

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

58

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

juillet - août 90

Jarandell

le jardin
des magiciens

Soirée - enquête :
une murder party
clés en main

Harpoon

LE wargame naval

Jeu de rôle + BD :
le Cristal majeur

M 3168 - 58 - 30,00 F



210 FB- 8 FS- \$ can 5,5



G. FOREL
-90

3615 CASUS

JOUEZ A

ROGUE

LE MEILLEUR JEU DE RÔLE SUR MINITEL !

EXPLOREZ LES SOUTERRAINS DE LAELITH, ET PARTEZ A LA RECHERCHE DE L'AMULETTE DE GAELNOR...

COULOIRS, MONSTRES, TRESORS, TRACTATIONS, OBJETS MAGIQUES VOUS ATTENDENT DANS LE CLOAQUE...

1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9: se déplacer

5: rester sur place, se reposer

<: descendre à l'étage inférieur

>: monter d'un étage

/: identifier un monstre

?: décrire une touche

A: acheter un objet

B: boire une potion

C: chercher, fouiller

D: déposer un objet

E: enlever un objet, une armure

F: frapper un autre joueur

G: graver des phrases sur un mur

H: hurler quelque chose

I: inscrire un sort dans votre livre

J: jeter un objet, tirer une flèche

L: lire quelque chose

M: mettre un bracelet, une armure

N: nommer un objet inconnu

O: prendre un objet

P: passer sur un objet sans le prendre

Q: quitter, sauvegarder le jeu

R: se restaurer, manger

S: saisir un objet dans un sac

U: utiliser une arme

V: vendre un objet

X: parler à un autre joueur

Z: zapper, utiliser une baguette magique

GUIDE: description des commandes

SOMMAIRE: inventorier votre sac

RETOUR: faire demi-tour

-: récapituler les objets connus

:: décrire dans une direction

!: laisser un message au meneur de jeu

ENVOI: répéter le dernier ordre



BELISSIMO

3615 CASUS...

c'est aussi: Nouveautés, Tribunes, Rédaction de C.B., Calendrier, Annuaire des clubs, Murs, Jeux de rôle, Wargames, Jeux de plateau, Figurines, Histoire, Jeux grandeur nature, Blood Bowl, Messagerie, Rencontres, Boîtes aux lettres, Petites annonces, Quizz, Concours...



LE ROI ARTHUR

Deuxième jeu de plateau consacré par Oriflam à la Table Ronde, le **Roi Arthur** vous invite à incarner un de ces preux chevaliers qui deviendront légendaires : Lancelot, Galahad, Perceval... Quêtes épiques, joutes héroïques, combats audacieux seront votre lot quotidien. Au fil des ans, vous devrez vous couvrir de gloire et faire preuve de grandeur pour avoir enfin votre place à la Table Ronde. Il vous faudra alors conquérir de haute lutte des alliés fidèles à votre cause, alors qu'intrigues et trahisons ébranlent le règne d'Arthur et qu'éclate la guerre civile. Car de cet univers trouble et violent naîtra le futur Roi d'Angleterre. Peut-être vous !

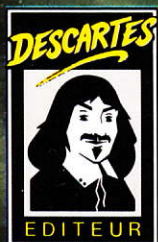


Jeu de plateau pour 1 (jeu en solitaire) à 6 joueurs

*Par un jour plus noir que la plus sombre des nuits,
tapie derrière d'inquiétants nuages,
la pire des tempêtes se préparait à frapper
dans un assourdissant fracas...*



LA GUERRE DES REALITES™



Votre personnage a encore deux mois pour s'y préparer...



ARTICLES & AIDES DE JEU

▲	Concours Whog Shrog: le gagnant	Quatre affreux utilisables dans tout jeu de space opera.	20
▲	100 % Subjectif	A quoi la rédaction de Casus Belli veut-elle jouer ?	22
▲	Débat : Le Bon, la Brute et le Chaos	Entre le cristal et la fumée.	34
▲	Changez d'univers : Le Cristal Majeur BD & Rôle	Une BD mêlant fantasy et SF.	38
▲	Civilisations : Les Celtes	Développer Simulacres avec l'Histoire.	40
▲	Jarandell : Le jardin des Magiciens (1 ^{ère} partie)		
	La contrée et le jardin	Hommage à Brian Froud et Jim Henson.	74
	Reportage photo de Jarandell	A afficher sur le mur de votre chambre.	Poster 78
▲	Bazarr : Le costume médiéval	Pour ne plus porter une cotte de mailles à même la poitrine.	78
◆	Atelier : La Bidouille	Les recettes pour transformer vos figurines.	84
◆	Première Ligne fantastique (4 ^e volet)	Les créatures volantes et l'intervention divine.	98

CLÈS EN MAIN : UNE MURDER PARTY

■	Les fleurs du mal	Ambiance années 30.	68
---	-------------------	---------------------	----

DOSSIER WARGAME : LE COMBAT MODERNE (2^e partie)

●	Les nouvelles zones de conflits possibles	Pour rassurer les marchands de canons.	86
●	Le Troisième Guerre mondiale est finie!	(et nous l'avons gagnée...)	89
●	Portrait de famille : Team Yankee et Test of Arms	Chez les riches et chez les pauvres.	90
●	Fiche-jeu : Light Division	La guerre en dentelles.	92
●	Bibliographie	A lire cet été sur Omaha Beach.	93
●	Harpoon	Le jeu popularisé par Octobre Rouge (voir aussi Ludotique).	94

SCÉNARIOS

Vous trouverez des conseils d'adaptation pour Simulacres dans chaque scénario.

▲	L'appel de Cthulhu : No man's land	Où l'on retrouve un certain réanimateur de cadavres.	II
▲	Premières Légendes Celtiques & Simulacres : Un été en hiver	Une beauté à la peau froide.	VI
▲	JRTM : La caverne de cristal	Diverses évocations et arabesques musicales.	X
▲	Simulacres Cristal Majeur : Mission d'ambassade	Le petit roi et la tarte aux farfouinettes.	XIV
◆	Première Ligne : Devant les murs de Troie avec Homère	Mythologique.	100

RUBRIQUES

■	Nouvelles du Front	Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...	6
■	Les chroniques minitéliques	Les trucs de Rogue sur 3615 Casus.	15
■	Têtes d'affiche	Les nouveaux jeux débballés.	26
■	Kroc-le-bô	BD de Chevalier et Ségur. Episode inédit.	33
■	Petites annonces	Nos mondialement célèbres petites annonces.	54
◆	Métalliques	Les nouveautés en figurines.	82
■	Ludotique	Harpoon, Dragons Breath et nouvelles du soft.	102
■	Inspi bouquins, BD, Universalis	Nouvelles de l'édition et autres merveilles.	104
■	Couverture	Guillaume Sorel	

Ce numéro de Casus Belli comporte en son centre un encart **abonnement**. S'il venait à manquer, reportez-vous à la page 13.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : L'appel de Cthulhu est un jeu Chaosium édité sous licence par Jeux Descartes, Premières Légendes Celtiques est édité par Jeux Descartes, JRTM est un jeu ICE édité sous licence par Hexagonal.

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

CASUS BELLi n° 58. Juillet-Août 1990. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 40.74.48.48. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1990. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLi 1990. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvolet. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourne. Illustrateurs : Marc Bati, Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Frank Dion, Olivier Frot, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Guillaume Sorel, Stéphane Truffert, Vince. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Patrick-Alexandre Sarraute assisté de Brigitte Crouzat. Vente au numéro : Jean-Charles Guerauld, assisté de Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. 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.

Que les excavateurs nocturnes de Carpentras soient effectivement apparentés au milieu du jeu ou que cette piste se révèle également fausse, ils auront réussi tout à la fois à déclencher une vague anti-antisémitisme, puis par retour à donner des points à Le Pen, pour enfin attirer la meute en mal de coupables sur le jeu de rôle !

Comme disait Rocard aux récentes journées « Liberté et responsabilité des journalistes », citant Beaumarchais :

« Calomniez, il en restera toujours quelque chose. »

On pourrait croire que beaucoup de journalistes ont pris cette ironie pour un ordre au premier degré, au vu de la soudaine avalanche d'articles, pour la plupart vite emballés à partir de vieux articles des copains, des traditionnels préjugés et clichés cent fois démentis et sans cesse recolportés, et d'enquêtes objectives genre :

« Allô ? N'est-ce pas que vous vous déguisez pour faire des rituels de magie noire... »

Car si certains démontent les mécanismes avec des pincettes (comme *La Croix*) :

« Le jeu de rôle, qui se passe habituellement autour d'une table, peut aussi se dérouler à l'extérieur (...) sur le modèle des jeux de piste. Gare alors (...) à la confusion entre réalité et fiction chez certains esprits faibles. (...) Dans ce cimetière (...) réputé pour l'état d'abandon de son parc... les surenchères d'une partie n'auraient-elles pas incité les participants à creuser la terre fraîche et non encore recouverte de la sépulture ? » ;

d'autres donnent dans le raccourci saisissant, comme *Match* :

« N. est devenu suspect parce qu'il avait organisé des jeux de rôle. Importés il y a cinq ans des Etats-Unis, ce divertissement pour adultes exige (...) de l'imagination. (...) Organisés autour d'un maître de jeu qui leur propose une intrigue, les joueurs adoptent le costume correspondant au thème choisi et à la tombée de la nuit, se répandent dans toute la ville. »

Voilà qui risque de saper les efforts de ceux qui ont fait entrer le jeu de rôle à l'école ou à la SNCF, en colo et au comité d'entreprise, ou dans les animations annuelles de leur ville, et qui ont montré que c'était tout simplement, comme le cinéma, le théâtre ou la littérature, un genre en soi, avec tous ses styles et ses aspects épiques, comiques, fantastiques, poétiques ou exotiques.

Aspects et styles dont vous pourrez bien profiter dans ce numéro, exempt de critiques de jeux de rôle, et qui fait donc la part belle aux aides de jeu...

Didier Guiserix

CALENDRIER

Présent

Nevers

14/15 juillet

La Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise (CLAN) organise sa **1ère convention de jeux de simulation** sur le thème « Changez d'univers », avec grandeur-nature, tournois, concours de fanzines et de personnages. Rendez vous à la Chapelle Ste Marie, rue saint Martin. Renseignements au (16) 86.36.03.25.

Futur

Toulon

20/22 juillet

Le **8e France Sud Open** aura lieu comme chaque année au Fort-Faron. Le tournoi de jeu de rôle est doté de 25 000 F de lots, plus un voyage à Londres. Trois thèmes sont proposés : heroic fantasy, contemporain, futur. Mais il y aura aussi du wargame, des figurines (jeux et peinture) et du semi-réal (grandeur-nature té con !). Renseignements : B.I.J., 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne, ou au Manillon à Toulon. Tél. : (16) 94.06.07.80 ou (16) 94.62.14.45.

Forêt de Brocéliande

24/29 juillet

Les *Joyeux pourfendeurs* organisent leur deuxième **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la forêt de Brocéliande. Contactez la MPT parc Kerbihan, 56700 Hennemont.

Mens en Trièves

28/29 juillet

Le club *Au bonheur des Striges* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : (16) 76.26.19.96 en semaine de 18h à 20h.

Vassieux en Vercors

4/25 août

Rêve de jeu est un « stage » de vacances ludiques pour une, deux ou trois semaines, organisé par GAEL et JPB & Animation-formation. Au programme : jeux

de rôle, wargames, jeux de société, killer, murder party, peinture de figurines, tir à l'arc, randonnée pédestre, vélo, tennis, piscine, etc. Ludothèque importante et matériel informatique. Renseignements auprès de GAEL, 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon. Tél. : (16) 78.38.25.41 de 10h à 18h, (16) 78.37.92.78 après 20h.

Bar-le-Duc

25/26 août

Les *Chevaliers des Ducs de Bar* organisent une **convention des clubs de jeu de rôle** de Meuse, Haute-Marne, Meurthe, Meurthe et Moselle, Marne, au collège Prévert de Bar-le-Duc. On pratiquera force jeux de rôle, on fera connaissance avec les autres clubs en mangeant des sandwiches au hobbit et en buvant de la pamprevoise nouvelle. Renseignements : Arnaud au (16) 29.45.04.12.

Carcassonne

25 août/2 septembre

Le club de Fosses (Val d'Oise) organise un **voyage basé sur le jeu de rôle** (AdC, JRTM, RuneQuest, Hurllements, RdD...), le grandeur-nature et d'autres activités en terres cathares, près de Carcassonne. Contact : Franck Gautier au (1) 34.72.89.83 après 20h30 ou club JdR Les enfants de Yog, BP68, 95470 Fosses.

France

septembre à novembre

Le **Championnat de France de Blood Bowl grandeur nature** est organisé par les *Chimères*. Début des hostilités en septembre, un week-end sur deux, finale en novembre. Les inscriptions sont prises dès maintenant. Il faut fournir une équipe de 15 joueurs (10 + 5 remplaçants) par club. Renseignements : Les Chimères, 151 rue Caponière, 14000 Caen.

Paris

9 septembre

Futurmania est une réunion interclubs des amateurs de SF et de fantastique. Elle aura lieu à partir de 10h30 au Domus Medica, 60 bd Tour Maubourg, 75007 Paris. Il y sera question de jeux de rôle, des dessins animés japonais, de Star Trek, de divers forums. Renseignements auprès de Michèle Zmirou, 3 impasse Barbier, 92219 Clichy.

Provins

9/10 septembre

Les **3e rencontres du club Pythagore** de Provins permettront de jouer à Maléfices sur des scénarios inédits. Buffet costumé Belle Epoque avec présence de Michel Gauda. Renseignements : club Pythagore Provins, 4 rue d'Esternay, 77160 Provins. Tél. : (16) 64.00.33.94.

Nouvelles du Front

Poitiers

19/20 septembre

La 4^e édition des 24 heures du jeu de Poitiers est centrée autour de tournois de jeux de rôle et de Space Hulk. Il y aura sans doute aussi un grandeur-nature et du wargame. Renseignements au (16) 49.88.94.99.

Henin-Beaumont

23 septembre

Le club *Allo la Terre* organise un tournoi de **Robotech JdR** (par équipe de 6 joueurs) couplé avec une **rencontre Battletech** (par équipe de 4 joueurs). Ecrire à Gilles Chervy, Le concordia, 3 rue Eugène Emmanuel, 06000 Nice.

Clermont-Ferrand

29/30 septembre

Efotis organise une **rencontre entre tous les joueurs de rôle de la région**. Au programme : concours de dioramas, Warhammer, rencontre des fans de Donjons, grande soirée costumée 1920. Renseignements au Quartier Blatin, 3 rue Blatin, Clermont-Ferrand ou téléphonez au (16) 73.35.34.91.

Villeneuve d'Asq

29/30 septembre

5^e Championnat de Diplomatie du Nord-Pas de Calais organisé par le LCR Les Chaumières et la F.F.J.D.S. au LCR Les Chaumières, 59 rue de Chaumières, 59650 Villeneuve d'Asq (face au Stadium Nord). Au programme : tournoi de Diplomatie et parties de jeux de plateau (Illuminati, Civilisation, Zargos, Full Metal Planète...) et wargames. Renseignements : Bogdan Gelles, 356 rue J. Guesde, 59650 Villeneuve d'Asq, tél. : (16) 20.47.41.31. ou Thierry Blavoet au (16) 20.51.48.41.

Paris

6/7 octobre

Convention d'Ile de France des Jeux de Plateau. Au programme : Challenge régional d'Ile de France de Diplomatie, parties libres de Full Metal Planète, Civilisation, Illuminati, Junta, Kremlin, Zargos, Fief 2, Supergang... Renseignements : F.F.J.D.S., 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30 ou (1) 42.01.07.82.

Laon

6 octobre

La *guilde du Dragon Laonnais* organise le 3^e tournoi de la campagne pour l'Appel de Cithluh **Les années folles en Picardie**. Des démonstrations auront lieu en parallèle. Renseignements : (16) 23.20.32.66 ou (16) 23.24.51.61.

Soissons

20/21 octobre

La **convention de la Guilde de Picardie** aura lieu à l'abbaye St Jean des Vignes. Au programme : rencontre avec des auteurs, démonstrations, wargames et un concours de dioramas sur le thème : Bilbo le Hobbit ou Le seigneur des Anneaux. Tél. : Yannick au (16) 23.53.51.79 ou Olivier au (16) 44.54.74.05.

Marseille

27/28 octobre

Le *Crazy Orc Saloon* organise la grande convention **Odyssea 90** avec au programme : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, figurines, Challenge régional de Diplomatie. Des créateurs de jeux et des éditeurs sont attendus au lycée Perrier, 270 rue de Paradis, 13008 Marseille. Renseignements auprès du Crazy Orc Saloon, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tél. : (16) 91.54.36.59.

Lyon

3/4 novembre

Game Over, l'Espace Jeu, organisera dans ses locaux le **Challenge régional lyonnais de Diplomatie**. Renseignements : Game Over, 6 rue Hippolyte Flandrin, 69001 Lyon. Tél. : (16) 78.29.13.36.

Rennes

10/11 novembre

Convention de Bretagne des Jeux de Plateau organisé par l'association *Diplo*, avec la participation de la Guilde de Bretagne, à la Ferme de la Harpe, centre culturel Léo Lagrange, av. d'Ile de France, 35000 Rennes. Au programme : Challenge de Diplomatie et parties libres de jeux de plateau. Renseignements : association Diplo. Tél. : (16) 99.52.55.11.

Nancy

16/18 novembre

Les Joutes du Téméraire organisent au Palais des Congrès de Nancy des tournois et des animations de jeux de rôle (Coupe de France Stormbringer, tournois JRTM, James Bond, Magna Veritas, Maléfices, Pendragon), de jeux de plateau (Illuminati, Civilisation, Full Metal Planète, Zargos...) et de wargame (Great Patriotic War). Le Challenge régional nancéen de Diplomatie se déroulera les 17 et 18 novembre. Renseignements : cercle des élèves de l'ESSTIN, parc Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Paris

1/2 décembre

Le **Championnat de France de Diplomatie 1990**, cinquième du nom, se déroulera à Paris, vraisemblablement dans

les locaux du Quai d'Orsay avenue Kléber. Renseignements auprès de la F.F.J.D.S., 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30.

France

10 janvier/30 mars

Du 10 janvier au 30 mars se dérouleront dans la France entière les **Challenges régionaux** (sur 1941) pour sélectionner les joueurs qui disputeront le Championnat de France de wargames (sur Raphia). Les personnes intéressées pour organiser des challenges dans leur ville peuvent contacter la F.F.J.D.S., 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30.

Challenges régionaux et Championnat de France de Diplomatie

La F.F.J.D.S. organisera le Championnat de France de Diplomatie avec le soutien de Kenner Parker et de Casus Belli et avec la participation des fanzines *Mach die Spuhl*, *Trahison*, *Triumvirat*, *Vopalic* et *Vortigern* et de l'association *Diplo*.

Il se déroulera en deux phases : d'abord une série de Challenges régionaux en France et en Wallonie puis le championnat proprement dit. Lors de la première phase, les trois premiers de chaque Challenge régional se verront offrir voyage et hébergement à Paris pour participer au championnat.

Le championnat est ouvert à tous, la participation aux Challenges régionaux n'est pas obligatoire.

Voici les dates et lieux des manifestations où auront lieu les Challenges régionaux et le Championnat (pour plus de précisions sur les manifestations, voir le calendrier ci-dessus) : 29-30 septembre - Villeneuve d'Asq (59) : 5^e Championnat Nord-Pas de Calais de Diplomatie

6-7 octobre - Paris : Convention d'Ile de France des Jeux de Plateau

13-14 octobre - Liège (Belgique) : 8^e I.R.V. (International Rendez-Vous)

20-21 octobre - Cette date est encore libre pour une manifestation se déroulant à Bordeaux ou à Toulouse (nous contacter !)

27-28 octobre - Marseille : *Odyssea 90*

3-4 novembre - Lyon : Challenge lyonnais de Diplomatie

10-11 novembre - Rennes : Convention de Bretagne des Jeux de Plateau

17-18 novembre - Nancy : Les Joutes du Téméraire

1^{er}-2 décembre - Paris : Championnat de France de Diplomatie

Des transports en commun de ville à ville (notamment de Paris vers la province et l'étranger) sont prévus, si vous désirez en bénéficier, contactez-nous !

Pour obtenir plus de précisions sur le déroulement de ces manifestations, vous pouvez soit adhérer (30F) à la F.F.J.D.S. (50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30) pour recevoir les informations concernant le championnat, Diplomatie (règles, parties par correspondance) et recevoir tous les deux mois la lettre de la fédération ; soit nous envoyer une grande enveloppe (21x29F) timbrée à 3,70F ; soit consulter 3615 CASUS - Rubrique Championnat de France de Diplomatie.

Côté JARDIN

Milwaukee (U.S.A.)

9/12 août

Comme chaque année, TSR organise la **Gen Con**. Renseignements à 1990 Gen Con Game Fair, P.O. Box 756, Lake Geneva, WI 53147 ou procurez-vous le dernier Dragon magazine.

Ardennes belges

21/24 août

La *guilde des Aventuriers* organise un **grandeur-nature** dans les Ardennes belges. Renseignements en semaine ou soirée auprès de Jean-Philippe Camillo au 041/64.74.34 (19.32.41.64.74.34 depuis la France) ou au 39 rue des Abruns, 4470 Vivegnies.

Liège (Belgique)

12/14 octobre

8^e International Rendez-Vous organisé par *Mach die Spuhl*. Au programme : Challenges wallons de Diplomatie, parties libres de jeux de plateau à thème économique (les Rivaux du Rail, Acquire...) et diplomatique (Civilisation, Illuminati, Zargos...). Renseignements auprès de Miguel Lambotte. Tél. : (19-32/0) 41.26.39.53

Sibérie

25 août/8 septembre

Domage, il ne reste plus de place pour le **grandeur-nature** organisé par les *Cataphiles Associés* et *Ouï FM*. Il faut dire que l'ensemble : vol aller-retour et visite de la Sibérie à Irkoutsk (souvenez-vous de Michel Stragoff), hébergement, trois jours de grandeur-nature mêlant Cosaques et post-apo, matériel fourni, revenait à 2700F par personne.

Ouchy (Suisse)

8 septembre

Le club *L'Ombre du D* organise la **1^{ère} convention du jeu de simulation de Lausanne**. Renseignements : L'Ombre du D, Case Postale 354, 1017 Lausanne, Suisse.

Genève (Suisse)

1/2 décembre

La boutique *Au vieux Paris* organise une **convention de jeu de rôle et de figurines**. Tél. : (19.41/0) 22.734.25.76. ♦

3615 CASUS
rubrique
CAL

Les manifs ?

Paris

2e Convention Nationale et Francophone des Jeux de plateau

Jamais autant de joueurs de jeux de plateau et de wargames ne furent réunis en un seul week-end ! La F.F.J.D.S. organisait cette grosse convention avec la participation des fanzines *Trahison !* et *Vortigern* dans les locaux de l'IGN à St-Mandé les 5 et 6 mai derniers. Environ 175 participants, venus de la France entière mais aussi de Belgique et d'Angleterre, jouèrent plus de 100 parties ; Diplomatie, Civilisation et Full Metal Planète étaient à l'honneur puisqu'un tournoi se déroulait sur chacun de ces jeux. Mais Illuminati, Zargos, Kremlin, SuperGang, Junta et bien d'autres encore furent tout autant pratiqués. On a même pu découvrir deux excellents inédits : *la Foi et le Glaive* (sur les guerres de religion dans le pourtour méditerranéen) et *la Patrie est en danger* (se déroulant pendant la Révolution).



Le vainqueur du tournoi de Diplomatie



Démo du jeu La Patrie est en danger

Plusieurs personnalités du hobby ajoutaient leur touche à l'ambiance du week-end, qui s'acheva sur un cocktail offert par les organisateurs. Rendez-vous à l'année prochaine, mais aussi à la Convention d'Ile de France des Jeux de plateau où auront lieu les Challenges d'Ile de France de Diplomatie, le 6 et 7 octobre 1990.

Résultats des tournois :

- **Tournoi de Diplomatie :** 1er Sylvain Perez, 2e Gianni Vacca, 3e Lei Saarlainen, 4e Denis Serrano, 5e Henri Flottes de Pouzol.
- **Tournoi de Full Metal Planète :** 1er Thierry Matray, 2e Apocal-I-PSE, 3e Vincent Nore.
- **Tournoi de Civilisation :** 1er Renaud Khalfa, 2e Christophe Pawlik, 3e Stéphane Dolowy.

Limoges

Ton univers(ité) impitoyable

D'un geste nerveux, l'individu s'essuya la main sur un jean douteux. Ses mains redevinrent moites en étreignant l'arme fa-

taile. Dans le caniveau, les mégots trahissaient des heures de planque. La victime, le n° 16, apparut, au beau milieu de son équipe. Regards suspicieux, réflexes trop brusques pour être naturels. Clic, photo, et tête de la victime apprenant qu'elle est morte !

L'hécatombe allait continuer parmi les membres du *Rubis*, association d'étudiants plus habitués à massacrer, derrière des écrans, des hordes de vilains cybernétiques. Le killer s'était installé (sous l'égide du club *La Citadelle du Jeu*, avec la complicité du *CROUS*) dans l'université de Limoges qui ne demandait qu'à bouger, mais dont les doyens restaient dubitatifs sur l'idée de leurs jeunes prodiges se coursant sur le campus armés de pistolets du rayon jouets et d'un fair play d'adulte. Un premier pas qui en appelle un autre...

St-Maxime

Ile mystérieuse

Le nouveau semi-réal de l'association *Amphère* commence en mer : naufragés du Titanic, les personnages abordent une île inconnue, où semble les attendre une demeure sordide et déserte mais où un feu de bois n'attend qu'à être allumé...



Une île inconnue, une demeure vide à l'exception d'un majordome qui assure « qu'un bateau va venir ». Voilà qui laisse perplexe les rescapés du Titanic. D'autant que le bateau promis n'apparaît pas... Photos Amphère



Et qui est cet étrange majordome surgi de nulle part ?... De découverte en découverte, le passé des esclavagistes resurgit dans le présent (de 1912 tout de même). On ne vous en dit pas plus, ils vont le faire rejouer...

Morlaix

Jeu et ciné

Le 4e tournoi de l'Ouest était organisé pas la *Guilde des égorgeurs de Trolls* et la *Guilde de Bretagne*. Cette manifestation qui se déroule en parallèle avec la semaine du film fantastique, a fait s'affronter 226 participants sur AD&D, Star Wars, Cthulhu et JRTM, mais aussi sur le jeu de plateau Zargos. La remise des prix était comme de bien entendu close par

les chants traditionnels de la Guilde de Bretagne et du conseil d'administration pour ceux qui tenaient encore le choc (quelle drôle d'idée).

Gradignan

Introducing Orphée

Le club de Gradignan reste fidèle à sa manif annuelle, les *Stratégies 90*, qui présentaient un vaste panorama de jeux de simulation, dont un tournoi de 1812 et des tables de figurines fantastiques (sur un dio de 20 m², présenté par les *Spads*) et historiques (avec les *Centurions du Sud-Ouest*). Philippe Mouchebeuf animait activement *Aristo* et *Fief2* et deux auteurs de la région présentaient un jeu de rôle aussi galactique qu'inédit, *Orphée*, développé par les membres de la *Gemama*.

Le Havre



Photo Guiserix

Bienvenu au club

Les 5 et 6 mai, Le Havre se dotait de sa propre manifestation, baptisée la *Chevauchée du Troll Kiri*. Professionnalisme et imagination s'étaient liés pour donner une manifestation bien réglée mais ouverte. Une exposition sur les jeux, des initiations au jeu de rôle, aux figurines, ou à Zargos et Space Hulk, et un tournoi se répartissaient dans de vastes salles. On pouvait aussi suivre une exposition de textes inspirés à la fois de l'univers du jeu et de photos très oniriques. Il semble que chacun, visiteurs et organisateurs, y ait trouvé son compte, et qu'on puisse noter la « Chevauchée » dans son calendrier 91.

On the road again

On pouvait voir au Havre (entre autres) la nouvelle version de l'exposition sur les jeux réalisée par le *Fer de Lance*. Plusieurs dizaines de panneaux, des jeux décortiqués et exposés « en situation », depuis les introuvables ancêtres jusqu'aux parutions les plus récentes, avec des explications tant sur les jeux eux-mêmes que sur les courants qui les ont vus naître. Les associations intéressées par cette expo peuvent contacter le *Fer de Lance* (voir coordonnées plus loin).

Noisy le Grand

Les autres 24 h

Aussi palpitantes que les 24 h du Mans, un récit de cette course organisée par les

Chevaliers des Dragons, par un des pilotes :

« Sur la réplique du circuit de la Sarthe, magnifiquement décorée, 13 équipages se sont de nouveau affrontés aux commandes de leurs prototypes au 1/43. Avec des règles encore plus sévères, problèmes mécaniques et ballades dans les bas-côtés ont assuré des rebondissements jusqu'en fin de course, ainsi que les pointes dans les Hunaudières (420 km/h) terminées en « tout droit ». Les stratégies de départ entraînaient de larges écarts, presque résorbés en fin de course. Comme sur le vrai circuit, Nissan eut le prix de la malchance noire, bien que la n° 83 soit remontée en extrême en 4e place. Le hasard influa sensiblement sur la course, mais tous les pilotes se préparaient déjà pour la suivante (15 à 20 équipages en novembre). 24 h de jeu ne posent pas de problème, à condition de bien se relayer. Quoique pour ceux qui pilotaient à 3 sur 2 voitures, 18 h cela faisait un peu trop !

Compiègne

A la carte

Le trophée de la *Guilde de Picardie* qui s'est déroulé à Compiègne le 5 mai était un tournoi de jeux de rôle ouvert à tous les jeux. Les MJ apportaient leur jeu préféré, et disposaient de deux heures pour y adapter l'une des trames proposées. Cet exercice de style et la liberté qu'il apporte a engendré de très bonnes prestations des MJ (de l'avis des joueurs), apportant la preuve de l'intérêt de cette initiative. Cette formule permet aussi aux MJ de présenter des jeux plus rares (AD&D et Cthulhu étaient minoritaires !) ou même des jeux personnels (Mondes Etranges, Simulacres « oriental »). Et comme la Guilde de Picardie aime les avant-premières, Gilles Candotti, qui présentait *Mimétis*, a relevé le challenge en entrant dans le jeu.

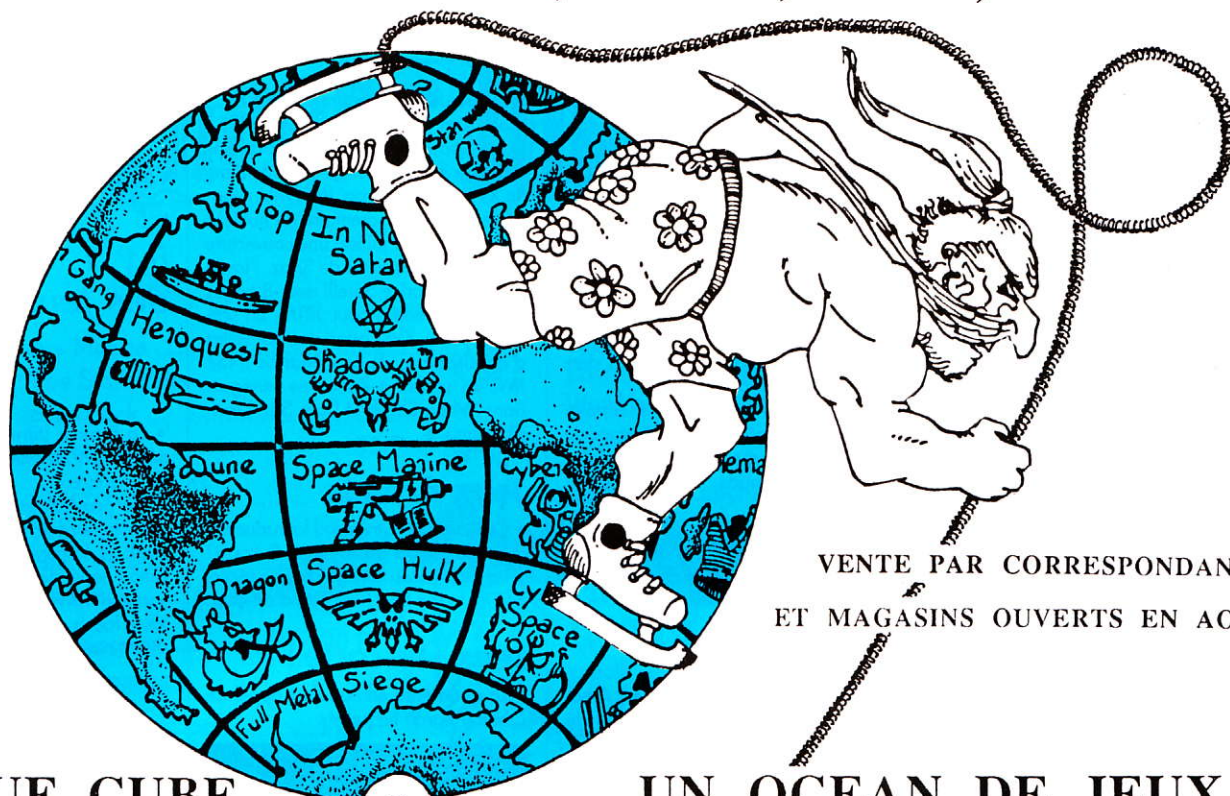
A noter : le bide de la science-fiction...

Pour les contacter :

- **FFJDS :** 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 40.43.11.30.
- **La Citadelle du Jeu :** 185 av. Albert Thomas, 87000 Limoges. Tél. : Jean-Luc Duras (16) 55.45.26.24. ch 359, ou Laurent Pennec au (16) 55.30.52.70.
- **Amphère :** Languedoc-Roussillon (et nouveau siège social) : Denis, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.
- **Provence-Côte d'Azur :** Marie-Paule, 55 rue Nationale, 83720 Trans, Tél. : (16) 94.67.78.26.
- **MUC de Gradignan :** 8 av Jean Larrieu, 33170 Gradignan, Tél. : (16) 56.89.17.12.
- **La chevauchée du Troll Kiri :** contact : Rodolphe Stiglio, CLEC du mont Gaillard Charlie Chaplin, 70 av du mont Gaillard 76620 Le Havre, Tél. 35.54.02.00.
- **Fer de Lance :** Bruno Richet au (1) 46.31.46.54. le soir ou Catherine Lefebvre au (1) 46.31.04.05.
- **Guilde de Picardie :** 66 rue des écoles, 02840 Athies sous Laon Tél. : (16) 44.54.74.05 ou (16) 23.24.51.61.
- **Les Chevaliers des Dragons :** MPT E. Pottier, 111 La Piazza Mont d'Est, 93160 Noisy-le-Grand.

Annoncez votre tournoi sur le
3615 CASUS
écrivez en rubrique CAL

HOLYDAYS ON ICE , FASA , FGU , TSR



L'OEUF CUBE

24 rue LINNE 75005 Paris

UN OCEAN DE JEUX

15 rue G. de la BROSSE 75005 Paris 43 31 91 02

ANGLAIS

TSR	
PHBR3 COMPLETE PRIEST	130F
SJA2 SKULL & CROSSBOWS	90F
OA6 RONIN CHALLENGE	90F
GAZ13 SHADOW ELVES	90F
DRAGONLANCE mon. comp. IV	170F
GREYHAWK mon. comp. V	90F
PHBR4 COMPLETE WIZARD	130F
KARATUR mon. comp. VI	85F
TSA1 THE WEB	90F
BUCK ROGERS boxed set	225F
REF6 FIGHTER MANUAL	130F
REF7 THIEF MANUAL	130F
DMGR1 CATACOMB GUIDE	130F
FORGOTTEN REALMS adv. book.	170F
FRA1 STORM RIDER	90F
WGA1 FALCON'S REVENGE	90F
WEST END GAME	
TORG the possibility war rpg	270F
LIVING LAND torg	165F
DESTINY MAP torg	110F
STORM KNIGHT torg	45F
BLACK ICE star wars	90F
SCODREL'S LUCK star wars	115F
ESCAPE FROM THE DEED STAR	225F
TAL	
CYBERPUNK	180F
SOLO OF FORTUNE	90F
HARDWIRED	100F
NEAR ORBIT	90F
ROCKERBOY	90F

STEVE JACKSON	
GURPS BASIC	180F
GURPS BASIC 3rd ed. hardbound	270F
GURPS CYBERPUNK	150F
GURPS ALJEN	150F
SPACE BESTIARY	150F
GURPS FANTASY 2nd edit.	160F
SPACE ATLAS 3	80F
SUPERTEMPS	80F
CAR WARS COMPENDIUM II	150F
REFEREE'S SCREEN car wars	80F
MEAN STREETS car wars	80F
ICE	
EMER BOXED SET	270F
SILENT DEATH metal express	340F
GREATER HARAD middle earth	115F
CALENHAD middle earth	80F
CYBERSPACE RPG	160F
SPRAWLGANGS & MEGA C.S.	165F
EDGE - ON C.S.	80F
CYBERROGUES	90F
PALADIUM	
HEROES UNLIMITED	180F
NINJAS & SUPERSPIES	135F
BEYOND THE SUPERNATURAL	180F
RECON revised	135F
MERCENARY ADV. recon	65F
LANCER'S ROCKERS rpbotech	75F
AVALON HILL	
ELDER SECRET RQ mod.	180F
HAUNTED RUINS RQ mod.	90F
RED BARRICADES ASL mod	225F

WORLD WIDE WARGAMES	
LIGHT DIVISION	260F
TO MORROW THE WORLD	320F
HITLER LAST GAMBLE	360F
FRANCAIS	
IN NOMINE SATANIS	199F
ECRAN	89F
INTERVENTION DIVINE	126F
DEMONIUS COMPENDIUM	189F
CAR WARS	199F
ECRAN BERLIN XVIII	89F
D&D BOITE DE BASE	99F
MIDDENHIEM warhammer rpg	119F
HURLELUNE n° 3	79F
ROLEMASTER	275F
ECRAN rolemaster	JUILLET
STORMBRINGER	220F
LE LOUP BLANC storm.	118F
SPACE HULK	280F
DEATHWING space hulk	189F
SPACE MARINE	270F
DRAGON NOIR	225F
RUNEQUEST	235F
MAITRE DES RUNES	154F
GENERTELA	199F
MONTES ARC EN CIEL	128F
DIEUX DE GLORANTHA	189F
JRTM rpg	195F
LA MORIA	105F
LORIEN	105F
ISENGARD	105F

Pour vos adresses de vacances précisez vos dates de séjour... ..en cas d'envois fractionnés.
Prix valables du 11-7-90 au 12-9-90 dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE 24, rue Linné - 75005 Paris - Tél. 16 (1) 45.87.28.83		☐ LISTE DES JEUX	GRATUITE
NOM _____		DESIGNATION	PRIX
PRENOM _____			
ADRESSE _____			
_____ TEL. _____			
C.P. _____ VILLE _____		Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
		TOTAL	

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de L'OEUF CUBE
CEE et SUISSE frais de port 1kg : 45F - 2kg : 78F - DOM TOM 1KG: 100F - 2KG NOUS CONSULTER

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

En français dans le texte

Casus Belli présente...



• **Ceux des profondeurs** est un scénario pour Simulacres-Horreur années 20. Il se présente sous la forme d'un écran en deux volets, d'un livret de 32 pages noir et blanc contenant l'aventure et un résumé des règles. Vous trouverez aussi toutes les caractéristiques pour le jouer avec L'appel de Cthulhu ou Chill. Prix conseillé : 39 F. En septembre, paraîtront deux « univers » pour Simulacres. Ils se composeront d'une couverture/écran de jeu en couleur, et d'un livret de 64 pages noir et blanc composé pour moitié de la description de l'univers et des règles spécifiques et pour moitié d'un grand scénario. Le premier sera **Cyber Age**, la France vue sous l'angle cyberpunk ; le second sera **Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales**, au temps du Tour du monde en 80 jours, du Nautilus et du Voyage au centre de la Terre. Prix conseillé : 59 F.

D3

• L'extension **Hyper espace**, ou les **traquenards du temps** pour Alter Ego doit être disponible. Les prochaines extensions sont prévues pour la rentrée, sous forme de livrets de 100 pages. Vous pourrez vous procurer **Ecolocity**

et une campagne sur l'Hyper espace, les failles spatio temporelles et les univers parallèles.

Editions Dragon Radieux

• Le Dragon Radieux n'est pas mort. Il a juste été très malade. Grâce à un nouveau partenaire financier, le prochain numéro paraîtra dans les derniers jours du mois d'août.
• **Hurlélune 3** est le premier supplément à bénéficier de la renaissance du Drag'Rad. Il sort en ce moment et propose cinq scénarios.

Flamberge

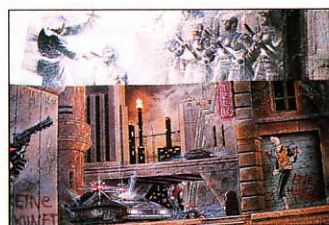
• La deuxième édition des **Divisions de l'Ombre** sort en septembre sous la même boîte et avec le même texte, mais les livrets seront présentés différemment, avec de nouvelles illustrations. La 4e extension s'appellera **American Grim** et paraîtra à la fin de l'année.
• Novembre devrait voir apparaître un nouveau jeu de rôle. Les personnages seront des vampires à notre époque, mais capables de remonter dans le temps. Titre provisoire : **Prédateurs**.

Hexagonal

• L'écran **Rolemaster** est prévu pour le 10 juillet.
• **Shadowrun** est en cours de traduction et sera dans vos boutiques au début octobre.

IdéoJeux (Siroz Productions)

• L'écran pour Berlin XVIII, dessiné par Gassner, est disponible, ainsi que l'écran pour **In Nomine Satanis/Magna Veritas**, dessiné par Var Anda.



• **Le rêve américain**, pour Car Wars, est prévu fin juillet.
• Pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, le **Dæmonius Compendium** est un pochoir en papier simili-cuir, contenant 48 fiches cartonnées sur divers Archanges et Démons, 16 pages d'aides de jeu concernant les hiérarchies célestes et infernales. A paraître fin juillet. Le supplément suivant, **Berserker**, est prévu pour fin août et sera consacré aux sorciers et aux Vikings.
• Une mauvaise nouvelle : les prochains suppléments pour Berlin XVIII, Whog Shrog (*Nexus cloûté*) et Athanor (*Ares Protectiva*) ne paraîtront pas cette année.
• Une bonne nouvelle, un nouveau magazine de jeux de rôle est né. Il s'agit de **Plasma**, consacré à tous les

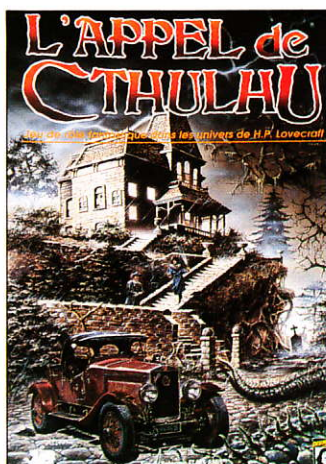
jeux IdéoJeux. Il sortira tous les deux mois, sera vendu en boutique, fera 54 pages pour 35 F et contiendra des aides de jeu et des scénarios pour Berlin XVIII, Whog Shrog, INS/MV, Athanor et Zone. Au sommaire du numéro 1, à paraître mi-juillet : une couverture de Gassner, des news de Siroz, l'invité du mois : Fabrice Sarelli avec 8 pages de règles inédites pour JRTM, un scénario Berlin XVIII avec des nouvelles d'atmosphère, deux scénarios INS/MV, un scénario Zone, les renégats dans Whog Shrog et Dom Srit, l'invincible empire.

Jeux Actuels

• Cette société entreprend la traduction des wargames de la série Europa ! C'est déjà chose faite en ce qui concerne **Fire in the East** (voir Tête d'affiche).

Jeux Descartes

• La quatrième édition de L'appel de Cthulhu paraît fin juillet.



• **Pour votre information** (James Bond) est là à la fin du mois.
• **Middenheim** (pour Warhammer JdR) est disponible.
• La 2e édition des **Aigles** est disponible.
• **Torg** en français (voir Têtes d'affiche) est toujours prévu pour septembre.

Les Silmarils

• **Le guide de l'Imperium**, pour La Terre creuse, est disponible. Sous une couverture de Gassner, avec des illustrations de Sorel et des plans de Monter vous trouverez 92 pages d'informations. Initiative peu ordinaire : sont fournies des listes d'armées pour jouer les batailles avec des figurines, compatibles avec les règles de WRG Renaissance. Signalons qu'Alain Paris, auteur du cycle de la Terre creuse au Fleuve Noir, est un figuriniste confirmé. Les prochains suppléments décriront les diverses sociétés de ce monde : Sainte Vehme, Vrill, etc.

Oriflam

• **Le Roi Arthur**, le deuxième jeu de plateau de la gamme Excalibur est disponible (voir Têtes d'affiche).
• **Tatou n° 4** sort en juillet.

Il y a
des jours
et
il y a
des jeux

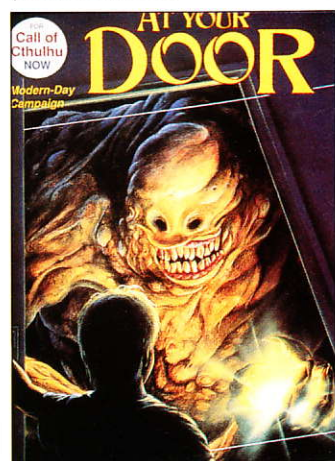


• **La France** (titre provisoire) est un supplément Hawkmoon prévu pour début octobre.
• Les prochaines traductions de jeux de rôle seront Pendragon et Cyberpunk 2e édition, mais les dates de parution dépendent principalement de la sortie effective des jeux aux U.S.A. De toute façon, il ne faut pas les attendre avant Noël.

Made in Ailleurs

Chaosium

• **Cthulhu Casebook** est un recueil de neuf aventures déjà parues dans *The Asylum* et *Curse of the Cthonians*. **At Your Door** est une suite de six scénarios pour Cthulhu Now. Le prochain supplément sera **Mansions of Madness**, un recueil de cinq scénarios pour les années 20.



• On attend toujours Pendragon pour hier.

Command Magazine

• Le n° 4 propose un wargame sur la (difficile) conquête de l'Éthiopie par les Italiens en 1936, un des prémices de la 2e Guerre mondiale.

IMPORT DIRECT USA

Ars Magica	170 F	Spelljammer	175 F
The Stormrider	85 F	Lost ships (Spelljammer)	90 F
Saga pack	95 F	Word of Greyhawk	145 F
Covenant	95 F	WGA 1 Falcon's revenge	85 F
		WGA 2 Falcon Master	85 F
		Greyhawk adventure	160 F
Cyberpunk	195 F		
Solo of fortune	95 F	Boite de base D&D	
Hard Wired	105 F	(en français)	110 F
Rokerboy	95 F		
Dragonquest	190 F	Advanced Marvel RPG	140 F
DMG	159 F		
Player's Handbook	172 F		
Monstrous compendium I	172 F		
Monstrous compendium II	139 F		
Monstrous compendium III	95 F		
Monstrous compendium IV	172 F		
Monstrous compendium V	95 F		
Complete priest handbook	139 F		
Complete fighter handbook	139 F		
Complete thief handbook	139 F		
DMGR1 Catacomb's guide	139 F		
DMGR2 Castle guide	199 F		
Forgotten realm adventure	172 F		
Time of the dragon (Dragonlance)	179 F		
Otherland (Dragonlance)	95 F		

OFFRE SPECIALE 350 F

Ghostbuster II
APOkermis now !
GB2 : The adventure (écran)

World in flames
(avec traduction) 450 F
Fire in the east 520 F
Their finest hour 170 F

Fall of France *Disponibilité réduite, nous consulter*
Case White *Disponibilité réduite, nous consulter*

Advanced Squad Leader 400 F
Guns of August 260 F
Battle over Britain (SPI-TSR) 320 F
Cobra (SPI-TSR) 190 F
Barbarossa (SPI-TSR) 250 F

Attention ! Ces jeux sont en anglais

PORT GRATUIT - LIVRAISON IMMÉDIATE(*)

* Dans la mesure des stocks disponibles

Renvoyez ce bon accompagné de votre
règlement par chèque ou mandat à :

LA VOUIVRE

7, rue des Marchands
30000 NIMES
Tél. 66.76.20.04

Mon nom et adresse :

_____ Tél : _____

Ma commande :

Prix

Port gratuit

0,00 F

Total

IL Y A TOUJOURS UN SPECIALISTE



QUELQUE PART QUI T'ATTEND

PARIS ET REGION PARISIENNE

75004 PARIS - TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné	42.74.06.31
75005 PARIS - GAMES IN BLUE, 24 rue Monge	43.25.96.73
75005 PARIS - L'OEUF CUBE, 24 rue Linné	45.87.28.83
75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52 rue des Ecoles	43.26.79.83
75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15 rue Montalivet	42.65.28.53
75014 PARIS - STRATEJEU, 13 rue Poirier de Narçay	45.45.45.87
75016 PARIS - GAME'S AND DREAMS, 6 Place Léon Deubel	45.27.87.04
75017 PARIS - J.G. DIFFUSION, 6 rue Meissonnier	42.27.50.09
75020 PARIS - LE MAITRE DE JEU, 19 rue d'Avron	43.73.87.55
77000 MELUN - CELLULES GRISES, rue Guy Baudoin	64.09.21.36
78310 MAUREPAS - L'ARCHE PERDUE, 12 avenue du Nord	30.51.45.10
91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC Evry II, place de l'Agora	64.97.81.74
94210 LA VARENNE ST-HILAIRE - L'ECCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire, 93 avenue du Bac	42.83.52.23

PROVINCE

06000 NICE - JEUX & REFLEXION, 16 Bd Victor Hugo	93.87.19.70
06400 CANNES - LES FOUS DU ROI, 47 Bd Carnot	93.38.91.47
10000 TROYES - EXPRESS PHOTO, 5 rue Aristide Briand	25.73.51.86
13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis	91.54.02.14
13006 MARSEILLE - LE DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren	91.37.56.66
13140 MIRAMAS - LA LIBRAIRIE BULLE IMAGE, 19 rue Castagne	90.58.08.74
13500 MARTIGUES - LA BOITE A ROLES, 30 rue de la République	42.49.39.98
14300 CAEN - LE PION MAGIQUE, 151 rue Saint-Pierre	31.85.17.77
17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEU, 25 rue des Dames	46.41.49.29
18000 BOURGES - MERCREDI, 22 rue d'Avron	48.24.49.90
20100 AJACCIO - Librairie ETC, 10 Bd Maglioli	95.20.79.55
25000 BESANCON - CADOQUAI, 7 rue de Strasbourg	81.81.32.11
25000 BESANCON - CAMPONNOVO, 50 Grande rue	81.81.32.01
26000 VALENCE - MOI-JEUX, 47 Grand Rue	75.43.49.02
26100 ROMANS - VEPY JOUETS, C.C. San'Halles	75.05.24.73
27000 EVREUX - LE VALET DE COEUR, 13 rue Roosevelt	32.31.04.41
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coop Ar Gueven	98.44.25.30
29210 MORLAIX - JOUETS LEGUELLEC, 10 rue de Paris	98.88.00.50
30000 NIMES - LA VOUVIRE, 7 rue des Marchands	66.76.20.04
31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, 14-16 rue Fonvielle	61.23.73.88
31000 TOULOUSE - LE KORRIGAN, 22 rue des 7 Troubadours	61.99.08.80
32001 AUCH - AUTRE MONDE, BP N° 2 - Z.I. N° 2	62.63.13.22
33000 BORDEAUX - LE TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas St-Georges	56.44.61.22
33000 BORDEAUX - MOI-JEUX, 28 rue des Remparts	56.44.85.85
33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24 rue Vitale Charles	56.44.22.43
34500 BEZIERS - TILT, 7 rue JB Perdrault	67.49.02.35
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pt Merville	47.64.89.81
38000 GRENOBLE - AU DAMIER, 25 bis Cours Berriat	76.87.93.81
44000 NANTES - BROCELIANDE, 2 rue J.J. Rousseau	40.48.16.94
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet	38.53.23.62
44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 60 Centre République	40.22.58.64
51100 REIMS - PASS'TEMPS, 26 rue de l'Etape	26.40.34.13
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie	83.40.07.44
56000 VANNES - LIRE & ECRIRE, 22 rue Méné	97.47.38.55
57000 METZ - EXCALIBUR, 34 rue du Pont des Morts	87.33.19.51
58000 NEVERS - JEAN DE LA LUNE, 1 rue Saint-Argle	86.61.30.77
59000 LILLE - LE FURET DU NORD, 15 Place du Gal de Gaulle	20.78.43.43
59800 LILLE - BILLARD TOULET, 29 Bd Carnot	20.55.32.10
63000 CLERMONT-FERRAND - LABYRINTHE, 14 Place Renoux	73.93.44.55
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin	59.59.03.86
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffitte	62.32.17.53
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse	68.34.64.66
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 8 rue du Théâtre	88.32.65.35
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12 rue de la Grange	88.35.64.12
67000 STRASBOURG - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers	78.37.75.94
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	85.93.54.25
71100 CHALONS/S/SAONE - L'ENJEU, 9 rue St-Georges	50.51.58.70
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 66 rue Nationale	35.41.71.91
74000 ANNECY - NEURONES, 11 rue de la Préfecture	22.92.38.79
76100 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92 rue du Dr Vigne	94.62.14.45
80000 AMIENS - MIMICRY, 9 rue des Francs Mûriers	94.62.14.45
81000 ALBI - MAQUETTE 81, 3 rue Emile Grand	90.85.33.57
83000 TOULON - LE MANILLON, 5 rue Pierre Corneille	49.88.12.76
84000 AVIGNON - LA VOUVIRE, 82 rue Bonneterie	55.34.54.23
86000 POITIERS - LIBRAIRIE L'AUTRE RIVE, 169 Grand rue	
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie	

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie Cinquantenaire	02.734.22.55
BELGIQUE - 4020 LIEGE - NEOLUDIC, 7 Quai De Gaulle	041.43.64.22
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1 rue de la Servette	41.22.34.25.76

Cette liste n'est pas exhaustive. Si vous désirez y voir figurer votre boutique, n'hésitez pas à nous appeler au 39.63.32.32

FASA

- Pour Shadowrun fin juillet : **Paranormal animals of North America**. Le supplément suivant sera **The Grimoire**, un manuel sur toutes les sortes de magie.
- **Battletech Reinforcement n° 2** sera là fin juillet.
- Les **Blueprint of the Galaxy Classe Enterprise**, pour Star Trek of course, sont reportés à une date non déterminée.

Fire & Movement

- Le n° 65 se penche longuement sur 5th Fleet et poursuit son anthologie des wargames sur la 2e Guerre mondiale (dans ce numéro : le front ouest).

GDW

- Marita Merkur n'est pas prévu dans la vague de réédition de la série Europa ! Fausse alerte, le jeu a été modifié, ses règles sont basées sur celles de Scorch Earth et Second Front, avec de nouveaux pions bulgares. Il sortira bientôt sous le nom de **Balkan Front**.

Grenadier (magazine)

- Malgré une parution anarchique, cette revue n'est pas loin d'être la meilleure. On trouvera dans le n° 35 un gros dossier (16 pages) d'analyse des mécanismes d'ASL et de conseils pratiques pour ce jeu.

ICE

- Pour MERP : la campagne **Gorgoroth** décrit la région du Mount of Doom sur 144 pages. Elle sera disponible fin juillet.
- Le **Rolemaster Companion IV** est disponible.
- Pour Cyberspace, **Death Valley/Free Prison** est une campagne de 112 pages à paraître prochainement.

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk 2020**, the second edition est prévue pour cet été. Le système de combat a été entièrement revu (ouf!). On trouvera aussi plus de matériel (armes normales, cyber armes, bioware etc.), une création de personnage plus fouillée, de nombreux logiciels nouveaux et un système de création de programmes. Enfin, il est prévu de se déplacer facilement à plusieurs dans la matrice. Et il paraît que c'est compatible avec la première édition.

Découvrez
les nouveautés
dès parution
sur
3615
CASUS
rubrique **NOU**

Steve Jackson Games

- **GURPS Cyberpunk** est disponible (voir Têtes d'affiche).

Strategy & Tactics

- Le sujet du n° 135 est l'Afrique, avec un jeu sur la conquête (manquée) de l'Afrique orientale allemande (l'actuelle Tanzanie) par les Alliés durant la 1ère Guerre mondiale. Le design est de Richard Bey, une valeur sûre. Les Ardennes ou Stalingrad ayant fourni le thème de quantités de jeux, il ne faut pas se plaindre que les éditeurs se rabattent sur des théâtres originaux et « exotiques ».

The Wargamer

- Le n° 20 analyse la stratégie de Siegfried de Jerusalem ainsi que dans les deux jeux sur le front russe publiés dans les deux premiers numéros de Command Magazine. On y trouve également un gros article sur les tactiques à employer dans 5th Fleet.

TSR

- Sont disponibles : **the Complete Priest Handbook** (pour AD&D2), **the W.E.B.** (pour Top Secret), **Ronin Challenge** (Oriental Adventures), **Skull and Crossbows** (Spelljammer), **Shadow Elves** (Gazetteer D&D). Et enfin, **XXVc : the 25th Century Game**, un jeu de rôle sur Buck Rodgers.
- Toujours pas de nouvelles de TSR en France, ou de traductions éventuelles.

West End Games

- Le **Galaxy Guide 5 : Return of the Jedi** est disponible (pour Star Wars bien sûr).



- **Torg** est disponible en v.o. avec : le jeu de base, **the Living Land Sourcebook** (l'Amérique du Nord à l'âge paléolithique), **the Destiny Map** (scénario plus l'écran du MJ), **Torg : Storm Knight** (un roman de 350 p.), **the Possibility Choice** (aventure) et **the Nile Empire Sourcebook** (background de l'univers du Pharaon Mobius) seront là fin juillet.

LES ZINES

NdF

A l'usine de Lusignan, les zines ne lésinent pas !

Je sais, ça ne veut rien dire...

Les petits devant

Deux nouveaux sur ma table ce mois-ci :

• **Backstabb n° 1**, 10F, 44 p, A4, apériodique. Le ton des articles (scénarios JRTM, Mega II, aides de jeu farfelues, nouvelles courtes et pubs façon « les Nuls ») est heureusement plus fin que l'humour de la couverture (Backstabb, le fanzine qui ne vous prend pas que par derrière !...). Une bonne approche, par une équipe sympa : les Joyeux pourfendeurs, MPT, Parc de Kerbihan, 56700 Hennebont.

• **Dragon colérique hors-série**, 15F, 42 p, A4, apériodique. Je n'ai pas parlé de leur premier numéro et je m'en excuse, mais je ne me souviens pas de l'avoir reçu, on est peu de chose... Ce zine est le fruit de l'union de *Rogue* et de *La taverne du dragon Mariboul*, déjà vus dans cette rubrique. Le HS traite exclusivement de Star Wars avec 4 scénarios complets et bien faits. Adresse du zine : J. Demoustier, 19 rue E. Zola, 47510 Foulayronnes. Pour le HS, contacter E. Venner, 50 rue A. Schweitzer, 68170 Rixheim.

Poussez pas derrière !

En petit nombre, mais d'une qualité plutôt bonne, voici les zines que j'ai reçus pendant les deux mois écoulés.

• **Chimères n° 3**, 3 FS ou 14 FF, 22 p, A4, apériodique. Essentiellement des news et des aides de jeu (Star Wars, AD&D) ainsi qu'une comparaison — un peu superficielle — entre Mega II et Simulacres.

• **Coups critiques n° 7**, 15F, 48 p, A4, bimestriel. Un nouveau look qui fait bien les choses : offset et reliure spirale. On y trouve des scénarios (Hawkmoon, JRTM, Pendragon), des aides de jeu (surtout le monde de Conan dans le Basic Role Playing) et des infos diverses.

• **La gazette du Troll Bossu n° 11**, gratuit, 52 p, petit format, bimestriel. En dehors des quelques infos club, on y trouve plein d'aides de jeu sympas. Entre autres un petit dossier Animonde et un bestiaire « multi-jeux » allant du « Nénuphar sauteur » au « Niourk » en passant par le « Lapin laser ». Tout un programme.

• **La lettre de Baker Street n° 4**, 10F, 8 p, A4. Quizz, gadget et nouvelles, infos et pubs garanties d'époque. La vie et l'œuvre du Maître Détective comme si vous y étiez.

• **Le Sanctuaire des Volcans n° 10**, gratuit, 18 p, A4, trimestriel. Un bon organe de club qui, au gré des préférences de ses membres, passe du JdR aux wargames (aides de jeu pour Amiraute et les jeux de guerre napoléoniens avec figurines).

• **Les Portes de l'effroi n° 4**, 10F, 40 p, A4, apériodique. Après sept mois d'absence, ces portes s'ouvrent à nouveau sur un zine « nouvelle formule », plus étoffé et plus « luxe ». Deux scénarios (Star Wars et Stormbringer) ainsi que des infos en tout genre.

• **Magister n° 4**, 14F, 23 p, A4, trimestriel. Un zine dense entièrement tapé à la machine avec un minimum d'illustrations. Un vrai zine pur et dur comme on n'en fait plus. Dedans, il y a des scénarios (AD&D, Hurllements, AdC) et des infos. A noter une idée intéressante, l'existence d'une banque de scénarios, accessible en s'abonnant au zine.

• **Mandragore vol 1 n° 4**, 3,95 \$ can, 64 p, A4, trimestriel. Si Mandragore est présenté dans les zines, c'est qu'on ne sait pas où le mettre ailleurs. Il s'agit en fait d'un véritable magazine de jeux de simulation, d'origine québécoise. A l'intérieur, sous la couv'en carton fort, on trouve un dossier sur les échecs et leurs variantes, une critique et un scénario pour Empire et Dynastie, un scénario Hurllements et des aides de jeu (Animonde, entre autres). Du bon travail des cousins francophones de la Belle Province.

• **Scène à Rio n° 16**, 10F, 32 p, petit format, mensuel. Le seul fanzine écrit tout à la main, avec des nouvelles, des infos et des scénarios (Paranoïa, Simulacres). Un de mes chouchoux actuellement...

Revenez, c'est pas fini

Le trophée SEF 90 n'aura pas lieu, pour tout un tas de raisons... D'abord parce que c'est un travail de fou que d'éplucher tous les zines et de dire que celui-là est mieux que les autres, et surtout parce que je ne suis pas certain que ce concours ait fait du bien au fanzinat 1989. La preuve c'est qu'on a constaté aussitôt après des dizaines de disparitions... Ceux qui restent ? S'ils en ont vraiment envie, s'ils ont « la foi », ils n'ont pas besoin d'un concours et d'un prix pour savoir la valeur et l'importance de leur contribution. Merci pour eux.

André Foussat

Les fanzines de diplomatie

A la suite de l'article de Xavier Blanchot (voir CB n° 57), et qui portait sur les jeux d'alliance par correspondance, voici un panorama des dernières livraisons de quelques fanzines spécialement consacrés à ce hobby. C'est en effet par le biais de ces publications amateurs que se déroulent bon nombre de ces parties. Par conséquent, si l'article vous avait mis l'eau à la bouche, n'hésitez pas à les contacter. Sachez tout d'abord que tous organisent des parties de Diplomatie. Je ne le préciserais donc plus.

LE TEMPLE DU JEU

62 Rue du Pas St Georges - 33000 Bordeaux - Tel 56 44 61 22

VENTE PAR CORRESPONDANCE

A VOTRE SERVICE TOUT L'ETE

NOUVEAUTES FRANC.

☐	Midenhein (Warhammer)	119 F
☐	Guide de l'Empire (Star W.)	ND
☐	Matériel de camp (Star W.)	89 F
☐	Appel de Cth. 2° Ed. (Mi Jul.)	189 F
☐	Pour votre info. (Bond)	ND
☐	Visite guidée... (Parano)	ND
☐	Rolemaster	299 F
☐	- Ecran du Maître	69 F
☐	Car Wars	219 F
☐	In Nomine Satanis	209 F
☐	- Intervention Divine	126 F
☐	- Ecran	99 F
☐	- Demonis Compendium	159 F
☐	- Berseker	126 F
☐	Berlin XVIII	134 F
☐	- Marxmen 12.35	144 F
☐	- Ecran	99 F
☐	Les Aigles 2° Edition	289 F
☐	Hurlulune N°3	89 F
☐	Dragon Noir	249 F
☐	- Carte "Ile" (Viking)	85 F
☐	Le Loup Blanc (Stormb.)	114 F
☐	Les Oeufs de Karl. (Cthulhu)	139 F
☐	Monstres C.Rève (Cthulhu)	99 F
☐	Octopussy (Bond)	89 F
☐	Cie Veuve N. (Battletech)	69 F
☐	Objectif Terre (Divisions)	89 F
☐	Isengard (JRTM)	119 F
☐	JD+5 Spécial Warhammer	30 F
☐	Tatou 4	40 F
☐	Horreur sur Arkham	239 F
☐	Advanced Heroquest	299 F
☐	Space Marine	299 F
☐	Circus Imperium	169 F
☐	Le Roi Arthur	269 F

NOUVEAUTES US & UK

☐	Cyberpunk	149 F
☐	- Solo of Fortune	79 F
☐	- Hardwired	89 F
☐	- Near Orbit	79 F
☐	- Rockerboy	79 F
☐	Shadowrun	259 F
☐	- Sprawl Sites One	125 F
☐	- Seattle Sourcebook	125 F
☐	- Street Samourai Catalog	125 F
☐	- Queen Euphoria	75 F
☐	- Paranormals Animals (Juil)	125 F
☐	- Bottled Demon	75 F
☐	Cyberspace	185 F
☐	- Cyber-rogues	95 F
☐	- Body Bank	105 F
☐	- Death Valley free prison	69 F
☐	Monstrous V (Greyhawk)	105 F
☐	Priest Handbook (ADD Juil.)	159 F
☐	Castle Guide (AD&D)	159 F
☐	FRA! Storm Riders (AD&D)	95 F
☐	Arena of Thyatis (D&D)	69 F
☐	FR10 Old Empires (AD&D)	105 F
☐	Forgotten R. Adven. (AD&D)	189 F
☐	Falcon Master (Greyhawk)	95 F
☐	Otherlands (Dragonlance)	105 F
☐	Dragon Knights (Dragonl.)	95 F
☐	Greater Harad (MERP)	139 F
☐	Red Barricades (ASL)	245 F
☐	Viking (Rolemaster)	139 F
☐	Pirates (Rolemaster)	139 F
☐	Creatures & Treasures II (")	139 F
☐	Forest of Tears (MERP)	69 F
☐	Calenhad (MERP)	89 F
☐	Guidebook II (MERP)	139 F
☐	Guidebook I (") 2° Edition	95 F
☐	Gorgoroth (") Juillet	185 F
☐	Rolemaster Companion IV	139 F
☐	Emer, great conf. (Rolem.)	309 F
☐	Technical R. 4 (Battletech)	139 F
☐	Ronin Challenge (Oriental)	105 F
☐	Shadow Elves (D&D)	105 F
☐	Skulls & Crossbows (Spell.)	95 F
☐	Galaxy Guide 5 (Star Wars)	125 F
☐	Scoundrel's Luck (")	125 F
☐	Game chamber of Qu. (")	95 F
☐	GURPS Basic Set (3° Ed.)	169 F
☐	- Cyberpunk	179 F
☐	- Le prisonnier	109 F
☐	- Conan	145 F
☐	City of Angels (Twilight)	85 F
☐	101 Vehicles (Megatraveller)	95 F
☐	Fighting Ships (Megatraveller)	95 F
☐	Palladium RPG	159 F
☐	- Old Ones	119 F
☐	- Monsters & Animals	119 F
☐	- Adventures in Northern W.	95 F
☐	- Adventures on high seas	125 F
☐	Silent Death	389 F
☐	Elder Secrets (Runequest)	225 F
☐	Haunted Ruins (Runequest)	99 F
☐	Shell Shock	339 F
☐	Harpoon	189 F
☐	- A.S.W.	75 F
☐	Balkan Front (juillet)	379 F

FIGURINES

Figurines JRTM / MERP:		
☐	- Miroir de Galadriel	25 F
☐	- Celeborn	16 F
☐	- Saroman & Palantir	25 F
☐	- Aragorn & Arwen	30 F
☐	- Grand aigle & Dori/Bilbo	40 F
☐	- Grand gobelet	30 F
☐	- Glorfindel	34 F
☐	- Elrond & Vilya	16 F
☐	- Gollum & Bilbo	20 F

Boîtes Figurines Star Wars:		
☐	- Les Rebelles (10 fig.)	99 F
☐	- Chasseurs de primes (10)	99 F
☐	- Stormtroopers (10)	99 F
☐	- Forces Impériales (10)	99 F
☐	- Héros de la rébellion (10)	99 F
☐	- Palais de Jabba (8)	99 F
☐	- Le Rancor (2)	99 F
☐	- Les troupes rebelles (10)	99 F
☐	- Un nouvel espoir (10)	99 F
☐	- L'Empire contre-att. (10)	99 F
☐	- Le retour du Jedi (10)	99 F
☐	- Mos Eisley Cantina (10)	99 F
☐	- Troupes impériales	99 F

Figurines AD&D:		
☐	- Silver Dragon (Dragonl.)	128 F
☐	- Duelling Dragons	159 F
☐	- Red Dragon (Dragonl.)	128 F
☐	- Heroes Dragonlance	96 F
☐	- Heroes Forgotten Realms	96 F
☐	- Draconians (Dragonlan.)	112 F
☐	- Silver Dragon (Chaos W.)	79 F
☐	- Guardian Dragon	79 F
☐	- Bear Chariot of icelands	119 F
☐	- Marid (génie)	56 F
☐	- Chimère	52 F

MAGAZINES US & UK

Derniers numéros:	
- Strategy & Tactics	125 F
- The Wargammer	55 F
- Dragon	19 F
- Dungeon	39 F
- Fire & Movement	55 F
- General	49 F
- Challenge	39 F
- Command	95 F
- Europa News	29 F

LIVRAISON IMMEDIATE - PROTECTION EFFICACE DES ENVOIS

NOM
 PRENOM
 N° RUE
 CP
 VILLE

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de

LE BARBARE

déchainé

sub magazine humoristique

Quatre mois après avoir lancé le concours sur « Donnez-nous envie de jouer sur une page de magazine », j'ai reçu près de 70 lettres.

Vu la difficulté de l'exercice, ce n'est pas si mal. Comme je m'y attendais, j'ai lu de nombreuses tentatives maladroites, des textes mal écrits, mal structurés, sans idées. Et dans le lot, seuls trois ou quatre envois seraient publiables sans avoir à être trop retravaillés, mais vous avez fait des efforts et c'était cela le but du concours.

Qui a gagné ?

Alors pour départager les gagnants de ceux qui auraient pu gagner, je me suis posé les trois questions suivantes :

— Le texte tient-il en une page ?

— Même si l'idée est très mauvaise, est-elle originale ?

— Y-a-t-il un effort de présentation et de respect des critères du concours ?
Finalement, je n'avais plus que quarante gagnants. J'en ai donc repêché dix qui gagneront quand même la broche de moi-même personnellement. Tous les participants recevront un superbe objet d'art : un certificat de participation, pour mettre au mur entre leur Bac et leur Doctorat en médecine, avec mon autographe.

J'essayerais de convaincre la rédaction de passer certains de vos envois à partir du prochain numéro.

Ils ont gagné !

Michel Aguerreberry, Prix de la mise en page avec *La contrainte du Temps* (scénario médiéval-fantastique).

Lin Anglard, Prix du petit Profond avec *La créature du Bayou creusois* (scénario Cthulhu).

Christophe Belloncle, Prix du contrat rempli avec *Mais au juste qui gouverne ?* (aide de jeu médiévale administrative).

Christophe Bonijol, Prix Empires & Dynasties avec *Serdhane* (aide de jeu Warhammer).

Sébastien Bonnet, Prix du Nom de la Charogne avec *Le cloître de la suprême bestialité* (scénario Warhammer).

Christian Boos, Prix du tant qu'à faire avec *La forge du Diable* (scénario fantastique).

Marc Bouillon, Prix des seconds rôles avec *le convoi* (aide de jeu médiéval-fantastique).

Denis Bouttet, Prix spécial du jury avec *Jouez historique, devenez pirates* (aide de jeu sur la flibuste).

Pierre Bureau, Prix du monde divin avec *L'entrée au Monde Divin* (description d'un monde divin).

Xavier Castan, Prix du Seigneur avec *La cathédrale* (aide de jeu médiéval-fantastique).

François Catrice, Prix de l'hyper espace avec *Le T.70 Bomber C.T.M.* (vaisseau Star Wars).

NdF

• **Mach die Spuhl n° 62** : on y joue à Railway Rivals, Ruée sur l'Afrique et... au foot !

• **Vopalicie n° 56** : Cluedo, un jeu de space op du nom de Shaddam et on y trouve un article sur le wargame tactique par correspondance (en l'occurrence Sniper de TSR).

• **Triumvirat** : le n° 48 propose un jeu de courses hippiques, des articles de wargame, et le n° 46 contient une variante de Diplomatie au thème original et attirant : « Méditerranée » (les luttes d'influence au XIIIe siècle entre Vénitiens, Turcs, Byzantins, Anjous de Sicile, Aragonais, etc.).

• **Vortigern** : on franchit d'un seul coup plusieurs degrés dans la qualité et le sérieux puisque figurent au sommaire des articles théoriques sur le convoyage dans Diplo, les contraintes géopolitiques, la chance (Diplo toujours). Le

n° 138 lance une partie d'un jeu créé par la rédaction et qui se nomme « la Foi et le Glaive ». Dans le monde du VIIe siècle, musulmans, païens, Byzantins orthodoxes, catholiques romains, juifs, Avars, etc. luttent pour la conquête des territoires et des âmes puisqu'il s'agit également de convertir les peuples soumis par les armes. Le n° 139 est un spécial moyen âge, avec plusieurs articles sur ce *collector's SPI* qu'est *Empires of the Middle Ages*.

• **Trahison n° 25 et 26** : c'est le fanzine que je considère le meilleur, tant du point de vue de la qualité rédactionnelle que des parties jouées. A ce propos, le staff éditorial compte à son actif la création de plusieurs jeux passionnants : les Diadoques (à la mort d'Alexandre, ses généraux se partagent l'empire...), les Rois de Perdition (l'unification de la Chine du Ve siècle av. J.-C.), Ecodip et Nucleodip (géopolitique contemporaine). Mais on y joue aussi à Stellar Conquest, Empires in Arms et Imperium Romanum II. Les articles historiques et théoriques sont de haut niveau et les polémiques très instructives : « Diplo : parties longues ou parties courtes ? », « Trotsky était-il un brillant diplomate ? ». De plus, une chronique régulière analyse les sacrilèges dans l'interprétation de la règle de Diplomatie. Des rubriques BD, SF et wargame complètent le tout.

Laurent Henninger

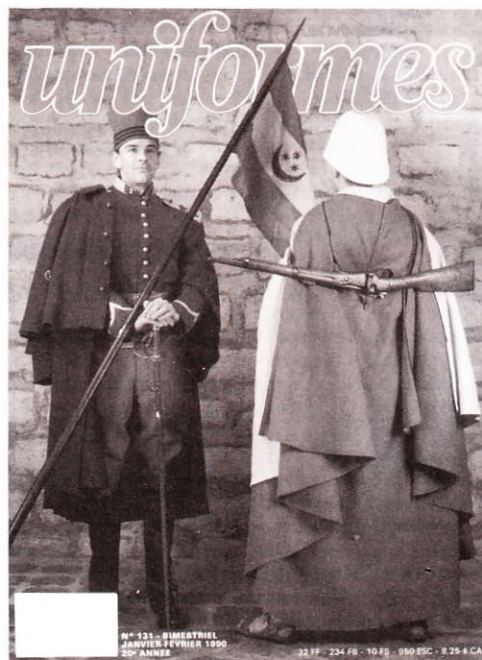
Les coordonnées
des fanzines
3615
CASUS
rubrique
CLU + Fanzines

VOUS PRATIQUEZ LE JEU DE GUERRE ?

Puisez vos références
dans

uniformes
LES ARMÉES DE L'HISTOIRE

bimestriel, 32 F,
vente en kiosque



Spécimen gratuit sur simple demande aux Editions Elysées, 122 avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris

CONCOURS UNE PAGE

Erik Charlesson & J.P. Perrin,

Prix de la réalisation avec *Une bonne pendaison de crémaillère* (scénario Médiéval-fantastique).

Yann Collin, Prix du début lointain avec *Sous la vermine la pourriture* (scénario cyberpunk).

Jean-Eric Danree, Prix de l'électricité avec *Les tempêtes cosmiques* (aide de jeu space opera).

Stéphane de Decker, Prix du méli-mélo avec *Le Bureau des Sabotages* (aide de jeu).

Sébastien Deshayes, Prix de l'Astérix chez les Bretons avec *L'œuf sanglant* (scénario AD&D).

Olivier Desvignes, Prix de la baston sanglante avec *L'ombre dans la brume* (scénario médiéval-fantastique).

Philippe Estran, Prix Dupont Lajoie avec *Inter Gros Bills* (scénario délire AD&D).

Thierry Feutrie, Prix de l'artisanat avec *Tar-moon* (aide de jeu médiéval-fantastique).

Frédéric Flin, Prix des boulevards extérieurs avec *Le hameau des brigands* (scénario médiéval-fantastique).

François Geronimi, Prix de la philosophie de boudin avec *Privileges* (aide de jeu futuriste).

Sébastien Geze, Prix de Celui qui est au milieu avec *Un Prez en cavale* (scénario Simulacres Incal).

Mathias Haddad, Prix des Ghostbusters avec *La passerelle* (scénario AD&D/moderne).

Olivier Henrard, Prix du « on n'en fait plus des comme ça ! » avec *Les défenses d'Hyvoard* (scénario AD&D).

Frédéric & Raphaël Jouglaud, Prix des effets spéciaux avec *Les Conteurs* (aide de jeu Rêve de Dragon).

Christophe Lamendin, Prix de l'entomologie avec *Les Megantomons* (aide de jeu fantastique).

Ludovic Lasalle, Prix du retour de la vengeance avec *Retour à Shingra* (scénario Star Wars).

Gilles Léron, Prix du rattrapage avec *Auriez-vous l'amabilité de me ramener mes filles* (scénario AD&D niv.1).

Sylvain Leroux, Prix spécial de la mycologie avec *le Monde Champignon* (aide de jeu médiéval-fantastique).

Pierre Lescanne, Prix du Style avec *Marie Ange* (scénario Maléfices).

Frédéric Mangeot, Prix du après tout ! avec *Le temple de Keron Allerg* (scénario Ad&D).

Hugues Marom, Prix de la mise en scène avec *Silence on tourne* (scénario des débuts d'Hollywood).

Julien Melbonne, Prix de la vidéo avec *Routine* (scénario James Bond 1 joueur).

Olivier Morel, Prix de l'Invention Morel avec *Les dernières inventions du Service Q* (aide de jeu James Bond 007).

Yannick Nedelec, Prix de l'armurerie avec *Armes médiévales* (dessins).

Olivier Paille, Prix de la simplicité avec *Princesse Laura* (aide de jeu).

Karine Paquot, Prix de l'illustration avec *Plu-*

sieurs titres (aides de jeu SF).

Christian Perrot, Prix des revenants avec *La vieille tour oubliée* (scénario médiéval-fantastique).

Pierre-Charles Pers, Prix de la potion magique avec *Inter Gallons et Romanos* (Simulacres Astérix).

Christophe Phalippou, Prix de la nonchalance avec *Un Beau voyage* (scénario Mega 2).

André Poulain, Prix du ne peut que mieux faire avec *Mystère à Enigma* (Idée de début de scénario).

Florent Aldrik Pulluad, Prix de la récupération avec *Dagon* (scénario Cthulhu).

David Remaud, Prix du titre à changer avec *Voyage au bout de la nuit* (scénario moderne/médiéval).

Alain Roy, Prix Bhirghit Bhardhôt avec *Un chien pervers* (scénario Cthulhu).

Mathieu Sapin, Prix de la bonne humeur avec *Hobbits, bière et catapultes* (scénario JRTM niv. 3-4).

Pierre Simon, Prix des PNJ avec *White Fist* (aide de jeu James Bond).

François Suter, Prix du pourquoi pas avec *L'empire austro-hongrois* (aide de jeu futuriste).

Robert Uyttebroeck, Prix du rouge à lèvres avec *La fille de Lilitu* (scénario Cthulhu).

Johann Valette, Prix de l'épisode avec *Ô Combien de marins, combien de capitaines* (scénario Star Wars).

François Vermorel, Prix du presque trop long avec *Tuz l'apothicaire* (scénario AD&D).

Ils auraient pu gagner

Daniel Danjean avec *Avatar* (jeu de rôle loufoque).

Guillaume Delafosse avec *Mais si, les Gros Bill rêvent !* (aventure dont vous êtes le héros).

Jérôme de Soussand avec *Tableau de sorts en runes* (aide de jeu Stormbringer).

Pierre-Louis Drevon avec *L'affaire Lock* (scénario AD&D).

Georges Lambert avec *la Clef* (scénario Bushido).

Royad Maichour avec *We're never to ride again* (scénario Bitume).

Laurent Pennec avec *La province des Princes sorciers : Dimlar* (nouvelle).

Laurent Rocher avec *La boîte de Tilthaurya* (scénario médiéval-fantastique).

Xavier Spinat avec *Le FireBall* (aide de jeu magico sportive).

Stéphane Vallière avec *Space Like Desert* (nouvelle).

Stéphane Vieuille avec *Le glode de Kolos Thr'n'ar* (scénario Stormbringer).

Profanation

J'ai reçu de nombreuses lettres me demandant de prendre position sur « l'affaire de Carpentras », après que des journalistes aient fait de bizarres suppositions sur la pratique du jeu de rôle. Le sujet étant assez important, je ne répondrais sans doute que dans le prochain numéro. Laissez-moi le temps d'enquêter. Je préfère ne pas répondre « à chaud ».

Bien à vous, votre Barbare.

LEGENDE VIKING

jeu par correspondance géré par ordinateur



Entre dans la légende



Avec tes flottes et hordes de vikings, ravage les royaumes, enrichis toi, explore de nouvelles contrées.

Soit le plus glorieux d'entre nous !

Pour tous renseignements, écrivez à :
KORUM 8 Rue Doré BAT.1 77000 MELUN

BULLETIN D'ABONNEMENT

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A CASUS-BELLI
5, RUE DE LA BAUME - 75415 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI

1 AN-6 N°s : 135 F au lieu de
180 F prix du numéro
étranger : 202 F

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Commune _____

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

Étranger : mandat international ou chèque
compensable à Paris.



PARIS
 75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles _____ Tél. 43.26.79.83
 75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet _____ Tél. 42.65.28.53
 75017 PARIS - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, _____
 6, rue Meissonier _____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
 91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora _____ Tél. 64.97.81.74
 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ELECTIQUE, _____
 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
 74000 ANNECY - NEURONES
 Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
 89000 AUXERRE - MAILLET ET FILS, 10, rue du Temple _____ Tél. 86.52.87.70
 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
 18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron _____ Tél. 48.24.49.90
 14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre _____ Tél. 31.85.17.77
 06400 CANNES - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot _____ Tél. 93.38.91.47
 73000 CHAMBERY - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin _____ Tél. 79.33.76.54
 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 - LE DAMIER, 25 bis, cours Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
 17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames _____ Tél. 46.41.49.29
 76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, _____
 92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
 72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale _____ Tél. 43.23.96.81
 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
 13006 MARSEILLE - DRAGON D'IVOIRE, 6, rue Saint-Suffren _____ Tél. 91.37.56.66
 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
 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 8, rue du Théâtre _____ Tél. 68.34.64.66
 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 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange _____ Tél. 88.32.65.35
 65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse _____ Tél. 62.44.17.53
 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, 47, Grande Rue _____ Tél. 75.43.49.02
 38090 VILLEFONTAINE - RECREABEAU, _____
 Centre Commercial Saint-Bonnet l'Étang _____ Tél. 74.96.55.84

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, _____
 Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 32.734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence _____ Tél. 071.311955
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. 19.41.22.734.25.76
USA - 10020 NEW YORK - THE COMPLEAT STRATEGIST _____
 Rockefeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level _____ Tél. 212.265.7449



Illustration: Ron Leming

Il y a cent ans naissait un Maître à Providence

Depuis l'an dernier, nous na-
 geons dans les anniversaires en
 tous genres, centenaires, cin-
 quantenaires et autres bicentenaires.
 H. P. Lovecraft est né le 20 août 1890,
 et on aurait pu espérer que son cen-
 tenaire ne passerait pas inaperçu. Hélas,
 force est de constater que l'Appel de
 Cthulhu fait moins recette que l'Appel
 du 18 juin...

Néanmoins, on note ça et là quelques initiatives.

