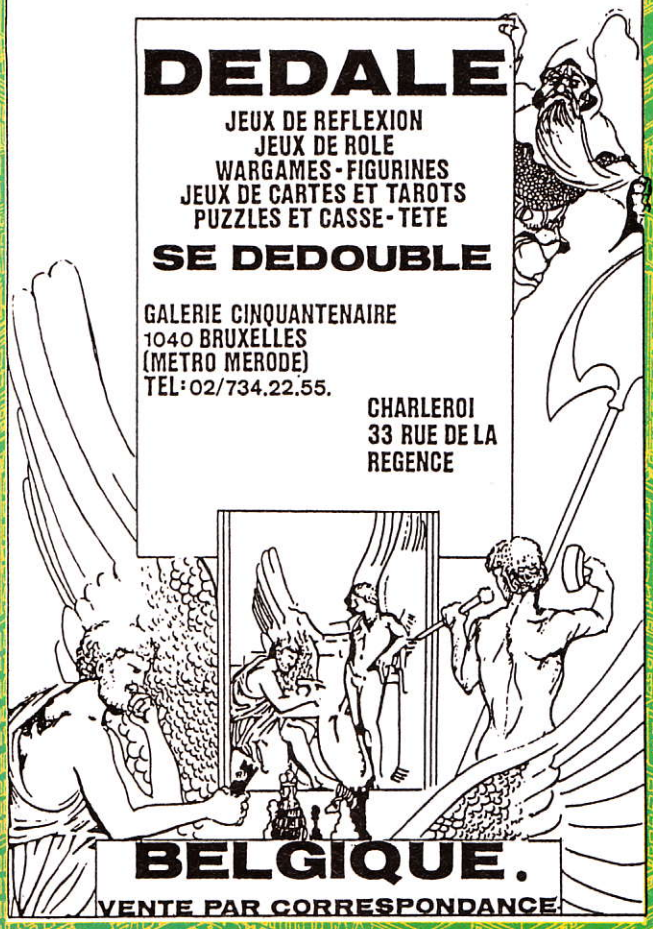
DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TETE

SE DEDOUBLE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.

CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE



BELGIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

DECISION IN THE DESERT

Apple II/Commodore 64/IBM PC

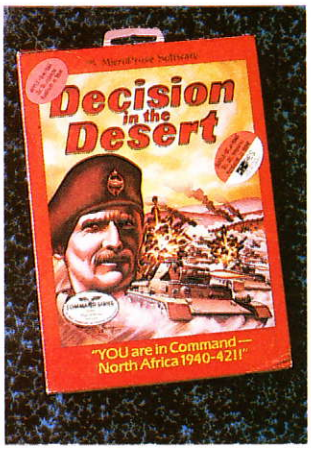
Un des aspects intéressants de la firme américaine Microprose est qu'elle a eu la bonne idée de lancer une gamme de wargames simples, attractifs et accessibles au plus grand nombre, plaisant autant au novice qu'au vétéran.

Decision in the desert, deuxième titre de la série Commando, est un wargame sur les combats en Afrique du nord de 1940 à 1942. Sous une présentation qui ne paye pas de mine, la boîte contient, outre la disquette, une documentation importante pleine de diagrammes et de commentaires historiques, les règles proprement dites n'en constituant qu'une toute petite partie. Ne la perdez pas, vous en avez besoin pour jouer. Le programme contient cinq scénarios : la bataille de Sidi Barani, l'opération Crusader, la bataille de Gazala et celles d'El Alamein et d'Alam Halfa, et peuvent tous être agrémentés de nombreux « what if ».

La carte est particulièrement réussie surtout dans sa version 128K. La disquette comprend en effet deux versions du jeu, l'une avec 64K et l'autre avec 128K. Cette dernière permet d'avoir un rapport à l'écran sur les positions des unités lors des 24 heures précédentes. Chaque hexagone (non visible sur la carte) représente 3 miles, en général le champ de bataille s'étend sur une profondeur de 25 cases.

Il n'y a pas de campagne qui rassemble tous les scénarios comme dans Crusade in Europe, les cartes sont donc toutes séparées. C'est sur un moniteur couleur ou sur un écran de télévision qu'on apprécie pleinement la carte, surtout avec un Commodore 64 ; car en noir et blanc, une fois la nuit tombée il devient très difficile de discerner les icônes des troupes et l'option symboles OTAN que l'on peut choisir gâte l'aspect graphique. Le jeu se déroule selon une procédure de temps réel accéléré comme pour tous les jeux Microprose, une commande permettant heureusement de geler la partie à tout moment ce qui permet de souffler. Les pions se manœuvrent soit au joystick, soit au clavier, on choisit le mode de manœuvre dès le début de la partie ainsi que le niveau de difficulté parmi 5. On peut jouer aussi bien à deux (mais au prix de nombreuses manipulations) l'ordinateur gérant seulement les mécanismes de jeu, qu'en solitaire contre la machine.

