

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

59

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

septembre-octobre 90

TORG

L'Invasion !

Aides de jeu

Les Vikings

Guerre antique :

RAPHIA

le wargame
du championnat
de France 91

et Jarandell

(2e volet)

M 3168 - 59 - 30,00 F-RD



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



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: inventoirer 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...

VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.



*Aujourd'hui, demain, la semaine prochaine...
La fin de nos certitudes.*

Venus d'autres univers, les envahisseurs s'étaient
alliés pour s'approprier l'énergie d'où notre monde
tirait sa réalité. Leurs sombres seigneurs recréèrent
des pays entiers, y implantant de dangereuses appa-
rences : des réalités qu'ils avaient apportées avec eux.
Le monde était devenu différent.



LA GUERRE DES REALITES TM

*Votre personnage
est-il prêt à l'affronter ?*



sous licence de



© TM & © 1990 WEST END GAMES
(WEG). Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de WEG.

BON DE COMMANDE

En vente dans votre boutique habituelle
ou par correspondance, en nous renvoyant ce bon à découper.

Je désire recevoir "Torg" au prix de : 380,00 F. (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

.....

.....



ARTICLES & AIDES DE JEU

▲	Concours Une Page Le Barbare : Devenez pirates	Prix spécial du jury.	30
▲	Critique : TORG	<i>The Other Roleplaying Game: L'Autre Jeu de Rôle?</i>	40
▲	Civilisations : Les Vikings	Pour découvrir les Vikings avec Simulacres.	68
▲	Bâtisses & Artifices : Les Vikings	Pour tous JdR : leurs maisons et leurs bateaux.	70
▲	Jarandell (2e partie) : Magiciens & sandestins	Le jardin des magiciens.	74
▼	Sur un plateau: Dragon Noir	Un bon jeu de plateau.	80
●	Dossier wargame : Le combat moderne (3e partie)		
	Twilight 2000	Jeu de rôle pour wargameur.	84
	Sniper!	Le jeu qui s'embusque.	88
	Ambush 1990	Le jeu des embüchskades.	90
●	Fiche-jeu : Napoleon's Battles	Un wargame de « grande tactique ».	100

RAPHIA : NOTRE WARGAME EN ENCART

●	Les règles du jeu	217 avant J.-C., Antiochos III contre Ptolémée IV.	94
●	La carte	Pour vous préparer au championnat de wargame 1991.	Poster

SCÉNARIOS

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

▲	In Nomine Satanis : Les Aryens, c'est beau mais c'est con		II
	<i>Des chevaliers sur un bûcher, un démon dans les surgelés.</i>		
▲	TORG : Un, deux, trois, allons dans les bois...		VI
	<i>A la découverte de la Terre Vivante.</i>		
▲	Chill : Sylvie, de Charybde en Scylla		IX
	<i>Diverses évocations et arabesques musicales.</i>		
▲	Vikings pour Simulacres, RuneQuest ou Rolemaster : Harald le Loup		XII
	<i>Pour découvrir la civilisation viking.</i>		
▼	Space Hulk: Passage en force	<i>Pour la boîte de base.</i>	83
●	Gulf Strike: Nouveau Round	<i>La situation dans le Golfe au 19 août 1990.</i>	92

RUBRIQUES

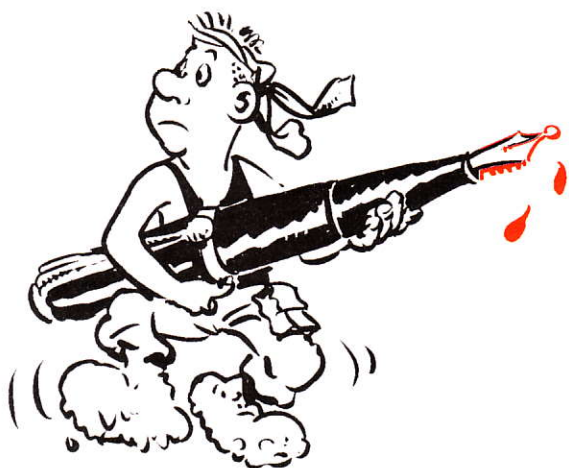
■	Nouvelles du Front	Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...	6
■	Les chroniques minitéliques	Vos réflexions sur « Carpentras ».	32
■	Kroc-le-bô	BD de Chevalier et Ségur.	33
■	Têtes d'Affiche	Les nouveaux jeux débballés.	36
■	Petites annonces	Nos mondialement célèbres petites annonces.	54
◆	Métalliques	Les nouveautés en figurines.	78
■	Inspi bouquins, BD, Universalis	Nouvelles de l'édition et autres merveilles.	102
■	Couverture	Pascal Trigaux	

Notre magique bulletin d'abonnement est en page 39. Ne l'oubliez pas.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Rolemaster est édité par Hexagonal sous licence ICE, RuneQuest par Oriflam sous licence Chaosium/ Avalon Hill, Chill par Schmidt sous licence Pacesetter, TORG par Jeux Descartes sous licence West End Games, In Nomine Satanis par Siroz Productions, Simulacres par Casus Belli, Space Hulk par Games Workshop et Gulf Strike par Victory Games.

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

CASUS BELLi n° 59. Septembre-Octobre 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 Beauvalet. 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 Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Coucho, Franck Dion, Olivier Frot, Wilfried Histi, Jean-Marie Noël, Didier Guiserix, Pierre Rosenthal, Thierry Ségur. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté de Bernadette Cribier. Réassort 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 : 2.294.000F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SALT. Tél : 30.50.40.90.



On voit beaucoup de « casus belli » dans les journaux en ce moment, et ce n'est malheureusement pas pour parler de jeux de simulation. Pour ceux qui veulent utiliser le wargame pour étudier des développements possibles de la situation dans le Golfe, nos experts donnent les informations nécessaires dans ce numéro et, au fur et à mesure que les choses évoluent, sur le 3615 Casus, mur wargame. Mais la situation reflète assez bien un article d'un numéro récent, montrant les limites de la simulation, celle-ci étant assujettie à bien d'autres rapports de force que ceux du champ de bataille, et à d'autres armes que le seul matériel militaire. Enfin, tout ça n'est rien à côté de ce qui pourrait nous être arrivé depuis quelques mois : l'invasion de notre cosm par les réalités de Torg, ou encore une guerre Est-Ouest laissant l'Europe aux mains des rares gentils et des nombreux méchants de Twilight 2000. Heureusement que c'est tombé sur la terre parallèle d'à côté ! A propos de terre parallèle, nous voulions vous parler de Mimetis, mais il est arrivé une semaine après l'ultime « deadline » ; ce sera pour la prochaine fois donc. Pour finir, que vous soyez prévenus : nous avons laissé le Barbare Déchainé répondre au courrier. Avons-nous bien fait ? Les lecteurs vont-ils encore nous écrire ?

Joe Casus et Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Paris

18 septembre/
31 décembre

Le Musée de l'Armée, à l'hôtel National des Invalides, expose dans la Salle de l'Arsenal une **collection d'armes insolites** du XVI^e au XVIII^e siècle. Pistolet-massue, pistolet à canons divergents, crucifix-poignard, etc.



Masse d'armes-pistolet. Nuremberg vers 1590.
Photo © Musée de l'Armée, Paris.

France

4 septembre/31 octobre

La 11^e édition du **concours international de créateurs de jeux de société** est organisée comme chaque année par le Centre Culturel de Boulogne Billancourt. Seuls les jeux non édités peuvent concourir. Les maquettes doivent être envoyées entre le 4 septembre et le 31 octobre 1990, les prix étant décernés fin mars 1991. La règle du jeu peut être écrite en français, allemand, anglais, italien ou espagnol et ne doit pas dépasser 2 pages (si elle est plus longue, faire un résumé sur 2 pages). Les prix sont les Gobelet d'Or et d'Argent de la ville de Boulogne Billancourt (dotés de 10 000 et 5 000 F), le Dé d'Or de la Fédération Française du Jeu de Société (5 000 F), 2 coupes, et le Dragon d'Or des Jeux de Simulation (5 000 F, sans doute patronné par Casus Belli, nous vous tiendrons au courant). Les prix ne seront attribués qu'à des jeux le méritant. Renseignements au Centre Culturel, 22 rue de la Bellefeuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 46.84.77. 95.

France

septembre 90 à mars 91

Le **1^{er} Championnat de France officiel de Blood Bowl** est organisé par le club *Au Dé Strié* (d'Orléans) avec le soutien de Jeux Descartes et de Casus Belli. Dernières inscriptions le 30 octobre 90. Les éliminatoires auront lieu à partir de septembre et la finale aura lieu en février/mars 91 à Paris. Renseignements : Au Dé Strié, Maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans.

Challenges régionaux et Championnat de France de Diplomacy

La F.F.J.D.S. organisera le Championnat de France de Diplomacy avec le soutien de KennerParkerTonka, de Casus Belli et de l'Oeuf Cube, avec la participation de Mach die Spuhl!, Trahison!, Triumvirat, Vopaleic, Vortigern et des associations Chazam et Diplô. Il se déroulera en deux phases : d'abord une série de challenges régionaux en France, en Wallonie et en Romandie puis le championnat proprement dit. Lors de la première phase, les 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 au cours desquelles auront lieu les challenges régionaux (pour plus de précisions sur les manifestations, voir le calendrier ci-dessous).

- 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 - Soissons : Convention de la Guilde de Picardie.
- 27-28 octobre - Marseille : Odyssey 90.
- 10-11 novembre - Rennes : Convention de Bretagne des Jeux de Plateau.
- 16-18 novembre - La Chaux de Fonds (Suisse).

17-18 novembre - Nancy : Les Joutes du Téméraire.

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

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 (30 F) 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 de Diplomacy (règles, parties par correspondance) et recevoir tous les deux mois la lettre de la fédération ; soit nous envoyer une grande enveloppe (21x29,7) timbrée à 3,70 F ; soit consulter 3615 CASUS - Rubrique Diplomacy ou 3615 Diplo.

Perpignan Année scolaire

La Rousil Lion Blood Bowl Ligue organise un **mini championnat de Blood**

Nouvelles du Front

Bowl doté de 2000F en lots. Inscriptions jusqu'à fin septembre. Parties les week-end jusqu'à la fin de l'année scolaire. Renseignements et inscriptions auprès de la boutique *Cellules Grises*, 8 rue du Théâtre, 66000 Perpignan. Tél. : (16) 68.34.64.66.

Futur

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.

Conflans Ste-Honorine

22 septembre

Le club de jeux de simulation *Les Roches Enflammées* organise une **journée portes ouvertes** à la bibliothèque de Conflans Ste-Honorine, le 22 septembre à 14h.

Orgeval

22 septembre/7 octobre

Au centre Art de Vivre d'Orgeval, tous les jours : **démonstration de peinture** par les figurinistes du club *Le Boutte-Selle*. Tous les week-end, **atelier de fonderie** de figurines par Prince August et **initiation aux jeux de stratégie terrestre et navale** par le Boutte-Selle. Pendant cette manifestation, la librairie *Le Cercle* anime un concours doté de figurines de collection, de coffrets de fonderie et de livres. Centre Art de Vivre, 78380 Orgeval (ouvert tous les jours de 10h à 20h sauf le mardi). Tél. : (1) 39.75.78.00.

Dinard

28 septembre

Le Centre National de la Cinématographie organise à la mairie de Dinard une rencontre entre producteurs britanniques et français. En dehors de croiser Charlotte Rampling ou de serrer la main à Michel Finas (l'organisateur, qui réalisa l'inspi ciné pour *Casus*), vous pourrez surtout assister à un **débat sur le cinéma et la mythologie celtique**, en

présence de John Boorman. Renseignements : (16) 99.46.12.65.

Clermont-Ferrand

29/30 septembre

Efotis organise une **rencontre entre tous les rôlistes 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 Diplomacy 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 Diplomacy 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 Bla-voet au (16) 20.51.48.41.

Laon

6 octobre

La *guilde du Dragon Laonnois* organise le 3^e tournoi de la campagne pour l'Appel de Cithulhu : **Les années folles en Picardie**. Des démonstrations auront lieu en parallèle. Renseignements : (16) 23. 20.32.66 ou (16) 23.24.51.61.

Paris

6/7 octobre

Convention d'Ile de France des Jeux de Plateau, à l'I.G.N. 2 av. Pasteur à St Mandé. Au programme : challenge régional d'Ile de France de Diplomacy, 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.

Marsannay-la-Côte

6/7 octobre

Le club des Sorcières et le club *Kriegspiel* organisent leur **2^e rencontre ludique** à Marsannay-la-Côte, près de Dijon. Au programme : jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et de réflexion, parties, démonstrations, expositions, fanzines. Renseignements : Jean-Christophe Basaille au (16) 80.30.80.71 (après 20h).

Les Mureaux

7 octobre

Les *Loups de l'Apocalypse* organisent, à la médiathèque des Mureaux, un **tournoi multijeu de rôle** sur AD&D, l'Appel de Cithulhu, Stormbringer, Star Wars, JRTM, Trauma, In Nomine Satanis. Il y aura aussi un concours de figurines. Ecrire aux Loups de l'Apocalypse, 4 rue des près, Arnouville les Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

Paris

11 octobre

La première **Grande Fête des amateurs de jeux de rôle** se déroulera dans le cadre prestigieux du Palace, le jeudi 11 octobre prochain, de 22 heures à l'aube. Elle aura pour thème la Guerre des Etoiles et chacun est invité à se costumer, à se maquiller, à venir dans la tenue « galactique » la plus délirante. Monstres, espèces étranges venues d'ailleurs, guerriers, mercenaires, etc., comme dans l'inoubliable taverne de la Guerre des Etoiles, tous sont les bienvenus ! Un concours de costumes et de maquillages récompensera — à minuit — les créations les plus réussies.

Cette soirée est organisée à l'initiative de *Casus Belli*, *Jeux Descartes*, *Les Jeux de Lames*, 3615 *Casus* et la station *Oui-FM* (102.3) ; sur une idée de Michel Brassinne. Le Palace c'est aussi une musique d'enfer et surtout un show laser comme vous n'êtes pas près d'en voir ailleurs. Il est considéré comme l'un des plus réussis du monde. Tout simplement ! Pour ceux qui ne pourraient y venir, il restera la possibilité d'écouter *Oui-FM* (102.3) qui retransmettra la soirée en continu et en direct. La rumeur susurre qu'un film vidéo immortalisera cette soirée qui pourrait bien être la première d'un rendez-vous annuel. Que la force du jeu de rôle soit avec vous ! Entrée : 100F. Soirée réservée au plus de 16 ans. Le Palace : 8, rue du Faubourg Montmartre, 75009 Paris, tél. : (1) 42.46.10.87. Pour tous renseignements concernant l'organisation de la soirée, téléphoner au (1) 40.74.48.48.

Sologne

13/14 octobre

Les *Fils d'Ariane* organisent un **grandeur-nature d'espionnage contemporain** appelé *Les trois formules du professeur Tasso*. Renseignements auprès des Fils d'Ariane, 58 rue de Paris, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (1) 60.13.01.24 ; ou Olivier Arifon au (1) 49.77.06.50.

Crepy-en-Laonnois

13/14 octobre

L'association *Alzathot* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dont le titre est *La raison du plus fou*. Plus de renseignements auprès de l'association au 66 rue Doudeauville, 75018 Paris. Tél. : (1) 42.23.34.47.

Angers

13/14 octobre

Le club C.M. 49 organise son **tournoi annuel** dans les locaux de l'E.S.A. à Angers. Au programme : tournois AD&D, Squad Leader et exposition de figurines. Renseignements au magasin *Evasion I*, 74 rue Baudrière, Angers. Tél. : (16) 41.86.08.07.

Paris - La Défense

18/21 octobre

Casus Belli sera présent au Forum Atari, au CNIT Paris La Défense. A cette occasion sera organisé le **1^{er} championnat de jeux de simulation sur Atari**, avec les sociétés *Atari France*, *Excelsior Publications*, *Hi-Tech* et *Infogrames*. Les deux jeux proposés sont *Full Metal Planète* et *Sim City* et on peut s'inscrire pour chaque. L'inscription, gratuite, se fait sur place. Les dix meilleurs de chaque catégorie seront récompensés. Premier prix : un Atari 520 STE.

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 de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, tournoi interactif, challenge régional de Diplomacy, animations médiévales et grandeur-nature, et un concours de dioramas sur le thème : *Bilbo le Hobbit* ou *Le seigneur des Anneaux*. Guilde de Picardie, 9 rue Anatole France, 02200 Soissons. Tél. : Olivier au (16) 44.54.74.05 ou Yannick au (16) 23.53.51.79.

Galluis

21 octobre

Le club *L'Orc hestralmaneuvinzedark* et sa horde sauvage organisent un **tournoi de jeu de rôle** autour des thèmes médiéval, SF et fantastique. Renseignements auprès de David Dubois au (1) 34.86.98.77.

**Les manifs
sur
3615
CASUS
rubrique
CAL**

la F.F.J.D.S organise le

Championnat de France de Diplomacy™

avec le soutien de **Kenner Parker Tonka, Casus Belli** et de **l'Oeuf cube**
et la participation de Mach Die Spuhl!, Trahison!, Triumvirat, Vopaliec, Vortigern,
et des associations Diplo et Chazam.

les 1er et 2 décembre 1990 à Paris

Des Challenges régionaux auront lieu en France, en Wallonie et en Romandie (voir calendrier page 6) à partir du 29 septembre, où les premiers se verront offrir voyage et hébergement à Paris pour participer au championnat. Mais ce championnat est ouvert à tous, et la participation aux challenges n'est pas obligatoire.

Si vous désirez vous inscrire à l'avance, vous pouvez envoyer 30 F par challenge régional auquel vous participerez, et 45 F pour le championnat à Paris (adhésion obligatoire à la FFJDS). Sinon vous vous inscrirez dans la limite des places disponibles et au tarif propre à chaque challenge. Si vous désirez plus de précisions sur le déroulement des manifestations, si vous désirez adhérer à la FFJDS (30 F pour un an), écrivez à la FFJDS 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris, tél.: (1) 40.43.11.30.



... et pour jouer à n'importe quel moment:

3615 DIPLO

ou 3615 DIPLOMACY*

Le plus célèbre des jeux d'alliance enfin sur minitel

Les mots-clés

REG Règles du jeu
INS S'inscrire à une partie
PAR Vos parties en cours
PRE Lire la « presse » (rumeurs) d'une partie
OBS Observer les autres parties
CLA Classement des joueurs
DIA Dialogue en direct
BAL boîtes aux lettres
INF Informations
COU Courrier au gestionnaire du service
CHA Championnat de France de Diplomacy
CLU Les clubs de Diplomacy
FAN Les fanzines
FFJ La Fédération Française des Jeux
de Diplomatie et de Stratégie.

* Le jeu Diplomacy est édité par Kenner Parker Tonka

Ce service est aussi accessible par le 3615 CASUS rubrique DIP

Paris

Fin octobre 90/fin mars 91

Le Sceau de Salomon Part 2 est un **killer de six mois** sur Paris, au thème inspiré par In Nomine Satanis/Magna Veritas. Les participants peuvent être serveurs des Anges, de Thor, d'Anubis, de Jupiter ou de Lucifer. Il y aura des semaines rouges d'affrontement, noires de recherches d'informations, grises de liberté, et blanches interdites de jeu (pendant les examens par exemple). Renseignements auprès des *Jeux de Lames*, chez G. Litwak, 122 bd de l'Hôpital, 75013 Paris. Tél. : Hervé Loiset au (1) 43.37.68.52.

Marseille

27/28 octobre

Le *Crazy Orc Saloon* organise la grande **convention Odyssey 90** avec au programme : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, figurines, challenge régional de Diplomacy. 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.