• Aux U.S.A., pour commencer. A Pro-
 vidence, la Brown University (ou plus
 précisément la John Hay Library) orga-
 niserait un certain nombre de manifes-
 tations les 18 et 19 août. Le program-
 me est alléchant... pour les spécialistes :
 exposition de manuscrits d'HPL, d'illus-
 trations, visite de la ville sous l'égide
 d'un maître es Lovecraft, etc. Pour
 avoir des renseignements complémen-
 taires, il faut s'adresser directement à
 l'Université Brown... (pour la petite his-
 toire : il y a eu dans CB 41 un scénario
 Cthulhu intitulé « Celui d'En-Bas », qui
 présentait une version beaucoup plus
 animée de ces festivités...).

Du côté des revues spécialisées, *Love-
 craft Studies* et *Crypt of Cthulhu* n'an-
 noncent rien de particulier... mais elles
 en parleront, évidemment. Dans le même
 esprit, il serait très surprenant que
Weird Tales (eh oui, ils existent enco-
 re !) passe l'événement sous silence.

• En Angleterre. *Fear* est une excellen-
 te revue consacrée à la SF et à l'Hor-
 reur sous toutes leurs formes. Elle parle
 de cinéma, de livres, publie des nou-
 velles inédites, des interviews et met en
 vente un T-shirt portant l'effigie d'HP
 Lovecraft, avec une abondante garni-
 ture de tentacules et de symboles indi-
 cibles. Joli, et pas très cher (£ 9,95).
 • En France, enfin. On est passé à
 deux doigts d'une grande nouvelle :
Bouquins devait rééditer toute l'œuvre
 d'HPL... Pas de chance, le projet a été
 repoussé pour d'obscures raisons édi-
 toriales. Normalement, on devrait en
 profiter l'an prochain...

Encrage est une petite maison d'édi-
 tion qui publie d'excellentes choses.
 Entre autres, elle a déjà édité H.P. Lo-
 vecraft, le conteur des ténèbres de F.B.
 Long (les souvenirs d'un ami de tou-
 jours) et *Lettres d'Innsmouth* (corres-
 pondance inédite : souvenirs de la fem-
 me d'HPL). Elle annonce

pour la rentrée **Clés**
 pour Lovecraft qui sera la traduction
 d'un ouvrage de S.T. Joshi. Analyse de
 l'œuvre de Lovecraft, nouvelle par
 nouvelle.

Du côté des zines, *Etudes Lovecraft-
 tiennes* n° 8 devrait être sorti. Avec *le Cri*
Mécanique, c'est le zine indispensable
 aux amateurs français de Lovecraft.
 Il faut aussi signaler la naissance du
Courrier d'Arkham, qui se présente
 comme « la revue de la fiction lovecraft-
 tienne ». Il publie des nouvelles inspi-
 rées de Qui-Vous-Savez et du Mythe
 de Cthulhu. Si les Grands Anciens lui
 prêtent vie, il sera trimestriel.

Tristan Lhomme

OÙ LES CONTACTER ?

— **Lovecraft Studies** : Necronomicon
 Press, 101 Lockwood Street, West War-
 wick, Rhode Island 02893, U.S.A.

— **Crypt of Cthulhu** : Cryptic Publica-
 tions, 107 East James Street, Mount Oli-
 ve, North Carolina 28365, U.S.A.

— **Weird Tales** : Terminus Publishing
 Company, P.O. Box 13418, Philadelphia,
 Pennsylvania 19101-3418, U.S.A.

— **Fear**, Newsfield, Ludlow, Shropshire
 SY8 1JW (mensuel, £ 1,95).

— **Editions Encrages**, A.D.E.I.S.C., BP
 0119, 80001 Amiens Cedex.

— **Etudes Lovecraftiennes**, 57 rue de
 Stalingrad 95120 Ermont, 35F le numé-
 ro.

— **Le Cri Mécanique**. Association la Clé
 d'argent, 22 avenue Pompidou, 39100
 Dole, 100F les 4 n°.

— **Courrier d'Arkham**. Jean-Jacques
 Nguyen, 101 rue du 8 mai 45, 91300
 Massy. Les quatre premiers numéros :
 70F.

TÉLÉGRAMMES



Casus Belli
 présente
 une nouvelle
 collection de
 suppléments à
 Simulacres.
 Jouez cet été pour
 un mini prix avec
 Ceux des
 Profondeurs.

Rendez-vous à la rentrée avec *Cyber*
Age puis *Aventures Extraordinaires &*
Machinations Infernales.

Où trouver sa dose de Kroc-le-bô ?

Vous pouvez trouver le joli album
 de notre goblin fétiche non
 seulement dans les boutiques de
 BD mais aussi dans celles de jeux de rôle.
 Si votre boutiquier habituel a des dif-
 ficultés pour se le procurer, qu'il con-
 tate Philippe Dupré, Vent d'Ouest Dif-
 fusion, 31 rue Ernest Renan, 92130
 Issy les Moulineaux. Tél. : (1) 40.93.
 00.67.

Pas de lettres choisies dans ce numéro.
 A la prochaine...

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Cette année encore, Joe Casus a décidé de ne pas prendre de vacances. Pendant tout cet été, il restera à pied d'œuvre devant son minitel pour répondre à vos questions et vous tenir informer. Et si vous vous ennuyez sur les plages, venez bronzer dans les souterrains du Cloaque de Laelith, les meilleurs joueurs de Rogue vont pouvoir se surpasser pendant tout l'été...

Rogue : un concours « infernal »

Les Laelithiens pensent qu'en dessous du Cloaque il y a le magma originel, mais personne n'en est sûr. Nous vous proposons cet été d'essayer de découvrir si cette légende contient une part de vérité. Le 9 septembre 1990 à midi, le joueur qui sera descendu le plus profondément dans le Cloaque (tableau des scores faisant foi) gagnera un ordinateur Atari ST 1040 ! En cas d'ex æquo, le personnage qui aura le plus de points d'expérience sera déclaré gagnant. Ce concours est exclusivement réservé aux habitués de 3615 CASUS, les collaborateurs de Casus Belli et d'IB Télématique, ainsi que leurs proches parents, ne peuvent y participer. Si vous voulez avoir une chance de gagner, étudiez attentivement les conseils qui vous sont donnés ci-dessous.

Rogue : les conseils « avancés »

• **Les assassins.** Certains joueurs adorent tuer tout ce qu'ils trouvent dans les souterrains... y compris les autres joueurs. Si vous tombez sur l'un de ces

« gentil men », n'oubliez pas qu'il est toujours possible de quitter le jeu avant que votre personnage ne trépassé. Tapez QOO + Envoi, avant de revenir jouer dans un quartier plus « tranquille ».

• **Savoir « grandir ».** Il est relativement facile de survivre dans les premiers sous-sols, mais il ne faut surtout pas se fier à cette facilité. Les choses se compliquent aux alentours du 8e sous-sol... et au 12e les wolverines (qui peuvent faire perdre plusieurs dizaines de points de vie en un seul coup) éliminent impitoyablement les personnages trop faibles. Pour s'en sortir, il faut savoir prendre son temps pour acquérir de l'expérience. Jusqu'au 10e sous-sol, il est ainsi recommandé de ne jamais emprunter un escalier avant d'avoir gagné au moins un niveau d'expérience. Mais comment faire, puisqu'il n'y a qu'un nombre limité de monstres à chaque étage ?...

En fait, c'est très simple. Quand on a « nettoyé » un sous-sol mais pas gagné suffisamment d'expérience pour changer de niveau, il suffit de quitter temporairement la partie (QOO + Envoi), avant de revenir (« Suite », ROGU + Envoi) et de recommencer avec un sous-sol « neuf ». Recommencez cette procédure autant de fois que nécessaire.

• **Les « party rooms ».** Si vous avez déjà joué à Rogue, vous avez déjà certainement découvert des salles bourrées de monstres. Les joueurs inexpérimentés redoutent ce genre d'endroit ; ils ont tort.

En effet, pour peu que l'on sache agir avec prudence, ces salles permettent de gagner rapidement de l'expérience. Sans parler du fait qu'elles regorgent toujours d'objets magiques (parchemins, potions, bracelets) qui peuvent se révéler des plus utiles. Quand vous vous retrouvez devant une « party room » (littéralement « salle des fêtes »), évitez d'entrer et affrontez les monstres les uns après les autres, à mesure qu'ils se présentent à vous. Si vous avez le temps de boire une potion de protection ou de rapidité, tant mieux. Sinon, essayez de tenir aussi longtemps qu'il vous reste une marge suffisante de points de vie. Quand les choses se gâtent, n'hésitez

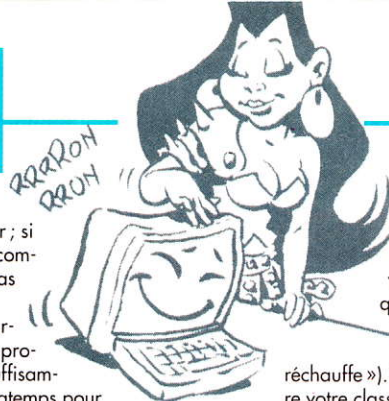
pas à fuir ; si vous ne commettez pas d'erreur, vous pourrez vous promener suffisamment longtemps pour récupérer quelques précieux points de vie. Les monstres qui vous suivront resteront toujours derrière vous, mais tant que vous vous déplacez en ligne droite (ou oblique), ils ne pourront pas vous faire de mal.

• **Potions, parchemins et premiers niveaux.** Essayez autant que possible de ne jamais boire une potion avant de connaître exactement sa nature (grâce à un parchemin d'identification, par exemple), certaines peuvent produire des effets désastreux ! Par contre, les parchemins sont relativement moins dangereux et le meilleur moyen de savoir à quoi ils servent consiste à les essayer. Bref, quand vous découvrez un parchemin inconnu, ne le conservez pas inutilement, lisez-le tout de suite (L + Envoi).

• **Comment trouver le marchand.** Il se cache très souvent dans des petits labyrinthes, alors quand vous vous trouvez dans un enchevêtrement de couloirs, prenez le temps de bien l'explorer, vous ne le regretterez pas. Et si vous avez la chance de disposer d'une « potion de détection de monstres », vous pourrez savoir instantanément s'il y a un marchand à votre étage.

• **Savoir utiliser les armes de jet.** Il vaut toujours mieux utiliser un arc pour tirer des flèches, mais si vous ne disposez pas d'assez de temps pour changer d'arme (ex : un monstre se trouve à quelques cases de vous), vous pouvez très bien les lancer sans vous servir d'un arc ; vous infligerez moins de dommages, mais vous pourrez garder votre arme « principale » en main, prête à servir. Sachez aussi que vous pouvez lancer des armes superflues (ex : une épée dont vous ne vous servez pas).

• **Les monstres à éviter.** Certaines créatures sont très dangereuses quand on les affronte au corps-à-corps, essayez toujours de les tuer à distance.



NdF

Le naja (n) fait perdre des points de force que vous ne pouvez récupérer qu'en buvant une potion... de récupération

(« Hmm, c'est bon, ça réchauffe »). Le rouilleux (r) peut réduire votre classe d'armure, mais il existe un parchemin « protecteur d'armure ». Le korrigan (K) peut vous dérober de l'or et la Nympe (N) n'importe quel objet. Le vampire (V) peut diminuer votre potentiel de points de vie. La momie (M) est capable, après le 20e sous-sol, de vous faire perdre des niveaux d'expérience. Soyez donc extrêmement prudents.

• **Du bon usage des bracelets.** Quand ils ne sont pas ensorcelés, les bracelets peuvent vous rendre de grands services. Jusqu'au vingtième niveau, je vous conseille d'avoir un bracelet de dommages accrus au bras droit et un bracelet de dextérité au bras gauche : ils vous permettront d'éliminer plus rapidement vos adversaires. Après le 20e sous-sol, les pièges et les passages secrets se multiplient, vous avez tout intérêt à utiliser un bracelet de détection.

• **Savoir gérer la nourriture.** Si vous n'y prenez pas garde, vous pouvez très bien mourir de faim au fond du Cloaque. Gardez donc toujours sur vous plusieurs rations de nourriture que vous ne consommerez qu'en cas de besoin (quand la mention « affamé » apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran du minitel).

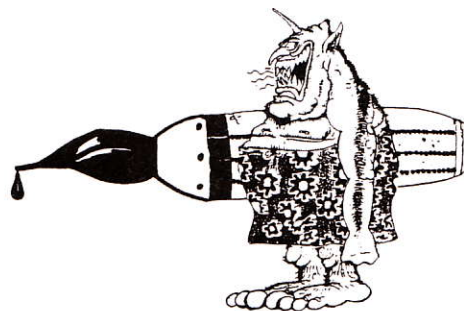
Joe Casus

Trevelian vous lance un défi !

Du 23 juillet au 12 août, Trevelian, le célèbre Empereur-Démon, se réincarnera vingt fois dans les premiers sous-sols de Rogue. Tous les joueurs qui parviendront à le vaincre gagneront un abonnement d'un an à Casus Belli (un seul abonnement par famille). Attention, il pourra apparaître à n'importe quel moment et ne se laissera pas occire facilement !

jeux de société – wargames –
jeux de rôle – jeux éducatif
et d'esprit – figurines – dés
dioramas – peintures – modèles
réduits – et encore plein de
surprises dans notre catalogue

LE MODULE



Ecrivez à : LE MODULE
Rue de la Gare
CP 77
2074 Marin (NE)
ou téléphonez au : 19.41.38.33.88.66

LE PREMIER SPÉCIALISTE SUISSE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CLUBS & ASSOCIATIONS

FRANCE

■ **France.** Vous cherchez un soutien logistique pour animer des grandeurs-natures, des fêtes médiévales ou toute autre animation à thème médiéval ? L'association *Virges Armes* vous propose ses services à travers des acteurs habillés selon l'époque choisie, une maquilleuse professionnelle, etc. Renseignements : association Virges Armes, 11 rue Lefèvre Maugras, 02400 Château-Thierry ou en appelant Francis au (16) 26.47.16.71.

■ **France.** Plus de 40 membres ont rejoint le club *Europa* depuis sa création, le 28 mai. Signalons que les numéros 1 à 12 de *The Europa News* sont disponibles, ainsi que *The Europa Almanach*, une compilation sur les pays de la série *Europa*. Renseignements : Jeux Actuels, B.P. 534, 27005 Evreux.

■ **France.** Les activités de l'association *A.R.E.S.-JDR* concernent le jeu de rôle au sens large. Elles recouvrent aussi bien des recherches de documents sur un thème donné, des services et des conseils divers que des études de marché sur le milieu. Plus de renseignements à *A.R.E.S.-JDR*, résidence La colline de St-Priest, appt. n° 199, bât. G23, 549 av. des Moulins, 34080 Montpellier ; Tél : (16) 67.61.08.30.

■ **Hennebont.** Les *Joyeux Pourfendeurs*, club affilié à la Guilde de Bretagne, a pour but de promouvoir les jeux de simulation et les activités qui y sont liées. C'est-à-dire qu'il organise

des grandeurs-natures ! Contactez-les pour plus de renseignements (surtout que leurs adhérents bénéficient d'avantages variés) à : M.T.P. parc Kerbihan, 56700 Hennebont ; ou en Bal Joyeux P sur 3615 Akela.

■ **Hyères-Marseille.** Les activités de l'association *Le Donjon des Douze Dragons* sont très variées : organisation de tournois, rencontres entre clubs, contacts avec des revues du Québec, etc. Renseignements à la Montée St-Croix, immeuble les Atlantes, 83400 Hyères ; ou auprès de Boris Costanzo au (16) 94.57.61.77.

■ **Marseille.** L'association *Alliance* ne vous laisse pas tomber pendant l'été ! Aux vacanciers en rupture de fantastique elle propose des tables de jeu tous les soirs, de 21 h à l'aube. Et comme à la rentrée il ne faut pas perdre la forme, elle organise des tournois, des murder party, des grandeurs-natures, etc. Pour se tenir au courant : association Alliance, 12 rue du Prado, 13006 Marseille. Tél : (16) 91.81.40.89. (heures de bureau).

■ **Mérignac.** L'antre des quatre seigneurs gris vient d'ouvrir ses portes aux amateurs de jeux de rôle avertis mais aussi aux débutants. Tous les 2e et 4e vendredis du mois le club se réunit autour de Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Hurllements, Athanor, D&D et bientôt l'Oeil Noir. Pour en savoir plus adressez-vous à Benoît Gauthier, 3 rue Sully Prudhomme, 33700 Mérignac. Tél : (16) 56.97.43.38. entre 19 h et

20 h (sauf vendredi et week-end).

■ **Montpellier.** Venez visiter *Le Manoir des Roses*, un club de jeux de rôle et de plateau sis à la Maison pour tous Boris Vian, 12 rue de l'Améthyste. Il ouvre ses portes tous les samedis à partir de 15 h aux amateurs d'évasion. Contact : (16) 67.64.14.67.

■ **Paris.** Pour explorer une multitude d'univers (JRTM, Warhammer, James Bond, GURPS et d'autres) rejoignez *Imperium Ludi*, tous les vendredis soir et week-end au 47 avenue Parmentier (75011 Paris). Participez également à la rédaction de son fanzine *Slam the door of West*. Contactez Olivier Rondier au (1) 43.38.18.12.

■ **Venissieux** (région lyonnaise). Rejoignez le *Clan des Combattants du Chaos Primaire* (C.C.C.P.) pour jouer à *RuneQuest III*, *Stormbringer*, *Paranoïa*, l'Appel de Cthulhu, *Shadowrun*, *AD&D*, etc. Ses membres ne sont pas racistes puisqu'ils n'ont rien contre les wargames et les jeux de plateau, les nains et les filles. Pour les rencontrer, contactez Pitou (Hervé Lebaill) au (16) 78.54.12.13. de 12 h à 14 h sauf le week-end).

■ **Vernaison.** Les *Lyons Bannerets* sont passionnés de jeux d'histoire avec figurines. Leur préférence va à la période antique-médiévale mais toutes les époques les intéressent. Contactez Jean-Christophe Baure, C.D.M. 5, Q.G.F. — 69998 Lyon Armées. Tél : (16) 78. 69. 81. 02. poste 2304.

BELGIQUE

■ **Embourg** (région liégeoise). La ludothèque bien fournie de *The Gamebus-*

ters attirera plus d'un amateur de jeux de rôle. En plus des jeux eux-mêmes (*AD&D*, *Mega*, *RQ*, *Cthulhu*, *Stormbringer*, *Pendragon*, *Trauma*, *Top Secret*, etc.), elle contient des aides de jeu, des livres documentaires et des inspis bouquins. Renseignements auprès de Benoît Bottin, 71 avenue des lauriers, 4920 Embourg. Tél : 041/65.81.80.

Concours clubs

■ **France.** Le club *Finlaure* organise un concours de scénarios sur les jeux suivants : *AD&D*, *D&D*, *James Bond*, *JRTM*, *Rolemaster*, *Paranoïa*, *Légendes de la Table Ronde/Celtiques/Mille et Une Nuits*, *Star Wars*, *Pendragon*. Si votre plume est inspirée (date limite de remise : 30.08.1990) demandez plus de renseignements en Bal Finlaure sur 3615 Casus, il y a des jeux à gagner !

■ **France.** Le club des *Mondes Futurs* organise un concours de scénarios sur des jeux à thème futuriste (date limite de remise : 30.08.1990). Des jeux de rôle en pagaille récompenseront le gagnant. Pour plus de détails contactez la Bal Berlin 18 sur 3615 Casus ou écrivez à Bertrand Grenaut, 6 rue du petit Kerzu, 29200 Brest.

Minitel

Le serveur télématique *CJR* inaugure une nouvelle activité : la vente par correspondance des produits *Jeux Descartes*, *Oriflam* et *Hexagonal*. Pour fêter l'événement vous pourrez bénéficier de nombreuses promotions. Jetez un coup d'œil en tapant : 3615 ICOR*CJR.

La F.F.J.D.S. se présente

La Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie existe depuis peu et vous ne la connaissez peut-être pas. Nous lui avons confié avec satisfaction l'organisation pratique du Championnat de Wargame et nous sponsorisons (et donc suivons de près) son initiative d'un Championnat de France de Jeu de Plateau. Pour vous la présenter, il nous a semblé plus judicieux qu'un de ses membres décrive dans cet interview qui elle est, et ses projets.

La F.F.J.D.S. semble vouloir organiser diverses manifestations. Ne va-t-elle pas entrer en concurrence avec d'autres associations ?

Absolument pas ! La F.F.J.D.S. a pour but la promotion des jeux de plateau et des wargames. Elle est née de la volonté de plusieurs personnes regroupées au sein de diverses associations qui ont voulu concentrer leurs efforts. Ainsi dans la corbeille de naissance se trouve déjà le Championnat de France de Diplomatie, la Convention Nationale et Francophone des Jeux de Plateau. Et la F.F.J.D.S. a déjà apporté son concours au Championnat de France de Wargame organisé par Casus Belli avec le succès que l'on sait ; et a organisé la 2e Convention Nationale et Francophone des Jeux de Plateau. La F.F.J.D.S. est un label utilisable par tous. Dans la mesure de ses moyens elle apportera son soutien à toute organisation désirant organiser une manifestation sur des jeux de plateau ou de wargames.

Quels projets pour les championnats dont vous êtes partie prenante ?

On ne peut revendiquer l'appellation de Championnat de France que si tous les joueurs de France et de Navarre peuvent y participer à peu de frais. En conséquence, il paraît indispensable de mettre en place des Challenges régionaux où les joueurs pourront gagner leur transport et hébergement pour participer au Championnat, sans que ceux qui ont perdu en soient exclus.

Ainsi le Championnat de France de Diplomatie va se dérouler début novembre, et des Challenges régionaux vont avoir lieu dès le mois de septembre dans toute la France. Pour le Championnat de France de Wargame, celui-ci devrait se dérouler fin mars 1991, précédé par des Challenges régionaux pendant deux mois.

Avez-vous d'autres projets ?

Avant tout, consolider les championnats existant, et informer les joueurs.

Nous éditons une lettre bimestrielle sur le milieu des jeux de plateau et des wargames. Exclusivement des informations sur les conventions, manifestations et événements. Eventuellement, les tendances ludiques, les dates de parution de nouveaux jeux... Mais certainement pas d'articles sur les jeux ! Il y a des magazines professionnels pour cela !

Par ailleurs nous nous ouvrirons peut-être à des jeux plus grand public comme *Risk* ou *Stratego* dans le but de faire venir des gens aux jeux de simulation.

Une fédération nationale, cela ne veut-il pas dire des fédérations régionales ?

Il est certain qu'une fédération nationale ne peut s'occuper de tout. Il faut privilégier les contacts avec l'étranger et pousser au développement de fédérations régionales qui seront plus près des joueurs.

Quelles sont vos relations avec les éditeurs et les professionnels ?

Nous travaillons déjà en collaboration avec les éditeurs, puisque la plupart d'entre eux soutiennent et sponsorisent nos manifestations. Des accords sont passés afin que nous puissions faire la promotion de leurs jeux, en contrepartie de quoi ils nous en donnent les moyens. Ainsi à l'heure actuelle un de nos principaux partenaires est Casus Belli.

Qui adhère à la F.F.J.D.S. ?

La F.F.J.D.S., c'est avant tout les joueurs qui la font. Ainsi les premiers adhérents ont été les personnalités du jeu par correspondance. Notre président dont la profession est d'être diplomate (réel !), conseiller aux affaires stratégiques auprès du Quai d'Orsay est lui-même un éminent membre du hobby postal. Mais déjà de nombreux soutiens nous arrivent de la France entière. A l'heure actuelle, nous avons un peu plus de deux cents adhérents.

Pour adhérer, il suffit d'envoyer un chèque de 30F à l'ordre de F.F.J.D.S., 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Le fait d'être membre permettra de recevoir la lettre bimestrielle et de bénéficier de réductions diverses. Une assemblée générale aura lieu le jeudi 6 septembre, au restaurant chinois Zhen Yeh, 18 rue Cujas, 75005 Paris. Vous y êtes les bienvenus.

**Soyez l'entraîneur
d'une prestigieuse
équipe de gladiateurs...
Faites-les combattre
dans une arène
renommée...
Tentez de faire
acquérir à votre
champion le titre tant
disputé de
Duelmaster...
Le tout dans une
ambiance survoltée !**

**C'est DUELMASTERS,
le jeu qui révolutionne
les systèmes de
combats médiévaux
par la qualité de sa
simulation
informatique...**

**Contactez Ambrosial
Dimension, vous
recevrez gratuitement
une équipe à créer.
Vous compulsez,
vous remplissez,
vous renvoyez...
Et Ambrosial vous
retourne, toujours
gratuitement, la
description précise de
tous vos combattants
et les règles
complètes.
Alors seulement vous
décidez d'entrer dans
l'arène,
pour le meilleur
ou pour le pire...**

**DUELMASTERS
AMBROSIAL DIMENSION
47 bis Avenue de Clichy
8 cour St. Pierre
75017 PARIS
Tél: 43 87 43 02**

DUELMASTERS



Concours Whog Shrog

Le gagnant

Et voici les quatre abominables Loks, ennemis jurés des Whog Shrogs (le joli jeu avec tronçonneuse incorporée de Siroz Production/Idéojou), décrits par Jean-François Chatelet (Meudon).

Arkan Groin d'or

Enorme boule de haine de 3 mètres sur 3, le teint rose et le regard porc, Arkan Groin d'Or est le fruit illégitime d'un des nombreux transports charnels de la Grosse Juju, la devineresse. Basé sur l'un des satellites de N 523 avec toute sa cour des miracles (rejetons de Sibal'oh, renégats Whog Shrogs, Maraudeurs bannis, Prêtres de l'ordre dévoyés, déserteurs de l'Armée Impériale Populaire Sunris, etc.) Arkan ne caresse qu'un seul rêve, prouver à sa mère qui l'a toujours méprisé qu'il est capable, lui le « veule lâche hypocrite », de faire trembler l'Univers sur ses fondations, de changer le cours de l'histoire. Très au fait de la haine que la Grosse Juju voue au Boucher, Arkan s'est focalisé sur la destruction de Talkérus, une opération de grande envergure, il va sans dire. Pour l'instant, ce ne sont qu'escarmouches, mais on estime à plus de cinq cents les Whog Shrogs disparus corps et biens dans cette partie des Confins. Les trous noirs et les Anti-Légionnaires doivent bien y être pour quelque chose mais tout de même.

F 20/C 18/ Co 13/ H 17/ R 19/S 100/T S/A 15
Physique : 190. Résistance : 3. Points de Pouvoirs : 51

Pouvoirs : Sens (x5) : ses longues et larges oreilles couvertes de soies grises et son groin percé d'un anneau sont ses alliés les plus sûrs, de véritables radars perpétuellement en action, décelant le moindre danger à des kilomètres à la ronde; Catalepsie; Commandement; Froid; Prescience. Bluffer 70%, Corruption 70%, Falsification 80%, Jeu 30%, Langue étrangère 45%, Leader 60%, Mémoriser 213%, Pickpocket 75%, Médecine évoluée 58%, Combat à mains nues 69%, Armes à feu 217%.

Équipement : Pacificateur, Ceinture Gravifique, AG Photons.

Moontag

« J'ai peur, Talkérus, mortellement peur... Et de cette arachnide qui me ronge le foie, je tirerai la Force, la force de nous venger, nous, tes anciens frères. Pardonne-moi. »

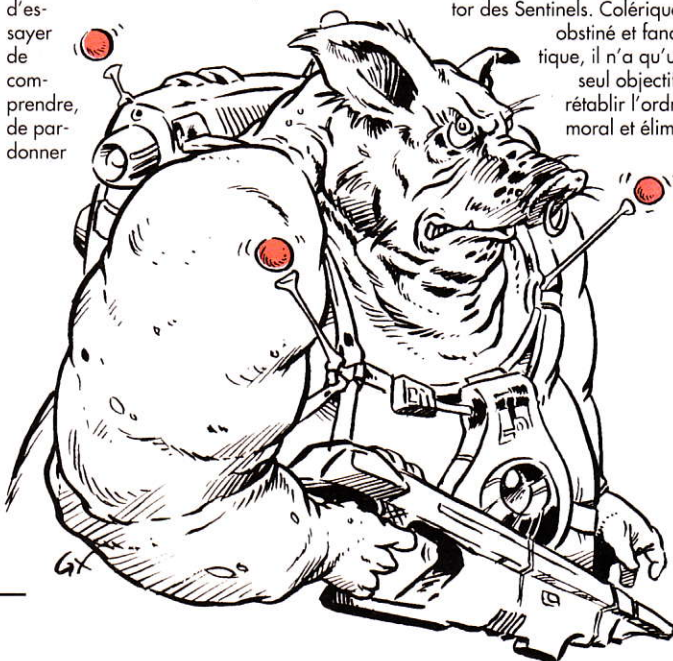
Fauve Hurlant est accroupi près de Petit Serpent qui Mange La lune. Cela fait deux mois qu'ils partagent la même cellule, qu'ils suivent ensemble l'enseignement Vaugh Shraog et qu'ils sont devenus inséparables. Fauve Hurlant est déjà un grand gaillard de Katoïde, combattant aguerri et souple, mais un peu naïf. Petit Serpent... est encore dans un corps d'enfant, mais malgré les facéties auxquelles il n'a cessé de se livrer, c'est déjà un redoutable penseur, capable de maîtriser l'arithmétique prognostique ou de résoudre mentalement des problèmes en quatre dimensions. Là, sur l'esplanade déserte, Fau-

ve... écoute assidûment les préparatifs du plan qu'a élaboré Petit Serpent... pour faire une joyeuse plaisanterie au frère Ari Vanufoot. Il est heureux. Quand ils en auront l'âge, ils formeront un sacré duo lors de leurs missions, les deux frères Vaugh Shraogs, combattants de l'Amour, Fauve... et Serpent..., la main dans la main.

Petit Serpent... est parti rejoindre son père. Avant de prendre place dans la corvette, ils se sont embrassés, par trois fois, puis ont craché chacun par-dessus leur épaule droite. Fauve... n'a pas compris pourquoi son plus-que-frère lui disait adieu. Mais, maintenant que tous ont été assassinés, ses frères, ses sœurs, que les écoles ont brûlé, Fauve... a compris. Il pleure une dernière fois avant de s'éteindre. Et de ses cendres naît Moontag, l'Invincible, le Vengeur, le plus-que-frère trahi.

Moontag est un puissant Katoïde trapu, le corps couvert d'une toison de longs poils noirs traversée le long de la colonne vertébrale par une ligne gris argent. Ses yeux, gris, orange ou verts, selon son humeur, peuvent percer le cœur du plus intrépide guerrier, ou celui de la plus glaciale homéo-péripatéticienne de Griffon, le complexe des Plaisirs.

Son corps est une arme. Sa mâchoire puissante aux crocs finis par des pointes d'acier, sa musculature parfaite, bien qu'hypertrophiée, ses mains larges comme deux fois sa tête, terminées par des griffes rétractiles, sont ses alliés les plus sûrs. Et son éducation de Vaugh Shraog lui a permis de les maîtriser parfaitement. Pourtant, sous ses dehors de bête (son patronyme d'enfance n'était-il pas Fauve Hurlant?), Moontag cache une faille sans fin. Écartelé entre la promesse qu'il a faite de venger ses anciens camarades, de faire expier sa trahison à ce Boucher de l'Univers, et le désir passionné qu'il a de retrouver l'ancien Petit Serpent..., d'essayer de comprendre, de pardonner



pour recommencer, Moontag est souvent perdu. C'est pourquoi il lui arrive, au moment de l'hallali, et ce bien qu'il n'ait de cesse de chasser les Whog Shrogs, de disparaître, de ne pas porter le coup fatal. Et plusieurs Chruds ont même relaté qu'il leur avait été d'un grand secours lors de missions particulièrement sauvages. Ils ont aussi noté que plusieurs guerriers de leurs Escouades avaient disparu sans que le moindre élément ne vienne éclaircir ces disparitions mystérieuses.

Car la dualité des sentiments chez Moontag en fait un exterminateur fanatique, mais aussi un rédempteur apte à déclencher cet état d'esprit bien particulier, cette prise de conscience qui pousse des Whog Shrogs à renier leur maître, à devenir renégats. A travers ces derniers, il perçoit la voie de salut de Petit Serpent..., la possible reconstruction de leur ancien amour, et il s'est instauré leur ange gardien.

F 30/C 20/Co 13/H 15/ R 17/S 45/T 16/A 20

Physique : 250. Résistance : 4. Points de Pouvoirs : 40

Pouvoirs : Mimétisme; Absorption; Sens et Aura (x2); Emotion.

Analyse de la situation 99%, Bluffer 80%, Commando 57%, Corruption 79%, Enseignement 110%, Guide 145%, Leader 85%, Pister 145%, Combat à mains nues 105%, Armes blanches 89%, Armes à feu 180%.

Équipement : Liberatore, Dom-Dom, Grenades Atomiques (2), Hyper-Combi.

Griffes (FA : 5/ nbre d'attaques par round : 2)

Crocs (FA : 2/ nbre d'attaques par round : 1/2)

Kulminator Puritanus IV

« Morale amoindrie, laxisme permanent, une diarrhée infâme englobe les étoiles ! »

Androïde de 2,50 m doté d'une force herculéenne, Puritanus est le Kulminator des Sentinelles. Colérique,

obstiné et fanatique, il n'a qu'un seul objectif : rétablir l'ordre moral et élimi-

ner définitivement ceux qui s'éloignent des préceptes du grand quelque chose. Il ne connaît pas la haine, il méprise. Il ne connaît pas le pardon, il élimine. Sa volonté est phénoménale et sa voix traduit une autorité sans faille. Fin politique, malgré son extrémisme, il sait se ménager des alliances (Empire de Sumith, autres Loks se croyant les bras de quelques puissances supérieures, etc.), qu'il dissoudra telles des Zneeks dans l'acide dès qu'il en aura l'occasion et l'intérêt. Le Boucher est pour lui l'exemple même de l'hérétique à éliminer. F 36/C 25/Co 17/H 16/ R 36/S 55/A 12

Physique : 375. Résistance : 4. Points de Pouvoirs : 80

Pouvoirs : Invulnérabilité (Laser et Psi); Contrôle Gravifique; Vitesse; Sonique; Transmutation; Vol.

Toutes ses compétences sont à 120% sauf Bluffer, Corruption, Falsification, Jeu, Pickpocket et Travestissement qui sont au pourcentage de base.

Équipement : Battle-Dress argent, Fusil de poing, Dom-Dom incorporé au bras gauche, Pack d'Artillerie, cape-filet magnétique, Genpack (Cinétique, Diffusion, Magnétique), Antidec, grappin.

Jumpung Lamina

« Balboul Lamina, bidibule et lam-bada ! »

Jump'La était le Melmoth. Le Melmoth était Jump'La. Et ce dernier n'avait pas de vie propre, n'étant qu'un des nombreux avatars de Melmoth, enveloppe de chair et de sang dans laquelle l'entité supérieure aimait à se glisser. Mais, telle la chimère devenant réalité, Jump'La a échappé à l'emprise du Melmoth pour devenir, lui, un être unique, à nul autre pareil. Cet immense humanoïde proche des Kuriens n'a pas de passé, ou si peu. C'est un enfant, un enfant doté de pouvoirs terrifiants qu'il ne maîtrise qu'à grand-peine, laissant dans son sillage des catastrophes qu'il n'a pas voulues, semant la destruction sans même s'en rendre compte. Il n'est pas particulièrement méchant mais c'est une véritable catastrophe ambulante, se trouvant toujours là où l'on se passerait volontiers de lui. Comme disent les Cheers, il a deux mains gauches. Et il est susceptible... Incapable de réflexions prolongées, il s'empresse pour un rien, quitte à regretter ensuite ses accès d'humeur.

F 36/C 25/Co 9/H 12/ R 12/S 15/T 16

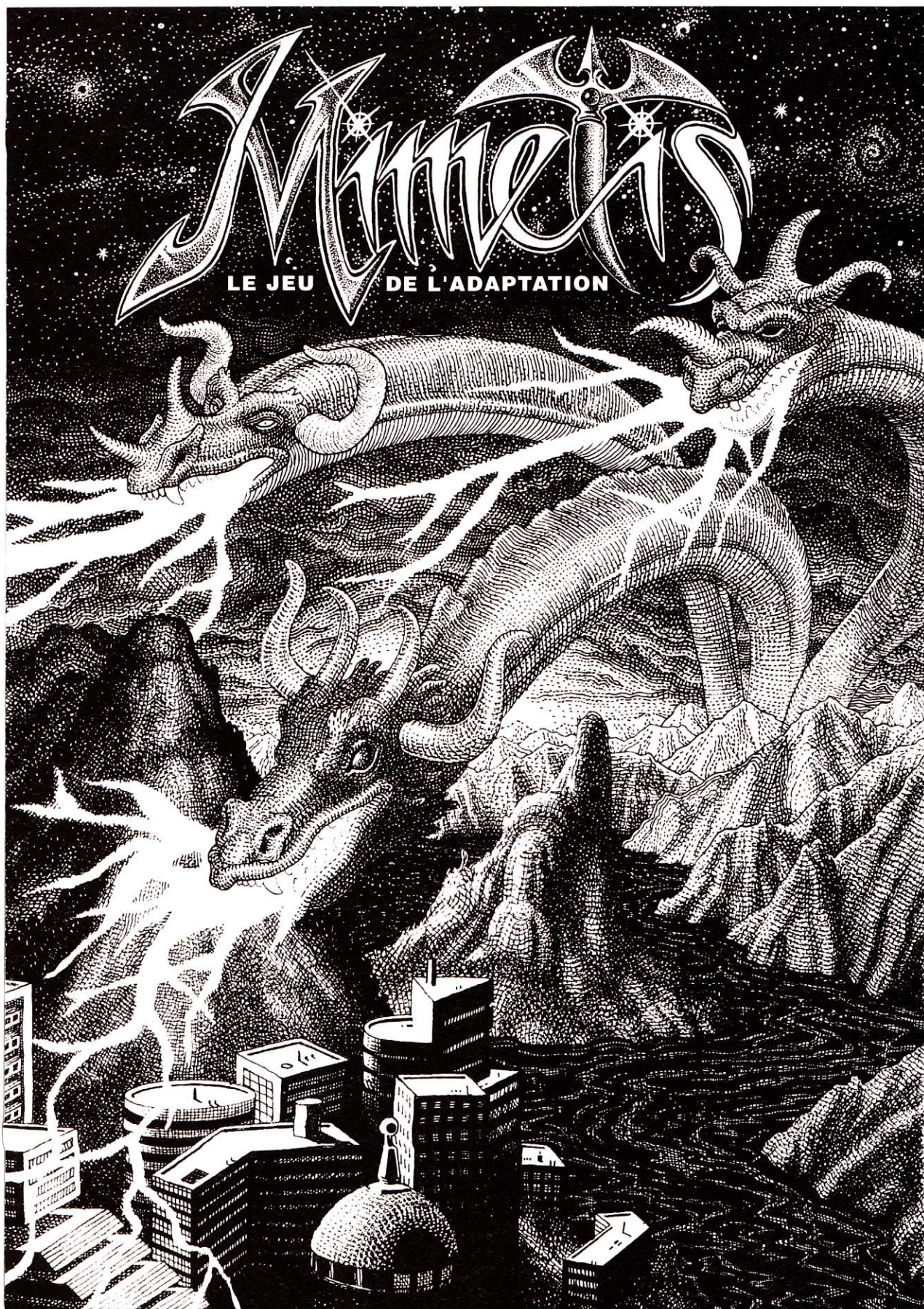
Physique : 305. Résistance : 4. Points de Pouvoirs : 240

Pouvoirs : Contrôle climatique; Antimatière; Champ de force; Lumière.

Jeu 45%, Mécanique 65%, Monture 100%, Navigation 52%, Pilotage 70%, Travestissement 41%, Combat à mains nues 120%, Armes blanches 110%, Armes à feu 60%.

Équipement : Hyper-Combi, Scalpel Laser, Maniack, 2 Mushgreers appriétés, malle commandée mentalement contenant tout un attirail de survie (grappins magnétiques, provisions de bouche, Médikit, etc.).

NdF



BON DE COMMANDE

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

Je commande exemplaires de MIMETIS à 200 FF TTC + 15 FF de frais de port pièce, soit en tout FF.

Retournez ce bon avec votre règlement par chèque à
EDITIONS DES 7 PIERRES, 15 quai De Dion Bouton — 92800 Puteaux

A quoi jouerions-nous ?

Un jeu n'est jamais vraiment « bon » ou « mauvais ». On a envie d'y jouer ou pas... De là est née l'idée de ce mini sondage des proches de la rédaction de Casus Belli.

NdF

Le principe

Il y a deux ans, nous étai venue l'idée de demander à nos chroniqueurs de noter les jeux qu'ils connaissaient. Mais la difficulté d'estimer la valeur d'un jeu nous avait fait renoncer. Aujourd'hui nous avons voulu mesurer, par le biais de deux questions, l'envie (et non pas la valeur) de jouer à tel ou tel jeu. Voici les questions et leurs réponses :

A) Nous sommes jeudi soir. De bons amis te proposent de jouer samedi à une partie de X, le jeu de rôle. Tu es libre ce soir-là et le matériel nécessaire sera fourni.

— réponse (▲) : super, je veux absolument jouer à ce jeu. Ne commencez pas une partie sans moi sinon je ne vous adresse plus jamais la parole.

— réponse (▲) : ça m'intéresse vraiment. Réservez une place je serais là sans faute.

— réponse (■) : oui, pourquoi pas, si ce jeu vous fait vraiment envie.

— réponse (▼) : c'est bien pour vous faire plaisir !

— réponse (▼) : ma grand-mère est malade, je suis désolé mais je ne peux pas jouer. Et ensuite je ne suis pas libre pendant deux ans.

— réponse (.) : sans opinion. Jamais entendu parler de ce jeu.

B) Nous sommes jeudi soir. Tes copains te demandent d'être meneur de jeu pour samedi. Pas celui qui vient mais celui d'après. Ils te fournissent la boîte de base, l'écran, les figurines, le premier supplément indispensable, un scénario. Ça tombe bien, tes soirées et ton prochain week-end sont libres.

— réponse (▲) : génial. Vous allez voir, je vais vous faire une partie d'enfer.

— réponse (▲) : ça tombe bien, j'avais envie de vous emmener faire un petit tour dans ce monde, je pense que ça va être pas mal.

— réponse (■) : pourquoi pas ! Ce jeu ou un autre, après tout.

— réponse (▼) : bof ! J'ai vraiment pas envie. Mais enfin, vous êtes des copains et vous avez envie de jouer alors je vais faire un effort.

— réponse (▼) : arrrrh ! Je ne vois plus rien, je suis aveugle. Il faut que j'aie à l'hôpital. Désolé les gars, trouvez quelqu'un d'autre...

— réponse (.) : aucune idée. Ça cause de quoi ce jeu ?

Le collège

Attention ! Ce sondage ne donne aucune information sur les préférences du public français. Nous avons délibérément choisi d'interroger des personnes qui travaillent à la rédaction ou qui critiquent des jeux pour CB. Dans le lot se glissent plusieurs auteurs de jeu ou traducteurs. Dans un premier temps, nous ne voulions pas les interroger sur leurs propres créations, mais après tout il est aussi intéressant d'avoir l'opinion de quelqu'un sur son propre travail. Les votants sont donc :

Jean Balczesak (traducteur de l'Appel de Cthulhu et de Star Wars, il est responsable de la sélection des scénarios de CB et anime notre serveur minitel), Pierre Lejoyeux (critique), Paul Chion (l'intrus de notre sondage, c'est le rédacteur en chef de Dragon Radieux, créateur de Trégor), Tristan Lhomme (critique), Agnès Pernelle (notre secrétaire de rédaction, c'est elle qui rend le journal lisible), Denis Beck (en plus d'écrire de nombreux scénarios, il fait partie du comité de lecture testant les scénarios envoyés par les lecteurs), Valérie Tourne (notre vaillante secrétaire), François Marcela-Froideval (fondateur de CB, il a travaillé pour TSR sur Oriental Adventures et Monster Manual II, créateur de Ave Tenebrae), Didier Guiserix (rédacteur en chef de CB, créateur de Mega), Pierre Rosenthal (critique, créateur d'Athanos et Simulacres), Croc (créateur de Bitume, Animonde et In Nomine Satanis/Magna Veritas), Anne Vétillard (créatrice de La Table Ronde), André Foussat (notre responsable fanzines et inspi BD), Denis Gerfaud (créateur de Rêve de Dragon), Laurent Henninger (responsable de la partie wargame, mais aussi rôliste), Jean-Marie Noël (notre maquettiste : celui qui fait la mise en page, pas celui qui réalise des maquettes).

Les jeux

Il n'était pas possible de recenser tous les jeux de rôle existant. Nous nous sommes donc restreints aux jeux disponibles facilement, ou qui avaient un in-

térêt « historique » reconnu. Ne vous étonnez donc pas de ne pas voir tous les jeux que vous connaissez.

Les résultats

Pour évaluer le tableau général, nous avons attribué une note allant de +2 (▲) à -2 (▼) à chaque réponse. Puis nous avons fait la moyenne et calculé une note entre 0 et 20. Je vous fais grâce des statistiques mais sachez que même si la note d'une seule personne changeait du tout au tout, la valeur moyenne ne bougerait pas. Chaque interviewé a aussi sa moyenne, qui montre à quel point il est joueur ou meneur de jeu. Enfin, vous trouverez ci-dessous trois listes qui classent les jeux par ordre de préférence, suivant que l'on est joueur ou meneur de jeu. La troisième liste représente la moyenne entre joueur et meneur de jeu. En effet, pour faire une partie de jeu de rôle, il faut à la fois un meneur et des joueurs. Alors autant choisir un jeu qui plaise aux deux parties.

Interprétation rapide

Tout d'abord, rappelons qu'il s'agit de NOTRE opinion, et pas de celle de l'ensemble des joueurs français. On remarquera tout d'abord qu'il y a 58% de jeux auxquels nous voulons bien jouer (moyenne de 10 ou au-dessus) mais uniquement 27% pour lesquels nous accepterions d'être meneur de jeu. Et à une exception près, il y a plus de gens qui veulent être joueurs sur un jeu précis que meneur de jeu.

— Les préférences en tant que joueur vont de façon évidente aux jeux dont les univers sont originaux, où le merveilleux et la découverte prédominent, avec aussi un intérêt pour les nouveautés.

— En ce qui concerne les meneurs de jeu, pas de surprise, la simplicité des règles l'emporte sur l'univers. Si Simulacres arrive en tête, ce n'est pas tant qu'on l'adore à Casus, que parce que personne ne le déteste vraiment.

Enfin, et de manière plus générale, on peut dire que ce sondage est plus celui d'une image de marque que d'une opinion fondée sur la pratique. Ainsi des jeux comme Jorune arrivent assez haut car personne n'y a jamais vraiment joué mais nombreux sont ceux qui voudraient l'essayer. De même, des jeux couramment pratiqués ont des notes assez basses, victimes du syndrome : « j'y ai suffisamment joué, essayons autre chose ». Il était même amusant d'entendre fréquemment ces deux types de remarques :

— Ah oui, il paraît que c'est un jeu très bien, un super système. Un des meilleurs jeux du moment. Si je veux y jouer ? Bof, tu sais ce genre d'aventure ça me tente pas.

— Ah celui-là, il vaut pas grand-chose d'après ce que j'ai pu en lire. Mais si tu veux faire une partie je m'inscris tout de suite. J'aimerais quand même me rendre compte par moi-même.

Alors, si vous êtes choqués de voir votre jeu fêcher en queue de peloton, ne soyez pas tristes. Il doit y avoir plein d'autres personnes qui l'aiment aussi et qui voudront jouer avec vous.

Joe Casus et Annabella Belli

Voulez-vous être joueur ?

1 : Rêve de Dragon (17), 2 : Athanos (17), 3 : Magna Veritas (17), 4 : Jorune (16), 5 : Animonde (16), 6 : Chill (16), 7 : Simulacres (16), 8 : L'Appel de Cthulhu (16), 9 : Ars Magica (15), 10 : Hurllements (15), 11 : RuneQuest (15), 12 : James Bond 007 (14), 13 : JRTM (14), 14 : Les Trois Mousquetaires (14), 15 : Pendragon (14), 16 : Maléfices (14), 17 : Space 1889 (14), 18 : La Table Ronde (13), 19 : GURPS (13), 20 : Star Wars (13), 21 : Mega2 (13), 22 : AD&D2 (13), 23 : Cyberpunk (13), 24 : Daredévil (12), 25 : Shadowrun (12), 26 : Empires & Dynasties (12), 27 : Bushido (12), 28 : Top Secret S.I. (12), 29 : AD&D1 (12), 30 : Bitume (12), 31 : Hawkmoon (12), 32 : In Nomine Satanis (12), 33 : Légendes des 1001 Nuits (12), 34 : Toon (11), 35 : Légendes Celtiques (11), 36 : Empire Galactique (11), 37 : Warhammer (11), 38 : Cyberspace (10), 39 : Vallée des Rois (10), 40 : Judge Dredd (10), 41 : Marvel Super Héros (10), 42 : Stormbringer (9), 43 : Rolemaster (9), 44 : MegaTraveller (9), 45 : Star Trek (9), 46 : Zone (9), 47 : Spacemaster (8), 48 : D&D (8), 49 : Traveller (8), 50 : Multimondes (8), 51 : Universom (8), 52 : Paranoïa (8), 53 : Aux armes, Citoyens ! (8), 54 : 2300 AD (8), 55 : Avant Charlemagne (8), 56 : Chivalry and Sorcery (7), 57 : Berlin XVIII (7), 58 : Villains & Vigilantes (7), 59 : Chroniques de Lyncis/Ultime Epreuve (7), 60 : DC Heroes (7), 61 : Twilight 2000 (6), 62 : Space opera (6), 63 : La Terre Creuse (5), 64 : Alter Ego (5), 65 : L'Œil Noir (5), 66 : Les Divisions de l'Ombre (5), 67 : Robotech (5), 68 : Aftermath (4), 69 : Technoguerriers (4), 70 : Trauma (3), 71 : Whog Shrog (3).

Voulez-vous être meneur de jeu ?

1 : Simulacres (17), 2 : L'Appel de Cthulhu (15), 3 : Magna Veritas (14), 4 : James Bond 007 (13), 5 : Chill (13), 6 : Ars Magica (12), 7 : Animonde (12), 8 : RuneQuest (12), 9 : Athanos (12), 10 : Maléfices (12), 11 : Les Trois Mousquetaires (11), 12 : Star Wars (11), 13 : Rêve de Dragon (11), 14 : Space 1889 (11), 15 : Mega2 (10), 16 : AD&D1 (10), 17 : In Nomine Satanis (10), 18 : Toon (10), 19 : Paranoïa (10), 20 : Marvel Super Héros (9), 21 : AD&D2 (9), 22 : Hawkmoon (9), 23 : Hurllements (9), 24 : GURPS (9), 25 : Pendragon (9), 26 : La Table Ronde (8), 27 : Top Secret S.I. (8), 28 : Jorune (8), 29 : Empires & Dynasties (8), 30 : Bitume (8), 31 : Warhammer (8), 32 : Empire Galactique (8), 33 : Shadowrun (7), 34 : D&D (7), 35 : Daredévil (7), 36 : Stormbringer (7), 37 : Vallée des Rois (7), 38 : Star Trek (7), 39 : Zone (7), 40 : Chroniques de Lyncis/Ultime Epreuve (6), 41 : Cyberpunk (6), 42 : Universom (6), 43 : DC Heroes (6), 44 : JRTM (6), 45 : Judge Dredd (6), 46 : Bushido (6), 47 : MegaTraveller (5), 48 : Avant Charlemagne (5), 49 : Traveller (5), 50 : Twilight 2000 (5), 51 : Légendes Celtiques (4), 52 : Légendes des 1001 Nuits (4), 53 : Cyberspace (4), 54 : Villains & Vigilantes (4), 55 : Berlin XVIII (4), 56 : L'Œil Noir (4), 57 : Aux armes, Citoyens ! (4), 58 : Chivalry and Sorcery (4), 59 : Multimondes (4), 60 : Rolemaster (3), 61 : 2300 AD (3), 62 : Spacemaster (3), 63 : Space opera (3), 64 : Les Divisions de l'Ombre (3), 65 : Robotech (3), 66 : Technoguerriers (3), 67 : Alter Ego (3), 68 : Trauma (2), 69 : La Terre Creuse (2), 70 : Aftermath (2), 71 : Whog Shrog (2).

Moyenne des deux listes précédentes

1 : Simulacres (16), 2 : L'Appel de Cthulhu (15), 3 : Magna Veritas (15), 4 : Chill (14), 5 : Athanos (14), 6 : Animonde (14), 7 : Rêve de Dragon (14), 8 : Ars Magica (14), 9 : James Bond 007 (14), 10 : RuneQuest (13), 11 : Les Trois Mousquetaires (13), 12 : Maléfices (13), 13 : Hurllements (12), 14 : Space 1889 (12), 15 : Jorune (12), 16 : Star Wars (12), 17 : Pendragon (12), 18 : Mega2 (11), 19 : GURPS (11), 20 : AD&D1 (11), 21 : AD&D2 (11), 22 : In Nomine Satanis (11), 23 : La Table Ronde (11), 24 : Toon (11), 25 : Hawkmoon (10), 26 : JRTM (10), 27 : Top Secret S.I. (10), 28 : Empires & Dynasties (10), 29 : Bitume (10), 30 : Daredévil (10), 31 : Shadowrun (10), 32 : Marvel Super Héros (10), 33 : Cyberpunk (9), 34 : Warhammer (9), 35 : Empire Galactique (9), 36 : Paranoïa (9), 37 : Bushido (9), 38 : Vallée des Rois (9), 39 : Stormbringer (8), 40 : Légendes des 1001 Nuits (8), 41 : Star Trek (8), 42 : Judge Dredd (8), 43 : D&D (8), 44 : Légendes Celtiques (8), 45 : Zone (8), 46 : Cyberspace (7), 47 : MegaTraveller (7), 48 : Universom (7), 49 : Traveller (7), 50 : Chroniques de Lyncis/Ultime Epreuve (7), 51 : Rolemaster (6), 52 : Avant Charlemagne (6), 53 : DC Heroes (6), 54 : Multimondes (6), 55 : Aux armes, Citoyens (6), 56 : Spacemaster (6), 57 : Villains & Vigilantes (6), 58 : Twilight 2000 (6), 59 : Berlin XVIII (5), 60 : Chivalry and Sorcery (5), 61 : 2300 AD (5), 62 : L'Œil Noir (5), 63 : Space opera (4), 64 : Les Divisions de l'Ombre (4), 65 : Alter Ego (4), 66 : Robotech (4), 67 : La Terre Creuse (4), 68 : Technoguerriers (3), 69 : Aftermath (3), 70 : Trauma (3), 71 : Whog Shrog (3).

100 % SUBJECTIF

	Jean Balczesak	Pierre Lejoyeux	Paul Chion	Tristan Lhomme	Agnès Pernelle	Denis Beck	Valérie Tourne	François Marcela-Froideval	Didier Guiserix	Pierre Rosenthal	Croc	Anne Vétillard	André Foussat	Denis Gerfaud	Laurent Henninger	Jean-Marie Noël	Notes Globales
2300 AD	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 3
AD&D1	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 10
AD&D2	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 9
Aftermath	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	4 2
Alter Ego	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	5 3
Animonde	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	16 12
Ars Magica	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	15 12
Athamor	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	17 12
Aux armes Citoyens	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 4
Avant Charlemagne	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 5
Berlin XVIII	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	7 4
Bitume	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 8
Bushido	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 6
Chill	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	16 13
Chivalry and Sorcery	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	7 4
Chron. Lynaïs/Ult. Epr.	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	7 6
Cyberpunk	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 6
Cyberspace	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	10 4
D&D	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 7
Daredevils	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 7
DC Heroes	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	7 6
Empire Galactique	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	11 8
Empires & Dynasties	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 8
GURPS	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 9
Hawkmoon	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 9
Hurléments	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	15 9
In Nomine Satanis	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 10
James Bond 007	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 13
Jorune	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	16 8
JRTM	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 6
Judge Dredd	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	10 6
L'appel de Cthulhu	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	16 15
L'Œil Noir	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	5 4
La Table Ronde	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 8
La Terre Creuse	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	5 2
Légendes Celtiques	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	11 4
Légendes des 1001 nuits	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 4
Les Divisions de l'Ombre	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	5 3
Les trois Mousquetaires	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 11
Magna Veritas	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	17 14
Maléfices	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 12
Marvel Super Héros	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	10 9
Mega2	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 10
MegaTraveller	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	9 5
Multimondes	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 4
Paranoïa	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 10
Pendragon	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 9
Rêve de Dragon	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	17 11
Robotech	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	5 3
Rolemaster	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	9 3
RuneQuest	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	15 12
Shadowrun	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 7
Simulacres	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	16 17
Space 1889	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	14 11
Space Opera	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	6 3
Spacemaster	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 3
Star Trek	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	9 7
Star Wars	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	13 11
Stormbringer	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	9 7
Technoguerriers	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	4 3
Toon	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	11 10
Top Secret S.I.	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	12 8
Trauma	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	3 2
Traveller	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 5
Twilight 2000	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	6 5
Universom	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	8 6
Vallée des Rois	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	10 7
Vilains & Vigilantes	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	7 4
Warhammer	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	11 8
Whog Shrog	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	3 2
Zone	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	9 7
Moyenne	12	11	8	6	8	4	12	9	10	2	9	9	10	9	9	7	

A : voulez-vous être joueur ? B : voulez-vous être meneur de jeu ? Réponses ▲ : oh oui !, ▲ : oui, ■ : bof, ▼ : non, ▼ : beuuh !, . : sans opinion.

Depuis 1982 LE JEU A UNE ADRESSE
26, Galerie de l'Étape 51100 REIMS

PASS'TEMPS : LE CHOIX, LES PRIX !

- JRMT 199 F

. Ecran	59 F
. Carte	59 F
. Lords of Middle-Earth T1	109 F
. Lords of Middle-Earth T2	109 F
. Lords of Middle-Earth T3	109 F
. Creatures of Middle-Earth	91 F
. Treasures of Middle-Earth	120 F
. Adventure Guidebook II	120 F

LES CAMPAGNES (en français)

. La Iorien	108 F
. Voleurs de tharbad	65 F
. Angmar pays du roi sorcier	99 F
. Rangers du Nord	105 F
. Moria cité des nains	105 F
. Isengard	105 F

LES CAMPAGNES (en anglais)

. Riders of Rohan	109 F
. Havens of Gondor	109 F
. Sea-Lords of Gondor	109 F
. Ents of Fangorn	109 F
. Dunlands	109 F
. The Lost Realms of Cardolan	109 F
. Shadow in the South	109 F
. Far Harad	109 F
. Mount Gundabad	109 F
. Greater Harad	109 F
. Gorgoroth	N.C

LES MODULES (en anglais)

. Dagorlad	59 F
. Hillmen of the Trollshaws	59 F
. Paths of the Dead	59 F
. Goblin-Gate	59 F
. Haunted Ruins	59 F
. Pirates of Perlargir	59 F
. Gates of Mordor	59 F
. Rivendell	59 F
. Brigands of Mirkwood	59 F
. Assassins of Dol Amroth	59 F
. Woses of the Black Wood	59 F
. Raiders of Cardolan	59 F
. Mouth of the Entwash	59 F
. Warlords of the Desert	59 F
. Dark Mage of Rhudaur	59 F
. Ghosts of the Southern Anduin	59 F
. Perils on the Sea of Rhûn	59 F
. Denizens of the Dark Wood	59 F
. Forest of Tears	59 F
. Rogues of the Bordelands	59 F
. Hazards on the Harad Wood	59 F
. Mirkwood	119 F
. Empire of the Witch King	119 F

LES "PLUS" DE JRMT

. Weathertop	59 F
. Teeth of Mordor	59 F
. Halls of the Elven-King	59 F
. Calenhad	79 F
. Minas Tirith	160 F

- ROLEMASTER 270 F

. Ecran	59 F
. Creatures & Treasures I	105 F
. Creatures & Treasures II	105 F
. Rolemaster Companion I	105 F
. Rolemaster Companion II	105 F
. Rolemaster Companion III	105 F
. Rolemaster Companion IV	105 F
. Elemental Companion	125 F

LES CAMPAGNES (en anglais)

. The Cloudlords of Tanara	92 F
. Vog Mur	59 F
. The Iron Wind	74 F
. Robin Hood	122 F
. Vikings	119 F
. Pirates	119 F

LE MONDE DE ROLEMASTER (en anglais)

. Shadow World Master Atlas	169 F
-----------------------------	-------

- Emer, The Great Continent 269 F

. Quellbourne	109 F
. Journey to Magic Isle	74 F
. Demon of Burning Night	105 F
. Tales of the Loremaster I	65 F
. Tales of the Loremaster II	65 F
. Star Crown Empire	109 F
. The Orgillion Horror	65 F
. Kingdom of the Desert Jewel	72 F
. Cyclops Vale & Other Tales	65 F
. Jaïman Land of Twilight	125 F
. Islands of the Oracle	75 F
. Sky Giants of the Brass Stairs	109 F
. Nomads of the Nine Nations	109 F

- CYBERPUNK 159 F

. Solo of fortune	89 F
. Hard wired	99 F

- Rockerboy 89 F

- CYBERSPACE 169 F

. CyberRogues	59 F
---------------	------

LES AVENTURES (en anglais)

. Edge on Egeon	79 F
. Sprawlgangs & Megacorps	79 F

- The Body Bank 92 F

. Death Valley Free Prison	N.C
----------------------------	-----

- SPACE MASTER 279 F

. Ecran	59 F
. Armored Assault	329 F

LES SCENARIOS (en anglais)

. Akaisha Outstation	57 F
. Imperial Crisis	109 F
. Beyond the Core	109 F
. The Cygnus Conspiracy	59 F
. Tales from Deep Space	59 F
. League of Merchants	109 F
. War on a Distant Moon	59 F
. The Durandrium Find	59 F
. Raiders of the Frontier	109 F
. Legacy of the Ancients	59 F
. Disaster on Adanis	59 F

- SHADOW RUN 229 F

. Ecran	79 F
. Sprawl Sites One	109 F
. Seattle Sourcebook	109 F
. Street Samourai Catalog	109 F

- Paranormals Animals of N.A. N.C

LES AVENTURES (en anglais)

. Mercurial	65 F
. Dream Chipper	65 F
. Queen Euphoria	65 F
. Bottled Demon	65 F

- IN NOMINE SATANIS 189 F

. Ecran	89 F
---------	------

- Intervention Divine 126 F

- Daemonis Compendium 189 F

- DIVISIONS L'OMBRE 219 F

. European Entertainment	105 F
. Guide de Paris	65 F
. Objectif Terre	89 F

- HURLEMENTS 175 F

. Hurlelune 1	79 F
. Hurlelune 2	79 F

- Hurlelune 3 79 F

- RONEQUEST 225 F

. Genertela	199 F
. Dieux de Glorantha	178 F
. Monts Arc en Ciel	118 F

- HAWKMOON 199 F

. Ecran	88 F
. L'île Brisée	134 F

- STORMBRINGER 205 F

. Ecran	88 F
. Le Chant des Enfers	109 F
. Le Voleur d'âmes	129 F
. L'Octogone du Chaos	79 F
. Démon et Magie	114 F
. Le Loup Blanc	114 F

- STAR WARS 119 F

. Le guide	89 F
. Commando : Shantipole	59 F
. Chasse à l'homme tatouiné	59 F
. Campagne pack	69 F

Nouveautés

Les jeux sont postés en recommandé le jour même de la réception du paiement (sauf le samedi)

PRIX VALABLES JUSQU'AU 11.09.90 DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VOUS ETES PASSIONNES DE JEU, NOUS AUSSI !!!
26, Galerie de l'Etape 51100 REIMS

- PARANOÏA 169 F

. Ecran	65 F
. Blues Jaune pour boîte noire	54 F
. L'ordinateur frappe 2 fois	112 F
. Clones dans l'espace	49 F
. Envoyez les clones	49 F
. Pressez les oranges	39 F
. Pour une poignée de laser	52 F
. Livret du joueur	25 F
. On ne vit que 6 fois	64 F
. Paranoïa aigüe	79 F
. Compléxité complexe alpha	72 F
. Bleus du secteur mit	69 F

- APPEL DE CTHULHU 179 F

. Ecran	65 F
. Supplément de Cthulhu	99 F
. Fragments d'Epouvantes	59 F
. Les Années Folles	180 F
. Les Monstres de Cthulhu	99 F
. Cthulhu 90	119 F

- Monstres des Contrées du Rêve 99 F

CAMPAGNES

. Les Masques de Nyarlathotep	169 F
. Les Contrées du Rêve	129 F
. Cthulhu by Gaslight	119 F
. Le Rejeton d'Azathoth	119 F
. Les Oeufs de Karlatt	139 F

SCENARIOS

. Les Ombres de Yog-Sothoth	99 F
. L'Asile d'Aliénés	99 F
. Les Fungi de Yuggoth	99 F
. La Malédiction des Cthoniens	99 F
. La Trace de Tsathogghua	99 F
. Meurtre à Dunwich	49 F
. Terreur sur Arkham	69 F
. Murmures des Profondeurs	99 F
. A la Recherche de Kadath	99 F
. Seul face au Wendigo	59 F
. La Terreur venue des Etoiles	59 F
. Terror Australis	109 F

- WARHAMMER 179 F

. La Campagne Impériale	159 F
. Mort sur le Reik	159 F

- Middenheim 119 F

- WARHAMMER BATL. 209 F

. La horde sauvage	109 F
--------------------	-------

- MALEFICE 169 F

. Drame rue des recollets	59 F
. Carnet capitaine Pop plinn	59 F
. Brasiers s'éteignent jamais	69 F
. Délivrez-nous du mal	59 F
. Dompteur de volcans	69 F
. Enchères sous pavillon noir	59 F
. Musique adoucit les meurtres	69 F
. Montreur d'ombres	59 F

. Folies viennoises	59 F
---------------------	------

. Coeur cruel	59 F
---------------	------

. Bestiaire	119 F
-------------	-------

. Lisière de la nuit	99 F
----------------------	------

- JAMES BOND 119 F

. Manuel du Service Q	99 F
-----------------------	------

. L'Equipeement	109 F
-----------------	-------

. Le Dossier	39 F
--------------	------

. Docteur No	69 F
--------------	------

. Goldfinger	69 F
--------------	------

. Octopussy	89 F
-------------	------

. Pour votre information	N.C
--------------------------	-----

- ATHANOR 199 F

. Ecran	79 F
---------	------

. Masques	119 F
-----------	-------

- BERLIN XVIII 134 F

. Marxmenn 12.35	149 F
------------------	-------

- WHOG SHROG 134 F

. Metal fantasy	134 F
-----------------	-------

- ANIMONDE 159 F

. Arc en ciel des ténèbres	119 F
----------------------------	-------

. Aventure	119 F
------------	-------

JEUX DE PLATEAU

- SPACE HULK 269 F

. Deathwing	175 F
-------------	-------

- SPACE MARINE 269 F

- BATTLE TECH 195 F

. La Veuve Noire	59 F
------------------	------

- BLOOD BOWL 169 F

. Zone mortelle	99 F
-----------------	------

- JAMES BOND 269 F

- DRAGON NOIR 215 F

- CAR WARS 189 F

- KRYSTAL 245 F

- FLUX 115 F

- CIVILISATION 285 F

- HEROQUEST 270 F

- DARK FUTUR 268 F

- EXCALIBUR 240 F

- LE ROI ARTHUR 229 F

- HORREUR A ARKHAM 209 F

- CIRCUS IMPERIUM 159 F

- GUERRIER DES ETOILES 189 F

WARGAMES

- DIEN BIEN PHU	130 F
- AMIRANTE	140 F
- LES AIGLES	229 F
. Supplément N° 1	119 F

PROMOTION WARGAMES

- CENTRAL AMERICA	200 F
- OPEN FIRE	210 F
- PANZER BLITZ*	180 F
- PANZER COMMAND	145 F
- NAVAL WAR	99 F
- FRANCE 1944*	105 F
- ENEMY IN SIGHT	85 F
- DEVIL'S DEN	180 F
- OMAHA BEACH HEAD	130 F
- KOREAN WAR	169 F
- KNIGHTS OF THE AIR	240 F
- AEGEAN STRIKE*	162 F
- VICTORY IN THE PACIFIC*	156 F
- WAR OF 1812	182 F
- WAR AT SEA*	97 F
- 6th FLEET	227 F
- 7th FLEET	253 F
- RUSSIAN FRONT	169 F
- THUNDER AT CASSINO	175 F
- PLATOON*	117 F

* Traduction

FIGURINES STAR WARS

- Les Héros de la Rébellion	85 F
- Les Forces de l'Empire	85 F
- Chasseurs de Primes	85 F
- Un Nouvel Espoir	85 F
- L'Empire Contre-Attaque	85 F
- Le Retour du Jedi	85 F
- Troupe de choc de l'Empire	85 F
- Les Rebelles	85 F
- "Le Bar des Aliens"	85 F
- Le Palais de Jaba	85 F
- Le Monstre du palais de Jaba	85 F
- Rebel Troopers	85 F

D&D Boîte 1 en Français	90 F
-------------------------	------

Calendrier TSR 1991	69 F
---------------------	------

COUPON REPONSE

à renvoyer à PASS'TEMPS 26 Galerie de l'Etape 51100 REIMS

NOM	Désignation	Prix
ADRESSE		
CP		
VILLE		
TEL	Frais de port	+ 25 F
	Total	

N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU 26.40.34.13



Cry Havoc rêve-t-il de Dragons ?

TÊTES D'AFFICHE

jeux de rôle

MIMETIS

V.F.

Style Classique...

Premier jeu des Sept Pierres, une nouvelle maison d'édition, *Mimetis* se présente classiquement sous la forme d'une boîte contenant deux livrets (les règles, le monde) et une carte (superbe !).

Le thème est original : vous êtes un Français de 1990, vivant une vie normale... jusqu'au jour où vous êtes projeté dans le monde de *Mimetis*, une planète située dans un univers parallèle et peuplée d'autres « exilés » venus d'un peu partout (autres planètes y compris). Au fil des générations, ces derniers se sont adaptés aux conditions locales. Avec deux continents (un « magique » et un « technologique décadent ») et plein de créatures bizarres, les joueurs auront de quoi se distraire...

Les règles sont de complexité moyenne. On y retrouve des notions et des termes familiers depuis très longtemps... comme — hélas — les niveaux et les points d'expérience, appelés ici « points d'adaptation », attribués « lorsque le joueur (...) se rapproche de l'essence du monde ». Un système original se superpose à celui de l'adaptation : c'est l'individualité. Si le personnage accomplit durant l'aventure certains types d'actions ou de réactions

DRAGON NOIR — L'EXIL

V.F.

Terrain d'entente pour frères ennemis

Totalement compatible avec *Cry Havoc* et ses extensions, *Dragon Noir* reste un wargame tactique à part entière, situé dans un univers médiéval où la magie existe. Toutes les règles sont redonnées en détail, et la boîte se suffit à elle-même. Pas besoin de nouvel achat pour commencer à jouer.

La grande originalité du jeu est de combiner le côté « histoire » du jeu de rôle, en proposant une intrigue bien ficelée, évoluant selon les actions des personnages principaux et le résultat des batailles, et le côté « wargame » permettant la résolution de combats à l'échelle tactique.

Car *Dragon Noir* n'est pas uniquement un jeu. Il s'agit d'une véritable saga, décrite en quatre boîtes : *l'Exil* est la première. Un groupe de rebelles s'enfuit d'un sombre royaume tyrannique et débarque dans une nouvelle dimension fantastique, grâce à une porte magique. La confrontation entre les nouveaux arrivants et les habitants

des lieux est décrite en sept scénarios. Ceux-ci peuvent être joués individuellement ou en campagne, auquel cas les résultats des batailles précédentes influenceront sur les nouveaux combats.

Le matériel de jeu est de qualité, comme pour toute la série « *Epopée Médiévale* » d'Eurogames. Les quatre cartes et les pions sont toujours aussi beaux, et des accessoires permettent d'intégrer l'utilisation de la magie sur le terrain lui-même. Une originalité : le *Dragon Noir* (et oui, le jeu ne porte pas ce nom pour rien !) est fragmenté en plusieurs pions, car ses blessures se partagent sur les différentes parties de son corps. Des cases de rangement dans le fond de la boîte simplifieront grandement la tâche des joueurs au cours de la partie.

Dragon Noir réconciliera les fanatiques du jeu de rôle avec le wargame tactique, car il leur permettra de jouer un « module » avec des combats à moyenne échelle utilisant des pions et des fiches de personnages (pour les magiciens uniquement). Les wargameurs purs et durs pourront par contre s'offrir le luxe de jouer des batailles dans un contexte imaginaire, attrayant et cohérent, avec la sensation de vivre une vraie « campagne ».

Anne Vétillard

*Wargame en français édité par Eurogames.
Environ : 250 F.*

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions.

Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux.

V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

(idée, paranoïa, folie téméraire, etc.) il gagne des points qui modifieront en « fin d'aventure » certaines de ses capacités. Il finira ainsi par correspondre sur la feuille de personnage à la façon dont le joueur l'interprète.

Les personnages sont définis par six caractéristiques tirées sur 1d100, plus quelques « secondaires » et « dérivées ». Il en découle une trentaine de compétences classiques. Le combat est efficace (dommage qu'il n'existe pas de parade). Le système de magie est touffu — une demi-douzaine de domaines différents —, avec pour chacun une imposante liste de sorts classés par niveau et difficulté d'apprentissage...

Bref, les règles sont bien conçues, même si certaines sont un peu « datées ». Beaucoup de « recettes » ponctuelles, beaucoup de dés (tous, du D4 au D100)...

Domage que le seule possibilité de voyage soit « l'errance dans les espaces infinis de *Mimetis* ». Pas question de sortie ou de retour sur Terre, il faut survivre, et gagner en puissance... Un mélange de classicisme et d'innovation qui séduira les amateurs d'exploration et de campagne (à condition que des suppléments sortent comme prévu à la rentrée).

Tristan Lhomme

Jeu de rôle français publié par les éditions des Sept Pierres. Prix indicatif 200 F. Sortie prévue fin juillet...

STORMBRINGER 4th EDITION

V.O.

La Saint-Barthélémy des Grosbill...

Force est de constater que Chaosium a définitivement abandonné la présentation sous boîte au profit des livres dos carré. Avant *Pendragon II*, prévu pour juillet, et après *Call of Cthulhu IV*, voici donc sous cette forme la nouvelle édition de *Stormbringer* : la quatrième du nom. Elle regroupe en un seul livre le jeu proprement dit et le premier compagnon (*Stormbringer Companion - le chant des enfers*), à l'exclusion des solo quêtes.

Stormbringer IV est remarquable à deux points de vue. Tout d'abord, c'est le premier jeu américain auquel des illustrateurs français ont l'honneur de participer. Nombre de dessins de l'édition française sont en effet utilisés au côté des vénérables planches de Brunner. Mais ceci, je vous l'accorde, relève plutôt de l'anecdote.

Venons en au point primordial : les profondes modifications de l'exercice de la magie. Fini le bon vieux temps des cinq cercles, la sorcellerie est à présent réellement dangereuse et préjudiciable au personnage. Je m'explique.

Finis le temps béni où les pourcentages d'invocation frisaient dès la création les 100%! A présent la base de départ est la somme (Intelligence + Pouvoir) et la progression se fait grâce à l'expérience ou en étudiant des grimoires. Vous faites la grimace? La purge ne fait que commencer...

Le nombre de démons ou d'élémentaires que vous pouvez apprendre à invoquer est directement fonction de votre intelligence. De plus, vous ne pourrez allouer librement tous les points de création d'un démon qu'au prix de cinq jets d'invocation successifs. Qu'un seul rate et vous n'obtenez rien. Pire que cela! Par jet d'invocation raté vous perdez définitivement un point dans une caractéristique tirée au sort. Avec environ 35% de base d'invocation, je vous laisse considérer les risques... Bien sûr vous pouvez laisser le maître de jeu allouer tout ou partie des points de création du démon, avec pour seul avantage de réduire le nombre de jets d'invocation, donc les risques.

Malheureusement, le renouveau et l'épuration s'arrêtent là. Les sorciers sont les seules victimes expiatoires du grosbillisme stormbringerien. Le statut d'agent reste ce qu'il est, les prêtres de Grome gagnent toujours aussi facilement des points de Pouvoir et les démons, loin d'être affaiblis, bénéficient de règles de création plus avantageuses et de nouveaux pouvoirs pas piqués des hannetons.

Néanmoins, ces modifications échaufferont sans doute nombre de joueurs tentés par la magie et tendent, vœu pieux des auteurs, à raréfier les démons. Mais elles ont le tort de jeter le trouble dans l'esprit des joueurs, partagés entre la 3e édition américaine, sa version française remaniée et cette nouvelle mouture qu'Oriflam devrait bientôt traduire, et certainement amender. A force de changer les règles, c'est le chaos qui finira par régner, mais quoi de plus naturel dans Stormbringer...

Pierre Lejoyeux

Stormbringer fourth Edition est un jeu de rôle en américain édité par Chaosium.

TORG

V.O.

Ils arrivent!

Et ce n'est pas une entrée discrète : la première vague de parutions, en plus de la boîte de base, se compose d'un roman, d'un «sourcebook» copieux et d'un scénario (avec l'écran).

«Ils», se sont les High Lords, d'affreux-méchants-pas-bô qui ont débarqué sur Terre... accompagnés de grosses portions de leur réalité d'origine. Les personnages sont des «gens ordinaires», qui comprennent qu'ils peuvent, eux aussi, agir sur la réalité (à une échelle très restreinte, évidemment), et décident de bouter l'envahisseur hors de la planète. Ils vont avoir du travail! Un tiers des U.S.A. est recouvert de jungles où s'ébattent dinosaures et hommes-lézards; l'Angleterre est infestée de nains, d'elfes et de dragons; le Japon de ninjas et d'espions... et ainsi de suite, savants fous en Egypte,

démons et vampires en Indonésie... Quant à la France, elle est entre les mains d'un fanatique religieux façon Torquemada soutenu par une technologie cyberpunk... Au secours!

Pas de doute, les gens de WEG ont fait un gros travail d'épluchage et de synthèse des principaux univers de jeu existant... Mais le résultat est plus qu'un «monstre de Frankenstein» sans originalité. L'assemblage fonctionne bien, sous-tendu par une «cosmogonie» ingénieuse et soutenu par une mécanique de jeu de qualité.

Deux mots de la technique, justement. Les PJ sont définis par des stéréotypes à personnaliser, façon Star Wars. Ils possèdent, classiquement, des caractéristiques et des compétences. Pour réussir une action, il faut lancer 1d20. On regarde sur une petite table l'ajustement obtenu (de -12 à... pas de limite, ce sont des jets «infinis», on relance le dé si on fait 10 ou 20), on l'ajoute/soustrait à la compétence, et on compare le résultat à la difficulté de l'action. Simple (avec un peu d'habitude), et universel!

A noter aussi une bonne idée du côté du système de combat : les cartes. Pour résumer, chaque joueur reçoit quatre cartes, qui lui offrent des possibilités amusantes (essentiellement des bonus ou la possibilité de court-circuiter certains jets de dés, mais certaines peuvent «lancer» des intrigues secondaires). Les cartes servent aussi au MJ, notamment à indiquer qui a l'initiative au début de chaque round de combat... La combinaison rôle/cartes déroute un peu au début, mais fonctionne bien. Si on y ajoute l'usage des «points de possibilités», qui permettent entre autres aux PJ de modifier certains jets de dés, on comprend que les personnages ont leur chance même contre des adversaires beaucoup plus nombreux... ce qui est tout à fait dans le ton «héroïque» du jeu.

En bref, Torg est un bon jeu, avec des règles à la fois simples et riches. Et un univers séduisant, ne serait-ce que par le nombre d'interactions biscornues possibles...

Tristan Lhomme

Jeu de rôle en américain édité par WEG.

Traduction française par Jeux Descartes très bientôt...

wargames

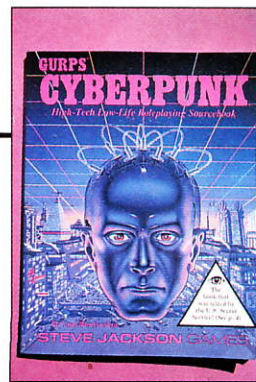
pour ASL

HOLLOW LEGIONS

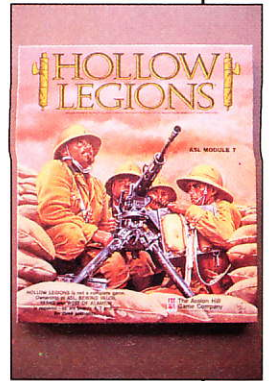
V.O.

Forza Italia!

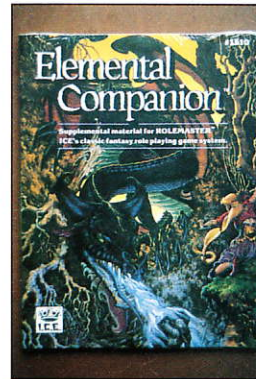
Mieux vaut crier bien fort ce slogan à l'ouverture de la boîte, histoire de se donner une bonne dose de courage... Le titre de «légions creuses» ou «fantomatiques» est en effet particulièrement adapté à cette gamette d'Advanced Squad Leader traitant des forces italiennes. On voit à quel point les glorieuses troupes de Mus-



Enfin un système qui ne confond pas cyberpunk et Apple II.



Mais qui voudra jouer les Italiens?



Elemental Companion, pour ne plus s'emmêler le mental sur l'élémental.



Deux ou trois parties seront nécessaires avant de jouer le jeu. Mais cela vaut le coup.



Storm 4 : la magie devient fort périlleuse et les démons ne rigolent plus.



Dans la quête du Jeu-de-Plateau-Langage-commun-entre-joueurs, le Roi Arthur est bien placé...

solini sont mauvaises : mauvais matériel (en particulier les blindés à la protection ridicule), mauvais armement, mauvais entraînement (cela se remarque au potentiel des pions et l'ELR particulièrement bas), mauvais moral (à tel point qu'il suffit presque à leur adversaire, dans certains scénarios de désert, de tirer sans toucher pour que l'Italien perde par effondrement du moral). Je caricature à peine...

Il est vite évident que, mis à part quelques aventures en Afrique orientale contre des populations locales sans équipement et le coup de poignard dans le dos en France alors que la débâcle de 1940 était bien entamée, ces troupes n'étaient bonnes qu'à parader devant leur Duce. On se dit qu'elles n'avaient pas fait beaucoup de progrès entre la marche sur Rome (voir l'excellent film avec Ugo Tognazzi) et la Seconde Guerre mondiale.

Les scénarios fournis couvrent à peu près toute la durée du conflit, et les terrains d'opérations du désert, d'Italie et du front russe. Il y a même un engagement contre les Allemands, à l'époque du grand retournement de veste. Les cartes fournies ne représentent que des portions de désert.

Je ne conseillerai cette gamette qu'à ceux qui ont tellement attendu l'apparition des Italiens pour ne pas laisser passer cette occasion, ou aux passionnés à outrance de la couverture globale du conflit. Ce n'est certes pas la meilleure boîte de la série. A qualité de troupes à peu près comparable, *Last Hurrah* me paraît plus fougueux, plus aventureux...

Claude Esmein

Gamette en anglais pour le système de jeu Advanced Squad Leader. Prix indicatif : 240 F.

FIRE IN THE EAST

V.O.

Le monstre est de retour

L'un des jeux culte de la non moins série culte Europa, *Fire in the East*, vient d'être réédité. Son thème ? Rien moins que l'intégralité du front russe entre juin 1941 (début de l'invasion allemande) et mars 1942 (fin de la 1ère grande offensive d'hiver soviétique), le tout avec 2500 pions représentant du bataillon à la division, en passant par le régiment et la brigade (!). Ajoutons un petit mot à propos de la(les) carte(s) — 6 éléments la composent : elle représente une surface de jeu de 210 x 104 cm... Les échelles de temps et de distance sont, respectivement, de 2 semaines par tour et de 16 miles (environ 25 km) par hex, de l'Arctique à la mer Noire. Inutile de préciser que l'idéal est de pratiquer ce jeu avec deux équipes et non plus simplement deux joueurs, d'autant que plusieurs dizaines d'heures sont nécessaires pour venir à bout du scénario proposé (un jeu idéal pour les clubs, en somme).

FITE fait donc partie intégrante de la célèbre série Europa, en cours de réédition chez GDW et GR/D, qui couvre l'intégralité du théâtre européen et nord-africain de la 2e G.M. Le système de ces jeux est très complexe, il faut bien le reconnaître, mais logique, fluide, intelligent, réaliste et évident

pour qui veut se donner la peine de l'assimiler. Il est particulièrement détaillé en ce qui concerne les règles de blindés et d'armes antichars, de logistique et de guerre aérienne (cette dernière composante est quasiment un jeu en lui-même). Tous les types d'unités sont représentés (je vous laisse imaginer...) et un bon joueur devra faire preuve de sens stratégique (capacité à ne pas se laisser noyer par le détail, planification à long terme, gestion des forces, volonté de déstabiliser l'adversaire, vision globale) tout autant que tactique (optimisation, intégration et combinaison de tous les moyens disponibles). De plus, l'ordre de bataille fourni est le plus précis qu'on puisse imaginer, au point que certains ne se procurent le jeu que pour ça, un peu comme s'il s'agissait d'une encyclopédie des forces engagées !