L'unité de manœuvre est la brigade ou la division, les unités plus petites prédominant. L'artillerie est rare, l'aviation faible, les champs de mines (bizarrement considérés comme des unités) sont puissants. Le gros des forces de bataille est constitué de blindés et d'infanterie, les QG ont un rôle crucial : assurer le ravitaillement. Suivant la version que vous choisissez, les forces ennemies peuvent être cachées et n'apparaissent qu'au contact de vos unités. L'idée aurait été très bonne s'il avait été possible d'effectuer des reconnaissances aériennes, à vrai dire il y a peu d'endroits où se cacher dans le désert.



Le livret de règles s'assimile très vite et on apprend vite certaines tactiques utiles comme celle qui consiste à encercler l'ennemi juste avant minuit, heure à laquelle le ravitaillement est distribué. Mais le jeu souffre malheureusement d'une programmation défaillante et parfois l'infanterie joue aux cartes alors qu'on lui a donné l'ordre d'attaquer, les chars battent en retraite au lieu d'avancer ; c'est assez irritant et cela ajoute, avec la règle de contrôle de commandement, à la confusion.

Decision in the désert est malgré tout un excellent jeu qui mérite de figurer dans votre logithèque.

Frédéric Armand

Wargame édité par Microprose pour Apple II, Commodore 64 et IBM PC.

RUN 5

Le magazine informatique du wargameur

SSG est décidément une firme bien singulière. Non seulement elle adopte un même système de gestion/transaction avec le joueur pour tous les wargames qu'elle propose, mais elle se paie le luxe de fabriquer et de diffuser un magazine tout à fait particulier : Run 5.

Ce dernier n'est d'ailleurs pas sectaire puisqu'il publie des critiques parfois élogieuses sur des jeux d'autres firmes (ex : Patton Vs Rommel). Mais son but principal est de fournir un support à la gamme de wargames SSG, sous la forme de scénarios supplémentaires pour presque tous les jeux de la firme. Les données sont fournies dans le magazine, à vous de les saisir en utilisant le Design Kit propre à tous les produits SSG. Les paresseux et les pressés peuvent s'abonner et recevoir les disquettes des scénarios en même temps, mais cela coûte 85 $ (par avion) ou 65 $ (par voie de surface). Plus de trente scénarios ont déjà été fournis aux lecteurs de Run 5, un scénario sur Anzio pour Battlefront et un autre sur les attaques japonaises après Pearl Harbor notamment.

Enfin, les abonnés à l'option magazine + disquette ont aussi eu la joie de recevoir avec le numéro 10, la disquette de la troisième édition de Reach For The Stars.

Vous pouvez écrire à RUN 5 (tarifs et abonnements) au 1747 Orleans Court, Walnut Creek, California, CA 94598, USA. Tél : 19 (1) 415.932.30.19. En France il est possible de trouver cette revue chez Jeux Descartes, 40 rue des écoles, 75008 Paris. Et parfois chez Genius, 34 bd du Montparnasse, 75015 Paris.

Frédéric Armand

Nouvelles diverses

Nous n'avons pu que jeter un coup d'œil sur les deux autres jeux SSI/TSR mais voici quand même nos impressions après un court branchement sur les logiciels.

● **Pool of Radiance** est un jeu d'aventure respectant à la lettre les règles d'AD&D. Il y manque juste les druides et les illusionnistes (qui risquent de disparaître de la 2ème version d'AD&D). Disons le tout net, jouer à Pool of Radiance fait mesurer le plaisir qu'il y a à pratiquer un jeu de rôle avec un maître de jeu. On n'a pas à préciser à chaque instant de quelle façon on tient son arme et comment on l'échange avec son ami, et comment on lance son sort, et de quelle façon on se repose, le tout avec des menus et sous-menus à ne plus savoir qu'en faire. Un humain sait encore faire un travail plus efficace et plus intelligent qu'un ordinateur. Par contre, le côté rigolo de jeu est que les monstres sont dessinés d'après le Monster Manual et on a plaisir à reconnaître ces bons vieux « streumons des familles ».

● Quant au **Dungeon Master Assistant**, ce générateur de monstres est d'un laideur et d'une inutilité à faire peur.