Toulouse

27/28 octobre

Les *chevaliers de Saint Gilles* organisent un **tournoi de jeu d'Histoire sur le thème des armées bibliques** (budget de 1700 points Kadesh). Renseignements auprès de Marcel Gabrielli, 16 rue de l'avenir, 31500 Toulouse.

Draguignan

27/28 octobre

L'association *Jeunes et Culture* organise la **Ile Joute Dracenoise de jeu de rôle** dans la grande salle du COSSEC. Il y aura deux rondes de jeu, réparties sur les deux jours. Le samedi, médiéval et fantastique avec AD&D, Stormbringer/Hawkmoon, Empires & Dynasties, RuneQuest, Warhammer, Rêve de Dragon et Hurléments. Le dimanche, contemporain et futuriste avec AdC, Bitume/INS, Zone/Berlin XVIII/Whog Shrog, Cyberpunk, Star Wars et Athanor. Plus le samedi soir, un grandeur-nature contemporain. Renseignements chez Jérôme et Christophe Renaud, avenue Vaugine, 83300 Draguignan. Tél. : (16) 94.47.20.18.

Lyon

3/4 novembre

Game Over, l'Espace Jeu dans ses locaux lyonnais organise la **MANIFESTATION ANNULÉE** (à l'initiative de Hippolyte). Renseignements : Hippolyte, 2 rue de la Muette, 69001 Lyon. Tél. : (16) 78.

Paris

3/4 novembre

L'association Zone Urbaine organise *Mortelle Erreur*, un **grandeur-nature contemporain fantastique**. Elle recherche principalement des PNJ et des arbitres. Tél. : (1) 43.22.42.96.

Chamalières

3/4 novembre

L'Association des Jeux Chamaliérois organise sa **4e convention nationale de jeux de rôle**. Le samedi, il y aura des parties d'initiation aux jeux de rôle, de plateau et à Amirauté. Parties libres la nuit de samedi à dimanche. Lors du tournoi de jeu de rôle, les meneurs de jeu seront notés non seulement sur leur manière de « masteriser » mais aussi sur le scénario qu'ils auront dû écrire eux-mêmes. Les joueurs seront notés sur la manière d'incarner les personnages prêtirés préparés par le MJ. Il y aura également un concours de dioramas et la présence de Laurent Alonzo (La Terre Creuse, éditions Les Silmarils), Philippe Chouvet et Christophe Guy (Les Divisions de l'Ombre, éditions Flamberge). Renseignements auprès de M. Lambert au (16) 73.36.80.78. ou Mlle Bouchet au (16) 73.26.41.02.

Maisons-Lafitte

3/4 novembre

Le club *Feathalion* organise comme chaque année son **tournoi de jeux de rôle** *Le Glaive de Feathalion*, avec notamment un grandeur-nature et la participation de la Fédération Française de Jeu d'Histoire. Cette dernière rassemblera de nombreux clubs et prévoit beaucoup d'animations : Antique 25 et 15 mm, Révolution française, Colonial (Khartoum) en 6 mm, Guerres indiennes, Guerre de 1870, Ultra moderne 6 mm, Science-fiction, Naval Empire et Antique, exposants de figurines, etc. Contactez Vincent Auger, 137 avenue de Choisy, 75013 Paris. Tél. : (1) 45.83.00.69. (20h à 22h).

Ils accueillent également la **Convention ACF**, qui organise le **Championnat de France de Jeu de Rôle**. Il n'y a pas d'éliminatoires régionaux comme annoncé précédemment mais un tournoi en deux jours : 1er jour thème SF (et autres) comme éliminatoires et 2e jour thème médiéval-fantastique. Ceux qui s'inscrivent le jour même pourront participer à la Coupe de France de JdR (annoncée comme « très technique »). Le lieu de réunion est le Centre social et culturel, 99 rue de la Muette, à Maisons-Lafitte (à 10 mn de Paris par le RER A). Renseignements et inscriptions pour les activités ACF auprès de ACF, 42 rue de la Muette, 78600 Maisons-Lafitte.

Rennes

10/11 novembre

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

Montgeron

10/11 novembre

Le **trophée Sun Tzu 1990** aura lieu lors du tournoi Antique et Médiéval organisé par le *Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire* et la mairie de Montgeron, à la ferme de Chalandray. Ce trophée se déroulera sur 8 tables avec 8 batailles différentes, les concurrents changeant d'armée à chaque tour. Contactez Laurent Othacehe, 3 bis rue du Général Leclerc, 91230 Montgeron.

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 wargames** (Haunau, Great Patriotic War). Le challenge régional nancéen de Diplomacy 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.

Villeneuve d'Ascq

17/18 novembre

Le **festival de la BD anglo-saxonne** s'ouvre aussi aux jeux de rôle. Côté BD US, vous pourrez rencontrer Dave Gibbons (*Liberty, Watchmen*), John Romita Jr (*Daredevil, Iron Man*), Geof Darrow (*Hard Boiled*), Simon Bisley (*Slaine*), John Bolton (*Marada*), Alan Davis (*Excalibur*). Mais aussi Clive Barker (l'écrivain réalisateur fantastique) et en BD française : Qwak (*Le soleil des loups*), Serge Le Tendre (*La quête de l'oiseau du temps*) et Vatine (*Aqua blue*, sous réserves). Je n'ai cité que ceux qui avaient un certain rapport avec le JdR. A ce propos, le thème sera *La foire aux mutants* et on présentera les jeux : Athanor, In Nomine Satanis/Magna Veritas, Mega, New-York 2222 (avec leurs auteurs) et Cyberpunk, Les Divisions de l'Ombre, Berlin XVIII, Marvel Super Héros, Vilains et Vigilants. Enfin, vous pourrez aussi voir les films :

Akira, Teenage Mutant Ninja Turtle et Heavy Metal. Contactez Jean-Jacques Rue, 42 rue Malinell, 59000 Lille. Tél. : (16) 20.51.04.80 ou (16) 20.91.61.20 - salle 314.

Limoges

24/25 novembre

Le **6e Salon du Jeu de Simulation de Limoges** est organisé cette année par la *Compagnie Grise*. Toujours des découvertes et des initiations avec des auteurs français. Renseignements au (16) 55.37.63.61.

Meudon

24/25 novembre

Le club de Meudon organise un **tournoi de figurines Empire**. Renseignements auprès de Jean Dang, 37 rue Gallieni, 92240 Malakoff.

Paris

1/2 décembre

Le **Championnat de France de Diplomacy 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.

Tours

1/2 décembre

Le club *PLLL Hommes et Démons*, section wargames, organise son **1er tournoi Empire** dans le cadre d'une présentation générale des figurines (fabrication, peinture, du 6 mm au 52 mm, démonstrations de jeux d'Histoire...). Pour tous renseignements, contactez Lionel Droin, 86 rue Walwein, 37000 Tours. Tél. : (16) 47.37.95.92.

Clermont

8 décembre

Les *Cerbères de la Porte*, le *Cercle des 4 Arthurs* et la *Guilde de Picardie* organisent une **journée Années Folles** à l'occasion de la dernière aventure entraînant les investigateurs dans les villes picardes. L'après-midi : tournoi AdC et le soir : murder party. Les *Cerbères de la Porte* : Centre d'animation et de loisirs, 12 rue du général Moulin, 60600 Clermont. Tél. : Jean-Yves au (16) 44.78.48.82.

France

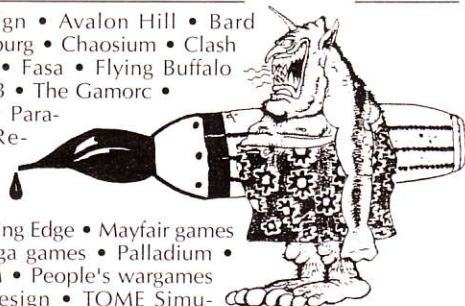
10 janvier/30 mars

Du 10 janvier au 30 mars se dérouleront dans la France entière les **challenges régionaux** (sur 1941) pour sé-

Toutes les manifs sont sur 3615 CASUS rubrique CAL

LE MODULE

Australian Design • Avalon Hill • Bard games • Blackburg • Chaosium • Clash of Arms games • Fasa • Flying Buffalo • Fire & Fury • G3 • The Gamorc • GDW • GMT • Paradise Games Research & Design • Games Workshop • ICE Lion Rampant • Leading Edge • Mayfair games • Nova • Omega games • Palladium • Panther • RAFA • People's wargames • Simulation design • TOME Simulation Canada • Steve Jackson • Talso-rian • TSR • Vanguard • Victory • West End • Supremacy • Task Force • Empire Press • Valor Books.



LE WARGAME DANS TOUS SES ETATS

CLASH OF ARMS

Edelweiss	99.90
Napoleon at Leipzig	77.50
The Last Victory	77.50
La Bataille de Talavera	77.50
The Emperor Returns	59.00
La Bataille de Preussisch-Eylau	81.90

COLUMBIA GAMES

Quebec 1759	57.00
War of 1812	57.00
Rommel in the Desert	69.00

EMPIRE GAMES

Armies at Waterloo	77.50
Armies in the Danube	77.50
Prince Eugene at War	55.00

THE GAMERS

August Fury	72.50
Bloody 110	77.50
Force Eagle's War	77.50

GMT GAMES

Silver bayonet-Air Cav in Vietnam	66.00
Air Bridge to Victory	77.50

OMEGA GAMES

Last Battle for Germany	77.50
Carrier war	66.00

PEOPLE'S WARGAMES

The Cossaks are coming	45.90
Duel for Kharkov	56.90

TOUS LES PRIX INDIQUES SONT EN FRANCS SUISSES

MAGAZINE : 21 magazines disponibles sur les JdR et les wargames. Abonnement possible. Prix/demande.

LE MODULE-Rue de la Gare 15B-CP 77-2074 MARIN(NE) CH. Tél. 19.41.38.33.88.66.

CONDITIONS DE VENTE :

- Pour la Suisse: frais de porte 3.50 FrS, contre remboursement pour le premier envoi.
- Pour la France : frais de port 1 Kg 50FFr, 2 Kg 90 FFr, contre remboursement sans autres frais.

lectionner 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.

Saint Germain-en-Laye

26/27 janvier

Le club figuriniste du Boute-Selle organise **trois tournois en parallèle** dans les Ecuries Royales du Château de Saint Germain-en-Laye. Il y aura *Au temps de Gilgamesh* (Bible, -3000 à -650 av. J.-C.), *A l'est de Constantinople* (Antique et Médiéval), et *Faites chauffer la mèche* (Renaissance). Contactez Denis Costopoulos, 5 allée Edgar Fournier, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 46.04.70.00 (heures de bureau).



Liège (Belgique)

12/14 octobre

8e International Rendez-You organisé par *Mach die Spuhl!*. Au programme : challenges wallons de Diplomacy, 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.

Embourg (Belgique)

1/4 novembre

A l'occasion de ces cinq ans, la *Gilde*

des *Fines Lames* propose sa **7e convention**, grâce à la Maison des jeunes d'Embourg, la fondation Aratorix et la commune de Chaudfontaine. Une soirée costumée années 20 aura lieu le 2 novembre, le 3 novembre sera consacré aux jeux de plateau et wargames (avec tournois) et le 4 novembre à une grande partie d'AD&D. Renseignements auprès de Damien Jacob au 041/65.69.83, ou écrire à ASBL «GDFL», 12 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique.

Utrecht (Pays-Bas)

24/25 novembre

La *Ducosim* (Dutch Conflict Simulation Association) organise son **Eurocon V**, de 10h à 19h les deux jours, au Sociétéit «de Vereniging», Mariaplaats 14, Utrecht. Au programme, jeux de simulation et Championnat National de Diplomacy. Renseignements et inscriptions auprès de Tony Lemmers, Heemraadssingel 270 b, 3021 NA Rotterdam. Tél. : (010) 476 62 46.

Yverdon (Suisse)

24/25 novembre

La **IVe convention romande de jeux de simulation** aura lieu au château de Grandson (5 km d'Yverdon en direction de Neuchâtel). Contactez les organisateurs dès maintenant pour inscrire vos démonstrations au catalogue de la convention, ou le recevoir quand il sera complet. La date limite est déjà dépassée mais on ne sait jamais. Le concours de création de jeu de rôle a été annulé. Adresse : *Action Ludique*, CP 45, 1401 Yverdon, Suisse. Tél. : Nicolas au 021/866.61.31.

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.

Prochain numéro: 14 novembre.

Date limite de réception des annonces de manifestation: **26 octobre.**

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! No Fönötön !

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame, plus élevée pour le grandeur-nature.



LES
JOUTES
DU
TEMERAIRE

16 - 17 - 18
NOVEMBRE
1990
PALAIS DES CONGRES
NANCY

TROISIEME
CONVENTION
NATIONALE
DE
JEUX
DE
SIMULATION

BULLETIN D'INSCRIPTION

NOM : PRENOM : AGE :

ADRESSE :

TELEPHONE :

NOM et ADRESSE du CLUB (S'il y a lieu) :



Samedi 17 de 21h à 6h
Coupe de France **STORMBRINGER**

☐ Joueur ☐ Maître ☐ Arbitre
Supplément de 10 frs pour ce tournoi

CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION



Samedi 17 et Dimanche 18
BOARDGAMES ET WARGAMES

Samedi de 10h à 14h (1er tour)
Samedi de 15h à 19h (2ème tour)
Dimanche de 13h à 17h (finales)

☐ EXCALIBUR
☐ SUPERGANG
☐ FULL METAL PLANETE
(sur ordinateur)
☐ GREAT PATRIOTIC WAR
☐ HANAU

Vendredi 16 de 19h à 1h

JAMES BOND ☐ J.R.T.M. ☐

☐ Joueur ☐ Maître ☐ Arbitre



Samedi 17 de 13h30 à 20h

MALEFICES ☐ ☐ Joueur

BERLIN XVIII ☐ ☐ Maître

PENDRAGON ☐ ☐ Arbitre

Samedi 17 et Dimanche 18
Sélectif au Championnat de France

☐ **DIPLOMACY**

Samedi de 11h à 20h
Dimanche de 10h à 18h

☐ 1 tournoi 40 frs
☐ 2 tournois 65 frs
☐ 3 tournois 80 frs

Arbitre gratuit (bien sûr)
10 frs de réduction pour les membres
de la Guilde de Lorraine
Réglement libellé C.E. ESSTIN

L
Ludodélire



Pour dormir
Apportez un sac de couchage
Bourse aux échanges dimanche
DATE LIMITE D'INSCRIPTION
Dimanche 11 novembre minuit
Inscription possible
dans les magasins EXCALIBUR
☐ Billet SNCF -20%

CREDIT AGRICOLE

Montpellier Gare aux indics !

Après trois mois de lutte, Blood Kill, la 2e Charte des Killer de Montpellier vient de s'achever... Ici, les participants s'inscrivent par paire, le premier abattu devient indicateur et rapporte des Traffics (des sous) à son équipier. Ou bien à son équipière, puisqu'en l'occurrence, les « Vietnamiens » vainqueurs du Killer précédent ont dû céder leur trophée à une équipe de jeunes filles jouant sous pavillon turc. Bien que participant pour la première fois, elles ont su marchander les informations et engranger les points. Si vous voulez participer à un Killer à la fois intelligent et ouvert aux tueurs et tueuses de 16 à 44 ans (c'est la fourchette actuelle), le Blood Kill 3 de l'association Ampère débutera en février 91.



Killer à Montpellier. De gauche à droite, on reconnaît... euh... personne.

Toulon Nouvelle équipe

Cette 8e édition du tournoi France Sud Open constituait le baptême du feu pour la nouvelle équipe organisatrice : Comité France Sud Open, Le Cercle de l'Aurore, La Confrérie des ténèbres, le Fast, le Goblin optimiste, et le magasin Le Manillon. Pas facile de reprendre au vol une aussi grosse machine, mais à grand renfort de nuits blanches, le pari a été tenu : tournois à la carte, initiation, concours de figurines (fan, ils sont forts sur ce chapitre, dans le sud !), démo de figurines historiques (dont un très beau 15 mm de la Guerre en Pantouffles), semi-réel et tout et tout... Et rencontre avec les créateurs, éditeurs et autres journalistes : Paul Chion venu annoncer le retour du Drag/Rad pour la rentrée, Croc montrant sa façon d'in-

terpréter Magna Veritas, Patrick Durand-Peyroles embauché pour ses compétences en Macintosh, juste une moitié des auteurs de Hurllements, et en invité spécial, Didier Cottier, créateur de sculpture de SF très « biomécaniques » venu avec des pièces montées en brochures assez fascinantes.

La manifestation a aussi servi de réunion de départ pour la création d'une fédération sur le sud, sous l'égide du Conseil Général du Var, ce qui peut notablement aider.



Presque au complet, la nouvelle équipe du CFSCO : pour la plupart des membres des clubs organisateurs, mais aussi un représentant du Conseil Général, et un PDP appelé à la rescousse.

Metz Mezcalibur

Ancien relais de poste rénové, la Maison de la Culture de Metz constitue un cadre approprié pour « Aventure », la convention organisée chaque année par l'Épée reforgée. Sous le signe de la célèbre Excalibur, trophée du tournoi, on s'est mesuré sur Pendragon (of course), Chulhu ou Star Wars, mais le samedi était aussi activement tourné sur

l'initiation et le contact avec le public, motivé par des prix offerts aux visiteurs (et visiteuses, puisque leurs statistiques font ressortir 25 % de fréquentation féminine).

Nice Un week-end en or

Les 7 et 8 juillet a eu lieu le 11e forum des jeux de simulation de Nice. Le samedi, on a pu s'initier au jeu d'Histoire avec figurines, et le week-end participer au tournoi de jeu de rôle. Formule originale puisque l'on demandait deux mois auparavant aux futurs participants de choisir un univers de film. Les scénarios étant ensuite écrits à la demande. On eut donc Batman, Star Wars, Blade Runner, Dirty Harry, Rambo, Conan et quelques autres. La partie se déroulait sur le système Simulacres, évitant de choisir à chaque fois un jeu spécifique.

La participation était honnête mais la manifestation, organisée par le club Alliance et Rébellion, Les Trois Cercles et l'Espace Magnan, aurait mérité d'être un peu plus ouverte sur l'extérieur. A noter que le premier prix était une figurine 25 mm en or fin.

Enfin, le prix du meilleur jeu français a été attribué par les clubs de la Côte d'azur. En 88/89 il s'agissait de Hurllements. C'est Croc qui est venu cette année le chercher sur place pour In Nomine Satanis/Magna Veritas (à ce sujet, si les organisateurs pouvaient lui envoyer la plaque commémorative, merci !).

Pour les contacter :

• Ass. Ampère : 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier, tél. : (16) 67 72 60 19. • Comité France Sud Open : rens. auprès du Manillon, 5 rue Pierre Corneille, 83000 Toulon, tél. : (16) 94 62 14 45, ou du B.I.J. La Seyne sur Mer, (16) 94 06 07 80. • L'épée reforgée, MLC St Marcel, 36 rue St Marcel, 57000 Metz. • Alliance et Rébellion : rens. auprès de M. Thomas Alexandre, 172 rte d'Aspremont, 06100 Nice, tél (17h30 — 20h30) (16) 93 08 30 47.

Nouvelles Du Monde

Origins à Atlanta Back in US Back in US... ⁽¹⁾

Cette année, Origins, l'une des deux grandes conventions ludiques américaines (et donc mondiales...), partait à l'assaut du Vieux Sud. Atlanta était prise de nouveau par les Yankees mais les drapeaux sudistes (Stars & Bars) ornaient de nombreux stands. Le lieu de la convention n'était autre que l'hôtel Hilton du centre ville : débauche de luxe impressionnant. Il fallait voir la tête des clients habituels — riches couples sudistes façon « Dallas » — qui croisaient dans les ascenseurs d'étranges turlupins bruyants déguisés en



chevaliers ou en princesses barbares très dénudées ! Pendant quatre jours et quatre nuits, la fête du jeu battit son plein et il était courant, en remontant dans sa chambre vers 2 ou 3 h du matin, de voir des joueurs poursuivre leurs parties dans les petits salons qui se trouvaient à chaque palier d'étage. Calme,



confort et luxe : que demander de plus pour jouer à ASL ou Shadowrun ?