Les autres jeux « front russe » de la série (gamette *The Urals* et extension *Scorched Earth* — en cours de réédition, et qui couvrent la suite des événements —) complètent à merveille ce premier acte qu'est *FITE*. Attention cependant : la série Europa est l'équivalent, à l'échelon stratégique, d'ASL : quand on s'y est plongé, on ne peut ni ne veut plus en sortir. Certains ne pratiquent rien d'autre.

Laurent Henninger

Wargame en anglais (en cours de traduction par Jeux Actuels) édité par GDW. Prix indicatif : 550 F.

suppléments

GURPS CYBERPUNK

V.O.

Hard Science

Finalement, ce supplément pour GURPS n'aura eu qu'un mois de retard, malgré la saisie des disquettes du texte par la C.I.A., qui croyait trouver dans ce jeu de rôle des instructions pour faire des jeunes Américains des délinquants informatiques en puissance. Merveilleuse internationalité des réflexes policiers, puisqu'en France on soupçonne les rôlistes de trouver dans leurs manuels de jeu les moyens de profaner les sépultures... Mais revenons plutôt à un futur malin et hypothétique.

Comme dans tous les suppléments à GURPS, le lecteur trouvera de quoi construire plusieurs campagnes, d'optiques toutes différentes. Préférez-vous une technologie futuriste (laser, armures re-

flec, espace) ou presque actuelle (revolver, greffes d'organes) ? Le cyberspace est-il omniprésent ou bien les pirates attaquent-ils encore avec leurs claviers ? Quelque soit votre choix, vous aurez tout le nécessaire.

En ce qui concerne l'univers et la technologie pure, GURPS n'est pas supérieur en détail à Cyberpunk, Cyberspace ou Shadowrun mais il présente de nombreuses variantes. Par contre, tout ce qui est informatique est mille fois supérieur à ce que vous pouvez trouver dans les autres jeux du même thème. Quelque soit le niveau de simulation recherché (simple piratage ou cyberspace), les créateurs ont su mettre en accord les romans de SF et l'informatique actuelle. On est loin des ordinateurs paléolithiques de cyberspace ou de la magie de Shadowrun (très bonne comme magie mais pas informatique pour deux sous). Ainsi suivant son matériel, le netrunner aura des capacités qui peuvent varier dans un spectre de 1 à 1000. Entrent en compte la vitesse du processeur, la technologie de stockage des programmes, le talent informatique, la longueur des réseaux, etc. C'est pourtant ce luxe de détails, de précisions techniques, qui risque de ralentir les scénarios, en posant de façon encore plus précise le problème du netrunner qui est tout seul dans le cyberspace pendant que ses copains attendent. C'est ainsi que l'on trouve paradoxalement de nombreux conseils pour ne pas se servir des règles de jeu.

GURPS Cyberpunk est de très loin la meilleure adaptation technique de cet univers de SF proche. Mais il lui manque un peu « l'ambiance » que l'on trouve dans d'autres jeux.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle GURPS édité en américain par Steve Jackson Games. Prix indicatif : 150 F.

pour Rolemaster

ELEMENTAL COMPANION

V.O.

Un élémental, des élémentaux

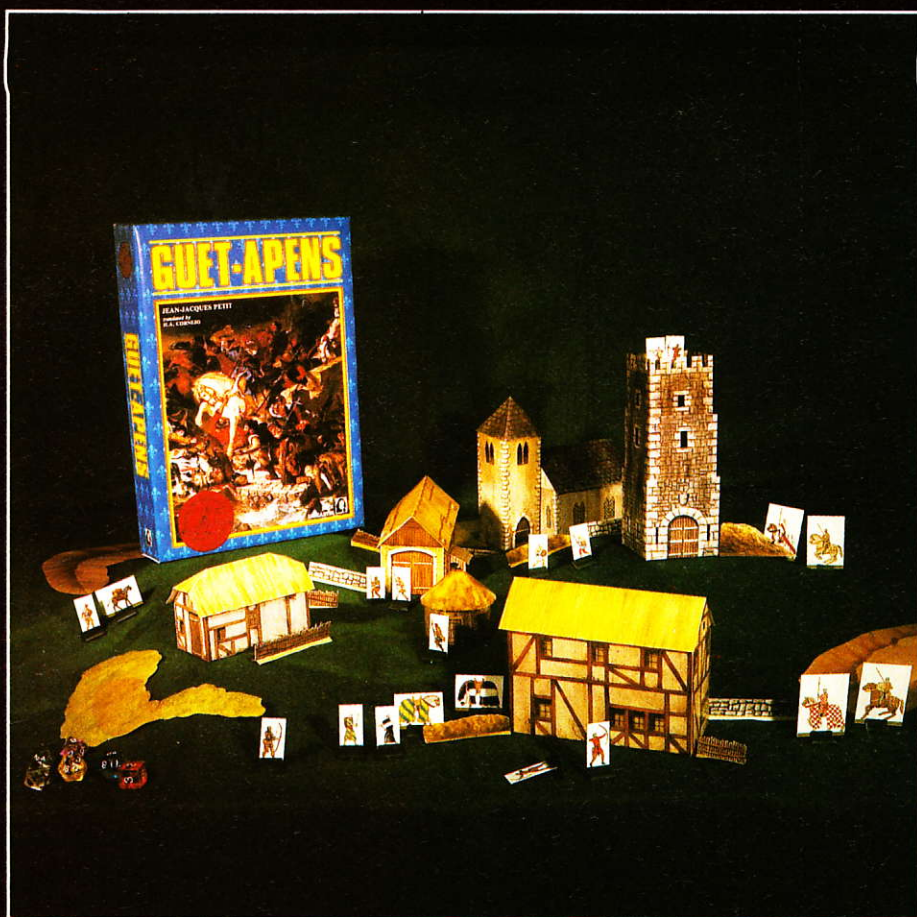
Ce nouveau supplément de règles pour Rolemaster traite comme son nom l'indique de la magie des éléments et des êtres surnaturels apparentés à ce contexte. La liste des éléments est considérablement plus longue que celle à laquelle nous sommes habitués : bien sûr, l'eau, la terre, le feu et l'air sont présents, mais sont aussi traités le froid, la lumière, la gravité, la vibration, la chaleur, l'obscurité, l'inertie, l'électricité, la glace, le vent, le plasma, le vacid, l'éther, le chaos, le nether, le nexus, l'esprit et le temps. Ils sont classés en catégories très précises, éléments purs ou mélanges complexes.

Le livret propose trois adaptations possibles aux règles de Rolemaster : des royaumes de magie élémentaires indépendants, un royaume élémentaire unique, ou l'utilisation normale des trois royaumes de magie existant (essence, mentalisme et théurgie) où les éléments sont intégrés.

**Découvrez
les nouveautés
dès parution sur
3615 CASUS
rubrique NOU**

SURPRENANT

GUET-APENS



**Le wargame médiéval "clés en main",
qui mêle tactique et jeu de rôle !
Son matériel spectaculaire en 3 dimensions,
avec figurines et décors !
12 scénarios ! Règles en français et en anglais !**

en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance, en nous renvoyant ce sésau à découper.
Je désire recevoir "GUET-APENS" au prix de: 270,00 Fr.(port compris)

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

NOM: _____ PRENOM: _____
ADRESSE: _____



Ce supplément propose ensuite une liste de professions d'élémentalistes purs, semi-magiciens ou hybrides, ainsi que de nouvelles compétences spécifiques aux éléments. Bien sûr, une grande partie de l'ouvrage est consacrée aux listes de sortilèges disponibles.

Les races élémentaires (comme un elfe élémentaire!) et les créatures élémentaires sont décrites avec leurs statistiques de jeu. De nouvelles tables d'attaque et d'échecs critiques sont proposées, ainsi que des méthodes pour résoudre l'interaction entre les différents éléments, la manipulation des forces élémentaires brutes, les matériaux proto-élémentaires.

Ce supplément offre donc une étude théorique très poussée du royaume des éléments, ainsi qu'un contexte logique à utiliser dans une campagne médiévale fantastique. Il n'est pas du tout indispensable pour jouer à *Rolemaster*, mais permet aux maîtres de jeu d'intégrer une nouvelle dimension dans la magie de leur monde. A noter qu'une adaptation précise est donnée pour le monde de *Shadow World*.

Anne Vétillard

Supplément pour le jeu de rôle *Rolemaster*, édité en américain par ICE.

pour AD&D2

THE COMPLETE THIEF'S HANDBOOK V.O.

Le voleur, clés en main

Ce deuxième supplément de la série consacrée aux classes de personnages de la deuxième édition d'AD&D, se présente lui aussi sous une couverture simili cuir fort peu attrayante. Mais heureusement, le contenu est bien supérieur à la présentation.

Comme dans le *Fighter Handbook*, ce manuel propose des «kits» de pour la profession concernée, ce que l'on appelait autrefois des sous-classes. Divers et variés, en voici quelques exemples : assassin, acrobate (classiques...) mais aussi chasseur de primes, receleur, espion, contrebandier, etc. Chaque MD doit choisir quels kits intégrer à sa campagne, selon son contexte «historique» et personnel, car ils ne sont pas forcément tous compatibles.

Le guide contient aussi de nombreuses règles «spécial voleur» complétant le *Manuel du Joueur* et le *Guide du Maître du Donjon* : de nouvelles compétences (baratin, intimidation, mendicité, etc.) dont certaines sont ouvertes aux autres classes de personnages, des additifs de règles pour les capacités spéciales (crochetage, déplacement silencieux, etc.), des règles nouvelles (animaux familiers, poisons) et de nombreuses tables pour résumer tout cela.

Mais le morceau de choix reste la description des guildes de voleurs. Ces fameuses organisations sont enfin traitées en détail, et c'est un vrai plaisir de parcourir les pages décrivant les bénéfices de l'apparte-

nance à une guilde, ses lois, ses conditions d'admission, ses structures, etc. Un chapitre entier est consacré à la création de sa propre guilde.

Comme dans le *Fighter Handbook*, quelques pages réservées aux néophytes donnent des conseils sur l'interprétation d'un voleur et décrivent quelques archétypes faciles à jouer. De même, des campagnes réservées aux voleurs sont proposées, avec de nombreuses considérations sociales.

Bien qu'un peu cher, ce supplément reste un magnifique travail d'étude sur les voleurs et leurs habitudes. Il satisfera complètement les adeptes de AD&D II aimant ce type de personnage, et pourra même servir pour les autres jeux médiévaux fantastiques, car de nombreux chapitres ne traitent pas de technique de jeu.

Anne Vétillard

Supplément en anglais pour la deuxième version de AD&D.

jeux de plateau

LE ROI ARTHUR V.F.

À la quête du Graal

Le Roi Arthur est le deuxième jeu d'une série de trois sur le thème des chevaliers de la Table Ronde. Après avoir mis en valeur l'aspect économique avec *Excalibur*, Oriflam nous propose un jeu qui s'attache davantage aux fondements du mythe arthurien : la quête et la succession au trône d'Arthur puisque son union avec Guenièvre demeurera stérile et qu'aucun héritier issu du sang royal des Pendragon ne montera sur le trône. Le jeu est remarquablement fourni : en pions, plus de 350, en cartes diverses (quêtes, fortune...) et un grand plateau rigide représentant la carte de Grande Bretagne avec un petit terrain où se déroulent les joutes.

Chaque joueur représente un chevalier débutant (Lancelot, Galahad, Bohor de Gannes, Mordred, Palomides, Gauvain, Gaehriet, Kay) dont le but est de devenir un compagnon de la Table Ronde, puis de prendre la succession du Roi Arthur après sa disparition. Pour cela il faut accomplir les quêtes que le Roi Arthur vous confie ou vous battre vaillamment avec d'autres chevaliers lors de joutes somptueuses. Ainsi vous accumulerez argent, suivants et fiefs. Puis vous tenterez de vous imposer comme l'unique héritier en pourfendant les autres chevaliers durant une guerre civile impitoyable. Cette dernière intervenant aléatoirement après un certain nombre de quêtes effectuées.

Chaque chevalier possède des caractéristiques qui lui sont propres : force, religion, «résolution» (initiative au combat), constitution, honneur..., qui influenceront votre conduite, et que vous pourrez parfois augmenter au cours de la partie. Ainsi plus vous combattrez ou accomplirez de quêtes, plus votre «résolution» ou votre honneur augmenteront. Par ailleurs suivant votre religion vous pourrez utiliser

ou non certains artefacts : le Saint Suaire, la Bannière des Pendragon ou même Excalibur. Il ne vous restera alors plus qu'à gravir les marches du trône royal.

Le *Roi Arthur* présente une particularité peu commune : il est possible d'y jouer seul. Sans véritablement renouveler le genre des jeux de plateau à thème médiéval, ce jeu introduit néanmoins quelques éléments ludiques novateurs.

Sébastien Crozier

Jeu de plateau édité en français par Oriflam sous licence Wotan Games. Prix indicatif 270 F

TEMPLE OF THE BEASTMEN V.O.

Perfide Albion

Temple of the Beastmen est un jeu de plateau de la gamme *Space 1889* dont l'univers de science-fiction victorienne est unique en son genre (voir CB 53). Chaque joueur (de un à six) incarne un personnage conduisant sa propre équipe dans les profondeurs d'un Kraag, les forteresses labyrinthiques des Haut-Martiens. Chaque personnage (dix au total) a des caractéristiques et un but précis. Le joueur gagnant est celui qui amasse le plus de points de victoire, dont la réalisation du but du personnage est la principale et plus importante source.

Le plateau de jeu représente cinq niveaux du Kraag, organisés en labyrinthe de salles et de couloirs autour d'un puits central, et est composé de tuiles mélangées et disposées face cachée. Ainsi le plateau est différent à chaque partie, de même que les personnages en jeu. Chaque tuile n'est retournée que lorsqu'un personnage y pénètre.

Dans les salles, les personnages glanent objets utiles et problèmes épineux. A noter que tout être humain, en dehors des personnages, est considéré comme un objet. Curieuse mentalité. Les «objets vivants» ont la double fonction de porteur et de point de vie, ce sont eux qui trinquent durant les combats, le personnage lui étant immortel. Que ce passe-t-il alors quand tous les points de vie sont morts ? Eh bien, le personnage perd simplement un tour. *Bad luck...*

Bien que les joueurs soient adversaires, les personnages sont censés être fair play. Par exemple, le petit garçon, un des «objets vivants», doit être remis à sa mère, qui est un des personnages, si celle-ci rencontre le «possesseur» de son fils. Mais rien n'empêche, ce «possesseur», c'est même un conseil de jeu (sic!), de «détruire» ou de se défaire du petit garçon avant cette rencontre. *Sorry Miss...*

Nous nageons à ce niveau en plein surréalisme et ce combat illogique et hypocrite entre les personnages nuit beaucoup au jeu, à moins de jouer en solitaire ou de considérer cela comme le reflet de l'âme britannique. Perfide Albion...

Pierre Lejoyeux

Jeu de plateau édité par GDV et importé en France par Jeux Actuels. Prix indicatif 250 F.

**3615
E2 E4**

**JOUEZ
AUX ÉCHECS
24H / 24**

**3615 JEST
OU
3615 LUDIK**

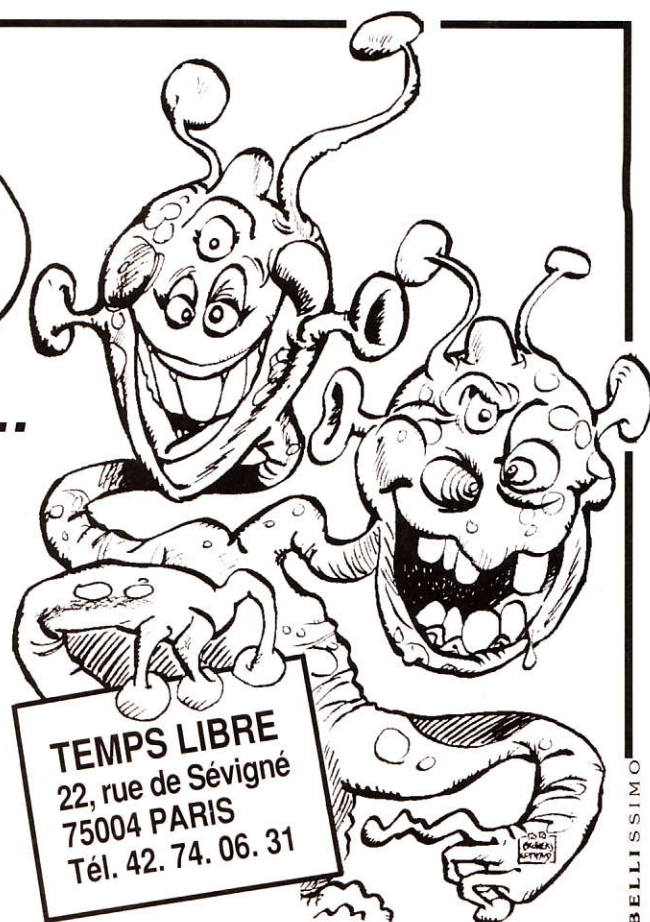
**TIRER
OU
EPERONNER
IL FAUT CHOISIR!**

**TEMPS
LIBRE**

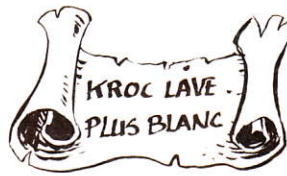


**Des figurines bien sûr...
Des jeux aussi...
Des conseils surtout...**

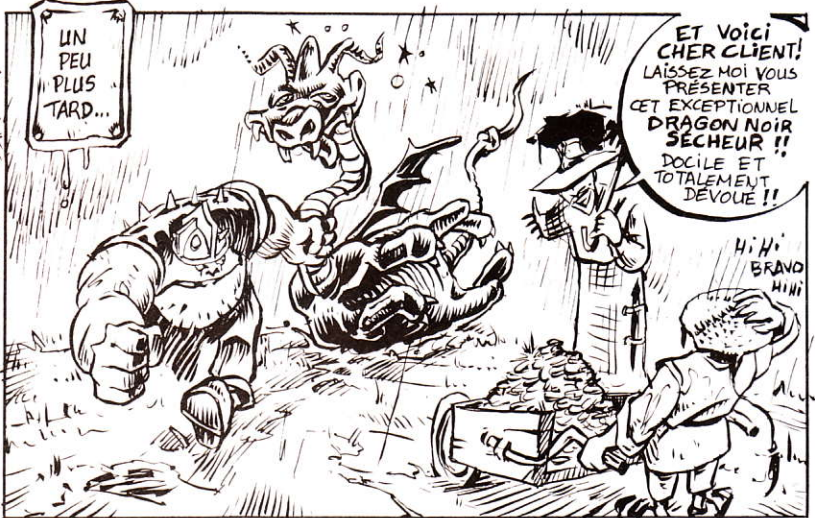
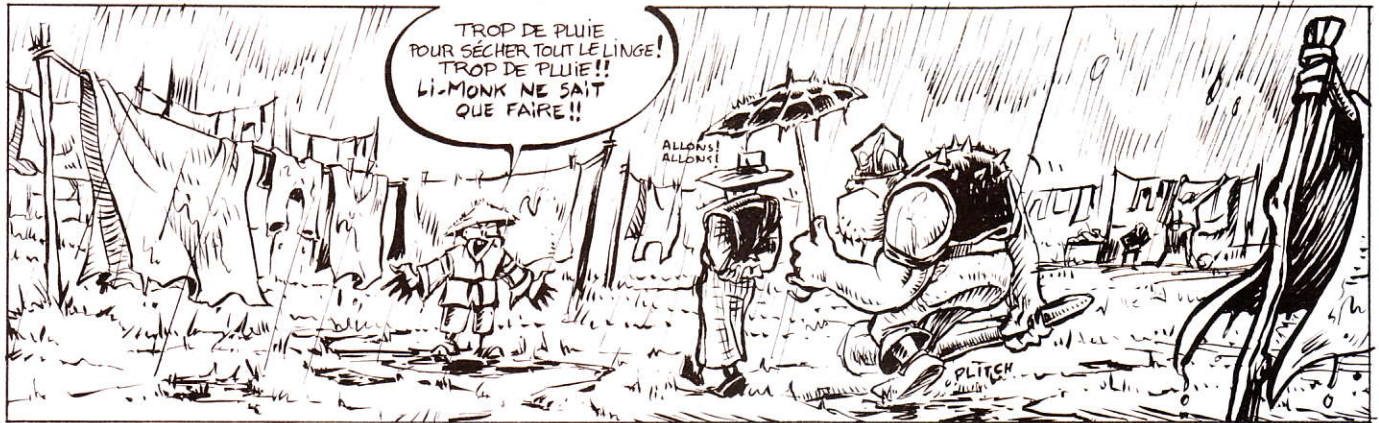
Temps Libre
c'est aussi :
des wargames, des jeux de plateaux,
des logiciels,
des armes anciennes,
des livres fantastiques, des concours,
et de la V.P.C.



LES TERRIBLES AVENTURES DE



RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT DANS L'ALBUM CI-CONTRE...



FIN

CHAVIER SECUR



CASUS BELLI
présente

KROC

LE BÔ

CHEVALIER
SEGUR



L'ALBUM DE KROC
I'LE VEUX !

DEL COURT

COMMANDEZ VITE !
LES 100 PREMIERS
REÇVRONT
LE BADGE CASUS BELLI.

BON DE COMMANDE

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

• Ci-joint mon chèque de 54,50 F (franco de port) en règlement de ma commande pour l'album KROC LE BÔ à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Commune _____

Offre valable jusqu'au 1/10/90 et réservée à la France métropolitaine.

Débat **Le Bon, la Brute et le Chaos**

Le Chaos. Beaucoup en parlent, certains même s'en réclament, mais qu'est-il vraiment ?

Que recouvre-t-il en réalité ?

Et pouvons-nous seulement le concevoir ? Pierre Lejoyeux s'y est jeté à corps perdu et nous ramène ses impressions, que vous pourrez comparer à celles d'auteurs qui s'y sont également frottés.

Définir l'indéfinissable...

Selon le dictionnaire, le Chaos est la confusion générale des éléments avant la création du monde et par extension, toutes les confusions. Pour les philosophes, il représente la vie. Et pour nous rôlistes, il est le plus souvent assimilé au mal absolu. Définitions contradictoires ? Ou diverses facettes d'une même réalité ?

Il est vain de vouloir définir le Chaos en tant que concept isolé. En revanche, il peut se concevoir par rapport à son contraire : l'Ordre (ou la Loi), pris dans son sens général. Le Chaos peut alors être défini comme l'absence d'Ordre. Si l'Ordre était symbolisé par un cristal, le Chaos serait le nuage intangible d'éléments épars qui, soudés les uns aux autres, donnent naissance au cristal. C'est ce nuage, cette matière primitive, que le comte Aubec de Malador découvre en arrivant à Kaneloon⁽¹⁾.

Cette masse aux formes et aux

couleurs changeantes est une bonne approche de ce que serait le Chaos s'il existait vraiment, car le vrai Chaos, le Chaos pur n'existe pas. C'est un idéal, un point zéro virtuel. Qu'il y ait une seule molécule, un seul arrangement de matière, si petits soient-ils, qui s'organisent et le Chaos n'est déjà plus...

Le Chaos existe, je l'ai rencontré !

Bien que concept abstrait, le Chaos existe néanmoins bel et bien comme l'opposé de l'Ordre. Ces deux entités constituent les deux plateaux d'une balance qui indique la tendance chaotique ou ordonnée de toutes choses. Car tout comme le Chaos pur, l'Ordre absolu est une vue de l'esprit ; tout ici-bas est teinté d'Ordre et de Chaos, tout ici-bas, pour reprendre la définition du dictionnaire, est plus ou moins confus.

Notre perception du Chaos est forcément biaisée puisque nous vivons dans un monde régi par l'Ordre. Notre définition du Chaos est celle du manque d'Ordre, et donc toute relative. C'est par rapport à notre degré d'Ordre que nous définissons ce qui est chaotique et ce qui ne l'est pas. Un cristal parfait tiendra pour chaotique les quelques impuretés de la matrice de son voisin, qui lui-même jugera chaotique un troisième cristal en cours de formation. Ni l'un ni l'autre ne sont vraiment chaotiques, ils sont simplement plus ou moins proches du Chaos primal.

Anatomie

Le Chaos est une matière brute, une glaise que l'Ordre modèle. Il porte en lui toutes les potentialités, toute la richesse de l'imagination. Fatalement, l'Ordre, comme le ciseau du sculpteur, bride cette fabuleuse diversité pour n'en retenir qu'une seule représentation, exactement comme un film bride une œuvre littéraire.

L'Ordre fige la matière et en cela est symbole de mort. Le Chaos en revanche toujours en mouvement est synonyme de vie, la vie au sens large. Ce n'est que lorsque le Chaos se fige et que la matière s'organise, que nous pouvons vivre, exister. Mais nous existons au détriment d'autres formes de vie, laissées pour compte par les choix de l'Ordre. Suivant cette facette du Chaos, nous ne sommes en fait, air connu, que des poussières organisées qui retourneront à la poussière, du Chaos un instant figé.

Tout est gagné sur le Chaos, tout y retourne, tout s'y renouvelle. Les forces du Chaos ne peuvent donc avoir qu'un seul but : récupérer inlassablement la matière déjà ciselée, supprimer l'ordre établi afin de permettre l'émergence d'un nouvel ordre, sans jamais se satisfaire d'aucun, permettre à toutes ses potentialités de pouvoir s'exprimer tour à tour. En cela il est vecteur de vie, mais les

forces qu'ils déchainent sont fatalement destructrices. Un autre de ses paradoxes...

Le Chaos et le Mal

Le Chaos fait peur car il est synonyme de mort et de destruction, autant d'étapes nécessaires à son œuvre de renouveau. Aussi est-il assimilé au Mal. Mais s'il utilise souvent cet instrument, il n'a rien de commun avec lui. Le Chaos ignore les notions de Bien et de Mal car elles ne peuvent exister que par rapport à un sens des valeurs que seul l'Ordre peut établir. Ainsi, le Bien et le Mal sont directement issus de l'Ordre, ils forment une seconde dualité, une seconde balance placée elle sur le plateau de l'Ordre.

L'important pour l'Ordre est de savoir contre qui lutter. Est-ce contre le Chaos ou contre lui-même ? L'Ordre ne porte-t-il pas en lui les germes de sa propre destruction, le Chaos n'étant finalement qu'un spectateur passif ? Car le Chaos manipulera tout ce qui peut déstabiliser l'ordre établi, y compris un ordre concurrent.

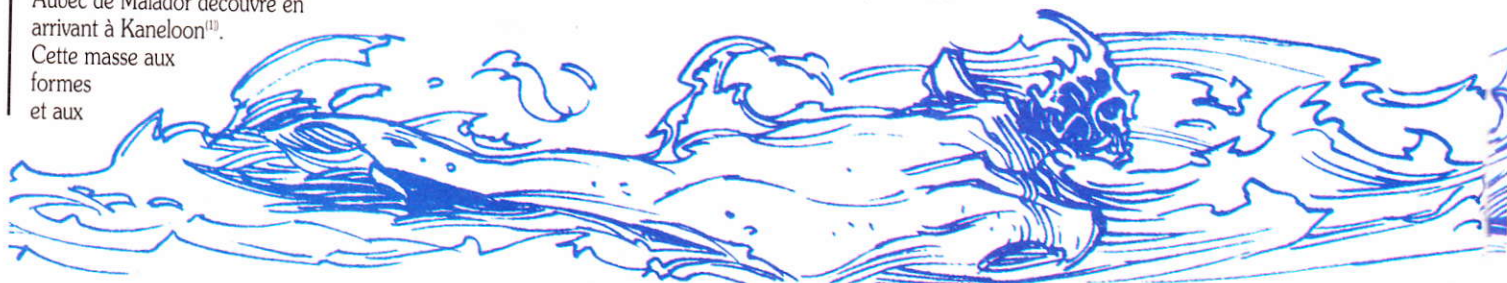
Les Broos de *RuneQuest*, les hordes de *Warhammer*, les seigneurs du Chaos de *Stormbringer*, n'émanent pas du Chaos. Ils représentent seulement un ordre différent, plus proche de la destruction (donc du Chaos), mais un ordre cependant. Prenons les Broos, obligés pour se reproduire de féconder des femelles d'autres races. S'ils massacrent tous leurs ennemis, il ne restera plus de femmes pour perpétuer la race et en final les Broos eux-mêmes disparaîtront. Le Chaos aura alors gagné, pas les Broos.

Si nous assimilons volontiers le Chaos au Mal cela vient simplement du fait que nous érigeons et défendons plus volontiers des ordres basés sur les valeurs du Bien que sur celles du Mal. Mais même le Bien peut œuvrer pour le Chaos : involontairement, comme les conquistadors et les croisés qui ont détruit un certain ordre sans arriver à y substituer le leur ; ou volontairement, comme tous ceux qui s'opposent au nom du Bien à un « trop d'Ordre » : résistants et dissidents. Dans ce sens, l'Occupation constituait pour le Français moyen un « trop d'Ordre », et la fin de la guerre ramena un peu de Chaos, c'est-à-dire de souplesse et de liberté.

Le long labeur du temps

Tout doit avoir une fin, ainsi le temps joue-t-il contre l'Ordre. Comme les saisons, comme les marées, les ordres se succèdent et passent. Mais déjà l'alternance Ordre/Chaos est un mouvement, la base de la Vie.

Nous l'avons vu, l'arme du Chaos est la déstabilisation : par le Mal, le Bien et même l'Ordre lui-même... Pour se maintenir, l'Ordre doit se battre.



Le Chaos lui laisse le choix des armes, mais ce choix est empoisonné.

L'Ordre peut tout d'abord tenter de supprimer tous les facteurs déstabilisants, c'est une réaction naturelle, un réflexe instinctif, dont les exemples les plus frappants sont les génocides. Briser l'autre peut assurer une sécurité apparente mais cela fait partie d'un processus d'autodestruction dont la spirale infernale entraîne soit directement vers le Chaos, soit vers l'autre «arme», elle-même à double tranchant.

L'Ordre peut également se figer totalement, refusant toute évolution qui, quelle qu'elle soit, lui est néfaste. Il va alors contre le cours du temps et se fait impitoyablement broyer par lui car l'immobilité ne conduit qu'à la mort.

Finalement, l'Ordre pour survivre doit avancer, évoluer, mais prudemment. Il doit veiller à ce que l'équilibre de la balance ne soit pas rompu. A l'instar d'une partie de bras de fer, il doit faire en sorte que ni le Chaos, ni lui-même ne touche la table. Qu'importe où se situe l'équilibre, l'Ordre doit rechercher le statu quo. Il ne peut gagner, mais seulement retarder la fin de la partie. C'est le sens de l'ordre du monde des druides et de la balance cosmique de Moorcock.

Les deux visages du Chaos dans le jeu de rôle

Que signifie pour nous, dans le jeu, le Chaos ? Pour certains personnages, il n'est qu'un vague alignement, pour d'autres l'ennemi à abattre, pour d'autres enfin, un maître à servir.

Le Chaos a deux visages : le premier est trivial, ses traits sont les forces de destruction (orques, Broos, mort-vivants) déchaînées contre l'ordre que les personnages défendent. Le second est plus sournois, plus difficile à cerner. Il est la part chaotique qui sommeille dans le joueur, notre tolérance personnelle au Mal et à l'Ordre, notre sens des valeurs. Quelque soient les forces de destruction mises en œuvre par le Chaos ou générées par l'Ordre, elles possèdent toutes cette balance intérieure. Si leurs actions mettent en péril leur existence, elles changeront leur allégeance ou contracteront des alliances avec leurs anciens ennemis afin de ne pas disparaître, comme les Américains et les Russes alliés derrière James Bond contre les savants fous et les aspirants maîtres du monde. Une force sans compromis comme celle des hordes de *Warhammer* ou des Grandbretons est une force suicidaire, vouée à la destruction, donc au Chaos.

Cette volte-face peut faire l'objet d'excellents scénarios où les personnages devront remettre en question leurs «habitudes» pour réussir ou simplement survivre. Que ferait un personnage placé devant l'obligation de demander l'aide d'une tribu

d'orques afin de sauver ses compagnons prisonniers d'un mage maléfique ? Est-ce que les orques consentiraient à l'aider, ayant eux-mêmes souffert de ce mage ou

céderaient-ils à la joie de torturer ?

Un druide, défenseur de l'équilibre, n'hésiterait pas un instant. Mais qu'en serait-il d'un Paladin dont la vie n'est vouée qu'à l'extermination de l'autre ?

Bien sûr ce type de scénario ne doit pas devenir monnaie courante, mais il peut, par la surprise suscitée, redonner de l'intérêt aux sempiternelles séances de salissage d'épées.

Le Chaos individuel

Le système d'alignement appliqué dans *D&D* et *AD&D* est un bon exemple de cette balance intérieure, bien qu'il bride la marge de manœuvre du personnage. Chaque alignement représente un certain sens des valeurs, les tendances naturelles du personnage.

Hors de la neutralité absolue, l'alignement apparaît comme un carcan sévère, un choix manichéen sans appel. Le personnage peut aller contre, mais son mode de pensée, ses réflexes conditionnés, restent les mêmes.

Ici, être chaotique revient à être individualiste. Un tel personnage refuse les lois, ou ne les respecte que si elles peuvent lui être profitables. Il se met de lui-même en dehors de la société. En fait, il triche. L'anarchie qu'il génère participe en cela à la déliquescence de l'Ordre, bien qu'il n'en soit pas conscient. Egocentrique et narcissique, le «chaotique» s'occupe d'abord de lui, parfois des autres s'il est «bon».

Le «chaotique mauvais» est pour beaucoup la bête noire, le Mal incarné, parce qu'il joue contre le groupe, ne s'y mêlant que pour mieux le détruire. Ceux-là, oublient que son pendant, le «loyal bon», est tout aussi dangereux et néfaste. Il est aussi prompt à tuer que son homologue et les personnages s'accordant des écarts avec la loi feraient bien de s'en rappeler.

Dans *AD&D*, la bataille pour le maintien de l'Ordre se passe exclusivement de son côté de la balance. C'est un affrontement exclusif Bien/Mal où le Chaos joue le rôle de

spectateur, voire d'instigateur. Toujours présent, jamais nommé. Les deux options (l'éradication de l'autre et l'équilibre), sont représentés dans ce jeu par les paladins et les druides.

Il est pathétique de constater avec quelle inconscience les forcenés du Bien détruisent les séides du Mal avec pour seule récompense un mince repos et l'enrichissement d'une maison d'édition américaine, le temps pour eux de guérir

de leurs blessures et pour les auteurs de scénarios d'augmenter la puissance des adversaires... Mais l'imagination n'a pas de limites tandis que les probabilités ont leurs lois. Coincés dans leurs caractéristiques, vos fidèles défenseurs du Bien tomberont un jour ou l'autre sur l'ennemi indestructible.

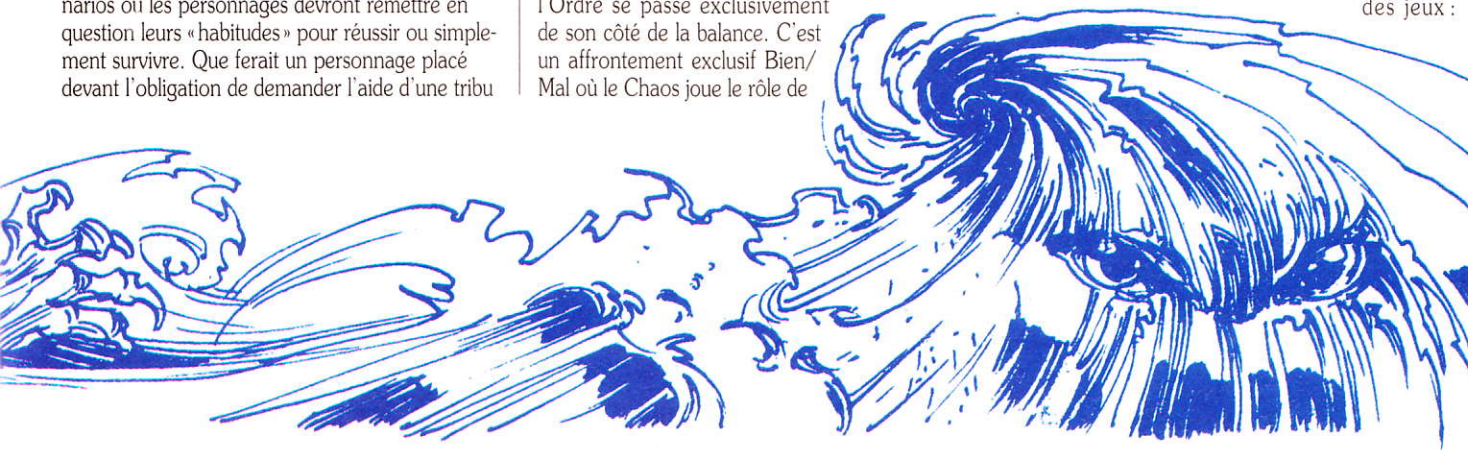
Le phénix renaît toujours de ses cendres ; la sagesse n'est pas de le tuer, mais de lui briser les ailes. Mieux vaut un vieil ennemi aux réactions prévisibles qu'une menace insidieuse sans visage.

Plus encore que dans les jeux TSR, ce Chaos individuel se retrouve dans ceux où les alignements n'existent pas et où le sort du monde n'est pas constamment en balance, tels par exemple *Twilight 2000*, *Jorune* ou *Rêve de Dragon*. Dans ce dernier, certains scénarios (comme l'Empire du roi-joueur) jouent surtout sur des ressorts psychologiques et mettent le personnage devant des choix personnels plutôt que devant des adversaires de chair et d'os. C'est en lui que le combat a lieu, sans dés ni règles sécurisantes, donc sans excuses. Le joueur à travers son personnage teste son propre équilibre. A lui de savoir faire la différence entre lui et son double imaginaire.

Là, ouvrons une courte parenthèse. La différence qui sépare les actes de nos personnages des nôtres n'est en fait que celle qui sépare les paroles des actes. Où se situe l'équilibre d'un joueur qui se complait à torturer et à violer par le biais de son personnage ? Où se situe l'équilibre d'un auteur de jeux ou de scénarios basés sur une violence physique et mentale excessive et ouvertement provocatrice comme par exemple dans *Stormbringer* ? A chacun de trouver sa réponse ou ses faux-fuyants.

Une autre vision...

Cette vision du Chaos, interpellant la conscience des personnages, n'est pas la généralité. Il en va tout autrement dans la plupart des jeux :



l'Appel de Cthulhu, Strombringer, Hawkmoon, RuneQuest, Warhammer, Paranoïa, Star Wars... il est frappant de constater que tous mettent en scène des mondes en guerre ouverte, des champs de bataille.

Ici, les tenants du Chaos ont une mentalité suicidaire. Ils ne veulent que hâter l'anéantissement de leur monde. Leur mort est assurée, qu'ils gagnent ou qu'ils perdent. Ici il n'y a pas de place pour l'immobilisme, l'équilibre est depuis longtemps rompu.

Ce qui différencie ces jeux c'est la vision qu'ont les auteurs des forces de destruction du Chaos. Dans *Paranoïa*, le Chaos est interne à l'Ordre, c'est un cancer qui le ronge de l'intérieur, tout comme dans *La Terre Creuse* et *Hawkmoon*, où l'Ordre resserre le carcan pour mieux se protéger mais ne réussit qu'à exacerber les révoltes et se détruire lui-même. A croire que l'Ordre poussé à ses extrêmes forge lui-même l'arme qui l'abattrà...

Dans *RuneQuest* et *J.R.T.M.* l'affrontement est principalement celui des races, plus que des cultes ou des croyances. Le caractère chaotique est clairement exposé, l'ennemi parfaitement connu et héréditaire. Le choix du camp est le plus souvent déterminé par la naissance. Dans *Warhammer* aussi, le Chaos est aisément identifiable par les stigmates qu'il laisse sur les gens qu'il touche. Le Chaos y est corrompueur, il prolifère comme un cancer, ronge comme un acide. Il se joue de toutes les lois : morales, génétiques, temporelles...

Il est enfin des jeux où le personnage consciemment ou non se trouve du côté de ces forces destructrices. *Stormbringer* bien sûr, mais aussi *Bitume*, *Whog Shrog* et *Space 1889*. Dans leur aveuglement civilisateur et la certitude de défendre les seules vraies valeurs, les personnages victoriens de *Space 1889* n'ont rien à envier aux croisés, conquistadors et autres seigneurs (involontaires) du Chaos.

Uncle Chaos wants you !...

En toutes choses il réside une part de Chaos et d'Ordre. L'Ordre est vital mais peut et doit s'accommoder du Chaos. L'inverse n'est pas vrai, le Chaos pour exister doit s'affranchir de la moindre parcelle d'Ordre. Oeuvrer pour le Chaos revient à se suicider, vouloir l'éliminer entièrement n'est qu'une fuite en avant. Il faut apprendre à vivre avec, comme l'on vit avec son propre corps. Le connaître, le ménager, mais aussi préserver ses équilibres, peut allonger sa durée de vie, mais l'allonger seulement.

Pierre Lejoyeux

illustration : Guillaume Sorel

(1) Prologue de Elric le Nécromancien, M. Moorcock.

Des personnalités du jeu ont répondu à deux questions brûlantes :

1) **Qu'est ce que le Chaos ?**

2) **How do you handle with it ? (intraduisible : à la fois « comment le vivre ? », et « comment le manier, le maîtriser ? »)**

Keith Herber (Le rejeton d'Azatoth)

1) Le plus grand numéro de jonglerie.

2) Jongler plus vite.

Kerie Campbell (Hawkmoon)

1) La cause fondamentale de l'évolution/mutation et de la croissance continue dans le monde physique. L'origine du « fun ».

2) Je m'en accommode et lui emboîte le pas. Quelques sacrifices originaux aux divinités chaotiques des lieux où il arrive de résider sont aussi utiles...

Greg Stafford (RuneQuest, Pendragon, Prince Vaillant)

1) Le Chaos est le genre de piment divertissant qui est le fondement de toute conscience, spiritualité et réalité matérielle. C'est le sens de la vie, et il ne pourra jamais être compris par des esprits rationnels.

2) Si le Chaos est quelque chose dans lequel les gens ordinaires nagent, moi je plonge dans ses profondeurs et je surfe sur ses vagues...

Ken St Andre (Strombringer)

1) Le Chaos est un Infini Potentiel, l'alpha et l'omega de la création. Il est à la fois d'une beauté inégalable et d'une horreur à faire mourir de peur, il est l'amour et la haine, la richesse et la pauvreté, la mousse au chocolat et les lima beans (*Phaseolus limensis*). Il est l'esprit en action et le monde en guerre. Il est mon inspiration, mon idéal et mon Nemesis. J'aime le Chaos... et je le déteste !

2) Il y a là une grande contradiction ! Pour « manier » le Chaos, je lui impose de l'Ordre. Je crée des lois pour le gouverner (j'écris des règles de jeu). Je nage dans les courants chaotiques d'idées et j'en rapporte ce que je préfère pour être les bases de mes écrits et de ma créativité. Par la volonté, la sélection et la discipline, je réduis l'infini du Chaos en un ensemble fini de possibilités compréhensibles pour moi et divertissantes. Je « manie » le Chaos en choisissant et en soutenant ceux de ses aspects dont j'ai besoin à un moment donné.

Croc (Bitume, Animonde, Magna veritas/In nomine satanis)

1) Un truc qui fait gagner beaucoup d'argent à Games Workshop.

2) Je n'achète pas de jeux Games Workshop.

François Marcela-Froideval

(Ave Tenebrae, collaboration Oriental Adventures, Drakkhen).

1) Sur le plan du jeu : maîtriser une partie avec mon équipe de furieux habitués. Avec des joueurs tels que Gros Bill, un dentiste fou et 5 ou 6 échappés de l'asile, croyez-moi il y a du travail.

Sur un plan général, le chaos est la genèse de la matière, l'expansion des forces avant leur régulation, le tohu-bohu originel. Le chaos est ensuite stoppé et dégradé par la loi, génératrice de formes et de structures, et c'est alors qu'il paraît être irrémédiablement stoppé, que le chaos commence sa deuxième phase, celle-ci corruptrice. Il est disséminé, tel des cellules cancéreuses, dans l'ordre qu'il commence à ronger par ses insidieuses métastases. Il renaît et brise avec force les règles qui avaient été établies. La corruption est alors totale et le corps, l'univers, est irrémédiablement atteint et putréfié. C'est dans cette dernière phase que le chaos redevient générateur de vie ; c'est l'œuvre au noir des alchimistes. Du magma corrompu peuvent renaître les lignes de forces, de lois. C'est le principe du yin et du yang, dont il est à noter que chaque élément est présent au cœur de son opposé, sous la forme d'un point. Le chaos et la loi sont deux phénix jumeaux mais contraires qui ne cessent de se nourrir l'un de l'autre et qui meurent quand l'autre a été vaincu.

Ce que Moorcock a bien défini avec sa balance cosmique.

2) Pour moi la meilleure façon de résister au chaos est la patience, l'immobilisme, devenir en son sein la racine de son antithèse. Le point du tourbillon où les débris viendront s'agglutiner.

Pour ce qui est du jeu, le chaos et la loi sont les deux générateurs de scénarios.

Ou bien l'univers du jeu est la loi et les personnages sont alors le chaos (*Star wars*, *Paranoïa*...) ou bien l'univers du jeu est le chaos et les personnages seront alors source de loi (*Donjons et Dragons*, *Warhammer*...). Si les personnages parviennent à neutraliser un des éléments, immédiatement, ce dernier verra son opposé prendre le dessus. Par exemple si les personnages dans un *Star Wars* (le chaos) parviennent à renverser l'Empire, ils deviendront alors source de loi et devront lutter contre le chaos.

Il ne faut pas confondre chaos et alignement, car il n'est pas forcément mauvais, seulement hors norme. C'est pourquoi il est si dérangeant.



STRATEJEUX

13 rue Poirier de Narçay 75014 PARIS
Tél : 45 45 45 87 - Métro : Porte d'Orléans
Horaires d'ouverture : du mardi au samedi
de 10h30 à 13h30 et de 14h à 19h

A DOMICILE...

Pour les figurinistes expérimentés, voici ces créatures mythiques cruelles ou parfois justicières que l'on appelle les Dragons, pièces indispensables aux joueurs et aux collectionneurs (les dragons sont à assembler et à coller)

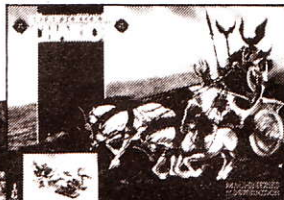
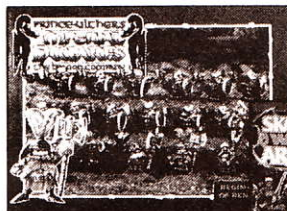


- Dragon Zombie 95 F
- Dragon Bleu et Sorcière 115 F
- Dragon Vert et Nain 115 F
- Dragon de Feu et Chevalier 115 F
- Kegox Dragon à deux Têtes 230 F
- Dragon Epineux 230 F

EN PHOTO :

- La Wyverne de Guerre des Orques 189 F
- Le Grand Dragon Impérial 230 F
- Le Maître des Dragons 189 F

Des chariots de bataille goblins au régiment d'elfes des bois de Skarloc en passant par le régiment Impérial des nains d'Ulthar, voici les machines de guerre et les figurines fantastiques conçues pour Warhammer (figurines métal).



- Casse Crâne 130 F • Crache Plomb 100 F • Char des Elfes 189 F • Mangonneau des Orques 100 F • Chars des Goblins (2) 189 F
- Lance Goblin des Nains 189 F • Machines des Squelettes 189 F (les machines sont à assembler et à coller).

- Rangers Nains de Bugman, Légion de cauchemar (squelettes) • Archers Orques • Archers Elfes • Orques en Armure • Nains Impériaux - Prix : 189 F chaque.

TARIFS

REGLES EN FRANCAIS

- Warhammer Battle = 190 F
- Hordes Sauvages = 109 F

FIGURINES PLASTIQUE SM

- Eldar Légion = 130 F
- Ork Horde = 130 F
- Space Marine = 130 F
- Impérial Guard = 130 F

REGLES DE BASE EN FRANCAIS

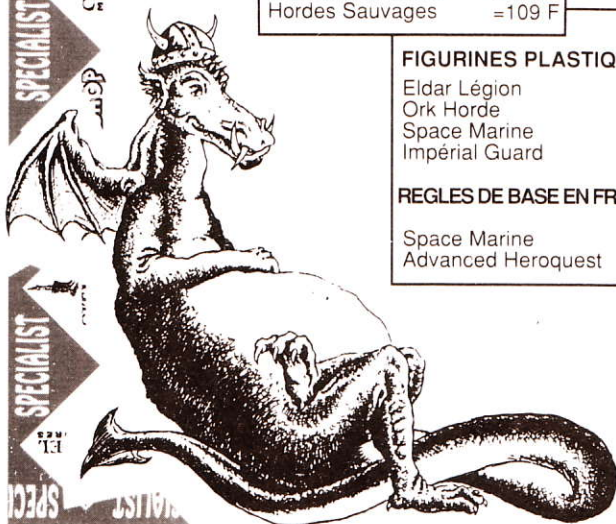
- Space Marine = 290 F
- Advanced Heroquest = 290 F

Figurines Citadel Toutes les nouveautés de White Dwarf Jeux de rôle Jeux de plateau

Vente par correspondance

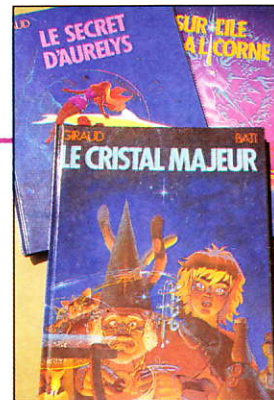
Frais d'envoi
25 F France métropolitaine 60 F autre
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande
Indiquez le titre de ce journal avec votre commande

... et à la **BOUTIQUE**
bien sûr !



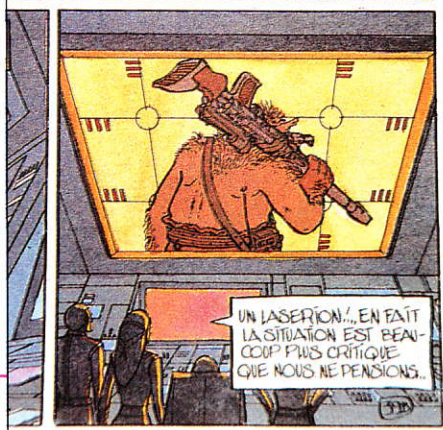
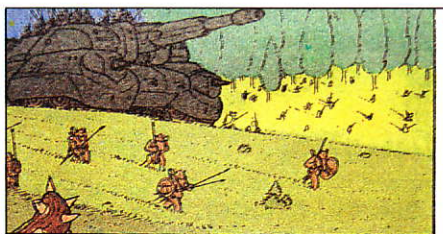
Changez d'univers !

De
l'utilité
des inspis BD



Dans notre n° 55,
nous vous avons proposé
d'adapter le monde
d'Aquablue
au jeu Simulacres.
Nous récidivons
avec une nouvelle BD,
mêlant space opera et
fantasy : le Cristal majeur.

Créée par Marc Bati aux crayons et appuyée par Jean Giraud au scénario (le dessinateur de *Blueberry*, également connu sous le pseudonyme de Moebius), cette série de trois albums (*Le cristal majeur*, *L'île de la licorne*, *Le secret d'Auréllys*) est un véritable bijou pour les amateurs de jeu de rôle et de fantasy. Elle mélange élégamment space opera et merveilleux, à la manière des romans de Jack Vance. Et si nous donnons ici un rapide résumé de l'histoire, ainsi qu'un scénario (voir *Mission d'ambassade* dans l'encart scénarios) à utiliser avec les règles de Simulacres, sachez que vous pouvez en tirer davantage. Les amateurs de GURPS trouveront deux ou trois univers à mélanger et les amateurs de AD&D ou Rolemaster découvriront dans le troisième album une guilde de magiciens très pittoresque et quasiment « prête à l'emploi ». P.S. : Les jolies couleurs du troisième tome sont en partie l'œuvre de notre ami Bruno Bellamy (responsable de la demoiselle en couverture de CB 38). Voilà c'est dit.



L'histoire

Tout a commencé avec la soudaine arrivée de l'Etoile noire sur la planète Nouvelle-Terre... Cette entité ténébreuse particulièrement mauvaise, profitant d'une malencontreuse expérience d'Apildom, un gentil magicien un peu farfelu, quitte l'univers parallèle où elle était cantonnée et débarque sur Nouvelle-Terre. L'aspect médiéval de la civilisation en place n'abuse pas l'Etoile noire qui, avec son flair maléfique, a tôt fait de découvrir des arsenaux technologiquement avancés, vestiges enfouis d'une ère oubliée. Avec ces armes sophistiquées, elle fait alliance avec le roi Goël et équipe l'armée du Grand Royaume Centre, poursuivant son unique but : conquérir le monde. Mais plusieurs obstacles vont se mettre en travers de sa route.

La Confédération Galactique des Planètes Unifiées

Elle regroupe les mondes dont les peuples ont évolué suffisamment jusqu'à mettre au point un mode de société pacifique et rassembler toutes les ethnies autour d'un gouvernement planétaire commun.

La Confédération veille sur tout l'univers. Elle n'intervient pas directement sur les planètes trop jeunes ou trop belliqueuses, mais elle les surveille et attend que ces mondes mûrissent jusqu'à répondre aux critères nécessaires à leur accession à la Confédération.

Dans le cas de Nouvelle-Terre, elle n'avait rien fait pour empêcher la civilisation précédente de s'autodétruire, selon le principe qui veut que chacun reste libre de son destin. Cependant, avant l'émergence de la civilisation suivante, elle a implanté un réseau de cristaux magiques tout autour de la planète. La fonction de ce dispositif est d'élever le champ éthérique planétaire afin d'aider les générations à venir à ne pas tomber dans les mêmes impasses au cours de leur évolution.

L'Etoile noire, réalisant que le réseau de cristaux entrave son hégémonie ténébreuse, décide de voler le Cristal majeur, le cœur pulsant de la chaîne, au nez et à la barbe des représentants de la Confédération !

Le Grand Royaume Centre

C'est un des royaumats de Nouvelle-Terre, à la culture moyenâgeuse.

Le roi Goël le gouverne, depuis sa forteresse im-

prenable, Turill le Donjon. Poussé par sa nouvelle conseillère, l'Etoile noire, et dépassé par les événements, Goël envoie ses troupes à la recherche des divers cristaux de la chaîne, au grand dam de ses voisins agressés, et contre l'avis de ses chevaliers, abasourdis par toutes ces armes modernes.

Les personnages

Lorcan : contrôleur planétaire au service de la Confédération, il est chargé d'étudier discrètement l'évolution de Nouvelle-Terre. Ainsi, il avait la garde du Cristal majeur, et a reçu la mission difficile de le récupérer. Comme il lui est interdit d'intervenir directement dans les affaires intérieures de Nouvelle-Terre, il va devoir déployer toute son habileté pour atteindre son but sans trop dépasser les étroites limites de son champ d'action.



Altor : elfe des forêts, il était présent lors de l'expérience de son ami Apildom et a été le témoin de l'arrivée de l'Etoile noire sur son monde. Il va tout faire pour aider Lorcan à récupérer le Cristal majeur afin de contrer l'Etoile noire.

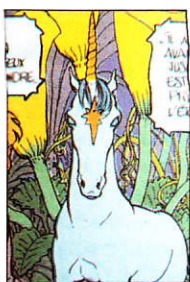
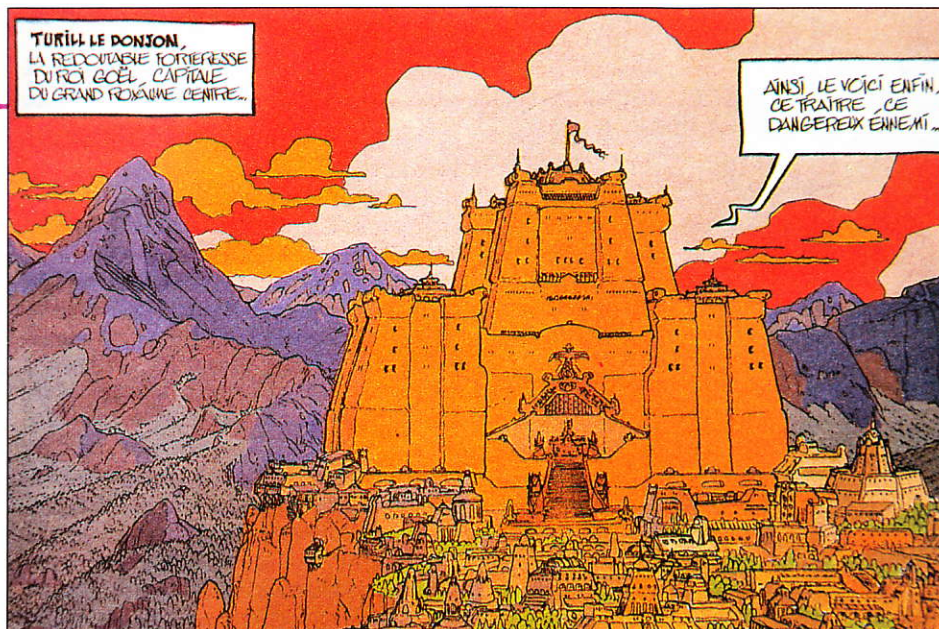


Auréllys : cette jeune fille amnésique a été trouvée sur les lieux du vol du Cristal majeur. Sachant que la mémoire lui reviendra quand elle retrouvera celui-ci, elle va se consacrer à sa recherche. Bientôt Auréllys découvre en elle un grand pouvoir lié aux cristaux : elle peut en effet se téléporter le long de la chaîne, de cristal en cristal, seule ou avec d'autres !



Kran : ce jeune « creuseur » est intervenu à point nommé pour sauver Altor, Lorcan et Auréllys aux prises avec des trolls à la solde de l'Etoile noire. Il vit avec son peuple, à l'abri dans les entrailles de la planète. Le monde de la surface commençant à l'attirer, il a décidé de quitter les siens et de se joindre à la petite équipe.





La licorne : personnage mythique, elle vit seule sur son île, gardienne d'un des cristaux de la chaîne. Son omniscience va apporter à Altor et Aurélys des informations précieuses pour la réussite de leur mission.



Alméric : grand magicien, responsable de la Gamner, la Guilde des Alchimistes, Magiciens, Nécromants et Enchanteurs Réunis. Il a aidé Apildom à sortir de la situation délicate dans laquelle l'Etoile noire l'avait abandonné lors de son arrivée sur Nouvelle-Terre. Il va, accompagné de quelques-uns de ses collègues des plus puissants, tenter de vaincre l'Etoile noire.



L'Etoile noire : cette entité ténébreuse ne fait pas dans la dentelle... Elle considère ce monde comme son jouet. Avec les armes modernes qu'elle a découvertes dans les sous-sols de la planète, elle a équipé les armées du Grand Royaume Centre et est devenue la principale conseillère du roi Goël. Elle s'est emparé du Cristal majeur, mais cela se révélant insuffisant, elle doit s'approprier tous les cristaux de la chaîne. Connaissant l'existence de la Confédération, elle a conscience que Lorcan et ses amis constituent pour elle une réelle menace, et n'a de cesse de les arrêter. Ayant réussi à mettre la main sur Lorcan, elle le confie à la garde rapprochée de son fidèle serviteur, le troll Tork.

Urasana : esprit veilleur de Nouvelle-Terre. Invisible en temps normal, mais néanmoins très efficace, cette entité-planète apparaît occasionnellement pour s'exprimer, lorsqu'elle estime qu'un danger menace l'équilibre planétaire.



Petite géographie physique et humaine de Nouvelle-Terre

Les paysages de cette planète ressemblent assez à ceux de notre bonne vieille Terre à l'époque médiévale : vallons boisés, montagnes rocaillieuses, océans bleutés...

Les forêts accueillantes abritent le Peuple des Elfes, les Hauts-Plateaux celui des Sylphes, et toute une flore et une faune variées et plus ou moins sympathiques (dragons-tueurs, faons dorés, écornettes...). Sous la surface, vit le Peuple du Vrai Pays, qui a creusé des galeries et des salles immenses illuminées par de minuscules lucioles... Dans le Grand Océan Alban évolue le Peuple des Aquatiques, sur lequel veillent la Reine Sireine et son dauphin, Prinçondin, Maître des Trois Océans, au cœur d'une merveilleuse cité sous-marine. L'inventaire serait incomplet sans la fameuse île de la Licorne, jardin secret de ce monde, île mythique et introuvable, où les fleurs sont géantes...

Comment utiliser ces albums avec un jeu de rôle « du commerce »

La série du Cristal majeur propose un univers de jeu bien plus étendu que celui de la simple fantasy puisqu'il y rajoute le space opera et c'est cette particularité que vous devez prendre d'abord en considération.

Le problème pour vous, personnages normaux, est que le niveau technologique de la Confédération est considérable, bien au-delà de ceux décrits dans Star wars, Empire Galactique, Space Master ou Space opera. La Confédération permet les transmissions instantanées, le remodelage des planètes et bien d'autres prodiges.

Ensuite, le degré de « magie » est lui aussi très élevé et s'apparente à celui des plus puissants magiciens de Donjons et Dragons, additionné de la Force de Star Wars ; sans oublier la possibilité pour les

planètes d'accéder à la conscience. On trouve rarement un tel cocktail dans les jeux.



Deux solutions s'offrent donc à vous :

- 1) Vous gardez l'idée d'une confédération avec des contrôleurs planétaires, mais avec un niveau techno-magique plus proche de votre univers habituel. Ce qui vous permettra de créer déjà pas mal d'histoires sans trop modifier de règles.
- 2) Vous mélangez deux ou trois jeux (Space Master et Rolemaster par exemple) pour en créer un nouveau. Mais la solution la plus adaptée me semble être GURPS ou Mega car ils sont prévus pour être multi-univers. Ensuite, à vous de travailler...



Néanmoins, grâce à Simulacres, vous pourrez jouer tout de suite sur Nouvelle-Terre avec le scénario de notre encart. Voici quelques petites adaptations de règles pour vous faciliter la tâche :

— **Magie :** il vaut mieux, si vous ne possédez pas de système de magie déjà bien détaillé, ne pas faire jouer de magicien à un joueur. Par contre, sentez-vous libre d'inventer autant d'objets farfelus que vous le désirez.

— **Talents spéciaux :** certaines races ont des talents spéciaux. En contrepartie, lors de la création du personnage, il faut leur concéder un talent de moins. Les Elfes savent parler aux oiseaux. Les creuseurs peuvent, s'ils appuient aux bons endroits, trouver des failles dans les rochers et faire s'effriter même ceux que l'on pensait extrêmement solides.

— **Contrôleurs planétaires :** bien que le scénario n'en fasse pas intervenir, vous pouvez avoir envie de les insérer plus tard dans une autre aventure. Ces agents de la Confédération sont des individus au-delà de la moyenne. Ils ont un Esprit allant entre 6 et 8, 5 points de Vie, 6 points d'Équilibre psychique, 6 points de Souffle et au moins 2 points d'Énergie « magique ».

Marc Bati et Pierre Rosenthal
illustration extraite des albums : Marc Bati

1) Édité chez Dargaud.

Les Celtes

Lorsque nous avons conçu Simulacres¹, nous avons pensé ce « noyau » de système comme un départ pour créer ou utiliser de nouveaux univers par vous-mêmes. Le but de cette rubrique est de vous présenter de façon succincte une civilisation (réelle, imaginaire ou mythique), et les sources pour la compléter si vous désirez l'étoffer. Dans notre encart, vous trouverez également un scénario qui met en scène cette civilisation, avec quelques règles additionnelles. Nous espérons vous donner l'envie de découvrir de nouveaux horizons de jeu. Pour cette première fois, nous avons choisi de vous présenter les Celtes. En effet, il existe déjà un jeu de rôle complet, très détaillé sur cette civilisation : *Légendes Celtiques*. Ainsi, si le sujet vous séduit, vous pourrez faire la comparaison entre notre système « pour jouer une aventure » et un « jeu de rôle complet ». De plus, si vous avez déjà ce jeu, le scénario (écrit par un des créateurs de *Légendes Celtiques*) pourra être adapté aussitôt. Une prochaine fois, nous partirons à la découverte des Vikings. P.R.



Origine

La civilisation celtique apparaît vers 1200 av. J.-C., en Europe centrale. Par assimilation de la culture des peuples autochtones, elle s'étend en Europe de l'ouest et finit par dominer, entre le Ve et le Ier siècle av. J.-C., cette partie du monde presque entièrement.

Société

Les Celtes ne sont pas des « barbares » ! Les imaginer ainsi, équivaut à mésestimer le savoir des druides, le talent artistique des bardes et des artisans, l'ingéniosité de tout un peuple épris de prestige !

La société celtique est composée de trois classes. La classe sacerdotale (druide, barde, devin, médecin) a pour fonction d'organiser la vie religieuse, de déterminer les rapports entre les hommes et les dieux. La classe guerrière assure la protection de la société. Elle est formée par les chevaliers, des nobles qui détiennent le pouvoir, et par leurs hommes de guerre (ambacts). La classe productive rassemble presque tous les autres individus : marchands, artisans, agriculteurs, éleveurs, etc. Cette classe travaille essentiellement pour le bénéfice des deux précédentes.

Cette société a une structure pyramidale. Sa base est la famille, dont le statut de chef revient au père (chez les Celtes irlandais ce rôle est tenu par la mère lorsque son rang social est plus élevé que celui de son époux). Au deuxième niveau apparaît la tribu, ensemble de plusieurs familles installées au même endroit. La tribu a un chef, le roi. La solidarité qui unit les membres d'une famille, et même ceux d'une tribu, est très développée. Au troisième niveau vient la nation, union de plusieurs tribus dans un intérêt essentiellement économique et stratégique. Là enco-

re, à sa tête, se trouve un roi. Pour finir, dans certains cas, installé en haut de la pyramide, trône un roi commandant aux chefs des nations !

Quel que soit leur niveau de responsabilité, les rois doivent être issus de la noblesse, et sont élus par leurs pairs. Ils incarnent leur peuple, réellement. Par exemple, il n'est pas rare de voir des sujets démoralisés parce que leur roi est blessé, ou tout bonnement malade ! Lourde charge, écrasante responsabilité !

Économie

Les Celtes possèdent de petites parcelles de terre sur lesquelles ils cultivent, entre autres céréales, le blé, l'orge, le seigle et l'avoine. Presque tout le monde fabrique sa bière (cervoise), et presque tout le monde a son secret de fabrication ! Le vin, boisson appréciée, est principalement importé car il est originaire de Grèce et d'Asie mineure. Sur place, la culture de la vigne se développe peu à peu. Les Celtes inventent le tonneau. La terre fournit aussi des légumes, des fruits, des champignons, etc. L'élevage des chevaux est très important. De la valeur du haras dépend une partie du prestige de la tribu. Les bœufs, les moutons, les porcs forment un cheptel convoité, à l'origine de nombreux raids entre villages voisins.

Les Celtes sont d'habiles artisans. Ils savent extraire et travailler de nombreux métaux, tels que le cuivre et l'étain, l'or et l'argent. A une époque où le bronze domine encore, le travail du minerai de fer leur permet de fabriquer de redoutables épées en acier. Ils excellent aussi dans le domaine du bois. Que ce soit à des fins utilitaires ou artistiques, leur travail contribue à créer un cadre dans lequel il est agréable de vivre.

Le commerce utilise le système du troc jusqu'à l'époque où les échanges avec les civilisations grecque et romaine font apparaître les premières monnaies. Le surplus de production provoque l'émergence d'une classe de marchands, véritables aventuriers qui sillonnent le vaste réseau de communications du monde celtique. Par voies de terre ou par voies d'eau, il est possible de se rendre n'importe où dans de bonnes conditions. En retour, beaucoup de produits, d'objets d'art, sont importés, non par nécessité mais pour le prestige qu'ils confèrent à leurs acquéreurs.



Passeport pour l'aventure

- Jeu de rôle :

Premières *Légendes Celtiques*, de Stéphane Daudier, paru aux Editions Jeux Descartes.

- Livres :

pour un premier contact, les « rayons Jeunesse » des librairies ; pour une étude plus approfondie, *la Civilisation Celtique*, de Le Roux et Guyonvarc'h, aux éditions Ouest-France.

- Librairie spécialisée :

Breizh, 10 rue du Maine, 75014 Paris.

- BD :

Bran Ruz, Auclair et Deschamps chez Casterman ; *La mémoire des Celtes* (La chambre de cristal, la navigation de Mael Duin), Jean Olliver et Eduardo Coelho chez Hachette BD ; *Slaine* (Le dieu Cornu, Les armes sacrées), Mills et Biscley chez Zenda.

Habitat

Les Celtes utilisent le bois pour bâtir leurs maisons. De forme rectangulaire en Gaule, ronde en Irlande, elles sont coiffées d'un toit de chaume et ne comprennent généralement qu'une seule grande pièce. L'intérieur peut être en partie creusé dans le sol. Dans ce cas, il faut descendre quelques marches pour y pénétrer et profiter du feu central qui y brûle continuellement. C'est là, au sein de cette demeure, dont le mobilier est rudimentaire, que se déroule l'essentiel de l'activité de la famille.

Les Celtes vivent dans des fermes isolées ou des villages. Des villes fortifiées, servant à l'origine de refuge pour les populations environnantes, deviendront peu à peu de grands centres d'habitation, les carrefours commerciaux de la société celtique.

Religion

Le jeu de rôle, à bien des égards, offre une bonne approche de ce que devait être l'esprit celtique. Aux yeux des Celtes, les dieux, la magie, les dragons, existent bel et bien ! Mais leur notion du bien et du mal, de la vie et de la mort, ressemble peu à la nôtre. Les druides croient en la réincarnation de l'âme. La mort n'est que le seuil à franchir pour accéder à une nouvelle existence. Chacun doit trouver en soi le tracé de sa propre destinée, et ceci fait, aller de l'avant pour que le moment présent devienne l'ultime étape avant l'Autre-monde, cet autre monde où vivent les dieux !

Les sanctuaires de la religion celtique épousent les formes de la nature. Ce sont des clairières dans la forêt, certains arbres, comme le chêne ou le sorbier, des sources, des rivières et des lacs, des pierres dressées et même des montagnes. Les druides récitent des prières, font des offrandes (objets précieux, armes... jetés au fond des lacs). Ils procèdent à des sacrifices d'animaux et parfois d'humains. Le rite comprend des danses et des musiques sacrées.

Les dieux gaulois et irlandais sont très nombreux. Les Gaulois honorent, entre autres, Cernunnos, sur la tête duquel poussent des bois de cerf, dieu des animaux et de la chasse ; Taranis, dieu guerrier, maître de la foudre ; Epona, déesse des cavaliers ; Toutatis, dieu de la tribu, souvent invoqué dans un certain petit village gaulois ! Les principaux dieux irlandais sont des guerriers, avec pour roi Nuada au bras d'argent, la déesse Morrigan gouverne aussi bien l'ardeur combative que sexuelle ; Lug, dieu universel du monde celtique, sait tout faire ; Ogma est le dieu de l'éloquence...

Guerre

S'ils ne sont pas engagés dans un conflit sérieux, pour la conquête ou la défense d'un territoire, les Celtes opèrent de temps à autre des raids chez leurs voisins ! Ainsi, le règlement d'un différend, le vol des chevaux de leurs adversaires, permet d'accroître le prestige de la tribu, et par la même occasion de garder la forme !

Les Celtes préfèrent le combat au corps à corps. Parmi les armes qu'ils utilisent : tout d'abord l'épée longue, qu'ils portent au côté droit, et la lance, puis le poignard, la hache, le javalot, la fronde. L'épieu et l'arc sont plutôt réservés à la chasse. Les guerriers se protègent avec des boucliers de forme ovale ou rec-



tangulaire et portent des armures de cuir, parfois renforcées de plaques de métal. Certains endossent des cottes de mailles.

Adeptes des peintures de guerre, les Celtes cherchent à impressionner leurs ennemis avant le combat. Pour cela, ils poussent des cris effroyables, entrechoquent armes et boucliers... Les prisonniers, peu nombreux, sont soit réduits en esclavage, et dans ce cas plutôt bien traités, soit sacrifiés aux dieux. Les guerriers celtes tranchent la tête de leurs victimes car c'est là que réside leur âme. Si cette tête appartient à quelque valeureux combattant, elle devient un objet de prestige, elle est embaumée et accrochée à leur ceinture ou au char du vainqueur.

Personnages et talents

L'univers celtique propose des personnages vraiment intéressants à jouer : chevalier, druide, barde, marchand, guerrier-magicien, chasseur, magicien, espion, forgeron, amuseur, devin, médecin, marin. En plus des aptitudes inhérentes à chaque personnage, voici quelques exemples de Talents complémentaires : connaissance des légendes, des peuples mythiques, des créatures monstrueuses, des animaux et des plantes, astronomie, alphabets grec et latin, jouer aux échecs, psychologie, métaphysique, mémoriser, prédire le temps.

Magie

Bien que la tradition orale soit la plus importante, les Celtes utilisent néanmoins une écriture sacrée (oghamique), dont la connaissance est nécessaire pour pratiquer la magie.

La magie des druides est issue directement de la nature. Elle étend son pouvoir sur les animaux, les végétaux et les quatre éléments. Les magiciens sont passés maîtres dans de nombreux domaines : esprit, illusion, métamorphose, malédiction, créature monstrueuse... Les bardes utilisent bien sûr leurs talents artistiques, ils sont alors capables d'agir sur les sentiments humains. Les guerriers-magiciens possèdent

des sortilèges qui font merveille en combat. Les forgerons connaissent tous les secrets du feu. Quant aux médecins et devins, eux aussi n'hésitent pas à faire appel à la magie pour parvenir à leurs fins.

Créatures et peuples mythiques

Voici un petit panorama des créatures typiques de l'univers celtique.

• **Animaux** : auroch, bison et lion d'Europe, loup, ours brun, sanglier, aigle, grand duc, corbeau, cygne...

• **Créatures monstrueuses** : dragon ailé, dragon celtique sans aile, serpent immense à tête de bélier qui protège les secrets du monde souterrain, tarasque, animaux géants.

• **Peuples mythiques**. Certains cherchent à reconquérir le monde, c'est le cas des Hommes-serpents (lire l'aventure « Un été en hiver » dans l'encart scénarios) ou des Formoirés. Magiciens, guerriers-magiciens, guerriers et espions, représentants du chaos et des ténèbres, semblables aux humains mais d'une beauté maléfique, les Formoirés habitent les îles du Grand Nord. D'autres peuples ont une attitude moins agressive à l'égard des hommes. Les Tuatha de Danann vivent sous terre ou au fond des eaux, dans des palais de cristal. Plus beaux que les humains, ils utilisent aussi une magie plus puissante. Les Korrigans ressemblent à des hommes de petite taille (1 m) mais ne pratiquent pas la magie. Leur royaume s'étend généralement sous les dolmens et sous les sidhs (tertre). Les Leprechauns sont des lutins malicieux qui aiment jouer des tours à ceux qui traversent leurs forêts. Pour cela, ils utilisent des sortilèges très amusants, du moins de leur point de vue. Bien qu'assez craintifs, ils se battent si nécessaire à l'aide de minuscules javalots enduits d'un poison paralysant. Semblables aux Leprechauns, les Cluricaunes sont des ivrognes dont l'humour laisse vraiment à désirer ! Les Géants vivent dans les forêts ou dans les montagnes. Plutôt solitaires, ils se réunissent parfois pour bâtir un village. Ils sont en conflit permanent avec les Ogres. Ces derniers demeurent dans des villages fortifiés construits au plus profond des plus épaisses forêts. Très grands (3 m), munis d'armes en bronze, ils n'hésitent pas à attaquer les villages humains.

Héros

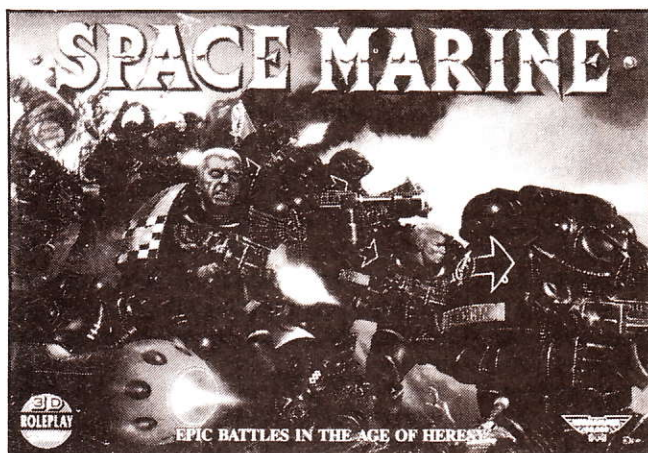
Les héros des légendes celtiques sont nombreux. Leur prestige dépend autant des exploits qu'ils accomplissent que des bardes qui les relatent. Simulacres (page 79) permet d'évaluer cette notion si importante pour les Celtes. Sans aucune dépense, chaque Point d'Aventure gagné donne droit à 1 Point de Prestige. Ainsi, 10 Points de Prestige permettent d'être à l'honneur dans sa tribu, 30 PP, d'être reconnu et respecté dans toute la nation, 100 PP d'atteindre le statut de héros !

Marc Deladerrière

illustration : Didier Guiserix

1) Simulacres, le jeu de rôle élémentaire. Vous pouvez vous procurer ce numéro hors-série dans votre boutique de jeux habituelle ou par correspondance en consultant la page des anciens numéros.

SPACE MARINE



Le frère sergent Dorviz ordonna à ses marines de se terrer dans les ruines de l'immeuble. Il plongea involontairement au sol lorsqu'un barrage d'artillerie lourde déferla sur les Blood Angels : les hommes étaient projetés dans les airs comme des feuilles mortes, les landraiders se brisaient comme des coquilles d'oeuf. Il ferma les yeux pour essayer d'oublier ces images. Lorsque tout cela serait fini, il y aurait un lac à cet endroit : un lac de scories et de roc en fusion.

Les lasers tranchaient aussi bien les murs que les hommes qui tentaient de s'abriter derrière. En un instant, Dorviz avait perdu la moitié de ses marines. Six landraiders rebelles fondaient vers sa position, distribuant en chemin une mort brillante comme un néon. Il attrapa le las-cannon d'un mort et ouvrit le feu : le premier des tanks fit une embardée et percuta violemment le second. Les deux landraiders disparurent dans une gerbe de feu et Dorviz replongea pour éviter les éclats de céramite brûlante.

Il fallait rester en mouvement. Il roula sur le côté, le mur derrière lui se sépara en deux, tranché par un laser. Il rampa vers une autre position, se redressa et tira de nouveau. L'hymne des Blood Angels jaillit de ses lèvres et les quelques survivants du détachement joignirent leurs voix à la sienne. Les landraiders étaient tout près et la mort certaine.

Soudain, trois des gros véhicules se transformèrent en boules de feu. Dorviz se retourna malgré lui et vit un détachement de wirlwinds aux couleurs écarlates des Blood Angels. Les grands multi-launchers montés sur leurs carapaces crachaient la mort sur les traîtres : la relève était arrivée.



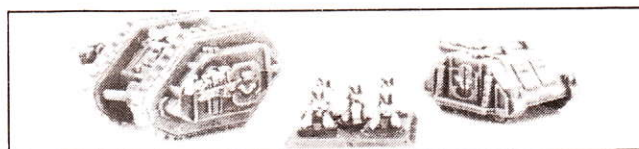
C'était la première fois que Brogan voyait un traître de si près. Jusqu'ici, ils n'avaient été pour lui que de petites silhouettes dans le viseur du las-cannon, mais cette fois, c'était un homme : un homme qu'il aurait encore appelé frère quelques temps auparavant.

Instinctivement, il pointa son bolter et appuya sur la détente. L'autre réagit une fraction de seconde trop tard : la grele de balles le projeta en arrière, son arme crachant inutilement vers le ciel. Brogan s'approcha du corps.

Le casque s'était détaché sous l'impact, révélant le visage du traître : il n'était guère différent du sien. L'armure était la même à part sa couleur et son insigne d'épaule. Il se sentait étrangement vide. Moins d'un an plus tôt, il aurait pu combattre au côté de ce marine, protégeant l'humanité contre les orks ou les eldars.

Il secoua la tête pour chasser cette pensée et récita le Fidelis Sum que l'aumonier lui avait appris. Il n'avait pas tué un marine mais éliminé un traître.

Il se remit en route vers le point de ralliement : il restait encore beaucoup de traîtres à tuer au nom de l'Empereur et pour venger les frères du second détachement tactique exterminé par les rebelles.



SPACE MARINE est le jeu épique des combats d'infanterie et de blindés dans la galaxie de l'Imperium. En tant que commandeur des space marines, les guerriers ultimes, revivez les guerres civiles de l'Hérésie d'Horus qui coupèrent l'humanité en deux. Vos fantassins seront soutenus par les terribles chars d'assaut landraiders, les transports de troupes blindés rhinos et les lance missiles autotractés wirlwinds. Vous rencontrerez les ennemis les plus dangereux de toute votre carrière : vos frères space marines. Vous pourrez servir l'immortel Empereur de l'humanité en détruisant les traîtres hérétiques ou combattre pour le nouvel ordre promis par Horus, le maître de guerre renégat.

D'un côté ou de l'autre, la lutte sera difficile, même pour des space marines.



SPACE MARINE contient :

320 marines en plastique à l'échelle épique,

16 landraiders,

32 rhinos,

14 immeubles en carton et plastique,

les cartes de référence des différents types de troupes,

les formats d'explosion et tous les autres pions nécessaires,

deux réglettes pour mesurer les distances,

les dés,

les règles du jeu et la traduction française des règles de bases.

SPACE MARINE est un jeu **GAMES WORKSHOP** distribué par **AGMAT**

Mission d'ambassade

pour Simulacres dans l'univers du Cristal Majeur



No man's land

*pour
l'appel de Cthulhu*



Un été en hiver

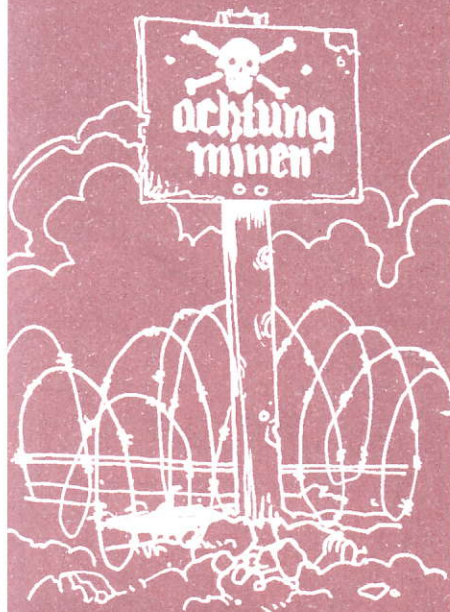
*pour
Premières Légendes celtiques
et Simulacres*

La Caverne de cristal

pour JRTM



UN SCENARIO
POUR
L'APPEL DE CTHULHU
CASUS BELLI



NO man's land

Scénario pour 4 ou 5 investigateurs moyennement expérimentés. Il est vivement conseillé de lire « Herbert West, réanimateur » (dans *Dagon*, éditions J'ai Lu) pour mieux cerner les personnalités en présence.

Ach !... la guerre... gross malheur !

Mais peut-être pas



pour tout le monde !

Un morne repas

Paris, le 10 décembre 1918. L'un des PJ va être arraché à la lecture — déprimante — des journaux, par un commissionnaire porteur d'une invitation à déjeuner pour lui « et quelques amis ». Elle émane de Joséphine Legrand, nièce/cousine/amie d'enfance de l'investigateur.

Elle habite chez ses parents, rue de Richelieu — une longue rue triste, près de la Bibliothèque nationale. Les PJ sont accueillis par Joséphine et sa mère. Ni l'une ni l'autre ne diront grand-chose au cours du repas — médiocre et servi par une bonne maladroite. Après le café, avec maintes hésitations et de nombreuses pauses passées à sangloter, Joséphine racontera son histoire. En résumé, elle est fiancée à un jeune officier anglais nommé Hugh Wilson. Ils devaient se marier le mois prochain... et Hugh a quitté son hôtel sans prévenir. De plus, un des « horribles vieux bouquins de papa » a disparu (M. Legrand est antiquaire, et collectionne les livres rares). Son père a aussitôt conclu que le jeune homme était l'auteur du vol, et menace d'appeler la police. Serait-il possible aux investigateurs de retrouver le fiancé perdu (ou au moins de l'innocenter du vol du livre) ? N'écoutez que leur bon cœur, les investigateurs acceptent...