● Deux autres jeux sont prévus dans la gamme : **Hillsfar**, une arcade-aventure où l'on explore la ville d'Hillsfar à la recherche d'aventures ou de combats vites menés. On peut y importer les personnages de Pool of Radiance pour les faire monter de niveau. Enfin **Azure Bonds** sera un jeu d'aventure, un roman, et un module dans les Forgotten Realms.

● Activision a signé un contrat avec Games Workshop pour l'adaptation de tous leurs jeux sur micro. On devrait bientôt voir Warhammer et Warhammer 40,000 sur tous les moniteurs.

● Sandy Petersen quitte Chaosium pour entrer chez Microprose, une société de jeux sur micro. C'est ce que fait déjà Tracy Hickman (DragonLance) qui travaille pour FTL (Dungeon Master). En France, François Nedelec travaille chez Cocktel Vision à l'adaptation d'Empire Galactique. Et quelques autres créateurs de jeu de rôle sont en passe de faire de même. Est-ce parce que le jeu sur micro est plus intéressant ? Non répondent-ils tous en chœur, mais il paye mieux.

Pierre Rosenthal

Photos P.R.



Première étape: se déplacer dans la plantation pour rallier d'autres esclaves.

FREEDOM

Freedom ça veut dire liberté



Voici un excellent jeu de stratégie et d'arcade. Vous êtes un leader noir dans une exploitation sucrière du XVIIe siècle. Votre but : profiter de la nuit pour rallier le maximum d'esclaves, incendier les plantations, tuer les dogues et enfin, s'enfuir sur la route de la liberté.

Au début du jeu, vous avez le choix entre trois niveaux : insoumis (facile), révolté (normal), forcené (difficile, mais vous pouvez « construire » votre personnage et ses adversaires). Puis vous choisissez quel leader vous voulez être parmi quatre esclaves (hommes et femmes). Chacun a des aptitudes physiques ou morales différentes. Enfin, vous identifiez le chef de la plantation, le gérant, l'économe, le commandeur, le religieux et le vétérinaire.

Le jeu peut commencer. Vous voyez alors le village de dessus et vous pouvez vous déplacer entre les cases. Vos possibilités sont : rallier des esclaves (il y a des ouvriers aux champs, des ouvriers petit-chefs, des domestiques et surtout le quimboiseur - un sorcier - et le séancier - un rebouteux), incendier les champs ou les maisons, escalader les maisons pour voler des objets, lutter contre les individus (les capturer ou les tuer), tuer les chiens. Il faut faire attention : plus vous ralliez d'esclaves, plus votre pouvoir augmente, mais plus votre discrétion diminue. Et tant que vous ne faites rien vous-même, vos camarades d'esclavage vous suivent mais ne vous font pas encore confiance. Il suffit d'un rien pour qu'ils vous abandonnent, comme essayer de tuer tout de suite un blanc trop redouté, ou laisser le religieux les calmer.

Graphiquement, les images sont assez jolies. On se déplace en vue de dessus mais chacune des actions est vue de face. Les combats peuvent être automatiques (l'ordinateur les gère) ou vous pouvez combattre vous-même si vous vous sentez assez habile des doigts.

Je ferais deux petits reproches : le programme plante parfois, et lorsque l'on a perdu, l'écran devient noir sans autre forme de procès, enfin la documentation est rachitique et mal imprimée. C'est assez frustrant, on aimerait que tout soit à la hauteur du reste du jeu, qui est l'un des plus intelligents que j'ai testé.

Pierre Rosenthal

Logiciel de stratégie/arcade édité en français par Cocktel Vision. Pour Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, PC et compatibles. Prix indicatif : 220 F.

Amstrad CPC/Atari ST/ Amiga/PC

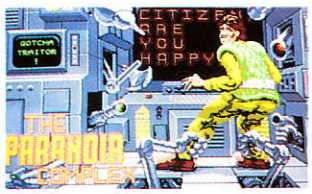
Avant-Première

COMPLEXE PARANOIA

Jouer à l'Ordinateur avec son ordinateur

Lorsque nous avons appris que le jeu Paranoïa allait avoir une adaptation en logiciel, nous n'avons pas résisté à la tentation d'en savoir plus. Cette description est donc incomplète puisque le jeu ne paraîtra que fin février.

Il s'agit d'un jeu arcade/aventure. C'est à dire que l'on déplace son clone, au joystick, dans le complexe pour lui faire découvrir la sortie. Il rencontrera beaucoup d'ennemis en chemin. L'histoire est à peu près respectée : vous vivez dans un complexe souterrain gouverné par votre ami l'Ordinateur et vous faites partie d'une famille de six clones. Il semblerait que les pouvoirs mutants et les sociétés secrètes aient été laissés de côté. A part ça, vous pouvez disposer d'un matériel qui a l'air intéressant (mais à quoi sert-il ?), vous déplacer dans le complexe (attention de ne pas passer dans les couloirs interdits). Attention en rentrant dans les bâtiments, vous pouvez tomber dans un confessionnal, et vous aurez alors intérêt à savoir quoi répondre à l'Ordinateur. Ne tirez pas sur tout le monde avec votre beau laser non plus, sinon vous verrez apparaître un joli message de l'ordinateur conseillant à tous les gentils habitants du complexe de vous éliminer.