Dès l'arrivée, on est frappé par l'efficacité et le sens de l'organisation des Américains. En comparaison, les salons français font figure de marché aux bestiaux du Sahel en période de sécheresse : pauvreté des stands et des manifestations, et organisation... africaine. Il est temps pour nous de retrousser nos manches. Nous avons tous un travail énorme à accomplir. Origins occupait la quasi-totalité des cinq étages de salons et de salles d'exposition de l'hôtel. Au sous-sol, dans une immense salle se concentraient tous les stands des exposants : éditeurs de jeux et de magazines bien sûr, mais aussi marchands de souvenirs et gadgets divers, revendeurs de jeux d'occasion introuvables, de bijoux, vêtements et armes d'inspiration heroic fantasy, posters et affiches, sociétés de jeu par correspondance, éditeurs de livres de stratégie et d'histoire (pour les wargameurs) ou de fantastique et de SF (pour les rôlistes). Faisant ainsi preuve d'une remarquable ouverture d'esprit qui fait cruellement défaut chez nous. Les organisateurs avaient sollicité tous les individus ou organismes qui, de par le

thème de leurs activités, étaient susceptibles d'intéresser les joueurs.

Les stands étaient nombreux et, si certains étaient assez banals, d'autres s'étaient littéralement surpassés. Parmi eux, celui de FASA battait tous les records : s'y trouvait en effet un diorama de démonstration somptueux où une partie de Shadowrun se déroulait dans un décor digne de Blade Runner avec mini télévision (réelle) simulait un écran mural géant ! Les kids étaient subjugués, et moi avec...

Aux autres niveaux, se trouvaient les activités proprement dites : une exposition de sculptures, figurines, tableaux et gravures ; une salle de vente aux enchères de jeux de collection ; une salle réservée aux démonstrations de jeux sur micro ; trois immenses salles de jeu (une pour les wargames « classiques », une pour les wargames avec figurines et une pour les fans de Battletech et Adeptus Titanicus). Les deux derniers étages abritaient des salles de démonstration (ainsi, pour la série Europa, une salle accueillait une gigantesque partie de Scorched Earth avec deux équipes de quatre joueurs et une équipe d'arbitres, et même des cours d'Europa, selon votre niveau !) et des salons privés pour les rôlistes.

Notre envoyé spécial a failli ne pas revenir...

⁽¹⁾ voir même rubrique, numéro suivant.

AU PALACE

(dans votre Galaxie)

GRANDE FETE

des amateurs de

JEUX DE ROLE

le JEUDI 11 OCTOBRE 1990
(de 22 heures à l'aube)



Grand concours de costumes
et de maquillages "galactiques"
(Guerriers, Monstres, etc...)
sur le Thème de La Guerre des Etoiles
MEGA SHOW LASER
Soirée retransmise en direct
sur OUI-FM 102.3 Mhz
Renseignements: (1) 40.74.49.04
Entrée: 100 Franc

AVEC LA PARTICIPATION DE

CASUS BELLI

3615 CASUS

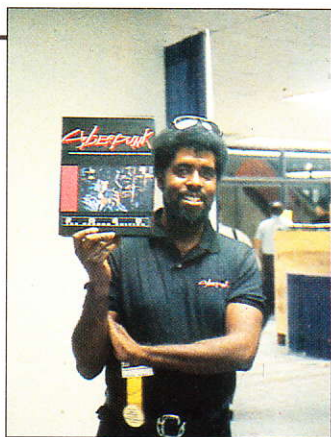


LES JEUX DE
LAMES

DES HISTOIRES A VIVRE

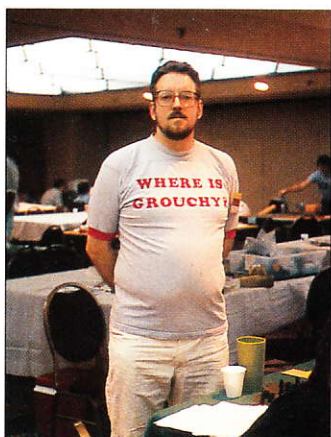
Le PALACE

8 rue du Faubourg Montmartre 75009 PARIS
Métro: Rue Montmartre.
Tél: (1) 42.46.10.87.
(Soirée réservée aux plus de 16 ans)



Mr Cyberpunk.

Enfin, un grandeur-nature permanent transformait la convention en gigantesque station spatiale. Signalons également que l'on pouvait passer tout son temps dans de très nombreux séminaires. Certains étaient même organisés par l'armée. On pouvait y entendre des officiers (en tenue !) décrire les wargames qu'ils pratiquent dans le cadre de leur entraînement ou de leurs recherches.



Il fait encore porter au crédit de l'efficacité américaine la publication d'un superbe guide/catalogue de la convention. Impossible de rater quoi que ce soit. Pourtant un détail pourrait choquer certains d'entre nous : à Origins, on paye pour tout : entrer, jouer, participer à un tournoi, etc., mais c'est assez bon marché (environ 2 \$) et, en échange, les organisateurs mettent toute leur logistique à la disposition des

joueurs. Partout on constate que le jeu de rôle et ses adeptes sont majoritaires, mais le wargame reste très présent et n'est pas du tout réduit à la portion congrue.



Dans le moindre recoin, on continue à jouer après l'heure de fermeture.

En se promenant, on remarquait que tout le monde était là. Pas un éditeur ne manque à l'appel et les créateurs eux-mêmes sont au rendez-vous. Origins est décidément la manifestation à ne pas manquer pour établir des contacts fructueux. Chacun est d'ailleurs occupé en permanence car c'est l'occasion annuelle de rencontrer des collègues et/ou clients qui sont normalement dispersés aux quatre coins d'un pays aux dimensions continentales. Ce salon est en effet aussi important pour toutes les catégories de professionnels que pour les joueurs, et les propriétaires de boutiques sont presque aussi nombreux que les lycéens et autres étudiants.



En direct de la planète Mars, Space 1889.

Au hasard des stands ou des séminaires, on pouvait croiser certains invités d'honneur : Jim Dunnigan, Mark Hermann, Peter P. Perla, Tom Clancy, Larry Bond, Janet Morris, etc. Il était



D'immenses salles où l'on peut essayer les nouveautés que l'on vient d'acquérir.

parfois difficile d'approcher ces monstres sacrés entourés de véritables essaims de courtisans. L'avant-dernier jour, se déroulaient différentes cérémonies de remise de « Awards ». La moins sérieuse d'entre elles fut l'occasion pour beaucoup de railler l'espionnite dont est victime Steve Jackson, lequel aurait ainsi inventé de toutes pièces ses persécutions par le FBI et la C.I.A. dans le seul but de se faire de la pub... Plusieurs jeux de rôle étaient en outre nominés pour le prix de « plus mauvais jeu de rôle de l'année » : Torg, AD&D 2e édition, Shadowrun, The Great Khan Game. Je n'ai pas réussi à connaître le vainqueur... Mais des prix plus sérieux furent attribués, en vrac, à des produits tels que Siege of Jerusalem

Hitler's Last Gamble, Strategy & Tactics, Modern Naval Battles,

liste complète prendrait deux pages, tellement il y a de catégories ! En quatre jours, on n'a le temps de ne faire qu'un dixième de ce qui vous intéresse, et encore. D'autant qu'un Français est un oiseau rare et que vous vous perdez donc en discussions infinies et passionnées à chaque stand.



Au fond de la salle de conférence, un public qui prend des notes.

Origins est une expérience à vivre... tous les ans !

Laurent Henninger



Photos : Laurent Henninger, sauf celle où il est en « action ».

Bien qu'ils soient très compétents au à eux, les organisateurs épaussent les stands.



Les tables de figurines prennent des dimensions à la mesure du pays.



Les jeux aériens, modernes du début de siècle, ont la cote.

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

En français dans le texte

Armaggedon

• Cette société de figurines française revient sur la scène ludique en octobre, distribuée par Hexagonal. Elle prévoit de faire paraître 4 figurines par mois (héros fantasy, aventuriers, monstres). La première livraison contiendra : une magicienne, un magicien avec familiar, un guerrier des ténèbres, un maître assassin et une guerrière.

Casus Belli

• Notre deuxième hors-série est prévu pour fin décembre et reprendra tous les informations parues sur **Laelith, la cité du Roi-Dieu**, plus de nombreux inédits. Vente en kiosque et boutiques.

• Pour Simulacres, édité par Descartes, deux univers avec background et scénario, sous une couverture/écran. **Cyber Age** devrait sortir juste après ce numéro, **Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales** paraîtra à la mi-octobre.

D3

• Les prochaines extensions prévues pour Alter Ego sont **Ecology** et une campagne sur l'Hyper espace, les failles spatio-temporelles et les univers parallèles.

Editions des Sept Pierres

• **Mimetis**, le jeu de l'adaptation, des espaces inconnus et infinis, est disponible. Banc d'essai dans notre prochain numéro.



Editions Dragon Radieux

• C'est la rentrée pour le magazine **Dragon Radieux** qui ressort le 15 septembre.

Octobre Rouge... Laissez-vous harpooner!

• **Hurlélune 3** est disponible. **Hurlélune 4** est prévu pour novembre avec la présentation du XIIIe siècle, les Cathares et un scénario.

• **Anashiva Reahna 3** doit paraître début octobre.

Eurogames

• **Vikings**, de la gamme Cry Havoc, sort fin septembre.

• **Dragon noir n° 2 : l'épreuve** (dans les souterrains), de la gamme Cry Havoc, paraît fin novembre.

• Trois jeux de difficulté moyenne (genre Zargos) sont prévus avant Noël : **Vertigo** (jeu de stratégie sur fond de développement et de pollution), **Droïds** (combats de robots), **Le paresseux** (jeu de parcours simple où il faut arriver le dernier).

• Pour le début de l'année prochaine : **Le port fortifié** (pour Croisades et Vikings).

Flamberge

• La 2e édition des **Divisions de l'Ombré** devrait déjà être en boutique. La 4e extension s'appellera **American Grim** et paraîtra à la fin de l'année.

• **Prédateurs**, un nouveau jeu de rôle, est prévu pour novembre. Les personnages seront des vampires à notre époque, mais capables de remonter dans le temps.

Formel

• Cette société propose aux professionnels du jeu d'acquiescer une **enquête sur les habitudes d'achat ou de comportement des joueurs français**. Renseignements auprès de Formel, 3 rue de l'église, 10320 Cresantignes. Tél. : (16) 25. 40.33.13.

Hexagonal

• **Shadowrun** est en cours de traduction et sera dans vos boutiques au début octobre. Banc d'essai dans notre prochain numéro.

Jeux Descartes

• La 4e édition de **L'Appel de Cthulhu** est parue.

• Pour votre information (James Bond) est disponible (voir Têtes d'Affiche).

• **Rencontre Cosmique** se refait un lifting. Dans une boîte plus grande et mieux des-

sinée, vous trouverez à la fois le matériel de la première boîte publiée et celui du supplément A. Les règles étant restées telles quelles, ne lisez donc pas 20 cartes de pouvoirs extraterrestres mais 35, pas 4 hexagones de système mais 6, etc.

Les Silmarils

• **Le guide de l'Imperium** est paru. Un supplément sur les diverses guildes du monde de la Terre Creuse sortira début novembre.

Ludodélire

• Le nouveau **Miroir des Terres Médianes**, pour **Rêve de Dragon**, a pour nom **Le trésor de Black Squirrel**.

• Deux jeux de société aux thèmes très différents sont annoncés pour la fin octobre : **La vallée des mammoths** (titre provisoire) et **Footmania**.

Oriflam

• **Tatou n° 4** est paru. Au sommaire : **Hawkmoon** (Les Humanistes et un scénario), **Excalibur** (description du jeu), **RuneQuest** (une cité et un scénario), **Stormbringer** (Les Seigneurs de la Loi et un scénario), **Tank Leader** (quatre scénarios) et **Krystal** (nouvelles cartes).

• **La France** est un supplément **Hawkmoon** prévu pour la mi-octobre.

• Le prochain supplément pour **RuneQuest** sera **Les secrets des Anciens** (Elder Secrets), à la mi-novembre.

• Les prochaines traductions de jeux de rôle prévues sont **Cyberpunk 2e édition** (avant Noël) et **Pendragon** (en 1991).

Quest

• **Quest** est un nouveau magazine indépendant de jeu de rôle à paraître le 20 septembre, édité par Citadella, société indépendante, et distribué par Hexagonal. Il aura un rythme de parution bimestriel, fera 64 pages et sera vendu 30 F, en boutique. Lire le sommaire du n° 1 sur la publicité page 31. Ce magazine indépendant insiste particulièrement sur l'indépendance de son équipe.

Shaddam

• Ce jeu de **space opera de diplomatie**, joué par correspondance, et géré par



ordinateur propose toujours de nouvelles parties. Renseignements chez MCR : Marie-Claude Gordi et Rémi Pelletier, 14 sq. Baudelaire, 78760 Jouars-Ponchartrain.

Siroz Productions

• Pour **In Nomine Satanis/Magna Veritas**, le **Daemonis Compendium** est une pochette similicuir, contenant les fiches (24 pour chaque camp) de tous les Archanges et Princes-Démons disponibles (en comptant ceux de la boîte de base), 16 pages d'aides de jeu concernant les hiérarchies célestes et infernales. Le supplément suivant, **Berserker**, consacré aux sorciers et aux Vikings, devrait être paru.

Celui d'après, en octobre, sera **Baron Samedi**, sur le vaudou (une campagne testée en toute dépendance par la rédaction de Casus).

• **Turbo Charger**, extension **Car Wars** est prévue pour mi-novembre.

• **Plasma n° 2** (le magazine des espaces infinis) consacré à tous les jeux Siroz sort le 20 septembre. Au sommaire : **Athanor**, **Car Wars**, **INS/MV**, **Whog Shrog** et l'invité **RuneQuest** (mais rien sur **Mimetis**, le jeu des espaces inconnus et infinis).

Made in Ailleurs

Air Power

• Si vous êtes un fan d'**Air Superiority** (GDW), sachez que cette **lettre d'information** lui est entièrement consacré. Contactez Air Power Publications, PO Box 2582, La Grange, CA 30241, U.S.A.



(Publicité)



CYBER AGE

30 MINUTES DANS LE FUTUR

L'Europe cyberpunk de 2080, entre **Max Headroom**, **Blade Runner** et **Total Recall**.

mi-septembre

CASUS BELLI
PRÉSENTE

DEUX UNIVERS

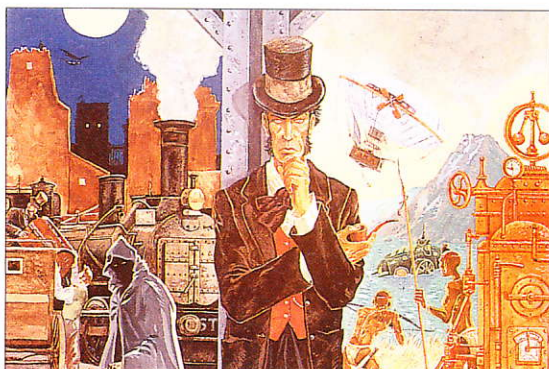
Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Dans chaque supplément vous trouverez un résumé des règles de Simulacres, une description de l'univers, des règles additionnelles, un grand scénario, six personnages prêtirés; soit soixante-quatre pages à **haute densité**, présentées dans un écran de jeu à deux volets.

mi-octobre

AVENTURES EXTRAORDINAIRES & MACHINATIONS INFERNALES

De 1850 à 1880
Notre Monde
au temps de
Jules Verne



American Gamer

• Ce **nouveau magazine** est entièrement consacré aux jeux par correspondance américains (principalement gérés par ordinateur). Plus de 40 jeux sont répertoriés (tarifs, genre, durée, etc.). La présentation est un peu frustrée. Son adresse: Horizon Software Corporation, PO Box 8226, Cherry Hill, New Jersey 08002, U.S.A.

Australian Design Group



Origins 90: derrière Harry Rowland, l'auteur du jeu, un mur complet de World in Flames.

• **Days of Decision** est un jeu double. Il peut être joué seul, en tant que wargame politique et stratégique, simulant les événements mondiaux de 1936 à 1939; ou comme introduction à la campagne de World in Flames (du même éditeur).



Avalon Hill

- **Republic of Rome** est un jeu politique multijoueur, un peu dans la lignée de Kremlin.
- Une extension pour Napoleon's Battles est prévue, ainsi qu'une nouvelle boîte permettant de jouer les batailles de Frédéric II, le célèbre et génial roi de Prusse du XVIIIe siècle.
- Un jeu de guerre tactique sur les théâtres proche et moyen orientaux devrait paraître, basé sur le même système que MBT.
- **War at Sea n° 2** est prévu pour la fin de l'année.
- **3rd Fleet** doit arriver bientôt.
- En ce qui concerne Advanced Squad Leader, le programme quinquennal est bien plein. En décembre, parution de

Code of Bushido, l'arrivée des Japonais avec 8 scénarios, 4 cartes et la première moitié du chapitre G (théâtre Pacifique/Asie, météo). Peu après: **Gun Ho**, les US marines, les Chinois, 4 cartes, 8 scénarios et la suite du chapitre G (grottes, débarquements). En 1992: les Français! En 1993: les petits pays alliés et l'Asie. Un système permettant de jouer à ASL en solo est en cours d'élaboration. Un annuaire est également prévu. Enfin, à la suite de Red Barricades, d'autres modules historiques vont voir le jour: la bataille des Ardennes, Tarawa, Dunkerque et Cassino.

Challenge

• Ce magazine appartient à GDW mais parle de tous les jeux de SF. Le n° 44 contient des articles sur Twilight 2000, MegaTraveller, Space 1889, 2300 AD, Shadowrun, Star Wars, Warhammer 40,000 et Battletech, ainsi qu'une critique de Torg.

Chaosium

- **Mansions of Madness** est un recueil de cinq scénarios pour l'Appel de Cthulhu années 20. **Cthulhu Casebook** est une compilation de neuf aventures déjà publiées pour Cthulhu années 20.
- La 3e édition de Pendragon, le jeu de rôle sur le Roi Arthur, est disponible.

Clash of Arms

- La Bataille de Preussisch-Eylau vous permettra de reproduire cet affrontement du 8 février 1807 de la campagne de Prusse.



Command Magazine

- Le n° 5 contient deux jeux en encart: **Hamburger Hill** et **Operation Solace**, ainsi que, comme il se doit, plusieurs articles historiques sur la guerre du Vietnam.



FASA

• Pour Shadowrun : **Paranormal Animals of North America** est un recueil de 80 monstres. Il est bientôt prévu **Down-town Militarized Zone**, un jeu de plateau pour simuler des combats individuels (un peu comme Baston).

• **The Battle for Twycross** est un pack de 15 scénarios Battletech et 1 scénario Battleforce. **Battletech Reinforcements 2** est un boîte contenant un livret de 96 pages avec des feuilles de BattleMechs, et 192 pions-carton en couleur.



Fire & Movement

• Le n° 66 contient deux intéressants dossiers : l'un consacré à Siege of Jerusalem et l'autre à l'emploi des wargames « commerciaux » dans les forces armées américaines. Il est assez pessimiste...