Les Legrand

Leur appartement est poussiéreux, meublé dans un style vieillot et ne contient rien d'intéressant, mis à part la collection de M. Legrand. Elle a beaucoup de valeur, mais ne contient pas d'autres livres maudits.

— **Joséphine** est une grande jeune fille plutôt quelconque, timide et renfermée. En l'interrogeant on se rendra compte qu'elle ne sait en définitive que peu de choses sur « Wilson ». Elle l'a rencontré cet été. C'est lui qui l'a abordée, « mais il était très convenable ». Il lui a dit qu'il était chirurgien militaire, dans le Nord. Elle avait rendez-vous avec lui la veille. Ne le voyant pas venir, elle a téléphoné à son hôtel, où on lui a appris qu'il n'était pas rentré depuis deux jours. Si vous voulez, elle peut décider d'accompagner les investigateurs et se faire enlever/sacrifier par Lee...

— **Sa mère** se remémorera sans fin des détails insignifiants jusqu'à ce que les personnages abandonnent, écoeurés.

— **Son père** passe ses journées à la Bibliothèque nationale, à faire d'obscures recherches. Il est grand et maigre, avec d'impressionnants favoris. C'est un aigri et un raté, qui prend plaisir à être désagréable avec tout le monde. Il suffira de le flatter pour qu'il s'humanise. Il passera sa hargne sur le fiancé, affirmant qu'il n'avait pas confiance, qu'il l'avait bien dit, etc. Le livre disparu est un traité de nécromancie en latin, datant du XIV^e siècle, appelé le *Livre des larmes*, ou *Liber Lacrymae* (jet d'Occultisme pour se souvenir de l'existence de l'exemplaire de Toulouse. Un échange de télégrammes avec l'université de cette ville établira que Lee l'a consulté plusieurs fois en 1913). Si vous le désirez, M. Legrand peut mettre sa menace à exécution et appeler la police. Dans ce

cas, jetez régulièrement deux flics bornés dans les jambes des PJ, pour le reste de l'aventure...

— **Antoinette**, la bonne, écoute aux portes (jet d'Ecouter pour l'entendre essayer de ne pas faire de bruit). Elle se déclare désolée par ce qui arrive à Mademoiselle. Si on la cuisine un peu, elle mentionnera la visite d'un homme qui voulait voir Wilson. Il est venu à l'appartement il y a deux jours, alors qu'elle était seule. Avant qu'elle ait eu le temps de lui expliquer que Wilson n'habitait pas ici, il lui a remis un message pour lui. Quand elle lui a donné l'adresse de l'hôtel de Wilson, il a filé si vite qu'elle n'a pas eu le temps de lui rendre le message. Elle l'a jeté. Si les investigateurs fouillent dans la boîte à ordures, ils le retrouveront, taché, mais lisible : « Téléphone-moi de toute urgence GOB 23-40. Veux savoir ce que tu fais là. Morton ». Antoinette décrit un homme grand, maigre, avec une cicatrice au front et des cheveux noirs.

L'hôtel des Ventes

Rue Drouot. C'est là que M. Legrand a acheté le livre, en avril 14. (A la réflexion, il se souvient qu'un Anglais surenchérissait sans cesse sur lui. Un « sir » quelque chose, pense-t-il).

Il est possible (Crédit, Droit) d'avoir accès aux archives des ventes. Un « sir Eric Lee » a acheté plusieurs ouvrages (des traités de médecine médiévale) lors de cette fameuse vente. Si les PJ se débrouillent pour retrouver le commissaire-prieur qui s'en est occupé, il confirmera que Lee a tenté d'acheter le *Liber Lacrymae*.

Hôtel du progrès

Un petit hôtel correct, près de la Bastille. Le réceptionniste confirme que M. Wilson n'est pas rentré depuis trois jours — mais sa chambre est payée pour encore une semaine. La veille, un jeune homme avec une cicatrice au front est venu lui poser les mêmes questions.

Le registre donne la date des séjours de Wilson (qui concordent avec les dates de ses visites à Joséphine, mais qui sont bien trop rapprochées pour être des permissions). Il y a son adresse : hôpital militaire 31K, Poste Restante, Arras.

La chambre est simple et en ordre. Il y a peu de bagages. Les PJ peuvent avoir l'impression (T.O.C.) qu'elle a déjà été fouillée...

Gobelins 23-40

C'est le numéro de téléphone d'une petite pension de famille, rue Rubens (près de la place d'Italie). La propriétaire pense beaucoup de bien de John Morton... un héros de guerre, un grand blessé, etc. Les investigateurs auront du mal à la convaincre de les laisser perquisitionner. La chambre de Morton est une petite pièce blanche, parfaitement en ordre. Bien en évidence sur la commode, un indicateur des Chemins de Fer du Nord, ouvert à la page « Arras-Béthune ». Dans la commode, un double de son dossier militaire (en anglais) : engagé volontaire en 14, il a été réformé en mars 1917, après une grave blessure à la tête. Le dossier médical est très technique, mais

on peut comprendre (Diagnostiquer) que le cerveau a été touché... et que cela pourrait engendrer des troubles mentaux. Sur la table de nuit, un carnet (en anglais) : Morton y parle de sa vie depuis qu'il a quitté l'armée. Les derniers passages sont incohérents : il affirme avoir rencontré un ancien compagnon d'armes, Joe Atkins, qu'il a pourtant vu mort en 1916. Atkins était au bras d'une jeune fille. Ils sont entrés dans un immeuble, rue de Richelieu. Il a l'intention de s'y rendre le lendemain...

The War Office

En télégraphiant au ministère de la Guerre à Londres, on peut apprendre que :

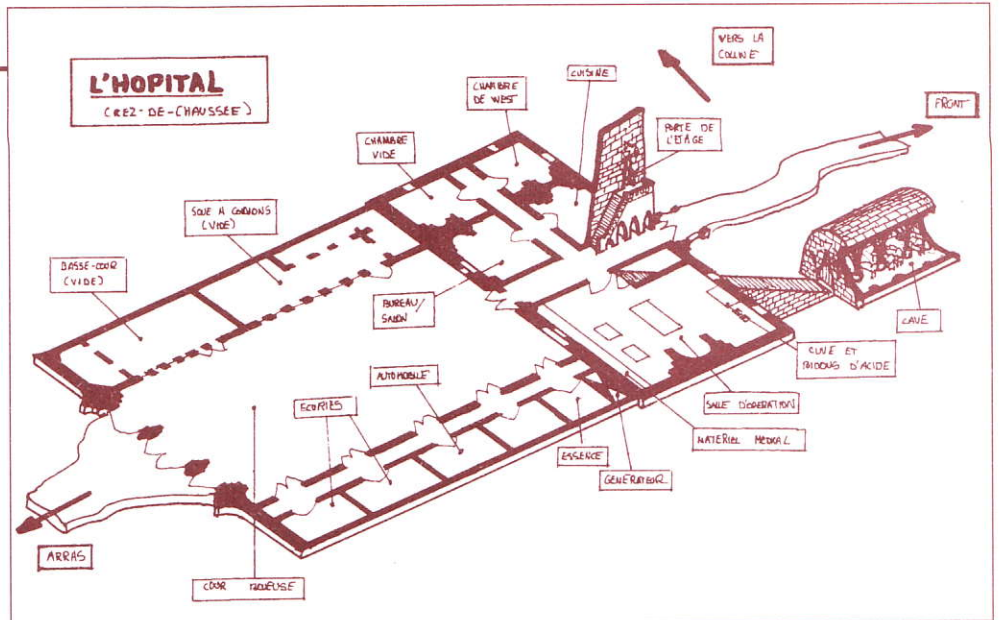
— le Dr sir Eric Moreland Lee, décoré du Distinguished Service Order, est mort le 27 mars 1915, à St-Eloi (Flandres) ;

— il y avait un « J. Atkins » dans le même régiment que Morton, mort en 1916 lors d'une offensive sur Cambrai ;

— le Dr. Hugh Wilson est médecin major à l'hôpital militaire d'Arras. Il a de brillants états de service depuis son engagement début 1916. (West a échappé de justesse au conseil de guerre en 1915, après qu'on ait fait certaines découvertes horribles dans les ruines de son hôpital. On s'est contenté de le réformer. Il s'est aussitôt réengagé sous un faux nom).

La vérité

Sir Eric Moreland Lee était médecin et biologiste et également féru d'occultisme, domaine dans lequel il avait découvert certains secrets horribles. Il avait consulté l'unique exemplaire connu du « Liber Lacrymae » à l'université de Toulouse, mais le bibliothécaire avait refusé de le laisser recopier certaines formules... En avril 1914, Lee apprit qu'une copie du précieux document allait être mise en vente à l'Hôtel Drouot. Il se précipita... et se la fit souffler par M. Legrand. Puis la guerre éclata, et Lee fut mobilisé. Le 27 mars 1915, il trouvait la mort dans un accident d'avion. Son corps décapité fut transporté à l'hôpital militaire de St-Eloi (Flandres). A cette époque y officiait un chirurgien très spécial : Herbert West, réanimateur de cadavres (au succès très mitigé). Lee avait participé à ses expériences de « réanimation » et West trouva tout naturel d'injecter une bonne dose de « ressusciteur » dans les veines de son défunt disciple. Le miracle eut lieu et Lee reprit connaissance... au moment précis où un obus allemand détruisait le bâtiment. Prenant sa tête sous son bras il en profita pour s'écarter et se cacha dans les tranchées. Il ne tarda pas à y rencontrer un groupe de ghoules, en visite gastronomique au cœur du carnage. Grâce à leur aide, il reprit et perfectionna les formules de West. Il mit aussi au point un plan de vengeance, contre West d'abord, contre tous les vivants ensuite (inutile de dire que ces derniers événements eurent raison de sa santé mentale). Il envoya un de ses « ressuscités » voler le « Liber Lacrymae », dans lequel il savait trouver un moyen de lever une armée de morts. Atkins, le « voleur » a reçu l'ordre de ne pas agir discrètement, et de prendre le nom d'Hugh Wilson, qui est celui dont West se sert actuellement — de façon à le faire soupçonner. Deux grains de sable surviennent : les investigateurs et un ancien compagnon d'armes de Lee, qui l'a vu mourir. Le retrouver « vivant » à Paris va le pousser à enquêter de son côté.



Le destin de John Morton

En fouillant la chambre d'Atkins/Wilson, John Morton a découvert une note de Lee qui lui ordonnait de revenir à Villerwal. Morton a décidé de s'y rendre... A vous de décider de ce qui l'y attendait. Il peut être devenu fou (suite à ses découvertes) et s'être embusqué dans les tranchées pour tuer « tous ces morts qui reviennent » (PJ compris), ou faire une entrée sensationnelle chez les Legrand si les PJ sont restés à Paris. A moins que les créatures de Lee ne l'aient capturé. Elles pourraient mettre son cadavre dans la mare de l'hôpital, pour incriminer West. Ou le « réanimer » pour attirer les investigateurs dans un piège. Enfin, vous pouvez le garder vivant et sain d'esprit pour aider les PJ « en panne d'inspiration ». Il est possible qu'il ait encore la note de Lee sur lui quand les PJ le trouveront...

Arras

L'hôpital n'a pas le téléphone et ne répond pas aux télégrammes. Il va donc falloir s'y rendre. Le voyage prendra toute une journée. Le train fait de fréquents arrêts sur des voies de garage, pour laisser passer des convois militaires.

Arras a servi de base aux Anglais pendant toute la guerre. Elle a été complètement détruite, mais les habitants commencent à revenir — environ 2 000 personnes pour 25 000 avant-guerre. L'Hôtel des Anglais (ex-mess des officiers) est le seul hôtel ouvert. Le propriétaire sera heureux d'indiquer le chemin de l'hôpital — à 4 km de la ville, juste derrière le front. Si les PJ prennent le temps de bavarder avec les habitants, ils récolteront assez d'histoires de guerre pour écrire un livre. A propos de phénomènes bizarres, certains auraient vu des lumières dans les ruines de Villerwal, un petit village, détruit à 99 %, situé dans la même direction que l'hôpital, mais au-delà du front.

L'hôpital

Une petite ferme aux murs blanchis à la chaux, au milieu d'un paysage dévasté. Le front était à 500 m, de l'autre côté d'une petite colline.

Il ne reste plus que le docteur Wilson et quelques blessés « momentanément intransportables ». De

jour, West recevra volontiers les investigateurs. Il essaiera néanmoins de les renvoyer à Arras avant la tombée de la nuit. S'ils arrivent tard, il les logera à contrecœur. C'est un petit homme mince, avec des cheveux blonds et de grosses lunettes qui cachent ses yeux bleus. Il ne ressemble pas du tout au fiancé de Joséphine. Il est très surpris par tout ce que racontent les investigateurs. Il n'a pas pu être à Paris aux dates indiquées — il montrera les archives « officielles » de l'hôpital à l'appui de ses dires. Il ne comprend pas pourquoi on s'est servi de son nom : « Je n'ai pas d'ennemis en vie ». (Psychologie : quelque chose l'amuse beaucoup dans ce qu'il vient de dire). Si les PJ parlent de Lee, il se troublera visiblement et finira par admettre que Lee est probablement derrière tout cela. Ils se sont disputés à propos de leurs recherches (il reste évasif quant à leur nature) et depuis, Lee lui voue une haine « déraisonnable ». Si on lui rétorque que Lee est mort, il comprendra que les investigateurs ont eu connaissance de certains documents. Il se décidera alors à coopérer sans réserves et même avec enthousiasme, il exposera sa grande théorie de la réanimation si un des PJ est médecin. S'il a l'impression que les investigateurs sont une menace pour ses chères études, il tentera de les supprimer (en leur servant un dîner empoisonné, ou quelque chose de ce genre)...

West (ou plutôt Wilson, il évitera de leur révéler son vrai nom) est l'archétype du savant fou obsédé par ses recherches. Altruiste à l'origine, il a perdu tout sens moral et tout scrupule.

REZ-DE-CHAUSSEE

— **Le bureau** où West recevra ses visiteurs. Si on examine les dossiers médicaux (Diagnostiquer) on constatera qu'il a accompli de véritables miracles sur des cas désespérés. Un jet de Pharmacologie permettra de remarquer des achats importants de produits inhabituels...

— **La cuisine** n'a rien de particulier. On y trouve des provisions et des quantités de hachoirs, couteaux, etc. Une aide bénévole vient du village voisin faire la cuisine et le ménage. Elle ne loge pas ici.

— **Chambre de West** à l'ameublement banal. Il y a une petite bibliothèque pleine d'ouvrages médicaux dont beaucoup traitent de la survie après la mort. Dissimulés derrière un rayon (T.O.C.) trois petits carnets écrits en anglais. Le nom d'Herbert West figure sur les pages de garde. Il y consigne, d'une petite écriture nette, l'historique de ses

recherches, y compris les meurtres dont il s'est rendu coupable pour se procurer de la matière première. Tout un chapitre est consacré au Dr Lee. Il y fait « des spéculations effrayantes sur les actes possibles d'un médecin sans tête doué du pouvoir de ressusciter les morts ». La lecture de toutes ces horreurs coûte 1d6 SAN. Un chimiste très doué pourrait les utiliser pour réaliser les mêmes expériences... sans plus de succès.

— **Salle d'opération.** West essaiera d'empêcher les investigateurs d'y pénétrer. Elle contient tout le matériel nécessaire à des interventions chirurgicales. Plus quelques « extra » qui devraient intriguer les PJ. La table d'opération est équipée de courroies pour ligoter le patient. Il y a une boîte de balles de cal.45 sur une petite table près du bloc opératoire (pour « neutraliser les expériences » une fois la réussite de l'opération évidente). Et dans le fond de la pièce se trouve une grande cuve et des dames-jeannes ornées d'une tête de mort sur fond rouge. C'est de l'acide sulfurique, dont West se sert pour faire disparaître les « expériences terminées ». L'acide fait 1d6 points de dommage par round jusqu'à réussite des Premiers Soins (l'eau est inutile, il faut nettoyer la blessure à l'huile). Si le visage est touché, on perd 1d6 d'APP/round, et on risque de perdre la vue...

Les volets de la pièce sont toujours fermés, mais il y a assez de fentes pour qu'on puisse espionner de l'extérieur. Tous les soirs, West remonte un cadavre de la cave et lui injecte de douteuses mixtures dans les veines... Il s'abstiendra s'il a des hôtes.



Les « réanimations »

West reconnaît volontiers que « ce n'est pas parfaitement au point ». Mais il aura du mal à résister à la tentation si un investigateur meurt à portée de seringue. Choisissez les effets de ses injections sur la table suivante — ou tirez-les si vous n'avez pas de projet particulier.

01-50 : pas d'effet.

51-70 : mouvements convulsifs, cris, peut-être une ou deux phrases cohérentes, puis décès définitif.

71-80 : folie furieuse. Le ressuscité tue tout ce qui passe à sa portée, sa FOR est doublée. Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

81-95 : réussite limitée. Le patient ressuscite mais reste « ralenti » par la détérioration des cellules de son cerveau. Perte d'1d6 de DEX, de 2d6 d'INT et d'1d100 de SAN. Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

96-00 : tout se passe à merveille... sauf que l'âme qui a pris possession du réanimé n'est pas la bonne. C'est un démon malveillant et puissant (il peut même posséder des sorts, mais n'exagérez pas à moins que vous ne vouliez doter les PJ d'un Ennemi Intime). Le sort de cette créature est alors entre les mains du meneur de jeu.

West prendra les échecs avec calme, murmurerà quelque chose du genre « il n'était pas tout à fait assez frais », et passera au suivant.

LA CAVE

Derrière une porte (FOR 25), un petit escalier transformé en plan incliné par des planches. En bas, une petite pièce glaciale où reposent, sur des chariots d'hôpital, une douzaine de formes couvertes de draps. Les cadavres sont plus ou moins abîmés... et coûtent 1/1d4 SAN.

L'ÉTAGE

Une seule grande pièce, contenant une quinzaine de lits séparés par des rideaux. Trois seulement sont occupés. Les blessés ne sont pas si gravement atteints que West essaye de le faire croire mais il a besoin d'un prétexte pour s'attarder ici quelques semaines de plus, et il les bourre de morphine pour les faire tenir tranquilles. Si vous voulez compliquer encore un peu la vie des PJ, l'un d'eux pourrait être un des ressuscités de Lee, en mission d'espionnage... ou d'assassinat.

L'ÉCURIE

Elle est divisée en stalles. La dernière contient un petit générateur à pétrole qui alimente la clinique et plusieurs bidons d'essence. La suivante abrite l'auto de West : une Panhard 1907 à trois places.

Les portes extérieures du bâtiment principal ont trois verrous et une FOR de 25. La FOR des volets est de 10, 15 une fois les volets fermés.

La marche des mille morceaux

Lee a décidé que les investigateurs seraient son moyen de neutraliser West, au moins temporairement. S'il les voit repartir en laissant West en bonne santé, il enverra à leurs chambres d'hôtel quelques fragments de cadavre animés (ces horreurs attaquent pour tuer). Que les investigateurs se persuadent que West veut leur mort ou que les gendarmes d'Arras voient les PJ mourir mystérieusement après une visite chez West revient au même pour Lee...

Espionnage sournois

Sur la colline qui domine l'hôpital, une goule surveille l'hôpital à la jumelle (T.O.C. pour voir les verres se refléter au soleil). Si on escalade la colline sans réussir de jet de Discrétion, elle ira se cacher dans les tranchées. Normalement, elle rentre à Villerwal au coucher du soleil. Si les investigateurs passent la nuit chez West, elle pourrait décider de rester : bruits étranges dans la nuit, visage inhumain à la fenêtre, traces griffues devant la porte... Repérée, elle se laissera suivre et essaiera d'amener les PJ à ses deux congénères, dans les tranchées...

Les tranchées

Derrière la colline, le paysage est complètement bouleversé sur des kilomètres. Les tranchées sont un endroit sinistre et désolé. Elles sont sinueuses, pleines de recoins où peuvent se dissimuler des Choses hideuses, de boyaux boueux qui débouchent sur d'autres tranchées ou sur des abris souterrains plus ou moins solides. Certaines, à l'arrière, sont maçonnées : P.C. opérationnel,

casemates, postes de secours d'urgence.

Si la promenade entre les tranchées est éprouvante, la traversée du No man's land qui sépare les anciens complexes français et allemand est effroyable : des chevaux à demi décomposés, des barbelés qui s'accrochent à vous comme des mains surgies du sol, des pancartes « Achtung Minen », etc. De nuit, l'effet est suffisant pour justifier une perte de 0/1 SAN. Deux goules, en uniforme d'officier de l'armée britannique, se promènent dans toute cette désolation : elles cherchent armes et cadavres pour le Dr Lee. Elles seront ravies de jouer au chat et à la souris avec les investigateurs, si elles les rencontrent...



Villerwal

Lee s'est installé là parce que le village n'est pas très loin de l'hôpital de West (environ une heure de marche), mais aussi parce qu'il s'y trouve une église à peu près intacte — et il a besoin d'une tour en pierre pour réussir l'incantation qu'il a découverte dans le *Liber Lacrymae* : « Appeler Yog Sothoth ».

À part l'église et une maison, tout le reste n'est plus que décombres. De nombreuses silhouettes errent autour de l'église — des hommes vêtus de fragments disparates d'uniformes. Certains sont mutilés. Ils sont effrayants et bien armés, mais ne s'occupent pas des investigateurs. Ils sont trop occupés à essayer de se rappeler qui ils sont et ce qu'ils font là (Lee a trouvé la formule d'un « ressusciteur » efficace... si efficace qu'il est obligé de droguer ses créatures pour les faire tenir tranquilles). Atkins/Wilson, le faux fiancé, est parmi eux.

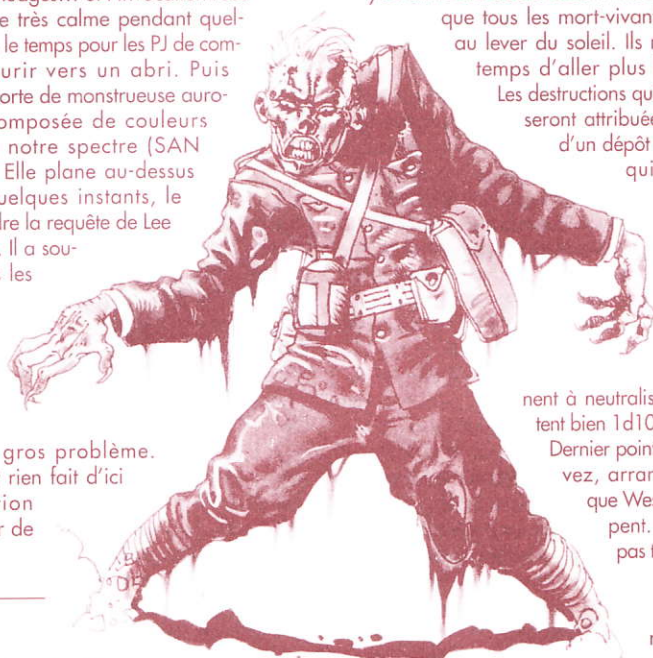
La maison sert de cantonnement aux goules, de magasin et de morgue. Il y a des armes, et des uniformes déchirés et tachés de sang. Déguisés, les investigateurs passent complètement inaperçus. L'église sert de laboratoire et de logement à Lee, et de temple lors des cérémonies d'Appel de Yog Sothoth, chaque nuit. De jour, Lee se trouve généralement dans le transept droit, où il étudie le *Liber Lacrymae* et prépare d'horribles décortations. Si on lui dérobe le livre, les goules attaqueront l'hôpital (ou l'hôtel des PJ) pour récupérer l'ouvrage.

La cérémonie

Elle commence une heure après le coucher du soleil et se prolonge jusqu'à minuit. L'église est

violemment éclairée et des chants infernaux résonnent à l'intérieur. La nef est pleine de soldats ressuscités. Derrière l'autel, deux goules en soutane accomplissent une parodie de messe. La troisième tape comme une folle sur un harmonium démantibulé. Lee est en chaire et dirige l'invocation (SAN 1d3/1d10).

Si les PJ y assistent et la laissent se conclure, décidez des résultats. En cas d'échec, il se passera quelque chose de spectaculaire — le sol gronde, le vent souffle en tempête, des éclairs jaillissent d'un ciel sans nuages... Si l'invocation réussit, tout va être très calme pendant quelques secondes, le temps pour les PJ de commencer à courir vers un abri. Puis apparaît une sorte de monstrueuse aurore boréale composée de couleurs étrangères à notre spectre (SAN 1d6/1d20). Elle plane au-dessus du clocher quelques instants, le temps d'entendre la requête de Lee et de l'exaucer. Il a souhaité que tous les morts de la région ressuscitent et se vengent des vivants... Les investigateurs ont un gros problème. Si les PJ n'ont rien fait d'ici là, l'invocation réussira le soir de Noël.



Final

Si les investigateurs ont laissé Yog Sothoth apparaître, il ne leur reste plus qu'à courir comme des fous jusqu'à l'hôpital (à travers des tranchées pleines de mort-vivants agressifs) pour s'y barricader. A moins qu'ils ne préfèrent s'entasser dans une voiture pour se lancer sur des routes couvertes de zombies titubants à perte de vue... Ne les tuez pas tous, ce serait trop facile. Contentez-vous de les terroriser. A moins que vous n'ayez envie de bouleverser l'Histoire, considérez

que tous les mort-vivants disparaîtront au lever du soleil. Ils n'auront pas le temps d'aller plus loin qu'Arras.

Les destructions qui en découleront seront attribuées à l'explosion d'un dépôt de munitions, ce qui n'empêchera pas les investigateurs responsables de l'échec de perdre 1d10 de SAN en l'apprenant. S'ils parviennent à neutraliser Lee, ils méritent bien 1d10 de SAN.

Dernier point : si vous le pouvez, arrangez-vous pour que West et Lee s'échappent. Leur duel n'est pas terminé...

Comment utiliser ce scénario avec Simulacres, le jeu de rôle élémentaire

Il est difficile, si vous ne faites pas un peu attention, de jouer un scénario de l'Appel de Cthulhu sans que les personnages ne deviennent fous très vite. Ne multipliez donc pas les tests à chaque instant. En cas de test de perte de Santé Mentale, vous pouvez essayer la variante suivante :

— S'il y a une perte minimale, remplacez-la par une perte d'un PS et d'un EP (le personnage est « sonné » par l'événement). Ces deux points seront récupérés tous les deux au bout d'une heure (au lieu d'une semaine pour le point d'EP).

— Si la situation est vraiment horrible et hors du commun, faites perdre 1 EP de la manière habituelle, mais allez jusqu'à 2 ou 3 PS de dégâts en plus (le personnage peut donc « s'évanouir » d'horreur).

En ce qui concerne les goules et les ressuscités, ils n'ont plus de Composantes de Cœur ou d'Esprit mais seulement Corps et Instincts (et pas non plus d'Energies). De même, ils n'ont plus de points de Vie ni de points de Souffle mais uniquement des points de Structure. Pour leur retirer 1 point de Structure, il faut faire l'équivalent d'un PV ou deux PS de dégâts. Suivant la résistance et la fraîcheur du cadavre, attribuez de 2 à 6 points de Structure par monstre.

texte

Tristan Lhomme

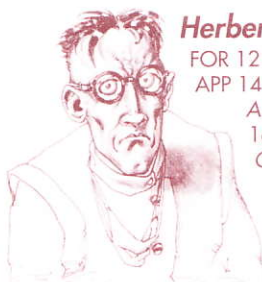
illustration

Vince

plan

Stéphane Truffert

SAVANTS FOUS, CADAUVRES FRENETIQUES ET COMPAGNIE



Herbert West, génie détraqué

FOR 12 DEX 13 INT 19 PdV 15 CON 16
APP 14 POU 14 TAI 13 SAN bof... EDU 20

Arme : cal.45 (en général sur lui), 30%, 1d10+2.

Compétences : Chimie et Pharmacologie 90%, Premiers Soins 95%, Psychologie 60%, Conduire auto 50%, Electricité 40%, Zoologie 40%, Diagnostiquer et Soigner maladie 80%, Soigner empoisonnement 60%, Lire le latin 50%, L-E/P français 30/55%.



John Morton, victime prédestinée

FOR 14 DEX 15 INT 12 PdV 15 CON 15
APP 10 POU 9 TAI 15 SAN 19 EDU 12

Armes : revolver cal.38 (souvenir de guerre), 50%, 1d10.

Compétences : Fusils 40%, T.O.C 35%, Esquive 30%, Sauter et Grimper 50%, Droit 30%, L-E/P français 25/40%.

Les Morceaux Choisis, première ligne d'attaque de Lee

— **Main baladeuse** (avec ou sans bras au bout) : DEX 14 PdV 04
Poing 40%, 1d3 armes diverses 50% (revolvers, couteaux). Protection : très rapide, 30% de malus aux chances de la toucher.

— **Intestin étrangleur** (10 m de

cordes verdâtres et visqueuses) : DEX 08 PdV 9

Sauter 80%, Etrangler 70% (procédure d'étranglement, on peut se libérer en



réussissant un jet FOR/13).

— **Un torse** qui se déplace sur ses côtes, comme une araignée. En attaque, il se propulse avec son tronçon de colonne vertébrale et broie sa victime avec ses côtes : FOR 15 DEX 12 PdV 12.

Broyer 50%, 1d10/round (jusqu'à réussite d'un jet FOR).

Inventez-en d'autres...

Les goules

Elles rêvent de voir revenir les jours où les tranchées étaient un gigantesque fast-food ouvert 24h/24.

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 11 POU 15 DEX 13 PdV 13

Armes : Dents 30%, 2d6 ; Griffes 50%, 2d6.

SAN : 1/1d6 quand on voit ce qui se cache sous leurs uniformes (de loin, elles peuvent faire illusion)

Zombies de Lee, chair à canon (x 30)

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 10 DEX 5 PdV 13

Armes : Poings et Lutte 50% (bonus aux dommages +1d4), Revolvers et fusils 30% (ne s'en servent que sur ordre)

SAN : de 0/1 à 1/1d6, selon leur état.

Dr sir Eric Moreland Lee

Un corps sans tête — qui « voit » et « entend » quand même. La tête est cachée en lieu sûr, ce qui lui permettra de faire sa réapparition même dans le pire des cas.

FOR 16 DEX 10 INT 20 PdV 16 CON 20 APP -- EDU 22 TAI 12
SAN -- POU 18

Arme : évite le combat. S'abrite derrière ses mort-vivants.

Compétences : comme West + 20% en Mythe.

Sort : Appeler Yog Sothoth

SAN : 1/1d4

Le Liber Lacrymae

En latin, +5% en Mythe, 1d6 SAN, contient Appel de Yog Sothoth, Multiplication de sort x2.



UN SCENARIO
POUR
SIMULACRES
CASUS BELLI
ET
PREMIERES
LEGENDES CELTIQUES



Un été en hiver

Pour 3 à 6 personnages, dont 2 ou 3 devront être des artistes - dont un barde -, invités à passer l'hiver auprès d'une ravissante personne ! Les joueurs de Simulacres ont tout intérêt à lire d'abord l'article consacré à la civilisation celte, pages 40 et 41.

*Comment une créature à sang froid,
au plus profond d'un hiver blanc
arrive-t-elle à embraser les cœurs ?*



Elle est rousse !

Et alors ?

Le complot

Il y a trois ans, dans le nord de l'Irlande, des hommes-serpents massacrèrent la plupart des occupants d'une demeure isolée. Seuls rescapés, la maîtresse des lieux et trois de ses guerriers furent emprisonnés dans un dédale de cavernes. Les hommes-serpents burent un peu de leur sang afin d'acquérir le pouvoir de prendre forme humaine (voir l'encadré). Les « doubles » des captifs, obtenus à l'issue d'une longue cérémonie, s'installèrent dans la demeure. Ils dépêchèrent ensuite un messager aux quatre coins de l'Ulster, porteur de surprenantes invitations !

A cette époque, Eléana, la jeune femme dont nous avons résumé le drame, venait de perdre son époux, le chevalier Boadach. On dit qu'elle ressentit cruellement ce décès et la solitude qui en découla. Et l'on explique qu'éprise de poésie, de théâtre, elle eut l'idée d'inviter un petit groupe d'artistes, de gens de renom, à venir passer l'hiver en sa compagnie.

En fait depuis trois hivers, des hommes-serpents remplacent leurs hôtes les plus prestigieux au sein de la société irlandaise. Ils espèrent gagner la confiance des puissants, infiltrer puis détruire la civilisation humaine !

Voyage pour une noble cause

Les personnages se sont trouvés sur la route des « rabatteurs » d'Eléana ; le hasard, ou la renommée réelle de l'un d'entre eux, a fait le nécessaire. Ils ont été touchés par la détresse d'Eléana et ont décidé d'aller la distraire pendant l'hiver. Le groupe peut être composé soit uniquement de bardes et d'amuseurs, soit mixte - des compagnons guerriers, druides ou artisans ont entrepris le voyage avec leurs amis artistes -. Dans tous les cas ils doivent présenter un intérêt pour les hommes-serpents. Les personnages ne seront pas les seuls hôtes d'Eléana.

Leur voyage les conduit vers le nord, à travers de vastes étendues sauvages enneigées, au-dessus desquelles un ciel gris et lourd règne en maître. Au crépuscule d'une journée miraculeusement ensoleillée, ils arrivent en vue de Buncatna, dernière étape avant la demeure d'Eléana.

Le village apparaît en rase campagne, protégé par une haute palissade. Un guerrier emmitouffé dans d'épaisses fourrures garde l'entrée. Les voyageurs pénètrent dans un labyrinthe de ruelles désertées où les maisons ensevelies sous la neige ressemblent à de gigantesques terriers. La lune, presque pleine, inonde bientôt le décor de sa lumière pâle, les chevaux piaffent nerveusement... Les personnages trouvent une auberge où en échange d'un petit spectacle ils bénéficieront d'un repas et d'un bon lit pour la nuit.

Le lendemain matin quand ils repartent, une jeune femme, un sac jeté sur l'épaule, court à leur suite en les hélant. C'est une jeune poétesse qui demande à faire la route avec eux si toutefois ils vont dans la même direction. Elle se rend chez

Eléana. Lendalyn, c'est son nom, se montre d'emblée franche et amicale. Assez rapidement, elle avoue son étonnement d'avoir été invitée. Quoiqu'il en soit, elle va réaliser un rêve : rencontrer Mortelune et Rianfile, des bardes fameux !

Prendre forme humaine

Au cours d'un rite consacré au dieu Sepsiss, généralement dans une semi obscurité, les hommes-serpents boivent le sang fraîchement prélevé de leurs victimes. La transformation commence presque aussitôt et avec elle l'acquisition d'une partie des souvenirs, des connaissances des sujets servant de modèles. Le fait que l'acquisition du vécu des individus soit partiel permet parfois de déjouer les plans des reptiles. Ainsi l'entourage du roi d'Ulster trouva curieux les « trous de mémoire » d'un certain barde, ancien invité d'Eléana.

Bienvenue

Lorsque les personnages parviennent au terme de leur voyage, le soleil décline, les ombres s'allongent démesurément et un léger vent rend le froid piquant. Devant eux, la lisière d'une forêt au feuillage persistant fait un immense demi-cercle. La demeure est un ensemble de cinq maisons bâties sur un tertre, protégées par une palissade. L'habitation principale, celle d'Eléana, entourée d'un large fossé, trône au sommet.

Un homme assez légèrement vêtu attend devant l'entrée largement ouverte de l'enceinte. C'est Cuill, un serviteur chargé de prendre soin des chevaux. Dès que le groupe est sur place, un guerrier de stature imposante sort de la maison du haut pour venir à sa rencontre. Dunrod déclare être le frère d'Eléana. Son large visage, malgré un teint assez pâle possède un charme indiscutable et dénote aussi une forte personnalité. Eléana, occupée par l'organisation de la soirée, l'a envoyé accueillir les derniers arrivés.

Sur le bref trajet qui les conduit à leur habitation, les personnages apprennent que les autres invités sont là depuis moins d'une semaine mais que les réjouissances débutent véritablement ce soir puisque maintenant tout le monde est réuni. Le banquet commencera dès la nuit tombée.

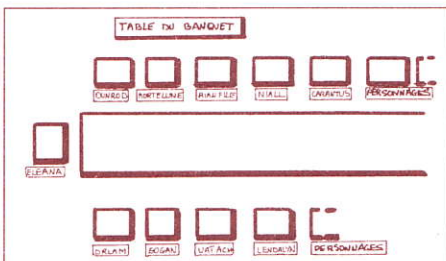
Au sommet du tertre

Repérez bien, sur le plan des lieux, où est logé chaque invité. A vous de déterminer ensuite (selon vos besoins) si les maisons sont occupées, ou bien, dans le cas contraire, ce que font les convives. Ont-ils déjà rejoint la demeure principale ? Se promènent-ils aux alentours ?

Le moment venu, les personnages montent vers le sommet du tertre. Après avoir traversé le petit pont qui enjambe le fossé, ils atteignent la porte de la demeure. La vaste salle où ils pénètrent bénéficie de la chaleur d'un grand feu central.

Debout de chaque côté du foyer, Cuill et son compagnon Demné tournent lentement une énorme broche sur laquelle rôtit un chevreuil. Une odeur alléchante flotte dans l'air. Des tréteaux placés le long des murs supportent une quantité impressionnante de victuailles, ainsi que deux gros tonneaux mis en perce. Des fourrures sont disposées un peu partout.

Dunrod propose de s'asseoir sans plus attendre à la longue table du banquet. La disposition des places a été choisie par Eléana. Dunrod profite de l'apparition de sa sœur pour procéder aux présentations, avec élégance lorsque le sujet s'y prête !



Les autres invités

- **Mortelune** (31 ans) est un barde légendaire, à l'apparence quasi divine, qui utilise un luth de cristal ! On peut le reconnaître aisément à la mèche blanche qui partage sa longue chevelure noire. Il vient d'Armorique, accompagné de son ami Carantus.

- **Carantus** (28 ans) est un amuseur aux talents variés. Ses qualités, parmi lesquelles une gentillesse extrême, lui valent d'être très connu et apprécié de ses compatriotes.

- **Rianfile** (16 ans). Fils d'un roi du sud de l'Ulster, Rianfile est un jeune prodige au doux visage auréolé d'un nuage de cheveux dorés et bouclés. Sa notoriété, bien qu'elle s'étende déjà au-delà des frontières de la nation, ne vaut pas encore celle de Mortelune.

- **Eogan** (27 ans). Lui aussi est barde. Prestigieux, prétentieux et parfois très stupide, grand, svelte, avec des cheveux blonds qui tombent jusqu'aux épaules et encadrent un visage aux traits délicats, dans lequel dominent des yeux limpides.

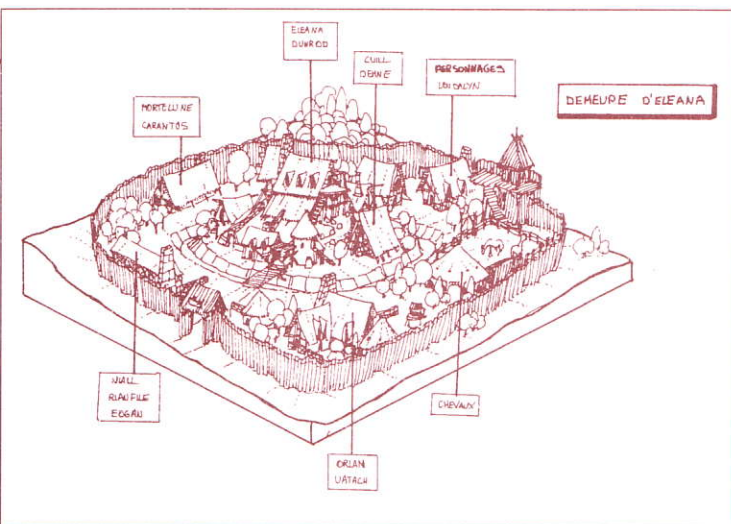
- **Orlam** (24 ans). Il paraît sorti du même moule qu'Eogan, mais ses cheveux bruns sont coupés plus court. Il est peut-être aussi un peu moins insupportable ! Néanmoins, comme chez Eogan, arrogance et propos désobligeants forment la base de son comportement.

- **Lendalyn** (18 ans). Elle habite les alentours de Buncatna. Son manque d'expérience masque encore, mais pas toujours, l'étendue de son talent.

Plutôt jolie, très sympathique, elle est bien connue dans sa région.

- **Uatach** (26 ans). C'est un barde médiocre, un vagabond qui n'a pas attendu d'être invité pour se joindre à la « fête ». Il récoltera les fruits de son audace !

- **Niall** (30 ans) est un noble représentant du roi d'Ulster, chargé de rendre hommage à Eléana. Voilà pour son statut officiel. En réalité, après qu'un homme-serpent ait été découvert dans l'entourage du monarque, notre chevalier a reçu l'ordre de découvrir ce qui se trame lors des villégiatures hivernales. Niall est brun et barbu, de taille moyenne, large d'épaules.



Une rousse, et alors !

On a beau s'être préparé à rencontrer Eléana, il est difficile de rester stoïque. Même Mortelune ne trouverait pas les mots pour décrire tant de beauté et de sensualité. Peut-être, s'il se consacrait exclusivement à ses yeux vert émeraude, ou à sa chevelure flamboyante qui tombe en cascade sur ses épaules nues... peut-être parviendrait-il à évoquer correctement cette partie de sa personne. Mais l'ensemble ! Impossible ! Eléana est née des flammes du feu primordial, elle est le songe d'une nuit chaude et parfumée... un été en hiver !

Le banquet

Pendant le repas, les mentalités se dessinent. Mortelune converse aimablement avec Rianfile en qui il a trouvé un jeune et inattendu admirateur. L'élève demande des conseils au maître. Niall échange quelques phrases avec eux mais reste dans l'ensemble assez distant. Eogan et Orlam, rivés aux lèvres d'Eléana, sont comme deux coqs de basse-cour, rivalisant de belles phrases et de beaux discours. On voit clairement qu'ils se détestent « cordialement ». Uatach s'enivre et se montre aussi vulgaire que prétentieux ! Il fait du « plat » à Lendalyn et aux femmes du groupe des personnages. Lendalyn, quant à elle, entre deux regards courroucés adressés à Uatach, tend l'oreille pour saisir la conversation de Mortelune et Rianfile. Elle discute aussi avec les personnages. Carantus fait de même. Grâce à lui, de ce côté de la table, la bonne humeur et les rires sont garantis ! Dunrod, affable, sourit à tous et à chacun, mais ne parle pas beaucoup, sauf à sa sœur en se penchant vers elle.

Eléana paraît ravie. Les deux jeunes paons qui lui font la cour monopolisent son attention, mais si l'on observe avec attention, l'on

s'aperçoit bien vite qu'elle se moque d'eux, gentiment mais sûrement !

La joute des poètes

Le repas à peine terminé, Eléana propose une veillée. Cuill et Demné installent fourrures et coussins près du feu. De la chaleur pénétrante des hautes flammes naît le désir de voir l'hiver durer éternellement. L'atmosphère semble déjà emplie des merveilles qui vont suivre.

Eléana fait part de son envie d'entendre un air triste et doux. Les deux jeunes chiens, avec un empressement un peu ridicule, répondent aussitôt à sa demande. Sans succès. Eléana choisit Mortelune. La prestation du barde émeut toute l'assistance au point que certains ne peuvent retenir leurs larmes. « Jamais si belle histoire d'amour déçu ne fut chantée avec si belle voix », murmure Eléana lorsque Mortelune s'incline finalement devant elle.

Orlam déclare alors qu'il va réciter un poème de sa composition sur l'hiver. L'effet obtenu est excellent, mais sans plus. Vient le tour d'Eogan, qui, par défi, déclame une poésie sur le printemps. Cette fois-ci le résultat est magique, tant les images évoquées s'imposent à l'esprit. Qui observe Orlam à cet instant voit briller dans ses yeux une lueur assassine !

A brûle-pourpoint, Eléana défie Uatach de montrer ses talents. Ce brusque intérêt semble avoir sur lui l'effet d'un plongeon dans un torrent glacé. Il se fige, balbutie, tente vainement de se dérober. Finalement, le poids du monde sur les épaules, il se lève et commence à chanter. Sa confusion, ajoutée à sa médiocrité, fait que sa voix s'étrangle avant d'avoir terminé. Eléana a pour lui un regard peu amène.

Le temps passe bien vite, mais un ou deux invités peuvent encore se produire avant que la veillée ne s'achève. En conclusion, Eléana propose de passer la journée du lendemain au bord du monde, là où commence le royaume de Manannan Mac Lyr, le dieu de l'océan.

Au bord du monde

Aux premières lueurs du jour, Uatach fait son bagage et s'éclipse. Plus tard, en milieu de matinée, le signal du départ de la promenade est donné. Les personnages traversent une belle forêt



dont rien ne trouble la sérénité. Au sortir d'un vallon, les voilà arrivés ! La neige s'étend jusqu'au bord de la falaise qui domine la mer. Il fait très beau, un soleil de givre donne à la surface infinie des eaux un reflet métallique. Le vent soulève l'écume sur la crête des vagues. Eléana montre l'endroit où elle aime à venir rêver, un repli de terrain situé à quelques pas de l'immensité, et suggère d'y faire halte pour déjeuner.

Une fois sur place, Demné nettoie quelques petits rochers çà et là et les recouvre de fourrures. Tandis qu'il s'active, Orlam s'approche dangereusement du vide. Loin en contrebas, d'énormes récifs apparaissent et disparaissent au rythme du ressac. Le jeune barde se tourne vers Eogan et le défie de venir jusqu'à lui pour l'affronter : « Improvisons chants et poèmes en l'honneur de l'océan ». Eogan devient blême (la veille il a avoué avoir le vertige) et, si personne n'intervient pour interrompre ce jeu stupide, finit par s'avancer à hauteur de son adversaire. Quelques battements de cœur plus tard, il vacille, la tête entre les mains, il tombe ! Orlam ne fait pas un geste pour le secourir. Même à l'ultime instant les personnages peuvent s'élancer pour retenir Eogan. La réussite de leur action dépend d'un Test de Corps + Action + Humain + Difficulté.

Peu après, Dunrod accuse Orlam d'avoir prémédité ce crime, car d'après lui il s'agit bel et bien d'un crime. L'assassin, aveuglé par sa rancœur et sa haine, a contraint son rival à s'approcher du vide alors qu'il savait celui-ci sensible au vertige. Orlam, les yeux vides, nie mollement, puis s'éloigne d'une démarche mal assurée. Mortelune prédit alors au fuyard un avenir peu enviable car, de ce jour, partout où il se rendra, il contera cette histoire.

Eléana, bouleversée par ce qui vient de se passer, même si Eogan est sauf, demande à Mortelune de la raccompagner. Elle désire au plus haut point que ses autres invités restent avec Dunrod et poursuivent leur promenade. Elle refuse énergiquement, de façon presque enfantine, toutes les propositions et s'en va avec le barde.

Dunrod, bien que semblant très fatigué, parcourt la côte en guidant ses hôtes. Le décor est superbe mais le cœur n'y est plus. Le soir venu, Eléana n'assiste pas au repas, lequel se déroule sans cérémonie.

Nuit de pleine lune

Au milieu de la nuit, un hennissement réveille plusieurs personnages. Les chevaux, nerveux depuis Buncatna, semblent particulièrement agités. Ils renâclent bruyamment et frappent le sol de leurs sabots. Un simple coup d'œil au dehors permet de voir Cuill sortir le cheval à robe noire de Dunrod. Il l'amène rapidement à son propriétaire qui attend devant la porte ouverte de l'enceinte. Aussitôt, le frère d'Eléana s'éloigne au galop en direction du sud. Du chemin de ronde, on peut l'observer longuement. Il file tout droit puis oblique vers le sud-est (vers l'ancre des hommes-serpents).

Interrogé, Cuill dit simplement que, parce qu'il ne pouvait s'endormir, son maître a décidé de chevaucher un moment. Le serviteur retourne ensuite se coucher. Si les personnages en profitent pour fureter un peu tout en se montrant discrets, une surprise les attend ! Mortelune sort prudemment de son habitation, jette des regards furtifs alentour, grimpe rapidement au sommet du tertre et pénètre chez Eléana. Dunrod ne rentre qu'à l'aube.

Un invité bien pâle

Le lendemain, un fin voile de brume ternit l'éclat du ciel. Dunrod, nullement éprouvé par sa nuit au grand air, vient proposer à ses hôtes de l'accompagner à la chasse. Il arbore un sourire radieux et l'on peut légitimement s'étonner de lui découvrir un teint de jeune fille !

Les personnages sont libres de refuser sa proposition. S'ils veulent rester, envoyez à la chasse les personnages non joués qui n'ont aucun rôle à tenir lors de la journée. De toute façon la chasse se déroule sans événement majeur. Quant à Mortelune, l'on comprend aisément qu'il préfère la compagnie d'Eléana à n'importe quelle autre. Grave erreur de sa part, car sous le couvert de faire une promenade à cheval, ensemble, dans les collines avoisinantes, celle-ci va l'entraîner dans l'ancre des hommes-serpents !



Le soir tout le monde se retrouve autour de la grande table pour dîner. Eléana demande aux personnages de s'asseoir aux places maintenant inoccupées. Ses grands yeux s'attardent sur le barde qu'elle a choisi comme voisin (Rianfile ou un des personnages, pour plus de piquant). Ce soir, il est l'objet de sa curiosité, le destinataire de ses troublants sourires. Et Mortelune dans tout cela ? Le barde a le teint hâve. Il parle peu. L'attitude de la dame ne semble pourtant pas être à l'origine de son état. D'ailleurs, il tient en réserve une explication à l'intention des curieux : il se sent fiévreux, mais assure que cela ne durera pas. Mortelune dévisage ses interlocuteurs, lesquels remarquent tout à coup l'étrangeté de son expression, la lueur glaciale qui couve dans son regard ! Impossible de deviner pour autant qu'il s'agit d'un homme-serpent !

Afin de terminer la soirée agréablement, Eléana sollicite le concours des personnages. Chants, poèmes, accords harmonieux peuvent à nouveau s'élever autour du feu, pendant qu'au dehors tombent de gros flocons de neige, silencieux.

Action

Si les personnages ne se décident pas à agir pendant la nuit, Niall les réunit afin d'insister sur l'étrangeté des événements. Ses yeux brillent d'un éclat féroce. Il paraît plus grand, plus fort. D'après lui, il est grand temps de découvrir où s'est rendu Dunrod la veille, car la neige qui tombe aura bientôt effacé ses traces...

Pour convaincre les personnages du danger de la situation, il leur fait part de sa mission et de la vraie raison de sa présence.

Les personnages sortent dans la nuit, tantôt dans une obscurité délavée, tantôt dans la lumière blafarde d'une lune voilée, suivant l'humeur capricieuse des nuages. Les traces de Dunrod, mais aussi celles laissées par Eléana et Mortelune, traversent la lande qui s'étend au sud de la demeure, un espace comme une mer agitée blotti entre les bras de la forêt. Puis, elles se dirigent vers une assemblée de petits monts boisés au relief tourmenté. De sommets en vallons, le groupe parvient devant l'entrée d'une grotte, haute déchirure dans une large paroi abrupte. Les flocons de neige tombent maintenant en rangs serrés.

Niall se déclare partisan d'une exploration des lieux, sans doute infestés d'hommes-serpents. Il explique qu'un détachement des chevaliers du roi attend à Buncatna, prêts à intervenir. Il est donc inutile de prendre des risques !

Dans la gueule du serpent

Reportez-vous au plan des cavernes.

1. Un guerrier homme-serpent somnole à cet endroit, enroulé sur lui-même. Il est censé surveiller l'entrée ! Néanmoins, la lumière d'une torche, un bruit, le réveille automatiquement. Loin de donner l'alarme à grands cris, il va silencieusement réveiller ses semblables, en 3, puis en 4 et 6.

2. Assez curieusement, seules trois torches brûlent dans cette enfilade de cavernes. Leur utilité réside, non pas dans l'éclairage qu'elles dispensent, mais dans les repères qu'elles offrent au garde dans ses déplacements. Vue de l'entrée, la première est située très en hauteur, petite boule de lumière accrochée à une paroi lointaine.

3. C'est la salle d'habitation des hommes-serpents guerriers. Tous dorment enroulés sur des roches plates situées à différentes hauteurs. Leurs armes et leurs biens, sans être à portée de la main, sont rangés près d'eux. Dès que le garde les prévient de la présence des personnages, ils se dispersent dans les cavernes de manière à encercler ces derniers avant de les attaquer.

4. Les prisonniers survivent dans une obscurité quasi perpétuelle. Ils ne supportent plus la lumière, même la plus faible. Qui reconnaîtra en ces pauvres créatures décharrnées, au teint livide, vêtues de loques, la ravissante Eléana, le noble Dunrod ? Prostrés sur le sol, Cuill et Demné ? Et tous les autres, enchaînés, qui sont-ils ? Bardes célèbres, jeunes poétesses, valeureux chevaliers ? Seul Mortelune est en mesure de prévenir les intrus qu'un danger les menace. A gauche de l'entrée, au sommet d'un impressionnant rocher, l'homme-vipère les épie. Il bondit !

5. Ici, on croirait entrer dans une arène, avec des gradins dignes d'accueillir les séants d'un public de géants ! Au fond, un serpent géant attend les imprudents, invisible, glissé dans une faille creusée à la base d'une des parois.

6. La salle des hommes-serpents magiciens prend place tout en haut de la précédente. Pour l'instant, seul le chef des magiciens y vit. Outre quelques roches plates, l'endroit comprend une table de pierre légèrement inclinée, avec une gouttière sur chaque bord dont la finalité ne fait aucun doute. Tout ce sang séché en est la preuve ! C'est ici que les prisonniers subissent d'abondantes, d'épuis-

santes saignées ! Si les personnages arrivent jusque là, ils découvriront aussi, dans un renforcement, un autel primitif, sculpté de motifs reptiliens. Trois mortiers avec leur pilon, entourés de divers ingrédients, une statuette de Sepsiss, le dieu à tête de serpent, sont posés dessus.

Tous des magiciens

Si les personnages n'entreprennent pas de nettoyer tous seuls ce nid de serpents, ils ressortiront sains et saufs ! Si l'idée ne leur vient pas, Niall suggère de retourner à la demeure afin d'éliminer les doubles des prisonniers. A eux de concevoir un plan. Dès que les doubles sont hors d'état de nuire, Niall part à Buncatna chercher les renforts. Il lui faut un peu plus d'une journée pour aller et revenir... Avant d'aller plus loin, sachez que les hommes-serpents se méfient de notre homme depuis le début de l'aventure, car un de leurs espions à la cour du roi a disparu. Aussi, sans attendre la charge de la cavalerie, ils peuvent attaquer la demeure, ou fuir avec les prisonniers. A vous de choisir. Dans tous les cas, voilà d'héroïques combats, de fabuleux actes de bravoure en perspective !

Une des suites possibles à ce scénario est que le roi d'Ulster demande aux personnages de rentrer à son service. Des hommes-serpents circulent librement, sous forme humaine, dans son royaume et complotent pour s'emparer du monde. On dit qu'une fois l'an, ils se réunissent afin d'échanger leurs informations. Il faut les trouver et les abattre !

LES HOMMES-SERPENTS Les magiciens

Ils ne peuvent lancer leurs sortilèges que sous leur véritable forme. Pour retrouver celle-ci, ils doivent dépenser 1 PS ou 1 EP. Précisons que « Prendre forme humaine » est un pouvoir spécial qui requiert l'aide du dieu Sepsiss. Ce n'est pas un sortilège.

Energies magiques : Air (1), Eau (1), Brume (1).

◆	3	≈	5	♥	4	✱	6
◀	4	▬▬▬	3	🔥	2	■	1
⚔	1	☁	0	👤	1	↑	2
Puiss.	0	Rapid.	0	Précis.	0		

• *Pour Premières Légendes.* Pour retrouver leur forme originelle, les hommes-serpents doivent dépenser 5 points de Fatigue.

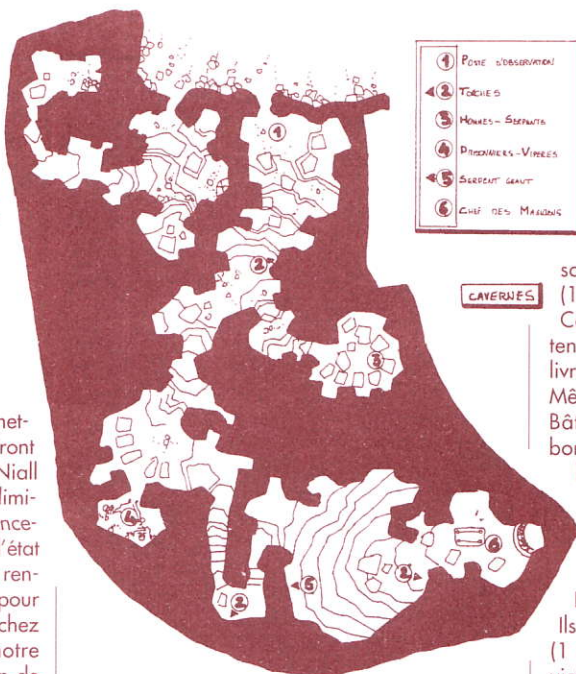
Eléana

La femme-serpent qui incarne le rôle d'Eléana ne connaît qu'un seul sortilège et ne sait pas se battre. Par contre, elle a de nombreux Talents : Poésie, Théâtre, Parler Grec, Philosophie, Séduction.

– Sortilège : *Prendre l'apparence d'une personne* (C) Esprit, (M) Perception, (R) Humain, (E), Brume. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège a un caractère uniquement visuel. Il n'accorde ni la voix, ni le comportement de la personne imitée.

Les doubles

Ceux de Dunrod, Cuill, Demné, Mortelune ont le choix entre le sortilège qui vient d'être décrit et



1	POUE D'OBSERVATION
2	TORCHES
3	MONDES-SERPENTS
4	PROCEDES-VIERGES
5	SERPENT GÉANT
6	CHEF DES MAGIQUES

CAVERNES

celui ci-dessous.

Leurs Talents sont : Parler Grec, Sabre (1 PV).

– Sortilège : *Illusions*

Voir les caractéristiques du premier sortilège, durée 1/2 heure. Ce sortilège a lui aussi un caractère uniquement visuel. Il permet de créer des images en trois dimensions, mobiles, qui ne peuvent en aucun cas provoquer directement des dommages.

Le chef des magiciens

Il est très puissant car il connaît quatre sortilèges, les deux précédents plus deux autres. Il peut les lancer avec un bonus de 2 (+ 2 aux Tests) et possède 6 PS et 5 EP.

Il utilise aussi un bâton enchanté qui contient 3 charges (voir les règles de Simulacres, page 23), dont le pommeau représente une tête de serpent. En temps normal, cette arme cause 1 PS de dommage. Lorsqu'elle est activée, elle inflige 2 PS et étourdit pendant 2 passes d'armes celui qui a été touché. La victime effectue alors tous ses tests avec un malus de 2.

Energies magiques : Air (2), Eau (2), Brume (2), Terre (1), Boue (1).

– Sortilège : *Envoûter les serpents*

(C) Cœur, (M) Résistance, (R) Animal, (E) Boue. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Ce sortilège permet de contrôler et d'utiliser selon ses désirs jusqu'à trois serpents (ou un serpent géant !).

– Sortilège : *Peur*

(C) Instinct, (M) Action, (R) Humain, (E) Boue. Coûte 1 point d'Energie et 1 PS ou 1 EP. Durée 3 minutes. Permet d'effrayer les créatures (humains ou animaux) qui regardent le magicien lorsque celui-ci lance le sortilège. Les victimes sont prises de panique et fuient le plus rapidement possible pendant 3 minutes.



• Pour Premières Légendes

Physique : 5 ; Psychique : 14 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,70 m ; Poids : 55 kg. Sens (10) ; Surprendre (14) ; Bâton (17/13) ; Dents (7) ; Mains nues (6) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (8) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux sortilèges : 6 ; Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Compétences/Sortilèges : toutes les compétences « intellectuelles » données page 112 du livret de jeu doivent être augmentées de 2 points. Même chose pour les 4 sortilèges connus.

Bâton enchanté : le magicien bénéficie d'un bonus de 10 points lorsqu'il attaque avec son bâton activé. Chaque utilisation lui coûte 5 points de Fatigue.

Les guerriers

Les hommes-serpents

Ils se battent avec des faux (1 PV) et des lances (1 PV) quand ils ne préfèrent pas enserrer leurs victimes dans leurs anneaux (constriction : 1 PS par passe d'arme).

◆	5	≈	4	♥	3	✱	3
◀	2	▬▬▬	3	🔥	2	■	3
⚔	1	☁	0	👤	1	↑	1
Puiss.	2	Rapid.	1	Précis.	0		

Le chef des guerriers a 5 PV et inflige 2 PV de dommages lorsqu'il se bat avec sa lance. Il a une vingtaine d'hommes-serpents sous ses ordres.

• *Pour Premières Légendes.* Le chef des guerriers a 26 points de Fatigue (sonné : 10, évanoui : 16, coma : 21). Il se bat à la lance (20/14).

L'homme-vipère

Il possède un corps d'homme et une tête de reptile. Il se bat toujours à mains nues (1 PS). Dès que la situation s'y prête, il bondit sur ses adversaires et essaie de les mordre (2 PV). Ses crochets inoculent un poison, mortel pour ceux qui échouent au Test de Corps + Résistance + Humain.

• *Pour Premières Légendes*

Physique : 7 ; Psychique : 10 ; Aura : -2 ; Fatigue : 24 ; Taille : 1,72 m ; Poids : 58 kg. Sens (12) ; Surprendre (13) ; Bondir (14) ; Dents (12) ; Mains nues (14) ; Attaques par base : 1 ; Dommages : Mr ; Esquive (14) ; Feinte de corps (9) ; Protection : 0, sauf tête : 2 ; Résistance aux sortilèges : 3. Blessures : sonné (10), évanoui (14), coma (19), mort (24).

Morsure empoisonnée : si elle n'est pas soignée, la victime perd 6 points de Fatigue par heure, et ce pendant 4 heures.

Serpent géant

◆	6	≈	4				
◀	3	▬▬▬	2	🔥	3	■	2
Naturel	0	Supernaturel	2				
Puiss.	2	Rapid.	2	Précis.	1		

Points de Vie

Points de Souffle

Redoutables sont ses morsures (2 PV), sans parler de la terrible constriction qu'il utilise pour étouffer ses proies et les broyer en moins de temps qu'il ne faut pour le dire

(2 PS par passe d'arme).

• Pour Premières Légendes

Physique : 16 ; Psychique : 2 ; Aura : -4 ; Fatigue : 34 ; Taille : 12 m de long ; Poids : 350 kg.

Sens (12) ; Surprendre (12) ; Dents (12), Constriction (17), dommages (9 points par base) ; Attaques par base : 1 ap ; Dommages : 2 Mr ; Esquive (14) ; Feinte de corps (9) ; Protection : 1, sauf yeux : 10 ; Résistance aux sortilèges : 3.

Blessures : sonné (14), évanoui (20), coma (27), mort (34).



Quelques modèles de personnages pour Simulacres

Niall

♦ 6	≈ 5	♥ 4	✱ 3
◀ 2	▶ 4	🔥 2	■ 2
🛡️ 0	🍄 0	🍷 1	👤 2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

Métier : chevalier. Talents : Épée longue (2PV) ; Armure (fourrure), difficulté supplémentaire de 1 pour le blesser ; Monter à cheval.

Lendalyn

♦ 3	≈ 5	♥ 5	✱ 5
◀ 4	▶ 2	🔥 3	■ 1
🛡️ 0	🍄 1	🍷 0	👤 2
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 2	

Métier : poétesse. Talents : Chant, Musique, Poésie.

Carantus

♦ 4	≈ 4	♥ 6	✱ 4
◀ 4	▶ 3	🔥 1	■ 2
🛡️ 0	🍄 0	🍷 1	👤 2
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 2	

Métier : amuseur. Talents : Piterie, Acrobatie, Manipuler, Monter à cheval.

scénario
Marc Deladerrière
 plan
Stéphane Truffert
 illustration
Vince



La caverne de cristal

Cette aventure est conçue pour un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveau 2-4, comportant au moins un barde, et quelqu'un comprenant le sindarin. Elle se déroule à n'importe quelle époque du Troisième Âge, à partir du moment où la Moria est condamnée (2480), car envahie par les orques de Sauron.

Quand un barde rencontre un autre barde...

Ça peut rudement barder !

Autrefois

Daeron... Le plus grand des bardes des Terres du Milieu, ménestrel du roi Thingol (Elwë) en Doriath au Premier Âge, il fut éperdument épris de Luthien et jaloux de son amour pour l'humain Beren. Il inventa les ciriths, la forme d'écriture la plus répandue en Endor. Quand Luthien lui échappa pour toujours, il s'enfuit de l'Anneau de Melian pour errer dans les Terres du Milieu, chantant son désespoir et son amour perdu.

Daeron se réfugia un temps dans une immense caverne des Monts Brumeux. Il fut séduit par sa beauté naturelle, une immense grotte de pierre claire et de cristal où la lumière du soleil parvenait conduite par des veines de quartz incrusté dans la roche. De sa magie et de ses chants, il tissa dans cet ermitage un monde d'illusions, un reflet de Doriath que Luthien, ou tout du moins l'illusion de celle-ci, égayait. Pendant un temps, Daeron échappa à la tristesse, mais sombra peu à peu dans la folie, croyant en la réalité de ses illusions, il pensait que Luthien vivait heureuse à ses côtés.

Deux cents ans avant le début de l'aventure qui concerne les personnages, Ethuilwen, elfe de la maisonnée d'Elrond, amie personnelle de celui-ci et barde de son état, entreprit un voyage pour rejoindre la Lorien et proposer ses chants à la cour de Galadriel et de Celeborn. En passant par un col dans les Monts Brumeux au nord de la Moria, elle découvrit la fissure naturelle qui menait à la caverne de cristal, demeure de Daeron. Poussée par sa curiosité naturelle, elle commença son exploration et découvrit la grotte et ses merveilles. Ebahie par les visions et les sonorités résonnant dans la roche même, Ethuilwen s'attarda en ses lieux et finit par rencontrer Daeron, accompagné de Luthien comme à son habitude. Ethuilwen, reconnaissant des elfes de grande qualité, leur proposa de chanter pour eux. Daeron, imbu de sa supériorité (réelle), la laissa faire, condescendant et méprisant. Piquée au vif par cette attitude, Ethuilwen rassembla tout son art et chanta ses mélodies les plus complexes, les plus recherchées. Daeron ne comprit pas tout de suite son erreur. Même si la qualité de la musique d'Ethuilwen ne pouvait égaler la sienne, les harmonies qu'elle tissait étaient magnifiques, mais en désaccord avec celles qui créaient les illusions de sa caverne. Et sous ses yeux, Daeron vit l'illusion de Luthien fondre et disparaître, incapable de résister au choc des deux musiques.

Entrant dans une colère insensée, possédé par sa folie, Daeron prit sa harpe et engagea un duel musical et magique pour détruire Ethuilwen. Après une lutte épique, il finit par emprisonner la ménestrel dans un bloc de cristal sculpté par sa musique...

Épuisé par cette lutte, Daeron comprit enfin que sa Luthien n'était qu'une illusion. Son rêve brisé, il n'eut plus le courage de le reconstruire, comprit la futilité de ses efforts et reprit ses errances. Il laissa des illusions gardiennes derrière lui pour protéger cette grotte qu'il chérissait toujours, et chargea Borvorn (nous y reviendrons) de veiller



à l'entretien des illusions. Avant de partir, dans un dernier remords, il laissa dans sa demeure la partition du chant permettant de briser le bloc de cristal où sa rivale était enfermée. Sa punition serait l'emprisonnement jusqu'à ce qu'un barde découvre la grotte et brise le cristal grâce au chant. Ethuilwen, toujours consciente mais prisonnière de la roche, chante depuis sa solitude et sa tristesse, et seul l'écho de la harpe de Borvorn lui répond.

Des hurlements dans la neige

L'hiver règne sur les Terres du Milieu. Les premières neiges sont tombées, mais ne gênent pas encore les voyageurs. Confiants, les personnages ont pris la route et se déplacent actuellement dans la région proche de Fondcombe quand ils sont surpris par une tempête de neige. Complètement égarés dans la tourmente blanche, ils perdent en quelques heures tout sens de l'orientation et avancent au hasard, n'osant s'arrêter de peur de mourir gelés. Des hurlements de loups résonnent dans le lointain.

Après être entrés dans une petite forêt pour échapper au vent mordant, les personnages trouvent une clairière plus ou moins abritée par un gros bloc de roche... Un refuge bien maigre mais ils ne sont pas en état de faire les difficiles. Mais, une meute de loups a décidé elle aussi que cet endroit était bien agréable et n'est pas prête à céder la place ! D'autant plus que la faim leur tenaille les entrailles et qu'un repas vient s'offrir directement à leurs crocs. Après quelques grognements et hérissements de poils, la meute commence à s'éparpiller dans la clairière pour encercler les voyageurs et se lancer à l'attaque.

Faites en sorte que le nombre de loups soit suffisant pour inspirer une sainte terreur aux personnages et rendre le combat difficile. Quand la situation devient désespérée (quelques blessés, deux ou trois personnes à terre, mais ne tuez personne !), le son d'un cor résonne tout près et quelques secondes plus tard un groupe d'elfes montés sur des chevaux gris viendra à leur secours. Après avoir chassé les loups, trop intelligents pour s'opposer à une telle force, les elfes prennent les voyageurs en croupe et les conduisent jusqu'à Fondcombe.

Elrond, grâce à ses pouvoirs, a su que des étrangers avaient pénétré dans son domaine pendant la tempête de neige, et a envoyé une troupe à leur secours.

La Dernière Maison Simple

Les personnages reçoivent alors l'hospitalité exceptionnelle d'Elrond le demi-elfe dans la Dernière Maison Simple à l'Est de la Mer (relisez les chapitres 1 et 2 du tome 2 du *Seigneur des Anneaux* pour décrire l'ambiance qui règne dans la demeure d'Elrond). Ils sont soignés, participent à de nombreux festins et soirées agréables en attendant la fin de la tempête de neige. Au cours d'une nuit dans la Salle du Feu, ils entendent des chants aux mélodies étranges et complexes, parlant du Premier Âge et de la jeunesse des Terres du Milieu. Une étrange mélancolie semble régner chez les auditeurs, très perceptible. Si les personnages posent quelques questions pertinentes et

pleines de tact, ils peuvent apprendre que ces chants ont été composés par Ethuilwen, barde de grande habileté et amie personnelle d'Elrond. Malheureusement, elle a disparu depuis presque deux cents ans, et personne ne connaît son sort. Elle est regrettée par tous. Les personnages seront fortement marqués par ces sonorités étranges, évoquant ce passé si lointain, et seront troublés dans leur sommeil par des rêves évoquant le Premier Âge. Selon leur personnalité, il pourra s'agir de scènes guerrières, joyeuses, dramatiques, adaptées à leur profession, leur caractère, et leurs aspirations profondes (puisez des idées dans le *Silmarillion*).

Une fois la tempête de neige terminée, les personnages peuvent reprendre leur voyage. Quand ils expriment le désir de partir, ils sont alors invités à rencontrer Elrond en personne (qu'ils n'avaient pas encore vu). Le demi-elfe, majestueux, les accueille avec un chaleureux sourire, et leur demande de lui rendre un service. Sa maisonnette est quelque peu dégarnie ces jours-ci (à la recherche de voyageurs égarés dans la tempête ou repoussant les loups et autres bêtes désagréables de son domaine) et il a un message à faire porter à Dame Galadriel, dans la forêt de Lorien, de l'autre côté des Monts Brumeux. Si cela ne les déroute pas trop de leur destination, il leur demande d'être ses messagers.

Il propose aux personnages de leur fournir un guide jusqu'à un col généralement praticable à cette époque de l'année, puisque la Moria est fermée et que le détour par le nord ou le sud des Monts Brumeux prendrait beaucoup trop de temps. Il s'agit d'une voie très ancienne, connue seulement des elfes, et Elrond leur fait jurer de ne révéler ce chemin à personne une fois qu'ils l'auront emprunté. Leur guide les abandonnera dès que la route du col sera visible nettement, car il a d'autres tâches à accomplir.

Bien sûr, les personnages ne sont pas obligés de partir maintenant ni de servir de messagers, mais leur ingratitude peinera sûrement Elrond. Et l'aventure se terminera là...

GLOSSAIRE

Anneau de Melian : barrière enchantée élevée par Melian pour protéger le royaume de Doriath de l'influence de Morgoth et de ses sombres créatures. Mère de Luthien, épouse d'Elwë.

Beren : humain, fils de Barahir, ami des elfes. Il tomba amoureux de Luthien, et tenta de rapporter un Silmaril pour gagner sa main. Il y perdit la sienne. Il retrouva Luthien lors d'une seconde vie accordée par les Valar et vécut seul avec elle pendant de nombreuses années.

Borvorn : « main noire » en sindarin, personnage inventé pour l'aventure.

Cirths : alphabet inventé par Daeron, runes rapidement adoptées par les nains, qui les répandirent dans toutes les Terres du Milieu.

Doriath : royaume enchanté du Premier Âge, dans la forêt de Beleriand, gouverné par Thingol et Melian, protégé par l'Anneau de Melian. Royaume d'origine des Sindar.

Elwë (Thingol) : ambassadeur des premiers elfes nés à Cuivenen, rencontré par Oromë. Il ne se rendit pas à Valinor et resta en Ossiriand après avoir rencontré Melian et être tombé amoureux d'elle. Ils créèrent Doriath et de leur union naquit Luthien Tinuviel, la plus belle des enfants d'Ilúvatar.

Ethuilwen : « fille du printemps » en sindarin, personnage inventé pour l'aventure.

Hithaegil : nom sindarin des Monts Brumeux.



Le col mystérieux

Le voyage depuis Fondcombe jusqu'aux contreforts des Monts Brumeux se fait sans incident. Les voyageurs sont pourvus en vivres, et leur guide nommé Aewedhel est un joyeux compagnon. Un peu distrait, un peu bruyant, toujours une chanson aux lèvres, mais très sympathique.

La vue des Monts Brumeux sous leur chape de neige est magnifique et même le guerrier le plus endurci sera ému par le spectacle du lever du soleil sur les cimes d'Hithaegil.

Après quelques jours, Aewedhel les abandonne sur un sentier qui mène directement au col mystérieux, leur affirmant qu'ils n'auront aucun mal à trouver leur chemin. Il est impossible de se perdre, le défilé dans les montagnes ne comportant aucun « embranchement ».

En escaladant les Monts Brumeux, le voyage se fait de plus en plus difficile. La neige monte jusqu'aux genoux des hommes (attention, cela sera bien plus haut pour un hobbit), et le froid se fait de plus en plus sentir. L'air est étrangement calme, serein, et d'une qualité presque cristalline. Le soleil fait étinceler la neige, qui glisse quelque fois par petites plaques.

Après deux jours de marche, les personnages atteignent finalement le col en fin d'après-midi. C'est alors qu'un grondement extraordinaire retentit et que le sol tremble. Le soleil a fait fondre la neige et une avalanche se précipite dans le col. Les personnages ont juste le temps de se réfugier sous une saillie rocheuse pour échapper à la mort.

Après quelques minutes qui semblent durer une éternité, le silence revient dans la montagne. Les personnages se trouvent dans une espèce d'igloo formé par le rocher qui les a protégés et la neige qui est tombée. En une heure, ils arrivent à se creuser un chemin vers l'air libre (à moins qu'ils ne disposent de moyens magiques qui accélèrent le processus).

En sortant de leur refuge, les personnages réalisent que le col est bouché par l'avalanche, dans un sens comme dans l'autre. Il leur faudra des jours et des jours pour passer, et leurs vivres risquent de ne pas être suffisants.

Cependant, un personnage scrutant les environs peut apercevoir une fissure naturelle dans la paroi rocheuse à une centaine de mètres au-dessus d'eux. Peut-être un moyen de sortir ? Ce sera tout du moins un bon refuge pour passer la nuit.

En arrivant à l'entrée de cette fissure, qui semble se prolonger en un tunnel, les personnages peuvent comprendre en examinant la roche, que l'entrée était scellée par la neige depuis des

dizaines d'années et que seule la violence de l'avalanche a pu la mettre à jour. Une nouvelle chute de neige la rendra à nouveau invisible, mais si quelqu'un a des notions de météorologie, un tel événement n'est pas à craindre dans les jours qui viennent. Le temps est au beau fixe.

Le tunnel

La fissure est assez étroite, permettant à deux personnes de marcher de front mais ne constitue pas un campement idéal. Il faudrait peut-être s'enfoncer dans le tunnel. Après quelques mètres de marche, deux faits s'imposent à leur esprit : une lumière artificielle devient indispensable (torche, lanterne, magie) et l'écho d'un chant semble retentir dans le lointain.

Les murs rocheux sont déchiquetés, la température ambiante toujours très froide. Après un bon quart d'heure de marche, les ténèbres se referment soudainement sur les personnages, comme s'ils étaient pris dans les plis d'un manteau. Ils peuvent encore sentir la chaleur de leur torche ou de leur lanterne mais l'obscurité est totale comme s'ils étaient devenus aveugles. S'ils continuent à avancer dans le noir, après un brusque tournant, ils se retrouvent confrontés à une forme d'une blancheur absolue. Même la neige semble grise en comparaison... Cette « créature » semble se trouver aussi en partie au-dessous du sol, et glisse sans effort apparent vers eux, sans rencontrer d'obstacle à travers la roche solide. Il s'agit de la première illusion gardienne de Daeron. Un blanc absolu superposé à un noir absolu. Une force invisible semble assaillir leur esprit, mais la « créature » est en fait inoffensive. Elle est intangible, et il suffit de prendre son courage à deux mains et de la traverser (l'indice est son déplacement « à travers » le sol). Après un instant d'éblouissement et de désorientation, les personnages se retrouvent seuls dans le couloir de pierre, et leurs sources de lumière fonctionnent à nouveau. Une lumière diffuse luit à l'autre bout du tunnel... une lumière bien plus naturelle.

L'écho du chant est maintenant plus perceptible et grâce à un jet d'Intuition ou de Perception, il est possible de reconnaître les sonorités des chants complexes d'Ethuilwen.

La grotte

Il est inutile de dessiner un plan de la grotte où Daeron a habité. C'est un paysage divers, magnifique, gigantesque, s'étendant sur plusieurs kilomètres sous terre. L'éclairage provient de veines de quartz traversant la roche, qui diffusent une lumière étrange mais très reposante pour les yeux. Découvrez les lieux en suivant le cours de votre imagination, comme pour une forêt... Car cette grotte ressemble effectivement à une forêt. Une forêt de cristal, un paysage féérique sculpté par les sons. Les stalactites et les stalagmites ont perdu leur forme originelle chaotique et se sont transformés en arbres, en colonnes sculptées, en bassins ornements. Des petites sources jaillissent de temps à autre de la paroi rocheuse, toujours gravés de cirthes (si quelqu'un parvient à les déchiffrer, ce sont des poèmes célébrant la beauté de Luthien Tinuvriel). L'herbe est absente mais de petites fleurs de cristal égayent le sol. Attention, elles se brisent avec un bruit cristallin si l'on marche dessus.

Laissez les personnages errer quelques temps dans ce décor fantastique, et faites-leur comprendre que le son d'une harpe vient se mêler au chant qu'ils ont déjà perçu. Les sonorités sont très différentes.

Si les personnages suivent le chant, ils découvrent le bloc de cristal qui enferme Ethuilwen, dont la forme est parfaitement visible. Ses yeux sont ouverts, implorants, et son chant se fait de plus en plus pressant. Malheureusement, l'épaisseur du cristal distord le son et rend ses paroles pratiquement incompréhensibles.



Ethuilwen parle en sindarin et les seuls mots que les personnages peuvent saisir, s'ils comprennent cette langue, sont : chant, harpe, briser.

En suivant le son de la harpe les personnages traversent une forêt différente. Une étrange transformation affecte le paysage. Les arbres sont déformés, les sculptures « fondues », les cirthes de plus en plus illisibles. La musique de la harpe est étrangement discordante, comme si un débutant tentait d'interpréter la *Sonate au clair de lune* de Beethoven après trois heures de leçon de piano, mais un débutant possédant une prodigieuse dextérité.

Des zones d'ombres apparaissent de temps à autre, où poussent des tapis de petits champignons violets (comestibles, mais un peu élastiques et poivrés). Une source chaude se trouve toujours à proximité de ses petits « champs » de champignons.

La réverbération des sons dans cette partie de la caverne provoque un certain malaise, mais qui reste supportable. Puis les personnages commencent à rencontrer les illusions protégeant la demeure de Daeron.

Pourquoi les illusions continuent-elles à exister ? Qui est le mystérieux harpiste ? Le musicien est un être difforme et simple d'esprit, l'un des échecs de Morgoth quand il tentait de créer la race des orques à partir des elfes qu'il torturait et transformait. Sa peau est d'un noir d'ébène, et il rassemble les traits des deux races. Il bara-

gouine un sindarin pratiquement incompréhensible, en « petit nègre » et en utilisant des mots très simples. Il habitait déjà dans cette grotte quand Daeron est venu. Celui-ci l'a pris en affection, lui a donné le nom de Borvorn et lui appris à jouer de la harpe. C'est grâce à la musique de Borvorn que les illusions gardiennes continuent d'exister, mais la disharmonie de la forêt est malheureusement aussi son œuvre car son esprit déformé se reflète dans les sons qu'il crée. Il se tient toujours sur le seuil de l'ancienne maison de Daeron, sauf pour aller se nourrir de temps en temps de champignons ou prendre un peu de repos (pas longtemps, sa nature elfique lui permet de « dormir » très peu). Avant de parvenir à le rejoindre, les personnages devront affronter les illusions de sa musique.

Les illusions

Les créatures illusoires infligent des dommages « réels », qui durent jusqu'à ce que le personnage dorme. Il est alors guéri à son réveil, son esprit n'étant plus trompé par l'illusion. Un « mort » sombre dans le coma, et une méthode de guérison plus efficace doit être utilisée pour le sortir du coma, qui lui est bien réel.

Même si les joueurs comprennent qu'il s'agit d'illusions après un certain temps, la puissance de la magie de la harpe de Daeron fait toujours croire aux personnages ce que leurs yeux voient comme réel.

— **Un troll affamé.** Il charge les personnages dès que ceux-ci l'ont « vu ». Quand il est tué, son cadavre existe tant que les personnages peuvent encore le voir. Il disparaît ensuite.

— **Une crevasse** de 10 m de large et 20 m de profondeur. La forêt existe toujours de l'autre côté, et il est possible de « traverser » en lançant des cordages, en utilisant la magie, etc. Bien sûr, si quelqu'un tombe, il aura la sensation de la chute, les blessures qui en résultent, mais semblera « flotter » en l'air, tout en gémissant de douleur. Si quelqu'un tente de marcher volontairement dans le vide, il « tombera » aussi et subira les dommages de la chute ; il restera suspendu entre les deux bords de la crevasse.

— **Un balrog.** Cette illusion est très difficile à maintenir pour Borvorn, et seule l'image du balrog est là. Elle peut se déplacer, parler, menacer, mais pas attaquer ni se défendre. Quand l'illusion a subi 50 points de dommages, elle s'évanouit.

— **Un joyau étincelant,** évoquant presque un Silmaril. L'illusion masque une zone marécageuse de 5 m qui entoure la pierre. Si quelqu'un tente de s'approcher pour s'en emparer, il semblera s'enfoncer dans le sol. Ses amis disposent de 3 mn pour le sortir de là. Il s'agit de la seule illusion vraiment mortelle, car le marécage est réel, et le sol de la caverne illusoire !

— **Un joyau étincelant,** évoquant presque un Silmaril. L'illusion masque une zone marécageuse de 5 m qui entoure la pierre. Si quelqu'un tente de s'approcher pour s'en emparer, il semblera s'enfoncer dans le sol. Ses amis disposent de 3 mn pour le sortir de là. Il s'agit de la seule illusion vraiment mortelle, car le marécage est réel, et le sol de la caverne illusoire !

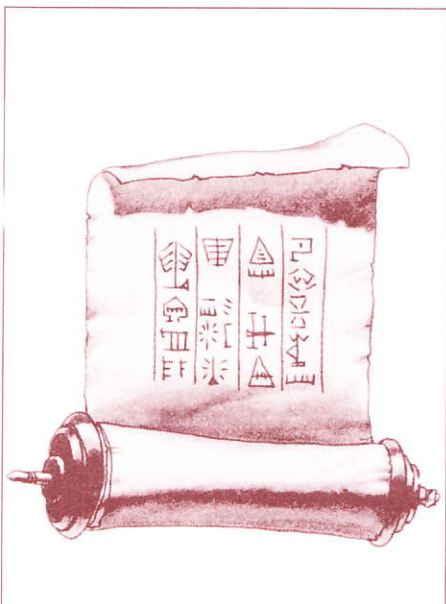
La libération

Arrivés à la demeure de Daeron, les personnages font la connaissance de Borvorn. La construction est fantastique, une maison autrefois superbe mais maintenant défigurée. Les murs ont des angles impossibles, ont « fondu » par endroits, les sculptures et ornements ont pris des formes cauchemardesques. La demeure de

Daeron est déserte. Le mobilier tombe pratiquement en poussière, mais révèle de nombreux rouleaux de cirths : les chansons et poèmes de Daeron.