Pour le moment il ne nous est pas possible de vraiment juger le jeu, mais je pense que les fans de Paranoïa l'apprécieront.

Pierre Rosenthal

Un logiciel bientôt édité par Magic Bytes pour Amiga et Atari ST. Prix encore non connu.

Amiga/Atari ST

HEROES OF THE LANCE

Le DL1 sur votre moniteur

SSI a donc signé l'année dernière un accord avec TSR pour adapter des produits AD&D sur ordinateur, voici l'un d'eux.

Le logiciel Heroes of the Lance est un jeu d'arcade qui reprend l'exploration par les compagnons de la lance (Goldmoon, Tanis, Caramon, Raistlin, Sturm, Riverwind, Tasslehoff et Flint Fireforge) des ruines de Xak Tsaroth à la recherche des Disques de Mishakal.

Sur votre écran, vous contrôlez un personnage à la fois, qui avance, court, saute ou bien se bat (à distance ou en combat rapproché). Contre lui apparaissent des draconniens, des Nains, des mercenaires humains, des wraiths, bref plein de vilaines bêtes pas jolies et très méchantes.

Lorsque l'un des personnages passe à 0 points de vie, ses possessions tombent par terre et le suivant prend sa place. Goldmoon a encore quelques instants pour relever le mort avec son bâton de cristal bleu, après il sera trop tard. Le jeu est sensé respecter les règles d'AD&D et c'est vrai qu'il tient compte des classes d'armure, des armes employées, que les sorts chargés dans les bâtons de Goldmoon (magie de clerc) et de Raistlin (magie de sorcier) sont ceux du Players' Handbook. De plus le plan des lieux ressemble en partie à celui du module DL1, ce qui pourra aider les possesseurs de l'ouvrage. Mais à part ça, ce n'est pas vraiment une équipe qui se déplace, c'est un personnage avec huit incarnations successives.

Les qualités du jeu sont un bon graphisme allié à un mouvement fluide et agréable des personnages (bien qu'ils soient un peu petits, en comparaison du jeu Barbarian par exemple). Les diverses possibilités des personnages sont intéressantes (changer le personnage de tête, lancer des sorts, ramasser des objets, les utiliser, sauvegarder le jeu et le reprendre).



Raistlin est un des huit personnages de ce logiciel d'arcade.

Le principal défaut est de devoir se mettre à la longueur juste de l'arme pour toucher son adversaire. Si celui-ci se rapproche, on ne touche plus, mais lui vous retire des points de vie quand même.

Signalons enfin aux acheteurs potentiels qu'ils doivent se procurer quatre disquettes vierges pour la sauvegarde du programme, et que la traduction du manuel est assez hilarante. Elle a dû être réalisée par un Anglais ou un Américain qui a des difficultés avec notre langue.

Pierre Rosenthal

Logiciel d'arcade édité par SSI et réalisé par U.S. Gold, importé en France par UBI Soft, pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles.

Atari ST/Amiga/Amstrad CPC/PC

VENTE PAR CORRESPONDANCE DE JEUX

	PC 5 1/4	Amiga	ST	Ams D
Heroes of the lance	351	278	270	227
Freedom	214	-	202	191
Gettysburg	337	273	337	-
Balance of Power	320	397	276	-
War Game Construction Set	-	-	273	-

Voir bon de commande p86.

NOUVEAU MAGASIN À BORDEAUX, 52 RUE PAUL LOUIS LANDE

CONSULTEZ LES ANCIENS...

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés à l'exception des N^{os} 20 à 30.



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) - Le 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. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon. Championnat de wargame 88.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoia, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

46 EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. Jeu en encart : 1940.

47 JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios. Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stombringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios ; AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : 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 (Étranger : 35 F).

Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

• Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 49

INUTILE D'ATTENDRE !



3528: OUVERTURE DU RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES D'ALPHA DU CENTAURE

1989: 50 MAGASINS A VOTRE SERVICE

FRANCESCANO

voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page 12





AGMAT

CITADEL

FRANCE



Les figurines des Héros



Le Jeu des figurines



AGMAT
5, rue des Fêtes - 75019 PARIS
Sous licence GAMES WORKSHOP Ltd U.K.