GDW

• La 2e édition de **Twilight 2000** est disponible. Elle se présente sous forme de livre ou de boîte. L'importateur, Jeux Actuels, nous signale que le prix américain du jeu (version boîte) augmente de 25 % au 15 septembre. L'augmentation ne sera repercutée en France qu'après épuisement des stocks (mieux que le pétrole donc). Les possesseurs de la 1re édition peuvent se contenter du supplément **Twilight Encounters** (voir page 87).

• Un nouveau jeu de la série des **Jump Start Games** (Team Yankee/Test of Arms), **Battlefield Europe**, est presque terminé. Cette fois-ci, plus d'affrontements titanesques O.T.A.N./Pacte de Varsovie mais tout un tas de sales petites guerres... probables : Grèce/Turquie, Allemagne/Pologne, Lituanie/U.R.S.S., Hongrie/Roumanie, Italie/Yugoslavie, etc.

• Des **jeux informatiques basés sur Space 1889 et Twilight 2000** sont en cours de développement. Premières versions prévues pour IBM PC.



NdF

• Les lettres **Harpoon Sitrep n° 4 et 5** sont parues. On y trouve en particulier de nouvelles et indispensables règles d'aviation. Disponibles également pour Harpoon : **1990-91 Data Annex**, **ASW Forms** (Antisubmarine Warfare) et **Captain's Edition Harpoon**.

• **Imperium** est un wargame de space opera pour gérer des conflits intersidéraux entre empires, au niveau des escadrilles de vaisseaux. Matériel de qualité, solide. Nous en parlerons dans notre prochain numéro.

ICE

• Pour MERP : la campagne **Greater Harad** est parue.

• Pour Shadow World : **Nomads of the Nine Nations** est une campagne. C'est-à-dire qu'il s'agit de la description historique, religieuse, géographique, ethnographique, économique et magique d'une région du monde. Quant à **Emer**, c'est une boîte complémentaire à l'Atlas, avec deux livrets de 96 pages et des cartes en couleur.



• Pour Cyberspace : **Cyberogues** est une galerie de PNJ.

• Hero Games est une marque sous licence ICE, qui a créé un système générique de jeu de rôle, surtout connue pour Champions. En fait, ce système est plus adapté aux jeux modernes et de super-héros qu'aux autres thèmes. La 4e édition des règles : **Hero System Rulesbook** (220 p.) est disponible. A signaler, aussi :

LE TEMPLE DU JEU

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHUTE DES PRIX !

NOUVEAUTES FRANC.

☐ Torg JDR	329 F
☐ Star Wars	119 F
☐ - Matériel de camp.	89 F
☐ - Guide de l'Empire	119 F
☐ Appel de Cthul. 2° Ed.	189 F
☐ Pour votre info. (Bond)	96 F
☐ Rolemaster	269 F
☐ - Ecran du Maître	65 F
☐ Car Wars	199 F
☐ - Rêve américain	137 F
☐ Innomine Satanis	189 F
☐ - Intervention Divine	126 F
☐ - Ecran	89 F
☐ - Daemonis Comp.	179 F
☐ - Berseker	126 F
☐ - Baron Samedi (octo.)	126 F
☐ Berlin XVIII	134 F
☐ - Marxmen 12.35	144 F
☐ - Ecran	89 F
☐ Les Aigles 2° Edition	275 F
☐ Hurlune N°3	75 F
☐ Viking	235 F
☐ La France (Hawkmooon)	134 F
☐ Le Loup Blanc (Stormb.)	114 F
☐ Divisions de l'om. 2° Ed.	199 F
☐ Isengard (JRTM)	109 F
☐ Rivendell (JRTM fin oct.)	65 F
☐ JD+5 Warhammer	30 F
☐ Tatou 4	40 F
☐ Tatou 5 (fin octobre)	40 F
☐ Plasma 1	35 F
☐ Plasma 2	35 F
☐ Anashiva Reahna 3	79 F
☐ Mimetic	199 F
☐ Midenheim	119 F
☐ Guide de l'Imp.(Ter.cr.)	119 F

NOUVEAUTES US & UK

☐ Shadowrun	109 F
☐ - Sprawl Sites One	119 F
☐ - Seattle Sourcebook	109 F
☐ - Street Samoura Catal.	109 F
☐ - Queen Euphoria	109 F
☐ - Paranormals Animals	109 F
☐ - Bottled Demon	109 F
☐ Cyberspace	109 F
☐ - Cyber-rogues	109 F
☐ - Body Bank	109 F
☐ - Death Valley fr. P.	109 F
☐ Monstrous V (Greyh.)	109 F
☐ Priest Handbook (ADD)	109 F
☐ Wizard Handbook (ADD)	109 F
☐ Castle Guide (ADD)	109 F
☐ FRAI Storm Riders (ADD)	109 F
☐ FRIO Old Empires (ADD)	109 F
☐ Forgotten R. Adven.	109 F
☐ Falcon Master (Greyh.)	109 F
☐ Dragon Knights (Dragon)	109 F
☐ Greater Harad (MERP)	109 F
☐ Treasures of Middle Earth	109 F
☐ Calenhad (MERP)	109 F
☐ Pirates (Rolemaster)	109 F
☐ Creatures & Tr. II (Role.)	109 F
☐ Viking (Rolemaster)	109 F
☐ Guidebook II (MERP)	109 F
☐ Guidebook I 2° Edition	109 F
☐ Gorgoroth (MERP)	109 F
☐ Rolem. Companion IV	109 F
☐ Emer, great cont.(Role.)	109 F
☐ Elemental C.(Rolemaster)	109 F
☐ Technical R. 4 (Battletet.)	109 F
☐ Ronin Challenge (Orient)	109 F
☐ Shadow Elves (D&D)	109 F
☐ Skulls & Crossbows (ADD)	109 F
☐ Galaxy Guide 5 (Star W)	109 F
☐ Fighting ships (Mega.)	109 F
☐ Pendragon 3° edition	109 F
☐ Stormbringer 4° edition	109 F
☐ GURPS Fantasy Folk	109 F
☐ GURPS Riverworld	109 F
☐ Cyborg Commando RPG	109 F
☐ Mutants of Yucat.(TMNT)	109 F
☐ Nile Empire (TORG)	109 F
☐ Ravenloft (boîte ADD)	109 F
☐ Ghostbusters	109 F
☐ Champions	109 F
☐ DC Heroes 2° Edition	109 F
☐ Advanced Marvel S.H.	109 F

FIGURINES

Figurines JRTM / MERP :

☐ - La bouche de Saur.	34 F
☐ - Cavalier Nazgul	34 F
☐ - Nazgul à pied	16 F
☐ - Troll Olog-Hai	34 F
☐ - Commandt 1/2 troll	34 F
☐ - Uruk	16 F
☐ - 2 Orques de Mordor	31 F
☐ - Cavalier Variag	40 F
☐ - Capitaine Haradrim	16 F
☐ - 2 fantassins Haradrim	31 F

Figurines AD&D :

☐ - Silver Dragon	128 F
☐ - Duelling Dragons	159 F
☐ - Red Dragon	128 F
☐ - Heroes Dragonlance	96 F
☐ - Heroes Forgotten R.	96 F
☐ - Draconians	112 F
☐ - Guardian Dragon	79 F
☐ - Bear Chariot of Icel.	119 F
☐ - Marid (génie)	56 F
☐ - Chimère	52 F
☐ - Géant de feu	40 F
☐ - Géant de pierre	40 F

MAGAZINES US & UK

Derniers numéros :

☐ - Strategy & Tactics	129 F
☐ - The Wargammer	49 F
☐ - Fantasia	20 F
☐ - Dragon	20 F
☐ - Dungeon	20 F
☐ - Fire & Movement	49 F
☐ - General	49 F
☐ - Challenge	49 F
☐ - Command	49 F
☐ - Europa News	49 F
☐ - Magic of Palladium	49 F

LIVRAISON IMMEDIATE - PROTECTION EFFICACE DES ENVOIS

Liste complète des jeux sur simple demande

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

Ninja Hero, un sourcebook de 176 p. sur les arts martiaux; et **Invasions: Target Earth**, un sourcebook de 48 p. pour Champions, qui montre comment gérer toutes sortes d'invasions extraterrestres de la Terre. Enfin, paraissant tous les trois mois: **Adventurers Club** est un mini-magazine de 32 pages consacré à Hero Games.

- **Ice Quarterly Vol. XXVII n° 8** propose un système de localisation des coups pour MERP et Rolemaster.

- **Silent Death** est un wargame de space opera, au niveau des vaisseaux (voir Têtes d'Affiche).

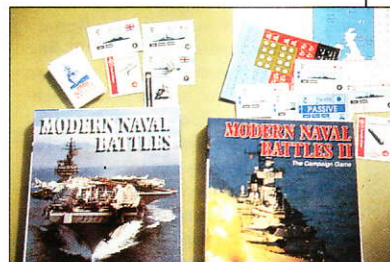
nent naissance à des « fissures » (rifts) qui ouvrent sur des univers parallèles d'où peuvent venir des Cyber-Knights, des Techno-Wizards, des Psi-Hunters. Le tout mélangeant psis, magie, robotique et cybernétique. Un moyen d'incorporer les autres jeux de la gamme Palladium: Beyond The supernatural, Teenage Mutant Ninja Turtles, Robotech et autres.

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk 2020**, The second edition doit être sortie depuis le 7 septembre aux U.S.A. La traduction française sera réalisée pour la fin de l'année par Oriflam.

- Cette société prévoit aussi deux nouveaux jeux de rôle pour 1991. Il y aura tout d'abord **Amber**, d'après la série des Princes d'Ambre de Roger Zelazny, dont le système sera l'œuvre d'Eric Wujik (créateur du jeu Teenage Mutant Ninja Turtles). Ensuite viendra **Dream Park**, d'après le livre de Larry Niven et Steve Barnes (ouvrage inconnu en France me semble-t-il).

donc **GURPS Magic**, qui reprend la magie 3e édition et lui adjoint des suppléments; **GURPS Fantasy** qui décrit Yirth, un univers médiéval-fantastique; **GURPS Bestiary** qui n'a pas changé; et **GURPS Fantasy Folk** qui décrit 25 races fantastiques.



et 175 cartes. La suite, **Modern Naval Battles II**, contient 170 cartes, 8 pages de règles, 100 marqueurs et même des cartes géographiques.

TSR

- Déjà 247 jours sans nouvelles de TSR France. La 2e édition américaine d'AD &D attend sa libération. Le Conseil des Jumeurs Unis demande la reconnaissance du territoire français. Au programme des États-Unis: la boîte Ravenloft (parue), **Legend & Lore 2nd Edition**, **Monstrous Compendium Kara-Tur**, **Monstrous Compendium Spelljammer**, **The Forgotten Realms Atlas**, **Hollow World** (D&D).

Mayfair Games

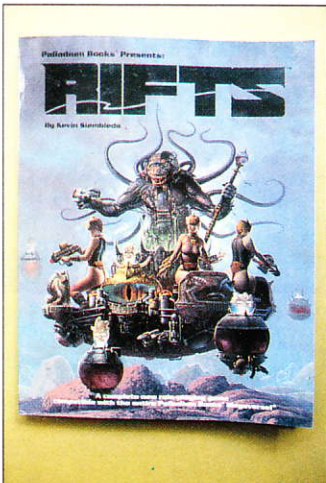
- Réédition de **Chill**, qui était auparavant éditée par Pacesetter. Sous forme d'un livre de 256 pages, le jeu a été légèrement remanié. Les suppléments **Witches** et **Vampires** suivront bientôt.
- Pour DC Heroes, et tous les fans de BD, parution fin septembre du **Watchmen sourcebook**. 128 pages d'articles, de plans et de caractéristiques.

Miniature Wargames

- La boutique Le Korrigan, 22 rue des Sept Troubadours, 31000 Toulouse, signale qu'elle distribue cette revue anglaise de figurinistes. Tél.: (16) 61.99. 08. 80.

Palladium Book

- Le syndrome multi-univers, après celui du cyberpunk, va-t-il frapper? **Rifts** présente une Terre ravagée par un cataclysme, 200 ans dans le futur. Des lignes d'énergie « magique » traversent la planète. Quand elles se croisent, elles don-



Simulation Design Incorporated

- Certains jeux du registre Guerre de Sécession de cette société bénéficient d'un lifting des règles pour 1990. C'est le cas de **First Blood** (The 1st and 2nd Battles of Manassas, July 1861 and August 1862) et **Dead of Winter** (The Battle of Stones River, Murfreesboro, Tennessee, December 31, 1862 - January 2, 1863) de Richard Berg.
- Une boîte regroupe quatre batailles de **The Battles and Leaders Series 1862**: Antietam, Seven Pines, Murfreesboro et Fort Donelson.



Steve Jackson Games

- Cette société s'est fait connaître en vendant des jeux dans de minuscules boîtes plastiques, à des prix très abordables (à peine quelques dollars), comme **Car Wars** ou **Ogre**. Tout en continuant sa gamme « chère », Steve Jackson crée une nouvelle ligne intermédiaire: des boîtes à la moitié du format habituel, pour 10\$. Au programme: **Car Wars** et **Ogre/G.E.V.**, avec des règles allégées, mais compatibles avec les versions « chères ».
- Pour la 3e édition de **GURPS**, refonte des suppléments heroic fantasy. On a

The Canadian Wargamers Journal

- C'est un fanzine de grande qualité (titulaire, deux années de suite, de l'award du meilleur magazine amateur, à Origins) largement au niveau des meilleures revues professionnelles américaines. C'est aussi l'organe officiel des joueurs de **Word in Flames**. L'adresse: 207 Bernard Drive NW, Calgary, Alberta T3K 2B6, Canada. Comptez environ 16 \$ pour un abonnement d'un an.

The Europa Magazine

- Au sommaire du n° 13: quelle stratégie pour Marita-Mektur?, un scénario pour **Torch**, l'aviation grecque, l'équilibre du jeu dans **Scorched Earth**, etc.

The General

- Le vol. 26 n° 2 est essentiellement consacré à **Turning Point Stalingrad**, mais on y trouve également des articles sur **Third Reich**, **Hitler's War**, **Russian Front**, **Panzerblitz** et **ASL**.

The Wargamer

- Le n° 20 consacre des articles à **Team Yankee**, **Hollow Legions** et **Second Front** (jeu sur micro de SSI). De plus, le numéro hors-série, **Special Edition #1**, est un manuel destiné à ceux qui veulent s'initier au noble art du wargame. C'est aussi un bon outil pédagogique pour les « grognards »

qui veulent initier leurs amis. Il contient un mini jeu en encart sur le siège de Sébastopol en 1941.

3W

- **Modern Naval Battle** est un wargame qui se présente sous la forme d'un jeu de carte (un Mille Bornes en plus sérieux). La boîte contient 4 pages de règles, 1 dé

West End Games

- **Torg: The Possibility Chalice** (aventure) et **The Nile Empire** sourcebook (background de l'univers du Pharaon Mobius) sont disponibles. La fin de la campagne **Relics of Power: The Forever City**, paraît bientôt.
- Pour **Star Wars**: parution de l'aventure **The Isis Coordinates**. Un scénario solo avec **Luke Skywalker** comme héros est disponible.
- Pour **Paranoia**: **The R&D Catalog**, le catalogue automne-hiver des redoutables prêtres du temple de la recherche et (immaculée) conception est enfin paru. 60 pages de trouvailles et de moyens (simples) de mourir dans la joie et la bonne humeur.
- Pas indispensable, mais à essayer, pour vos soirées dans un complexe Alpha qui n'est plus ce qu'il était: **Vulture Warriors of Dimension X** contient l'aventure **Dr. Whom and The Paranoïds of Alpha** mais aussi 48 pages de conseils et de règles pour louer les voyages dans le temps avec le jeu favori de l'Ordinateur. **Death, Lies and Videotapes** est le nom du prochain scénario.



Nouveautés dès parution:
3615 CASUS
rubrique **NOU**

EXCALIBUR

**UNE QUATRIEME
EPEE POUR
VOTRE
PASSION**



EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87 33 19 51

EXCALIBUR STRASBOURG
37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88 35 64 12

EXCALIBUR NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83 40 07 44

EXCALIBUR DIJON
15, rue de Mulhouse
21000 DIJON
Tél. : 80 70 12 73

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

EPIC SQUAT WARRIORS EPIC ORK INVASION

Complétez votre collection d'armées pour SPACE
MARINE. Chaque boîte contient plus de 300 figurines
plastique 6 mm. Prix : 130 F la boîte



GENESTEALER est la seconde extension pour SPACE
HULK. Elle contient des marines archivistes et des hybrides
stealers (figurines plastiques), des règles pour de nouvelles
armes, pour le combat psi, les patriarches, les chevaliers gris ...
et de nouvelles missions.

Traduction incluse.

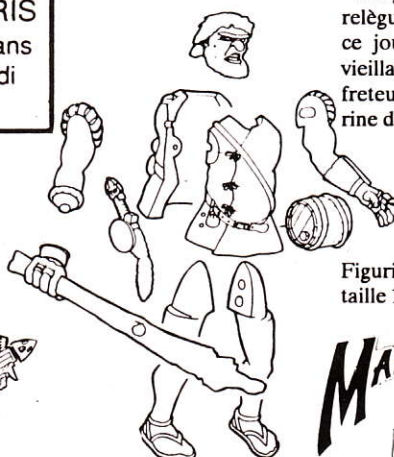
Prix : 185F



Disponible

A DOMICILE...

"... le geant MB7 dont la taille
relègue tous les geants sortis à
ce jour au rang d'aimables
vieillards rabougris et souf-
freux. Bref, une vraie figu-
rine de collection"



CASUS BELLI

Figurine à assembler,
taille 11 cm, prix : 230 F



TARIFS

Règles en français

WARHAMMER BATTLE	190 F
HORDES SAUVAGES	109 F
SPACE HULK	290 F
DEATHWING	185 F

Règles de base en français

DARK FUTURE	290 F
ADV. HEROQUEST	290 F
SPACE MARINE	290 F

Figurines 6 mm

HORDE ORK	130 F
LEGION ELДАР	130 F
GARDE IMPERIALE	130 F
SPACE MARINES	130 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 !



En direct de la rédaction

3615 DIPLO / 3615 DIPLOMACY

Le plus célèbre des jeux d'alliance — Diplomacy — a vu le jour aux États-Unis en 1958. Comme la plupart des grands jeux, il fut boudé par toutes les maisons d'édition, et son inventeur, Allan B. Calhamer, dut l'éditer à compte d'auteur. Quelques années plus tard il fut cependant édité par Philmar. En 1979, il traversait l'Atlantique et les joueurs disposaient enfin d'une règle en français. Il est aujourd'hui édité par Tonka⁽¹⁾.

La matériel de Diplomacy est simple : un plateau de jeu représentant l'Europe politique en 1900. Chacun des sept joueurs incarnera un des pays proposés : Angleterre, France, Allemagne, Autriche-Hongrie, Italie, Russie ou Turquie. Chaque pays comprenant plusieurs provinces maritimes et terrestres, chaque joueur disposera des armées et flottes de l'état qu'il représente.

Le but du jeu est en apparence archi-simple : le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à conquérir 18 des 34 provinces comprenant un centre de ravitaillement. Un seul vainqueur... mais personne ne peut vaincre sans alliances, aussi temporaires puissent-elles être ! Chaque tour de jeu se subdivise en phase de négociation (15 minutes), phase de rédaction des ordres (de mouvement, d'attaque, de soutien, pendant 5 minutes) et phase de dépouillement des ordres (10 minutes). Evidemment, rien ne vous oblige à rédiger un ordre conforme à ce que vous avez promis aux autres joueurs lors de la phase de négociation... Vous imaginez sans peine l'intox, la désinformation et les trahisons qui s'ensuivent.

Ce sublime jeu, qui est vendu à raison de 10 000 exemplaires par an en France depuis 20 ans, pose pourtant un petit problème : il n'est pas toujours facile de rassembler chez soi sept joueurs au même moment. Aussi, Diplomacy s'est-il bien développé par le biais du jeu par correspondance. Chacun envoyant ses ordres à l'arbitre par courrier.