Borvorn ne semble pas faire attention aux personnages et continue à jouer de la harpe. Il réagira très violemment si on tente de lui prendre son instrument de musique, et se révélera un adversaire puissant au combat, griffant et mordant de tous ses crocs. Il n'abandonnera jamais son instrument. Si on lui parle doucement, il finit par réagir et tenter de communiquer.

En fouillant la maison, les personnages finissent par trouver parmi les rouleaux le chant qui permet de briser le cristal qui enferme Ethuilwen. Il doit absolument être joué sur la harpe de Borvorn.



La seule difficulté est maintenant de se faire comprendre de Borvorn, de le convaincre de venir jusqu'au bloc de cristal emprisonnant Ethuilwen, de lui enseigner l'air et de lui faire jouer sur la harpe magique. Un barde peut déchiffrer la mélodie et l'apprendre à Borvorn, qui semble très doué pour reproduire les sons, mais est incapable de lire une partition.

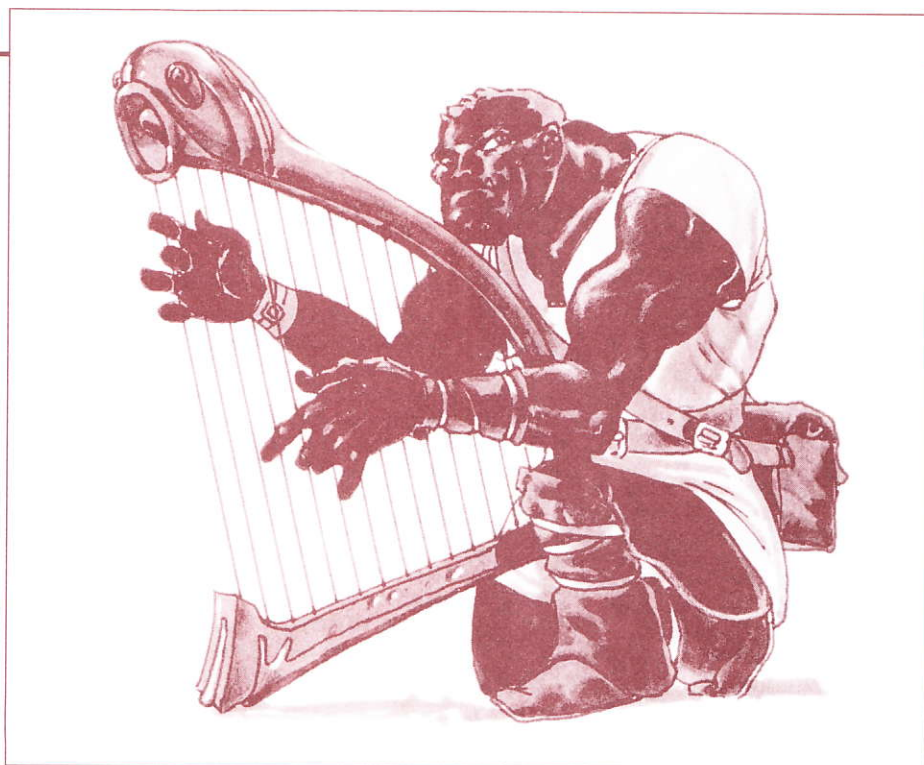
Voici quelques arguments qui peuvent le convaincre de collaborer, si on parvient à se faire comprendre de lui :

- l'elfe emprisonnée peut lui apprendre de nouvelles chansons
- on ne lui prendra jamais sa harpe
- il sera libre de vivre dans la caverne comme il veut sans être obligé de jouer toujours les mêmes airs (ceux qui entretiennent les illusions)
- un barde du groupe peut lui proposer de nouveaux airs
- les pierres précieuses et objets brillants l'attirent fortement et peuvent permettre de le « soudoyer »...

Bien sûr, les joueurs peuvent avoir aussi de bonnes idées.

Quand la mélodie est jouée devant le cristal, celui-ci explose en milliers de morceaux qui saupoudrent les assistants d'une neige cristalline. Après un instant d'immobilité effrayante, Ethuilwen s'effondre sur le sol, épuisée. Il s'agit simplement d'une grande fatigue et il ne devrait pas être trop difficile de la soigner.

Quand elle aura repris un peu de force, elle remerciera chaleureusement les personnages et



leur demandera la permission de voyager avec eux. Elle demandera des nouvelles du monde, et sera ravie d'apprendre qu'ils doivent se rendre chez Galadriel.

Quant à Borvorn, il s'est éclipsé à l'instant où le cristal s'est brisé, effrayé. Il reviendra, timide, pour apprendre les nouvelles musiques qu'on lui a promises.

Le retour

En quittant la grotte, les personnages entendent les échos des nouvelles musiques de Borvorn, ainsi qu'un son guttural très étrange... son rire. Deux issues sont possibles pour aller en Lorien :

— faire demi-tour : le soleil a fait suffisamment fondre la neige sur la face est des montagnes pour permettre le passage.

— suivre les tunnels souterrains qui sortent de la grotte et finissent par déboucher de l'autre côté des Monts Brumeux. L'issue est masquée par un bosquet d'arbres très anciens, ce qui explique qu'elle n'a jamais été trouvée.

En arrivant en Lorien, les personnages sont très bien accueillis, surtout grâce à la présence d'Ethuilwen que tous les elfes de la forêt connaissent et qui peut leur servir de « garantie » si les gardes se montrent méfiants face aux humains ou nains du groupe.

Ils seront escortés jusqu'à la demeure de Celeborn et de Galadriel. Une grande fête aura lieu pour célébrer le retour d'Ethuilwen chez les siens. Les personnages pourront remettre le message d'Elrond.

Galadriel saura lire dans le cœur de chacun des personnages et lui offrir un objet correspondant le plus à ses besoins : objets magiques mineurs ou pierres précieuses de faible valeur, herbes de soins, lire dans son miroir pour lui obtenir une information qu'il désire depuis longtemps, etc.

Bien sûr, les rouleaux trouvés chez Daeron peuvent être conservés et ont une valeur inestimable. Galadriel suggérera aux personnages de les lui confier, ou de les porter à Elrond, car ils représentent une partie de l'héritage culturel des elfes. Mais les bardes du groupe auront tout le loisir de les étudier auparavant et d'apprendre

les chants de Daeron, ce qui constitue le plus merveilleux des trésors.

DONNÉES TECHNIQUES

Loups

Niveau 3; Vitesse RA; Points de Coups 110; TA CS; BD 30; ATT 70 Mo; TAI G; CRIT Nor.

Troll

Niveau 12; Vitesse MO; Points de Coups 180; TA CR; BD 35; ATT 150 Gr; TAI E, CRIT Gde.

Borvorn

Niveau 8; Vitesse RA; Points de Coups 90; TA CR; BD 50; ATT 80 Mo 50 Gr; CRIT Nor.

Comment utiliser ce scénario avec Simulacres, le jeu de rôle élémentaire

Le monde de Tolkien est un monde magique, mais où peu de personnages possèdent les dons de sorcellerie. Si vous voulez quand même permettre l'usage de la magie à vos joueurs, contentez-vous des effets de peu d'importance, comme ceux décrits p.84 des règles de Simulacres. Les énergies des quatre éléments (eau, terre, feu, air) sont les plus courantes.

En ce qui concerne Borvorn, donnez-lui de 6 à 8 PS et PV. Il ne faut pas qu'il soit vraiment méchant mais qu'il puisse se défendre efficacement si les PJ l'attaquent.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Vince



sur le monde du Cristal majeur



Mission d'ambassade

Ce scénario convient à un groupe de 4 à 5 joueurs désireux de découvrir Nouvelle-Terre (se reporter à la présentation du monde du Cristal majeur p. 38 et 39). Il serait souhaitable que l'un des personnages possède le talent Cuisine.

La gourmandise est un vilain défaut,



surtout quand cela menace la paix galactique.

La situation

L'action se situe à la fin du 3e épisode de Cristal majeur. La Confédération Galactique a envoyé ses délégués sur Nouvelle-Terre afin d'entamer le processus de ralliement. L'admission à la Confédération ne sera effective que lorsque tous les royaumes, principautés, etc., seront rassemblés en une fraternité pacifique.

Mais il reste encore une parcelle de Nouvelle-Terre qui résiste à toute proposition de négociation. C'est un pays minuscule, mais il suffit à bloquer tout le processus, l'unanimité étant une condition sine qua non. En fait, non seulement le pays en question n'a pas répondu aux invitations, mais en plus, la mission envoyée pour établir le dialogue n'est pas revenue.

On décide donc d'envoyer une seconde ambassade. Dont les PJ feront partie...

L'ambassade

Sa mission est simple : obtenir des autorités de la Vallée-Noisette qu'elles se joignent au reste de la planète. Bien sûr, il faut y parvenir par des moyens pacifiques. Un « accord » extorqué de force n'aurait aucune valeur. Les militaires accompagnant la mission ne sont là que pour protéger les émissaires. A vous de voir quelle responsabilité confier aux PJ en fonction de leurs aptitudes. N'hésitez pas à supprimer certains PNJ pour les remplacer par des PJ.

• Les ambassadeurs :

— Messire Andos. Un petit homme maigre âgé d'une quarantaine d'années. Taciturne et habitué à la vie de château, il n'apprécie pas particulièrement la vie au grand air. Sur place, il devient un négociateur compétent. (PNJ faible)

— Messire Blorgo. Rougeaud, jovial, bavard. Tout le contraire du précédent (avec qui il ne s'entend guère, comme de juste). Très éloquent devant les princes, la nature le rend poète — il n'hésitera pas à infliger ses vers à ses compagnons de voyage. (PNJ moyen)

• **Le guide :** Lorcil l'elfe. Comme tous ceux de sa race, il est petit et gracile, avec de grands yeux bleus et des cheveux châtains. Normalement, il n'est là que pour aider l'équipe à traverser la Forêt elfique, mais il profitera sans doute de l'occasion pour voir du pays... Il apprécie les humains, mais possède un caractère indépendant et s'isole parfois pendant un moment pour jouer de la flûte. (PNJ moyen, talent Connaissance de la Forêt)

• Les militaires :

— le capitaine Leogh. Un costaud d'une trentaine d'années, originaire du Grand Royaume Centre. Militaire de carrière sans grande imagination, il n'apprécie guère tout ce qui s'est passé depuis l'arrivée de l'Etoile noire. Il porte un fusil à énergie, mais il ne s'en sert jamais. Il préfère sa bonne vieille épée. (PNJ Moyen, Fort pour les combats à l'épée)

— 5 soldats. Selon les critères de Nouvelle-Terre, ce sont des guerriers d'élite. Ce qui signifie « courageux seulement en cas de danger

extrême ». Le reste du temps, ils sont paresseux, râleurs et froussards. Pour eux, les étapes sont toujours trop longues, le repos trop court et la nourriture insuffisante. A part ça, ils sont très gentils. (PNJ Faibles, Moyens à l'épée)

Le voyage

Les premiers jours, le groupe traverse le Grand Royaume Centre : une campagne verdoyante en ce début de printemps, piquetée des petits villages peuplés d'aimables paysans et de jolies paysannes. En dehors des aubergistes qui triplent leurs prix d'aussi loin qu'ils les aperçoivent, il n'y a rien à signaler...

Puis la petite troupe pénètre dans la Forêt elfique. Grâce aux talents de Lorcil, l'essentiel des ennuis seront sans doute évités. Il y aura peut-être une rencontre avec un groupe d'elfes (amicaux et curieux). Et un matin, la visite d'une adorable boule de poils verts : un bébé hibbours. Il est très mignon, et a décidé que le groupe ferait de bons compagnons de jeu... Sa mère (qui n'est pas mignonne avec ses 2,30 m de haut, ses griffes énormes et ses crocs comme des poignards) n'est pas du même avis, et elle le fera savoir de façon musclée. Avec une bonne dose de prudence et de tact (Cœur/Action/Animal, Difficulté : - 2), on devrait éviter un bain de sang inutile.

Après quelques jours, surgissent les Plaines. D'interminables étendues d'herbe, avec quelques petites collines de loin en loin. Ici les humains sont rares. Par contre, les bêtes sauvages sont nombreuses (mais les carnivores n'attaqueront pas un groupe prenant un minimum de précautions : entretenir le feu toute la nuit et monter la garde, par exemple).

Au détour d'un chemin, les aventuriers tombent en plein drame. Un magicien est aux prises avec une bande de trolls. Il vient d'enfoncer cinq d'entre eux à mi-genoux dans le sol. Mais il en reste quatre de valides face à lui et il n'a pas remarqué qu'un autre se glissait derrière lui

avec une massue. Le magicien s'effondre... et aux aventuriers d'agir. Les trolls ont réussi à conserver quelques armes modernes (2 PV de dégâts. Difficulté non comprise, ils arrivent à toucher leur cible sur 6 ou moins). Une fois sain et sauf le magicien se présente et s'offre d'accompagner l'ambassade. Satisorn est un jeune astrologue récemment rentré à la GAM-

NER. Il est grand et maigre, avec un collier de barbe clairsemée. Il est plutôt gentil, et discute tout à fait amicalement avec les PJ... quand il est réveillé ! Il passe l'essentiel de ses nuits à observer les étoiles, et ses journées à somnoler sur son cheval. Les fontes de ses selles sont bourrées de cartes du ciel, de parchemins et d'un certain nombre de pots, de fioles et de flacons.

Encore quelques jours, et l'expédition arrive en vue des premiers contre-forts montagneux qui mènent à la Vallée-Noisette. On aperçoit de nouveau quelques



habitants, essentiellement des bergers-ermîtes. Ils sont hospitaliers, mais taciturnes. Questionnés sur la vallée, ils racontent toutes sortes d'histoires contradictoires (coup d'État, folie du prince, retour de la sorcière...). Tous sont d'accord : il se passe des choses bizarres là-bas, et il vaut mieux éviter de s'y rendre — d'ailleurs, beaucoup de gens trop curieux ont déjà disparu...

La Vallée-Noisette

Un endroit charmant. Une petite rivière serpente parmi des champs fraîchement ensemencés. Un peu plus loin, Nutellon, la capitale et seule ville du comté. Tout semble normalement animé. Toutefois, il y a des hommes d'armes aux portes de la ville. Ils arrêtent la petite troupe et l'interrogent sur la raison de sa présence. Ils sont polis, mais plutôt froids et ne répondent à aucune question.

Très vite, ils sont conduits au Palais et recus par le Grand Chambellan qui a l'air un peu surmené. D'emblée, il leur demande s'ils connaissent le pudding aux farfounettes. Bien entendu, ça ne dit rien à personne. Le Chambellan, embarrassé, enchaîne sur les traditionnels souhaits de bienvenue et leur annonce que le Prince les rencontrera dans quelques minutes. Le Chambellan est un brave homme, qui fait ce qu'il peut pour les mettre à l'aise. Questionné sur la situation politique, il expliquera bien volontiers que le souverain de la Vallée-Noisette est mort accidentellement il y a quelques mois. La couronne a été transmise à son fils, Son Altesse Baldurin.

Il évite de préciser que Baldurin est une petite peste. Un gamin capricieux et coléreux, qui considère tout le pays comme un gros jouet... De lubies en accès d'humeur, il a exilé ou supprimé ses meilleurs conseillers et amené le royaume au bord de l'anarchie... (le Grand Chambellan doit sa survie à ce poste à ses talents de conteur : tous les soirs, il raconte une histoire à Baldurin pour l'endormir...)

On finit par les introduire auprès de Son Altesse. Du haut de son trône trois fois trop grand pour lui, il écoute distraitemment les exposés des ambassadeurs. Puis, sans préambule, il demande : « Et mon pudding aux farfounettes ? » Devant l'absence de réaction, il laisse libre cours à sa colère : « Enfin, de qui se moque-t-on ici ? On me dérange en pleine partie de pouli-pouli pour accueillir des représentants d'une soi-disant Confédération galactée qui me demandent de signer plein de papiers et qui sont incapables de m'apporter un pudding aux farfounettes !!! Qu'ils aillent rejoindre les autres ! » Il sort, et les gardes encerclent le groupe, l'arme au poing. Se battre serait imprudent. De toute façon, le groupe est désarmé, avec plus ou moins de mé-

nagements, avant d'être reconduit devant le Grand Chambellan. Il leur présente ses excuses et leur annonce qu'ils sont condamnés à la même peine que la première délégation : construire un château de sable géant dans les jardins du palais.

Encadré par une douzaine de gardes (qui ont reçu l'ordre de les traiter avec courtoisie, mais fermeté), ils rejoignent leurs prédécesseurs. Ceux-ci sont, le grand air et l'exercice aidant, en parfaite santé. Leur moral est moins bon. La construction du château de sable est un travail complètement irréalisable. Chaque soir, à 17 heures précises, il pleut. Les habitants du royaume en profitent pour rentrer chez eux et boire une délicieuse tasse de chabidane... pendant que le château de sable s'écroule une fois de plus.

Tous les soirs, les terrassiers-malgré-eux sont ramenés à leurs appartements — l'aile du palais réservée aux hôtes de marque, où l'on a hâtivement rajouté serrures, barreaux et gardes. De temps en temps, ils reçoivent la visite du Grand Chambellan, qui présente de nouvelles excuses et explique qu'il fait tout son possible pour raisonner le Prince.

Le pudding aux farfounettes ? La grand-mère de Baldurin (décédée au cours du même accident que le Roi) lui en préparait un tous les jours. On a bien la recette, dans son livre de cuisine. Hélas, celui-ci est écrit dans une langue inconnue. On a convoqué tous les pâtisseries de la région. Aucun n'a su de quoi il s'agissait (depuis, on manque de pâtisseries. Baldurin les a affectés au curage des égouts...). Le Chambellan

ne demande pas mieux que de prêter le livre aux PJ. Malheureusement, il s'avère bel et bien indéchiffrable. Il est écrit en runes farrheingiques, un alphabet utilisé autrefois par les Peuples de l'Est. Il n'est plus pratiqué depuis des décennies. La grand-mère était probablement la dernière à le pratiquer... et les meilleurs linguistes s'y casseront les dents (il faudrait plusieurs mois d'efforts, ils n'ont pas le temps...).

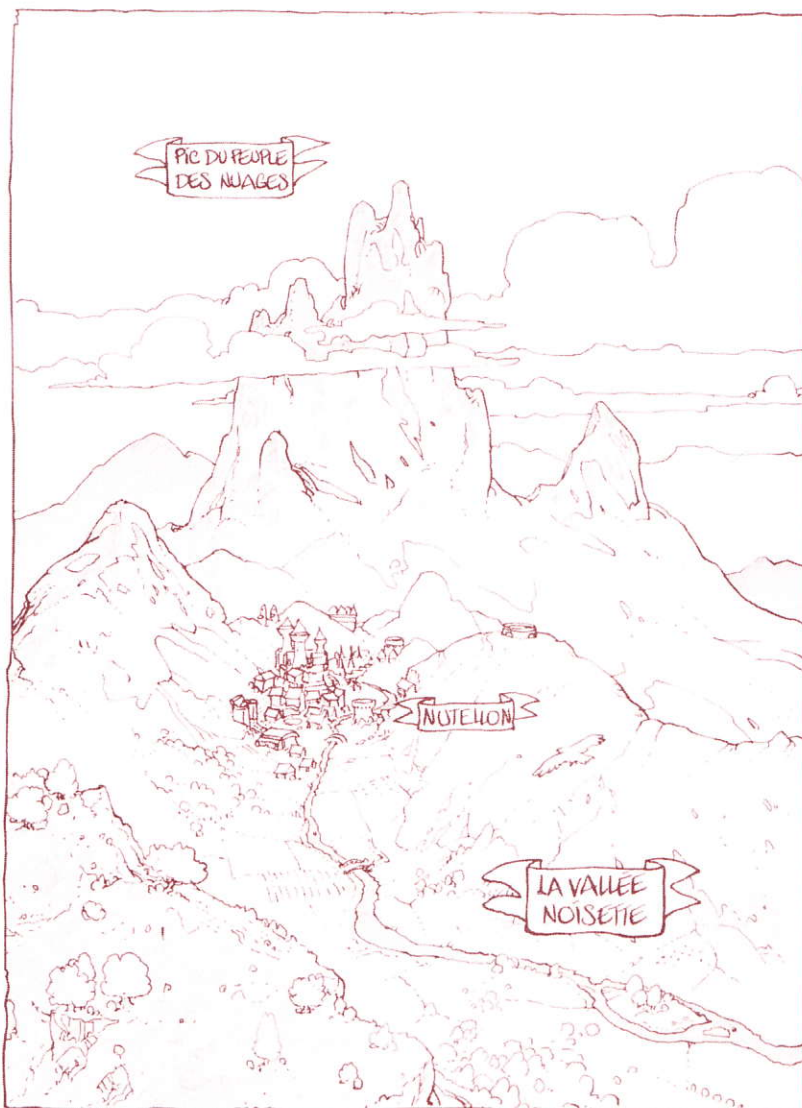
Reste un espoir : Satisorn qui, s'il pouvait avoir accès à son matériel de magie, pourrait lancer un sort de Divination Scripturale Mineure, susceptible de fournir un ou deux indices. Le Chambellan se méfie des magiciens, soupçonne une tentative d'évasion et refuse catégoriquement. Il ne reste plus aux PJ qu'à quitter leurs appartements. Le couloir qui dessert leurs chambres a été muré, à l'exception d'une porte étroite et surveillée en permanence par deux gardes. Les fenêtres sont grillagées... Mais les gardes sont loin d'être incorruptibles, ou impossibles à duper... Une fois dehors, il ne leur reste plus qu'à trouver les écuries (si les sacoches de Satisorn sont toujours sur son cheval, c'est

qu'un des gardes s'est retrouvé transformé en cochon d'Inde quand il a voulu s'en emparer ; depuis, personne n'ose y toucher), à récupérer les sacoches (c'est sans danger ; le sort de Métamorphose qui les protégeait était à usage unique...) et à revenir au bercail sans encombres... et sans croiser, par exemple, le Chambellan sortant de la chambre de son maître après lui avoir raconté son histoire quotidienne...

Si vous êtes méchant, vous pouvez décider que certains ingrédients manquent. Satisorn aura besoin, par exemple, d'une mesure de vinaigre de vin doré d'Ulwin... Aux PJ de faire un raid sur les cuisines, ou de tenter de convaincre les géoliers de le faire pour eux... De plus, l'incantation, quoique brève, est assez bruyante. Il faudra distraire les gardes. Le meilleur moyen serait encore de faire diversion en « tentant de s'évader » de façon aussi voyante que possible...

L'incantation réussie, Satisorn « verra » des nuages, une montagne et au premier plan un rocher bien reconnaissable, qui ressemble à un aigle (Esprit/Raisonnement/Humain/-2) ou poser la question au Grand Chambellan : c'est une pierre qui marque l'entrée du pays du Peuple des Nuages.

Le Chambellan est surpris : il ne voit pas ce que le Peuple des Nuages pourrait faire pour eux — ce sont des météorologues avertis et d'excellents astrologues, mais ils ne sont ni linguistes ni cuisiniers... Le Chambellan se laisse pourtant convaincre : il veut bien libérer temporairement une partie du groupe, à condition qu'ils jurent de revenir dès que possible... Baldurin ne se soucie

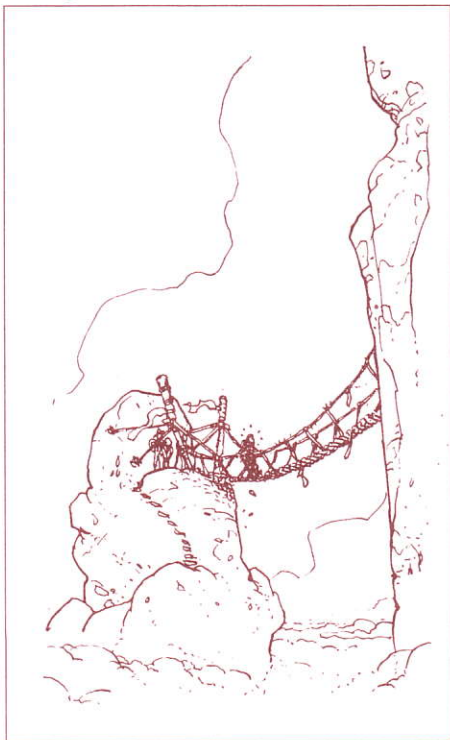


plus d'eux, leur absence passera sans doute inaperçue. Bien entendu, ce sont les PJ qui se portent volontaires pour partir...

Le Peuple des Nuages

La route vers les sommets où réside le Peuple des Nuages monte doucement au-dessus de la Vallée-Noisette. Les personnages arrivent bientôt à proximité de la couche nuageuse, quand le temps se gâte. La tempête fait rage, la visibilité est quasi nulle. En continuant à grimper, ils crévent enfin le plafond de nuages cotonneux, troués ça et là par les cimes des plus hauts pics. Ici le soleil brille et il fait chaud. Devant eux, un pont suspendu enjambe un précipice. Le sommet est de l'autre côté... Le pont est fait de lianes fragiles. Il paraît néanmoins assez solide pour les supporter. Il grince, oscille et craque, mais tient bon... jusqu'au dernier PJ, qui devra faire un jet Corps/Action/0 pour éviter la chute (qui sera spectaculaire mais pas mortelle : 2 PV de perdu). Il sera assez facile, avec une bonne corde et un peu de temps, de récupérer le voltigeur...

Au sommet, le village des Nuageux. Ce sont de petits êtres fluets (on comprend mieux la solidité relative du pont). Ils accueillent les visiteurs avec amabilité et leurs offrent l'hospitalité dans de grandes yourtes. Ils sont paisibles, tournés vers la méditation et les sciences. Mais aucun d'eux ne connaît les runes farrengiques. On les conduit néanmoins au Très Ethéré, leur maître. Il a pour principale tâche de veiller sur le Grand Cristal, l'un des Cristaux de la Chaîne. Il ne peut rien faire de plus que de leur suggérer de méditer près du Cristal, dans l'espoir qu'il leur adressera un message.



La méditation

Il faudra se délester de toutes ses armes et de son matériel et s'asseoir en cercle autour du Cristal.

Le Très Ethéré demande aux visiteurs de faire le vide dans leurs esprits...

(Cœur/Action/Humain. Malus en fonction du matériel conservé par les PJ — pas en fonction de l'encombrement matériel, mais du « poids » spirituel qu'il représente. Un PJ batailleur qui insiste pour garder ses armes aura un malus de -4, un autre qui les aura gardées par distraction aura un malus de -2...). Pour corser les tests, si certains aventuriers ont manifesté des intérêts divers au cours de la partie (comme chercher des gemmes, regarder les jolies femmes, etc.) des « objets astraux perturbateurs » se trouveront sur leur chemin : montagnes de diamants, courtisanes diaphanes...). Dites au joueur qu'en raison de ses pensées, son personnage a une difficulté supplémentaire de -2. Si le joueur obtempère, conservez la difficulté. S'il proteste en disant qu'il lutte contre ces pensées parasites, retirez-lui 1 PE, ainsi que la difficulté.

Les PJ ont l'impression de se dédoubler. Ils voient maintenant par les « yeux » de leur double astral, qui flotte au-dessus de leur corps... plus ou moins haut selon le résultat du Test. Ceux qui ont raté leur jet restent sur le plancher des vaches. S'ils comprennent pourquoi ils ont échoué et « lâchent du lest » en se débarrassant de leur matériel encombrant, accordez-leur une seconde chance, avec un malus de -1. S'ils ne comprennent pas... peut-être les doubles astraux des autres PJ pourront-ils essayer de leur faire comprendre par gestes...

Revenons-en aux corps astraux...

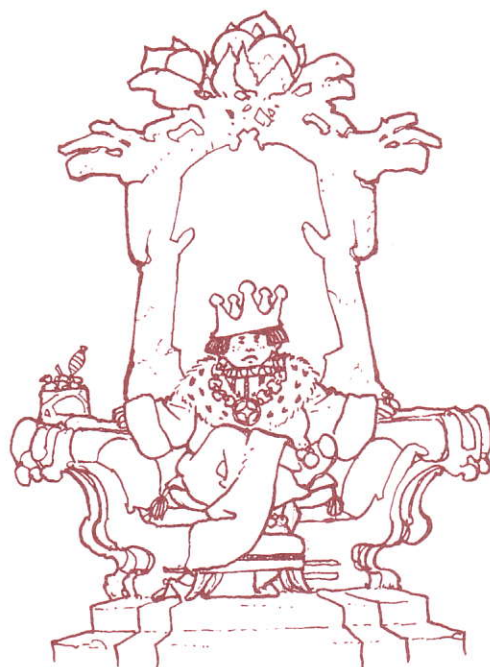
Pour tous les tests de cette épreuve, notez les marges de réussite de chaque personnage et faites le total :

- **Plus de 12 :** le message télépathique est parfaitement clair : « Il faut lire à travers le cristal ».
- **De 6 à 12 :** le MJ distribue aux joueurs des mots écrits sur des bouts de papier : île – folie – rate – averse – l'écrit – stèle. C'est un rébus phonétique bien sûr.
- **De 0 à 6 :** les joueurs reçoivent les mêmes mots que précédemment plus deux autres parasites qui n'ont rien à voir dans l'histoire : gâteau – poudre.
- **Résultat négatif :** la tentative a échoué, il faut recommencer le lendemain.

En regardant le livre à travers la gemme, les personnages réalisent que les runes sont décryptées par le cristal. Le texte leur apparaît en clair. Il ne leur reste plus qu'à en prendre copie. « Pour réussir ce pudding, les cuisiniers farfounes utilisent 300 g de... ». Pas d'ingrédients mystérieux à réunir, c'est tout simplement une spécialité régionale. Les farfounettes, comme on peut s'en souvenir avec un jet Esprit/Action -2, sont de petites créatures espiègles et enjouées, cousines des farfadets.

Le mystère enfin levé, il ne leur reste plus qu'à faire leurs adieux au Peuple des Nuages et au Très Ethéré.

Celui-ci sortira de ses méditations un bref instant, le temps de remettre au PJ qui lui a semblé le plus « sage » (celui qui a le mieux réussi la séance de méditation) une petite fiole. Il lui conseille d'en verser le contenu dans la pâte avant la cuisson, histoire d'amener un peu de sagesse dans la tête du jeune prince...



Happy end

Le retour pose un petit problème : il n'y a plus de pont. Le Peuple des Nuages envisage d'en construire un autre... bientôt. Il sera terminé d'ici quelques jours, et pas plus solide que l'ancien. S'ils sont réellement pressés, on leur propose un autre mode de descente : le parapente. Ce n'est pas vraiment dangereux (Corps/Action/Mécanique/0), mais ça reste impressionnant. En cas d'échec, on se pose bien dans les jardins du Palais, comme les autres... mais en plein dans le puzzle géant que Baldurin était sur le point de terminer... Il n'est pas content du tout et le fera savoir.

La préparation du pudding n'est plus qu'une formalité. Si aucun des PJ ne peut s'en charger, les cuisiniers du Palais le feront tout aussi bien. Par contre ils ont intérêt à se souvenir du cadeau du Très Ethéré et à l'utiliser (sans demander leur avis aux ambassadeurs. Droguer un souverain pour qu'il accepte le traité va à l'encontre de leur déontologie. Ils feraient l'impossible pour empêcher les PJ de faire une chose pareille). Si c'est une version « nature » du pudding qui est servie au Prince, il le dévorera, remerciera les PJ du bout des lèvres et annoncera qu'il signera le traité... dès qu'il aura mangé une tarte à la borgurolle. Bon courage ! Il continuera d'utiliser cette tactique dilatoire pendant des années, si personne n'y met le holà. Il y gagnera le surnom de Baldurin le Goinfre et accessoirement bloquera le processus d'admission de Nouvelle-Terre. Par contre dès qu'il aura absorbé le contenu de la fiole, il deviendra extrêmement raisonnable et demandera à signer le traité...

synopsis

Marc Bati

texte

Tristan Lhomme

plan et illustration

Marc Bati

STRASBOURG

philibert

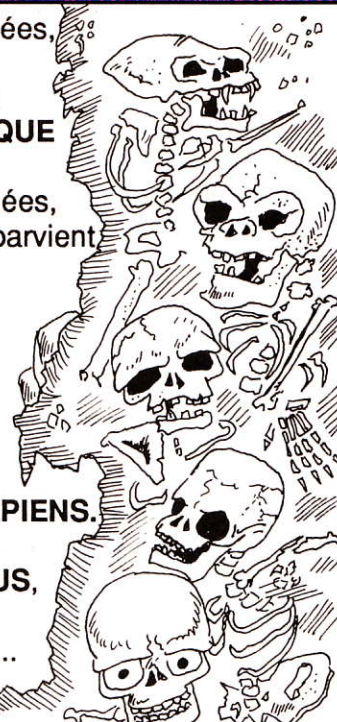
12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

Nous proposons, nous conseillons, nous montrons, nous testons, nous sourions, nous parlons, nous promotionnons, nous emballons, nous vendons :

- des jeux de rôle
- des jeux de diplomatie
- des jeux d'échecs
- des jeux de guerre
- des jeux nouveaux
- des jeux classiques
- des jeux...

Il y a 6 millions d'années,
les **PRIMATES**
donnent naissance à
l'**AUSTRALOPITHEQUE**
Il marche debout.
Il y a 2 millions d'années,
l'**HOMO ERECTUS** parvient
à utiliser
et garder le feu.
Puis vient
l'**HOMO SAPIENS**,
l'homme qui sait,
qui devient
40 000 ans av. J.C.
l'**HOMO SAPIEN SAPIENS**.
Aujourd'hui...
l'**HOMO ECLECTICUS**,
l'homme qui joue...
Final aboutissement...
sa caverne:

**L'ECLECTIQUE**

GALERIE ST HILAIRE

ouvert le dimanche matin (c'est pratique !)

93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST. HILAIRETél: 42 83 52 23
RER - LA VARENNE-
CHENNEVIERES

BELLISSIMO



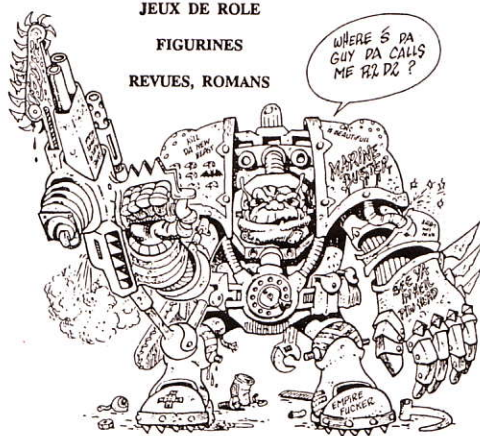
JEUX DE REFLEXION

WARGAMES

JEUX DE ROLE

FIGURINES

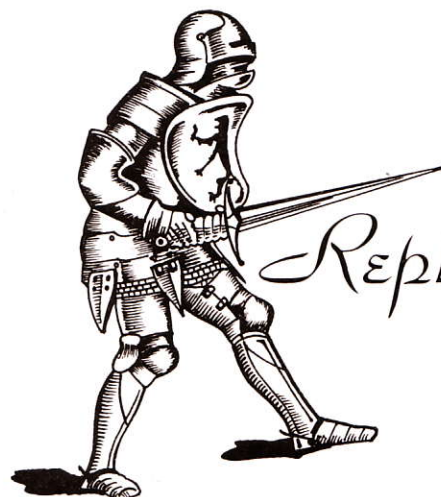
REVUES, ROMANS

Spécialistes :
CITADEL
GAMES WORKSHOP
T.S.R.WHERE'S DA
GUY DA CALLS
ME RZ DZ ?

+ de 10.000 figurines en magasin

3 BOUTIQUES EN BELGIQUE

7, Quai De Gaule	72, Rue de Brabant	112, Grand Rue
4020 Liège	1210 Bruxelles	7000 Mons
041/43.64.22	02/217.44.74	065/36.07.08



Repliqua

Spécialiste
de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46

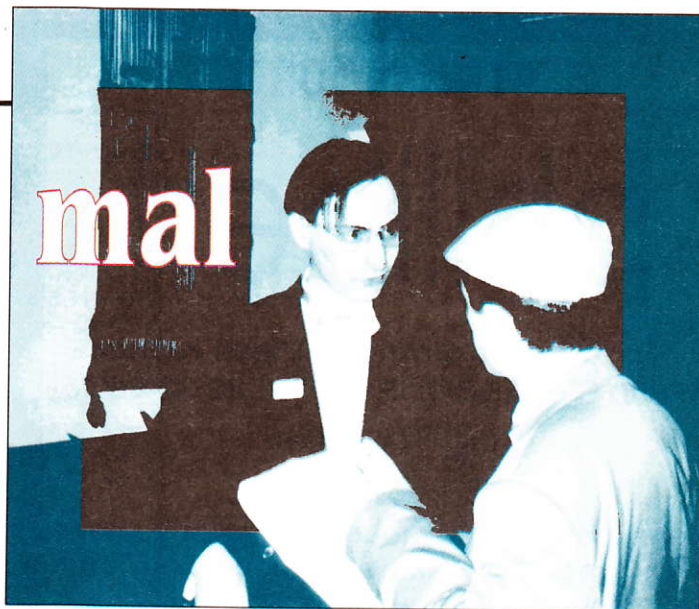


un scénario et des conseils pour une murder party

Les fleurs du mal

Si vous avez toujours voulu participé à une murder party, ne lisez pas cette histoire mais mettez-la entre les mains de copains qui, eux, ont toujours voulu organiser une murder party.

Ils y trouveront un drame clés en main et des conseils pratiques bien utiles aux apprentis Hitchcock.



Le Colonel de Saint Hilaire et Monsieur Cassagne des Essarts

Samedi 21 mars 1935, sur les hauteurs de Lucerne, en Suisse...

Le comte Ferenc Nadasdy, aristocrate hongrois et célibataire endurci, a invité quelques amis à passer un week-end dans sa somptueuse villa de Bistríta.

La qualité des convives donnait à la réception un charme incomparablement mondain, et chacun retrouvant de-ci de-là de vieilles connaissances, s'abîmait dans les vertiges délectables des mots d'esprit et du champagne.

Seule fausse note toutefois, on eut à déplorer l'acharnement détestable d'une tempête de neige le soir du premier jour, qui bloqua complètement le chalet du comte, interdisant toute communication avec l'extérieur. Léger désagrément sans doute, mais qui aurait désiré sortir par de tels frimas ?

Hélas, trois fois hélas ! Le destin s'acharnait sur la villa ! Le dimanche, au petit matin, on retrouva le corps du comte Nadasdy, la poitrine transpercée par une énorme stalactite de glace. L'inquiétude et le désarroi furent portés à leur comble lorsqu'on réalisa qu'un autre convive, Charles Westenra, avait lui disparu !

Trois des invités, Alexandre de Biéville, Théophile Roussel et Geoffroy Gauthier-Dubreuil quittèrent immédiatement le chalet en compagnie de Colin Adams le majordome, qui s'était proposé de les guider jusqu'au premier village, dans l'espoir de rejoindre ensuite Lucerne avant la tombée de la nuit et de prévenir la police.

Il est maintenant 18 heures, et une angoisse morbide s'est abattue sur Bistríta. Même si la plupart des soupçons se portent sur Charles Westenra, le disparu, chacun tente, à sa manière, de mener l'enquête, avec le secret désir de livrer l'infâme criminel pieds et poings liés à la police helvétique, lorsqu'elle arrivera...

Oh ludique lecteur, mon semblable, mon frère... parvenu à cette page de ta revue préférée, un désir pugnace envahit tout ton être et pousse tes pupilles avides de découvertes à poursuivre encore et encore leur sempiternel va-et-vient ! Sache alors que deux voies, également parsemées d'ornières et de splendeurs, s'offrent à toi :

— L'organisation fastidieuse et mesquine d'une soirée que l'on espère mémorable ; tes pieds meurtris d'avoir parcouru ce chemin montant, sablonneux et malaisé seront alors oints du baume de la reconnaissance et de l'amitié.

— La seconde voie est celle de la Participation : elle embaumera ton âme des fragrances occultes de la réincarnation rôliste et t'invite dès aujourd'hui au voyage. Valse mélan-

colique et langoureux vertige. Si tu choisis cette voie, ôte ton monocle, fouille ton grenier en quête d'oripeaux d'un autre âge, et plonge-toi dans la lecture édifiante de quelques bons livres d'histoire...

Aux organisateurs

Si donc vous avez opté pour l'organisation, apprenez d'ores et déjà qu'il vous faudra un comparse qui vous assistera dans votre travail. L'un d'entre vous interprétera le rôle de Vladimir Thorkov, le domestique, et l'autre celui de Colin Adams, le majordome, respectivement âgés de 31 et 35 ans. N'omettez pas de les inclure à la liste des « convives » distribuée aux joueurs. Assurés que nous sommes de vos qualités de comédien, nous vous laissons une entière liberté d'interprétation de ces deux derniers rôles.

Cette murder party va donc réunir 23 personnes, aux aspirations et motivations hétéroclites, dont le seul point commun sera la volonté de découvrir quel odieux individu a assassiné leur hôte, le comte Ferenc Nadasdy.

Cette soirée ne prendra réellement tout son charme que si les joueurs sont réunis dans une seule et même pièce, aux dimensions toutefois assez vastes (pas trop mais quand même...), cela pour que s'établisse une certaine promiscuité propice aux échanges de toutes sortes... Prévoyez également quelques divertissements de société : un jeu d'échecs, un billard ou même un Mah Jong, très en vogue à l'époque. Prenez bien soin de retirer de la salle ainsi que des pièces attenantes (toilettes...) tous les miroirs.

Pour les besoins de la mise en scène, vous irez chez votre grainetier⁽¹⁾ habituel et lui demanderez :

- des capsules de sang (environ 40 F) ;
- de la poudre fumigène rapide pour intérieur (environ 70 F).

Il vous faudra enfin voler à votre petite sœur son disque fétiche de M. Jackson, *Thriller*, pour enregistrer le rire démoniaque qui termine la susdite chanson.

Calcul et expérience faite, encas, boissons et accessoires compris, un minimum de 50 F par participant est nécessaire à l'équilibre de votre budget.

La musique adoucit les meurtres, dit-on... En 1935, certaines plus que d'autres : Mistinguett et Maurice Chevalier, Duke Ellington (Cotton Club), Glenn Miller, Sydney Bechet, Nat King Cole, Louis Armstrong, Django Reinhardt, à quelques années près. Et puisque nous sommes chez un aristocrate hongrois, pourquoi pas Bartok ou Kodaly.

Les personnages

Les descriptions des différents personnages sont, du fait des impératifs de la parution en magazine, beaucoup moins détaillées qu'elles ne le devraient. Charge à vous de les étoffer, tout en respectant la trame qui vous est fournie. Il vous faudra notamment préciser les relations de chacun avec le comte Nadasdy, pour expliquer sa présence à Bistríta. Les rôles ne doivent pas être distribués au hasard. Prenez bien soin au contraire de donner à chacun un personnage qu'il « sente » bien, et qui lui soit physiquement adapté.

• **Mathias Brunelèque**, savant, 53 ans. Brillant chimiste belge, Mathias décida par une nuit de pleine lune de s'injecter dans les veines une substance aqueuse destinée à développer ses facultés de perception extrasensorielle, ouvrant ainsi à la science un champ nouveau d'investigations. L'expérience fut un échec, et Mathias est depuis en proie aux affres d'un dédoublement de personnalité qui le pousse par exemple à hurler « je vous tuerai ! » en pleine partie d'échecs puis à embrayer aussitôt sur une conversation des plus savantes, comme si de rien n'était. Son seul ami à Bistríta est Felipe Josimar.

• **Erzebeth Bathory**, astrologue, cartomancienne et voyante, 53 ans. Erzebeth, Maroussia Itchenko de son vrai nom, a choisi son pseudonyme en mémoire d'une comtesse hongroise du XVI^e siècle, sanguinaire et cruelle, dont elle pense être la réincarnation transfigurée. C'est l'archétype même de la voyante honnête : illuminée, mystique et bornée, ne se séparant jamais de son tarot. Son client le plus assidu est Théophile Cassagne des Essarts.

• **Bertrand Chauvières**, archéologue, 43 ans. Généreux et tête en l'air, M. Chauvières est dévoré par un mal terrible qui le ronge depuis sa découverte, en 1927, d'une statue toltèque au Mexique. Il est victime de soudaines crises de folie meurtrière, suivies d'amnésie totale. Il est soigné depuis par Edmond Laisné, un psychiatre. Ce dernier l'a d'ailleurs introduit au sein d'un ordre très fermé qui veut perpétuer le saint ouvrage des templiers.

• **Théophraste Bois-le-Vent**, dilettante, 41 ans. Fils du maire de Loudun, Théophraste est venu à Bistríta pour représenter son père souffrant. Ce dernier lui a d'ailleurs donné pour mission de discréditer autant que faire se peut M. Bussiére des Aulnoys, son adversaire aux élections. La seule passion de Théophraste est l'occultisme.

• **Edwige Nicolls**, actrice, 42 ans. Comédienne de grand talent, Edwige s'est hissée vers les plus hauts sommets de

la gloire en louant ses charmes au plus offrant. Elle a ainsi ruiné certains convives du comte, Sylvain Leroy, M. Bussièrre des Aulnoys et Charles Westenra, dont elle ne regrette guère la disparition. Elle a laissé aussi bien des rancunes tenaces.

• **Sylvain Leroy** (alias Anton Garnier), romancier et poète, 47 ans. M. Leroy a fait fortune en écrivant des romans doux et quelques poèmes de la même veine. Il a choisi comme pseudonyme Anton Garnier, le nom d'un comte suisse du XIX^e siècle, à la vie rocambolesque et mystérieuse. On prétend qu'Anton Garnier fut le dernier des vampires. Ses deux passions sont Baudelaire et les femmes. Il ne se sépare jamais de son exemplaire des *Fleurs du Mal*, et est toujours follement amoureux d'Edwige Nicolls. La disparition de Charles Westenra, l'un de ses anciens amants, est pour lui un soulagement.

• **Honoré Trancavel**, abbé, 57 ans. L'abbé Trancavel, ayant depuis longtemps perdu ses illusions quant à la valeur de son sacerdoce, versa dans l'hérésie en prenant la tête d'une secte secrète désirant voire renaître le catharisme. Le docteur Chevillot et le chevalier de Pennautier sont ses disciples. L'abbé Trancavel a été excommunié par le Saint Siège pour apostasie, il y a de cela quelques semaines. Il semble que le comte Nadasdy ne soit pas étranger à cette disgrâce. Le comte ne lui a d'ailleurs pas adressé la parole depuis son arrivée à Bistrita, bien qu'il est été invité par une lettre de sa main !

• **Quentin Ravinet-Denfert**, magistrat, 54 ans. Homme sec et droit, d'une intolérance rare, Quentin est toujours certain de détenir la vérité. Pourtant, sous sa façade d'intégrité absolue, M. le juge se laissa, il y a peu, corrompre en acquittant M. de Pennautier, accusé de meurtre. Il fut aidé en cela par le faux rapport de décès que le docteur Chevillot lui délivra. Tout se serait fort bien passé si cet idiot de Charles Westenra ne s'était avisé de faire chanter le joyeux trio. Sa disparition est un soulagement...

• **Léopold de Saint-Hilaire**, colonel de cavalerie, 59 ans. Très vieille France, le colonel de Saint-Hilaire est à cheval sur les principes, cultivant la galanterie et les traditions. Membre du Renouveau templier, comme quelques autres convives, il tente de sauvegarder l'esprit sacré de leur mission évangélique. Quatre des ses plus terribles ennemis étaient ou sont présents à Bistrita : Charles Westenra (juif et franc-maçon), Samuel Fickenstein (juif), le baron von Mecklenburg (allemand) et Felipe Josimar, anarchiste de la pire espèce.

• **Guilhem de Pennautier**, gentilhomme, 47 ans. Blasé, usé et narquois, le chevalier de Pennautier a fait le tour des quelques plaisirs que pouvait lui offrir son passage sur terre. Pour tromper l'ennui, il essaya la cocaïne et sous son emprise assassina un de ses domestiques en l'empalant sur une épée avant que de boire son sang jusqu'à la dernière goutte... Grâce à l'aide du docteur Chevillot et de M. Ravinet-Denfert, il fut acquitté. Secoué toutefois par le procès, il devint le disciple de son confesseur, l'abbé Trancavel, qui essaie au sein d'une organisation secrète de faire revivre la pensée des Parfaits de Montségur.

• **John Miller** (alias Maxwell Woodster), journaliste, 49 ans. John Miller est venu à Bistrita en usurpant l'identité d'un diplomate britannique de ses amis, avec l'espoir de se venger du comte Nadasdy. Ce dernier a en effet ruiné le journal de Miller en l'attaquant en diffamation. Le *Troisième Œil*, revue d'ésotérisme mondain, avait prétendu que le comte était mêlé à de sulfureuses cérémonies sataniques. Depuis la mort de leur hôte, Miller est en quête d'informations susceptibles de faire un bon article pour relancer son

journal. Son seul ami à Bistrita est le chevalier des Essarts.

• **Théophile Cassagne des Essarts**, explorateur, 46 ans. La seule chose que M. des Essarts ait ramené de ses nombreux voyages est une inextinguible paranoïa : il se croit en effet harcelé par les forces démoniaques. Il espère d'ailleurs s'en protéger en ne se séparant jamais de son revolver, et en prenant une part active aux travaux du Renouveau templier. A Bistrita, il ne fait réellement confiance qu'à son arme, et à John Miller, dont il est le seul à connaître la véritable identité.

• **Edgar Bussièrre des Aulnoys**, député, 56 ans. Député de Loudun, il appartient au parti des « modérés conservateurs à tendance démagogue ». Il n'a ainsi cessé de flatter tous les convives, promettant à tous subventions et légion d'honneur. Sa seule crainte est que quelqu'un ne découvre son ancienne liaison avec Mlle Nicolls et ne l'utilise pour démolir sa carrière politique. Il se méfie de Bois-le-Vent, petit roquet au service de son père. Des Aulnoys s'est disputé violemment la veille au soir avec le comte Nadasdy, ce dernier appuyant de tout son poids politique et financier la candidature de Bois-le-Vent Père.

• **Edmond Laisné**, psychiatre, 60 ans. Disciple de Charcot et de Freud, le docteur Laisné a un peu trop tendance à classer tout le monde sous une étiquette analytique. Le seul point sur lequel le docteur demeure traditionaliste et intransigeant est la religion ; il considère en effet que l'Eglise est la garante des valeurs morales nécessaires à la constitution d'un surmoi social. Il est d'ailleurs l'un des membres actifs du Renouveau templier. L'un des convives, Bertrand Chauvières, atteint de schizophrénie meurtrière, est son patient. Il a sur lui des pilules destinées à calmer les crises de M. Chauvières. Le docteur Laisné ne se sépare jamais de son pendule, préférant souvent la méthode cathartique sous hypnose à la libre parole professée par Freud.

Qu'est-ce qu'une murder party ?

La murder party (littéralement « soirée-meurtre ») est un passe-temps très raffiné, contrairement à ce que pourrait laisser croire le nom quelque peu barbare et sanglant que les Britanniques, pionniers du genre, lui ont donné. Les joueurs, tous incarnés dans des personnages aux passés et motivations plus ou moins catholiques (ou anglicanes), doivent découvrir qui parmi eux est l'auteur d'un crime. Tout au long de la soirée, il leur faudra se montrer de fins acteurs, d'habiles diplomates et de rigoureux détectives, pour soutirer aux autres convives les informations susceptibles de les acheminer vers la vérité. Ils seront toutefois assistés dans leur enquête par des indices, distribués au moment opportun, et par quelques mises en scène très théâtrales mises au point par les organisateurs. La réussite d'une telle soirée tient d'ailleurs autant au travail de ces derniers qu'aux qualités de comédiens et d'improvisateurs des invités.

Selon l'optique des organisateurs, la murder party hésite parfois entre le Cluedo costumé et le jeu de rôle grandeur nature. Celle que nous vous proposons ici n'échappe pas à la règle, même si nous nous sommes efforcés de ne donner à chaque joueur que les informations auxquelles son personnage peut légitimement prétendre.

• **Xavier Chevillot**, médecin légiste, 49 ans. Le docteur Chevillot a l'esprit quelque peu carabin. Son passe-temps favori lors des soirées mondaines est de décrire avec force

détails, parfois imaginaires, ses dernières autopsies. Gascon et fier de l'être, il est depuis peu membre d'une organisation secrète qui perpétue la tradition cathare, sous la férule de l'abbé Trancavel. Il a d'ailleurs dû venir en aide à l'un des initiés, le chevalier de Pennautier, en écrivant, à son grand dam, un faux rapport de décès. Ce dernier avait tout simplement empalé un domestique et bu son sang. Le juge Ravinet-Denfert, corrompu, acquitta Guilhem. Malheureusement, Charles Westenra s'avisait alors de les faire chanter. Sa disparition est un soulagement...

• **Henry de Courmont**, gentilhomme, 41 ans. M. de Courmont est un dandy, précieux, élégant et débauché. Appréciant tout particulièrement le sexe réputé faible, sa dernière conquête n'est autre que Rachel Westenra, l'épouse du disparu. Seule ombre au tableau, le comte Nadasdy surprit la veille au soir les tourtereaux en plein adultère, et menaça de tout dévoiler à M. Westenra. Ni l'un ni l'autre n'empêchent désormais plus Cupidon de décocher ses flèches... Henry de Courmont retrouve à Bistrita quelques frères de loge : M. Flamant-Duval et M. Josimar.

• **Samuel Fickenstein**, antiquaire, 67 ans. Samuel Fickenstein est israélite de confession et antiquaire de métier. L'un et l'autre se marient fort harmonieusement dans une sorte de caricature du commerçant juif que Samuel lui-même aime à entretenir. Mais sous ces dehors inoffensifs, Fickenstein est un maître de la Kabbale. Lors d'une cérémonie d'invocation, il commit une erreur aux conséquences désastreuses : un génie des ordres délétères, Adamaël, s'empara de son esprit. Depuis, l'infortuné est à l'image de son maître, l'être le plus sournois et le plus calomnieux que la terre ait jamais porté. Il est la zizanie incarnée, s'acharnant tout particulièrement sur certains convives sans pour autant délaissier les autres : M. de Saint-Hilaire, le baron von Mecklenburg, Ottavio Pisano. Les événements de la soirée ne lui font pourtant pas perdre de vue les affaires, car il a toujours une pièce unique, antique, originale, peut-être magique ou mystique, à vendre.

• **Baron Karl Otto von Mecklenburg**, 63 ans. Fidèle du Führer depuis les premiers jours, il a placé entre ses mains son autorité, sa renommée et une belle part de sa fortune. Le baron avait reçu pour mission de sonder le comte, ami personnel du régent Horthy, sur les possibilités d'une entente politique entre l'Allemagne nazie et la Hongrie. Mecklenburg, en société, se veut la vitrine d'un nazisme courtois et mondain, ayant un avis à proposer, ou plutôt à imposer, sur tous les sujets. Il a pourtant du mal à endiguer sa haine pour certains convives : Fickenstein, de Saint-Hilaire, Josimar, et le disparu Charles Westenra. Il supporte enfin difficilement la présence de Pisano, chancere italien que le Führer lui a imposé.

• **Rachel Westenra**, épouse du disparu, 43 ans. Issue d'une grande famille de la bourgeoisie juive de Budapest, Rachel Westenra est une femme du monde, souriante et aimable, élégante et raffinée, cancanière et sournoise. Sous ses apparences de belle idiote, Rachel est d'une rare finesse d'esprit, aspect de sa personnalité qu'elle ne dévoile que dans la plus tendre intimité... Sa dernière conquête est d'ailleurs charmante, puisqu'il s'agit de M. de Courmont. Seule anicroche, le comte les a surpris tous deux hier soir lors d'un rendez-vous galant, et menaça de tout dévoiler à son époux ! Tout danger est désormais écarté, et Rachel ne se montre aucunement chagrinée de la disparition de son mari.

• **Anselme Flamant-Duval**, historien, 55 ans. Issu d'une famille bourgeoise de province, Anselme ne brille pas par sa délicatesse, ni pas sa finesse d'esprit. C'est un arriviste aux faux airs d'intellectuel, qui a écrit quelques livres médiocres sur les « énigmes de l'histoire » : le collier de la

Reine, le masque de fer, le trésor des templiers... M. Flammant-Duval est, par ailleurs, en opposition systématique à toute thèse défendue par un autre que lui, et ce quel que soit le sujet. Anselme retrouve à Bistrira quelques-uns de ses frères de loge, M. Josimar et M. de Courmont.

• **Ottavio Pisano**, secrétaire particulier du baron von Mecklenburg, 40 ans. Fidèle du Duce bien avant la marche sur Rome, Pisano défend avec une ferveur fanatique les valeurs intangibles du fascisme italien. Il s'est déjà rendu odieux auprès de la plupart des convives, n'hésitant pas à insulter les quelques juifs, francs-maçons et communistes de l'assemblée : Fickenstein, de Saint-Hilaire (nationaliste français), Westenra, et surtout l'anarchiste Josimar. Autoritaire et violent, Pisano arbore fièrement son revolver, dont il n'hésitera pas à se servir. Il n'apprécie guère Mecklenburg, trop « vieille noblesse » à son goût, mais sauve les apparences pour la cause.

• **Aristide Fabert**, commissaire de police, 54 ans. Moustachu dès le berceau, Aristide semblait de toute évidence prédestiné à s'engager dans la Police nationale. Il s'y sent tout à son aise, agissant en véritable inquisiteur de la loi et de l'ordre, posant sans cesse les questions les plus indécises, n'admettant pas les réponses évasives et notant tout sur son carnet. Jusqu'à présent, ses soupçons se portent sur quatre suspects :

- Felipe Josimar : il faut toujours se méfier des anarchistes ;
- Samuel Fickenstein : il faut toujours se méfier des juifs ;
- Mathias Brunelèque : des rumeurs courent quant à certaines expériences sur cobayes humains ;
- Guilhem de Pennautier : Fabert s'est juré de le « coincer » un jour, convaincu qu'il est de sa culpabilité dans une sombre affaire de meurtre trop rapidement jugée à son goût par Ravinet-Denfert.

• **Felipe Josimar**, écrivain et érudit, 63 ans. Felipe est un paradoxe vivant, attiré qu'il est par la culture et la raison du côté des nantis, et poussé par le cœur et les idéaux vers les masses laborieuses. Théoricien de l'anarcho syndicalisme espagnol, c'est aussi un humaniste du XXe siècle, aux connaissances réellement approfondies sur presque tous les sujets. Il met toutefois un peu trop d'ardeur à culpabiliser les bourgeois de Bistrira, bourreaux du peuple selon lui. Il retrouve au chalet autant d'amis que d'ennemis. Parmi les premiers : Mathias Brunelèque, et quelques francs-maçons. Quant aux seconds : Saint-Hilaire, von Mecklenburg, Pisano et Fabert, dont il se méfie par conviction.

Dernières recommandations

N'omettez pas de signaler à chaque templier, cathare ou franc-maçon quels sont les membres de son organisation présents à Bistrira :

- Les templiers : Bertrand Chauvières, le colonel de Saint-Hilaire, Théophile Cassagne des Essarts, Edmond Laisné ;
- Les cathares : Honoré Trancavel, Guilhem de Pennautier, Xavier Chevillot.
- Les francs-maçons : Henry de Courmont, Anselme Flammant-Duval, Felipe Josimar.

La présence simultanée de ces trois « sectes » doit créer une saine et joyeuse émulation entre leurs membres respectifs. Précisez toutefois bien aux joueurs que le secret doit être conservé le plus longtemps possible.

Dans l'espoir où plus de trois jeunes filles daigneraient égayer votre soirée de leur frais minois, il vous est toujours

sonnes différentes. Seul le commissaire Fabert a droit à un cinquième indice pour l'aider dans son œuvre ardue et solitaire.

Les feuilles d'indice ne doivent jamais être montrées telles quelles aux autres convives, pour éviter que la soirée ne tourne au Super Cluedo. C'est au cours des discussions que les joueurs doivent, lorsqu'ils le jugent utile, révéler telle ou telle information.



Mais qu'arrive-t-il donc à Colin Adams ?

Josimar 1/ Ravinet-Denfert 1/ Fabert 1/ Chevillot 1/ Laisné 1. Un domestique est venu vous voir en fin d'après-midi, les yeux révulsés d'horreur. Il tremblait de tous ses membres et vous avez eu toutes les peines du monde à comprendre qu'il voulait vous emmener à la cave. Un cadavre affreusement mutilé gisait sous le tas de charbon ! Les traces qu'il portait sur tout le corps rendaient toute identification impossible. Le monstre qui a commis ce crime s'est visiblement servi d'un couteau pour saigner le malheureux comme un lapin, et l'acharnement qu'il y a mis relève de la folie meurtrière. Le plus étonnant toutefois, selon les dires du domestique, est que personne, aussi bien parmi le personnel que parmi les convives, ne manque à l'appel... Le personnel avait ainsi cru bon de prévenir les cinq personnes qui se trouvaient là, Felipe Josimar, M. Ravinet-Denfert, le commissaire Fabert, ainsi que les docteurs Chevillot et Laisné.

Pisano 1/ Chevillot 3. Un fait étrange vient de vous revenir à l'esprit. Vous avez assisté à la découverte macabre du comte Nadasdy, transpercé par une stalactite, derrière le chalet. Il n'y avait pas de sang dans la neige autour du corps ! Certes, le meurtre a pu être commis ailleurs, et le comte transporté ensuite à l'extérieur du chalet. Mais pourquoi alors n'y avait-il pas non plus de sang sur ses vêtements.

Bois-le-Vent 1/ Mme Westenra 2. En feuilletant un vieux magazine, vous venez de reconnaître M. Bussière des Aulnoys au bras d'une dame qui n'était pas sa légitime épouse : Edwige Nicolls ! Par ailleurs vous n'étiez pas sans connaître la liaison qu'entretenait cette dernière avec l'infortuné Charles Westenra. Peut-être le chevalier des Aulnoys avait-il quelques comptes à régler avec son rival.

Mme Westenra 1 / Bathory 1/ Nicolls 1. Ce petit mot semble avoir été glissé dans votre minaudière...

*Comme les anges à l'œil fauve,
Je reviendrai dans ton alcôve,
Et vers toi glisserai sans bruit
Avec les ombres de la nuit ;*

*Et je te donnerai ma brune,
Des baisers froids comme la lune
Et des caresses de serpent
Autour d'une fosse rampant*

*Quand viendra le matin livide,
Tu trouveras ma place vide,
Ou jusqu'au soir il fera froid.*

*Comme d'autres par la tendresse
Sur ta vie et sur ta jeunesse,
Moi, je veux régner par l'effroi.*

Charles Baudelaire et V.T.

Un mauvais plaisantin sans doute !

possible de leur donner un rôle d'homme, ce qui peut être amusant, ou changer le sexe prévu de certains personnages, Théophraste Bois-le-Vent ou Bertrand Chauvières par exemple.

Les organisateurs remettront à chaque joueur les feuilles suivantes, si possible quinze jours au moins avant la soirée :

- 1) La description détaillée de son personnage
- 2) Les faits (samedi 21 mars 1935 quand votre personnage arrive, tel et tel événement a déjà eu lieu...)
- 3) La liste des convives (nom, profession, âge)
- 4) Quelques recommandations que vous jugez nécessaires au bon déroulement du jeu. Expérience faite, voici ce que nous vous proposons :

— Un bon déguisement avec éventuellement quelques accessoires (pendule, croix, bible, revolver, etc.), ainsi qu'une certaine qualité de conversation, dont le vouvoiement, sont de rigueur.

— Nous vous recommandons de vous documenter sur l'époque, ainsi que sur les connaissances et centres d'intérêt de votre personnage. La lecture de quelques livres sur ces sujets est fortement conseillée. La collection des *Que sais-je?* peut vous être d'un grand secours.

— Pour la bonne marche du jeu, nous vous recommandons le respect absolu des consignes psychologiques fournies par la description de votre personnage.

Les indices

Quatre séries d'indices seront distribuées aux convives au cours du jeu. Nous vous proposons un ordre d'attribution. Ainsi, par exemple, Chauvières 4 signifie que Bertrand Chauvières se verra remettre cet indice au cours de la quatrième série d'indices, distribuée à un moment précis du timing de la soirée. Notons enfin que, à quelques exceptions près, chaque indice est fourni à au moins deux per-

NB : s'agissant d'un indice « physique », celui-ci peut si vous le souhaitez être montré aux autres invités.

De Saint-Hilaire 1/ Von Mecklenburg 2. Un fait étrange vient de vous revenir à l'esprit. Vous avez assisté à la découverte macabre du comte Nadasdy, transpercé par une stalactite, derrière le chalet. Le corps du comte n'était pas touché par les corbeaux et les choucas, pourtant fort nombreux autour de Bistrita. Vous savez pourtant, par expérience des champs de bataille, qu'ils sont friands de ces mets de choix...

Chauvière 1/ Flamant-Duval 1. Après l'annonce faite par les domestiques de la coupure téléphonique succédant à la tempête de neige, vous vous êtes rapidement rendu sur place, avec M. (Chauvières/Flamant-Duval) pour constater les dégâts. Quelle ne fut pas votre surprise en constatant que les fils n'avaient pas été arrachés par le vent, mais bien sectionnés délibérément. Qui pouvait donc bien avoir intérêt à rompre toutes les communications avec l'extérieur, et pourquoi ?

De Pennautier 1/ Bois-le-Vent 3. Le nom de Bertrand Chauvières ne vous est pas tout à fait inconnu... Après réflexion, vous vous êtes rappelé que M. Chauvières défraya la chronique en 1927 pour avoir découvert une statuette toltèque de grande valeur au Mexique. Mais ce qui vous intéressa surtout alors, ce fut la malédiction que véhiculait cet objet et qui poussa, semble-t-il, M. Chauvières à quelques écarts de conduite pour le moins violents, presque criminels.

Fickenstein 1/ Fabert 3. Sous sa façade de respectabilité mondaine, Edwige Nicolls est plus « courtisane » qu'on ne le pense, et son tableau de chasse porte quelques beaux trophées, vous a-t-on dit ! Il semblerait d'ailleurs que Charles Westenra fut l'un d'eux, avez-vous entendu au détour d'une conversation. De là à ce que l'amant exploré ait mis fin à ses jours... ou peut-être un rival jaloux l'aura-t-il aidé.

Woodster 1/ Josimar 2. Vous avez été très surpris de rencontrer l'abbé Trancavel à Bistrita. Ce dernier a en effet été excommunié il y a peu, pour apostasie. On raconte dans les salons que le comte Nadasdy, qui sans être catholique entretenait de bonnes relations avec l'épiscopat hongrois, était à l'origine de la délation. L'abbé aurait-il eu quelque idée fort peu chrétienne en tête en venant au chalet ? Mais alors, pourquoi le comte l'aurait-il invité ? D'autant que Nadasdy n'a jamais approché Trancavel depuis son arrivée.

Von Mecklenburg 1/Ravinet-Denfert 3. Lorsque l'on annonça la disparition de Charles Westenra, vous avez entendu le colonel de Saint-Hilaire maugréer qu'après tout, le monde ne s'en porterait pas plus mal, bien au contraire !

Brunelèque 1/ De Courmont 2. A l'annonce de la disparition de Charles Westenra, vous avez remarqué le large sourire qui barrait le visage du juge Ravinet-Denfert. Vous l'avez même entendu maugréer : « Une bonne chose de faite ! »

Bussièrre des Aulnoys 1/ Bois-le-Vent 2. Il vous semble bien avoir rencontré récemment lors d'un cocktail parisien un diplomate britannique du nom de Maxwell Woodster. Ce n'est pas la même personne qui s'est présentée à Bistrita sous ce nom-là.

Trancavel 1/ Bathory 2. Croisant le regard de Samuel Fickenstein, il vous a semblé y voir une étrange lueur, et vous avez eu l'étrange et odieuse sensation d'avoir devant vous le diable en personne. Ce genre d'impression ne s'explique guère, mais plus la soirée avance, plus elle est tenace.

Garnier 1/Ravinet-Denfert 2. Chose bien étrange de

la part de Mme Westenra que de pousser un soupir de soulagement à l'annonce de la disparition de son mari ! On ne l'a depuis jamais vue aussi gaie et riieuse...

De Courmont 1/ Flamant-Duval 2. On raconte dans certains salons que le secrétaire personnel de Mecklenburg, M. Pisano, est en fait plus à proprement parler son garde du corps ou plutôt son âme damnée ! On ajoute parfois à ce propos que M. Pisano n'hésite jamais à faire usage de son revolver, surtout si les victimes ont le malheur d'être juives ou franc-maçonnes, ou les deux à la fois comme Charles Westenra.

Des Essarts 1/ Chevillot 2. Vous venez de vous rappeler une bien étrange conversation dont vous avez été involontairement témoin hier soir. Sortant satisfaire un besoin impérieux, vous avez entendu les voix de M. des Aulnoys et du comte Nadasdy. Si l'épaisseur des portes vous a interdit de deviner la teneur exacte de la conversation, le ton véhément employé de part et d'autre ne laissait aucun doute quant à sa nature, il s'agissait plus d'une dispute violente que d'une conversation de salon.

Fickenstein 2/ Woodster 3. Une étrange conversation que vous avez surpris involontairement hier soir vient de vous revenir à l'esprit. Des éclats de voix provenaient de la chambre de M. de Courmont. Ce dernier, furieux, s'en prenait violemment au comte Nadasdy, qui répondait par des sarcasmes, menaçant de « tout dévoiler ». Une troisième voix sanglotait dans le fond de la chambre, de toute évidence une voix de femme.

Chauvières 2. A l'annonce de la disparition de Charles Westenra, vous avez remarqué le soupir de soulagement que poussa M. Garnier, le « poète », suivi d'un large sourire qui illumina son visage d'ordinaire si sombre...

De Saint-Hilaire 2/ De Courmont 3. Une histoire que vous avait raconté Charles Westenra au cours d'un récent dîner de gala vient de vous revenir à l'esprit. Elle concernait le chevalier de Pennautier. Il semble que ce dernier ait été impliqué dans une sombre affaire de meurtre, dont il n'aurait été blanchi que grâce à l'aide providentielle d'un juge et d'un médecin corrompus. Où va la France ?



Brunelèque 2/ Bois-le-Vent 4/ Bathory 3. Vous venez de vous rappeler certains détails du cauchemar sybillin que vous avez fait dans la nuit de samedi à dimanche.

Vous étiez perdu dans les salles brumeuses et humides d'un château médiéval, marchant à pas lents dans un brouillard blafard, qui vous enveloppait comme un linceul froid. Les marches succédant aux marches, vous descendiez un escalier interminable dans un silence de morgue, que seuls venait troubler les échos glacés d'un rire morbide et les pulsations sourdes de votre cœur. Enfin, comme un soupir, la brume se dissipa, laissant apparaître les contours bleutés d'un catafalque de marbre, sur lequel reposait un grand cercueil de bois blanc. Vous vous rapprochiez lentement du cercueil pour y lire un nom, écrit en lettres d'or : Ferenc Nadasdy — Vlad Tepesch. Comme envoûté par ce nom, vous ne remarquiez pas aussitôt que du sang suintait du catafalque ! Effrayé par cette vision, vous poussiez un cri strident, pour vous réveiller brusquement, inondé de sueur.

Garnier 2. Vous avez été le premier surpris de cette brusque tempête de neige alors que, selon toutes vos estimations, le temps devait rester au beau fixe pendant au moins trois jours. Le baromètre à mercure du chalet, auquel vous venez de jeter un coup d'œil, confirme d'ailleurs votre trouble.

Bussièrre des Aulnoys 2/ Brunelèque 4. Un fait étrange vous revient à l'esprit. Alors que vous vous apprêtiez à vous raser ce matin, vous n'avez trouvé aucun miroir dans votre chambre pour vous assister dans votre tâche. Aucun domestique ne fut non plus en mesure de répondre à votre demande, et vous avez dû vous raser face au verre de la fenêtre.

Trancavel 2/ Josimar 3. Versé que vous êtes dans la pratique du Grand Art occulte, on vous a à plusieurs reprises parlé de l'existence d'une secte templière qui perpétuerait le saint ouvrage des soldats du Christ. On vous a même affirmé que Bertrand Chauvières et le colonel de Saint-Hilaire en étaient membres. Quand on connaît la détermination extrémiste de ces fanatiques, et les rumeurs surnoises qui couraient quant aux agissements « sataniques » du comte Nadasdy, on peut s'attendre au pire...

Woodster 2/ Flamant-Duval 3. Versé que vous êtes dans la pratique du Grand Art Occulte, on vous a à plusieurs reprises parlé de l'existence d'une secte templière qui perpétuerait le Saint Ouvrage des soldats du Christ. On vous a même affirmé que M. des Essarts et le docteur Laisné en étaient membres.

Quand on connaît la détermination extrémiste de ces fanatiques, et les rumeurs surnoises qui couraient quant aux agissements « sataniques » du comte Nadasdy, on peut s'attendre au pire...

Pisano 2/ Bussièrre des Aulnoys 3. Croisant l'abbé Trancavel, vous venez de réaliser que le comte Nadasdy a eu depuis votre arrivée une très étrange attitude à son égard. Le comte n'a en effet jamais approché l'abbé, se contentant de le toiser du regard à bonne distance. Peut-être votre hôte avait-il de bonnes raisons de craindre le prétendu saint homme.

Laisné 2/ De Saint-Hilaire 3. Vous avez lu récemment dans une revue catholique une liste d'excommunications nominales prononcées par le pape, pour divers motifs : hérésie, apostasie, sacrilèges. Or il vous semble bien que parmi les malheureux ainsi rejetés par la Sainte Mère l'Eglise se trouvait un certain Trancavel.

Des Essarts 2/ Pisano 3. Au cours de diverses réunions mondaines auxquelles vous assistiez, on vous a, à plusieurs reprises, parlé avec un brin d'ironie et de mystère de l'existence d'une secte cathare qui perpétuerait la tradition blasphematoire des hérétiques de Montségur. On vous a même affirmé que le chevalier de Pennautier et le docteur Chevillot en faisaient partie.

Quand on connaît la détermination extrême de ces fanatiques, et les rumeurs sournoises qui couraient quant aux agissements « sataniques » du comte Nadasdy, on peut s'attendre au pire...

Nicolls 2/ Bathory 4. Il vient de vous réveiller que, sortant de votre chambre cet après-midi pour aller prendre le thé, vous avez entendu une troublante conversation entre deux femmes de charge, occupées à ranger les effets de Charles Westenra : « Tiens ! Comment que ça se fait-y qu'il n'a point pris sa pelisse ? Y sera donc parti en habits de soirée ! » En habits de soirée ! Mais il faudrait que le pauvre homme soit devenu fou, pour avoir quitté la villa en cette tenue et par ce froid.

Fabert 2. Vous avez retrouvé ce petit mot ce matin sous votre porte : « Monsieur, je désire vous voir pour vous entretenir d'une affaire nous concernant. Je ne dirai que ceci : Pennautier aime le sang, à tel point qu'il a bu celui qui circulait dans les veines de son domestique, qu'il avait auparavant empalé sur l'épée de son grand-père ! Je crains pour ma vie, car ils savent que je sais. Et IL sait aussi ! » Signé : Charles Westenra

De Pennautier 2/ Laisné 3. Étrange... Vous avez remarqué que le chevalier des Essarts ne se séparait jamais de son revolver, et vérifiait souvent sa présence. Pour quoi faire, sinon s'en servir ? On raconte d'ailleurs qu'il a la gâchette facile.

De Pennautier 3/ Fickenstein 4. Depuis votre arrivée à Bistrita, vous étiez intrigué par le visage de Maxwell Woodster, qu'il vous semblait connaître. Vous venez brusquement de réaliser que ce visage ressemble trait pour trait à celui de John Miller, l'une de vos relations. *Le Troisième Œil*, journal d'ésotérisme mondain dont John Miller est le rédacteur en chef, lança il y a quelque temps une terrible campagne contre le comte Nadasdy, accusé de se livrer à d'immenses et sanglantes pratiques sataniques !

Brunelque 3. La surprenante tempête de neige qui touche la région de Lucerne alors que les baromètres s'obstinent à indiquer le beau fixe vous rappelle une conversation que vous avez eu, il y a plusieurs années, avec un confrère allemand qui faisait des recherches en météorologie. Il pensait être bientôt en mesure de provoquer grêle, pluie ou neige, quelles que soient les conditions atmosphériques.

Mme Westenra 3/ Fickenstein 3. Il vous revient maintenant que vous avez par hasard surpris cet après-midi une intéressante discussion entre les domestiques. Une femme de chambre disait à une autre : « Parait-y que not' comte aurait légué toute sa fortune à Colin Adams ! Et pour nous, pauvres femmes, rien ! Quelle injustice ! »

Nicolls 3/ Chevillot 4. A quel étrange manège se livraient donc le docteur Laisné et Bertrand Chauvière l'autre soir ? Vous avez vu en effet le docteur glisser quelques pilules à Chauvières, dissimulées dans une serviette. Ce dernier les avala fébrilement, les mains tremblantes et le front moite...

Des Essarts 3/ Fabert 4. Il vient de vous revenir à l'esprit un curieux événement. Sans doute avez-vous été victime d'une hallucination lorsque vous avez vu, cet après-midi, le comte Nadasdy lui-même entrer dans le salon. La seule personne qui s'y trouvait alors, Colin Adams, vous confirma d'ailleurs n'avoir vu personne en franchir la porte depuis plus d'une heure...



Le malaise de Colin Adams intrigue le professeur Laisné.

Trancavel 3. Un domestique vient de vous remettre quelques papiers trouvés dans l'écritoire de Charles Westenra, en étant sûr que « vous en ferez bon usage, m'sieur l'curé, et que Dieu nous protège dans not' malheur ! ».

« Je sais où tu demeures, je sais que là est le trône de Satan. Tu retiens mon nom, et tu n'as pas renié ma foi, même aux jours d'Antipas, mon témoin fidèle, qui a été mis à mort chez vous, là où Satan a sa demeure. »

Apocalypse 2 : 13

— Je serai sans doute Antipas.

« Et ils adorèrent le Dragon, parce qu'il avait donné l'autorité à la bête ; ils adorèrent la bête en disant : « Qui est semblable à la bête, et qui peut combattre contre elle ? »

Apocalypse 13 : 4

— Je combattrai la bête !

« Car ils ont versé le sang des saints et des prophètes, et tu leur a donné du sang à boire : ils le méritent. »

Apocalypse 16 : 6

« Il avait sur son vêtement et sur sa cuisse un nom écrit : Roi des rois et Seigneur des seigneurs !!! »

Apocalypse 19 : 16

De bien étranges références pour un juif franc-maçon !

NB : S'agissant d'un indice « physique », celui-ci peut si vous le souhaitez être montré aux autres invités.

Chauvières 3/ Cassagne des Essarts 4. Un étrange incident vient de vous revenir en mémoire. Alors que vous vous rasiez ce matin, un geste provoqua une légère estafilade sous le menton d'où perla quelques gouttes de sang. Rien d'étonnant à cela si ce n'est la réaction saugrenue de Colin Adams, le majordome, venu vous apporter quelques serviettes chaudes : il vous jeta les serviettes au visage et quitta précipitamment la chambre, pâle et tremblant...

Garnier 3/ Flamant-Duval 4. Un étrange souvenir nocturne vient de vous revenir. Voisin de la chambre de Charles Westenra, vous avez été réveillé dans la nuit par ses gémissements plaintifs. Collant votre oreille à la cloison vous l'avez entendu psalmodier des vers de Baudelaire, que vous avez identifié sans mal. Mais vous ne savez plus bien si cette inquiétante récitation était rêve ou réalité.

*Toi qui, comme un coup de couteau,
Dans mon cœur plaintif es entrée;
Toi qui, forte comme un troupeau
De démons, vins, folle et parée*

*De mon esprit humilié
Faire ton lit et ton domaine;
Infâme à qui je suis lié
Comme le forçat à la chaîne,*

*Comme au jeu le joueur tétu,
Comme à la bouteille l'ivrogne,
Comme au vermine la charogne
— Maudite, maudite sois-tu !*

*J'ai prié le glaive rapide
De conquérir ma liberté,
Et j'ai dit au poison perfide
De secourir ma lâcheté*

*Hélas, le poison et le glaive
M'ont pris en dédain et m'ont dit:
« Tu n'es pas digne qu'on t'enlève
A ton esclavage maudit,*

*Imbécile ! — de son empire
Si nos efforts te déliuraient,
Tes baisers ressusciteraient
Le cadavre de ton vampire !*

Von Mecklenburg 3/ Ravinet-Denfert 4. Il vous vient soudain à l'esprit que, au détour

d'une conversation, le comte Nadasdy vous a affirmé hier que Samuel Fickenstein lui avait vendu de prétendues antiquités hongroises des XVe et XVIe siècles qui n'étaient en fait que des faux, d'assez bonne facture il est vrai. Fickenstein est sans nul doute capable de tout pour éviter un procès...

Bussièr des Aulnoys 4/ Laisné 4. Il vient de vous revenir à l'esprit un curieux événement. Sans doute avez-vous été victime d'une hallucination lorsque vous avez vu, cet après-midi, Charles Westenra lui-même entrer dans l'office. La seule personne qui s'y trouvait alors, Vladimir Thorkov, vous affirma d'ailleurs n'avoir vu personne franchir la porte depuis plus d'une heure...

Von Mecklenburg 4/ Nicolls 4. Vous venez de réaliser pourquoi le nom de l'une des convives ne vous était pas inconnu. Erzebeth Bathory était une comtesse hongroise du XVIe siècle, dont on raconte qu'elle fut particulièrement sanguinaire et cruelle, puisqu'elle assassina plus de cinquante jeunes filles afin de s'octroyer de leur sang, ce qui croyait-elle préserverait sa jeunesse et sa beauté.

De Saint-Hilaire 4/ Mme Westenra 4. Que signifiait donc cet étrange sourire que vous avez surpris sur le visage du comte von Mecklenburg lorsqu'on annonça la disparition de Charles Westenra ? Vous l'avez même entendu marmonner : « Ach ! Une bonne chose de faite ! »

Chauvières 4. Une remarque que vous avez fait hier soir vient de vous revenir en mémoire. Dans la journée du samedi, vous avez pris de nombreuses photographies des paysages alpins et des convives. Le soir, vous vous êtes enfermé dans un cabinet de travail pour les développer. Quelle ne fut pas votre étonnement de constater que le comte Nadasdy n'apparaissait jamais sur les clichés. Auriez-vous maladroitement omis d'immortaliser votre hôte ? Cela est peu probable. Un mauvais plaisantin aurait-il alors profité d'un moment d'inadvertance pour subtiliser des négatifs ? Mais pourquoi donc ?

Pisano 4/ De Pennautier 4. Un étrange incident vient de vous revenir en mémoire. Alors que vous vous rasiez ce matin, un geste maladroit provoqua une légère estafilade sous le menton et qui laissa perler quelques gouttes de sang. Rien d'étonnant à cela si ce n'est la réaction saugre-

nue de Vladimir Thorkov, le domestique, venu vous apporter quelques serviettes chaudes : il vous jeta les serviettes au visage et quitta précipitamment la chambre, pâle et tremblant...

Josimar 4. Un valet de chambre est venu vous montrer un morceau de papier à lettre écrit de la main de Charles Westenra, qu'il dit avoir trouvé dans le tiroir de sa table de nuit en faisant les poussières :

« Autour du trône je vis vingt-quatre trônes, et sur ces trônes vingt-quatre vieillards assis, revêtus de vêtements blancs, et sur leurs têtes des couronnes d'or. »

Apocalypse 4 : 4

« Les vingt-quatre vieillards se prosternent devant celui qui est assis sur le trône, et ils adorent celui qui vit aux siècles des siècles, et ils jettent leurs couronnes devant le trône. »

Apocalypse 4 : 10

Woodster 4/ Garnier 4. Une étrange découverte que vous avez fait cet après-midi vous revient en mémoire. Amoureux des bibliothèques, vous explorez celle de feu monsieur le comte. Au milieu des manuscrits du XVIIe siècle et des codex enluminés du bas moyen-âge, vous avez déniché un arbre généalogique de la famille Nadasdy. Celui-ci fait état d'un lien de parenté entre les Nadasdy et les Bathory, aristocrates hongrois du XVIe siècle, eux-mêmes rattachés, par de lointaines alliances matrimoniales et politiques, à la tristement célèbre lignée du comte Vlad Tepesch, plus connu sous le nom de Dracula.

De Courmont 4/ Trancavel 4. Vous venez de comprendre pourquoi le nom de l'un des convives ne vous était pas inconnu, bien que vous n'ayez encore jamais rencontré celui-ci. Anton Garnier était en effet, si l'on en croit certaines légendes, un comte suisse du XIXe siècle, très ami des bandits de grands chemins, dont on raconte qu'il fut le dernier des vampires.