La technologie nous évite aujourd'hui de collecter papier, enveloppe, timbre et boîte aux lettres : le minitel est là !

Tapez 3615 DIPLO ou 3615 Diplomacy et entrez en lice. Vous pourrez également y accéder par 3615 CASUS (rubrique DIP)

Chaque partie sera gérée par un arbitre de la Fédération Française des Jeux de Diplomatie et de Stratégie. Vous pourrez vous inscrire à une ou plusieurs parties, observer celles des autres, connaître le classement des joueurs en France, affiner votre connaissance des règles, poser des questions aux animateurs et avoir accès à toutes les fonctions de communication classiques d'un service télématique. Rendez-vous à partir du 19 septembre !

1) Tonka, 14 rue Scandicci, 93500 Pantin.

Michel Brassinne

Devine qui vient dîner ce soir... n'est plus ce qu'il était !

Pendant longtemps, nous avons reçu et publié des « monstres » envoyés par nos lecteurs dans la rubrique Devine..., la récompense étant un abonnement à Casus Belli. Bien que nous ayons cessé d'en publier depuis bientôt deux ans, nous continuons à en recevoir régulièrement. Nous prions donc nos lecteurs de ne plus nous en envoyer. Désolés. Merci...

RAPHIA. Le jeu du Championnat de France de Wargames est publié suffisamment à l'avance pour permettre aux participants de bien l'étudier. Si vous avez besoin de précisions sur des points de règle, de détails sur l'organisation du championnat, écrivez à Casus Belli-Raphia, 5 rue de la Baume, 75415 Paris cedex 08.

Dans notre prochain numéro

Mimétis, Shadowrun en français, du space opera avec un secteur galactique et une base pirate, la suite du dossier guerre moderne, la suite de Jarandell, Première Ligne consacrée aux éléphants et à l'artillerie. Et plein d'autres choses encore.

Ludotique : désertion temporaire...

Pas de Ludotique dans ce numéro, l'actualité du Golfe primant. Dans le prochain numéro, nous vous présenterons *Fire Brigade* et *Rorke's Drift*. Greg Stafford est venu nous dire un petit bonjour en juillet, pour nous parler du jeu informatique tiré de *l'Appel de Cthulhu*, réalisé par Infogrames. Comme il doit sortir en septembre 91, on vous en reparlera plus tard.



Roi-Dieu à la place du Roi-Dieu ?

ou comment participer à notre hors-série Laelith

• Puisque le monde entier a joué dans la Ville sainte, vous avez certainement derrière vos écrans ou sous vos feuilles de persos des anecdotes « réelles » vécues dans les Terrasses de Laelith.

• Racontez-les nous sur une feuille de papier manuscrite (une feuille pas plus).

Les textes retenus participeront au hors-série et leurs auteurs seront récompensés d'un exemplaire dédié par Didier Guiserix.

Trevelian, le vampire à plein rêve !

• Ecrivez avant le 10 octobre dernier délai à : Casus Belli/hors-série Laelith, 5 rue de la Baume, 75415 Paris cedex 08.

Portés disparus ?

Ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas mentionnés dans les articles auxquels ils ont participé qu'il faut les oublier ! Aussi nous devons à :

• Anne Vétillard, les caractéristiques Rolemaster du scénario Harald le Loup (voir l'encart scénarios).

• Mathias Twardowski, les caractéristiques RuneQuest du scénario Harald le Loup (voir l'encart scénarios).

• Yoëlle Guiserix, les prises de vues illustrant Sniper ! (p. 88-89).



Simulacres et vous...

Comme vous avez dû le remarquer, nous consacrons dans chaque numéro quelques pages à Simulacres, le jeu de rôle que nous vous avons présenté dans notre premier hors-série. Depuis, trois suppléments ont été mis en chantier. Mais nous ne savons pas exactement ce que VOUS désirez. Nous vous proposons donc de répondre au petit questionnaire suivant. Parmi les envois, nous tirerons trois lettres au hasard le 28 septembre, dont les auteurs recevront *Cyber Age*, et trois lettres le 16 octobre pour gagner *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*. Les noms des gagnants seront aussitôt affichés sur 3615 Casus. Prenez donc une feuille de papier, et écrivez vos réponses à Casus Belli, Sondage Simulacres, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

1) Devons-nous parler de Simulacres dans C. B. ?

- a) Jamais
- b) De temps en temps
- c) Dans tous les numéros

2) Quels genres d'articles sur Simulacres aimeriez-vous voir paraître dans CB (scénarios, aides, civilisations, autres) ?

3) Voulez-vous continuer à avoir les adaptations des scénarios pour les autres jeux, comme il est fait actuellement ?

- a) Oui
- b) Non

4) Quels genres de suppléments (à paraître en dehors de nos pages) souhaitez-vous ? (plusieurs réponses possibles).

- a) Des scénarios pour des univers « standard » (médiéval, horreur, etc.), comme *Ceux des Profondeurs*.
- b) Des univers avec à chaque fois un background, des compléments de règles et un grand scénario ? (Comme *Cyber Age* ou *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales*).
- c) Des livrets d'univers très détaillés, plus fournis, sans forcément de scénario (et peut-être un peu plus cher...).
- d) Des scénarios pour les univers que nous créons.

5) Quels univers aimeriez-vous voir traités dans les suppléments Simulacres ? (plusieurs réponses possibles)

- a) Des univers « classiques » (traités comme des aides Simulacres et multijeux) comme le médiéval-fantastique, le fantastique, le space opera, le japon médiéval, etc.
- Si oui, quels univers préféreriez-vous ?
- b) Des univers originaux ou peu traités en France, comme les Incas, la préhistoire, le western, la Grèce mythologique, le voyage dans le temps...
- Si oui, quels univers préféreriez-vous ?
- c) Des univers tirés de livres, de films, de BD comme : *Blueberry*, *Astérix*, *Aqua Blue*, *La Quête de l'Oiseau du Temps*, *Chapeau Melon* et *Boîtes de Cuir*, *Highlander*...

Si oui, quels univers préféreriez-vous ? (Ne révez pas, nous vous posons cette question pour connaître vos goûts, mais il est très peu probable que nous puissions obtenir les droits pour ce genre de supplément).

6) Enfin, avez-vous quelque chose à ajouter ?

Vous n'aimez pas le jeu et vous voulez que nous le mettions à la poubelle... Vous aimeriez que nous publiions des compléments de règles, que nous éditions une nouvelle édition dorée à l'or fin et reliée en peau de rhinocéros, avoir un grand écran de jeu, des figurines. A vous de parler

Et écrivez-nous sur 3615 CASUS rubrique RED !

CLUBS & ASSOCIATIONS

NdF

FRANCE

■ **France.** Le Robotech French Force (RFF) est né. Grâce à ses fondateurs installés dans bon nombre de régions, il va essayer de mettre en contact les joueurs et les MJ de Robotech, répandre la pratique de ce jeu en initiant un maximum de personnes et en aidant les clubs (organisation d'un concours Robotech). Mais aussi obtenir la rediffusion de la série de dessins animés, la traduction des règles en français et l'importation de tout le merchandising américain et japonais. Inscription gratuite auprès de Philippe Lonquety de la Routière, RFF BP26, 61790 Leforest; ou sur minitel, 3615 Akla, boîte aux lettres Allo la Terre ou A.L.T.

■ **Gaillard.** Le club L'Arche Hors du Temps organise des parties de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, le vendredi soir de 19h30 à minuit ainsi que le dimanche à partir de 13h30. Contactez-les aux numéros suivants : Fabien (16) 50.38.65.73 ou Renaud (16) 50.38.11.89. Vous pouvez aussi écrire à Fabien Bouclier, 35 rue de Val-lard, 74240 Gaillard.



■ **Montigny-le-Bretonneux.** Le club des Polymorphes Aventureux nous communique son programme de tournois de jeux de rôle sur AD&D, l'Appel de Cthulhu et Star Wars : 20 octobre (20h), 8 décembre (14h), 2 février 91 (20h), 23 mars (14h), 11 mai (20h), 1 juin (14h). Adresse : Maison de Quartier Louis Juvet, centre commercial de la Sourderie, 4 place Jacques Cœur, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (1) 30.64.05.76 le mercredi.

■ **Montpellier.** L'association ADAJE vous propose dès à présent un ensemble d'activités ludiques. Venez découvrir les « 101 meilleurs jeux ADAJE », rencontrer des partenaires et jouer, les lundis, jeudis et vendredis. Renseignements au (16) 67.66.15.46 Relais des Ursulines, 56 rue de l'Université, 34000 Montpellier.

■ **Quimper.** Les Farfadets de Brocéliande est un club de jeux de rôle qui se réunit tous les samedis de 14h à

19h à la Maison des Associations, impasse de l'Odé, 29000 Quimper et le soir dès 21h à la MPT Ergue-Armel, toujours à Quimper. On y joue à AD&D, Cthulhu, Stormbringer, Berlin XVIII, Bitume, JRTM... Pour plus de renseignements, téléphoner à Philippe Lagadic au (16) 98.95.72.88, 27 rue P. de Beaumarchais, 29000 Quimper.

BELGIQUE

■ **Wavre.** Le Masque de Jade ouvre ses portes le dimanche 16 septembre au Gai-Savoir à Limal. On y jouera aux jeux de rôle, wargames, jeux de diplomatie, de plateau et d'Histoire. Heures d'ouverture de 14h à 20h. Pour plus de renseignements, contactez Xavier au (19) 010/41.64.51, 10 avenue du 13e Tirailleurs, 1350 Limal (Wavre) Belgique.

SUISSE

Le fanzine *Galaad* a publié il y a quelque temps une liste des clubs de jeux de simulation en Suisse. Nous les publions à notre tour avec l'autorisation d'André Cretton, président de la Fédération Suisse des Clubs de Jeu. Vous ne trouverez ici que leurs contacts. A vous de les joindre pour connaître leurs activités.

CANTON DE BERNE

■ **Bienne.** Boutique Jeu de Simulation, Alain Egger, rue Centrale 40, Case Postale 677, 2501 Bienne. Tél. : (032) 23.67.60.

■ **Moutier.** Laurent Simonin, Sous-le-Crêt 15, 2740 Moutier. Tél. : (032) 93.46.13.

■ **Reconvilier.** Stéphane Desinde, Grand Rue 16, 2732 Reconvilier. Tél. : (032) 91.26.69.

CANTON DE FRIBOURG

■ **Fribourg.** Club Le Baal Masqué, Christian Renz, rue Père-Girard 4, 1700 Fribourg. Tél. : (037) 22.16.55.

GENEVE

■ **Genève.** Le Clic, rue de Berne 51, 1201 Genève. Tél. : (022) 731.56.69.

■ **Genève.** Les Chemins de l'Enfer, François Suter, 4 rue Prévost-Martin, 1205 Genève. Tél. : (022) 20.82.08.

CANTON DE NEUCHÂTEL

■ **Chaux-de-Fonds.** Chazam Association, Case Postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds.

■ **Neuchâtel.** Club Gold, Serge Girardin, Fleur de Lys 6, 2074 Marin. Tél. : (038) 33.37.63.

CANTON DU VALAIS

■ **Martigny.** Jean-Pierre Zini, Simplon

AUTRES MONDES

EST MAINTENANT À

LYON

AUTRES MONDES

48, rue Cuvier
69006 LYON - Métro FOCH

Du mardi au samedi, de 10h30 à 19h

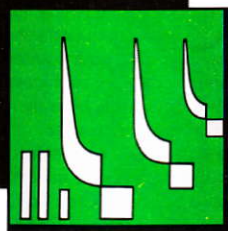
SPECIALISTE JDR, WARGAMES
ET FIGURINES

A LA BOUTIQUE :

*Du classique et du bizarre,
Du bon et du meilleur,
Des conseils désintéressés et
Des prix intéressants.*

TOUJOURS PAR VPC :

*Un plus grand choix,
Les meilleures conditions de vente,
Les catalogues gratuits sur simple
demande.*



48, 1920 Martigny. Tél. : (026) 22.50.79.

■ **Monthey.** André Cretton, Centre B, 1868 Collombey. Tél. : (025) 71.12.60.

■ **Sierre.** Ludix, Case Postale 337, 3960 Sierre.

■ **Sion.** Les Compagnons de l'Olympe, Case Postale 2276, 1950 Sion 2 Nord.

■ **Vernayaz.** Glou-glou's Club, Jean-François Benvenuti, 1904 Vernayaz. Tél. : (026) 64.10.76.

CANTON DE VAUD

■ **Aigle.** Les Chevaliers du Gouffre, Roland Pichard, Villa Bel-Horizon, 1855 St-Triphon. Tél. : (025) 39.16.39.

■ **Lausanne.** L'Ombre du Dé, Case Postale 354, 1000 Lausanne 17.

■ **Lausanne.** La Guilde des Loups du Jorat, Christophe Pythoud, av. de Milan 16, 1004 Lausanne. Tél. : (021) 26.74.05.

■ **Montreux.** L'Avenue de la Mort qui Vole, Olivier Blanc, rue du Centre 10, 1820 Montreux. Tél. : (021) 963.09.34.

■ **Moudon.** Kaork, Frédéric Guillaume, Bellfiori 9, 1510 Moudon. Tél. : (021) 905.24.31.

■ **Nyon.** La Guilde des Vents Maudits, Benny Chevalier, 1261 Borex.

■ **Tour de Peilz.** Jean-Marie Fornerod, rue du Léman 2, 1814 La Tour de Peilz. Tél. : (021) 944.05.88.

■ **Yverdon.** Action Ludique, Case Postale 45, 1401 Yverdon.

BOUTIQUES

LYON La boutique Autres Mondes, anciennement à Auch, s'installe à Lyon au 48 rue Cuvier, 69006 Lyon. Tél. : (16) 78.24.44.69.

ANNÉCY L'équipe du service minitel 3615 CJR (vente par correspondance) vous présente Virus, son nouveau magasin de jeux de rôle (productions Oriflam, Siroz, Hexagonal, Descartes, Schmidt, etc.), rue Filaterie, 74000 Annecy.

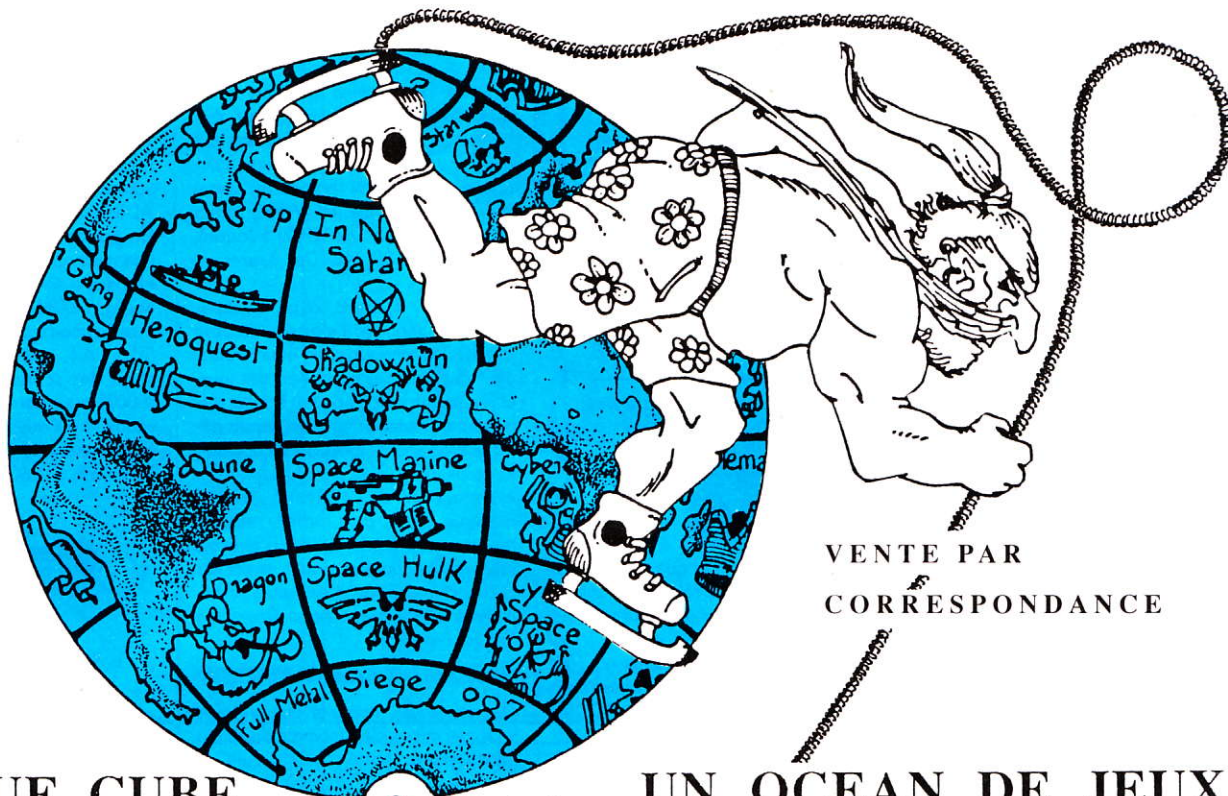
RADIO

• Frédéric Urbain, des *Jeux de Lames*, animera à partir de la mi-octobre une émission consacrée aux jeux de simulation, sur OUI FM (102.3 sur Paris), avec la participation de 3615 Casus. Cette émission hebdomadaire, d'une durée de une heure trente à deux heures sera axée sur les reportages (les horaires définitifs seront donnés sur le minitel). L'inauguration aura lieu lors de la soirée Palace du 11 octobre (voir la rubrique Calendrier).

• *Rivages ludiques* est une émission sur les jeux de rôle, animée par l'association Rivages Lointains, diffusée tous les lundis de 17h à 18h30. Rivages Ludiques, Radio Utopie 88.8, Marseille F.M.

la liste des clubs : 3615 CASUS RUBRIQUE CLU

SPECIAL RENTREE ICE , FASA , FGU , TSR



VENTE PAR
CORRESPONDANCE

L'OEUF CUBE

24 rue LINNE 75005 Paris

ANGLAIS

JEUX DE ROLE

TSR

AD&D	160 F
NEW LEGEND & LORE	180 F
SPELLJAMMER MONSTER	
COMPENDIUM N° 7	90 F
ATLAS FORGOTTEN	
REALMS WORLD	145 F
FRA2, THE BLACK COURSER	80 F
WGR1, GREYHAWK RUINS	135 F
RAVENLOFT BOX	160 F

CHAOSIUM

STORMBRINGER	
SOFT-BACK 4e ed.	180 F
PENDRAGON new edition	180 F

FASA

QUEEN EUPHORIA	
Shadowrun	72 F
THE TEMPEST Shadowrun	90 F

PALLADIUM

MUTANTS OF THE YUCATAN	70 F
RIFTS new rpg	225 F

UN OCEAN DE JEUX

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

AVALON HILL

THE LOST CITY ELDARAD	
RuneQuest	145 F

MAYFAIR

NEW CHILL rpg	245 F
G.D.W.	
TWILIGHT 2000 new edition	215 F
MAGAZINE ANIMAG	40 F

WARGAMES

A.S.L.	
ANNUAL 90 ASL	105 F

T.O.M.

La bataille de Preussisch-Eylau	360 F
---------------------------------	-------

ACE OF ACES

JET EAGLES	225 F
------------	-------

GAMERS

FORCE EAGLES WAR	305 F
------------------	-------

VICTORY GAMES

THIRD FLEET	315 F
-------------	-------

S.D.I.

DEAD OF WINTER	
US civil war	335 F

"et l'actualité":

GULF STRIKE (en français)	305 F
et tous les magazines :	
Strategy & Tactics, General,	
Wargamer, etc...	

JEUX DE PLATEAU

GENESTEALERS Space Hulk	199 F
Boîte peinture	
ORKS & ELDAR	94 F

FRANÇAIS

ECRAN rolemaster	65 F
L'APPEL DE CTHULHU	
nouvelle édition	189 F
MIMETIS	235 F
LE REVE AMERICAIN	
Car Wars	144 F
PLASMA	
Siroz magazine	35 F
TATOU N° 4	40 F

Prix valables du 12-9-90 au 14-11-90 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. _____		Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
C.P. _____ VILLE _____		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

LES ZINES



En veux-tu ?
En voilà,
c'est les
zines
de l'été,
Glapit-elle
au sortir
d'un soupir
agacé...

Les fidèles au rendez-vous, inutile de les présenter, mais bon, tout de même, je vais vous en parler, ne serait-ce que pour dire que ça me fait bien plaisir quand je les vois arriver sur ma table... J'aime bien ceux qui disent qu'ils ont quelque chose à dire et qui le disent !
Suivent donc quelques mots sur les toujours présents (pour avoir leurs coordonnées contacter la rédaction, ou la rubrique Clubs sur 3615 CASUS).

- **Du Sang d'la Sueur** n° 9, gratuit, 8 p., A4, apériodique. Petit guide éclair des univers oubliés du JdR. Zine d'humour entièrement écrit à la main, le pouvoir (et le devoir) de se défouler.
- **Galactic News** n° 11, 10F, 20 p.,

A4, bimestriel. Tout ce que vous voulez savoir sur les jeux de rôle de SF (détails techniques, nouvelles et scénarios multijeux).

- **La Gazette du Troll Bossu** n° 12, gratuit, 34 p., petit format, bimestriel. Infos et humour, aides de jeu (AD&D, AD&C).
- **Le Chaudron** n° 2, 20F, 60 p., petit format sous couverture carton, apériodique. En plus des JdR (scn. AD&D, Zone et Oriental multijeux), on y parle de Tempête sur l'échiquier et des grandeur-natures. Nouvelle adresse : V. Achard, 12 rue A. Mathiez, 21000 Dijon.
- **Scène à Rio** n° 17, 10F, 32 p., petit format, mensuel et demi (?). Scénarios (Star Wars, Cthulhu 90, Animonde) et infos en vrac sur le monde du jeu, le tout sympa et écrit entièrement à la main...

- **SLAM the Door of the West** n° 2, 20F, 46 p. et couverture couleur, A4, bimestriel. Le plein de scénarios JdR (AdC, Bushido, JRTM, In Nomine Satanis), mais aussi JdP (Samouraï, Space Hulk), des aides de jeu (WFRP, James Bond) et des critiques (GURPS Japan), une rubrique BD, etc. Des heures de lecture !
- **S.P.R.L.** n° 4, 60FB, 26 p., A4, apériodique. Venu de Belgique, ce zine propose un scénario et un banc d'essai Stormbringer, des nouvelles, des infos et la mise en place de jeux par correspondance toutes catégories (depuis gérer une équipe de foot jusqu'à dominer la galaxie).
- **Vopalic** n° 57, 120F/an pour 10 numéros, 34 p., petit format, mensuel ou presque. Allégé 0% (je le cite), mais toujours des comptes rendus de parties et une présentation d'Amirauté et des porte-avions italiens de la Deuxième Guerre mondiale.

Des nouveaux, encore et toujours, plus y en a et mieux c'est (comme disait ma grand-mère).

- **Dans Le Meilleur des Bond(es)** n° 1, 14F, 28 p., A4, trimestriel. Ça se prononce DUMB et c'est entièrement consacré à (devinez) James Bond 007, le JdR. Des scénarios, des aides de jeu, des commentaires, tout est là pour vous, fans de cet espion au sourire si doux. T. Saunier, 59 rue de Villeceaux, 77480 Bray sur Seine.
- **Gaaul** n° 1, 10F, 34 p., A4, apériodique et écrit à la main. Ce zine (il y est question de AD&D et Star Wars) est visiblement l'organe d'un club (Gaaul), qui présente l'originalité d'avoir auto-édité un nombre impressionnant de micro JdR sur des thèmes très variés : Flibuste, Grands Prix, Police, Football, Far-West, en plus des classiques SF ou horreur. De plus il gère un tas de jeux par correspondance. E. Gusiée, 57 rue du Dr Calmette, 10100 Romilly sur Seine.
- **Guère Epais** n° 1, 7F (au moins...), 12 p., A4, périodique capricieux (sic). Scénario et aide de jeu Bitume, micro scénario RdD. Ce zine se caractérise surtout par ses prises de position de type « humour », mais non dénué d'humour. A suivre... Turris Fortissima, M.P.T., quai Gambetta, 07300 Tournon.
- **Jedi** n° 1, 7F, 14 p., A4, apériodique. Spécialiste Star Wars, ce zine prend les choses au début, avec des explications sur les films, le JdR en général, des conseils au MJ et un mini scénario. E. Biziau, P.F.G., 29 rue de la division Leclerc, 91300 Massy.

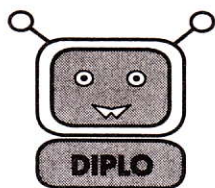
- **La Tribune des Vagabonds du Rêve** n° 1, 15F, 52 p., A4, bimestriel. Quelques nouvelles brèves mais percutantes, des scénarios (RdD, Rolemaster, Star Wars, AD&D), deux ou trois pages d'humour. Un cocktail réussi pour un zine que l'on peut qualifier de « classique mais efficace ». PAULE et MIKE Corp., Le Bourg, 16730 Trois-Palis.
- **Le Grimoire des Maîtres** n° 2, 20F, 50 p., A4, apériodique. Essentiellement des scénarios (AD&D, AdC, JB007) pour personnages de hauts niveaux, mais aussi une page d'humour en tout genre. P. Calmejane, chemin de Rabaudis, 31260 Labastide St Sernin.



- **Les Lansquenets** n° 8, gratuit (?), 16 p., A4, apériodique (?). Organe d'un club de maquettistes sis à Angers (Maine et Loire), ce fanzine parle aussi beaucoup de JdR (surtout AD&D), dommage que je n'ai pas son adresse...
- **Mad Shark's World** n° 2, 8F, 14 p., A4, trimestriel. Quelques pages d'humour, sans beaucoup de rapports avec le jeu, et un scénario pour JB007 et un peu d'humour. Un bon début... P. Bertrand, 68 allée des pinsons, rés. La Miolane, 83270 St-Cyr sur Mer.
- **P.D.L.M.** n° 1, 10F, 44 p., petit format, bimensuel à tendance apériodique (sic). Si je vous dis que c'est mon choucho, vous ne me croirez pas. Ces gens-là se moquent de tout, rigolent d'un rien et piétinent le reste... bien qu'un peu hermétiques par moment ! Un vrai zine d'humour (avec infos et critiques acerbes) comme on aimerait en voir plus souvent. C. Brégand, 20 bd Carnot, 21000 Dijon.

C'est bientôt les vendanges, et à en juger par ce qui précède, elles seront bonnes. Et si l'on fondait un ordre des « Paladins du taste-zine » ? On aurait l'air de quoi, avec nos loupes autour du cou et nos cravates rouges au-dessus de l'armure...

André Foussat



HYPASTIA

Jeu par correspondance
(courrier ou minitel)
pour 20 à 25 joueurs
géré par ordinateur

Hypastia est un jeu diplomatique sur un thème médiéval.

Vous jouez par correspondance (courrier ou minitel) avec une vingtaine d'autres joueurs. A chaque tour de jeu, vous envoyez vos ordres à l'arbitre, qui gère les interactions entre joueurs par ordinateur, et qui renvoie les résultats du tour à chacun.

Votre but est d'agrandir, par guerre ou par ruse, votre petit fief d'origine, afin de graver l'échelle nobiliaire et de devenir Roi d'Hypastia en recevant l'hommage d'un nombre suffisant d'autres joueurs grâce à vos talents de négociateur et à votre renommée.

A la fois wargame, jeu d'alliance, jeu économique et jeu de rôle, Hypastia fait appel à votre sens de diplomate et de gestionnaire, à vos capacités de tacticien et à vos intuitions stratégiques.

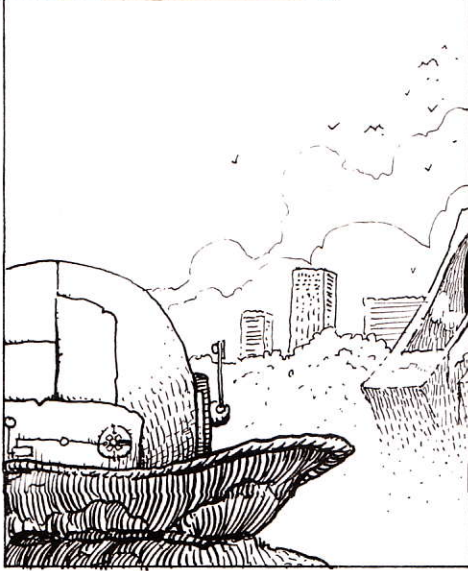
Règles 16 pages + Carte d'Hypastia et renseignements contre 6,90 Frs en timbres poste, et une enveloppe au format A5 timbrée à 3,80 Frs.

DIPLO - BP 36 - 35890 LAILLE

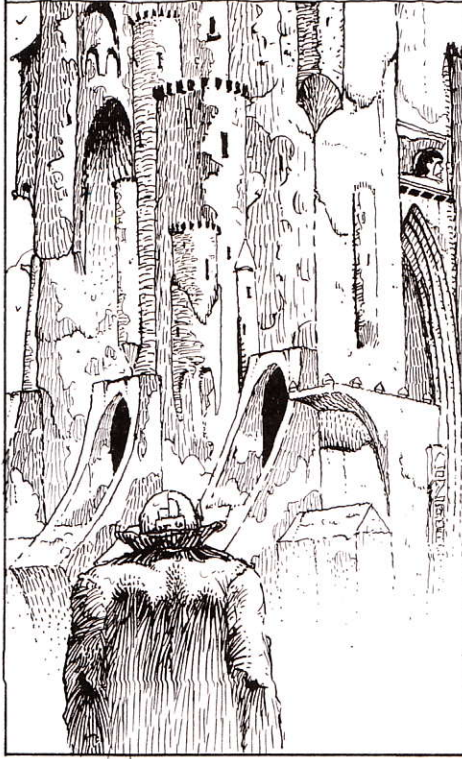
Les coordonnées des fanzines
3615 CASUS
rubrique
CLU + Fanzines

CYB/Q12

BANLIEUE DE METZ.
TOUT EST CALME.
SEULE UNE LUMIÈRE ATTESTE
D'UNE INTENSE ACTIVITÉ DANS
LES LOCAUX D'ORIFLAM.



1941 - MISSION CYB/Q12

CIBLE LOCALISÉE - INTERCEPTION
PRÉVUE DANS 3MN 18S...3MN 18S
PLUS
TARD

5 4 3 2 1

CONTACT!

REVEILLE-TOI
HUMAIN!

CECI EST UN DÉSINTEGRATEUR BIO-
MOLECULAIRE TRIPHASE CALLAHAN
VERSION 2 À CORRECTEUR DE VISÉE
LATÉRALE... ET TU N'AS PAS D'ARMURE!
RÉPONDS À MES TROIS QUESTIONS SI
TU VEUX VIVRE!

MMH... MMH...

OÙ EN EST LE TRAVAIL SUR
CYBERPUNK 2 ?

AGH... AGH...

OÙ EN EST LE TRAVAIL SUR
CYBERPUNK 2 ?

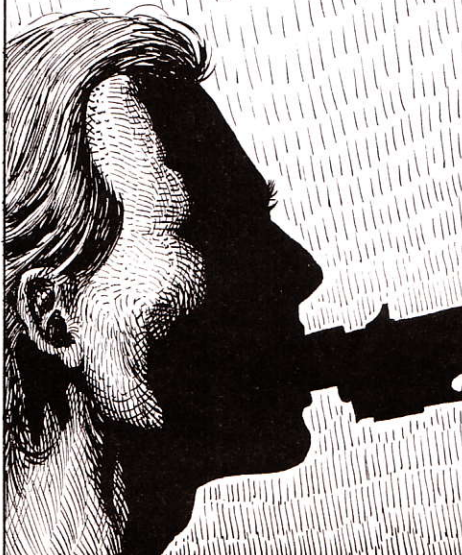
AGA... AGA...

OÙ EN EST LE TRAVAIL SUR
CYBERPUNK 2 ?

WAF... WAF...

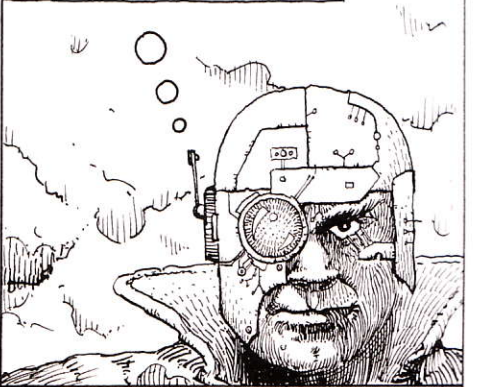
TU NE VEUX PAS RÉPONDRE!
JE SAIS CE QU'IL ME RESTE
À FAIRE...

AREUH!



QUELQUES HEURES PLUS TARD...

MISSION CYB/Q12 TERMINÉE.
LE COMBAT CONTINUE!
AVONS DÉSORMAIS UN ALLIÉ...

...CAR ENRICO SIMONI TRAVAILLE
SUR CYBERPUNK 2...

LETTRES

Choisies

Tiens, le Barbare Déchaîné est de retour de vacances. Et il a décidé de s'occuper du courrier des lecteurs. Quel brave homme quand même !

Serge Berville, Chaville

L'histoire se répète et, en même temps qu'elle, les courriers des lecteurs de différents journaux et de différentes époques aussi, les mêmes défauts se retrouvent.

Pour que cela n'arrive plus dans Casus voici un peu d'histoire : en 1969, la science-fiction vit une grande époque, celle de Ubik, de Tous à Zanzibar, de Dangereuses visions⁽¹⁾. Fiction, le magazine, atteint son apogée. Or, dans le numéro d'octobre de cette même année, on peut lire une lettre très instructive d'un jeune lecteur. Ce lecteur fustige le récit d'un écrivain (publié dans la revue le mois précédent) qui ne se donne « même pas la peine de réfléchir à ce qu'il écrit », ce récit irréfléchi décrivait un monde où le Vietnam avait gagné la guerre et avait sombré dans la dictature communiste ce qui, selon ce lecteur, serait « offensant envers un peuple qui se bat depuis trente ans pour sa liberté » et une preuve de méconnaissance de « la politique des dirigeants vietnamiens qui tiennent à garder leur distance avec la Chine et la Russie ». Il était en effet ridicule de publier les divagations de cet auteur ! — auteur certainement anticommuniste voire même Mac Carthiste, dont le nom était... Philip K. Dick. De même il était ridicule de parler du Démon conseiller du Front National dans Casus⁽²⁾, les événements récents prouvent bien que les partisans de l'extrême droite sont des anges !

Il existe tout de même deux différences entre Jérôme le Conte et ce lecteur de Fiction. La première c'est que l'un prône l'apolitisme alors que l'autre considère que la politique fait partie intégrante de la vie moderne. En fait, le problème est ailleurs, le problème c'est qu'il ne faut pas mélanger propagande et politique. Le récit de Philip K. Dick et l'exemple de Pierre Rosenthal n'utilisent l'actualité politique que comme support de l'imagination. La nouvelle de Dick, La Foi de nos pères, se voulait un délire psychédélique et l'exemple de monsieur Rosenthal une preuve que In Nomine Satanis est un jeu psychédéliquement délirant. Et c'est tout.

L'autre différence ? Eh bien ce jeune homme, lecteur de Fiction il y a vingt ans, s'appelait Jean-Pierre Andrevon. Comme quoi !⁽³⁾ Sinon dans ce même courrier des lecteurs de Fiction un autre mécontent di-

sait comme ça que la qualité de la revue ne cessait de baisser et que ses rédacteurs étaient incapables de sens critique. En effet, le sommaire de ce numéro n'avait aucun intérêt : une nouvelle de Jim Ballard extraite de Vermillon Sand et une autre de Silverberg, vraiment rien de bien quoi !

Si j'ai fait ce rapprochement entre deux revues, deux époques, c'est parce que je crois que Casus et les jeux de rôle et de simulation sont à une grande époque. Le jeu de rôle est dans l'air mais pas encore vulgarisé, Casus est en kiosque mais pas encore dans les coins d'attente des coiffeurs. Les rôlistes sont des passionnés, des allumés. Et la communication que permet le jeu de rôle ou le wargame fait que c'est un milieu où les idées s'échangent et bougent beaucoup, c'est sain.

P.S. : j'aimerais que Jérôme Le Conte m'explique comment on peut faire pour n'être « Ni à droite, ni à gauche mais pas non plus au centre ». Je veux bien être apolitique mais quand même !

Cher Serge,

Je n'ai pas grand-chose à rajouter à ta lettre, dont j'approuve — personnellement moi-je — l'objet, sans toutefois, je le précise, connaître les personnes dont tu parles.

Alors autant causer d'autre chose. Et puisque j'ai laissé ma page à l'un des gagnants de mon concours j'en profiterai pour gloser un peu.

Tout d'abord, les vieux numéros de Casus sont bien entendus les meilleurs. Enfin, si on les a lus quand on avait 13 ou 14 ans et que l'on en a maintenant une vingtaine. On se les remémore avec force soupirs et madeleines, tout en époussetant sa magnifique Epée à deux mains +21 contre les ennemis. Casus Belli c'est un peu le Savant Cosinus de nos grands-parents. Déjà mon oncle Aristophane me disait que les écrits de Ptolémée n'étaient pas aussi bons que ceux de Pliny le Jeune, c'est dire... Mais bon, basta de ce sujet, s'il vous intéresse écoutez Radio Nostalgie ou Radio Bleue.

Depuis quelques temps, je reçois de nombreuses lettres libellées dans un genre pathologique :

« Cher Barbare, toi que j'aime tant oh mon amour oh mon Barbare, je t'écris cette lettre (merci je ne le savais pas) pour te dire que des méchants hé bien ils ne font qu'à dire du mal des jeux de rôle et que toi oh mon amour oh mon Barbare tu devrais leur défoncer la gueule à coups de tronçonneuse, là où ça fait mal. D'ailleurs j'ai découpé la page du journal qui est très méchant (variante : un ami de mon frère m'a dit qu'il a vu une émission très méchante sur Casus, casse-leur la gueule) pour que tu vois bien comment moi je suis gentil avec toi oh mon amour oh mon Barbare ».

Y'a des coups de colichemarde, de braquemart ou d'haquebute qui se perdent. Pas tant à cause de leur égratante exhortation (il ne manquerait plus qu'ils se lancent dans la prosopopée), que par leur simple manque de jugement. Dans la plupart de ces envois, l'article (l'émission, le livre) incriminé est à peine négatif, souvent presque pas faux et en tout cas plein de bonne volonté. Mais ces ovidés de Panurge m'ont vu faire panpan culcul deux ou trois fois à des journalistes et voilà qu'ils redemandent du Guignol à tort et à travers. Soyez capables de penser par vous-mêmes, bordel ! Plutôt que de gaspiller une Marianne⁽⁴⁾, faites comme vos petits copains qui ont participé à mon Concours Une Page, créez au lieu de médire...