Fabert 5. Il s'agit sans doute d'une coïncidence, mais elle est frappante. Dans le dernier roman de Bram Stoker, *Dracula*, que vous avez lu récemment, la première victime du prince des ténèbres se nomme Westenra. Il est malheureusement un peu tard pour demander des éclaircissements à l'intéressé...

Fin de soirée

Lorsque sonnera le glas annonçant l'heure de la séparation, vous remettrez à chaque joueur la liste des questions suivantes :

- 1- Qui est (sont) l'(es) assassin(s) du comte ?
- 2- Qu'en est-il de Charles Westenra ?
- 3- Qui est le cadavre du tas de charbon ?
- 4- Qui l'a tué ?
- 5- Du samedi au dimanche, que s'est-il passé exactement d'important (soyez bref).

Il ne vous reste plus alors qu'à dépouiller rapidement les réponses et à annoncer le nom de l'heureux « vainqueur ».

Lux fiat! ⁽²⁾

Voici donc la révélation éblouissante de clarté, l'explication finale, le Deus ex machina grandiose d'un drame atroce qui secoua la Suisse toute entière au cours d'un certain hiver des années folles

Samedi 21 mars 1935

— 14h 00. Arrivée des invités au chalet.

— 19h 00. Tempête de neige déclenchée par le comte, dont vous avez compris, j'espère, qu'il n'est autre que le Prince des Ténèbres lui-même, Dracula !

— 20h 00. Repas et veillée au salon.

Dimanche 22 mars 1935

— 3h 00. Charles Westenra, désirent venger la mort de sa tante, Lucy Westenra (assassinée par le comte dans le roman de Bram Stoker) s'attaque à Nadasdy dont il connaît la véritable identité, et lui plante une stalactite de glace dans l'abdomen. Il en faut malheureusement bien davantage pour détruire le Seigneur des Carpates. Ce dernier se relève donc et vampirise l'infortuné Charles Westenra. Puis le comte se recouche, cette mort inespérée servant après tout ses plans. Elle lui offre en effet une nouvelle vie, puisque le comte Nadasdy est officiellement décédé.

— 4h 00. Sous l'emprise de Dracula, Charles Westenra s'attaque au domestique Vladimir Thorkov dont il déchiquette le corps, non sans goûter pour la première fois aux plaisirs subtils du sang chaud qui vient délicatement titiller ses papilles et... je m'égare. Il cache le cadavre dans le tas de charbon de la cave et prend l'apparence du domestique (faculté propre aux vampires et aux agents secrets).

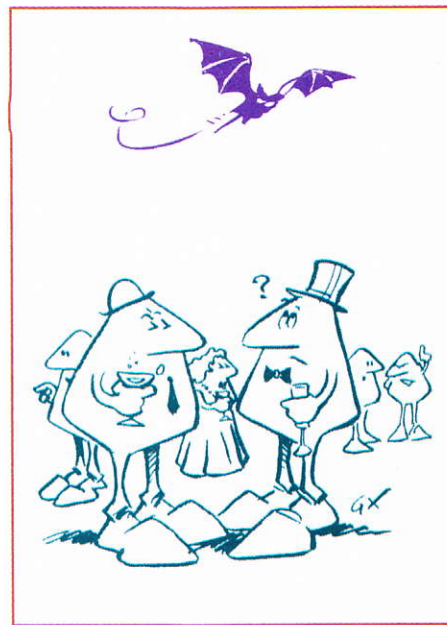
— 6h 00. Découverte par un domestique du corps de Ferenc Nadasdy, veillée funèbre.

— 9h 00. Départ de l'équipe de secours accompagnée par Colin Adams qui les guide jusqu'au premier village. Le majordome ne peut décemment pas laisser ses invités à l'abandon...

— 16h 00. Colin Adams est sur le chemin du retour lorsque, oh surprise, son maître lui apparaît et l'embrasse tendrement au niveau de la carotide... Monsieur le comte se débarrasse ensuite du corps et revient à Bistrita sous l'apparence de feu son majordome.

— 20h 00. Tous les convives sont réunis au salon pour l'enquête. Retour de Colin Adams.

A propos, puisque vous savez désormais le rôle délicat et surnois qui vous attend, lisez *Dracula*. Et tenez-vous à l'écart des croix et autres miroirs pendant la soirée, car bon sang ne saurait mentir...



Chronologie des événements de la soirée

— 20h 00. Arrivée des convives.

Le majordome les annonce à voix haute et leur accroche au niveau de la poitrine un petit badge indiquant leur nom

et prénom, pour faciliter contacts et identifications.

— 21h 00. Distribution par Thorkov et Adams de la première série d'indices.

— 21h 30. Donner discrètement à Mlle Bathory une enveloppe contenant un feutre rouge et une capsule de sang. Elle s'enfermera dans une pièce à l'écart du salon, simulera une morsure vampirique à l'aide du marqueur et portera la touche finale en bavant de gros bouillons purpurins. Une fois la mascarade prête, elle poussera un cri strident comme seules les demoiselles savent le faire, et nul doute qu'un preux damoiseau volera à son secours. Erzebeth restera évanouie pendant quelques minutes, et au réveil ne se souviendra plus de rien...

— 22h 00. Distribution de la seconde série d'indices.

— 22h 30. Colin Adams (alias Vlad Tepesch, alias Dracula, alias Ferenc Nadasdy) sort d'une des pièces jouxtant le salon, chancelant et pâle. Un flot de sang inonde sa bouche... Il se pâmera sous les yeux hagards des convives et, au réveil, la mémoire lui fera défaut... L'empereur de la nuit, taquin comme pas un, espère ajouter ainsi sa touche de fantaisie morbide à l'atmosphère déjà lourde...

— 23h 00. Distribution de la troisième série d'indices.

— 23h 30. Il serait bon que vous proposiez insidieusement à l'un des joueurs de mettre sur pied une séance de spiritisme (prévoir les bougies). Gardez-vous bien d'y prendre part. Si d'aventure un esprit malin venait troubler la réception par ses révélations d'outre-tombe, rallumez les lumières en criant bien haut que la mascarade a assez duré, non mais des fois !

— Minuit. Horreur et putréfaction ! A minuit pile, toutes les lumières s'éteignent, un rire ténébreux glace d'effroi le sang des jouvencelles qui s'évanouissent aussi sec (vous aurez pris soin de les prévenir auparavant). Mettant à profit la pénombre, vous accrocherez au mur une pancarte rouge vif sur laquelle on lira « Regnat Magister Bistrita » (le Maître règne sur Bistrita). Vous allumerez enfin le fumigène qui inondera la pancarte de lumière et vous éclipsez sans un bruit...

— 0h 05. Quatrième série d'indices.

— 1h 00. Distribution des feuilles de réponses aux joueurs. Vous pouvez également placer la séance de spiritisme entre minuit et une heure si vous ne l'avez déjà fait et si l'ambiance y paraît plus propice. Dans ce cas, elle pourra être interrompue par le rire.

Il ne vous reste plus qu'à ramasser les réponses, les dépouiller, et révéler aux joueurs ce qui s'est réellement passé. Ne vous étonnez pas du peu de réponses correctes, les nombreuses fausses pistes sont là pour cela. Le but d'une murder party n'est pas tant de jouer les Rouletabille que de permettre à tous de passer une soirée originale et divertissante.

Scénario écrit par
Rémy Vanliefde
(Vladimir Thorkov)
et Benoit Clerc
(Colin Adams)

Pour le bar *Le Mikado* et le club des *Simulateurs* à Lille.
Remerciements à : Bruno Faidutti, Anne, Mathieu et Paula Paulo ; Les Billards Toulet ; Paradoxes à qui nous avons emprunté quelques personnages, séduits par leur onomastique.

illustration : DGx
photos extraites de la soirée

1) C'est-à-dire un magasin de farces et attrapes ou d'effets spéciaux.

2) Traduction possible : bon sang, mais c'est bien sûr !

& AUTRES ÊTRES BIZARR



Comme Laelith et Gofefinker, Jarandell — le Jardin des Magiciens est un micro-univers utilisable avec la plupart des règles de jeu de rôle médiéval-fantastique, plus proche des ambiances à la Tolkien ou à la Brian Froud que de Conan. Vous pouvez l'utiliser comme cadre de campagne, ou bien piocher dans ce recueil d'informations celles qui s'intègrent à votre cadre de jeu.

Jarandell sera présenté en trois parties, sur trois numéros :

- Les contrées qui entourent le moulin de Khardann, Jarandell et son monde clos.
- L'intérieur de la demeure des trois magiciens, véritable dédale où œuvrent d'innombrables apprentis, entourés de la présence obsédante d'êtres magiques à part, les sandestins(1).
- Enfin, une foultitude de détails et de précisions pour donner plus de piquant à vos aventures.

Il était une fois...

... un mage respecté du nom de Randell qui vivait en Agramor. Tout aurait été pour le mieux si, il y a une douzaine d'années, ce magicien n'avait accompli un voyage astral dans des plans d'existence interdits aux mortels. Nul ne sait ce qu'il rencontra lors de son périple, mais il en revint paniqué. Du jour au lendemain, il réunit ses biens les plus précieux et quitta sa demeure, terrorisé, jetant fréquemment des regards anxieux par-dessus son épaule comme s'il craignait d'être poursuivi...

Avant de quitter Agramor, Randell se rendit à l'orphelinat de Goracht, la capitale. Là, il choisit trois nouveaux (deux garçons et une fille) abandonnés. Les responsables de l'orphelinat ne firent aucune objection à leur adoption... d'autant qu'il déclarait vouloir faire d'eux ses « héritiers ».

Puis, à bord d'une vieille charrette, Randell prit la route en compagnie de ses trois nourrissons. Il voyagea longtemps et son itinéraire n'obéissait qu'à un seul impératif : s'éloigner au plus vite d'Agramor.

Finalement, il arriva dans la région montagneuse de la Chaîne des Grifurets où il décida de s'établir. Le monde « normal » ne pouvant pas lui offrir un asile sûr, il eût l'idée d'utiliser ses gigantesques connaissances magiques pour créer un univers à sa mesure. Il acheta un vieux moulin situé dans les parages du massif de l'Ile Terre et se livra à de nombreux rituels étranges.

Depuis dix ans, personne n'a revu Randell...

Les Grifurets

Prise en étau entre deux hautes chaînes montagneuses, la région des Grifurets a longtemps fait l'objet de conflits territoriaux, mais son indépendance n'est plus remise en question depuis plusieurs générations. Cette contrée aux pics escarpés et aux ravins profonds abrite des centaines de « colonies » de bandits de grands chemins, déserteurs et renégats de tout poil. Pourtant on rencontre, ça et là, des villes et des villages paisibles qui ont su s'adapter à un environnement relativement hostile. Leurs habitants sont peut-être un peu plus méfiants qu'ailleurs...

• **La Chaîne des Grifurets.** Longue de plus de deux

cents lieues, c'est une barrière titanesque quasi infranchissable. Ses monts, couverts toute l'année d'une épaisse couche de glace, se perdent dans les nuages. Le mont Khargiz, le sommet le plus élevé, culmine à près de 12000 mètres. Quelques tribus primitives s'accrochent vaille que vaille aux flancs des pics enneigés. Elles sont réputées pour leurs mœurs bestiales et leur tendance à l'anthropophagie.

• **La Chaîne du Chaos Blanc** regorge de cavernes peuplées de créatures qui se livrent à des luttes territoriales sans merci depuis des siècles. Gnomes carnivores, trolls velus et gobelins des neiges, les trois principales races indigènes, se haïssent et se massacrent à chaque occasion. Inutile de dire que les étrangers sont mal accueillis...

— **Ountras** (ou gnomes carnivores). Ce sont des avortons à la peau épaisse et à la bouche large garnie de crocs acérés. En groupe d'une vingtaine, ils attaquent tous ceux qui n'appartiennent pas à leur race. Trop stupides pour utiliser ne serait-ce que des gourdins, ils adorent déchiqueter leurs victimes avec les redoutables « pièges à loups » qui leur tiennent lieu de mâchoires.

— **Trolls velus.** Ces monstres ressemblent à de grands ours hideux à l'épaisse fourrure blanche. Alpinistes

accomplis, ils savent tirer pleinement parti de leur milieu naturel et sont passés maîtres dans l'art de l'embuscade.

— **Gobelins des neiges.** Vêtus d'épais manteaux en peau de troll velu, ils pullulent et n'hésitent pas à effectuer occasionnellement des raids dans les vallées environnantes. On prétend que leurs chefs aimeraient bien se lancer à la conquête du monde, mais une fois que tous les trolls et les gnomes des environs auront été exterminés.

• **Fontron.** Petit village de rudes bûcherons qui aiment rire, boire de l'hydromel et décapiter leurs adversaires avec leurs lourdes haches. Frustes, mais plutôt sympathiques... tant qu'un étranger ne s'amuse pas à les contredire.

• **Shanpuir.** Ce château en bois est la résidence du Baron d'Ermyn, un noble renégat venu se réfugier ici avec ses hommes (200 guerriers environ) afin d'échapper à la justice de son royaume.

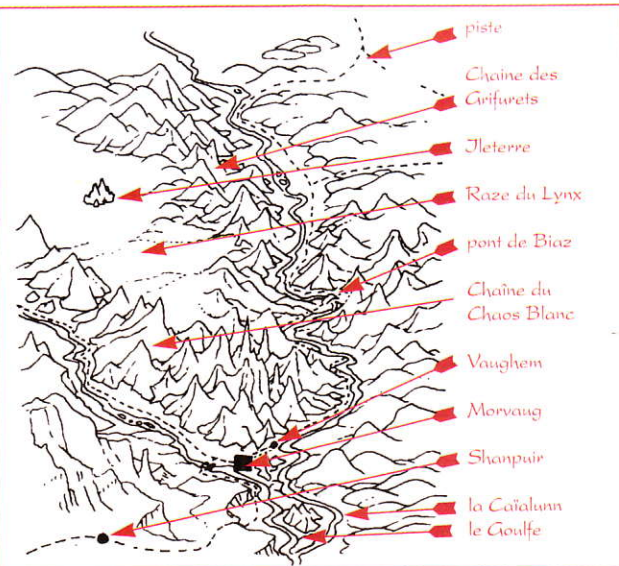
• **Morvaug,** petite ville fortifiée, sert de relais pour les rares caravanes qui s'aventurent dans la région. Shontag, le bourgmestre de Morvaug est une brute avinée qui impose de lourdes taxes aux étrangers de passage. Les malheureux qui n'ont pas les moyens de s'en acquitter sont souvent obligés de se battre dans l'arène privée de Shontag.

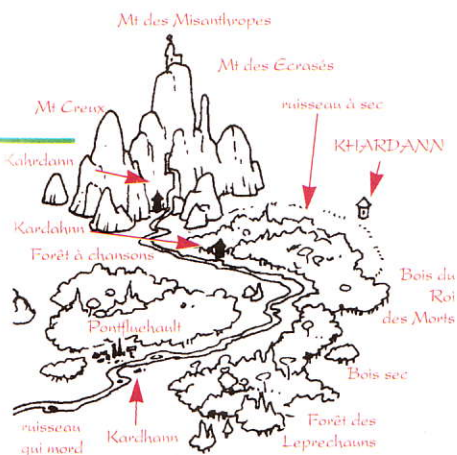
• **Vaughem.** Une grosse ferme fortifiée où les caravaniers et les voyageurs peuvent acheter des montures fraîches.

• **Col de Biaz.** C'est le seul col praticable toute l'année qui permet de traverser la Chaîne des Grifurets. Une garnison payée par des guildes marchandes a pour mission de protéger et de guider (contre rétribution) les voyageurs qui désirent aller vers l'est.

• **Raze du Linx.** Cette grande étendue désertique est extrêmement dangereuse. Ceux qui la traversent sont visibles de très loin et s'exposent aux attaques des brigands et des monstres des montagnes alentours.

• **Ile Terre.** Un petit massif montagneux.





Le massif de l'Île Terre

En plein cœur de la Raze du Linx, le massif de l'Île Terre vit à l'écart du monde. Cet isolement a conduit les habitants — des paysans et des chasseurs pour la plupart — à développer des usages pittoresques et déroutants.

• **Ruisseau Qui Mord.** Ce torrent aux eaux tumultueuses prend sa source au Mont des Misanthropes. Il abrite des brochets carnivores d'une voracité inouïe. Ces féroces poissons peuvent mesurer jusqu'à trois mètres de long et leur peau écaillée est aussi résistante qu'une bonne armure. Non contents d'attaquer les nageurs, voire les barques, ils bondissent également hors de l'eau pour happer les imprudents qui marchent sur les berges, avant de retourner en rampant dans leur domaine aquatique.

• **Village de Pontfluehault** (364 âmes). C'est la seule véritable agglomération de l'Île Terre, habitée de paysans placides qui vivent dans de charmantes maisons à colombages. Le patois qui y est parlé est très particulier. Il utilise les mêmes mots que la langue commune, mais ceux-ci changent de sens quand on accentue certaines syllabes. Exemple : « dormir » signifie « se reposer » quand on le prononce « dor-MIHR », par contre, si on accentue la première syllabe (DOHR-mir) ce verbe veut alors dire que l'on souhaite avoir des rapports intimes avec son interlocuteur... Les étrangers non avertis se retrouvent parfois victimes de quiproquos malheureux.

• **Mont Creux.** Selon certaines légendes, cette montagne serait parcourue de souterrains remplis de pièges et de trésors. Tous ceux qui ont voulu vérifier ont disparu corps et biens...

• **Mont des Misanthropes.** Le monastère aux lignes sévères édifié au sommet de cette montagne est tenu par une secte constituée de dissidents du Temple du Nuage de Laelith. Ces ascètes détestent tous ceux qui n'appartiennent pas à leur communauté. Ils se montrent pourtant d'une grande hospitalité à l'égard des étrangers à qui ils proposent des plats « assaisonnés » de plantes soporifiques. Une fois endormis, ils les chargent sur une énorme catapulte et les expédient sur le Mont des Écrasés en contrebas...

• **Mont des Écrasés.** Une petite montagne dénudée au sommet de laquelle sont éparpillés de nombreux squelettes et cadavres plus ou moins décomposés (voir plus haut).

• **Forêt à Chansons.** Malgré son aspect enchanteur, cette forêt peut devenir extrêmement dangereuse quand le vent se lève. En passant dans les branches de certains arbres, la brise produit des sons doux et plaintifs d'une merveilleuse harmonie. Les mélodies éoliennes sont d'une telle splendeur qu'elles poussent leurs auditeurs à méditer sur la vanité de leur existence. Cette méditation produit souvent des effets désastreux sur le moral (les suicides ne sont pas rares). Les habitants de Pontfluehault sont totalement insensibles à ce phénomène.

• **Forêt des Leprechauns.** Comme son nom l'indique, cette forêt serait infestée de Leprechauns. Ces êtres sont cependant tellement discrets que personne n'en a jamais vu. Quoi qu'il en soit, les habitants de la région évitent l'endroit.

• **Bois Sec.** Un petit bois de résineux tout à fait normal.

• **Bois du Roi des Morts.** Les arbres aux formes torturées qui poussent là rappellent la grande bataille qui s'est déroulée jadis. Il n'y eut ni vainqueur ni vaincu ; les deux armées qui s'affrontaient s'étant entièrement exterminées. Depuis, chaque nuit, des cohortes de mort-vivants sortent de terre pour continuer le combat. Ces hordes funestes se massacrent jusqu'à l'aube sous les yeux d'une créature épouvantable, véritable incarnation de l'esprit guerrier, que les autochtones appellent avec un respect teinté d'effroi le « Roi des Morts ».

• **Les moulins.** Il y a quatre moulins dans le massif de l'Île Terre. Tous portent des noms très voisins et les habitants de Pontfluehault peuvent être induits en erreur si on les prononce mal. Note au MJ : si des aventuriers demandent le chemin du « moulin de Khardann », faites très attention à leur prononciation avant de les diriger vers l'un des quatre moulins suivants...

— **Moulin de Khardann** (KA-ARR-da-nn). Des brigands ont établi leur campement dans ce moulin en ruine. Ils n'aiment guère les curieux...

— **Moulin de Kardhann** (KARD-ha-nn). Quelques pans de murs moussus infestés d'araignées venimeuses.

— **Moulin de Kardahnn** (KARD-daa-nn). Ce moulin à vent, très connu dans la région, fonctionne toujours. Il est tenu par Guhrd, un solide meunier, grossier, paillard et — surtout — très susceptible. A ses yeux, aucun moulin ne peut être comparé au sien. C'est le meilleur, le plus beau, le plus pratique. Bref : il n'existe *aucun* autre moulin dans les parages (« D'la concurrence ? Pis kwâ encor' ! »). Avant d'être meunier, Guhrd a longtemps été mercenaire. Il sait donc se battre et possède encore une superbe épée à deux mains...

— **Moulin de Khardann** (K-HAR-da-nn). Le moulin où Randell s'est installé.

Le moulin de Khardann

Une roue à aubes figée à jamais au-dessus du lit d'un ruisseau asséché. Un gros chêne dont les racines noueuses s'enfoncent sous une tour ronde en pierres de taille. Des lézards paresseux qui se font dorer au soleil. Le moulin de Khardann semble dormir d'un sommeil sans rêves. Et pourtant...

Quelques détails discrets peuvent être découverts par des observateurs attentifs : des traînées de poudre jaunâtre répandues autour du bâtiment (il s'agit de poudre « insecticide »),

de vagues traces de pas sur le seuil, le toit est en excellent état, les gonds de la porte sont bien graissés. A l'intérieur, tout n'est que silence et poussière...

1) **La salle du rez-de-chaussée.** Un profond désordre règne dans cette salle circulaire : sacs éventrés d'où s'échappe du blé desséché, large meule de pierre adossée au mur, engrenages de bois qui s'amoncellent sur le sol, vieille table aux pieds cassés, tabourets bancals. La pièce sent le son et le bois, elle est remplie de toiles d'araignées, mais aucune araignée n'est visible. En examinant les parois, il est possible de remarquer qu'elles semblent de construction récente, et comme vieilles artificiellement. En comparant le diamètre « extérieur » du moulin avec celui de cette salle, on réalise vite que cette dernière est beaucoup plus petite qu'elle ne devrait l'être. En fait,

Randell a complètement « reconstruit » le rez-de-chaussée afin de pouvoir dissimuler l'escalier qui mène au grenier. On peut accéder à celui-ci en empruntant une porte secrète, derrière la grosse meule posée contre le mur. Une trappe est aménagée dans le plancher au centre de la pièce ; elle donne sur la cave.

2) **La cave.** Cette grande salle ronde est envahie par les racines du chêne qui pousse à côté du moulin. Randell y a séjourné pendant les mois nécessaires à l'aménagement du grenier. Plutôt que de couper les racines, il a préféré les tailler grossièrement afin de les utiliser comme mobilier. On peut y trouver des outils, quelques flacons couverts d'inscriptions étranges, une table de bois brûlée par endroits, un grand hamac formé de racines entrecroisées et... trois berceaux.

3) **L'escalier.** La porte secrète derrière la meule peut être ouverte sans difficulté ; il suffit de la soumettre à une légère pression pour qu'elle s'efface et laisse apparaître un escalier étroit en colimaçon, qui monte vers le premier. Cet escalier est très particulier.

Un escalier diabolique

... Certaines formules mises au point par les grands magiciens des temps passés permettaient de se débarrasser aisément de ses ennemis. Ainsi, il existait un sort permettant de transformer un homme en courgette... Quel plaisir ce devait être de manger un rival en salade!... Quelques grimoires parlent également d'un rituel complexe qui, s'il est correctement exécuté, peut transformer un escalier en colimaçon banal en « machine à rapetisser ». L'escalier semble normal ; en fait, plus on monte, plus il rétrécit... et plus les personnes qui le gravissent deviennent petites!... Le système fonctionne aussi à l'envers et peut faire grandir démesurément des êtres de très petite taille. Seuls certains insectes ne sont pas affectés par ce processus...

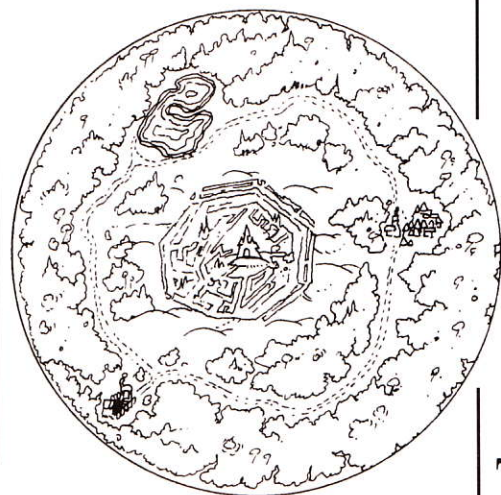
(Extrait de « Sorts oubliés et enchantements perdus » du scribe-échevin Anvlin d'Estenar.)

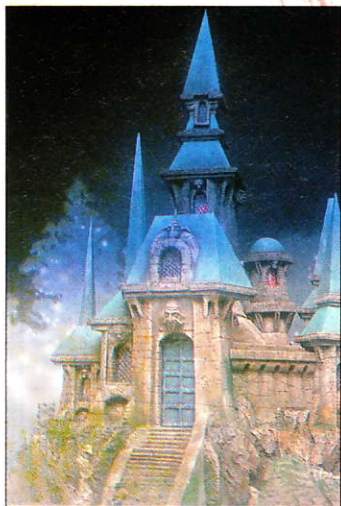
4) **Le grenier.** En arrivant en haut de l'escalier on se retrouve confronté à un spectacle inattendu...

Jarandell

Le voyageur qui débouche d'en bas conçoit la certitude qu'il vient de changer de plan. Il n'en est rien ; le grenier est toujours là, mais telle une vaste maquette il contient tout un monde miniature. Comme l'arrivant vient à son insu de rapetisser dans des proportions analogues, l'illusion est parfaite. A tel point que si on lui disait la vérité, il ne voudrait probablement pas y croire.

Le grenier abrite essentiellement le château de Randell et de ses héritiers. Mais tout autour s'étend un parc verdoyant, il y a même un petit lac et un village.





Le
château
des
magiciens

La nuit

Ce monde ne connaît pas de cycle jour/nuit car Randell a soigneusement veillé à ce que la toiture soit hermétique afin de prévenir l'irruption de créatures de taille non conforme. La charpente du toit est si haut placée, toutes nouvelles proportions gardées, qu'elle est complètement noyée dans l'obscurité. Aucune lumière d'en bas, torche ou flambeau, ne saurait l'atteindre. En conséquence, c'est toujours la nuit dans le jardin, sous un ciel piqueté d'étoiles aux constellations brillantes. Quelles étoiles?... Nous y reviendrons.

Les fleurs d'artifice

En fait, Jarandell baigne perpétuellement dans une semi clarté crépusculaire. L'éclairage provient de certains points des frondaisons, là où luisent les corolles des fleurs d'artifice. Ces fleurs, qui poussent en s'accrochant aux branches des arbres, ont la vertu de produire un pollen lumineux. Il en existe trois grandes variétés : les orchidées, les lis et les tulipes. Leurs pétales, d'une texture comparable à du verre dépoli, tels des abat-jours de couleur, diffusent la brillance de leurs cœurs chargés de pollen ; et les différentes teintes, cramoisi, jaune ambré, pourpre, violet bleu, se mêlent pour composer la qualité unique de la lumière, douce et feutrée.

Si ces fleurs sont nommées fleurs d'artifice, ce n'est pas uniquement parce qu'elles fournissent l'éclairage artificiel. Leur tige mobile et flexible est animée d'une vie propre et pivote constamment sur elle-même pour orienter la corolle dans toutes les directions. Lorsque cette dernière est orientée vers le haut, il n'est pas rare qu'il s'en émette un léger sifflement, puis que fuse vers le ciel une gerbe d'étincelles. Là, un éclatement silencieux reproduit le dessin de la fleur ; puis, tandis que la végétation semble parcourue d'un soupir d'admiration, tout retombe en une somptueuse pluie de poussière phosphorescente.

Le monde hors du temps

L'escalier du moulin n'a pas seulement pour effet de réduire la taille des gens et des choses, il accélère également le métabolisme des êtres vivants (animaux et végétaux). Le temps semble s'écouler dans le jardin environ trois fois plus vite qu'à l'extérieur. Deux journées du monde « normal » correspondent ici à une semaine. Randell, qui est rarement sorti du moulin, est mort de vieillesse. Quant aux nourrissons qu'il avait choisi comme héritiers, ce ne sont plus des enfants. Mais nous en reparlerons...

Les chauves-étoiles

Mais revenons à nos étoiles. Comment peut-il se trouver des constellations au plafond d'un vieux grenier de moulin ? La réponse est évidente : les chauves-étoiles. Lorsque Randell calfeutra son toit, il n'oublia qu'une chose, les chauves-souris qui vivaient déjà sur place, entre les poutres de la charpente, et se retrouvèrent prisonnières. N'étant pas passées par l'escalier, elles ne furent pas rapetissées comme le reste des habitants. Leurs proportions sont devenues titanesques, vingt mètres d'envergure en moyenne. Cependant, loin de devenir agressives, elles ont su s'adapter à leur nouvelle vie, et même, trouver dans le pollen des fleurs d'artifice une nourriture à leur goût. A chaque éclatement de lumière, elles déplient leurs ailes membraneuses, plongent à la cueillette du bon pollen encore brûlant. Quand elles reviennent se suspendre aux poutres du toit, la tête en bas comme toute chauve-souris bien éduquée, ce sont les grains lumineux restés accrochés à leurs moustaches qui brillent alors comme des étoiles.

Mais pour le nouvel arrivant, quelle perplexité ! « Bon, se dit-il, me voici dans un monde inconnu, mais grâce aux dieux, le ciel est suffisamment constellé, et je n'ai qu'à m'orienter en choisissant une étoile comme repère... » Or à peine a-t-il pensé cela que le ciel vire au noir d'encre et qu'il n'y a plus une seule étoile. « Des nuages ? suppose-t-il. Attendons qu'ils se dissipent. » Imaginez alors sa consternation, quand les étoiles reparassent, de découvrir que ce ne sont pas les mêmes et que les constellations formées sont entièrement nouvelles ! Ce sont évidemment les chauves-étoiles qui, leur repas terminé, ont réintégré leur place, mais dans un ordre différent.

L'entrée

La dernière marche de l'escalier donne de plain-pied sur un chemin de terre forestier, entre les deux colonnes torsadées d'une espèce de portique. L'orifice de l'escalier est lui-même entouré d'une balustrade de métal forgé d'arabesques (ressemblant assez à une vieille sortie de métro parisien). Au fronton du portique, on distingue les restes d'une inscription érodée. « Sans Destin... » peut-on y lire. (Sans Destination ?) A l'arrière de la balustrade se trouve également encadrée une espèce de tableau : le plan d'un labyrinthe enfermant en son cœur ce qui semble être une vaste construction. Les allées du labyrinthe sont dessinées d'un trait précis ; la construction centrale, par contre, n'est qu'un contour sans détail. Nul doute, cependant, qu'un voyageur avisé recopiera scrupuleusement ce plan. Car ayant fait quelques pas sur le sentier, on aperçoit le toit d'un palais au sommet d'une colline à quelque distance. Dans la lumière tamisée des frondaisons, on distingue peu les détails, mais il semble évident que toute la colline est entourée d'un labyrinthe végétal - un de ces labyrinthes à ciel ouvert, formés de haies buissonneuses, comme on en trouve dans les jardins à la française. Du palais lui-même émanent parfois de grands arcs électriques, comme des éclairs silencieux.

Le chemin se divise bientôt en trois. Tandis que la voie centrale se dirige visiblement vers le labyrinthe, les deux autres disparaissent parmi les bosquets, l'une vers le lac, l'autre vers le village.

Les bosquets

De nombreuses essences végétales furent plantées à l'origine dans le jardin. Si certaines ont succombé par manque de lumière, d'autres se sont adaptées, telles précisément les fleurs d'artifice qui ont résolu de façon très personnelle le problème de l'éclairage. Les autres espèces ont un comportement plus normal, encore que les feuillages présentent plus souvent des couleurs bleutées ou violet noir que vert traditionnel.

Chose étrange, il pleut parfois dans ce lieu fermé. Certains jours d'été, lorsqu'à l'extérieur une nuit froide succède à une journée torride, l'humidité du lac se condense en effet sur le lointain plafond, et retombe en énormes gouttes. Sinon, des sandestins arroseurs font continuellement la navette entre le lac et les bosquets, munis de grands arrosoirs. Ils sont de nature farouche et préfèrent ne pas être vus des promeneurs. En revanche, ces incorrigibles bavards peuvent difficilement se taire. C'est ainsi qu'on peut entendre les buissons murmurer et laisser échapper des ricanements furtifs. Malheur alors à l'imprudent qui s'arrête pour écouter ! Il a toutes les chances de se faire doucher, sans avoir seulement la chance de comprendre d'où peut bien provenir toute cette eau.

On trouve également toutes sortes d'animaux dans le jardin : oiseaux, mammifères tels que lapins, écureuils, hérissons, et même quelques biches, ainsi que d'innombrables variétés d'insectes. Tous sont de taille normalisée. Certains insectes arrivent tout de même à s'introduire du dehors sans être réduits. Les habitants les redoutent particulièrement, et c'est pourquoi ils répandent de la poudre insecticide autour du moulin. Les plus dangereux sont les Scarabées Rhyno qui, à l'échelle du lieu, mesurent près de dix mètres de long.

Les tortues d'air

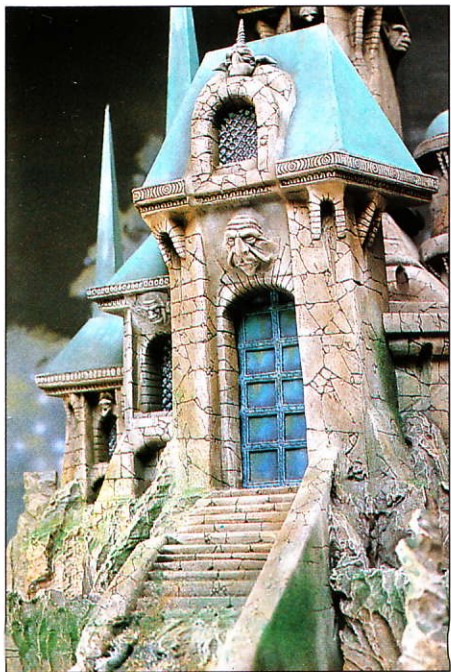
On pourrait supposer que, sans le moindre courant d'air, Jarandell soit un lieu étouffant. C'est compter sans la présence de Zéphyr et de Tramontane, les deux superbes tortues d'air. Ces énormes créatures se déplacent dans les airs grâce à une hélice cornée placée au sommet de leur carapace dorsale. Zéphyr, le mâle, pèse une tonne et demie, et Tramontane, son épouse nettement plus svelte, fait tout juste une tonne. Pour soulever de telles masses, les hélices tournent à une vitesse prodigieuse. D'un naturel joueur, les tortues d'air ne cessent de se pourchasser et de s'étonner mutuellement par l'audace de leurs acrobaties aériennes. Faisant vrombir leurs hélices à plein régime, loopings, descentes en vrille, rase-mottes et remontées en chandelle n'ont aucun secret pour elles. Il n'en faut pas davantage pour assurer une bonne ventilation.



Tous les trois « jours », aux heures fraîches de la nuit à l'extérieur, les apprentis magiciens profitent de l'accalmie des fleurs d'artifice pour éteindre leurs lampes et prendre du repos.

Le lac

C'est une grande étendue d'eau calme aux berges envahies de roseaux. Le chenal qui l'alimente vient d'un conduit qui descend de la gouttière du toit. Ce dispositif, dissimulé par les infranchissables fourrés du pourtour, est naturellement invisible. Quelques barques dérivent paresseusement sur les eaux sombres, avec à leur bord des silhouettes de dormeurs. Ce sont des habitants du village qui se livrent à la torpeur de la pêche à la ligne. De mémoire de villageois, personne n'a jamais retiré un seul poisson du lac, mais comme c'est la seule distraction...



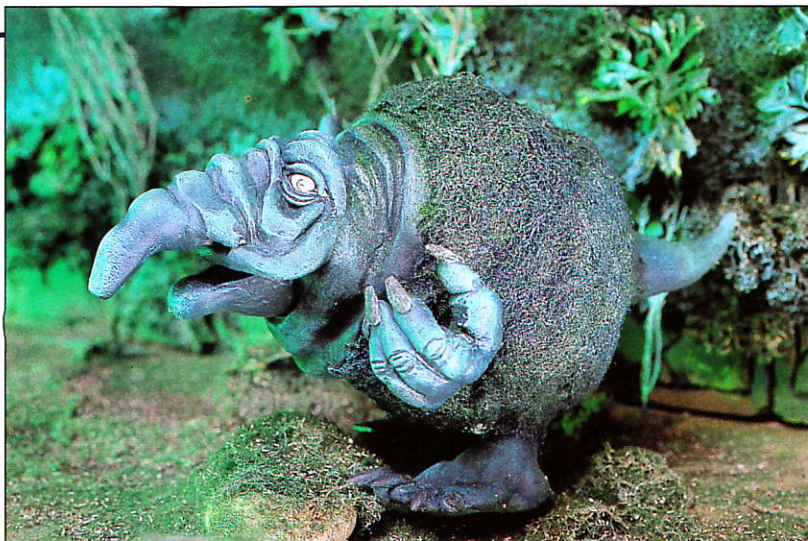
Les marches de l'entrée portent encore les traces d'un accident de tortue d'air. Le sandestin qui veille sur la porte en est resté un tantinet paranoïaque.

Le village

C'est une agglomération d'une cinquantaine de maisons perpétuellement en travaux, comme si l'aménagement tant intérieur qu'extérieur n'était jamais satisfaisant. Dans la rue principale alternent les tas de sable et les tranchées. Et malgré les présages de malheur que cela comporte obligatoirement, il est quasiment impossible de se rendre d'un point du village à n'importe quel autre sans passer sous une échelle.

Par ailleurs, l'architecture se ressent d'un tel état de chose. Non seulement le village n'est pas fini, mais il semble tout bonnement infinissable. Aux encorbellements défiant les lois de la gravité ont été rajoutés des étais, lesquels ont été reliés entre eux pour former des arcades, lesquelles ont été maçonnées en forme de terrasses, auxquelles on accède par des escaliers rapportés, lesquels ont été percés pour former des tunnels, sans parler des voûtes, vous-sures et volutes, des chéneaux, des meneaux, des cré-neaux, des pignons, des perrons et des balcons fleurissant journellement comme champignons après l'orage et disparaissant tout aussi vite.

Les seuls établissements à peu près définitifs sont la taverne où les riverains viennent se désaltérer de la poussière des plâtres, la boutique d'articles de pêche au négoce florissant, et les échoppes des quatre maçons, cinq plâtriers, trois charpentiers, deux ferronniers, huit peintres et six couvreurs que le village peut s'enorgueillir de posséder.



Phagoxen n'aime pas non plus les étrangers sauf s'il s'agit d'en manger des petits bouts, qu'il arrose ensuite à l'auberge d'un verre de Schtoob, un breuvage venu de lointains pays.

Le labyrinthe

La colline centrale, que domine le palais, est entourée d'un immense labyrinthe végétal, avec une seule entrée sur l'extérieur. Traverser le dédale est le seul moyen d'atteindre le palais.

Normalement, on retrouve sans peine son chemin dans un tel labyrinthe. Surtout si, avisé comme on est, on a pris soin d'en relever le plan sur le tableau de l'escalier. Et pourtant, c'est à n'y rien comprendre! On dirait que le tracé change derrière soi à mesure que l'on progresse! Tant et si bien que les arrivants s'égarent régulièrement, stupéfaits. Car c'est bien la vérité: le tracé des passages se modifie continuellement.

Telle est la farce préférée de Phoboxen et Phagoxen, les deux sandestins jardiniers qui entretiennent le labyrinthe, et dont la malice consiste à replanter les haies, l'herbe et la mousse du sol, avec une célérité et un savoir-faire stu-

bien connues; de l'autre, ce serait stupide de se mettre le village à dos et de se fermer ainsi la porte de la taverne! Avec les étrangers, ce n'est pas pareil! Phoboxen les déteste et Phagoxen aime les manger. En cela ils sont faits pour s'entendre. Quand les étrangers désespèrent de trouver la sortie, les deux crapules daignent enfin se montrer et Phagoxen déclare qu'il peut les libérer en échange d'un petit morceau d'eux-mêmes. «Pas grand-chose, précise-t-il, juste un doigt!»

Certes, on peut toujours sortir d'un labyrinthe végétal en se frayant de force un chemin à travers les buissons. Mais bizarrement, ce labyrinthe-là dissuade d'appliquer une telle idée. Ses haies compactes sont par moments parcourues d'un frémissement que les courants d'air seuls ne sauraient expliquer, un frisson nettement plus «animal» que «végétal». Ce qui donne d'ailleurs à penser que les épines ressemblent davantage à des griffes et les racines à de surnois tentacules... Et puis cette impression d'être observé au détour de chaque allée, comme si le regard d'un milliers d'yeux vous transperçait les omoplates! Et ce halètement qu'on perçoit par moments, suggérant une gueule entrouverte avec des babines retroussées sur d'énormes crocs luisant de salive!... Non! en vérité, non! Ce serait un crime que de saccager un si joli labyrinthe de jardin!

Notons enfin que c'est le même genre de buissons dissuasifs qui poussent à la périphérie de Jarandell et empêchent qu'on en dépasse les limites.



Phoboxen adore détester les étrangers et les égarer dans les méandres végétaux du labyrinthe.

Jean Balczesak et Denis Gerfaud
personnages et décors : Franck Dion
plan : DGX, photos : Yoëlle

1) De Rhalto le Merveilleux au Jardin de Suldrun, les sandestins émaillent l'œuvre de Jack Vance, qui ne les définit jamais vraiment. Moins dangereux que les démons, il viennent de plans semblables à ceux des élémentaires. Les magiciens qui les appellent les lient par un contrat, chiffré en «points». Le but des sandestins est de négocier leurs services (magiques) afin de se libérer au plus vite, et ils ne comprennent pas toujours bien les mobiles des humains. Ce qui leur confère une mentalité assez bornée, du style : «Vous m'aviez demandé de surveiller la porte, je l'ai surveillée. Vous auriez dû préciser qu'il fallait empêcher les visiteurs d'entrer. Et maintenant, vous voulez savoir qui est entré? Vous voulez vraiment le savoir, vous me le demandez? D'accord mais ça vous coûtera tant de points!»

Certains sandestins se déplacent librement, changent de forme selon les circonstances, d'autres sont figés dans un objet, un lieu fixe, et n'ont qu'une fonction, qu'un seul pouvoir. Mais nous en reparlerons...

ET AUTRES CURIOSITÉS RARISSIMES

Dis-moi comment tu t'habilles...

Comme nous l'avons plusieurs fois répété, au Moyen Âge l'habit FAIT le moine ! A une époque où n'existent ni papiers d'identité, ni cartes de visite, on juge toujours un individu aux vêtements qu'il porte. C'est à son costume que l'on peut reconnaître son rang. Attention alors aux fautes de goût ! Un petit artisan qui revêt de trop beaux atours s'expose à être châtié pour son insolence et sa prétention. De même, un seigneur qui choisit mal la couleur de ses habits a toutes les chances de se faire rejeter par ses pairs. Le vêtement n'est pas seulement un accessoire fonctionnel, il a aussi une grande valeur symbolique.

La société médiévale est composée d'une multitude de castes jalouses de leurs privilèges. L'appartenance à l'une de ces castes implique que l'on respecte scrupuleusement ses us et coutumes dans le domaine vestimentaire. Le moindre écart, la moindre extravagance peut entraîner la déchéance ; qu'un noble s'habille comme un roturier, et il sera traité comme un roturier. Le « paraître » et « l'être » sont intimement liés.

Survivances de l'Antiquité

Jusqu'au XIIe siècle, bien qu'il joue déjà une importante fonction sociale, le vêtement n'est pas encore tributaire des impératifs d'une mode versatile. Hérité directement de l'Antiquité, il se caractérise par une relative simplicité. Les hommes portent des *braies*, sortes de caleçons/pantalons fabriqués en toile ou en cuir maintenues par une ceinture : le *braïel* (les hommes porteront des braies pendant toute la durée du Moyen Âge). Le costume est complété par des tuniques, des chaussures « gauloises » (en cuir avec semelle en bois) et des capes de fourrure ou de laine maintenues en place par des broches ou *fibules*. Bien sûr, les invasions barbares qui déferlent sur l'Europe pendant des siècles ont grandement influencé les cultures occidentales, mais elles n'ont eu que des effets limités sur les coutumes vestimentaires. Et si le costume germanique s'impose tant bien que mal à partir du Ve siècle, le bon goût reste pendant longtemps une affaire strictement personnelle.

Quand l'Eglise invente la mode

En soutenant les contes arthuriens, l'Eglise bouleverse profondément les usages. Désormais soumise aux règles de la « courtoisie », la politique se moralise progressivement et les idéaux traditionnels s'en trouvent modifiés de fond en comble. Les romans courtois décrivent en détail les costumes que portent leurs héros. Si ces descriptions un peu fastidieuses sont souvent à la limite du vraisemblable, elles frappent l'imagination des lecteurs. Avant, la chevalerie n'était qu'une caste comme une autre. A partir du XIIe siècle, elle va devenir un code de conduite et un mode de vie. Pour briller en société, le chevalier va devoir se



conformer aux principes édictés par la littérature en vogue : la mode est née.

Vers 1140, le costume germanique, trop vulgaire, est rejeté par les puissants. Les nobles se découvrent alors des coquetteries qui ne sont pas toujours du goût des prélats. Le « paraître » devient un art raffiné aussi important que la pratique des armes. La beauté extérieure étant censée symboliser la beauté de l'âme, les seigneurs n'hésitent pas à dépenser des sommes folles pour leur habillement.

er un grand rôle dans la fabrication des étoffes. Les paysannes tondent les moutons et traitent la laine (en la rinçant dans de l'urine). Ce sont elles aussi qui récoltent le lin et le chanvre. Mais les châtelaines ne sont pas en reste. A l'instar des moniales, elles consacrent également leurs moments perdus à tisser et à filer. A tous les échelons de la société, les femmes se consacrent à la fabrication d'étoffes diverses : toiles écruées, fins voiles de lin, tissus brochés ou brodés. Elles pas-



e costume

*Comment s'habillait-on
au Moyen Âge ?*

*Quand nous imaginons
les vêtements de cette
période, nous avons trop
souvent tendance
à nous référer aux clichés
des films hollywoodiens,
des bandes dessinées
« héroïques »*

et des contes de fées.

*Pourtant, l'époque médiévale
attachait une grande
importance au « look ».*

*Le vêtement ne témoignait pas
seulement du bon goût
de celui qui le portait,
il était également l'emblème
de son statut social.*

Matières et matériaux

Pour tailler des vêtements, il faut du tissu. Or, au Moyen Âge, il n'existe pas encore de grandes manufactures textiles. L'artisanat est roi. Pendant des siècles, les femmes — quelle que soit la classe à laquelle elles appartiennent — vont jou-

sent souvent des journées entières à travailler avec une quenouille ou un fuseau. Le rouet, une invention arabe, n'apparaît en France qu'au XIIe siècle. Le *cainsil* est une fine toile de lin qui sert essentiellement à fabriquer des chemises et des draps. Le *coutil* est une grosse étoffe de chanvre utilisée pour les doublures et les tenues de travail. La *futaine* est un tissu à base de coton importé d'Italie ou d'Egypte. Le *stanfort* est un lainage réputé fabriqué à Stamford, en Angleterre.

Les peaux de boeuf, de brebis et de loup sont transformées en cuir par des artisans spécialisés. Ces derniers traitent également toutes sortes de fourrures : martre, taupe, loutre, castor,...

Le luxe de la soie

La soie est importée à grands frais d'Egypte ou des magnaneries⁽¹⁾ byzantines et arabes de Sicile et d'Espagne. Les voyageurs qui se rendent en Orient ne manquent jamais d'en ramener.

On distingue de nombreuses variétés de soie : le *damas* diapré ton sur ton, l'*osterlin* teint en violet, le *siglaton* fabriqué aux Cyclades, le *bofu* de Byzance et le *baudequin* de Bagdad.

Rare et très chère, la soie est un produit de luxe accessible seulement aux plus riches.

De l'importance des couleurs

La qualité d'un vêtement ne se juge pas seulement à son étoffe et à sa coupe, la couleur est également un critère important (voir à ce propos l'article consacré aux teintureries médiévales dans CB 31). Les teintures qui existent au Moyen Âge (guè-



de, garance, vermillon, etc.) sont assez rudimentaires. Les couleurs vives sont les plus appréciées, *or personne ne sait teindre un tissu en bleu éclatant*. Les jaunes et les rouges deviennent vite l'apanage des classes aisées, tandis que les bruns et les bleus — plus ternes — sont essentiellement laissés aux pauvres et aux serfs. Mais même les plus fortunés ont parfois du mal à se procurer certaines étoffes ; ainsi, les soieries teintées en pourpre étant normalement réservées aux maîtres de By-

la cote, une robe de laine un peu plus courte et à manches étroites.

— **Le surcot.** Ce vêtement de sortie peut avoir des formes diverses, mais il s'agit le plus souvent d'une longue tunique sans manches taillée dans une belle étoffe. Toutefois, ce nom désigne parfois de simples jaquettes qui peuvent à l'occasion être doublées de fourrure. Il existe également des surcots faciles à laver que l'on porte uniquement à table, ils tiennent lieu de serviettes.



médiéval

zance, il fallait parfois faire appel à des contrebandiers pour s'en procurer.

Les vêtements et accessoires de base

Si les habits masculins sont un peu plus courts que ceux portés par les femmes, les vêtements des deux sexes se ressemblent beaucoup.

— **La chemise.** Portée à même la peau, cette chemise à manches longues descend jusqu'à mi-mollet pour les hommes et jusqu'à la cheville pour les femmes. Après avoir longtemps été fabriquée en laine, elle est taillée dans de la toile classique (cainsil) dès que les méthodes de tissage s'améliorent, ou dans de la soie... quand les moyens le permettent. Et si les gens soigneux se contentent de changer de chemise tous les quinze jours, tout le monde en possède plusieurs exemplaires. Ainsi, au XIV^e siècle, un paysan a laissé à sa mort un héritage constitué de treize chemises de toile. Sous leur chemise, certaines femmes utilisent en guise de soutien-gorge des voiles de mousseline qu'elles serrent autour de leur poitrine afin de la rehausser. Quand elles se trouvent trop plates, ces dames peuvent s'affubler de pelotes « en forme de pommes d'orange » afin d'attirer le regard des hommes.

— **Le doublet.** C'est une sorte de gilet piqué et ouaté que l'on passe par-dessus la chemise et qui a pour principale fonction de protéger du froid.

— **Le b্লাud.** Vêtement noble par excellence, il consiste en une robe de laine ou de soie à large encolure dotée de manches mi-longues et très larges.

— **La cote** (ou cotte). Après le règne de Philippe Auguste (1180-1223), le b্লাud est remplacé par

— **Les manches.** La mode médiévale se caractérise essentiellement par la longueur et la forme des manches. Celles-ci sont souvent couvertes de boutons (en ornementation et non comme système de fermeture), certaines doivent parfois être cousues à chaque enfilage.

— **Le garde-coups ou corset.** Un gilet matelassé qui enserre le buste et le ventre.

— **La ceinture.** Plus ou moins décorée, on y attache des bourses (qui servent de poches), des clés, des couteaux, des outils, etc.

— **La cale.** Une coiffe en laine ou en toile en forme de bonnet de bain que l'on porte à l'intérieur.

— **Le chapel.** Sur la tête, un large bandeau de tissu précieux couvert de perles, de fleurs ou de plumes de paon réservé aux jours de fête.

Les manteaux

Quand les nobles quittent leur demeure, ils revêtent un manteau sans manches en drap fourré, qu'ils ferment sur la poitrine à l'aide d'une agrafe ou *fermail*. Bien qu'ils soient le plus souvent mi-longs et presque circulaires, la forme des manteaux varie en fonction des modes et des régions. Certains sont fendus sur le côté et s'attachent sur l'épaule droite au moyen d'un lacet, d'autres ont des capuches. Ils sont fréquemment brodés et ornés de franges ou de « queues » en fourrure. On juge leur qualité à leur « panne » (fourrure dont ils sont doublés) et à leurs attaches. La bienséance veut que l'on retire son manteau quand on paraît devant un seigneur.

— **La pèlerine.** Ce manteau pour l'hiver est, comme son nom l'indique, traditionnellement porté par les pèlerins et les voyageurs (deux

mots presque synonymes au Moyen Âge).

— **La chape à aigue.** Une ample pèlerine fermée et munie d'un capuchon que l'on enfle comme une chasuble lorsqu'il pleut. En effet, comme la chape est fabriquée à partir de laine non dégraissée, elle est — relativement — imperméable.

— **La cloche.** Un ample manteau rond, fendu devant et derrière, particulièrement adapté à l'équitation.

— **Le manteau féminin.** Une pèlerine semi-circulaire fermée sur le devant par diverses agrafes et aiguillettes délicatement ouvragées.

Les chausses et chaussures

Les chausses sont un peu l'équivalent de nos chaussettes actuelles. Taillées sur mesure pour recouvrir le pied et la jambe, elles sont maintenues par des jarretières tricotées et brodées. Certaines sont dotées de semelles... ce qui évite de porter des chaussures quand on ne sort pas de chez soi.

Il existe des chaussures de toutes sortes et de tous styles. Dans ce domaine, la mode a joué un rôle considérable. Si les talons ne sont guère appréciés, les chaussures sont toujours ornées : cuirs de couleur, broderies, cordons, pattes, etc.

— **Les souliers.** Des chaussons en étoffe ou en peau que l'on porte à l'intérieur des bottes ou chez soi.

— **Les brodequins.** Ces chaussures épaisses en cuir d'Espagne clouté ensèrent la cheville et se ferment avec des lacets.

— **Les heusses.** De hautes bottes imperméables en cuir souple rouge ou noir, qu'affectionnent particulièrement les chevaliers.

— **Les pigaches.** Des souliers munis de longues pointes recourbées qui restent à la mode jusqu'à la fin du règne de Louis VII (1137-1180).

Les paysans portent, bien sûr, des sabots...

La coiffure

Les femmes doivent porter les cheveux aussi longs que possible. Ils sont coiffés en deux lourdes tresses séparées par une raie médiane. Ces tresses peuvent être épaissies à l'aide de postiches prélevées sur des cadavres et sont relevées *en cornes* ou enroulées en *cadettes* sur les oreilles. À partir de 1200, les cheveux féminins ont tendance à raccourcir et flottent sur les épaules, maintenus en arrière par un *cercle de tête*. Les veuves et les religieuses portent une *guimpe*, une ample coiffe qui enserre leur visage et retombe sur la poitrine.

Jusqu'à la fin du premier millénaire, les seigneurs portent souvent les cheveux longs et la barbe, mais le goût dans ce domaine change progressivement. Au XIII^e siècle, les hommes se font raser la nuque et, s'ils sont élégants, frisent leurs cheveux au petit fer.

Hommes et femmes se couvrent souvent la tête d'un *chaperon* d'étoffe de laine doublée de tissu ou de soie.

L'armure

Comment ne pas penser aussitôt à l'armure des chevaliers quand on parle de Moyen Âge ? Celle-ci a connu de nombreuses évolutions et il faudrait consacrer un article entier à ce sujet. Pour l'heure, voici quelques généralités.



— **Le haubert ou haubergeon.** C'est la cotte de mailles traditionnelle. Le haubert constitue la pièce maîtresse du costume du chevalier. Fait d'anneaux de fer et d'acier, il se porte au-dessus des vêtements « civils » (braies, chemise, bliaud) du chevalier et pèse entre 10 et 12 kilos.

— **La cotte d'armes.** Apparue à la fin du XII^e siècle, cette ample tunique de lin ou de soie est portée au-dessus du haubert. À partir du XIII^e siècle, elle est généralement ornée des armoiries du chevalier.

— **La calotte.** Un petit bonnet rond destiné à protéger les cheveux, qui est parfois remplacé par une *cervelière* en fer qui renforce la protection de la tête.

— **Le camail.** Quand le haubert n'en est pas équipé, on utilise



Armoiries pour tous

Contrairement à une idée trop répandue, les armoiries n'ont jamais été l'apanage des nobles. À l'époque médiévale, tout le monde utilise ce genre d'emblème pour afficher sa personnalité ou traduire son appartenance à un groupe social : les femmes (avant 1156), les villes (dès 1190), les clercs (vers 1200), les bourgeois (vers 1225) et... les paysans (dès 1234). Il s'agit avant tout de signes de reconnaissance que l'on brode sur les vêtements ou que l'on utilise pour les sceaux. Dérivées des emblèmes peints sur les écus des chevaliers, les armoiries peuvent évoquer un lien de parenté, un fait historique, une origine géographique ou une profession. Ainsi, un maçon peut choisir comme emblème une truie. Un sieur Legoupil aura un renard sur son blason, etc.

N'hésitez donc jamais à créer des armoiries pour vos personnages de jeu de rôle. À ce propos, nous vous conseillons de relire l'article portant sur l'héraldique, publié dans CB 37.

ce capuchon de mailles qui est destiné à être porté sous le heaume.

— **Le bracelet ou brasalot.** Une sorte de manchette en cuir bouilli qui sert à protéger le poignet.

— **Le heaume.** Au début du XII^e siècle il s'agit souvent d'un simple casque en acier, hémisphérique ou conique, auquel est fixé un *nasal* (barre protégeant le nez). Au XIII^e siècle, il devient un casque fermé, percé de trous pour les yeux et la ventilation. Comme il est très lourd, les chevaliers préfèrent souvent ne porter pendant les combats

qu'un petit bassinnet de fer ne couvrant que le sommet du crâne.



**Cyril Rayer
et
Brigitte Brunella**

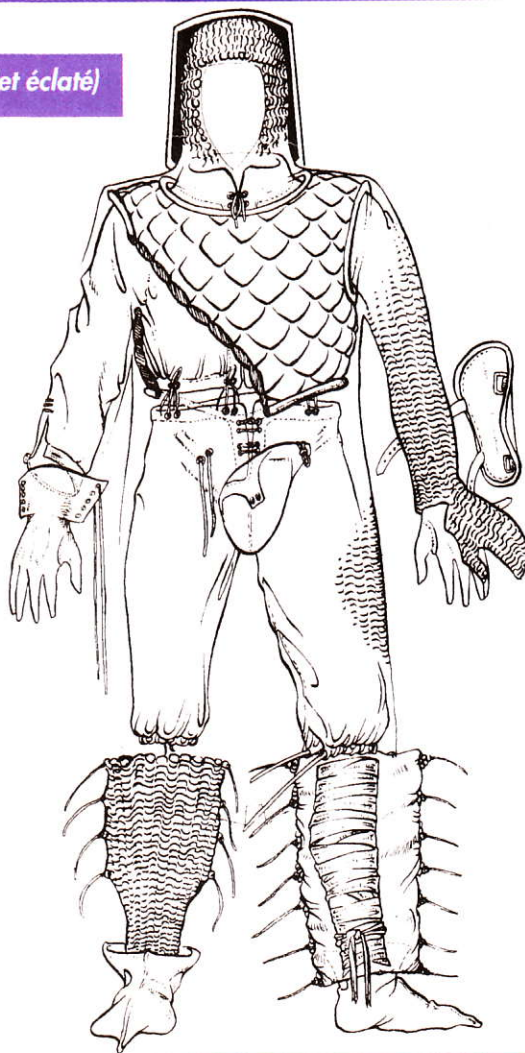
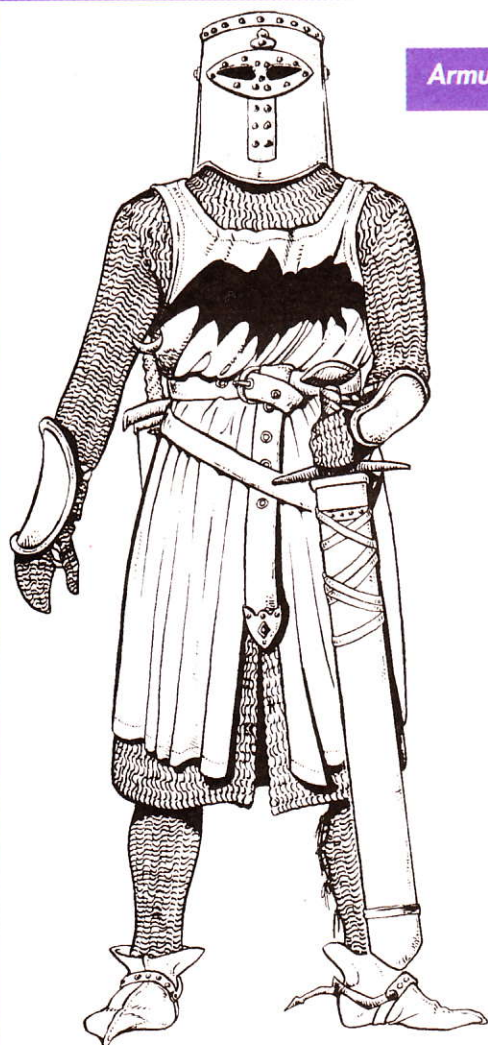
illustration :
Olivier Frot
et extraits de
*L'encyclopédie
médiévale de
Viollet-le-Duc*

1) Etablissements destinés à l'élevage des vers à soie.

Attention aux gants !

Au Moyen Âge, les gants ne sont pas des accessoires vestimentaires comme les autres. En plus de leur aspect fonctionnel, ils jouent souvent un rôle symbolique : on les jette quand on lance un défi et on les offre aux seigneurs en guise d'hommage. Ceux des chevaliers sont indifféremment en tricot, en peau ou en fourrure. Très ajustés au niveau de la main, ils s'évasent au poignet et recouvrent une partie de l'avant-bras. Les paysans portent des moufles de peau pour arracher les ronces. Les chasseurs préfèrent les mitaines. Les comptes des châteaux nous apprennent que les maçons travaillaient avec des gants de cuir qu'ils utilisaient par douzaines...

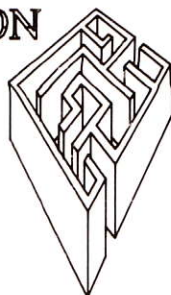
Armure de chevalier (et éclaté)



OUVERTURE A CHELLES DEBUT JUILLET

REFLEXION

JEUX DE ROLE
JEUX DE SOCIETE
JEUX DE SIMULATION
WARGAMES
FIGURINES
PUZZLES
CASSE-TETE



19 AVENUE FOCH 77500 CHELLES
Tél: 60.20.17.46

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



78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

— JEUX DE RÔLE
— JEUX DE RÉFLEXION
— CASSE-TÊTE
— 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

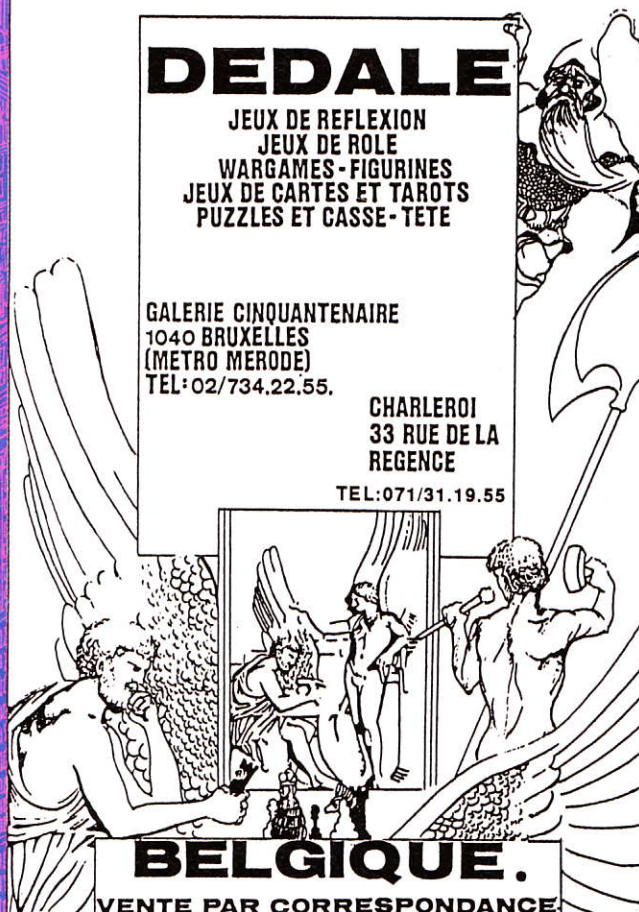
DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE ROLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TETE

GALERIE CINQUANTENAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.

CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE

TEL: 071/31.19.55



BELGIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE.

METALLIQUES COLLECTION

RAL PARTHA

Rien ! Le néant total. Pas de nouveautés Ral Partha cette fois-ci. Les responsables de cette société, d'ordinaire plutôt prolifique, ont dû profiter du beau temps pour aller se promener (en quête d'inspiration ?), ou peut-être même partir en vacances. Signalons juste aux nombreux lecteurs éplorés qu'ils pourront ainsi profiter de l'été pour entreprendre la peinture de quelques grands classiques. Quoi de mieux par exemple, par ces chaleurs équatoriales, que de monter le rafraîchissant chariot tiré par des ours polaires (ref R211), sculpté par Julie Guthrie.

CITADEL/MARAUDER

Que d'orques, que d'orques, aurait dit Sauron en visitant le Mordor. C'est également la réflexion que l'on se fait en examinant la dernière livraison Citadel. Mais jugez plutôt : Waaargh the Orks (ouvrage de référence traitant des orques dans l'univers de Warhammer 40 000), une grosse boîte contenant assez de matériel pour construire 36 orks de l'espace (ref RTB 13), la réédition de deux modèles de motos orks, et une pléiade d'orks en blister et représentant les différents clans orks. On trouve ainsi les Orks Nobs (ref B0561), les Clan Boyz (ref B0605), les Mad Boyz (ref B0618), les Odd Boyz (ref B0620), et enfin les Runt Herdz (ref B0620A).



Passez donc à la rédaction, vous y serez reçu par notre charmante hôtesse.

Devoir de vacances : répétez dix fois de suite et sans vous tromper les noms des clans orks précités, cela vaudra largement un cours de diction. Et j'en aurai fini avec les orks quand je vous aurai appris la sortie du Bone Breaker (ref B2789A), sorte de tank ork en 6 mm, et destiné à Space Marine. Toutes ces nouveautés sont de belle facture, mais j'attirerai tout particulièrement votre attention sur les blisters des Odd Boyz, des Mad Boyz et des Runt Herdz : leur gravure est superbe, et les figurines pleines d'humour et de petits détails amusants. On déplorera juste les bras et armes en plastique dont je n'arrive décidément pas à saisir l'intérêt. Enfin, il faut signaler que la boîte permettant de construire 36 orks en plastique est un achat judicieux, et pas uniquement d'un point de vue financier. En effet, la qualité de gravure est plus qu'honorable, et la présentation en kit permet d'obtenir une grande variété de figurines.

Et ce n'est pas tout ! Citadel vient aussi de rééditer

Déjà quinze jours de vacances et vous n'avez rien fait d'autre qu'attraper des coups de soleil. Rendez donc une petite visite à ce charmant magasin de jeux que vous venez de découvrir à côté de la plage. Et profitez-en pour prendre votre dose habituelle de plomb...



Galadriel et son miroir... (Prince August)

des bandits du chaos (ref B3128) et des Squats (ref BRT 301), de sortir de nouveaux genestealers hybrides, et surtout deux nouvelles boîtes de figurines en plastique et en 6 mm pour Space Marine et Adeptus Titanicus : la Garde Impériale (ref ATB 4), et les Space Marines (ref ATB 5). Enfin, l'excellent petit guide de peinture dont je vous parlais la dernière fois est épuisé, si votre boutique habituelle en possède encore quelques uns, n'hésitez pas !

GRENADIER

Depuis le temps qu'elles étaient annoncées, les troupes rebelles (ou Rebel Troopers pour les puristes de la V.O.), douzième boîte de la série que Grenadier consacre à Star Wars, arrivent enfin (ref 40312). Vous y trouverez des soldats rebelles des deux sexes, et tous puissamment armés de blasters (pistolets, fusils ou armes lourdes). Une boîte qui n'est pas la plus enthousiasmante de la série, car peu originale, mais dont la qualité est sans reproche. Plus intéressant, le Dragon vert avec victime (ref 9901), sculpté par Julie Guthrie, est une figurine finement gravée et toute en mouvement qui pourrait servir de base à un diorama original.

Terminons avec le meilleur morceau, constitué par quatre nouveaux blisters d'une série de plus en plus intéressante : les figurines officielles de Shadowrun. Il s'agit de quatre motards chevauchant de redoutables machines : un elfe sur Rapier (sans doute l'équivalent futur de Suzuki), un orque sur Scorpion (de loin le plus réussi de la série), un flic sur Rapier et enfin un samouraï des rues sur Scorpion. D'une très belle qualité de gravure, vous pourrez les utiliser pour Shadowrun, Cyberpunk ou Cyberspace, mais aussi pour Bitume ou Les Divisions de l'Ombre. Quand elles m'ont dépassé en trombe, j'ai pu noter leurs numéros d'immatriculation : ref 1309, 1310, 1311 et 1312.



Notre essayeur, Emile Chadaureune, testant la Scorpion.

ESSEX

Comme je vous l'annonçais dans le dernier CB, Essex⁽¹⁾ vient de sortir une gamme Croisades en

25 mm. Ce sont plus de soixante références différentes qui sont offertes en pâture à tous les amateurs des figurines historiques, qu'ils soient wargameurs, collectionneurs ou tout simplement rôlistes désireux de trouver enfin une figurine correspondant à leur paladin préféré. Quelques exemples de ce qui vient de paraître, histoire de vous mettre l'eau à la bouche : templiers, chevaliers francs, Turcopoles, Seldjouks, Bédouins, Mongols, Turcs, Sarrasins, Syriens, et j'en oublie. Tout cela complété par de nouvelles références de chevaux. La gravure de toute cette gamme est fort belle, pouvant rivaliser sans crainte avec les figurines pour jeux de rôle.

A ce propos justement, une nouvelle gamme de figurines « fantasy » en 15 mm vient juste de sortir. Elles sont vendues en pochette regroupant huit figurines (quatre pour les cavaliers). Il existe déjà un choix important : Nains, Orques, Squelettes, Géants, Mummies, Aventuriers, Magiciens, Dragon et j'en passe. Pratiquement ignorée de tous, l'ancienne gamme avait visiblement été sculptée dans le noir et avec les pieds par des artistes trolls. Ceci devrait donc relancer la formule du 15 mm, possibilité à laquelle les joueurs de Warhammer Battle et autres Battlesystem pourront maintenant songer. En effet, cette échelle possède deux avantages non négligeables : son coût, et la possibilité de jouer des affrontements très importants dans un minimum de place.

DIXON

Une vingtaine de nouveautés dans la gamme Sécession dont nous avons longuement parlé la dernière fois. La gravure est toujours aussi belle, et il faut signaler quelques sujets fort originaux : un officier lisant une carte, et surtout tout le fameux régiment noir (celui que l'on voit dans le film *Glory*). La série Bonaparte en Egypte prend aussi de l'importance avec la sortie de nombreuses figurines, notamment des Anglais, qui étaient fort attendus.

ARMAGEDDON

Voilà quelques mois déjà que l'on n'a plus de nouvelles de cette sympathique marque française distribuée par Hexagonal. Actuellement en cours de restructuration, elle devrait refaire parler d'elle à la rentrée, et comme de bien entendu, vous serez informés les premiers. A suivre...

PRINCE AUGUST

Cruel dilemme posé à l'auteur de cet article quand il aborde la critique de la dernière livraison Mithril. Comment faire pour informer le lecteur que, malgré sa mauvaise foi proverbiale, il n'a presque jamais à



Le Grand Gobelin, maître de Goblin Gate... dans un de ses bons jours !

dire de mal de celles-ci. Car une fois de plus, la livraison de ce mois-ci est superbe. Mais jugez-en plutôt : Galadriel (ah !, ses longs cheveux magnifiques) et Celeborn respirent la noblesse (M 136 et M 137), Saroumane est très impressionnant avec son Palantir, on en entendrait presque ses incantations (M 138). Elrond est représenté un livre de sorts à la main, dans une pose infiniment plus dynamique que son ancienne gravure (M 143). Et ça continue avec le Grand Aigle arrachant Dori et Bilbo à un sort peu enviable (M 140); Glorfindel, le héros de la bataille de Fornost et protecteur de Frodon, représenté à cheval (M 142); et le Grand Gobelin, maître de Goblin Gate, représenté sur son trône (M 141). On finira cette belle série par deux saynètes : Aragorn et Arwen (M 139), main dans la main, comme deux tourtereaux; et surtout Bilbo et Golum (M 144), tout deux représentés sur la petite île de ce dernier, au milieu du lac souterrain qui lui sert de cachette (Oh oui mon tout bon, rends son trésor à Golum !).



Dialogue dans la pénombre humide entre Frodon et Golum.

Comme il y a deux mois, cet article aurait trouvé là sa fin mais un de mes espions en Mordor m'apporte à l'instant ce parchemin qu'il me tend en poussant son dernier soupir : Gorgoroth, la bouche de Sauron (M 145), Nazgûl à cheval et à pied (M 146 et 147), troll olog-hai (M 148), commandant demi-troll (M 149), uruk-hai (M 150), deux orques de Mordor (M 151), cavalier variag (M 152), capitaine et deux fantassins haradrim (M 153 et 154). D'après les révélations de mon informateur agonisant, cette maléfique série devrait arriver en boutique fin juillet/début août, si Sauron ne s'en mêle pas.

1) Essex, tout comme Dixon, est distribuée en France par J.G. Diffusion, 6 rue Meissonier, Paris 17e.

texte : **François Décamp**
peinture : **Fred Bassot**
diorama : **Robert Figuières**
photo : **Yoëlle**

Un des plus célèbres graveurs de figurines historiques de la place de Paris, le Hussard du Marais, lance une série de figurines 70 mm, de collection et de thème médiéval-fantastique ? Nous sommes allés les admirer chez Temps Libre, la boutique du Marais, qui comme Casus fêtait cette année ses dix ans d'existence.

Dans la vitrine, autour du modèle géant de pondeuse-météo de Full Metal Planète, sont exposés des dizaines de dioramas. Un instant d'hésitation : ce nain 70 mm ne correspond pas aux photos que nous avons vues... Evidemment, car rien ne ressemble plus à une figurine 70 mm... qu'un géant à l'échelle 25 mm ! Celui-ci est donc un nain géant de chez Grenadier (une série d'ailleurs abandonnée : amateurs, dépêchez-vous !) qui voisine près d'un splendide géant des tempêtes de Prince August.

C'est dans la vitrine voisine que l'on peut découvrir les deux premières pièces de la série susmentionnée : un nain guerrier très vindicatif, et le magnifique Hyperboréen. Le graveur, JC Daubenton, explique que c'est une illustration du calendrier DragonLance qui lui a donné l'envie de cette incursion dans le fantastique. Les deux modèles sont en plomb, hormis un ou deux accessoires, comme la cape, en résine ; cette matière permet dans certains cas des détails plus fins, et conserve aux modèles des prix d'achat abordables (149F pour le nain, et 159F pour le prince hyperboréen). La collection, qui s'enrichira bientôt d'une elfe guerrière, a le mérite de concilier deux sortes d'amateurs : les joueurs de rôle, qui pour une fois acquièrent une figurine vraiment « de collection », et les peintres de figurines historiques, qui s'offrent le plaisir du changement de style

tout en restant dans leur format de prédilection.

A fouiner dans la boutique, on constate que de plus en plus, Temps libre est la boutique du diorama, première à distribuer les décors de Bastet Artefact, soutenant activement le travail de Miniathèque, ou celui d'un nouveau venu, Thierry Crabouillet, dont nous avons montré les figurines pour Zone dans un numéro précédent. Ce même Thierry Crabouillet sort également deux séries : l'une mi-plomb mi-résine avec des tirages limités d'une vingtaine de pièces : la tour de Merlin, un démon dans un bain de lave, un pont brisé ; l'autre série en plomb 54 mm, comprend déjà un nain, une amazone et une leech. La boutique propose beaucoup d'accessoires pour le bricoleur : peintures, mais aussi flocage, Miliput, résines. Et des moules Prince August, mais peu ou pas de figurines pour le jeu d'histoire : « Ça, c'est le domaine de Jeu de Guerre Diffusion ! Mais par contre, nous vendons au

détail tous les sols du jeu Héroïka (voir CB n° 55), et notamment des modèles inédits (graviers, marais, barrières...).

Temps Libre, petite boutique mais remplie à craquer, revendique une ambiance un peu artisanale, prenant le temps d'ouvrir les boîtes et de discuter avec les graveurs de figurines historiques qui passent régulièrement en voisins. Vous la trouverez 22 rue de Sévigné, près du métro St-Paul.



Des jeux, des accessoires, des figurines, et encore des figurines, dans une toute petite boutique. Et pourtant, ça rentre...



1



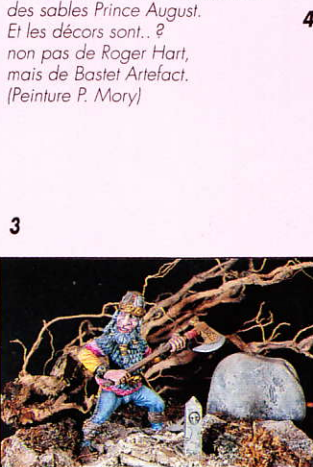
2



5

1 et 2 Le nain guerrier et le prince hyperboréen sont les premières réalisations du Hussard du Marais dans sa nouvelle série médiéval-fantastique. L'échelle 70 mm permet au peintre de vraiment faire œuvre créatrice dans la recherche de matières et de détails. (Peinture JP Brosse) 3 et 4 On dirait du 70 mm, mais ce sont des géants 25 mm ! Le nain géant est en voie d'extinction chez Grenadier, et le géant des tempêtes (peint par M. Blanc) vient de chez Prince August.

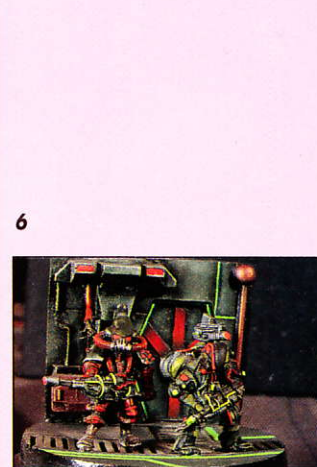
5 et 6 Eldar Citadel et Hommes des sables Prince August. Et les décors sont... ? non pas de Roger Hart, mais de Bastet Artefact. (Peinture P. Mory)



3



4



6

Le coin des bidouilles

ou comment faire pour cesser d'être un barbouilleur de plomb

Quelques conseils qui sauveront à tout jamais vos figurines de la banalité. Retrouvez vos manches, lisez cet article et...

Le coin des quoi ?

Bidouille : n. f. (lat. *bidouillum*, transformer le plomb). Autrefois terme alchimique, aujourd'hui action de transformer ses figurines, de les mettre en valeur par la construction de petits décors, de les distinguer de celles des autres.

Nulle trace ici de somptueux et pharaoniques décors pour dioramas gigantesques¹⁾, mais uniquement des petits conseils concernant vos figurines préférées, afin de montrer définitivement au monde entier que le Meilleur, c'est bien Vous.

Le matériel

Il peut se résumer à deux catégories : l'indispensable, à acquérir dès le début, et le reste, que l'on achètera au fur et à mesure de ses besoins.

Les indispensables :

- colle à prise ultra rapide (Super Glue 3...);
- des pinceaux (au minimum un « 2 » et un « 00 »);
- de la peinture (acrylique, plus facile d'utilisation);
- un cutter, si possible de petite taille;
- quelques limes à ongles en carton;
- du Patafix (aussi appelé Blue Tack ou Blue fix);
- une palette suffisamment grande;
- un vieux bout de tissu (indispensable pour essuyer la colle, les pinceaux...);
- la lumière du jour (elle est préférable à toutes les lampes du monde);
- au moins une pâte à choisir dans la liste ci-dessous.

Les autres :

- du Milliput (pâte qui durcit en séchant);
- du Polyfilla;
- de la pâte à bois (qui existe en tube ou en boîte);
- de la pâte à modeler acrylique (je vous conseille la Modelling Paste de Pébéo);
- quelques feuilles de plomb ou d'étain;
- deux ou trois couleurs de flocage;
- une mini perceuse;
- une loupe;
- un stylo à pointe tubulaire, l'idéal étant un 0.20 (Rotring, Graphoplex...);
- quelques limes métalliques miniatures.

Où l'on met la main à la pâte

A la base de la bidouille, il y a les différentes pâtes, qui ont chacune leurs particularités. Le Milliput est composé de deux pâtes à mélanger dans d'égales proportions, et servira surtout pour les « grands travaux » : montage de grosses pièces (dragons, géants...), transformations importantes, et même modelage de figurines originales. Sur la photo, pas besoin d'un long

discours pour apprécier la différence entre les deux géants : les imperfections incontournables dues au montage ont disparu presque totalement. Devenant très solide en durcissant (quasiment autant que le métal lui-même), le Milliput est, dans le cas d'un montage, une garantie de solidité pour votre modèle.

Le Polyfilla et la pâte à bois sont surtout utilisés pour la confection des socles et autres sols. La différence entre ces deux matériaux réside dans leur aspect, la pâte à bois étant plus grossière que le Polyfilla. Chaque produit ayant ses inconditionnels, il est conseillé de tester les deux.

Enfin, la pâte à modeler acrylique, produit très intéressant, vous autorisera des travaux de détail et la création de petits objets. De même composition que la peinture acrylique, mais de consistance pâteuse, elle a l'avantage de pouvoir s'utiliser — en plus des instruments traditionnels — avec un pinceau. On peut faciliter son application en la diluant avec un peu d'eau. Ajouter de petits détails est alors possible : une paire de moustache, des boutons sur un costume, ou encore une énorme pustule craquelée sur l'appendice nasal de son troll préféré. Enfin, on peut, en le mélangeant à un peu de peinture acrylique, teinter ce matériau dans la masse, le travail de peinture étant alors réduit au minimum. En cas d'accroc, la couleur restera la même, ce qui évitera des retouches fastidieuses. Ce produit est loin d'être aussi solide que les autres (surtout le Milliput), et qu'il faudra le cantonner dans son domaine : le petit détail.

Bidouilleur - conseil

En vrac et dans le désordre, quelques conseils pour vous simplifier la vie :

- Pour peindre votre figurine sans la toucher continuellement avec vos gros doigts boudinés, faites une boulette de Patafix, fixez-la sur le bouchon d'un pot de peinture, puis enfoncez dedans le socle de votre figurine. Vos doigts ne toucheront plus alors que le pot de peinture.
- Finis les cauchemars pour faire deux yeux de même dimension à ce maudit hobbit. Pour cette tâche délicate abandonnez le pinceau, et confiez les yeux de vos figurines à un rotring pointe fine. Le résultat sera net et sans bavure.



— Un petit truc simple connu des bidouilleurs de figurines historiques. Il suffit d'acheter une excellente bouteille de vin. Une fois dégusté le contenu de celle-ci, récupérez la feuille métallique qui entoure le goulot. Repliée sur elle-même, elle servira à l'élaboration de tous vos drapeaux.

Premiers travaux pratiques

C'est en bidouillant que l'on devient bidouilleur. Partant de ce principe élémentaire, mettons-nous au travail, à table si j'ose dire !

Le matériel est volontairement réduit au minimum : vous aurez besoin d'un socle Citadel (de sa taille dépendra celle de votre table), de pâte à modeler acrylique, d'un cutter, d'un tube de colle type « super glue », d'une lime et de quelques allumettes.

Le montage n'est quant à lui pas très compliqué. Après avoir coupé votre socle en deux, remplissez-le de pâte acrylique, que vous pouvez préalablement teinter avec la couleur choisie pour la table. Il vous faudra alors attendre 24 heures le séchage complet de la pâte. Puis, à l'aide de la pointe du cutter (attention à vos gros doigts boudinés !) tracez les limites des différentes planches et les imperfections du bois. Vient alors la phase délicate de confection des pieds (petits bouts d'allumettes). Il vous faudra veiller à ce qu'ils soient exactement de la même dimension, et d'une hauteur compatible avec la taille de vos figurines. Une fois les pieds collés (re-attention aux doigts !), il ne vous restera plus alors qu'à prendre vos plus beaux pinceaux et votre inégalable sens artistique, afin de donner la touche finale à votre chef-d'œuvre.

Et on trouve ça où ?

Il vaut mieux acheter son matériel au gré de ses besoins. Quelques bons magasins de jeu vendent certains de ces articles²⁾, mais c'est dans les magasins de bricolage (type B.H.V. et autres Bricorama), la droguerie du quartier ou l'hypermarché du coin que vous aurez le plus de chance de trouver votre bonheur.

textes et bidouilles diverses :

François Décamp

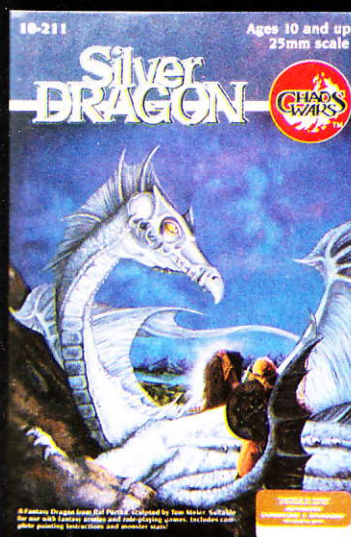
photos : **Yoëlle**

1) Voir pour cela la rubrique Métalliques de CB n° 53, et les précieux conseils du sieur nain Bassot.

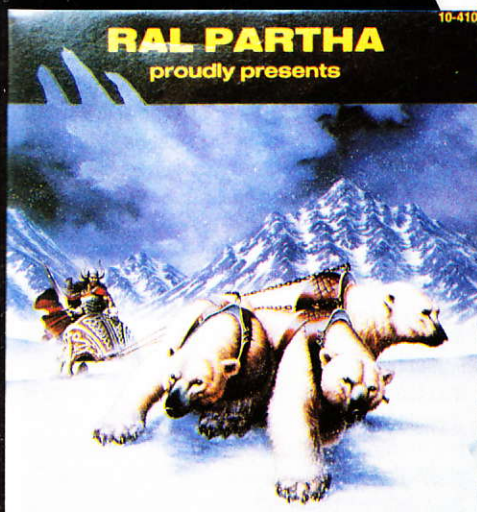
2) Notamment les trois boutiques pilotes Jeux Descartes de Paris, où vous pourrez trouver peintures, pinceaux, colle, Milliput et pâte acrylique.



RAL PARTHA



R 102



THE
BEAR CHARIOT
OF THE ICELANDS

R 211



R 290

R 289

En vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon.

Je désire recevoir les figurines suivantes: (cocher les références désirées)

- ☐ R 102 DRAGON D'ARGENT RAL PARTHA..... 80,00 FR.
- ☐ R 211 CHARIOT D'OURS POLAIRES..... 120,00 FR.
- ☐ R 289 GUERRIERS (12 BLISTERS)..... 170,00 FR.
- ☐ R 290 ORCS (12 BLISTERS)..... 170,00 FR.

(ajouter 30,00 Fr. de participation aux frais de port et d'emballage)

Ci-joint mon règlement total de : _____ Fr, (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de
JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____



Nous abordons dans ce numéro la seconde partie de notre dossier sur le combat moderne.

La fois précédente, nous étions résolument « tacticiens », voire « techniciens », et l'étude des quincalleries⁽¹⁾ sophistiquées nous préoccupait au premier chef. Pourtant, tout cela gardait encore comme un petit arrière-goût de Guerre froide. Aujourd'hui, à l'exception de Team Yankee, nous traiterons des conflits réels et/ou possibles. Le panorama géopolitique que dresse Michel Vineau nous aide à nous y retrouver dans tous ces bouleversements, et à préparer les scénarios de nos futures parties. Light Division étudie le concept d'emploi des forces d'intervention rapide et Test of Arms nous emmène dans toutes ces petites guerres sordides et meurtrières qui ont ensanglanté le Tiers Monde depuis 40 ans. C'est en effet à la périphérie des grands blocs que presque tout s'est finalement déroulé. Pendant que nous autres wargameurs faisons joujou avec l'O.T.A.N. et le Pacte de Varsovie, on se battait vraiment là-bas, et c'était bien souvent sans les merveilleux gadgets ultramodernes qui nous fascinent tant. Les vieilles MG42 y ont tué plus de monde que les Exocets... Il y a là une mine inépuisable de scénarios, et que Test of Arms n'effleure qu'à peine. A vos livres ! L'article sur Harpoon, même s'il ne rentre pas à proprement parler dans le cadre du dossier, n'en est pas si éloigné que cela. Les océans ont toujours été un lieu d'affrontements et de diplomatie privilégiés sur l'échiquier géostratégique. De la « gesticulation navale » à la politique de la canonnière en passant par les Malouines ou la guérilla navale du Golfe persique, tous les scénarios sont une fois de plus envisageables dans de passionnantes parties avec arbitre. Laissez donc tomber la plupart des scénarios proposés par l'éditeur ; ils relèvent eux aussi d'une époque aujourd'hui révolue. Harpoon, cet équivalent « contemporain » du célèbre Amiralauté, mérite un bien meilleur sort. Il est en tout cas appelé à devenir un nouveau grand classique et tous les fans de Tom Clancy se doivent de le pratiquer.

Laurent Henninger

DOSSIER : LE COMBAT MODERNE 2e PARTIE

Les nouvelles zones de conflits possibles, pour d'autres scénarios de wargame...

Tout le monde ne cesse de répéter que notre environnement géopolitique se modifie de jour en jour. Alors, plutôt que de rester crispés sur des schémas anciens, autant essayer de comprendre ce qui se déroule et d'explorer les nouvelles pistes pour nos scénarios de wargame. Et puis essayons aussi de créer nos propres jeux en « cannibalisant » diverses boîtes. L'heure est au bricolage.

Les changements intervenus dans le monde depuis plusieurs années et — permettez-moi d'insister sur ce point — pas seulement en 1989, s'ils sont parvenus à faire redescendre une bonne part des tensions existant en matière de politique internationale, ne les ont, d'une part, pas totalement éliminées et, d'autre part, pourraient bien sinon en avoir créé de nouvelles, du moins en avoir révélé un certain nombre. Avant d'aller plus loin dans l'exposé des situations qui m'apparaissent plausibles, je tiens à prendre les précautions d'usage, c'est-à-dire insister sur le fait que les idées développées ici n'engagent que moi.

Les risques dans l'étendue des conflits

Le point le plus bénéfique des changements récents est qu'ils semblent avoir éloigné le risque de conflagration générale, c'est-à-dire, parlons clairement, de Troisième Guerre mondiale. Dans la plupart des cas que je vais évoquer, le wargameur ne pourra trouver que des scénarios hypothétiques d'engagements tactiques ou opérationnels. Cela est assez logique compte tenu du processus en train de se dérouler : des négociations sont en cours tant au niveau des armements stratégiques entre États-Unis et U.R.S.S. qu'au niveau des forces conventionnelles pour la quasi totalité de l'Europe. Dans ces conditions, il est fort probable que les superpuissances, ainsi que la plupart des puissances moyennes ou régionales, tendront à éviter des conflits susceptibles de remettre en cause les processus engagés ; un dérapage est cependant toujours possible. C'est ainsi qu'on pourrait envisager des amorces de conflits locaux traitées immédiatement à la manière de l'affaire de Suez en 1956 : des puissances supérieures se chargeraient de mettre le holà rapidement. A ce propos, l'histoire a d'ailleurs largement prouvé que l'intervention d'un petit nombre de pays notoirement plus puissants était beaucoup plus efficace que celle d'un plus grand nombre de nations d'une taille ou d'une importance sensiblement équivalente à celle des belligérants.

Quant à la nature de l'intervention elle-même, elle relèvera le plus souvent de négociations « de cou-

loirs » ou de « télégrammes » (les adeptes de Diplomatie se sentiraient à l'aise). Mais les pressions exercées ne seront pas seulement de type diplomatique : le domaine économique et sa partie la plus sensible, le transfert de technologie, tiendront probablement une large place, s'il y avait effectivement matière à intervenir. Cela n'empêcherait naturellement pas, par ailleurs, différentes formes de gesticulation militaire, mais je reviendrai sur ce point...

J'appuie également mon raisonnement à propos de la baisse de tension globale sur le fait qu'un certain nombre de conflits d'intensité moyenne (qu'il s'agisse de conflits frontaliers ou de « luttes de libération ») sont retombés, le plus souvent par suppression d'aide étrangère à ce que l'on peut savoir — mais on ne sait jamais tout, et il est possible que des pressions plus directes aient eu lieu...

Les tensions régionales ou locales, de leur côté, ont considérablement augmenté, dans bien des régions. Dans un monde fait de constantes dues à l'immobilisme des blocs, on serait tenté de dire maintenant que la seule constante restante est le changement.

Les modifications n'ont pas été uniformes : il s'agit plutôt d'une peau de léopard, et il faut se méfier des assimilations trop rapides. Alors que le Tiers Monde a constitué un concept fourre-tout commode, les situations du Nigéria et de la Malaisie n'ont jamais été similaires. De même, ce n'est pas parce que l'Albanie est un pays communiste qu'il fait pour autant partie du Pacte de Varsovie... J'aurais tendance à qualifier les évolutions actuelles de la manière suivante :

Une partie de l'Est prend les traits de l'Ouest

C'est le cas de tous les pays qui retrouvent peu ou prou le statut qu'ils avaient avant de tomber sous la coupe soviétique. Toutes choses étant égales par ailleurs, certains auront plus de facilité à le faire que d'autres : il suffit de jeter un œil au régime politique qui était le leur entre les deux guerres pour s'en rendre compte. Les pays disposant d'un minimum de tradition parlementaire (la Tchécoslovaquie en est le meilleur exemple) seront mieux lotis que les autres (Roumanie, par exemple).

(1) pour reprendre l'expression de Cornélius Castoriadis.

Une partie de l'Est prend les traits du Sud

Je pense essentiellement aux régions de l'Union soviétique situées en Asie centrale. Les déplacements de populations effectués par Staline au début de son règne, en application du bon vieux principe «Diviser pour mieux régner» portent maintenant des fruits amers. D'autre part, la pression idéologique exercée sur les musulmans (interdiction ou impossibilité pratique de suivre un enseignement religieux, notamment en matière de formation des Mollahs) est d'autant plus mal ressentie a posteriori qu'elle s'est un peu libéralisée. Enfin, le conflit afghan a laissé d'importantes cicatrices parmi la jeunesse soviétique, ainsi que dans les familles en général, si bien que la plupart des Soviétiques connaissent maintenant un voisin, un parent ou un ami qui a été victime de cette guerre. De ce fait, parents comme enfants seront très réticents à l'idée que de jeunes Russes (de nationalité russe) aillent se faire tuer en allant remettre de l'ordre dans les républiques musulmanes.

L'évolution « sur un cadre classique » Est-Ouest

Un des points marquants du clivage Est-Ouest est l'armement nucléaire. De ce point de vue, la prolifération devient de plus en plus inquiétante. Au-delà du vieux club des 5 (USA-U.R.S.S.-GB-France-Chine) et des membres connus ou présumés depuis un certain temps (Israël, Afrique du Sud, Inde, Pakistan...), se trouve le cercle toujours croissant des soupçonnés ou des possibles : Brésil, Argentine, Corée du Nord... Des frappes ponctuelles préemptives ou préventives⁽³⁾ du style de l'attaque du réacteur irakien Osirak sont envisageables.

Le Japon constitue une grosse incertitude. S'il a acheté aux États-Unis puis construit sous licence américaine son armement depuis 1945, il a acquis maintenant la maturité nécessaire pour lancer ses propres développements, comme le montre le cas du chasseur FSX dérivé du F-16. Son aviation est moderne, sa marine est puissante⁽⁴⁾ même si elle ne possède ni porte-avions ni sous-marins à propulsion

nucléaire ; seules les forces terrestres sont légèrement en retrait. S'il a franchi, depuis quelques années la traditionnelle limite de 1% du Produit National Brut (pour rester cependant à moins de 1,1%), son PNB est tel qu'il est fort probable que le budget de défense japonais soit égal, voire supérieur, à ceux de la France ou du Royaume-Uni. Compte tenu, par ailleurs, des efforts souvent couronnés de succès que déploient les Japonais en matière économique (il suffit de voir la manière dont ils ont mis à genoux l'industrie américaine civile des mémoires, matériau maintenant stratégique), l'incertitude est réelle.

Les États-Unis, compte tenu de l'état de leurs relations avec l'U.R.S.S., se sont déjà mentalement partiellement dégagés de l'Europe. L'atteinte qu'ils subissent sur leur propre territoire du fait de la drogue paraît chaque jour plus pressante chez les citoyens américains, et prend le pas sur une menace en provenance de l'Est qui s'estompe.

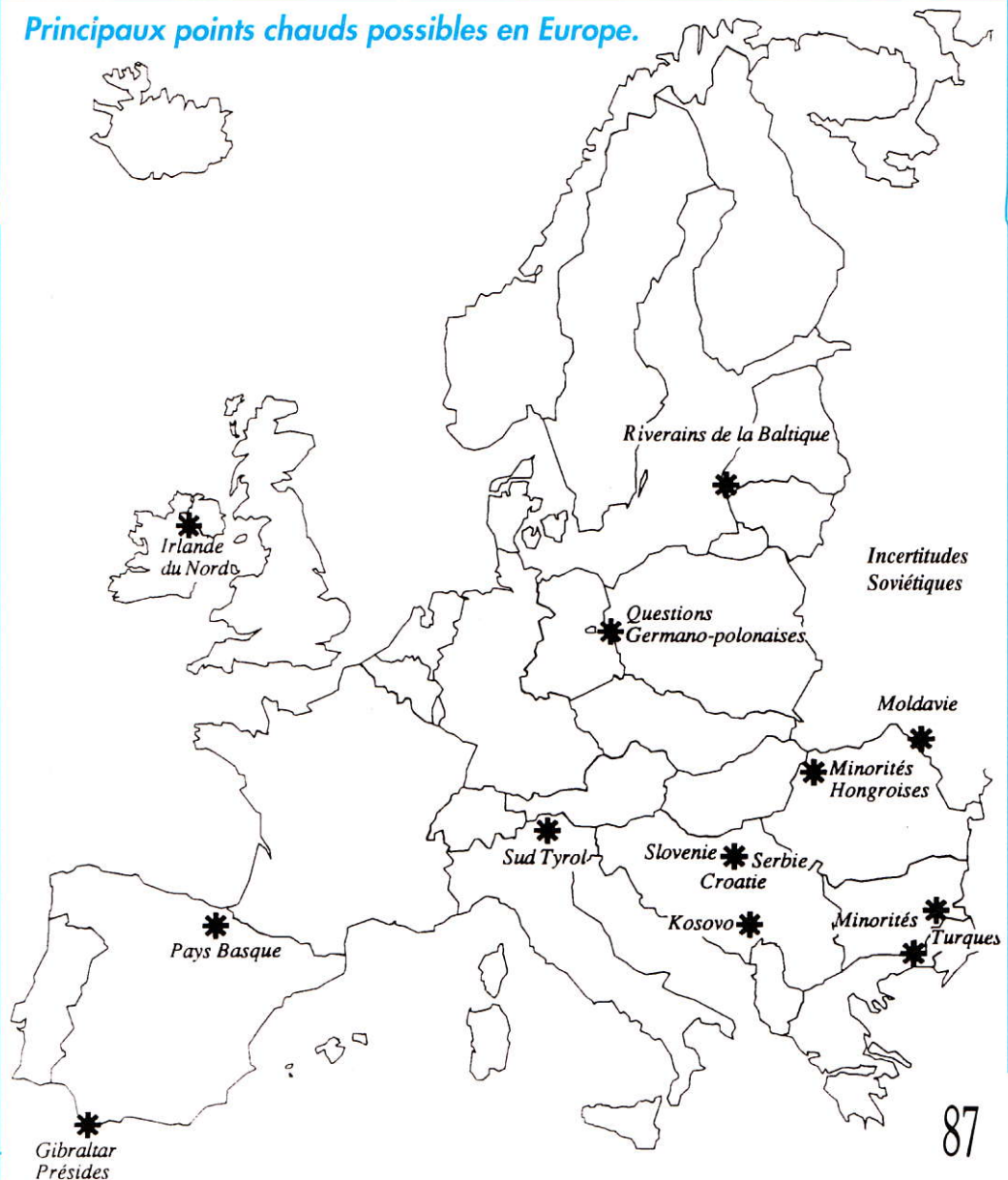
En U.R.S.S., la situation est beaucoup plus complexe, même si l'on excepte les questions ethnico-religieuses méridionales. La défense du pays est en

Une partie du Sud prend les traits de l'Est...

... en matière de fermeté idéologique ! Commencée avec la révolution iranienne et poursuivie par les poussées intégristes dans plusieurs autres pays, ce que l'on peut génériquement appeler «l'intégrité coranique», même si elle présente des variantes, représente un ferment d'agressivité très puissant. Je tends à penser que l'introduction à dose massive de la Charia⁽¹⁾ dans la vie politique et économique de ces pays ne les fera pas progresser beaucoup sur la voie de l'amélioration du bien-être matériel. En effet, le texte du Coran contient, comme la Bible et probablement tout texte religieux, des contradictions dont le règlement sur tel ou tel point précis risque d'être délicat ; s'ajoutent au Coran, si mon souvenir est exact, plusieurs milliers de phrases du Prophète⁽²⁾, ce qui complique encore le problème à l'envie. Quelles que soient les exactions qu'aient pu commettre les régimes en place avant les intégristes, ils offraient la relative simplicité d'un système juridique. Qu'il ait été appliqué ou pas dans les relations entre État et individus est un autre problème ; il existait et régissait les rapports entre particuliers ou compagnies. On peut dès lors se poser deux questions. Tout d'abord, si la situation ne s'améliore pas dans ces pays, assistera-t-on à une désaffection des populations vis-à-vis de la chose religieuse dans son application au domaine politique, ou au contraire, à un raidissement lié à l'idée que l'échec provient forcément d'une malveillance de l'étranger ? D'autre part, quel va être le devenir des pays arabes modérés, Emirats et surtout Arabie Saoudite, où, rappelons-le, se trouve La Mecque ?

Il est possible que les difficultés se règlent d'elles-mêmes sur une période d'une dizaine d'années, l'agressivité importante de pays relativement peu soudés pouvant devenir une agressivité moindre d'un bloc pan-arabe, les points d'achoppement retombant au niveau économique. Mais rien n'est certain.

Principaux points chauds possibles en Europe.



plein remodelage. Bien sûr, cela aboutit à une diminution d'effectifs et de matériel. Mais cela s'inscrit-il uniquement dans le cadre du désarmement ? Retirer 10 000 chars peut aussi revenir à décommissionner 12 000 vieux chars pour mettre en service 2 000 modèles récents. Quelle serait la portée exacte de ce type de mesures ? Quelles sont les parts respectives du désarmement et du dégraissage dans un tel processus ? Outre la question de savoir si, comme dans le cas précédent, la qualité ne remplace pas la quantité, il est parfois également possible que la qualité remplace l'obsolescence, sans nécessaire diminution numérique : à première vue, ce pourrait bien être le cas pour les forces aériennes. S'agit-il alors de simple remplacement d'appareils à bout de course ou d'augmentation sensible de potentiel ? Dans quel cadre l'introduction de plates-formes ou de systèmes d'armes complètement nouveaux, comme le porte-avions à l'américaine de classe Tbilissi, s'insère-t-elle : réorientation des moyens ou accroissement de puissance ?

Toujours est-il que les effectifs humains vont en tout état de cause diminuer. Khrouchtchev avait à l'époque diminué les effectifs de l'armée d'un million d'hommes, mais la situation était tout autre. Comment l'U.R.S.S. va-t-elle gérer l'arrivée sur le marché du travail des 500 000 hommes prévus dans les réductions planifiées par Gorbatchev ? Vaut-il assister, chez les officiers, à un régime de demi-solde comme celui que la France a connu à la Restauration, avec les mécontentements que cela susciterait ? Même en les recasant en unités dans le cadre d'un professionnalisation de l'armée, il faudrait, au mieux, geler les tableaux d'avancement quelques temps, voire en rétrograder certains, avec les inimitiés, les rancœurs et le désintérêt que cela engendrerait. En tout état de cause, l'Armée va défendre sa place dans l'organisation étatique soviétique.

Enfin, en dehors du cadre de la défense, que sera l'U.R.S.S. de demain ? Après les volontés sécessionnistes des républiques baltes, pour l'instant gelées, assistera-t-on au même processus en RSFSR⁶ comme l'a indiqué Boris Eltsine ? Comment l'Union Soviétique pourrait-elle juridiquement s'opposer à une telle volonté de la part de l'Ukraine et de la Biélorussie qui, par un artifice juridico-diplomatique lors de la création de l'O.N.U., disposent déjà d'un siège à l'Assemblée générale des Nations-Unies ?

Ce faisceau d'incertitudes quant à l'avenir du pays le plus étendu du monde converge vers la question finale : l'U.R.S.S. risque-t-elle de sombrer dans la guerre civile ? Et qu'advierait-il alors, sachant qu'il serait quasi certain que l'armement nucléaire tomberait entre les mains de factions adverses ? Y aurait-il un Guernica nucléaire ?

L'éternelle question des minorités

On l'a déjà vu avec les républiques russes dans lesquelles Staline a joué à l'apprenti sorcier, cette question est bien présente. En fait, l'étau des régimes communistes a été tel que, dès qu'on le desserre, apparaissent des situations à la limite du Moyen Âge...

Les problèmes des Azeris, Kirghizes, Ouzbeks, Tadjiks et autres peuvent nous paraître bien lointains,

mais il existe des minorités bien plus proches de nous. L'Europe centrale et les Balkans ont de tous temps été le champ de mouvements de populations, le plus souvent volontaires. L'activité croissante des nationalités tout au long du XIXe siècle a fini par aboutir à l'événement prétexte au déclenchement de la Première Guerre mondiale, l'attentat de Sarajevo. Les redécoupages qui ont suivi ce premier conflit mondial, notamment avec le démantèlement de l'Empire austro-hongrois, ont parfois tranché dans le vif, laissant des rancœurs pendant tout l'entre-deux-guerres. Celles-ci se sont évanouies avec l'entrée des pays en question dans le Pacte de Varsovie, car la discipline de fer imposée par le grand frère ne les laissait plus s'exprimer. Il en est d'ailleurs de même pour les redécoupages issus de la Deuxième Guerre mondiale. Outre la Moldavie prise à la Roumanie, la reconstitution en 1945 d'une Pologne grosso modo 200 km plus à l'ouest qu'elle ne l'était début 1939 (donc en territoire allemand), l'U.R.S.S. se gardant la partie qu'elle avait annexée en accord avec le pacte germano-soviétique, constitue le plus frappant exemple de ces remises à jour des frontières.

La conjonction de ces trois étapes (mouvements historiques, Première et Deuxième Guerres mondiales) et de l'allègement de la pesée soviétique dans ces régions font remonter ces problèmes à la surface. Les Polonais sont, semble-t-il, fort inquiets des positions que va adopter une Allemagne unifiée, et nous le font savoir tôt afin que nous ne les oublions pas. A noter qu'on ne sait pas trop quelle tournure politique va prendre la Pologne, avec un Walesa qui accentue sa poussée vers la prise de pouvoir, nettoyant au besoin l'organisation historique de Solidarité, et dont on se demande s'il ne s'oriente pas vers un régime personnel sur le modèle de Pilsudski, maréchal nationaliste autoritaire au pouvoir durant une partie de l'entre-deux-guerres. Quelles positions va effectivement adopter la « GrossDeutschland »⁽⁶⁾ réunie, politiquement d'abord à propos des frontières issues de la Deuxième Guerre mondiale, économiquement ensuite vis-à-vis des régions à fort peuplement allemand en MittelEuropa⁽⁷⁾. On peut imaginer que les Deutsch-Marks (ou quel que soit leur nouveau nom) risquent d'aller réchauffer les régions de l'Europe de l'Est où ils reconnaîtront leurs propriétaires potentiels. De tels investissements ou aides préférentielles pour la Silésie ou la Prusse orientale, pour ne citer qu'elles, risquent de former des îlots de richesse mal perçus par les voisins.

La question est également sensible entre Hongrie et Roumanie, cette dernière ayant récupéré la Transylvanie à l'issue de la Première Guerre mondiale : Timisoara s'appelle en fait Temesvar... Certes, l'alliance entre population roumaine et minorité hongroise lors du renversement du « Génie des Carpathes » a été bien réelle, mais combien de temps durera-t-elle ? Chacun sait qu'un bon moyen de résoudre ses problèmes est de les exporter. Des accrochages frontaliers entre Hongrie et Roumanie ne me paraissent pas à exclure, voire une revendication par la Hongrie de ce qu'elle a perdu à Versailles en 1919, qui pourrait bien faire l'affaire d'une Roumanie engluée dans des problèmes internes à n'en plus finir, et qui pourrait partiellement se ressouder autour de l'armée. Qui plus est, pour

ces pays du Pacte de Varsovie, le risque de conflagration avec l'Ouest diminuant et les tensions dans leur propre région croissant, la redistribution, sur leur territoire, de l'implantation de leurs forces armées va bien finir par intervenir, autorisation accordée par Moscou ou pas.

De notre côté aussi !

Toujours actuelles, mais connues depuis longtemps, les questions irlandaise, basque et du Sud-Tyrol⁽⁸⁾. Les deux premières semblent suivre la logique (ou l'anarchie) qui a toujours été la leur, et rien ne permet de distinguer d'orientation précise en la matière. La troisième, toujours restée au stade verbal entre autorités et d'échauffourées (parfois quelques coups de feu) entre les populations, ne semble pas devoir s'accroître.

La situation de la Yougoslavie est beaucoup plus préoccupante. Pays qui, depuis la mort de Tito, a continué comme un bateau sur son erre avant de se mettre à dériver, la Yougoslavie a perdu la plus grande part de son crédit international, tant au plan politique (elle tenait une grande place au sein du mouvement des États non alignés) qu'économique. Les tensions internes dues à une mosaïque de nationalités, encore accentuées par un système politique qui change de président tous les ans (si mes souvenirs sont bons), ne font rien pour arranger les choses. Enfin, la tension avec l'Albanie à propos de la région du Kossovo⁽⁹⁾, que Tito réglait de son vivant en prenant l'avion pour aller se faire applaudir à Pristina, ne fait qu'empirer.

Comment simuler ce chaos ?

Hormis le cas de conflagration générale avec une guerre civile soviétique s'étendant nucléairement par accident ou conventionnellement par tout un jeu d'intérêts (un peu comme les pièces d'une arme s'enclenchent naturellement quand on a décidé de la remonter), les wargames à venir (comme les « bricolages ») ne devraient pas relever du cadre stratégique ou « grand stratégique ». A titre anecdotique, la guerre civile soviétique pourrait relever, après toilettage des règles et scénarios, du vieux monstre de SPI qui est *Objective Moscow*, maintenant introuvable.

La raison très simple pour laquelle j'écarte ces deux niveaux supérieurs de simulation est leur trop grand degré d'incertitude, donc le trop grand risque d'incohérence...

A l'échelon opérationnel, il est possible de simuler bien des engagements relevant des zones évoquées plus haut. Les points délicats sont, bien entendu, de choisir convenablement la carte, les pions et le système de jeu.

Les éléments à posséder pour ce faire sont :

- un bon nombre de jeux pour disposer d'un échantillonnage suffisant de ces trois éléments ;
- un atlas géographique suffisamment précis pour repérer quelles sont les cartes de jeux susceptibles de se rapprocher au mieux de la région considérée ;
- au moins une édition du *Military Balance* ou autre annuaire décrivant la composition des forces des États ;
- une bonne connaissance des règles pour savoir

lesquelles seront les plus adaptées, d'une part à l'organisation des forces en présence, d'autre part à la complexité que l'on souhaite donner à la simulation en question. Par exemple, pas besoin de prendre les règles d'un jeu complexe, parce que très détaillé, pour un affrontement entre forces relativement rudimentaires (pas d'aéromobilité, C3I style Deuxième Guerre mondiale...):

— relire l'histoire, suivre l'actualité, et rechercher rigueur et cohérence dans l'établissement des scénarios.

Je proposerai comme jeux, outre les trois présentés dans le dernier numéro de Casus (Air & Armor, Airland Battle et Tac Air), Tito de SPI (pour sa carte), la série Third World War de GDW, NATO-next war in Europe, Vietnam, Central America, Gulf & Aegean Strike de Victory Games, Korean War et la série des Fleet pour leurs cartes (même éditeur). La liste n'est évidemment pas exhaustive, et j'allais oublier d'y ajouter Light Division (voir p.92) et Main Battle Area. En ce qui concerne les jeux publiés en encart dans les magazines, je rappelle FAR 90 (CB n° 40), mais il en existe des quantités publiées chez les Anglo-Saxons. Nicaragua et la série des Central Front publiés dans Strategy & Tactics. A titre anecdotique, la carte de Samurai Sunrise, publié dans Command magazine n° 3, peut passer pour simuler un archipel, le cas échéant.

Quoi qu'il en soit, il va souvent falloir trouver les combinaisons propres à permettre des unités de même type de s'affronter sans se tromper sur la couleur des pions. Attention également à la cohérence entre échelles de temps, des hex., des distances et des points de mouvement, des règles d'empilement lors du mixage entre cartes, règles et pions provenant de jeux différents.

Le problème sera encore plus aigu en matière de pions à l'échelon de l'engagement tactique. BTR contre BMP risque de se jouer en effet plus souvent que la classique opposition Bradley-Abrams/BMP-T-80. En contrepartie, la recherche de scénarios sera beaucoup plus facile, un simple aménagement pouvant suffire, voire une reprise pure et simple. Il en sera évidemment de même pour le choix des cartes, nettement moins importantes étant donnée l'échelle. Mais les questions de cohérence d'échelles demeurent.

Je citerai Test of Arms et Team Yankee de GDW (voir Portrait de famille p.90-91), le premier étant beaucoup plus riche en pions et en cartes, Air Cav de West End Games, et la série Assault de GDW (dont on nous promet depuis près d'un an une seconde édition), qui comprend Assault, Boots & Saddles, Reinforcements, Challenger et Bundeswehr.

A l'échelon encore inférieur, je pense qu'il y a quelque chose de convenable à faire à partir de Main Battle Tank d'Avalon Hill et de Fire Team de West End Games.

Enfin, à l'échelle homme contre homme, Firepower paraît au premier abord le plus évident. Mais il présente des problèmes de conception délicats: règles d'initiative déséquilibrées et orientation très «essais comparatifs de quincaillerie»: à croire qu'il a été écrit par des collaborateurs du magazine Soldier of fortune...

En matière navale, la série des Fleet tient évidem-

ment le haut du pavé, quitte à retravailler des scénarios. Même observation pour Harpoon (voir p.94 à 96).

En matière aérienne, la situation est à peu près équivalente à celle de la guerre navale, et Air Superiority et Air Strike me paraissent les plus susceptibles de convenir.

Michel Vineau

1) Loi coranique

2) La «Souma»

3) Préemptif: qui prévient l'existence d'une menace; préventif: qui prévient l'utilisation de la menace.

4) Elle serait au 5e rang mondial... (N.D.L.R.)

5) République Soviétique Fédérative Socialiste de Russie; une des principales composantes de cet État fédérale qu'est l'U.R.S.S. et qui se compose ainsi de: 15 Républiques Socialistes Soviétiques, 20 Républiques Socialistes Soviétiques Autonomes, 8 Régions Autonomes, 10 Arrondissements Autonomes et 13 territoires au statut mal défini...

6) Grande Allemagne, au sens géographique.

7) Europe centrale.

8) Présence d'une forte minorité de langue et de souche allemandes dans les Alpes italiennes. Cette région fut retirée aux Autrichiens à l'issue de la Première Guerre mondiale et donnée par les Alliés aux Italiens en remerciement de leur entrée en guerre à leurs côtés.

9) Région de Yougoslavie peuplée en majorité d'Albanais.

La Troisième Guerre mondiale est finie! (et nous l'avons gagnée...)

Ayant emprunté au grand Pierre Dac le biglotron inventé par le Professeur Slalom-Jérémie Ménérlasch, j'ai pu faire un rapide aller-retour dans le proche avenir, vers 2090, et en rapporter quelques pages d'un livre d'histoire. En voici un extrait.

«La Troisième Guerre mondiale commença en 1948 et s'acheva en 1989. Sous bien des aspects, elle fut unique. Par exemple, la plupart des citoyens des pays en conflit ne réalisaient même pas qu'ils étaient en guerre: ce fut le cas de la France, à partir de 1962 du moins. Ou bien, les peuples belligérants croyaient livrer une guerre locale et limitée dans le temps: en Indochine, en Corée, au Proche-Orient (2e, 3e, 4e et 5e conflits israélo-arabes notamment), en Afrique australe, en Afghanistan...

En réalité, du blocus de Berlin à la chute du Mur qui sépara longtemps cette ville en deux, la plupart des actions militaires se déroulant dans le monde étaient des facettes du grand affrontement opposant les U.S.A. et l'U.R.S.S. Au fil du temps, ces deux États gagnèrent et perdirent des alliés et des batailles. Certaines de ces batailles furent sanglantes, d'autres pas (telle la controverse sur l'installation en Europe de missiles nucléaires à moyenne portée). L'une des plus importantes se livra dans la tête des gens, grâce aux moyens de communication modernes. En fait, il semble que c'est elle qui décida de l'issue du conflit et de la victoire finale des États-Unis et de leurs alliés. Mais les moyens militaires n'en jouèrent pas moins un rôle essentiel, dans les explosions régionales, comme dans la dissuasion. Lorsque Mikhaïl Gorbatchev parvint au pouvoir en U.R.S.S., il se rendit compte qu'il n'avait le choix qu'entre le choc militaire frontal généralisé, malgré tout trop dangereux, et jeter l'éponge, sous peine de voir son pays, rongé par la stagnation économique, s'effondrer littéralement sous lui comme une chaise dévorée par les termites. Il opta sagement, pour la survie de l'humanité!

Enfin, il est notoire que les belligérants eurent un mal

fou à réaliser que la guerre était finie et à voir le monde d'un œil neuf. On peut citer en exemple les concepteurs de jeux de simulation militaire (ou wargames), qui se firent très difficilement au fait que leurs jeux sur la Troisième Guerre mondiale n'étaient que de simples «what if» rétros, et non des visions d'avenir. L'opposition U.S.A./U.R.S.S. les marqua de longues années. Ainsi, un jeu comme «5th Fleet», paru en 1990, continuait d'opposer le plus souvent, dans ses scénarios, les forces yankees aux Soviétiques. Américains avant tout, donc très égocentriques, les auteurs ne pouvaient se faire à l'idée d'un affrontement auquel ni eux ni leurs vieux adversaires ne participeraient, et ils avaient encore plus de mal à imaginer un conflit où l'étoile rouge et l'étoile blanche brilleraient dans le même camp.»

Malheureusement, je n'ai pu obtenir d'autres pages du livre. C'est ainsi qu'il ne nous a pas été possible de savoir si une Quatrième Guerre mondiale était pour bientôt, ni si l'adversaire serait le même que celui de la Troisième, ou le même — qui sait — que celui de la Seconde... Enfin, c'est quand même agréable de savoir qu'une guerre est finie (surtout quand, en plus, on a gagné — je ne crois pas que beaucoup de lecteurs de Casus aient leur carte du P.C.F.). Comme dit à peu près Giraudoux dans La Guerre de Troie n'aura pas lieu: même un seul jour de fermeture du Temple de la Guerre, c'est bon à prendre, y compris pour ceux dont la réflexion sur les conflits constitue la distraction favorite.

Et maintenant, concepteurs de wargames de fictions modernes, il va falloir phosphorer! Car, après la Troisième comme après toutes les autres guerres, le vieux principe romain reste valable: Si vis pacem, para bellum. Vous n'avez pas les pages roses sous la main? Je traduis: si tu veux la paix, prépare la guerre. Ils n'étaient pas si fous que ça, vous savez, ces Romains!

Frank Stora

Team Yankee

Wargame des villes ...

Team Yankee et Test of Arms appartiennent à la série des Jump Start Games de GDW, spécialement destinée à l'initiation.

Leurs systèmes sont identiques mais leurs thèmes le sont moins : d'un côté la sophistication d'une guerre de riches dans un conflit hypothétique en Centre-Europe, de l'autre l'âpreté et la rusticité des conflits du Tiers Monde vus à travers des scénarios historiques.

Une bonne initiation à ASL

Le sous-titre de Test of Arms ne manque pas de game-appel : « de la Corée aux Malouines, l'art de la guerre terrestre moderne ». Voilà de quoi attirer bien des joueurs amateurs de conflits contemporains lassés de ne voir que des Abrams, Ticonderoga ou Warthog sur les couvercles de boîtes. Celui de ToA représente tous les terrains et un bon nombre des matériels présents dans les scénarios. Celui de Team Yankee est, lui, beaucoup plus sobre, reproduisant la couverture du livre dont sont tirés les scénarios d'engagement. Le roman en question, signé Harold Coyle⁽¹⁾, est agréable à lire, mais ne prend vraiment d'intérêt qu'avec la boîte de jeu à portée de main ; cette fois-ci, plus question d'être le héros, mais de faire mieux que le héros.

Le dos de la boîte de ToA alléchera plus encore que son illustration, avec l'annonce de 29 scénarios se déroulant sur les cinq continents — plus quelques îles — auxquels s'ajoute une campagne complète. Oui, mais grosse faute de GDW, qui n'indique ni le niveau de complexité, ni la jouabilité en solitaire (il en est d'ailleurs de même pour TY). Cela risque de faire hésiter des novices, la pratique récente des éditeurs laissant supposer que la complexité des jeux croît de manière exponentielle avec le nombre de scénarios proposés...

Hésitation serait grand tort, messires. On peut commencer à pratiquer le wargame avec ToA ou TY, et c'est même conseillé si l'on ne se sent pas attiré au départ par la grande stratégie ou l'anté-canon rayé. Car ToA sera, par son thème, une excellente introduction à tout jeu tactique ou opérationnel traitant de l'après-1918, et, par son système, une bonne initiation à beaucoup de principes régissant Advanced Squad Leader. TY, très marqué Centre-Europe, offre une approche plus restreinte.

Les règles des deux jeux, simples et courtes, étant très proches, je me baserai sur celles de ToA, le plus récent des deux, en indiquant éventuellement les différences avec TY. Je me limiterai à une description

succincte, insistant sur les points délicats en explicitant la situation réelle.

Les règles de base sont basiques à souhait : 2 tours de joueur à 3 phases : attaques initiales, mouvement et tir de réaction ennemis, et attaques finales. Plissement d'yeux caractéristique des chefs de groupe en carton : voilà qui rappelle les Prep Fire, Mouvement et Adv. Fire Phases. Ce ne sera pas le dernier point de rapprochement avec ce standard de fait qu'est ASL.

Un point intéressant est l'initiative : chaque scénario déclare quel camp la détient au départ, et le joueur qui en dispose a le choix, à chaque début de tour, de jouer en premier ou en second, ce qui peut lui permettre de jouer deux fois de suite. Attention de ne pas oublier cette caractéristique lors des premières parties, sous peine de ressentir un arrière-goût injustifié de pousse pion. Je conseille aussi de tenir un état écrit des statuts des pions, car savoir qui a le droit de tirer ou de bouger à quel moment risque de devenir un casse-tête si on n'en garde qu'une trace mentale.

Portrait du système

Le mouvement s'exécute de manière simple et classique. La règle du mouvement minimum s'applique, sauf bien sûr, aux fantassins cloués au sol, aux véhicules endommagés, et aux *dummies* (que je me plais à appeler les appeaux⁽²⁾). Les fantassins ne peuvent embarquer que sur les véhicules prévus ; adieu donc les squads jouant les sacs de sable autour des tourelles... Certaines unités ne peuvent pas à la fois se déplacer et tirer dans le même tour ; si cette unité comporte des missiles, cette restriction ne s'applique que dans le cas du tir du missile.

Les facteurs d'attaque ne peuvent se combiner, donc impossible de former des groupes de tir comme à ASL. Il faut désigner l'unité cible avant de tirer ; en conséquence, si plusieurs unités cherchent à éliminer la même unité adverse et que cette dernière est atteinte du premier coup, impossible de se rabattre sur une autre proie.

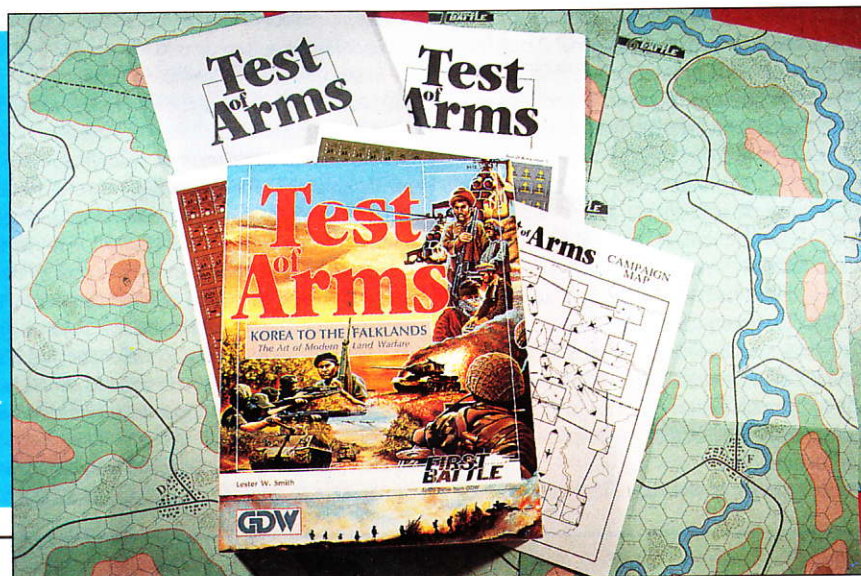
ToA et TY sont des jeux à ligne de visée (line of

sight), échelle de jeu oblige. Il existe des modificateurs pour le terrain, la visibilité... Les hex. de forêt ou de ville apportent ainsi un modificateur de défense.

Les unités d'infanterie ne sont pas sujettes à une orientation ; les blindés, en revanche, seront considérés, selon leur disposition dans l'hex., comme attaqués de front ou de flanc.

Les unités d'infanterie disposant de missiles, qui représentent une section composée d'un certain nombre d'hommes armés de fusils d'assaut et d'un poste de tir missiles, peuvent utiliser les deux types d'armes au cours d'une même attaque. Les blindés, en revanche, ne le peuvent pas : le tireur en tourelle ne peut gérer simultanément missile et bouche à feu... Comme à ASL, tout tir durant la phase d'attaque initiale interdit tout tir durant la phase d'attaque finale. Il existe trois portées de tir : proche, standard et extrême, entraînant des modificateurs. Attention cependant, ces modificateurs ne s'appliquent pas aux missiles. En raison de leur construction (charge spéciale, généralement creuse, et rayon d'action limité par le volume de carburant emporté et/ou la longueur du fil de guidage), ils ne sauraient voir leur efficacité accrue lors du tir sur des cibles proches, ou leur portée augmentée. D'autre part, ils n'ont d'efficacité que contre les véhicules ; inutile donc de les gaspiller à tirer les fantassins un à un à coups de Milan... Ils sont également moins efficaces dans les bois (les fils de guidage font des nœuds dans les broussailles). Signalons également que, pour des raisons de protection de l'équipe de tir, les missiles ne deviennent souvent efficaces qu'après avoir parcouru une certaine distance, d'où l'impossibilité d'utiliser un missile pour du combat rapproché, c'est-à-dire un affrontement à l'intérieur d'un même hex.

Toute unité non déplacée lors de son tour reçoit un marqueur indiquant la possibilité de tirer, une seule fois, sur une unité ennemie se déplaçant dans son champ de vision. La règle n'est pas trop claire à ce sujet, car page 5, elle ne fait plus expressément mention du mouvement de la cible comme condition de tir. Cependant, compte tenu de la nature du tir, je



Test of Arms

et wargame des champs

crois personnellement que le mouvement de l'unité cible est une condition nécessaire ; l'esprit de la règle de dissimulation (*concealment*), que nous verrons plus loin, tend d'ailleurs à avaliser cette opinion. Lors du placement, en début de partie, tout ou partie des unités peut recevoir ce marqueur, sauf dispositions contraires du scénario.

Les résultats du combat sont très simples :

X, ou destruction (ne pas oublier de noter la valeur de moral de l'unité perdue). D, pour endommagé (*damaged*), immobilise le véhicule et diminue sa puissance de feu. P, pour cloué au sol (*pinned*) est l'équivalent de endommagé pour l'infanterie : mêmes résultats, mais le marqueur est ôté à la fin du tour suivant. L'unité retrouve donc ses pleines capacités deux tours après s'être fait clouer, si elle n'a pas été détruite entre temps.

Les règles spéciales apportent énormément au jeu sans demander beaucoup d'efforts supplémentaires, aussi invité-je vivement les débutants à prendre un quart d'heure pour les assimiler.

On y voit apparaître la notion de moral. Le terme reçoit ici une application bien différente de celle d'ASL, mais prépare le terrain à l'assimilation de cette dernière. L'échelle de jeu, dans ToA, est plus élevée que dans ASL (une unité d'infanterie représente une section et pas un groupe — un platoon et pas un squad), aussi ne va-t-on pas s'intéresser aux *breaks* (effondrement de l'efficacité au combat) individuels des unités, mais à l'effet cumulatif des pertes sur la décision du commandant à poursuivre le combat ou à rompre le contact (voir article sur le combat moderne dans CB n° 57). Chaque scénario prévoit deux seuils : hésitation et rupture. L'arrivée du camp détenant l'initiative au seuil d'hésitation transfère celle-ci à son adversaire. L'arrivée d'un camp au seuil de rupture l'oblige à se retirer, ce qui fait de son ad-

versaire le vainqueur de l'engagement, mais pas nécessairement du scénario (par exemple s'il a déjà perdu plus d'unités que n'en réclament les conditions de victoire).

Les unités dissimulées (*concealed*) ne peuvent pas être attaquées. On acquiert ce statut dès qu'on pénètre en ville ou en forêt (pas de temps de latence comme à SL).

Les appeaux sont là pour attirer l'ennemi à proximité de l'endroit où ils se trouvent. Représentés par un marqueur quelconque surmonté d'un marqueur de dissimulation, ils ne peuvent être démasqués que par l'approche de l'ennemi. A vous de placer finement vos unités réelles.

La visibilité nocturne est bien entendue raccourcie, et peut influencer sur la puissance de feu (simulation de la perte de précision en visée).

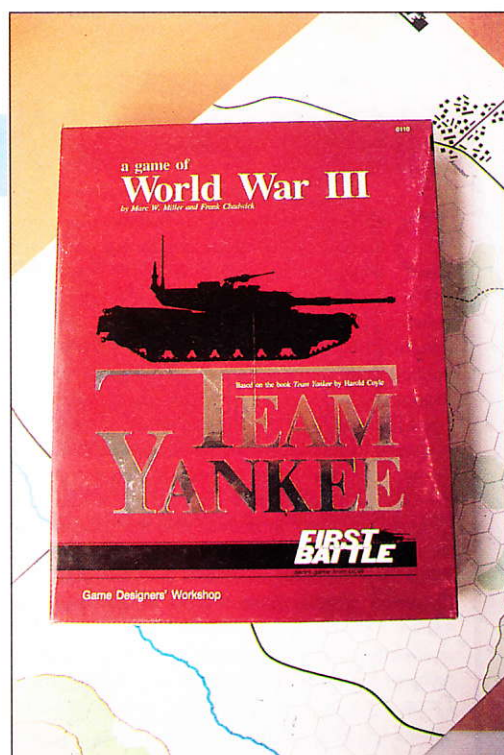
L'utilisation de l'artillerie est très similaire à la procédure d'ASL. Attention à l'artillerie chimique, car c'est un handicap pour les deux camps (ralentissement et perte de puissance de feu) : à n'employer a priori qu'en fin de scénario pour remporter une victoire qui aurait été incertaine par des moyens classiques.

En matière d'unités aériennes, les hélicoptères jouissent d'une grande liberté de mouvement, mais au prix de bien des inconvénients... De quoi remettre à leur place bien des utopistes... Tir missile ou canon dans un même tour ; obligation de rase-mottes statique lors du débarquement d'unités ; incapacité à voir les unités dissimulées lors du vol en altitude ; entrée en piste seulement sur un résultat de 6 au dé, ce qui fait qu'ils peuvent ne jamais arriver... Enfin, ils peuvent se faire tirer dessus par tout et n'importe quoi (les Afghans ont bien utilisé des RPG-7 contre des Mi-24). Les chasseurs bombardiers peuvent attaquer en passage canon ou en bombardement. Ils sont aveugles aux terrains « dissimulants » et ont alors besoin d'un observateur. Ils ne peuvent être victimes, à cette étape des règles, que d'attaques d'origine terrestre : SAM légers (Stinger, SA-7 et 14...), armes antiaériennes et tir collectif (abstraction de l'ensemble des tirs d'armes à vocation terrestre, qui ne peut être pratiqué qu'une fois par tour). Encore faut-il qu'ils entrent sur la carte (même procédure que pour les hélicos).

Team Yankee : la guerre des riches et des puissants

TY est beaucoup plus riche en véhicules spéciaux et munitions particulières d'artillerie, quinquillerie high-tech oblige. Par contre, on va retrouver l'essence d'ASL dans les règles de cohésion, par la simple équation : Moral(ASL) = Cohésion(ToA).

On n'atteint pas toutes les subtilités (ou les contraintes) d'ASL, mais l'idée est bien là : clouage au sol ou obligation de fuir les unités ennemies visibles. Cependant, pas d'obligation de ralliement, et les effets s'évanouissent avec le début de la phase de mouvement suivante des unités désorganisées... Enfin, s'il n'y a pas de phase de ralliement, les lea-



ders jouent un rôle par l'intermédiaire de leur rayon de commandement. Voilà le C2 (*Command & Control*) qui entre en scène...

Bien peu de différences, en vérité, entre le système de jeu de ToA et celui de TY.

ToA, deuxième de la série *First Battle*, voit disparaître un leader particulier, Bannon, qui est en fait le héros du roman dont TY a utilisé les descriptions d'engagement. La quinquillerie est différente, bien sûr, mais c'est surtout à l'esprit qu'il convient de s'attacher.

Le cadre de ToA est presque toujours le Tiers Monde, et l'infanterie jouera souvent un rôle bien plus important que les blindés ou les missiles. C'est pourquoi la règle sur les cibles molles (sans blindage) a été ajoutée : puissance de feu parfois doublée contre ces unités.

Et puis, comment résister à l'appel du désert des scénarios tchadiens, surtout si l'on est français, notamment avec l'utilisation qui est faite des Toyota-Milan, je ne vous dis que ça... Attention, je ne fais pas de néocolonialisme, mais il est probable que nous serons plus sensibles à ces scénarios que bien des Anglo-Saxons. On peut d'ailleurs se demander si leur insertion ne relève pas d'un début de reconnaissance des joueurs français par les éditeurs anglo-saxons.

En résumé, deux très bons jeux, faciles à jouer et surtout à apprendre, qui permettront aux grognards de passer un bon moment sans que cela devienne une éternité. Les débutants, eux, y trouveront un aperçu du wargame contemporain, réaliste sans être assommant. Quant à ceux qui ont des poussées d'angoisse en voyant une gamette d'ASL, soit parce qu'ils n'osent franchir le pas, soit parce qu'ils ont renoncé et laissent le jeu prendre la poussière chez eux, ils trouveront en ToA un succédané agréable qui, je l'espère, les incitera à se jeter à l'eau.

Claude Esmein

1) Publié chez Star, éditions de poche. Ce roman est très difficile à trouver en France, peut-être parce qu'il a déjà quelques années.

2) ou leurres.

FICHE TECHNIQUE

Test of Arms

Wargame en anglais de GDW.

Matériel : 6 cartes format A3 (claires et agréables), 480 pions (quelques difficultés pour y retrouver ses petits), 1d6, plateau de rangement, une dizaine de pages de règles et 29 scénarios.

Complexité : faible

Possibilité de jouer en solitaire : moyenne

Originalité : système cohérent sans être complexe, bonne approche du rôle de l'infanterie dans les conflits du Tiers Monde. Nombreuses variations possibles, grande richesse de scénarios potentiels.

Team Yankee

Wargame en anglais de GDW.

Matériel : 2 cartes recto verso 42x60, 240 pions, 1d6, plateau de rangement, environ 8 pages de règles et 8 scénarios

Complexité : faible

Possibilité de jouer en solitaire : moyenne

Originalité : système cohérent sans être complexe, bonne approche du rôle des armements modernes.

Light Division

Depuis un peu plus de dix-huit mois, on constate dans les magazines militaires américains, un fort intérêt pour les conflits de faible intensité (*low intensity warfare*) ; c'est en particulier le cas dans la *Military Review* (voir la bibliographie p.93). L'un des moyens privilégiés d'intervention dans le cadre de ces conflits est la division légère d'infanterie - *Infantry Division (light)*, par opposition à l'*Infantry Division (mechanized)*. Ces divisions légères, au nombre de quatre dans l'US Army, sont des unités quasiment dépourvues de blindés, et à l'armement lourd assez mince. Leur gros avantage est de pouvoir être transportées par air très rapidement, en pratiquement n'importe quel point du globe et en nécessitant un nombre restreint de sorties d'appareils (de l'ordre de quelques centaines) grâce à l'équipement en avions gros porteurs du Military Airlift Command. Ces divisions constituent en fait le fer de lance de la Rapid Deployment Force. Elles ne sont cependant pas prévues pour résister très longtemps sans relève.

la nouvelle Croisade contre les infidèles

Iranien et les Soviétiques, alors qu'elle est très favorable à l'infanterie chez les Américains (légèreté oblige). Face aux Iraniens, la situation n'est pas trop délicate compte tenu du faible nombre et de la relative obsolescence des unités aériennes adverses, mais contre les Soviétiques... Il y a alors beaucoup plus d'avions (et plus récents) à abattre avant de pouvoir utiliser à fond les appareils américains afin de défaire les blindés russes. Certes, la règle prévoit de pouvoir utiliser les unités d'infanterie mécanisée

A l'heure des tables rondes et des négociations, 3W nous propose de nous embarquer dans les joies de l'intervention extérieure, de la politique de la canonnière. Fantômes américains garantis !

En 1989 sont à la fois parus et le dernier roman de Tom Clancy, *Danger immédiat*, dans lequel des éléments d'une de ces divisions légères ont une large place, et *Light Division*, wargame de chez 3W, présentant une utilisation plus « normale » (c'est-à-dire à effectifs nominaux) d'une de ces divisions en Iran. La guerre civile y a éclaté, et après quelques exactions anti-Yankees de la part des Pasdaran, la Maison blanche y expédie une division légère.

Un Gulf Strike vu à la loupe

Globalement, *Light Division* est comparable à un *Gulf Strike* vu à la loupe : le lieu est le même, le jeu est triphibie, comporte des unités de forces spéciales... Dans le détail, cela se complique. Le mode de combat est original, avec des potentiels variables du fait de toute une série de coefficients. L'initiative est déterminée par jet de dés en début de tour. Le nombre de points d'opérations dont dispose le joueur est également déterminé par dé, il est possible d'activer une unité à la fois ou une pile d'unités (empilement maximum : un régiment par hex.) au prix d'un point opérationnel. Chaque point opérationnel autorise alors la dépense de trois points tactiques lors d'actions à coût différent (3 types d'attaques, 4 de mouvement et 1 de fortification). Par ailleurs, toute action de soutien (artillerie, attaque aérienne, aéro-mobilité...) coûte un point opérationnel. La mécanique ainsi expliquée peut paraître complexe, mais représente assez correctement, je pense, la difficulté des choix à effectuer tant pour le joueur Américain aux ressources limitées par l'éloignement de ses bases, que pour les forces iraniennes auxquelles on peut prêter un manque relatif d'organisation, qui plus est en temps de guerre civile.

Le dilemme des divisions légères

Sur les cinq scénarios proposés, deux comportent l'intervention d'unités soviétiques, les États-Unis répondant par l'envoi de forces. Ces dernières vont comprendre leur douleur. En effet, la proportion infanterie/blindés est sensiblement similaire chez les

comme de l'infanterie normale (descendue des véhicules), mais sauf difficulté de terrain (terrain propice à embuscade antichars), je déconseille fortement au joueur Soviétique de le faire. L'affaire est d'autant plus délicate que tout ce qui arrive, du côté américain, est transporté par air ou par mer, alors que les premières unités soviétiques parachutées attendent des renforts terrestres. Heureusement pour l'Américain, les unités de forces spéciales peuvent parvenir à ralentir la progression des colonnes soviétiques. Mais ce n'est quand même pas du tout cuit. Les quelques Abrams dont l'Américain peut disposer valent réellement leur pesant d'or.

C'est bien à ce niveau que se pose le gros problème de la notion de division légère. Si ces forces peuvent « tenir leur place — *hold their own* », face à des forces de même nature même plus nombreuses, elles sont vraiment trop légères face à des forces à l'organisation de type centre-européen. A la limite, j'ai l'impression que les deux scénarios incorporant les Soviétiques sont là pour permettre de s'en rendre compte, douloureusement.

Quelques « recettes »

Pour revenir à ce que je développais dans la Tête d'affiche du numéro précédent, le principal intérêt du jeu, compte tenu de son sujet qui paraît un peu dépassé, et de fournir un système assez bien pensé et un ordre de bataille cohérent pour les Américains. Je vous propose donc d'aborder le jeu en suivant l'ordre suivant :

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais publié par 3W

Matériel (de bonne qualité) : 400 pions, 1 carte d'environ 80x60 cm, 1d10, un plateau de rangement, 22 p. de règles, 5 scénarios.

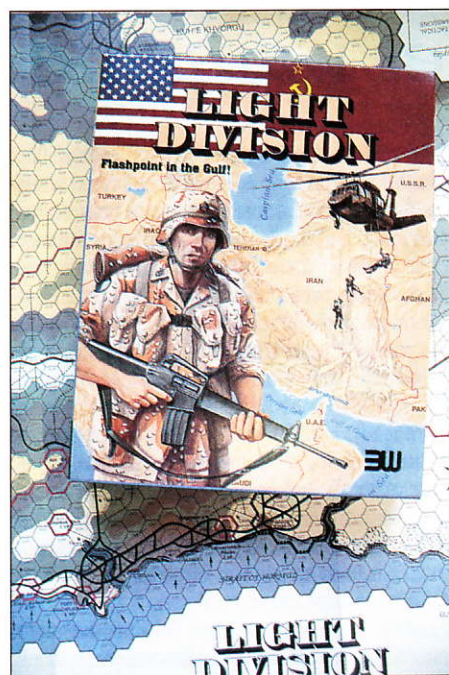
Complexité : moyenne.

Possibilité de jouer en solitaire : faible à moyenne.

Variations : possibles et encouragées.

Originalité : découpage des opérations en points opérationnels se découplant eux-mêmes en points tactiques. Peut devenir l'ébauche d'un système à développer soi-même.

Prix indicatif : 270 F.



1) pratique des scénarios fournis suivant (pontifions quelques instants) une stricte obédience ;

2) en ne considérant plus systématiquement les unités russes du jeu comme soviétiques, mais comme celles d'une armée entraînée et équipée à la soviétique, et en assimilant celles de l'Iran à des unités d'une quelconque armée du Tiers Monde (l'aviation, notamment, est suffisamment passe-partout pour le faire) et en gardant les Américains comme tels, rejouer les scénarios avec les modifications suivantes :

a) U.S.A. contre pions « soviétiques », ceux-ci prenant la place des Iraniens ;

b) « Iraniens » gardant leur place contre des Soviétiques arrivant à la manière des Américains. En supprimant les MiG 23 et 27, on obtient le type d'appareils pouvant être embarqués sur porte-avions de la classe Tbilissi ou suivante (actuellement en cours de construction). Il faudrait également donner une plus forte proportion d'unités d'infanterie non mécanisée aux pions rouges. Cette situation pourrait correspondre à une intervention de corps expéditionnaire soviétique ;

c) idem mais en apportant un soutien américain aux « Iraniens » sous la forme de quelques unités aériennes, de forces spéciales et de rangers.

d) placer les « Iraniens » sur le bord de la carte le plus éloigné de la côte et leur ajouter les MiG 23. Faire entrer de ce côté les unités terrestres lourdes soviétiques, tout en faisant arriver les unités légères et l'aviation américaine par la côte. Les Américains peuvent éventuellement être légèrement présents dès le début ou arriver en cours de partie ;

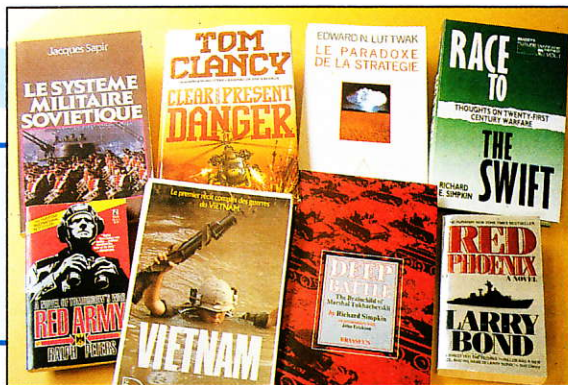
e) idem pour « Iraniens » et Soviétiques, mais combat aérien hors carte (F-15 amputés de leur capacité de bombardement simulant des F-14 ; F-16 affectés ou non aux « Iraniens ») : combat entre task-forces aéronavales, les Américains venant à la rescousse du pays. Les U.S.A. n'ont que des marines et des forces spéciales.

3) Toute solution que vous jugerez bonne, et vous ne manquerez pas d'idées, j'en suis sûr...

Michel Vineau

Ce qu'il faut lire...

... pour aborder le wargame à thème contemporain quand on est un habitué de Marignan, Wagram ou Stalingrad.



Avant d'entrer dans le vif du sujet de cette bibliographie sur la guerre moderne, je tiens à vous renvoyer à celle plus générale, parue dans CB n° 38 sous la plume de Laurent Henninger. Volontairement large, elle contenait cependant un bon nombre de références couvrant notre sujet et que je ne reprendrai évidemment pas ici. De même, je ne traiterai des domaines aérien et naval que « par la bande », lorsqu'il s'agira d'opérations aéroterrestres ou triphibies.

J'ai longtemps hésité quant à la classification à choisir pour présenter cette liste d'ouvrages. Il m'a finalement semblé que la meilleure solution était la facilité d'obtention des documents. Enfin, peu de prix sont mentionnés ; certains de ces livres sont chers, mais il est possible d'en consulter un grand nombre à la Fondation pour les Etudes de Défense Nationale (FEDN), située aux Invalides, ou à l'Institut Français des Relations Internationales (IFRI), 6 rue Ferrus, 75014 Paris. Désolé pour les provinciaux...

En français

Parmi les romans, je citerai tout d'abord *Tempête rouge*, de Tom Clancy. *La Troisième Guerre mondiale*, de Sir John Hackett (Livre de poche) est plus ancien et date maintenant beaucoup. En dehors du Centre-Europe, *Danger immédiat*, de Clancy, présente un scénario plausible de conflit de faible intensité dans le cadre de la guerre de la drogue. *Le Cardinal du Kremlin*, toujours du même auteur, présente quelques engagements soviéto-afghans. *L'innocence perdue*, de Neil Sheehan, est une biographie de J-P Vann, lors de la guerre du Vietnam. *Vietnam*, de Stanley Karnow, est en revanche du type document (Presses de la Cité) ; c'est une histoire complète de ce conflit depuis les débuts de la colonisation française. Les deux se complètent très bien. *Géopolitique du conflit libanais*, de G. Cornu (La Découverte) démonte un certain nombre d'idées toutes faites sur le sujet.

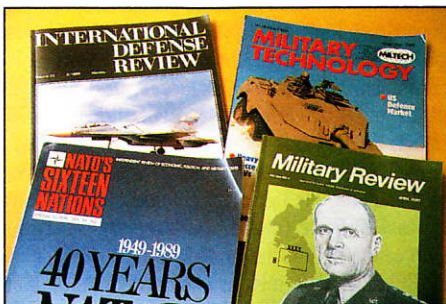
Sur l'état des forces, j'ajouterai *Le système militaire soviétique*, de J. Sapir (La Découverte), très complet et même incontournable ! Dans le genre moins aride des ouvrages illustrés, on trouve des choses intéressantes dans *Les guerres de l'U.R.S.S.* (IMP).

Je terminerai par les indispensables : *Le paradoxe de la Stratégie*, de E. Luttwak (éditions Odile Jacob) ; *Guerre et Armements* (Science & Vie hors série n° 157) et le bon vieux *L'art de la guerre*, de Sun Tzu (édition Economica), que nombre d'académies militaires trouvent toujours aussi riche d'enseignements...

Chez les Anglo-Saxons

Commençons par les périodiques. On trouve chez certains grands points de vente NMPP ou dans certaines librairies spécialisées, l'excellente *International Defense Review*, qui n'existe maintenant plus en français. Il sera un peu plus difficile de se procurer *Military Technology* et *NATO's Sixteen Nations* (groupe allemand Mönch) ; le premier est axé sur les matériels, le second plutôt sur les doctrines, avec de fréquents articles de très haut grades. Il est quasiment impossible de trouver la *Military Review*, organe de l'US Army, sans s'abonner. Mais c'est un investissement limité (23 \$ par an) que je vous invite à faire : c'est de très grande qualité et présente souvent nombre d'idées existant dans les manuels de campagne de l'US Army, qui eux sont impossibles à trouver (adresse : Sedgwick Ave. Bldg. 312, Fort Leavenworth, Kansas 66027-9978).

Parmi les romans les plus récents, on trouve *Team Yankee* (voir Portrait de famille p.90-91) ; *Red Phoenix*, de Larry Bond (l'auteur du jeu *Harpoon*), qui traite de la deuxième guerre de Corée (chez Warner Books) ; et surtout *Red Army*, de Ralph Peters (division poche de Simon & Schuster), qui traite d'un conflit en Centre-Europe vu par les yeux d'un Soviétique. Tous les trois sont difficiles à trouver en France ; je vous avouerai que j'ai déniché les deux derniers dans une boutique de cartes postales sur une plage perdue de Crète ! Ouvrez donc grand vos yeux en vacances à l'étranger (1)...



Vous pourrez trouver chez EPA (83 rue de Rennes, 75006 Paris) ou TRAME (6 rue Mayet, 75006 Paris), qui pratiquent la vente par correspondance, des ouvrages comme le *Military Balance* (International Institut for Strategic Studies, annuaire des forces mondiales, très intéressant mais dans le style littéraire des pages jaunes) ; *Soviet tanks & combat vehicles 1946 to the present* (S. Zaloga, Arms & Armour Press) ; ainsi que tous les livrets de chez Osprey, Arms & Armour Press ou Squadron Signal traitant de matériels ou d'unités particuliers.

Ces deux magasins publient des catalogues, demandez-les et n'hésitez pas à faire jouer la concurrence sur les prix.

Il vous faudra faire preuve de temps, de courage et de finances pour obtenir *Green berets*, *SEALs & Spetsnaz* (J Collins), qui traite des forces spéciales et de leurs types d'opérations ; *Armies in low intensity conflicts* (D. Charters & M. Tugwell), qui présente la gestion de ce type d'opérations par les forces américaines, françaises, britanniques, canadiennes et israéliennes depuis 1945 ; *Race to the swift*, sous-titré « Pensées sur la guerre du XXIe siècle », de R. Simpkin ; *Deep Battle*, du même auteur, présente la pensée du maréchal Toukhatchevski, dont il reste bien des choses aujourd'hui, comme les GMO soviétiques ou les principes de base de la doctrine de « l'Airland Battle » ; ou, enfin, le *Multilingual military dictionary* dont je n'insiste pas sur l'utilité, tous ces ouvrages étant publiés chez Brassey's.

Il vous faudra autant de détermination pour *Tactics — a soviet view* (Soviet Military Thought, US Government printing office), *Low intensity warfare* (M. Klare & P. Kornbluh, Pantheon Ed.), *The soviet art of war* (H F Scott, Westview Press), *Managing nuclear operations* (A. Carter, Brookings Ed.). Ces derniers ouvrages sont des recueils de textes.

J'espère ne pas vous avoir découragé. Pour vous consoler, je peux vous dire que je suis resté bien en deçà de l'inaccessible (que je situe à plus de trois mois d'attente...). Les publications en français susceptibles d'être réellement d'intérêt pour le wargamer sont assez rares, et les ouvrages principaux avaient déjà été présentés dans Casus.

Outre la FEDN et l'IFRI, le centre culturel Benjamin Franklin (dépendant de l'ambassade des États-Unis) est peut-être susceptible de vous venir en aide ; j'avoue ne pas avoir essayé de ce côté-là. D'autre part, un certain nombre d'universités de grandes villes de province préparent au DEA de Défense, et disposent de centres de documentation ; en faisant preuve de tact et de gentillesse, vous devriez pouvoir y accéder. Enfin, vous pouvez également recourir à World Data (BP 68, 75060 Paris Cedex 02), ses services sont onéreux, mais elle peut vous trouver à peu près n'importe quoi dans n'importe quel pays en un temps assez bref.

Claude Esmein

1) Signalons toutefois l'existence à Paris d'excellentes librairies anglo-saxonnes telles que WHSMITH, rue de Rivoli, qui peut même commander les ouvrages aux États-Unis ou en Grande-Bretagne.

Harpoon occupe une place à part : celle de l'unique jeu naval contemporain à l'échelle individuelle... ayant rencontré le succès. Ils sont nombreux à avoir essayé : *Rules for Modern Naval Warfare*, *Sea Commander*, *Sea Power*... Harpoon, pour sa part, est né en 1981 mais est passé inaperçu jusqu'à son édition par GDW. Et là, miracle, est apparu Tom Clancy. Ce dernier a eu la bonté de souligner que Larry Bond, auteur de Harpoon, avait été son mentor pour son roman *Octobre Rouge*... puis, l'amitié aidant, le même Larry Bond devenait coauteur de *Tempête Rouge*. Il n'en fallait pas davantage pour tirer Harpoon de la semi-confidentialité où il crouissait, et pour le jeter sous les projecteurs des Golden Hits du wargame.

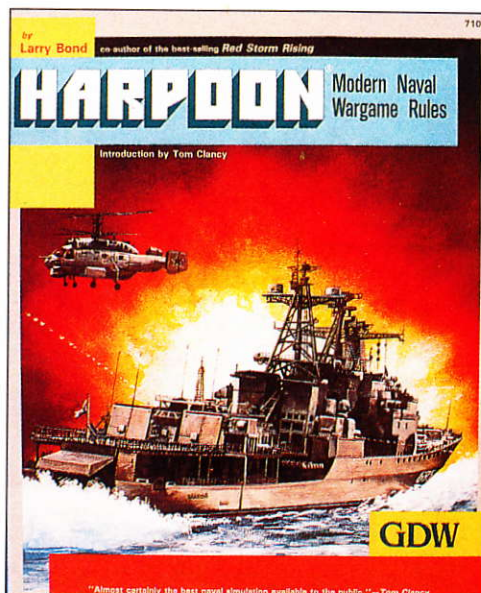
En 1990, Larry Bond est l'heureux père d'un Harpoon en pleine santé. Divers additifs accompagnent la boîte de base. Des scénarios paraissent. Bond lui-même a commis un best-seller (*Red Phoenix*) fort lisible et raisonnablement doté en combats high-tech. Wargamers et créateurs en herbe, le succès littéraire est-il au bout de la route ?

Harpoon est le meilleur wargame naval existant. Ainsi parle Tom Clancy. Restreignons la définition à « contemporain à l'échelle individuelle » et nous opinerons du même bonnet que Clancy. En fait, Harpoon est un ensemble de règles et d'annexes techniques permettant de simuler tout combat naval. Les « unités » peuvent être des figurines de bateaux, des pièces de carton ou des points sur une carte marine. Le terrain peut être une table de salle à manger, le sol d'une salle de gymnastique ou une carte marine (décidément mon favori). Harpoon est en réalité un jeu de figurines. Mais chacun peut jouer à sa manière. Avec papier et crayon, par exemple. Ajoutez un décimètre et des dés. Sobre et de bon goût.

Fiche technique

La boîte ne contient donc qu'un livret de règles, un bouquin d'annexes (le « Manuel des Monstres »), une brochure de scénarios et une planche de pions. L'utilité de cette dernière est hypothétique puisque Harpoon se joue bien mieux sur carte (avec tracés) ou sur le sol avec figurines. C'est sûrement pour amadouer les fanatiques du « pion-hexagone-symbole O.T.A.N. » ! Mais soyons précis : un livret de règles de 48 pages, un livre d'annexe de 64 pages, une brochure de scénarios en 16 pages, deux pages de tables de références et trois dés ; le tout est de bonne qualité. Il n'en faut pas d'avantage pour commencer, mettons de côté la planche des 180 pions cartonnés.

La règle propose une préface de Tom Clancy, une introduction au wargame naval individuel, une dissertation sur Harpoon et sa philosophie, puis 35 pages de règles. L'ensemble, clair et agréable, se décompose en 7 chapitres principaux : mécanique de jeu, planification et rédaction des ordres, mouve-



Harpoon

ment, détection, combat, détermination des résultats de combats, disponibilité des avions. La règle réussit avec succès à simuler raisonnablement les mouvements, détections et combats qu'il vous brûle de mener. Une connaissance minimale de la chose maritime est néanmoins un atout considérable. La planche de pions propose des silhouettes de missiles, avions, porte-avions, croiseurs, frégates, sous-marins et tutti quanti. Les deux pages de références résument intelligemment les tableaux chiffrés les plus utiles, à savoir la séquence de jeu, les horizons visuels et radar, la table de combat air-air, les tables de détection sonar, etc. La brochure de scénarios propose dix thèmes de niveaux variables de complexité, allant d'un duel de sous-marins à une attaque aérienne américaine contre un Task-Group de bâtiments soviétiques. Les dés, quant à eux, servent à résoudre les tentatives de réussite, données habituellement en pourcentage.

L'annexe de données, le cœur du jeu

Ces 64 méchantes pages représentent un effort majeur de synthèse et de renseignements, sans équivalent. Il fait, ou devrait faire, l'admiration des professionnels. Grossièrement, deux parties le constituent : le « dictionnaire » des navires et avions, et les tables des armes et senseurs. Plus de 200 classes de navires, appartenant aux puissances navales majeures (Argentine, France, Lybie, U.R.S.S., GB, Canada, etc.) et une centaine d'avions sont fichés. La frégate Tourville, par exemple, est armée d'un canon de 100 mm modèle 68 (conduite de tir DRBC 32D), de 6 missiles anti-navire MM38, de 2 tubes lance-torpilles de 533 mm pour torpilles L5, d'un affût octuple Crotale avec 26 missiles en réserve (rechargement manuel) et d'une rampe pour missile anti-sous-marin Malafon, porteur d'une torpille L4 (13 missiles disponibles). Ses senseurs comprennent deux radars de veille DRBV26 et DRBV51, deux radars de navigation DRBN 32, un sonar de coque DUBV23 et un sonar remorqué à profondeur variable DUBV43. Je sais, la tête vous tourne. Mais que valent ces armes ? Au chapitre « missiles anti-aérien », page 47 de ce même livret, le Crotale nous révèle son véritable tempérament : natio-

nalité : française ; nom : Crotale ; guidage : « Command » ; portée : 5 nautiques ; probabilité de toucher : 60 % ; portée minimale : 0,27 nautiques ; volume de tir : niveaux bas à moyen ; charge explosive : 15 kg ; vitesse : 791 nœuds = 6,6 nautiques par tour tactique. De même, chaque senseur est ainsi caractérisé comme le montre l'exemple du sonar DUBV23/43 : type Coque/Remorqué ; portée en zones de convergence : 1 ; portée maximale en actif : 5,4 nautiques ; portée maximale en mode passif : 10,8 nautique ; probabilité de détection : 60 % à 75 %. Bref, chaque senseur et système d'arme est décrit par le menu : portée, probabilité de réussite face à différentes cibles, vitesse, dommages, etc. Ces 64 pages représentent une

étonnante synthèse de l'annuaire *Flottes de Combat*¹³ et justifient à elles-seules l'acquisition de Harpoon.

Mécanique du jeu

Harpoon est de toute évidence un jeu extrêmement technique. La simulation est l'interaction entre des matériels dont les caractéristiques sont nettement définies, et le système de jeu a pour seule fonction de rendre fluides ces interactions. L'approche adoptée est celle du jeu avec arbitre et mouvements planifiés. Examinons la mécanique, en supposant que la partie se déroule comme suit :

- chaque joueur dispose d'une carte marine de la zone de l'affrontement, sur laquelle il reporte avec règle et crayon les positions de ses unités et de l'ennemi repéré.
- un arbitre dispose de la même carte où figurent toutes les unités. Il décide des détections réussies et en informe le joueur concerné. Ce dernier ne voit donc figurer sur sa carte que les ennemis effectivement détectés.

La mécanique du jeu propose d'adopter des « tours intermédiaires » tant que les protagonistes sont hors de portée de détection ; ces tours représentent 10 minutes de temps simulé et permettent les mouvements stratégiques d'approche. Chaque joueur note au préalable les mouvements qu'il ordonne à ses unités. Chacun ayant écrit ses ordres, les mouvements sont effectués sur la carte. Si, à l'issue ou durant ce tour intermédiaire, quelqu'un est en mesure de détecter l'autre, le jeu se découpe alors en « tours tactiques » de 30 secondes.

Les tours tactiques sont plus complexes, et comprennent en séquence :

- Plotting Phase (phase de planification et de rédaction des ordres) : chacun planifie ses mouvements, tirs et activités diverses (sonar du bateau X passe en mode actif, avion de guerre électronique Y commence son brouillage...).
- Movement Phase : chaque navire, avion ou missile bouge comme prévu.
- Planned Fire Phase : les tirs planifiés ont lieu.
- Detection Phase : chaque unité peut utiliser ses senseurs pour tenter de détecter navires, sous-marins, avions et missiles... à condition d'être à portée

et dans le bon mode de fonctionnement (un navire de surface en écoute passive, à 20 nœuds, aura peu de chance de détecter un sous-marin discret et profond!).

— Second Air Movement Phase : les avions, dont le mouvement peut être divisé en 2 phases s'ils sont pris pour cible, achèvent leur déplacement.

— Reaction Fire Phase (phase de tir de réaction) : les unités peuvent se défendre contre des menaces détectées ce tour durant la Detection Phase (à moindre efficacité).

— Resolution Phase (phase de résolution des combats) : les dommages infligés aux unités touchées durant ce tour sont déterminés.

Ce système de jeu est à l'usage assez commode. Il permet une relative simultanéité et devient rapidement un automatisme. Pour finir, le système de détermination des dommages est simple et classique : chaque arme possède un « potentiel de dommages » exprimé en points. Ces points sont retranchés, à l'impact, du potentiel de résistance du malheureux navire-cible. Lorsque cette résistance arrive à zéro, le bâtiment coule. Dans certains cas — missile soviétique air-surface contre frégate US, par exemple —, la soustraction est immédiatement négative, ce qui laisse songeur sur le nombre de survivants...

Evidemment, un système de « coups critiques » permet d'infliger des dommages opérationnels à un navire, sans nécessairement le couler. Ainsi, les missiles anti-radars, dont la faible charge explosive ne menace pas l'intégrité physique du bâtiment, peuvent néanmoins détruire quantité de senseurs et d'affûts. C'est ce que l'on nomme la *Mission Kill*.

Si je ne vous ai pas encore perdus en route, voici un exemple rapide pour clarifier tout cela :

— La frégate française Tourville est à faible distance des côtes lybiennes. Au tour tactique 2300.5, elle détecte avec son radar DRBN32 un bâtiment inconnu (probabilité de détection = 80 % ; portée de détection = horizon radar sur petite cible = 22 nautiques). Les règles d'engagement étant assez libérales, le joueur décide durant la Plotting Phase du tour 2400.0 de tirer deux missiles MM38 sur le contact radar. Les deux Exocet sont reportés sur la carte durant la Planned Fire Phase.

Au tour 0001.0, le « contact radar », une vedette lance-missiles lybienne classe Combattante, peut tenter de détecter les deux Exocet puisque ceux-ci sont à portée de son radar : 7 nautiques de distance, quand son radar Triton a une portée maximale de 9 nautiques sur mobiles de très petite taille. La probabilité de détecter chaque missile est de 50 % mais les tentatives échouent.

Au tour 0001.5, les deux MM38 Exocet parviennent à 2 nautiques de la vedette. Celle-ci parvient à détecter l'un des missiles. Le canon Oto-Melara de 76 mm ouvre le feu mais sa probabilité de toucher un Exocet n'est que de 25 %. Il échoue. Le canon de 40 mm à tir rapide a de meilleures chances (65 %) mais rate à son tour.

Dernier tour (0002.0) : les deux missiles atteignent

Les wargames navals sont abordés depuis longtemps dans nos pages. Mais les jeux contemporains présentés, tels les Fleet ou les Strike, dont la composante navale est déterminante, proposent l'approche abstraite des hexagones et des pions, et représentent senseurs et systèmes d'armes par des potentiels et des tables de combat. Harpoon, au contraire, est un jeu sub-tactique, extrêmement détaillé et sophistiqué, rude d'aspect aussi. Son succès commercial est pourtant grandissant. Examinons le phénomène.

Harpoon

la vedette. L'impact, cependant, est reporté à la Resolution Phase. Dans l'intervalle, les deux canons ont encore une chance. Lors de la Detection Phase, le deuxième Exocet est détecté. Durant les phases de Planned Fire et Reaction Fire, le canon de 76 mm (décidément mal adapté à la lutte anti-missiles) échoue à nouveau tandis que le 40 mm/70 détruit à bout portant le premier Exocet. Puis le missile survivant arrive sur sa cible. En supposant que la vedette manœuvre sauvagement pour échapper à son triste sort, l'Exocet a une probabilité de toucher de 75 %. Et il touche. Un regard sur la table des missiles SSM (surface to surface missile) nous apprend qu'il inflige 33 points de dommage à la vedette, et la fiche de celle-ci nous déclare ne pas en admettre plus de 13. C'est donc sous la forme d'une pluie de débris que la Combattante reprend contact avec l'élément liquide.

Les scénarios

Bien évidemment, *Harpoon* offre une souplesse maximale aux joueurs qui ne sont pas limités aux scénarios proposés. La seule pratique d'un annuaire mondial des forces navales et d'un atlas géographique vous permettra de simuler l'affrontement de votre choix : l'attaque, par des navires iraniens, d'un pétrolier français escorté ; un « incident » en Méditerranée entre un destroyer américain et des vedettes lybiennes ; la destruction silencieuse d'un sous-marin lance-missiles soviétique par un sous-marin chasseur américain.

Les scénarios proposés, au nombre de onze, sont néanmoins de bonne qualité. Voici, résumés, quelques thèmes proposés :

— 1 destroyer US dans le golfe de Syrte contre 2 vedettes lybiennes.

— 1 sous-marin US contre un sous-marin soviétique en mer de Norvège.

— Attaque de missiles air-surface soviétiques contre un navire amphibie US et son bâtiment d'escorte.

— Rencontre entre une frégate US et un sous-marin soviétique.

— Interception de MIG et SU soviétique par des Phantoms britanniques.

— Engagement de surface entre un Task-Group britannique et une force de surface argentine.

— Attaque du groupe aérien d'un porte-avions américain contre cinq bâtiments soviétiques récents.

— Affrontement d'un sous-marin d'attaque US et d'un groupe de surface anti-sous-marin soviétique...

Les premiers scénarios mettent en œuvre peu de matériel, ils permettront à des novices de se familiariser avec le système en quelques heures. Ne vous y trompez cependant pas, la mise en place demandera une heure et la partie elle-même une à trois heures, selon votre expérience. Les scénarios plus complexes, impliquant des groupes de navires et d'avions, demanderont aisément plus de quatre heures de jeu... même dans le cas de joueurs expérimentés.

Les pannes du système

Tout n'est hélas pas rose au royaume de *Harpoon*. Si le jeu est simple dans son concept, il est délicat à utiliser du fait de son extrême précision. Lenteur et encombrement sont ses tares majeures.

Lenteur car chaque matériel mis en œuvre (avion, navire) requiert d'être « fiché » avant la partie. Chaque joueur devra en effet disposer d'une fiche pour chaque bâtiment, où il aura reporté l'ensemble des informations contenues dans diverses rubriques du Data Annex Book. Une fois l'action engagée, il devient impossible de jouer en feuilletant continuellement le bouquin. C'est l'équivalent d'une « feuille de personnage » de jeu de rôle. Manipulez une Task-force de 20 bâtiments et 85 avions, et attendez-vous à passer trois à quatre heures à « préparer le jeu ». Heureusement, GDW a pensé aux malheureux joueurs ambitieux, et a édité deux suppléments (sic...) contenant l'un, les fiches préparées et photocopiables des principaux navires américains et soviétiques, et l'autre, les sous-marins du monde entier. Tant pis pour vous si vous lancez une escadre française contre la Lybie !

Encombrement car *Harpoon*, jeu pour miniatures, réclame tout autant les vastes espaces (et les petites échelles) du mouvement stratégique que les eaux resserrées (et les grandes échelles) de la lutte anti-sous-marine. La traversée de l'Atlantique requerra une table de ping-pong, mais comment jouerez-vous la curée des hélicoptères sur un sous-marin soviétique, dans un espace de 10 km² ? La seule solution est celle des échelles « zoom » avec passage de l'échelle « stratégique » à l'échelle « tactique » : seule contrainte, s'y préparer, et donc consacrer encore davantage de temps à cette préparation. A moins de se cantonner à des affrontements de faible envergure... mais quel dommage !