A ce sujet, et bien que cela n'ait rien à voir, je voulais parler des lettres reçues à propos de l'article « 100 % subjectif » et que j'ai parcourues elles aussi. Des négatives bien sûr. En fait, tout tourne au sujet de Simulacres, le jeu réalisé par Casus, auquel on reproche d'être aimé par ceux qui l'ont fait. Ben tiens, encore heureux ! (Moi j'ai trouvé les dessins du scénario Télé très bien, le reste j'ai pas lu). Je me rappelle que ce sondage traînait depuis deux ans dans un tiroir obscur, repoussé de numéro en numéro par manque de place, et

qu'il a été réactualisé au dernier moment avec les nouveaux jeux. A l'époque, on m'avait questionné (je n'aime pas le mot sondé) mais comme j'avais mis la note maximale à tous les jeux en tant que joueur et la note minimale à tous comme meneur de jeu, on m'a viré de l'affaire (ça aussi, ils me le payeront un jour). En fait, l'erreur de la rédaction (le coupable se reconnaîtra) est d'avoir ajouté un récapitulatif des notes, qui donnait un classement des jeux. Alors qu'à l'origine il s'agissait juste de connaître les goûts en matière de jeux des critiques de Casus, et de découvrir si on avait des affinités avec untel ou un autre. La réaction n'a pas manqué : dans les 72 heures, plusieurs boutiques ou vendeurs par correspondance protestaient contre cet article qui faisait la promotion de ce jeu minable sur lequel il n'était même pas possible de faire une marge bénéficiaire normale. Bon, j'arrête, je commence moi aussi à jouer au bateau et c'est pas bon pour mon image de marque.

Enfin, je voulais terminer sur Carpentras, mais je crois que des minitélites donnent leur avis un peu plus loin, et puis j'ai oublié ce que je voulais dire. Je me souviens juste que c'était intelligent, péremptoire et que tout le monde allait être d'accord avec mon analyse. Grâce à ma contribution, le jeu de rôle allait devenir le moyen d'éducation privilégié dans le Tiers-monde, les wargames remplaceraient l'Histoire et la Géographie, et la fondue au cheddar serait déclarée plat national. I think I had a dream...

Merci encore à toi, Serge, de m'avoir accueilli dans ta réponse.

Le Barbare Déchaîné

¹⁾ Notes pour le lecteur peu fêru en science-fiction :

Ubik est un roman de Philip K. Dick, Tous à Zanzibar un roman de John Brunner. Dangereuses visions est une anthologie d'Harlan Ellison, présentant des textes de « spéculative fiction ». Cette anthologie a été aussi importante pour la SF que la création de l'Echo des Savanes ou de Métal Hurlant pour la BD, ou que l'arrivée des Sex Pistols pour la variété internationale. La nouvelle de Dick à laquelle il est fait allusion dans cette lettre a justement été écrite pour cette anthologie.

Pierre Rosenthal

²⁾ Voir Lettres Choies de CB 57.

³⁾ Il s'agit d'un talentueux auteur français de science-fiction, longtemps assimilé à la gauche et à l'écologie (ceux qu'en 80 on appelait les babas). Son livre le plus connu a été adapté en dessin animé par René Laloux, sous le titre : Les hommes-machines contre Gandahar. P.R.

⁴⁾ Annabella me rappelle que l'on reçoit « aussi » des lettres sympathiques ou intelligentes. C'est vrai que je me laisse emporter parfois... presque...



LEGENDE VIKING

jeu par correspondance géré par ordinateur

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

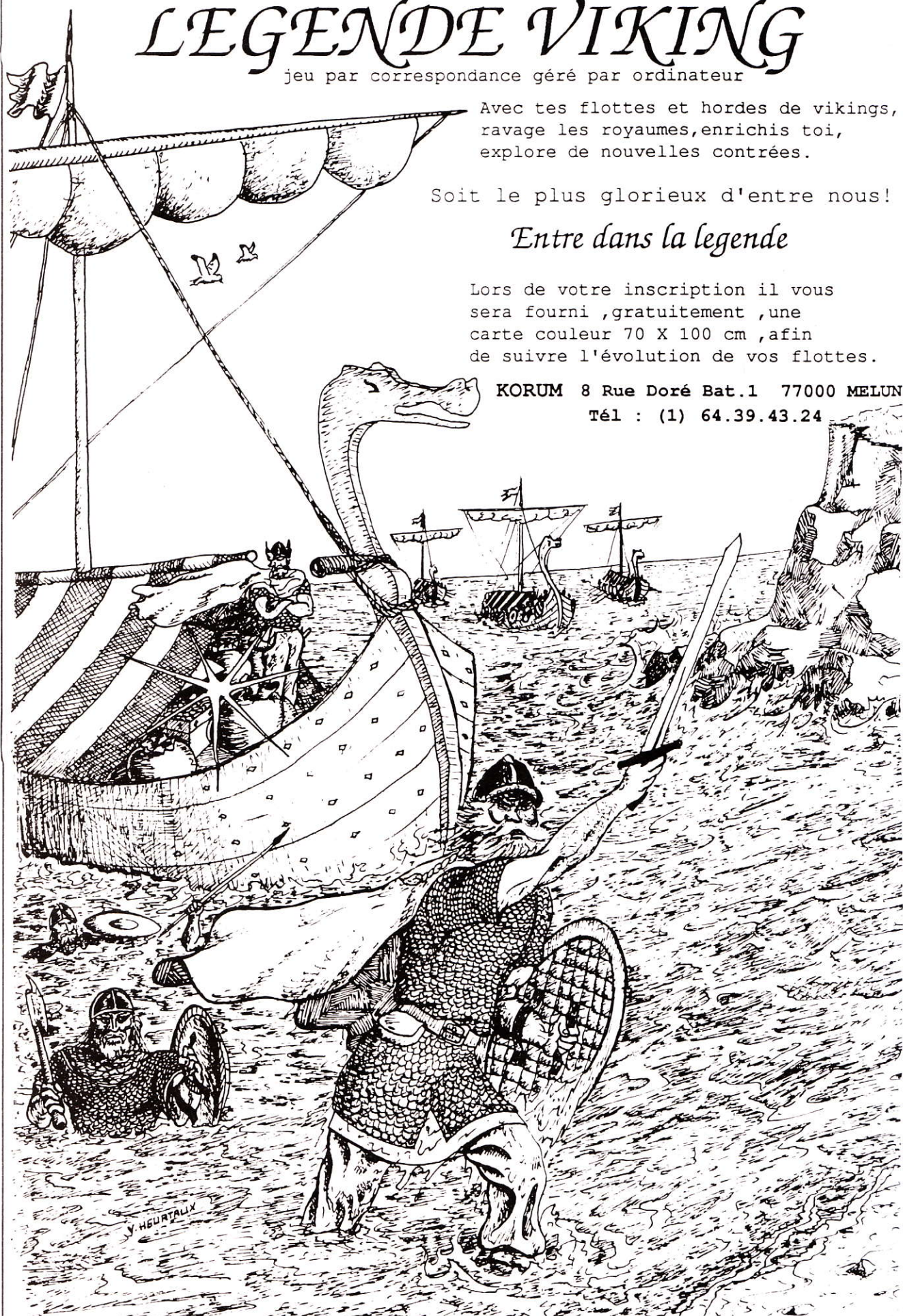
Soit le plus glorieux d'entre nous!

Entre dans la légende

Lors de votre inscription il vous
sera fourni, gratuitement, une
carte couleur 70 X 100 cm, afin
de suivre l'évolution de vos flottes.

KORUM 8 Rue Doré Bat.1 77000 MELUN

Tél : (1) 64.39.43.24





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'ECLECTIQUE, _____
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin _____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

74000 ANNECY - NEURONES _____
Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
20200 BASTIA - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud _____ Tél. 95.31.23.10
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber _____ Tél. 84.28.55.99
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLONTE, _____
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
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
59000 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

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.Q. 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 _____
Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level _____ Tel. 212.265.7449

Jean-Noël Lienhart, Strasbourg

Votre article sur les jeux de négociation par correspondance (CB 57) a suscité mon intérêt, mais force m'est de reconnaître qu'il est incomplet. En effet, vous ne traitez que des jeux adaptés à la correspondance et de leurs « variantes », sans aborder une seule fois les jeux spécialement développés pour cela. J'ai d'autant plus été surpris de cette lacune que dans le CB 56, vous parliez de tels jeux, à savoir Hypastasia et Avatar. Connaissant plus particulièrement Shaddam, j'utiliserai cet exemple pour nuancer vos propos.

Ces jeux ont été conçus pour être arbitrés par ordinateur. C'est ce qui leur permet de gérer autant de variables, d'avoir une cadence de jeu aussi élevée et de rassembler autant de joueurs (une galaxie de Shaddam comporte 30 joueurs et plus de 1500 paramètres). Le rythme de jeu pour une partie postale n'est pas de 4 à 8 semaines entre deux tours, comme vous l'avez, mais de 10 ou 11 jours (dans Shaddam), ce qui en fait un jeu des plus dynamiques et permet de maintenir l'attrait du jeu à un niveau élevé tout le long d'une partie (qui dure entre un et deux ans).

Vous prétendez que les joueurs par correspondance « s'engagent moralement à ne pas abandonner ». Dans Shaddam, les abandons font au contraire partie intégrante du jeu, et ne provoquent pas de gêne dans la partie : il arrive même que ces abandons relancent notablement son intérêt en inversant les rôles des joueurs !

Enfin, je me dois de vous signaler que dans de tels jeux, la négociation par lettre est insuffisante, le délai entre deux tours étant trop bref : le minitel et surtout le téléphone sont les instruments de négociation favoris des joueurs de Shaddam (je n'ai pas écrit de lettre diplomatique depuis plus d'un an !). Il faut savoir utiliser les moyens de communication moderne pour avoir une chance de survie.

En conclusion, je pense que ces jeux par correspondance « informatisés » forment une catégorie à part. Aussi, pourquoi ne pas consacrer un mini dossier aux jeux spécialement créés pour la correspondance (du moins pour ceux pratiqués en France), en ajoutant aux trois jeux précités des jeux tels que Duelmasters ou Tecknondrome ? Une fois encore, l'introduction de l'informatique a apporté une dimension supplémentaire au jeu.

Cher Jean-Noël,

Tu as raison, je t'approuve. Quant au dossier que tu proposes, son destin est maintenant entre les mains de la rédaction.

Le Barbare Déchaîné

Benoît Elisseiry, Gradignan

[...] En parallèle à votre revue, je lis Graal et souvent je me pose des questions : dans Graal n° 25, « Flux » (un des derniers produits d'Oriflam) passe pour un jeu laid, nul, inintéressant, simpliste ; enfin bref, bon pour la poubelle. Chez CB, on le trouve sympathique ! Ce ne serait pas grave si ça n'arrivait que tous les 36 du mois, mais c'est presque la même chose avec « HeroQuest » et « Advanced HeroQuest ». Graal trouve l'un bon et l'autre passable, tandis que CB pense l'inverse ! Même chose pour « Le guide de Star Wars ». On aura beau me répondre que c'est une question de goût, cela reste très gênant pour se faire une opinion. [...]

Cher Benoît,

Toi aussi tu as raison, même de lire Graal. Tout le monde peut avoir les amis qu'il veut, « même chez l'ennemi, même chez les Gaulois »^[1]. D'après ce que j'ai vu de Flux, il est laid et simpliste, et permet de passer une soirée sympathique (deux peut-être). Quant à Rambo III, c'est un film épating et plein d'action, complètement nul avec Stallone qui est le meilleur des acteurs crétiens, et j'ai passé un bon moment à m'endormir devant ce monument du cinéma. Je sais, il est difficile de se faire une opinion.

A propos de Graal, j'allais oublier de vous en parler, je suis vraiment étourdi. Dans le numéro 27^[4], vous trouverez une lettre de Fang, rédacteur de Chroniques d'Outre-Monde, que nous lui avions commandée pour un débat contradictoire. Ne l'ayant pas publiée, nous sommes heureux qu'elle soit malgré tout portée à la connaissance d'un large public. Bien qu'à mon avis elle ne rajoute rien à ce que j'avais dit sur l'affaire.

Désolé de ne pouvoir t'aider.

Le Barbare Déchaîné

- 1) On se demande où le Barbare va chercher tout ça ! Montherlant^[2].
- 2) J'aimerais que l'on ne me pique pas mes idées. San Antonio^[3].
- 3) Moi, j'ai rien compris à l'allusion du Barbare. Thatyon le Moine.
- 4) Prévu pour être actuellement en kiosque, mais on ne sait jamais...

David Lebrun, Chambéry

Je ne vous sortirai pas le baratin habituel genre : « Je suis un adepte de Casus, j'ai tous les numéros, la rédaction est géniale... » D'ailleurs, ça serait carrément faux.

D'entrée, parlons Salon : comment se fait-il que les rôlistes n'aient droit qu'à quelque chose d'aussi grotesque comme Salon National, question d'argent

NdF



ou quoi ? Je me suis rendu à Paris avec quelques amis quasiment uniquement pour le Salon (pour quelques achats et pour le dépaysement aussi, j'en conviens). Imaginez trente secondes la déception d'une bande de provinciaux dont le Salon était un rêve, qui débarquent à Paris, se rendent là-bas pour n'y trouver que quelques stands pas miteux mais presque. Je sais, vous et les autres avaient fait d'énormes efforts mais si nous, les rôlistes de base, pouvions faire quelque chose pour avoir un Salon décent, il faudrait le dire. Je m'excuse de mon ton un peu agressif mais avouez que ça ne va pas quelque part (où ?).

A part ça, je pense que le moment serait venu pour lancer un nouveau sondage comme celui d'il y a deux ans (un public, ça change, ça évolue et ça vieillit un peu).

D'autre part, la rubrique courrier n'est pas mal mais ça serait mieux (je vous entends d'ici : « ça y est, encore un emmerdeur qui croit que Casus paraît uniquement pour lui ») si on la confiait au Barbare. Au fait, jamais il n'a essayé de s'échapper de sa rubrique (BD anniversaire mise à part), il faudra m'envoyer l'adresse de votre maître des geôles, j'ai quelques joueurs à mater !

Cher David,

Le festival de Cannes marche grâce aux distributeurs de films, pas grâce aux revues de cinéma. Le festival d'Angoulême marche grâce aux éditeurs de BD, pas grâce aux revues qui disparaissent l'une après l'autre. Et quelques autres festivals tirent leurs ressources de sponsors parce qu'ils peuvent y véhiculer une image grand public. Alors à mon avis, quand il y aura des éditeurs riches, ou une reconnaissance de notre loisir, ce salon se créera de lui-même.

A propos d'image justement, je n'ai pas vu le reportage du 1er juin sur TF1, lors de l'émission « 52 à la Une », qui mettait en scène les catacombes

grâce aux Cataphiles Associés, association de grandeur-nature. Je regrette. Mais j'ai lu des articles intéressants.

Dans le fanzine *Le Chaudron*¹⁾, les Cataphiles Associés sont interviewés. Ils se plaignent que l'émission ait montré des extraits mal choisis de leur grandeur-nature et ait dénaturé l'image que pouvaient en retirer les téléspectateurs.

Dans *Le Canard enchaîné*, on apprenait que les Cataphiles Associés avaient touché 10000 F pour leur prestation. Qui ne comprenait pas en fait les scènes de « pur grandeur-nature » mais surtout la « reconstitution » des scènes avec des skinheads. Trompés sur la marchandise, les téléspectateurs n'ont pas su qu'ils voyaient du « grandeur-nature » (comment appeler autrement cette prestation) en dehors de la séquence prévue.

Plus intéressant encore, TF1 (dans *Libération*) ne démentait pas le fait cité par *le Canard* mais précisait que l'émission faisait partie de l'unité de divertissement et que la mise en scène de faits de société, réalisée avec « honnêteté » (c'est moi qui souligne, comme ils disent dans les revues scientifiques) était possible. Contrairement aux émissions d'actualité bien sûr. J'en profite pour digresser une dernière fois en signalant à ceux qui réclament à corps et à cris que nous demandions à Dechavannes d'animer un débat sur le jeu de rôle, que TF1 en a aussi profité pour préciser que « Ciel mon mardi » était une émission rattachée aux divertissements, et pas à l'actualité. Assez clair, non ? Quant à tes joueurs, tu peux les... toi-même !

Le Barbare
que tu as toi-même déchainé...

1) *Le Chaudron*, V. Achard, 12 rue A. Mathiez, 21000 Dijon.

Note de la rédaction

Le Barbare Déchainé avait pour mission de répondre succinctement à un courrier intéressant. En dépit de quoi il a jeté des lettres à la poubelle et s'est étalé complaisamment sur deux pages. Nous le bannissons donc de notre magazine.

Il ne reviendra que s'il fait amende honorable. Néanmoins, et par respect de nos lecteurs méritants, nous publierons sans doute dans l'avenir d'autres gagnants du Concours Une Page.

Joe Casus & Le Comité Démocratique de Surveillance de la Jeunesse.

**Les derniers
Murs
sont sur
3615 CASUS**

**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 - STRATEJEUX, 13 rue Poirier de Narçay	45.45.45.87
75016 PARIS - GAMES 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
77500 CHELLES - REFLEXION, 19 avenue du Mal Foch	60.20.17.46
78140 VELIZY - GAME'S, CC Vélizy II	34.65.18.81
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
91400 ORSAY - REVE DE LICORNE, 27 rue C. De Gaulle	69.28.80.51
94130 NOGENT/MARNE - PALAIS DES REVES, 2 rue J. Ferry	48.77.70.55
94210 LA VARENNE SI-HILAIRE - L'ECLICTIQUE 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
13100 AIX EN PROVENCE - LA CAVERNE DE L'ELFE NOIR, 5 rue de l'Anonciade	42.26.91.46
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
21000 DIJON - EXCALIBUR, 15 rue de Mulhouse	80.70.12.73
25000 BESANCON - CADOQUAI, 7 rue de Strasbourg	81.81.32.11
25000 BESANCON - CAMPONOVO, 50 Grande rue	81.81.32.01
26000 VALENCE - MOI-JEUX, 47 Grand'Rue	75.43.49.02
29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, CC Continent	98.90.40.50
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coop Ar Gueven	98.44.25.30
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 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
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
35998 RENNES - L'AMUSANCE, 17 rue d'Isly	99.31.09.97
37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pt Merville	47.64.89.81
38000 GRENOBLE - LIRE & ECRIRE, 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
59000 LILLE - LE FURET DU NORD, 15 Place du Gal de Gaulle	20.78.43.43
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin	73.93.44.55
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffitte	59.59.03.86
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse	62.32.17.53
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 8 rue du Théâtre	68.34.64.66
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12 rue de la Grange	88.32.65.35
67000 STRASBOURG - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers	88.35.64.12
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
71100 CHALONS/S/SAONE - L'ENJEU, 9 rue St-Georges	85.93.54.25
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 66 rue Nationale	-
74000 ANNECY - NEURONES, 11 rue de la Préfecture	50.51.58.70
76100 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92 rue du Dr Vigne	35.41.71.91
80000 AMIENS - MIMICRY, 9 rue des Francs Mûriers	22.92.38.79
81000 ALBI - MAQUETTE 81, 3 rue Emile Grand	94.62.14.45
83000 TOULON - LE MANILLON, 5 rue Pierre Corneille	94.62.14.45
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 82 rue Bonneterie	90.85.33.57
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie	55.34.54.23

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

Jouez historique : devenez pirates

Concours Une page Le Barbare déchaîné

Prix spécial du jury :
Denis Bouttet

Les lignes qui suivent vont vous permettre d'incarner ces personnages qui ont certainement dû vous faire rêver.