Lenteur et encombrement réunis, enfin, pour le vrai *Harpoon* avec arbitre. Mais là, il faut trois surfaces de jeu et une organisation impeccable. Nous ne sommes plus très loin des simulations des professionnels, notamment les grandes parties jouées sur parquet à l'Ecole de Guerre Navale américaine avant l'arrivée de l'ordinateur... Il existe évidemment diverses « combines » pour jouer avec arbitre en simplifiant, faisons confiance au wargamer confirmé pour les appliquer.

Une seconde grande «panne» du système est son incapacité à mesurer — ou du moins imaginer — le facteur humain. Chaque matériel a des performances intrinsèques, indépendantes du personnel le servant : quel contresens ! Ainsi, un Mirage F-1 lybien aura la même capacité de combat aérien que le même appareil piloté par Français : n'est-ce point là une vue de l'esprit ? L'histoire montre assez que l'issue du combat est fonction avant tout de la qualité des hommes — ce qui ne veut pas dire que les éléments quantitativement supérieurs ne peuvent pas gagner sur le long terme au prix de pertes plus élevées. Heureusement, vous n'hésitez pas à modifier les performances en fonction de la qualité de l'entraînement et de la motivation des troupes. Je suggère à cet effet d'utiliser la table «Motivation et Entraînement» (voir ci-contre). Enfin, tant la règle que l'annexe contiennent des erreurs, des coquilles... et des analyses à mon sens erronées. Des morceaux entiers de règles ont disparu (alors que l'édition précédente, moins luxueuse, les incluait...) comme le fonctionnement des détections en zone de convergence, les détails des différents types de bouées sonores ou les modifications concernant les missiles anti-navire à vol rasant. Ainsi, plus de 40 modifications, clarifications et corrections font défaut à la règle dans sa version de 87. Les erreurs du livret annexe ne sont pas moins nombreuses, elles touchent autant la forme (oublis, coquilles) que le fond. Ainsi, notre vaillant sous-marin nucléaire d'attaque Rubis n'apparaît affublé que d'un sonar DSUV22... alors que nos sous-marins exhibent fièrement l'antenne passive remorquée du DSUV62 ! Comme l'indique ci-dessous le «guide des suppléments», les mises à jour actuelles

De la motivation

Comme précisé plus haut, Harpoon ne laisse aucune place au facteur humain. Quelle que soit la valeur des hommes qui le servent, un même matériel aura les mêmes performances quel que soit le camp qui l'utilise. Ce qui est faux dans la réalité, tant pour les détections (l'entraînement des opérateurs radar et sonar est capital) que pour le tir des armes (maintenance et compétence font la différence entre un missile qui touche et un qui ne touche pas). Jusqu'au combat aérien, où un excellent pilote dans un appareil déclassé (Crusader français) battra un mauvais pilote dans un excellent appareil (pilote syrien dans un MIG-29...).

On peut donc estimer que les probabilités de réussite pour radars, sonars, missiles, canons et les ratings (performances) des avions et missiles air-air sont donnés pour une M/E (Motivation et Entraînement) de 100 %. On les multipliera par les facteurs suivants selon les hommes qui les servent :

Motivation et Entraînement

Argentine : 0,70
Canada : 0,85
Chine : 0,50
France : Armée de l'Air : 0,80 – Marine nationale : 0,85
Allemagne : 0,80
Italie : 0,85
Libye : 0,50
U.R.S.S. : 0,70
Grande-Bretagne : R.A.F. 0,95 – Royal Navy 1,00
U.S.A. : US Air Force 0,85 – US Marines : 0,80 – US Navy : 0,90

gommement heureusement progressivement ces erreurs. Enfin, de nombreuses performances me semblent exagérées ou sous-estimées ; le système de combat aérien m'apparaît trop «sanglant» et nombre de missiles font par trop honneur à leurs concepteurs. Ainsi, le missile de défense aérienne soviétique SA-N-3 affiche une insolente probabilité de toucher de 40 % — tout ce que peut tenter la cible est de le brouiller, ce qui ne diminue sa performance que de 10 %. L'auteur pêche par excès de confiance dans l'omnipotence de ces robots.

Quelques morceaux de règles, ou conséquences du système, me semblent inadaptés. La guerre électronique, ainsi, ne joue qu'un rôle négligeable. J'ai pourtant l'impression (informée) qu'elle sera capable de diminuer les performances davantage que le jeu ne le prétend. Les sous-marins sont détectés à des distances étonnantes, même s'il s'agit d'un discret Los Angeles américain naviguant à 10 nœuds. Là encore, méditation et corrections me semblent s'imposer.

l'espérance de vie d'un Battle-Group de porte-avions dans un environnement riche en sous-marins nucléaires d'attaque hostiles ?

Cela dit, le temps de préparation et de «jeu stupide» (jets de dés, détermination de dommages, vol de croisière de 24 Harpoon...) devient ahurissant dans le cas de parties complexes. Pour ces parties, j'attends *Computer Harpoon* (voir la rubrique Ludotique) de pied ferme. Mais les scénarios simples à modérément complexes «passent» très bien sur papier.

Retenez pour finir que *Harpoon* est un jeu exigeant et pédagogique. Il réclame espace, temps et organisation. Dans l'univers enivrant des jeux de simulation, *Harpoon* est une très forte liqueur. Il exige des palais expérimentés. Mais quelles sensations !

Hervé Hatt

1) Editions Maritimes et d'Outre-Mer, rue Jacob, Paris 6e. Environ 600 F...

Des suppléments

Harpoon a déjà donné naissance à divers suppléments et additifs, certains indispensables, d'autres qualifiables de dépenses somptuaires. Voici un petit guide à l'usage des gens pressés :

- **Harpoon-Modern Naval Wargame Rules.** Boîte de base publiée en 1987. Le livret de règles des boîtes actuelles devrait avoir été corrigé ; le livre d'annexe sera révisé cet été 90. Attendre jusque-là si possible.
- **Errata n° 1 For Harpoon**, 3rd Edition (21 septembre 1987). Supplément indispensable à la bonne intelligence de ce qui précède. Qui plus est gratuit. S'obtient par simple demande auprès de GDW. Permet entre autres de jouer certains scénarios de la boîte de base...
- **Battles of The Third World War** (1987). 15 scénarios « nous contre eux » du type Tempête Rouge, du simple au très compliqué. Quelques ajouts de matériel et règles optionnelles, essai intéressant de tactique navale, avec en prime un scénario géopolitique inepte (à l'américaine).
- **Ship Forms** (1988). 37 classes de navires et avions US et soviétiques, sous la forme de fiches prêtes à photocopier. Indispensable. Contient, comme le Sub Forms qui suit, de

nombreuses modifications intelligentes à la boîte de base.

- **Sub Forms** (1988). 38 classes de sous-marins, et de nombreuses nouveautés par rapport à la boîte de base. Notre Rubis a enfin ses vrais sonars ! Seawolf, Akula, Siera, Los Angeles modifié : tous nos favoris sont là. Supplément indispensable.
- **Computer Harpoon** (1989-1990). Harpoon en solitaire sur micro. Voir l'article qui lui est consacré dans la rubrique Ludotique p.102-103.

Au programme des prochaines parutions

- **South Atlantic campaign** : module comprenant des scénarios retraçant l'intégralité de la guerre des Malouines.
- **Data Annex book 90-91** : un nouveau «manuel des monstres» corrigé. Sera intégré dans les prochaines boîtes de base mais aussi vendu séparément.
- **ASW forms** : module consacré à la lutte anti-sous-marins.
- **Harpoon Captain game** : la version pour grands débutants de Harpoon. Se jouera avec des cartes et sera par conséquent ce que Up Front est à Squad Leader.

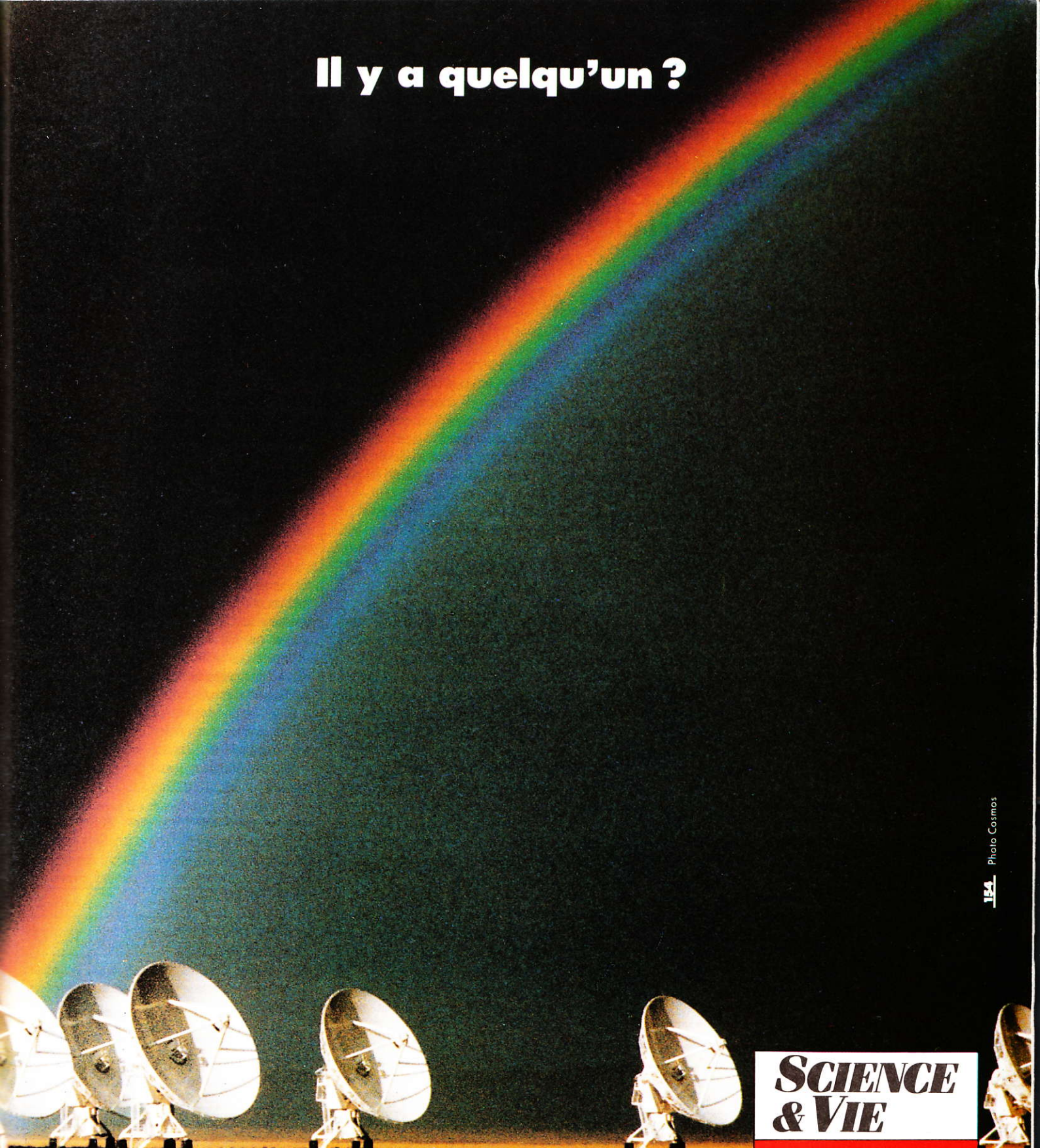


Harpoon Sitrep

GDW publie un petit fanzine de 8 pages spécialement consacré à *Harpoon*. On y trouve les règles optionnelles (ex : comment attaquer des plateformes de forage), de nouvelles tables, des fiches de bâtiments et une pléthore de petits renseignements très utiles (ex : comment se procurer les cartes de l'US Navy...). Indispensable aux fans de la série !

L'abonnement coûte 8 \$ par an (3 numéros). Contacter Harpoon Sitrep/GDW, PO box 1646, Bloomington, IL 61702-1646.

Il y a quelqu'un ?



154 Photo Cosmos

SCIENCE & VIE

CE MOIS-CI

- **Mystère dans le soleil**
- **Vaches folles : en France aussi**
- **On a cultivé des cellules de cerveau**

Socorro, Nouveau Mexique : la plus grande batterie de radiotélescopes au monde. Les scientifiques y sont à l'écoute de l'univers. Bien sûr, pas de petits hommes verts en vue, mais peut être la naissance d'une étoile. Astronomie, génétique, physique... jamais la recherche n'a été aussi loin, aussi vite.

Les journalistes de Science & Vie vous pré-

sentent très souvent en avant-première les découvertes qui transforment notre mode de vie. Science & Vie vous fait découvrir le monde en mutation depuis les grandes avancées, jusqu'aux objets de consommation les plus fous.

Les grandes aventures de notre époque sont devenues scientifiques. Découvrez-les chaque mois dans Science & Vie.

Science & Vie. Tout s'explique

Première Ligne

Fantastique



les créatures volantes et l'intervention divine

Avec ce quatrième volet, Première Ligne prend la dimension que nous voulions lui donner : un système pour figurines, facile à assimiler et permettant de nombreuses batailles, tant historiques, que médiéval-fantastiques ou mythologiques, comme nous vous y invitons avec notre scénario homérique.

Thatyon : Tu m'as déjà donné des règles pour jouer avec mes figurines fantastiques, maintenant j'en voudrais d'autres.

Joe Casus : Tu peux déjà utiliser les éléments que nous avons vu la dernière fois dans le volet historique. Tu as là les troupes très lourdes et super lourdes ainsi que de nouvelles armes.

Je voudrais jouer des aigles, tu sais, comme dans la bataille des Cinq Armées de Bilbo le Hobbit.

C'est une bonne idée. Ça nous permettra d'aborder le problème des êtres qui volent. En fait, pour eux, il n'y a pas de problème. Ce sont des êtres comme les autres si ce n'est que, comme ils volent, ils passent au-dessus des troupes au sol et que la qualité du terrain ne les dérange pas. On les considérera la plupart du temps comme de la cavalerie, ne serait-ce que pour la vitesse.

Y a-t-il des troupes qui volent mieux que d'autres ?

Il vaut mieux simplifier. Pour ce qui est de la vitesse de vol, on prendra en compte le type de troupe. Ainsi, tes aigles, qui volent vite, seront sans doute de la cavalerie légère dispersée qui vole. Par contre des êtres volant moins vite mais mieux protégés seront peut-être de la cavalerie lourde normale, voire de l'infanterie lourde ou très lourde serrée mais qui vole ! Pour les autres caractéristiques du vol, les troupes seront supposées équivalentes. En particulier, tout le monde vole à la même altitude. Ainsi, deux troupes en vol ne peuvent pas passer l'une au-dessus de l'autre.

Mais si une troupe en vol passe au-dessus d'une unité au sol, que fait-on des figurines ?

Nous serons obligés de les poser dessus. C'est pourquoi toutes sont au même niveau de vol. Un

empilage de plusieurs unités deviendrait vite inextricable. Ce point de règle oblige à un aménagement particulier. Soit on fabrique une plateforme transparente (plastique, plexiglas) où l'on pose l'unité en vol, c'est l'idéal pour bien visualiser la situation ; soit on reporte sur une feuille à part les emplacements exacts de l'unité au sol et l'on pose directement dessus l'unité volante.

Une unité en vol peut-elle tirer ?

Oui, si elle a des armes de jet. C'est tout à fait comme si l'unité était sur une colline.

Et le combat ?

Si c'est un combat entre deux unités en vol, pas de problème, il se résout comme un combat au sol, puisque toutes les troupes volantes sont à la même altitude. Si le combat se déroule au-dessus d'une unité ou d'un terrain accidenté, je te conseille de poser tes figurines sur une table à côté, tout en notant bien l'endroit où elles se trouvaient sur la table générale.

Mais contre des troupes au sol ?

Tu comprends bien que si l'on pose les figurines sur l'unité attaquée, il sera difficile de savoir avec précision qui combat. C'est pourquoi l'on admettra comme règle de n'attaquer une unité que si l'on dispose de la place pour poser ses figurines au sol contre l'unité attaquée.

Une autre caractéristique ?

Il est impossible de rester en mêlée au-delà du premier choc. Donc si aucune des deux unités ne déroute, les unités en vol doivent esquiver et aller rallier. Par contre, une unité en vol voit son bonus de charge doublé, que ce soit contre une unité en vol ou une unité au sol.

Combien de temps faut-il pour décoller ?

Il y a des êtres, comme tes aigles, qui sont toujours en vol, ou presque. Pour les autres, il faut 1/4 de période pour les réguliers, 1/2 pour les

irréguliers. Il faut le même temps pour atterrir.

Donc mes aigles ?

Cavalerie légère dispersée volante avec 2 fortes griffes. On négligera le bec pour une fois.

Maintenant parlons d'un cas à part, les mort-vivants.

C'est une bonne idée mais une très « mauvaise » pensée. Il n'y a rien de moins naturel que des morts animés. On peut considérer que le jeteur de sorts qui les mobilise est un spécialiste.

Des mort-vivants seront des figurines définies normalement (type et armes) avec les caractéristiques spéciales suivantes :

- elles ne peuvent jamais s'éloigner à plus de 40 cm de leur « maître » ;
- régulières, elles ne testent jamais leur moral et ne déroutent jamais ;
- elles obligent les autres troupes non mort-vivantes, amies ou ennemies, à 20 cm autour, à tester leur moral à -2 à chaque période ;
- elles disparaissent quand leur « maître » est mis hors de combat ou en déroute.

Mais il y a des mort-vivants autonomes.

Ils n'ont rien à faire dans une bataille s'ils ne sont pas appelés par un maître. S'ils ont des capacités spéciales, on le rendra soit par des armes puissantes, soit par des sorts.

Et comment crée-t-on des mort-vivants ?

Leur maître a pu les invoquer avant la bataille. Sinon voici ci-dessous quelques sorts pour les faire apparaître.

C'est quoi un squelette et un fantôme ?

Squelette : infanterie (ou cavalerie) lourde normale, mort-vivant, avec une arme de mêlée.

Fantôme : infanterie ou cavalerie très lourde (diffi-

Création et contrôle des mort-vivants

Sorts sur les mort-vivants	Portée en cm	Effet	Coût
Animer les morts	20	Sur une zone où il y a eu des figurines perdues, amies ou ennemies, anime un dé (1 à 20) de ces figurines en mort-vivants, avec le type et les armes originelles. Durée: 3 tours.	30
Guerriers de poussière	20	Fait surgir du sol une unité de 6 squelettes armés d'armes à 2 mains. Durée: 3 tours.	30
Armée de morts	20	Comme Guerriers de poussière mais 15 squelettes menés par un fantôme.	60
Retournement	40	Une unité de mort-vivants est retournée. Elle attaque son ancien maître s'il est à moins de 30cm. Sinon, elle attaque tout ex-ami non mort-vivant. Après 2 tours, elle tombe en poussière.	60

cile à toucher) normale, mort-vivant, arme à 2 mains exceptionnelle (compte comme 3).

Et si j'ai un prêtre très pieux qui demande l'aide de sa divinité ?

Tu peux te reporter à ce que j'en ai déjà dit dans CB 56. Tu réalises bien que les divinités ne peuvent pas en permanence écouter les doléances des petits humains, ni surtout interférer dans leurs affaires. En outre, ils risqueraient de s'affronter les uns les autres, ce qui aurait pour effet de détruire le monde. C'est ce qui se passe à la fin du Premier Âge dans le Silmarillon de Tolkien.

Donc, il faut tenir pour acquis que les dieux, ainsi que les démons d'ailleurs, n'interviendront quasiment jamais personnellement et, s'ils le font, ce sera pour protéger un humain, pas pour en attaquer un autre. Ainsi, si la situation de ton prêtre est vraiment désespérée, il sera peut-être enlevé au ciel dans un petit nuage rose. En tous cas, il sera perdu pour la bataille.

Comment les divinités peuvent-elles intervenir ?

Déjà, il peut y avoir les dons divins (ou démoniaques) avant la bataille. Ce peut être une certaine invulnérabilité (comme Achille devant Troie) ou la possession d'une arme magique. Ce peut être un renseignement comme la révélation de la force de l'ennemi ou de son dispositif, apporté « en rêve ». Ce peut être un brouillard miraculeux qui cache le déploiement des troupes...

Si une intervention divine ou démoniaque est demandée, et si l'accord est possible entre les joueurs, un dé est lancé :

Résultat d'un appel à la divinité

Dé	Effet
1	Le Dieu est irrité. L'invocateur est paralysé pendant 1 tour.
2 à 14	L'appel est ignoré.
15 à 17	Le lanceur est transporté chez lui, à l'abri mais perdu pour la bataille.
18 et +	Jet sur la table d'intervention.

Intervention divine

Dé	Effet
1 - 8	Possibilité de relancer ou de faire relancer un dé dans le tour.
9 - 10	Résurrection de 10 figurines amies, sauf généraux.
11 - 13	Phénomène surnaturel. L'ennemi a -2 au moral pour un tour.
14 - 15	Phénomène surnaturel. Les amis ont +2 au moral pour 1 tour.
16 - 17	Cloche isolante de 10 cm de rayon sur le lanceur, qui ne peut se déplacer, pour 2 tours.
18 - 19	Apparition d'une unité de 14 figurines semblables aux plus puissantes amies.
20	Intervention de la divinité ou d'un servant sous forme d'un héros présent sur la table.

Première Ligne : résumé des épisodes précédents

CB55 : les règles de base du jeu avec figurines, et un scénario : « Raid germain contre la Gaule romaine ».

CB 56 : 1er volet fantastique, et deux scénarios inspirés du Seigneur des Anneaux de Tolkien.

CB 57 : 1er volet historique (les Lourds et les Extra Lourds), et un scénario : « Quand les Anglais prennent la Patay. »

Tu as dit, si l'accord est possible entre les joueurs.

Oui, il faut que ce soit prévu. Ce peut être dans le scénario, ou par un accord initial entre les joueurs. Ce peut être aussi un sort spécial « Appel de la divinité », mais dont le résultat est incertain.

Justement, as-tu de nouveaux sorts ?

Quel genre de sorts voudrais-tu ?

Des sorts d'attaque !

Un sort d'artillerie magique si je comprends bien. Tu te souviens de ce que je t'ai dit à propos d'une magie trop puissante... Bon, voici quelques sorts d'attaque. Comme tu le vois, la cible est une unité. Cela peut être aussi une figurine isolée, mais il faut que le jeu en vaille la chandelle.

Voir tableau ci-dessous.

Voici aussi quelques autres sorts, d'intérêt général. Voir tableau ci-dessous.

Si les deux camps ont des magiciens qui veulent lancer des sorts à la même période, il est conseillé d'écrire tous ces sorts (rappel : 1 par magicien et par tour !) puis de les lire tous en même temps. Cela évitera que l'un agisse en fonction de l'autre. Il est désagréable que si l'un lance un mur de flammes que l'autre puisse dire : « Si c'est ainsi, je lance un anti magie ».

Vincent Herelle

illustration : Didier Guiserix

Sorts d'attaque	Portée en cm	Effet	Coût
Flèches magiques	60	Projection de flèches invisibles. L'unité subit un tir par 20 « tireurs » avec le facteur de l'arc.	20
Pluie de feu	40	Une pluie de feu tombe du ciel. L'unité reçoit un tir (*) facteur 3. Forêts, Broussailles et Villages prennent feu et doivent être évacués au plus vite.	20
Tempête de feu	40	Comme Pluie de feu, mais tir (*) facteur 10.	60
Pluie de fer	40	Chute de lames de métal. L'unité visée reçoit un tir (*) facteur de mêlée de l'arme à 2 mains d'infanterie.	20
Colonne de flammes	20	Une colonne de flammes tombe du ciel sur l'unité dont 10 figurines subissent un tir (*) facteur 5.	30
Lenteur	20	Une unité de 20 figurines au plus est ralentie. Mouvement et effet du tir et du combat divisés par 2 pour 1 tour.	30
Eclair	40	Un éclair jaillit du doigt du lanceur. L'unité visée subit un tir (*) facteur 8.	50
Stop	30	L'unité visée passe en moral « Stoppée ».	20
Confusion	30	Comme Stop mais de plus l'unité ne peut rien faire dans la période. Si en mêlée, combat à -2.	30
Sommeil	40	Endort jusqu'à 5 figurines, jusqu'à ce qu'une autre figurine au contact les réveille. Si lancé sur un groupe de plus de 5 figurines, réveil instantané mais l'unité baisse d'un pas de moral par le désordre.	20

* On compte autant de « tireurs » que de figurines visées.

Sorts Divers	Portée en cm	Effet	Coût
Appel de la Divinité	0	Le lanceur fait appel à sa divinité.	80
Haine	40	Une unité (amie ou ennemie) devient fanatique pour 2 tours.	40
Entraves	40	Une zone de 10 cm sur 10 devient un terrain difficile pour toutes les troupes. Mouvement divisé par 2. Durée 2 tours.	10
Mur de flammes	40	Mur de flammes magiques de 20 cm de long qui dure 2 tours. Ne peut pas être lancé sur une troupe. Toute unité voulant traverser doit tester son moral à -5 et, si elle passe, subir un tir (*) facteur 7.	20
Guerriers	20	Fait apparaître une unité de 10 guerriers du type le plus nombreux dans l'armée. Durée 3 tours.	30
Mot de puissance	0	Dans un cercle de 20 cm autour du lanceur, tout ennemi reçoit un tir (*) facteur 4 et doit tester son moral à -2. Les êtres surnaturels invoqués et les mort-vivants disparaissent.	50
Super anti-magie	40	Comme Anti-magie mais suspend de plus l'effet d'un objet magique pour 1 tour.	10

(*) On compte autant de "tireurs" que de figurines visées.

Devant les murs de Troie avec Homère



Depuis bientôt dix ans, les Grecs assiègent Troie pour reprendre Hélène enlevée par Pâris. Achille, le grand héros grec, s'est brouillé avec Agamemnon et s'est retiré sous sa tente, refusant de prendre part au moindre combat. L'occasion est trop belle pour les Troyens, ils font une sortie. Mais les Dieux ont aussi leur mot à dire...

Ce scénario n'utilise aucune magie au sens « habituel » du terme mais son équivalent avec la présence d'objets magiques et l'intervention divine. L'épisode de la guerre de Troie qui sert de cadre à ce scénario est bien sûr simplifié pour s'adapter aux règles de Première Ligne.

L'armée grecque :

- 1 général : Agamemnon ;
- Achille : héros, infanterie lourde normale, lance javelot bouclier, combat comme 3, effet du suprême ennemi ;
- Ulysse : héros, infanterie lourde normale, arc : arme extraordinaire, effet du héros majeur ;
- Patrocle : héros, infanterie lourde normale, lance javelot bouclier, « Protection », effet du héros mineur ;
- 10 unités de 14 guerriers : infanterie lourde normale, réguliers normaux, lance javelot bouclier ;
- 3 unités de 10 éclaireurs : infanterie légère dispersée, réguliers normaux, arc.

L'armée troyenne :

- 1 général : Priam ;
- Hector : héros, infanterie lourde normale, lance javelot bouclier, combat comme 3, effet moral du général, « Grande Protection » ;
- Pâris : héros, infanterie lourde normale, arc : arme extraordinaire, effet du héros mineur ;
- Énée : héros, infanterie lourde normale, lance javelot bouclier, combat comme 2, effet du héros majeur ;
- 10 unités de 14 guerriers : infanterie lourde normale, réguliers normaux, lance javelot bouclier ;
- 2 unités de 10 frondeurs : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, fronde bouclier ;
- 1 unités de 8 cavaliers scythes : cavalerie légère dispersée, irréguliers normaux, arc.

Notes

- Agamemnon, Priam, Achille, Ulysse, Énée et Pâris peuvent chacun faire trois fois appel aux Dieux dans la bataille. Si un Dieu intervient directement, apparaît aux côtés du solliciteur un héros semblable à Énée, mais invulnérable, qui reste 2 tours puis disparaît.
- Ulysse, Énée et Pâris sont protégés personnellement par des déesses. S'ils sont mis hors de combat, ils sont transportés dans leur camp pour 2 périodes puis ils peuvent revenir au combat.
- Au début du combat, Achille est dans le camp des Grecs. Selon l'Illiade, les Troyens profitent de son absence pour prendre l'avantage. Patrocle, ami d'Achille, décide de revêtir les armes de ce dernier pour rallier les Grecs qui sont en train de se faire bousculer. Son destin est de périr de la main d'Hector. Achille reprend les armes au tour suivant la mort de Patrocle. Il est invulnérable sauf s'il est touché par une flèche. La perte doit alors être confirmée en faisant 20 sur un dé, sauf si l'archer est Pâris, auquel cas Achille est tué.
- Hector doit rechercher le combat avec Patrocle, qu'il croit être Achille.
- Les héros et les généraux peuvent se déplacer

sur des chars. Même si ces chars ne sont pas représentés sur la table, ils se déplacent, les tours où ils ne sont pas engagés en mêlée, à la vitesse de la cavalerie légère normale.

- Troie et le camp grec ne peuvent pas être envahis. Les vaisseaux comptent en terrain comme du village. Une unité troyenne non engagée en mêlée, en retraite ou en déroute, située sur les vaisseaux pendant un tour complet peut en incendier 1/3. Quand les 3/3 ont été incendiés, en 1 ou plusieurs tours, les vaisseaux sont détruits.
- Toute figurine qui pénètre dans la mer est perdue.

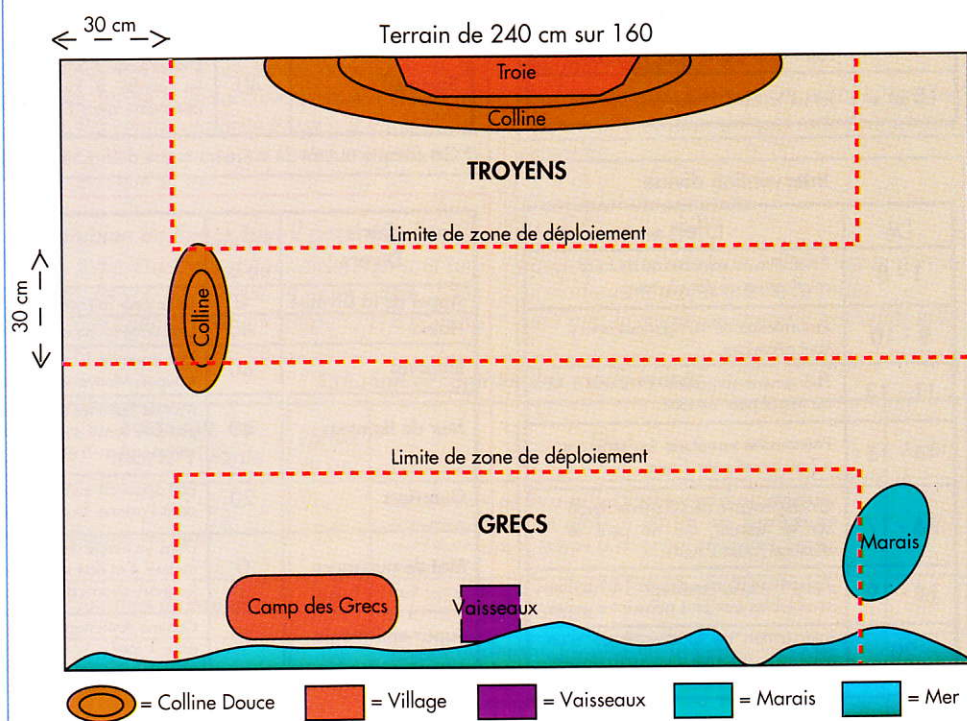
Le terrain

Voir ci-dessous.

Conditions de victoire

Un camp perd si, à la fin d'un tour quelconque, ses 3 héros ne sont plus en jeu (c'est-à-dire sont morts, sortis de table, en déroute, ou dans leur camp). Sinon, au bout de 12 tours, les Troyens gagnent s'ils ont détruit les vaisseaux. Tout autre résultat est un nul.

Vincent Herelle



CONSULTEZ LES ANCIENS !

NUMÉROS DISPONIBLES :

- 10 - Dragon Quest - Friedland.
- 11 - La Nuit de Wormezza (scén. de l'essai - La guerre navale - Cry Havoc & Siege.
- 12 - 13 JdR d'Heroic fantasy au d'essai - La guerre navale - 43 à 83.
- 13 - Empire : du galactique... au - Battles for the Ardennes.
- 14 - SPÉCIAL SCENARIOS.
- 15 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.
- 16 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).
- 17 - Le premier « Bâtisses & Maléfices » - Index wargames - World War.
- 18 - Air Force - Fall of France - Mesme-moi un monstre.
- 19 - Initiation : D&D ou l'Œil - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.
- 20 - La Compagnie des Glaces - Highway Rivals - Wellington's Victory.
- 21 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - L.E. (le plus petit JdR).
- 22 - LAELITH, la ville mystique.
- 23 - Objectif Berlin - Laelith (le jeu de rôle).
- 24 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux de rôle.
- 25 - Tank Leader - RuneQuest - Hammer Fantasy RPG.
- 26 - Chill - Stormbringer.
- 27 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.
- 28 - SPÉCIAL DONJONS & ARCANES - Jeu en encart : 2.
- 29 - LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scén. AD&D, Maléfices & aventure solo - Série Europa : portrait de famille - Central America - Raid on St. Nazaire - Profession Gardien - Arcanes - Figurines napoléoniennes (suite).
- 30 - WARGAMES : JOUEZ PLUS - JUEZ - Patton's best - Figurines 15mm - RUNEQUEST : jeu de rôle - Championnat wargame 88 - Scén. AD&D - 3-5, Rêve de Dragon.
- 31 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). - AR WARS : banc d'essai + scénario - Sur un plateau : Blood & Civilization - Aides de jeu - Poster : le Starcrasher. Dos. - Wargame : les hélicoptères, le plan de bataille - Figurines 15mm (suite) - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.
- 32 - LA VALLÉE DES ROIS : aide de jeu & scén. Dos. - Wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne - Sur un plateau : Fury of Azula, Guillotine - Figurines en plastique - Guer Apens : aide de jeu & scén. - JdR : les citadelles, un vaisseau pirate

de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.

46 - EMPIRES & DYNASTIES, ANIMONDE : essai, aide de jeu et scén. - Dos. : l'art de la guerre à la Renaissance - Théorie et analyse du wargame - Les formations Empire - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Sur un plateau : Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF. Jeu en encart 1940.

47 - JAMES BOND le jeu de rôle et TRAUMA : essais, aides de jeu et scén. - Dos. wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE - UNIVERSOM - Sur un plateau : Full Metal Planète, Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer - Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 - Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dos. wargame : LA GUERRE AÉRIENNE - Aide de jeu : les éclaireurs pour Star Wars - MARVEL SUPER HÉROS et HAWKMOON : critiques, aides de jeu + scén. - MegaTraveller - Kremlin - Fief (télématique) - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.

49 - MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - Sur un plateau : l'An Mil - Wargames : The Great Patriotic War, 3 wargames espagnols + scén. Les Aigles, Tank Leader - Figurines Guerre de Cent ans - Bâtisses : les châteaux forts(1) - Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.

50 - AD&D 2^e édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le château fort(2) - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samurai, Tokyo Express, Vietnam, (la campagne + tactiques opérationnelles) Devine : monstres orientaux - Figurines : armées asiatiques - Scén. AD&D niv.1, Bushido niv.3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : Critique, aide de jeu, scén. DARKSWORD. Portrait de famille : BATTLETECH. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Storm Rising. Figurines : comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Devine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

52 - LES DIVISIONS DE L'OMBRE, AUX ARMES, CITOYENS ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste - le maquillage pour

grandeur-natures - LAELITH : temples, théologies, plans. Article 104 : le jeu des manifestations - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Dos. Napoléonien.

53 - SPACE 1889 : critique, aide de jeu, scén. Mini-dos. : AD&D 1 à 2 - Interview de Gary Gyax - Profession : Maître du futur antérieur - LES GNOBELAINS DE GOFERFINKER : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Sur un plateau : Axes and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3 - WARGAMES : dos. Guerre de Sécession.

54 - ARS MAGICA - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + Scén. - STORMBRINGER : Profession, valeur d'âmes - Gofefinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - 1941 : LE WARGAME DU CHAMPIONNAT (carte, règle et pions). Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Sur un plateau : Fortress America. Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.

55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Gofefinker + poster champignonsesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Talkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.

56 - SUPER 10 ans de Casus Belli : BD, Poster, Kroc le Bô - IN NOMINE SATANIS : critique, aide de jeu, scénario - LA TERRE CREUSE : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilization, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 - ROLEMASTER : critique + scénario - Profession : improvisateur - Sur un plateau : Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première ligne : lourds et extra-lourds + scén. - Jeu en encart : MINI CAR WARS - Dossier wargame La Guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv.0.

HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.



BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

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

Je souhaite recevoir les N° de CASUS BELLI
au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoirHORS-SÉRIE SIMULACRES
au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI
au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

NOM, Prénom

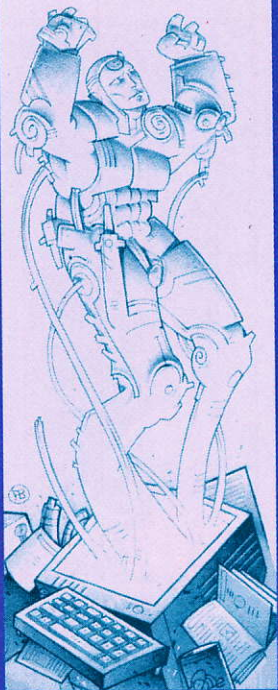
Adresse

Code Postal Ville

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

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 58



LUDOTIQUE

HARPOON

Dubo,
dubon,
du vrai
wargame
naval

Rendre compte de Harpoon, le jeu micro, est un peu vain. Vous connaissez déjà le contexte, le système, et les contraintes de la version papier (voir article p. 94 à 96). Que dire de plus ? A mon avis, c'est exactement la question que se sont posés les concepteurs de Harpoon-PC. Et ils y ont répondu de manière brillante.

Tout l'univers

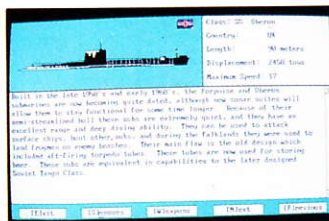
Frappés du syndrome encyclopédique, ils ont commencé par intégrer au jeu une base de données impressionnante sur tout ce qui bouge aujourd'hui au-dessus, à la surface, et sous la mer. Avions, navires, sous-marins, sont présentés dans les moindres détails : historique de la conception, armement, senseurs, forces et faiblesses de l'engin. Bien que moins complet que son équivalent papier, car ne décrivant que les engins de l'O.T.A.N. (U.S.A., UK, Norvège) et de l'U.R.S.S., ce dictionnaire justifie déjà de casser sa tirelire. Atout supplémentaire, l'accès à cette base de données est conditionnel : en cours de scénario, la consultation est limitée aux matériels présents.

Ergonomie

C'est le maître mot de Harpoon. L'interface utilisateur est du type Windows : vous avez droit aux menus déroulants, aux cases à cocher, aux fenêtres, aux ascenseurs. Bref, mieux vaut avoir une souris, bien qu'il soit aussi très facile de jouer simplement au clavier. Les possibilités de paramétrage sont infinies, aussi bien sur les scénarios (possibilité d'attaque nucléaire, météo réaliste, etc.), que sur le cours du jeu (son, graphismes, animations, icônes, etc.). Tout cela est bien conçu, et obligatoire, compte tenu de la quantité d'informations que doit traiter le joueur en cours de partie. A noter que la documentation est relativement succincte sur l'utilisation du jeu, préférant faire la part belle aux conseils stratégiques et tactiques.

Amiral ?

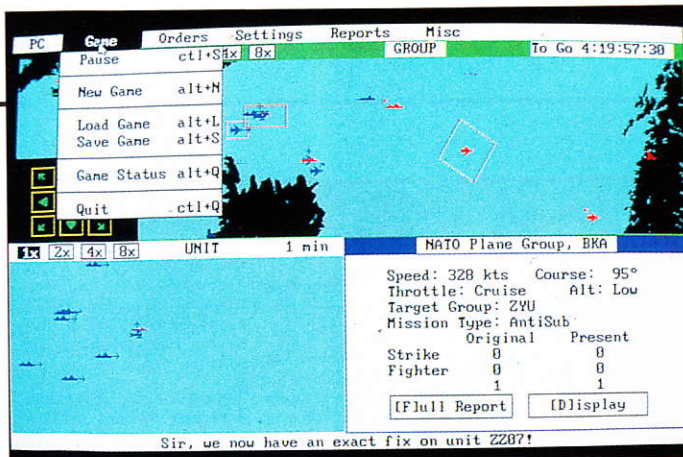
Comment se passe l'examen d'amiral sur Harpoon ? D'abord, il faut choisir son académie : la zone où va se dérouler le combat. Aujourd'hui, une seule est disponible : GIUK (Groenland-Islande-United Kingdom), mais les concepteurs nous promettent bien des extensions vers d'autres océans dans un avenir proche. Ensuite, il est nécessaire de choisir un scénario. Il y en a treize, du plus simple (disons didactique) au plus compliqué (un cauchemar). A peu près tous les types d'engagements aéronavals possibles (?) sont illustrés, en correspondance avec le large exposé, dans la documentation, des doctrines stratégiques des deux camps. On ne choisit donc pas au hasard, on se perfectionne dans la matière principale : chasse aux sous-marins, convoi, utilisation de task-force, débarquements, etc. Après cela, un petit passage par l'écran des paramètres cités ci-dessus, et on entame la partie pour de bon.



Une fiche de l'encyclopédie.

Bingo fuel

En général, le champ de bataille est très vaste et il y a beaucoup de matériel. L'écran est donc divisé en trois fenêtres gigognes : géographique, stratégique, et tactique, avec des options de zoom pour ces deux dernières. On accède de l'une à l'autre



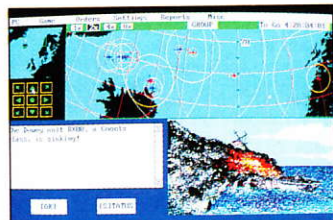
Une présentation soignée pour un jeu sophistiqué. Rare !

en cliquant simplement sur le point central où vient se positionner la fenêtre suivante. C'est simple et rapide. Grâce à cela, il est possible de suivre simultanément un engagement tactique comme une attaque de Mig-29 sur une base de l'O.T.A.N., et les mouvements stratégiques d'ensemble des flottes au nord de l'Islande. On apprend donc aussi bien à utiliser chaque matériel avec ses caractéristiques propres (le F-15 en mission air-to-air, qu'à coordonner les actions de l'ensemble des forces dont on dispose. Et ça, c'est très dur. L'unité de base est le groupe (d'avions, de navires, d'hélicos, de sous-marins, ou une combinaison) auquel on assigne une mission (patrouille, attaque, transport). Une fois les ordres assignés, les missions peuvent se dérouler sans intervention de votre part. La « tactique de base » est entièrement prise en charge par le logiciel, qui ne vous consulte que pour les décisions cruciales : quel type d'arme utiliser ? Plus que 5 mn de fuel, faut-il continuer ? Avec un peu de chance, vous pourrez voir une animation montrant les missiles plongeant sur les frégates russes, et même, en cas de coup critique, les navires sombrant corps et âmes. Cruel.

In the Navy

Heureusement, on acquiert rapidement un certain nombre d'automatismes, comme assurer la protection aérienne de la zone par des patrouilles d'AWACS, et la protection des groupes de navires par des hélicos anti-sous-marins. Tout cela se déroule tout seul, et permet d'avoir les mains libres pour traiter les cas imprévus, voire pour assurer le gain de la partie. Ces dernières sont très longues et émaillées d'une foule d'événements obéissant à la logique stratégique de l'ordinateur. A noter qu'une fonction de compression de temps permet de passer rapidement les temps morts. Etant inculte en matière de wargame naval moderne, je ne saurais dire si le logiciel est un bon joueur. Après avoir

exploré en détail trois scénarios, il me semble que la réponse est positive, mis à part une certaine outrance dans l'emploi de la force brute pour parvenir au but. Ce dernier point est une constante dans le jeu : les missiles air-mer Harpoon, par exemple, sont toujours tirés par salve de quatre, ce qui, aux dires de H. Hatt, expert en la matière, est comparable au grosbillisme le plus bourrin. Parfois, il vous arrive des groupes de trente ou quarante appareils adverses, bien difficiles à arrêter en totalité. Par contre, le jeu préserve souvent l'effet de surprise, et j'ai vu plus d'une fois des missiles détruire une base sans avoir pu détecter les avions qui les avaient tirés.



Il y a aussi de belles images dans Harpoon.

Jeu de luxe ?

Harpoon est très complet. Ce jeu demande beaucoup de temps libre, et un micro « gonflé ». Avec mon PC-XT 640Ko, il m'est arrivé de rester bloqué par saturation de la mémoire. Et quelle lenteur ! Idéalement, il nécessiterait un 386 avec 1Mo de mémoire. Un dernier reproche enfin : supérieur par certains côtés au jeu papier, Harpoon-PC signe l'arrêt de mort de la convivialité. C'est un jeu en solitaire. Bien que d'une qualité de conception et de réalisation exceptionnelle, il ne remplacera jamais un partenaire humain. On ne jubile pas face à un écran, on calcule.

Marc Brandsma

Harpoon est un logiciel en anglais pour PC de Three-Sixty, distribué par PSS et Ubi Soft.

Nouvelles
du
soft

• Bonne nouvelle pour les ludomaniques, il existe de plus en plus de jeux de simulation et de stratégie sur ordinateur. Ceci nous amène à transformer à nouveau cette rubrique en ne vous présentant plus que deux jeux par numéro, pour avoir la place de mieux les décrire, et nous ferons progressivement l'impression sur tous les jeux d'aventure genre Bard Tales ou AD&D, que les revues de jeux

micro commencent à savoir bien chroniquer. • Si vous désirez acheter un vrai magazine micro consacré aux jeux de simulation, aux wargames, avec des articles fouillés de quatre ou cinq pages et qui ne dit rien sur les jeux d'arcade, procurez-vous Computer Gaming World. Sans conteste le meilleur magazine au monde de sa catégorie. Adresse : P.O. Box 4566, Anaheim, Californie 92803-9886,

U.S.A. Tél : 1-800-827-4450. Tarif : 24\$ par an (+11\$ de transport). • Infogrames a signé un accord avec Chaosium pour une version de L'appel de Cthulhu sur micro. • Virgin Loisirs nous promet un Dune pour 1991. • MegaTraveller sort en jeu d'aventure pour PC chez Paragon Software.

DRAGONS BREATH

Il était une fois trois méchants nécromanciens

Un jeu de plateau sur ordinateur

Dragons Breath est un jeu de stratégie pour trois joueurs, l'ordinateur pouvant prendre n'importe quel personnage.

La situation est assez simple, trois horribles crapules (un nécromancien, une sorcière et un démon) s'affrontent pour retrouver les trois morceaux du talisman qui leur permettra d'accéder à la Montagne du Nain, et d'acquiescer l'immortalité.

Chacun dispose pour cela d'un dragon adulte, de vingt œufs de dragon, d'un petit pécule et de composants magiques. La province qui sert de cadre aux affrontements est peuplée de sept races réparties en vingt et un villages, aux niveaux d'industrialisation et agricoles variés, et qui n'arrêtent pas de se faire la guerre.

Comme la plupart des jeux de plateau classiques, la séquence de jeu de Dragons Breath est décomposée en tours, au cours desquels un certain nombre d'actions sont possibles, dans un ordre quelconque :

- Regarder la carte de la province, zoomer sur les villages pour connaître leurs caractéristiques, lancer des sorts sur la population, fixer le montant des taxes à payer par ses villages, envoyer ses dragons ici et là (ou les laisser à garder un village).

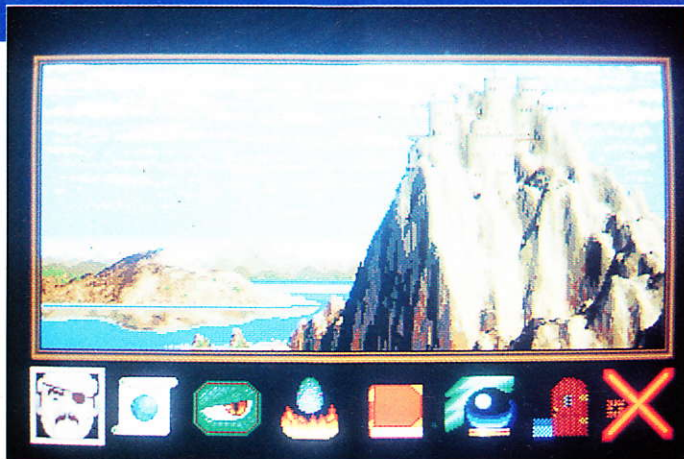
- Examiner l'état de ses dragons (force, vitesse, souffle, âge) et éventuellement lancer des sorts (guérison, croissance, etc.).

- Mettre des œufs en couveuse. Attention, plus on augmente la chaleur, plus le prix par tour augmente. En contrepartie, les nouveaux dragons naissent plus vite. Il faut juste savoir qu'un œuf privé de chaleur pendant un seul tour est détruit, et que plus l'incubation est longue, plus le dragon est fort.

- Lire ses livres : Livre de comptes pour savoir ce que rapportent les villages, ce que coûtent les dragons. Livre des batailles pour savoir quels villages sont actuellement en guerre (un bon nombre en général). Si vous prenez parti pour un camp (en attaquant ses ennemis) il vous offre une récompense. Il est aussi possible de délivrer des otages. On surveillera aussi le trajet des barbares itinérants, les seuls qui osent attaquer votre dragon. Enfin, le livre de magie fait l'inventaire de vos composants.

- Lancer des sorts sur soi (voir magie plus loin).

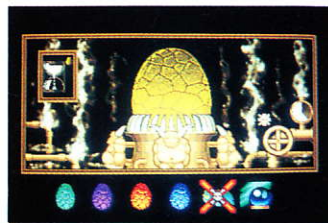
- Acheter des composants magiques aux marchands de passage. Ces derniers ne sont pas toujours là et l'achat de matériel grève rapidement votre budget dès que vous faites un peu de magie.



Le château du nécromant, les diverses actions possibles sont choisies par icônes.



Plan général de la province. Avec les trois châteaux et la Montagne du Nain.



L'incubateur. Le chauffage du premier œuf est poussé au tiers du maximum.



Votre premier dragon. On clique sur les ailes pour avoir la vitesse, sur la gueule pour l'attaque, etc.



Le laboratoire alchimique, avec les mélangeurs, le chauffage et le condenseur.



Un village peu peuplé, avec un faible niveau agricole, en limite de la forêt.



Le livre de comptes. Il faut être bon gestionnaire pour gagner.

Le vol du dragon

En envoyant vos dragons sur les villages, vous avez les options suivantes :

- Laisser l'ordinateur s'en charger en indiquant le degré de zèle de votre animal (attaque et reviens, essaye de conquérir, conquies à tout prix). Seront pris en compte la force et la vitesse de votre dragon contre la population et le degré d'industrialisation du village.

- Attaquer en jeu d'arcade. Il suffit alors, dans une superbe vue du ciel, de lancer votre dragon contre les montgolfières, les mini dragons et les missiles magiques du village. Mais si

vous n'êtes pas un expert, préférez l'attaque automatique, vous y laisserez moins de plumes.

Vous êtes obligés d'attaquer les villages pour les conquérir, et pouvoir ensuite prélever des taxes (indispensables pour élever de nouveaux dragons). Mais attention, un village presque détruit ne rapporte rien, une population pressurée se révolte et enfin, les villages de races ennemies continuent d'attaquer un village conquis. De plus il faut savoir qu'un village qui augmente en population peut essayer (et donc vous donner gratuitement d'autres villages) et que si un de vos villages en bat un autre, le nouveau

vous appartient. Mais ne rêvez pas, c'est presque toujours le contraire qui se passe.

L'apprenti sorcier

L'usage de la magie peut faire basculer le cours d'une partie. Et disons-le tout de suite, si elle est passionnante, elle est réservée à l'élite car d'une complexité redoutable.

Tous les sorts se lancent à partir de potions préparées avec de nombreux composants. Tout d'abord il vous faut un directeur, qui indique si le sort est lancé sur un œuf, un dragon, un village ou un magicien. Ensuite on choisit l'effet (qui peut être positif ou négatif) : croissance, maladie, intelligence, combat, puissance, sens, vitesse et enfin on ajuste la puissance du mélange avec des régulateurs.

Il existe une trentaine de composants et tous peuvent être utilisés dans la potion, mélangés, moulus, coupés ou simplement ajoutés. Leurs effets peuvent être augmentés par chauffage ou condensation.

Là où tout se complique c'est que chaque composant a des effets dans tous les domaines. Une poudre qui augmente la croissance d'un village peut favoriser la maladie. Sauf si on refroidit le mélange et que l'on ajoute un autre composant qui diminue la maladie. Mais ce composant aura lui-même des effets sur l'intelligence (et donc la défense) du village. Enfin, si vous mélangez trop de choses, la potion se met à bouillonner et risque d'exploser, rendant votre laboratoire inutilisable pour un tour.

Quand on sait en plus que les composants « purs » (c'est-à-dire avec un grand effet principal et presque pas d'effets secondaires) sont rares et chers, et que votre stock de départ ne contient que douze composants aux effets disparates... Vous êtes bons pour de sérieux maux de tête. Heureusement, vos adversaires sont dans le même cas (même joués par l'ordinateur) : la magie coûte cher et ils préféreront couvrir des œufs que d'acheter des composants exotiques.

Et en plus c'est beau

Enfin, et ce n'est pas négligeable, Dragons Breath est très simple à manipuler, d'une beauté rarement vue (sur Amiga tout au moins), avec une musique superbe (sobre et limitée au générique) et d'un niveau de simulation plus que correct. Il vous faudra de trois à six heures pour une partie. Et au moins une dizaine de tentatives pour arriver au but. Seul reproche : on visualise mal la carte du pays. J'en ai réalisé une petite en noir et blanc, avec la position des villages. Si vous la désirez, envoyez une enveloppe timbrée pour réponse à Casus Belli.

Pierre Rosenthal

Un jeu Palace Software, distribué par SFMI, pour Amiga et Atari ST. Ecran et manuel en français.

INSPI

romans

Opéras galactiques en pagaille

J'avais l'intention de vous parler ce bimestre-ci du dernier roman de Bruce Sterling, *Les mailles du réseau*. Ne l'ayant malheureusement pas reçu, j'ai dû changer mon désintégréateur d'épaule et renoncer au cyberpunk pour le remplacer par le space opera, un genre qui me semble d'ailleurs bien plus d'actualité, puisqu'il connaît depuis peu un retour dynamique.

Hydres, de Don Héréal, constitue la suite de *La loi majeure* et le deuxième volume d'une trilogie intitulée *La guerre des sept minutes*. Après un début d'un classicisme fleuve-noiresque proche de la perfection, l'aventure elle-même met un certain temps à démarrer, mais lorsque la machine est lancée, elle ne s'arrête plus. Don Héréal ne se contente pas, en effet, de reprendre les thèmes du premier volume et ne cesse d'en introduire de nouveaux, qui tous s'inscrivent dans la perspective globale de sa série *Fragments d'avenir*, histoire du futur d'ailleurs résumée par la chronologie placée à la fin du livre. Sabotages spatiaux et immortels, planètes étrangères et extraterrestres, villes orbitales dans les anneaux de Saturne et Terre ravagée... Il y a là de quoi bâtir de nombreux décors et situations pour votre JdR galactique préféré — sans compter que la structure du roman lui-même peut sans mal être utilisée pour un scénario, puisqu'il s'agit d'une quête/enquête à énigmes. Un roman prenant, un auteur à suivre. (*Fleuve Noir « Anticipation »* n° 1762.)

Marées de lumière, de Gregory Benford, fait suite à *La grande rivière du ciel*, paru l'année dernière. Auteur de hard science, ce sous-genre à forte coloration — qui a dit « domination » ? — scientifique, Benford prouve une fois de plus qu'il dépasse la plupart de ses confrères de la tête et des épaules. Il est difficile de résumer un tel livre, non en raison de la complexité de l'intrigue, mais à cause de la multitude, du fourmillement de détails « véridiques » qui le parsèment. L'affrontement des hommes et des mécas, ces machines énigmatiques dont l'unique but semble être d'anéantir la vie biologique, n'a en effet rien à voir avec — par exemple — le combat de Perry Rhodan contre les bioposés dans la fameuse série germanique⁽¹⁾. Car la hard science joue sur la crédibilité et non sur la pyrotechnie militaire. De plus, Benford s'intéresse à ses personnages, essaye de les faire vivre, au lieu de se contenter de les mettre en scène. Il vous en coûtera 225 F pour vous procurer *La grande rivière du ciel* et *Marées de lumière*,

mais croyez-moi, vous en aurez pour votre argent ! (*Robert Laffont « Ailleurs et Demain »*.)

La Terre est vivante

Les âges de Gaïa, de James Lovelock, constitue une remise à jour de la fameuse hypothèse Gaïa, selon laquelle l'ensemble des organismes présents à la surface de la Terre fonctionneraient comme un gigantesque être vivant⁽²⁾. Je ne crois pas qu'il y ait là matière à scénarios, mais j'ai tout de même tenu à vous signaler cet ouvrage passionnant, écrit dans une langue claire et relativement simple. Réécriture de l'histoire de notre planète, *Les âges de Gaïa* apporte une vision neuve de notre monde et de sa complexe écologie. Nouveau et enrichissant. (*Robert Laffont « La Fontaine des Sciences »*.)

L'enfant de la fortune, le dernier roman de Norman Spinrad traduit dans notre beau pays, se situe dans le même univers que *La dernière croisière du Dragon Zéphyr*, jadis massacré par un traducteur analphabète. En effet, Spinrad n'est pas seulement l'auteur spéculatif de *Rock machine* et de *Jack Barron et l'éternité*; comme tous les véritables amateurs de SF, il conserve une vieille tendresse pour le space opera, auquel il revient de temps à autre. Ici, il nous conte le voyage d'une adolescente, sorte de rite de passage des temps à venir, à travers une galaxie éminemment folklorique. De quoi bâtir quelques bons scénarios pour votre JdR spatial préféré. De plus, Spinrad se paye le luxe d'inventer une langue de l'avenir assez crédible, faite de mots arrachés à de nombreux langages contemporains. Dépaysement et exotisme garantis. (*Robert Laffont « Ailleurs et Demain »*.)

Lectures estivales

L'été approchant, voici une liste d'ouvrages récents que je n'ai pas la place de critiquer en détail. Tous sont recommandables, à des titres et des degrés divers : **Gilgamesh roi d'Ourouk**, de Robert

Silverberg, adaptation romancée de l'Épopée de Gilgamesh, constitue une véritable mine de données utilisables pour vos scénarios. La vie quotidienne à Ourouk et les coutumes locales y sont très précisément et intelligemment décrites. (*L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion »*.)

La captive aux cheveux de feu, de Marion Zimmer Bradley, se rattache à la Romance de Ténébreuse. De la science fantasy de qualité et un décor intéressant à exploiter. (*Presses-Pocket « Science fantasy »* n° 5364.)

Extras-Muros de Raymond Milési est un recueil de dix nouvelles à conseiller aux débutants, à ceux qui n'ont lu que très peu de SF — ou pas du tout. Le livre d'initiation par excellence. Et c'est un compliment. (*L'Aurore « Futurs »* n° 12.)

La servante écarlate, de Margaret Atwood, est paru depuis un certain temps déjà, mais la sortie du film qui en est tiré remet ce livre sur le devant de la scène. Une anti-utopie cruelle qui a beaucoup fait parler d'elle lors de sa parution. (*Robert Laffont « Pavillons »*.)

Le dirigeable Certitude et **Les fils du miroir fumant** devraient réjouir ceux d'entre vous qui n'arrivaient pas à trouver les premiers volumes⁽²⁾ — épuisés — du fameux cycle de la Terre Creuse,

d'Alain Paris, dont a été inspiré le JdR du même nom. D'autant plus que ces deux volumes ont de toute évidence été écrits pour le joueur : décors, descriptions minutieuses, aventures pleines de bruit et de fureur... Qu'ajouter d'autre, sinon que cette nouvelle série à la documentation précise peut, bien entendu, servir de base pour d'autres jeux que celui auquel elle se rattache. (*Fleuve Noir « Anticipation »* n° 1749 & n° 1754.)



Roland C. Wagner

- 1) Editions Fleuve Noir.
- 2) Et sans doute le troisième, qui sera paru quand vous lirez ces lignes.
- 3) Mais non doué de conscience, ce n'est pas un roman de SF.

Pour une poignée de fanzines

Le fantastique possède ses amateurs, comme la SF. Patrick Marcel, dessinateur bien connu dans le fandom, édite depuis un an *Manticora*, un fort joli fanzine (format A5, photocopie) d'information, d'où la littérature n'est pas absente. Critiques de films et de livres non encore traduits, notes, infos, comptes rendus de conventions, nouvelles — et la terrifiante chronique de Jean-Bedel Bizarro, l'homme qui n'a pas tout compris alors qu'il est pourtant intelligent. (100 F pour 6 n° à : Patrick Marcel, 48 rue de Cursol, 33000 Bordeaux.)

Chimères propose déjà son n° 9, mais je viens seulement de le découvrir. Sympathique fanzine format A4 d'une cinquantaine de pages, il présente une interview de Stefan Wul, un dossier « rétro » consacré à l'année 1959, une nouvelle de Jean-Luc Triolo et des critiques, des infos, des dessins, des adresses de zines... Plutôt bien fait et intéressant. Pour mordus, essentiellement. (80 F pour 4 n° à : Josiane Kiefer, 10 avenue de Saint-Rémy, Escalier A, 93200 Saint-Denis.)

Le Catalogue de la Librairie Ailleurs n'est pas un fanzine, mais il y ressemble fort. Une courte BD rigolote et un reportage sur la convention de Thionville viennent agrémenter les listes de livres disponibles. Si vous habitez dans une région où il est difficile de trouver les dernières nouveautés, les Fleuve Noir d'il y a six mois ou les hors collection, n'hésitez pas à demander ce catalogue ; il est gratuit, et la charmante Cathy Martin fera diligence pour vous satisfaire. (Librairie Ailleurs, 28 rue Pharaon, 31000 Toulouse.)

Récompenses en tout genre :

- Le **Prix Rosny Aîné** a été décerné, catégorie roman, à *L'hétéradelphe de Gane* (L'Aurore), d'Yves Frémion. Catégorie nouvelle, c'est *Examen de passage*, de Kevin H. Ramsey, qui a emporté la décision.
- Le **Prix Cosmos 2000** a été décerné à Clive Barker pour *Le Royaume des devins* (Albin Michel), dont je vous avais vivement conseillé l'achat, en dépit de son prix élevé. À quand l'édition poche ?
- Le **Prix Apollo** a été décerné à Joël Houssin pour *Argentine* (Denoël), qui avait raté de peu le Grand Prix de la SF Française l'année dernière.

INSPI

BD

L'été sera chaud, prenez des bulles !

Yavéka :
ce qui est fait,
est fait !

Bien plus fantastiques que simplement historiques, avec des trames faciles à incorporer dans vos propres campagnes (depuis AD&D jusqu'à R&D, en passant par RQ ou même Stormbringer), ces albums vous conduisent partout où il existe des raisons (bonnes, mauvaises, allez savoir...) de se battre et d'accomplir d'héroïques actions. Dans **Alizarine la rouge**, le lointain Orient et ses croisades sont le cadre où Roxalane peut (à peine) voir ce que lui réserve son destin. En plus d'une magie peu commune, on y découvre comment le démon Azarkabath, incarné dans un rat, est à l'origine d'une épidémie de peste noire. Poussés par **Le vent des dragons**, un petit groupe d'aventuriers en quête de vérité est ballotté en tous sens et doit affronter les pires des embûches. Du dragon cracheur de feu, aux créatures démoniaques, en passant par des terreursses formidables à couper le souffle des plus hardis, rien ne leur est épargné ; le tout servi par un graphisme superbe et en net progrès par rapport au premier album. Parfois, c'est le retour qui est le plus difficile... Atride en est témoin, qui, de retour à **Allande**, retrouve son univers dévasté et son amour envolé. Trouvera-t-il la force de lutter contre les forces du Mal ? Saura-t-il reconnaître ses amis de ses ennemis, seul ou avec l'aide de leur puissante, mais pacifique, magie ? A la fois poétique et violent, un premier album à suivre avec attention.

Voici un registre plus léger et humoristique, mais toujours facilement utilisable par un MJ en mal d'idées. **Le Mangerunes** n'est rien d'autre qu'un être horrible qui se nourrit du savoir livresque, mais le fait disparaître par la même occasion. Lui seul peut alors encore l'utiliser, dur pour ceux qui restent ! A ce propos, les ghlomettes sont toujours aussi accueillantes et **L'hydre mélomane** est la digne suite de cette série où chaque page est une nouvelle idée géniale et chaque dialogue un vrai régal.

Yaka :
présentement,
là-dis-donc !

Peu de jeux conviennent à des actions dans notre présent, mais les trois albums qui suivent devraient néanmoins donner à certains de quoi alimenter leurs joueurs (sur Simulacres, par exemple). Il s'agit en fait d'enquêtes à me-

ner. Dans **Les ados du béton**, découvrir les raisons de la mort d'un lycéen de Sarcelles n'est pas aussi simple que les apparences semblent le dire et la police n'est pas au bout de ses peines dans cette histoire d'amour et d'amitiés en N&B. Autre décor, autre ambiance, pour mon choucou de l'été. C'est en Afghanistan que se retrouvent nos détectives, sur les traces du fils d'un riche industriel. Soldats russes, rebelles locaux, fanatiques religieux, tout les éloigne de leur mission. Un scénario classique et un graphisme précis font de **La blessure du Khan** un des albums forts du moment. Et si vos joueurs refusent à tout prix de jouer un flic, faites-leur découvrir **Les héritiers**. Ils seront pris en chasse par des assassins implacables, à eux de savoir qui et surtout pourquoi... Attention, la solution sera pour le tome 4, pas avant.

Yfolferfer :
les super-héros
sont là pour ça !

Juste quelques mots des SH, avec la suite-et-fin de deux séries. **Marshal Law**, pourfendeur de surhommes, dévoile la vérité sur l'affaire du Super Patriote et **Orchidée noire** tente de retrouver le secret de son origine, de faire toute la lumière sur ses racines... Une BD très spectaculaire, avec un graphisme spécial traité à partir de photos travaillées. **Batman**, quant à lui, dans une version très victorienne de la chose, se trouve confronté à Jack l'éventreur. Une autre sorte de retour aux sources. Pour clore ce chapitre, je veux mentionner l'énorme travail des éditions Semic France qui éditent chaque mois, en français, 6 à 8 comics de la série Marvel.

Yfokon :
bientôt, demain
ou après-demain,
promis !

Et il s'en passe de belles, tiens, dans notre futur... **Le Vagabond des limbes** continue de nous étonner, avec un héros de papier qui rencontre son auteur, dans un univers parallèle bien sûr, mais tout n'est pas aussi limpide que cela en a l'air. Dans une autre série, intitulée **Les 13 Transgressions**, Godard renouvelle ce qu'il avait fait avec *Une*

enfance éternelle (voir CB 57) et déclina l'univers où évoluent les personnages du *Vagabond des limbes*. C'est l'idéal pour un MJ, qui peut ainsi collecter des informations de sources différentes et assurant une parfaite cohérence à l'ensemble du monde. Cette fois, il est expliqué comment la toute puissante Guilde fait respecter aux six coins de l'espace ses commandements, qui sont le fondement de la civilisation. Malheur à qui ose les transgresser !... La même remarque peut être faite au sujet de **Détective privé de classe R**, qui jette sur la jeunesse de John Difool un éclairage inattendu. Les descriptions d'une humanité grouillante et bigarrée, certains aspects de la cité sous dôme, le contrôle permanent d'organismes d'État, les grands « complots » (c'est plutôt vague comme terme, mais efficace...), tout cela doit être utilisable dans vos mondes de prédilection.

Suite et fin de **Ronin**, avec un album (esthétique mais sans surprises) intitulé **Assaut**, où l'on voit comment, seule et armée comme un samouraï de l'antique Japon, une femme vient à bout d'une puissante multinationale soutenue par un « ordinateur-presque-vivant » allié à un démon. Je peux me tromper, mais on sent venir le même genre de confrontation (une femme seule face au reste du monde) dans la nouvelle série de Frank Miller, **Liberty — Un rêve américain**. Ce qui est remarquable avec cette série, dont le premier volume est superbe, c'est que les éditions Zenda réalisent là une sorte de première mondiale. **Liberty** sort en France avant d'être paru aux U.S.A. et toute la partie technique est réalisée chez nous par Zenda. Joli, non ? Il est un peu trop tôt pour en parler, mais si la série tient les promesses du tome 1, elle risque de faire un malheur...

Je ne peux pas en terminer sans annoncer **Convoi**, à mon avis la première BD authentiquement cyberpunk. Ici, pas de drogues, ni de « matrice » à explorer, mais un univers de jeu « stéréo-réaliste » où viennent se brancher les abonnés pour y vivre des aventures extraordinaires, un peu comme un 3615 CASUS grandeur nature, en volume, en couleurs, odeurs et sensations. Un

seul risque... l'accoutumance. Les multinationales (et leurs logos) y sont reines, à l'intérieur comme à l'extérieur, et l'ordinateur est, bien entendu, votre ami... A bientôt, on se retrouve dans Stéréopolis, la plus grande cité de réalité virtuelle du XXI^e siècle...

André Foussat

Les titres du mois :

- **Roxalane**, T3 - *Alizarine la rouge*. Pavlovoc et Galliano. Les Humanoïdes Associés.
- **Les chroniques de la lune noire**, T2 - *Le vent des dragons*. Ledroit et Froideval. Zenda.
- **Allande**, T1 - *Le royaume perdu*. Garcia. Zenda.
- **Fuzz et Fizzbi**, *Le Mangerunes*. Cailleteau et Tota. Glénat.
- **Chroniques du temps de la vallée des Ghlomes**, T3 - *L'hydre mélomane*. Godard et Clave. Vaisseau d'Argent.
- **Les ados du béton**, *Overdose*. Bonifay et Fontaine. Glénat.
- **La blessure du Khan**. Cailleteau et Terpent. Zenda.
- **Les héritiers**, T1 - *Par delà les montagnes*. G.E. Ranne et Juszezak. Vents d'Ouest.
- **Marshal Law**, T3 - *Spirit of America*. Mills et O'Neill. Zenda.
- **Orchidée noire**, T2 - *Asile*, T3 - *Paradis*. Gaiman et Mc Kean. Zenda.
- **Batman**, *Appelez-moi Jack !*. Mignola, Russel et Augustyn. Comics U.S.A.
- Toute la gamme « Marvel ». Semic France. Pour vous procurer ces albums, écrivez à Semic France, 6 rue Emile Zola, 69288 Lyon cedex 20.
- **Le vagabond des limbes**, T20 - *Un certain Monsieur Ko*. Godard et Ribera. Vaisseau d'Argent.
- **Les 13 Transgressions**, T1. Godard, Bollée et Coutells. Vaisseau d'Argent.
- **Avant l'Incal**, T2 - *Détective privé de classe R*. Janjetov et Jodorowsky. Les Humanoïdes Associés.
- **Ronin**, T6 - *Assaut*. Miller. Zenda.
- **Liberty, un rêve américain**, T1 - *Jungles*. Miller et Gibbons. Zenda.
- **Les aventures de Karen Springwell**, T1 - *Convoi*. Smolderen et Gauckler. Les humanoïdes associés.



INSPI universalis

Pour lire sur la plage, un tour au rayon « antiquités », avec **Aventures pour tous les temps**, collection Bouquins. Pour un prix raisonnable, on vous propose quatre romans d'aventures historiques, écrits au siècle dernier, mais qui se seraient plutôt bonifiés avec l'âge. Un tas d'idées et de PNJ pour pleins de jeux, de la France de Louis XIII aux Mongols de Genghis Khan en passant par les brigands des montagnes grecques et les Anglais aux Indes...

Laissons passer un peu de temps, et saluons au passage un vétéran parmi les génies du Mal acharnés à conquérir le monde, le Dr Fu Manchu, (recordman de la catégorie « obstinés » : sa première tentative date de 1913, la dernière des années 60...). L'an dernier, 10/18 a réédité les 4 premiers volumes de la série. Depuis, plus rien et c'est dommage. On peut toujours se consoler en relisant **Le Mystérieux Dr Fu Manchu**, **La Résurrection de Fu Manchu**, **La Fille de Fu Manchu** et **Les Mystères du Si Fan**, mais aussi les autres œuvres de Sax Rohmer chez 10/18 (notamment **La malédiction des mille baisers** et **Le détective d'Allah**), qui sont passionnantes et « inspirantes ».



Je vous ai déjà parlé dans cette rubrique des reportages d'Albert Londres (10/18). Folio vient d'avoir la bonne idée d'édition en poche la biographie que lui a consacré Pierre Assouline. Le sous-titre **Vie et mort d'un grand reporter** résume parfaitement le contenu... Nous suivons Londres dans toutes ses enquêtes. Il y a notamment une description des asiles psychiatriques français des années 20 à faire dresser les cheveux sur la tête du plus endurci des investigateurs, des voyages aux points chauds du globe... jusqu'à une mort mystérieuse, au retour d'un reportage en Chine dont on ignorera toujours le sujet... Indispensable pour tous les fans des Années Folles. Connaissez-vous P.G. Wodehouse ? C'est un humoriste anglais qui a écrit l'essentiel de son œuvre dans les années 20 à 40. 10/18 a entrepris il y a quelques temps de traduire le meilleur d'une production très abondante. On en est aujourd'hui à une vingtaine de titres en français. Tous ne sont pas des joyaux, mais vous pouvez acheter en confiance toutes la série des **Jeeves** (notamment, **Merci, Jeeves** ; **Ca va, Jeeves** ? et **Bonjour, Jeeves** ⁽¹⁾). Ils ne proposent guère de documentation sur

l'époque mais offrent par contre aux MJ de Toon, Paranoïa, etc., quantité de tuyaux précieux sur l'art et la manière d'animer un PNJ loufoque, mille et un trucs pour rendre une situation simple complètement inextricable, les bons moyens de faire en sorte que les plans des joueurs se retournent contre eux et déclenchent un désastre... Vivement recommandé.



Restons chez 10/18. **Modesty Blaise et les affreux** est un scénario pour James Bond tout rédigé, sans qu'on ait quoi que ce soit à rajouter. Tout y est : complots, contre-complots, kidnapping, chantages, coup d'État. Le plus amusant étant encore la galerie des PNJ — pardon, des protagonistes. On y trouve un Méchant en Chef sinistre et mégalo à souhait, ses seconds qui méritent de figurer en bonne place entre Oddjob et Jaws, et surtout Modesty Blaise en personne (pour situer le personnage, pensez à la fille de Samantha Fox et de Bob Morane...). Au fait : ne vous fiez pas à la couverture « déshabillée », le contenu est tout ce qu'il y a de sage...

Pour bronzer en vous cultivant

Mythologies du monde entier, de Vladimir Grigorieff (Marabout). Un résumé tout à fait synthétique (et parfois trop succinct) des principales religions, y compris quelques unes inconnues ou oubliées (Slaves préchrétiens, Indiens d'Amazonie). En plus, quelques considérations intéressantes sur la nature et la structure d'un mythe. Chacun y trouvera une utilité — forger sa propre mythologie, ou plus simplement de la documentation — pour maîtres de jeu, où pour des investigateurs perfectionnistes qui se renseignent sur les dieux des « indigènes ». Dans un genre plus vivant, un ouvrage qui ne date pas d'hier (1ère édition de 1977), mais qui n'en est pas moins documenté et instructif : **Les Nouvelles Sectes**, d'Alain Woodrow (Point Actuel A44). C'est une grosse enquête sur les buts et les méthodes de Moon, des disciples de Krishna, de la scientologie et de quelques autres. La partie la plus facilement utilisable — et la plus « intemporelle » — reste celle consacrée à l'endoctrinement des convertis. Comment transformer quelqu'un, en peu de temps et avec un minimum d'efforts, en robot souriant et fier de l'être...

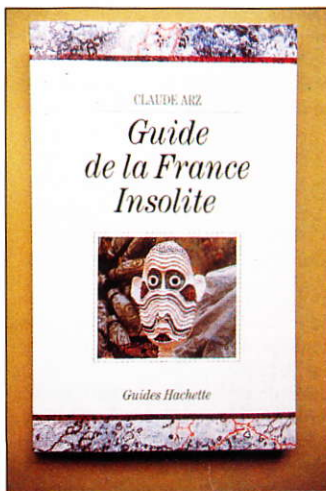
Pour finir, à tout hasard, deux livres qui sont à la frontière entre « inspi » et « culture générale » (non, non, ne parlez pas !). **Histoire de la Russie** de N.V. Riasanovsky (Bouquins, une fois de plus) et **Histoire des pays de l'Est** d'H. Bodgan (Perrin). Leur principal intérêt est bien sûr de permettre de se forger une idée plus juste et plus complète de ce qui se passe là-bas. Quant à l'aspect « inspi », environ la moitié de ces deux livres est consacrée au passé lointain de l'Europe de l'Est... suffisamment riche en événements effroyables pour titiller la fibre créatrice de n'importe quel MJ.

Nouvelles en vrac

- NéO annonce pour octobre la parution d'un livre sur **Chapeau melon et bottes de cuir**, sur le modèle de celui consacré au **Prisonnier**. NéO a renoncé à sa collection SF/Fantastique, a retardé les sorties de NéO+... mais nous n'avons pas tout perdu. Fans de Steed et de Mrs Peel, vous pouvez commencer à compter les jours.
- Enfin, Innovation 128 propose une série de 7 dossiers consacrés à l'actualité de la technologie (intitulés : **Matériaux**, **Electronique**, **Biotechnologies**, **Automatismes Industriels et Robotique**, **Technologie de l'Information**, **Contrôle et Mesure**, **Energie et Environnement**). Il y a quand même un hic : chaque dossier coûte environ 2600 F, ce qui le met nettement hors de portée de la bourse des rôlistes moyens. Reste la brochure de présentation (disponible sur simple demande), qui suffit largement à faire notre bonheur : on y trouve le plan détaillé de chaque brochure, avec la liste de tous les sujets abordés. Il suffit d'en prendre deux ou trois, d'y réfléchir un peu... et on se retrouve avec une ébauche de scénario espionnage ou cyberpunk. (Innovation 128 : 24 rue du Quatre Septembre, 75002 Paris. Tél : (1) 42.68.09.71.)

A lire aussi

Le Guide de la France insolite de Claude Arz (Hachette, 128 F), présente une



Il est bô, il est frais !

Le héros du journal est enfin disponible en album. C'est une « compilation » (le mot est à la mode) des planches parues dans Casus depuis la création du dénommé Kroc, auxquelles viennent s'ajouter quelques inédits du même métal. Tout y est, depuis la naissance et l'éducation de notre gobelin favori, ses multiples emplois, volontaires et obligatoires, jusqu'à sa participation à, devinez quoi ? à un donjon grandeur nature ! A ne manquer sous aucun prétexte, pour les fanas que vous êtes de ce gob contre nature (il est beau !). Interro écrite à la rentrée.

Kroc le bô. Chevalier et Ségur. Casus Belli et Delcourt.

AF



centaine de lieux étranges, répartis dans toute la France. On y trouve, pêle-mêle, toutes sortes de choses : château médiéval garanti hanté, musée sous-marin, falaise sculptée, « folies » XVIIIe, expositions en plein air... En dehors de fournir quelques divertissants sujets de visites, c'est une véritable mine de scénarios. Et puis, il est réconfortant de penser qu'il reste des excentriques acharnés à percer des « trous » dans notre pesante réalité...

Tristan Lhomme

1) Egalement disponibles, en un seul volume, dans la collection Omnibus.

A voir

L'exposition **Art Précolombien du Mexique**, au Grand Palais à Paris (jusqu'au 30 juillet, entrée : 32 F) : une centaine d'objets et de statues mayas, dont la présentation est à la fois pédagogique et esthétiquement réussie. Ce n'est pas une inspi directe, aucun jeu de rôle n'ayant été consacré aux Mayas à ce jour, mais c'est un bon exercice pour l'imagination. Tous ces objets ont une « présence » très forte, et on se prend à rêver sur les conditions de leur fabrication et sur le type d'échanges qui aurait pu s'établir avec une civilisation aussi radicalement différente...



LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

JUILLET

- 02 - Sound Garden
- *espace ornano*
- 07 - "Raggamuffin Sunsplash" :
Culture - Donovan - Sanchez...
- *aquaboulevard*
- 09 - Midnight Oil
- *bercy*
- 10 - Alice Cooper
- *olympia*

SEPTEMBRE

- 18 - Devo
- *élysée montmartre*
- 21 - Pixies
- *zénith*
- 28-29 - Festival Futurama
- *élysée montmartre*

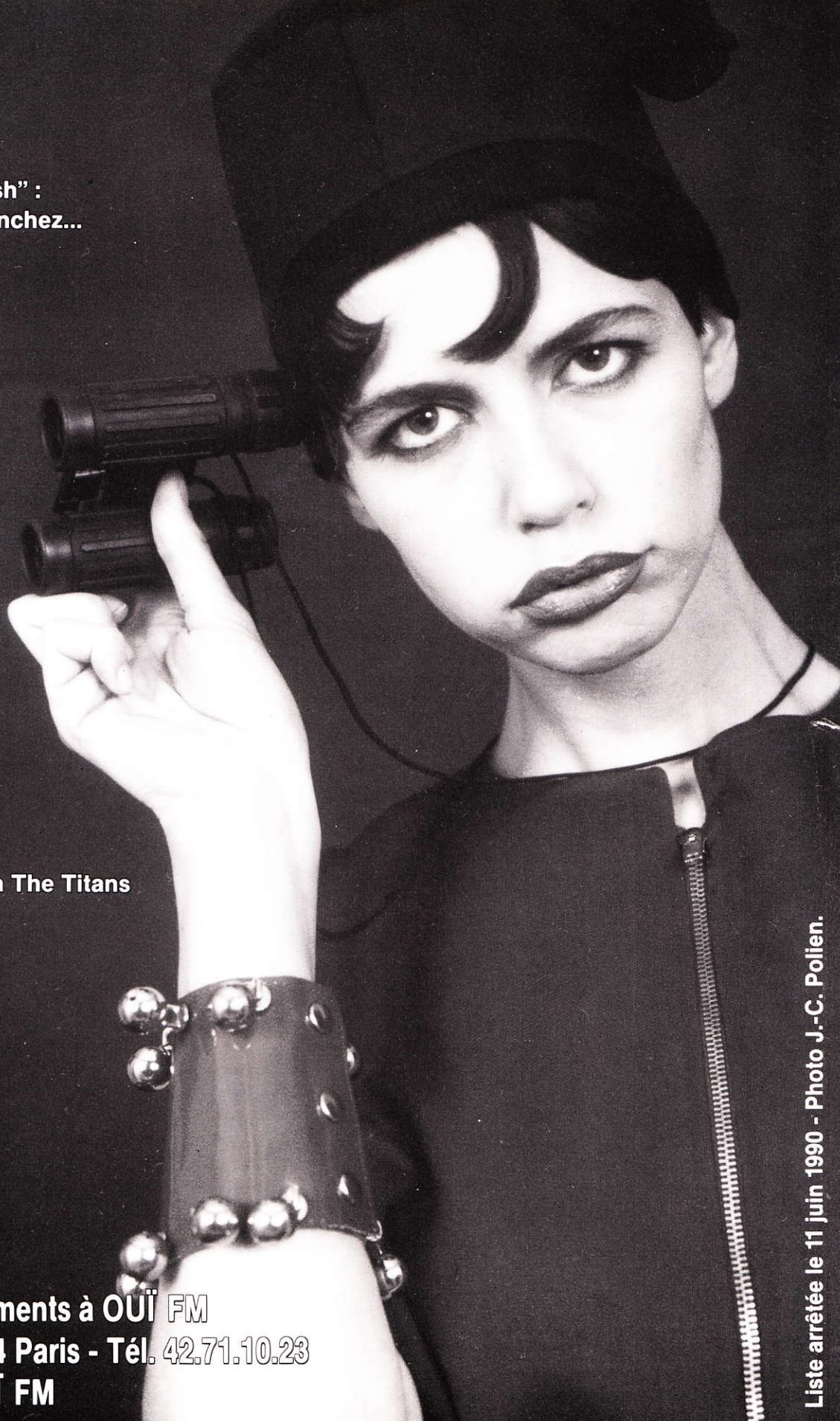
OCTOBRE

- 02 - Suicidal Tendencies
- Slayer
- Megadeath
- Testament dans Clash The Titans
- *zénith*
- 18 - Ramones
- *zénith*
- 19 - Pretenders
- *zénith*
- 29 - VRP
- *olympia*

NOVEMBRE

- 01 - Dead Can Dance
- *olympia*

Billetterie et Renseignements à OUÏ FM
4, rue Beaubourg, 75004 Paris - Tél. 42.71.10.23
Info Concerts 36.15 OUÏ FM



Here comes the hard pack*.



* Et voici
le paquet
rigide.