Le lieu : la mer des Caraïbes

C'est dans cette mer chaude que des hommes avides de fortune ont vécu tantôt comme des frères tantôt comme de cruels forbans sans cœur. La multitude de petites îles bordant cette mer sont autant de lieux pour cacher or ou individus. La végétation et la faune y étaient très sauvages et abondantes et de nombreux mystères imprégnaient les denses forêts : les macabres cérémonies vaudoues et les résurgences de civilisations antiques (aztèques et autres mayas). La mer, quant à elle, est bercée par les alizés et parfois par des tornades et des cyclones ravageurs. La beauté et la rudesse de ces lieux donnaient aux habitants un caractère particulier que l'on ne trouve nulle part ailleurs, ils vivaient dans le « nouveau monde ».

L'époque : le XVII^e siècle

C'est la période bien connue en France des mousquetaires, de Louis XIII, de la Ligue et de tous les héros des romans de cape et d'épée.

La famille

Voici les différents termes à employer lorsqu'on parle de pirates :

— **Les flibustiers** : aventuriers vivant regroupés sur l'île de la Tortue au nord de St Domingue. Ils détestent les Espagnols qui les ont persécutés. On les nomme aussi Frères de la côte ; bien que peu armés, ils sont rusés, ingénieux et plein d'ardeur. Ils s'appellent Laurent de Graff, Monbars, Gramont, Morgan... Ils élisent un amiral qui dirige leur flotte, Morgan l'a été longtemps.

— **Les boucaniers** : chasseurs de bœufs sauvages, ils vivent principalement à St Domingue, s'alliant parfois aux flibustiers dans leurs expéditions. Leur expérience en font de redoutables adversaires.

— **Les corsaires** : patentés par un roi, ils pratiquent la course, ce qui leur évite la mort en cas de capture, mais il y a peu d'élus.

— **Les autres** : ils pratiquent à leur compte l'attaque des navires.

L'environnement

— **Les Espagnols** : héritiers des conquistadores, ils possèdent la majeure partie des terres et en exploitent les ressources, procurant ainsi à la couronne de fabuleuses richesses. Leur puissance est imposante et contraignante.

— **Les autres Européens** : arrivés tardivement, ils essayent de s'approprier une partie des richesses en s'alliant à l'occasion avec des pirates.

— **Les colons** : venus d'Europe pour faire fortune, ils vivent sur des plantations plus ou moins grandes

et plus ou moins rentables. Ils ont tendance à s'entredévorer pour s'agrandir et tous les moyens sont bons pour y parvenir. Beaucoup d'entre eux vivent pauvrement et il est donc logique que bon nombre versent dans la piraterie lorsque l'or semble à portée de bras.

— **Les Noirs** : ou bois d'ébène, venus d'Afrique, ils travaillent dans les mines et les plantations dans des conditions telles que leur taux de mortalité est important, créant alors un véritable besoin d'esclaves.

— **Les indigènes** : chassés par les conquistadores, ils vivent cachés ou en esclavage. Beaucoup ont peur des Blancs. Certains se réfugient au cœur de cités enfouies dans la végétation. Qui sait, l'Eldorado n'est peut-être pas très loin ?

Le mode de vie

Pour survivre, les pirates s'attaquent aux navires dont ils revendent la cargaison sauf lorsqu'il s'agit d'or. Les proies habituelles sont de petits navires marchands et plus rarement, lorsqu'ils sont égarés ou non escortés, des vaisseaux pour le vieux continent. Une cible particulière est la flotte de l'or qui ramène en Europe les marchandises de grande valeur. La force des flibustiers est telle qu'ils peuvent se permettre d'attaquer des villes pour les piller telles Maracaibo, Panama... Même si le pirate, avec de la chance, peut faire fortune, sa vie à bord est des plus rudes et il n'est pas rare de mourir de faim et c'est dans ces cas-là que guette la mutinerie. A terre, un flibustier mène une vie de débauche, dépensant la quasi-totalité de son or à écumer des tavernes plus ou moins fréquentables et c'est souvent sans un sou qu'il reprend la mer.

L'équipage

— **Le capitaine** : il possède en général le navire et commande l'expédition. Il a la confiance de son équipage et garde les clés de la sainte-barbe.

— **Les officiers** : ils dirigent la manœuvre et secondent le capitaine.

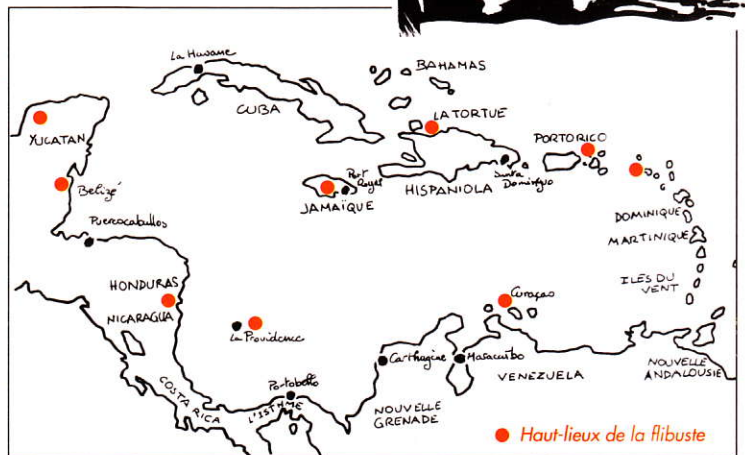
— **Le chirurgien** : il soigne (tant bien que mal) les blessés. C'est un buveur de rhum invétéré.

— **Le charpentier** : il répare voiles et structures.

— **Le matelot** : il manœuvre, tire au canon et va à l'abordage, c'est un homme aux mœurs dures.

Les pirates : un mythe

L'image évoquée par le pirate est celle que les livres nous ont donnée : l'homme courageux faisant fi du danger, tantôt borgne, tantôt unijambiste, portant un perroquet sur l'épaule, dont le navire arborait le Jolly Roger, le drapeau noir, et qui de nom glaçait le sang des braves gens. Quoique incomplète cette image reste vraie et le pirate, le corsaire, le flibustier deviennent les héros d'un temps révolu.



Scénarios-minute

Pour les inconditionnels, cet univers doit être facilement adaptable à n'importe quelle campagne d'heroic fantasy et ceux qui se plaindront du manque de monstres ne connaissent pas les merveilleuses légendes des bêtes des profondeurs.

• Un vieil ami, sur le point de mourir, donne à un PJ un bout de papier sur lequel est tracée une carte indiquant l'emplacement d'un trésor. Mais pour le malheur des PJ la carte n'est pas complète puisque c'est le frère disparu du mort qui possède l'autre bout. Des oreilles malveillantes prêtes à tout pour récupérer ce trésor (qui n'existe peut-être pas) ont surpris la conversation.

• Au cours d'une nuit particulièrement agitée, le vigile aperçoit des feux signalant l'entrée d'un port. Mais en fait il s'agit d'une embuscade car le navire ne tardera pas à s'échouer sur la terre ferme et se voir assailli par des naufrageurs. Ceux-ci captureront l'équipage et le conduiront dans une région inaccessible où ils s'emploieront à faire travailler leurs prisonniers dans des mines d'or. Les PJ devront fuir les griffes de ces brigands aux mœurs bizarres (cannibalisme, sacrifices humains, tortures, chasse à l'homme, etc.) et peut-être revenir prendre ces biens.

• Au cours d'une beuverie, deux capitaines, fin saouls, parient leur navire au premier qui arrivera à kidnapper et à ramener à la Tortue la fille du gouverneur d'Hispaniola. Tous les coups sont permis. Est-ce que le gouverneur n'a qu'une fille ?

• Lors d'une expédition, le bateau récupère un curieux naufragé qui se dit être un noble abandonné sur une île par son équipage après le partage du butin. En fait la vérité est toute autre, ce personnage est initié au culte vaudou et il a essayé d'envoûter l'équipage qui heureusement a senti le danger. Il essaiera, sous des abords très civilisés, de prendre le contrôle de l'esprit du capitaine et donc du navire. Les PJ s'en apercevront-ils ?

Denis Bouttet

Pour en savoir plus :

- *Sous le pavillon noir* collection Découverte Gallimard.
- *Les Caraïbes au temps des flibustiers* chez Aubier.
- *L'île au trésor* de Stevenson.
- *Barbe Rouge* (plusieurs albums de BD).
- *Historia n° 484 : La piraterie et la flibuste.*

IL ARRIVE !

LE 20 SEPTEMBRE, UN
CANARD NOUVEAU
VOUS DONNE RENDEZ-
VOUS TOUS LES DEUX
MOIS AVEC :

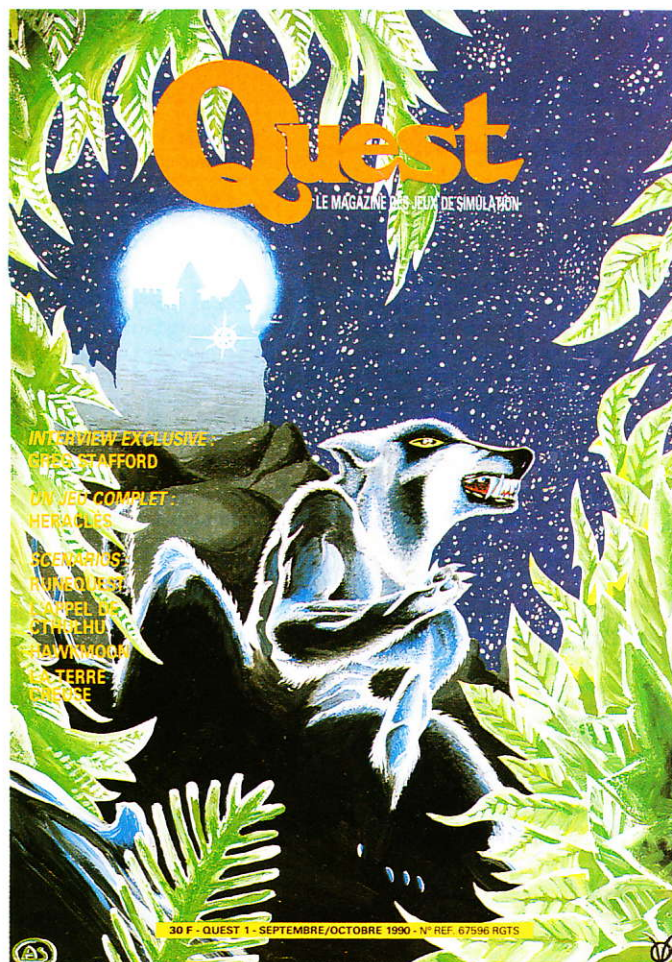
-10 Pages de **vraies** NEWS.

-27 Pages de SCENARIOS
vraiment prêts à jouer.

...Et tout ce que vous avez
toujours voulu savoir sur le
monde du JEU DE ROLE
vu par une EQUIPE
VRAIMENT
INDEPENDANTE !

Quest
LE MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

DISPONIBLE EN BOUTIQUE



AU SOMMAIRE :

Des rubriques fraîches :

Toutes les nouveautés, les bruits de couloir, les "potins", soigneusement analysés !

Une interview EXCLUSIVE de Greg STAFFORD.

Des révélations croustillantes !

Des bancs d'essais, des analyses littéraires, des critiques de B.D...

Des scénarios complets :

RuneQuest : Une aventure épique au coeur de la Forêt Puante, une conclusion plus que surprenante !

L'Appel De Cthulhu : Enquête dans un hôpital, une affaire très étrange...

Hawkmoon : Voyagez dans les terres ravagées du Tragique Millénaire et aidez le comte Airain dans sa lutte implacable contre les Granbretons.

La Terre Creuse : L'Imperium organise une expédition en dirigeable dans les marches de Scanie. Pour quelle raison ?

Des dossiers passionnants :

L'encombrement relatif dans RuneQuest.

Diriger une partie de Hurlements.

Un jeu prêt à jouer, Héracles : Revivez les douze travaux de ce fabuleux demi-dieu.

Des B.D délirantes : En vedette, le célèbre canard Gloranthien, **DANOLD** !

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Changement en perspective

Nous ne sommes jamais contents... 36 15 CASUS connaît un succès grandissant et nous avons dû vite nous rendre à l'évidence, notre « petit » ordinateur commençait à se sentir débordé. C'est pourquoi, dès le 19 septembre nous allons en changer. Nous en profiterons également pour modifier certains points de détail dans l'organisation de notre serveur, afin de le rendre encore plus performant. Evidemment, notre expérience nous a prouvé que les changements se passent rarement aussi bien qu'ils le devraient. Il existe un risque (faible, mais quand même) que 36 15 CASUS connaisse quelques perturbations fin septembre. Une fois de plus nous vous demandons

toute votre indulgence ; nous ferons de notre mieux pour éviter tout problème.

Rogue, des variantes ?

D'abord, bravo aux valeureux guerriers qui ont vaincu Trevelian dans les profondeurs du Cloaque ! Ils ont bien gagné leur abonnement. Nous réfléchissons actuellement à la possibilité de créer des variantes de Rogue. Nous avons ainsi pensé à un « Killer » futuriste dans lequel les assassins qui hantaient jusqu'à présent le Cloaque pourraient s'en donner à cœur joie. Ne nous emballons cependant pas, il faudra encore plusieurs mois avant que ce programme soit parfaitement au point. En attendant, toutes vos suggestions sont les bienvenues.



De même, n'hésitez pas à nous communiquer vos idées pour améliorer Rogue : instructions originales, nou-

veaux objets magiques, armes exotiques, monstres bizarres, etc. Envoyez vos propositions à : Casus Belli/Rogue, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Sus aux numéros de téléphone !

Quand vous passez une petite annonce sur 36 15 CASUS, n'oubliez pas que la loi interdit que vous donniez directement votre numéro de téléphone !

Nous sommes obligés de modifier toutes les annonces qui en contiennent. Invitez donc vos correspondants à vous contacter dans votre Boîte Aux Lettres. Les BAL sont en effet un peu votre « domaine réservé » : vous pouvez y faire ce que vous voulez.

Echos des murs

Vous avez été nombreux à exprimer votre point de vue concernant « L'affaire Carpentras » sur les murs de 36 15 CASUS. Voici quelques déclarations choisies parmi les plus pertinentes.

C

Introspection...

... ce qui veut dire : se regarder en face...

Gros-bills, lâchez vos couteaux de bouchers. Stormtroopers, éteignez vos canons à fusion. Regardez-vous, peut-être comprendrez-vous mieux alors les attaques des non initiés.

Mais, qu'est-ce qui fait peur dans les jeux de rôle ?

1) Ce sont des jeux aux principes obscurs. Il n'est pas si facile de comprendre que l'on joue uniquement par l'imagination, en se soumettant à un maître de jeu tout puissant.

2) Des univers dérangeants. Dragons, vaisseaux spatiaux, princesses, tueurs, drogues (cf Cyberpunk), démons, magie... Maman, j'ai peur !

1) + 2) = ...

3) Un langage effrayant. Exemple : « Alors moi ch'uis arrivé par derrière et j'l'y ai tronçonné la gueule avec ma hache de guerre +3/+6 ! Il avait plus que trois PV et deux dents, le pied !!! » Mettez vous un peu dans la peau d'une boulangère qui entend une telle conversation. Le pire, c'est que ce type de langage est apprécié et recherché par les rôlistes comme s'il s'agissait du signe distinctif d'une secte obscure qui tient à le rester...

4) Des jeux trop prenants. En offrant la possibilité de « vivre » des aventures incroyables, les jeux de rôle deviennent parfois trop prenants, surtout lorsqu'ils servent uniquement comme échappatoire à la banalité d'un quotidien pas rose.

Conclusion : les gens ont peur.

La solution ?

— Prendre conscience de cet état de fait.

— Expliquer que le jeu de rôle « ce n'est pas que ça ».

— Et surtout, ne pas vociférer comme des barbares débilés !

Pour que les gens n'aient plus peur de nous, il serait temps que les rôlistes deviennent un peu adultes.

Yortsed le raisonnable

Assimilation

J'ai 25 ans, je suis assistant de direction, bien dans ma peau et équilibré. Seul point noir... j'adore les jeux de rôle ! Et voilà que j'apprends avec stupeur que je suis assimilé à des skins profanateurs. Merci la presse !

Sylvelune,
franc-sorcier

Messieurs les journalistes...

... Nous ne sommes pas des satanistes, ni des marginaux, seulement des personnes sensibles et réceptives à tout ce qui se rapporte à l'imaginaire. Loin de tenter de fuir la réalité, nous nous servons du jeu de rôle comme un moyen de détente, mais tous (ou presque) nous ne sommes ni des drogués, ni des pervers.

Randolph Carter

Ouverture

Grâce aux élucubrations de certains journalistes, je suis devenu un dégénéré ! Mais à qui la faute ? La balle n'est-elle pas dans le camp des rôlistes ? Aux joueurs de faire connaître leur passion, de s'ouvrir aux autres, et non plus de s'enfermer dans leur clan. Le jeu de rôle est un jeu de communication et donc, par définition, il ne devrait pas avoir mauvaise réputation !

Gernor le nain

La peau du jeu de rôle

... Comme les journalistes n'avaient rien de plus intéressant à se mettre sous la dent, ils se sont encore « faits avoir » en montant en épingle une affaire sans fondement... Affichons notre amour du jeu de rôle le plus dignement possible, et gardons notre humour : est-ce que j'ai une tête de déglingué mental ? Si oui, le Monopoly est à l'origine de la lutte des classes et du capitalisme sauvage !

Mythriel

Guerre

... Il faut faire changer le comportement de certains joueurs qui se défoulent en mas-

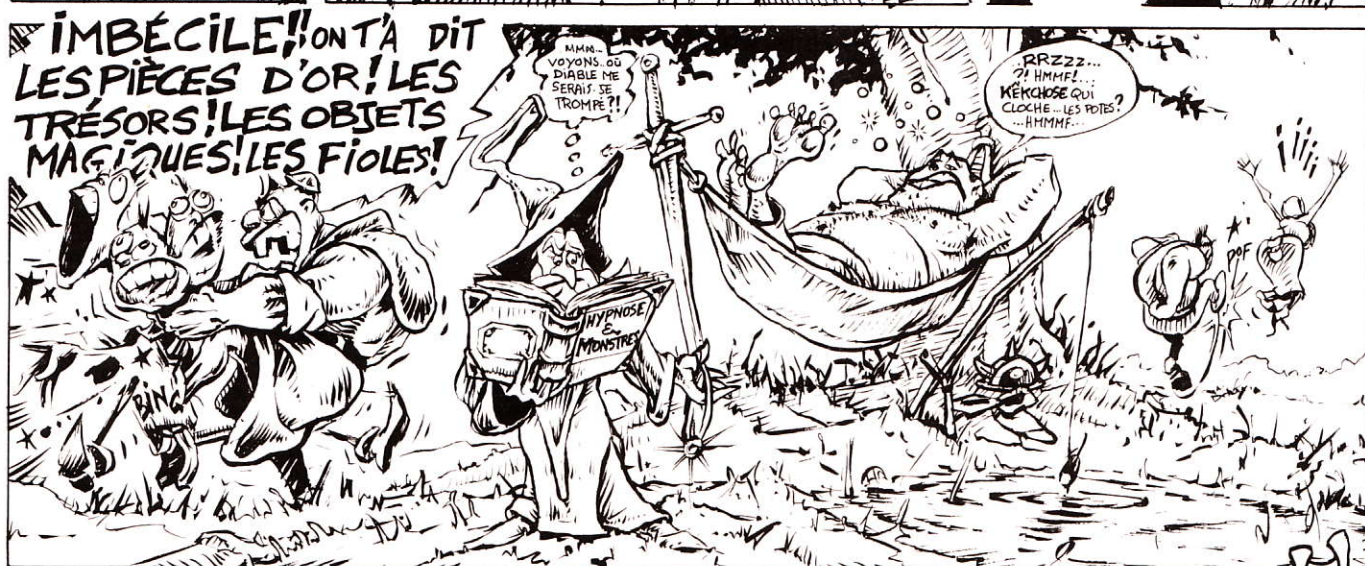
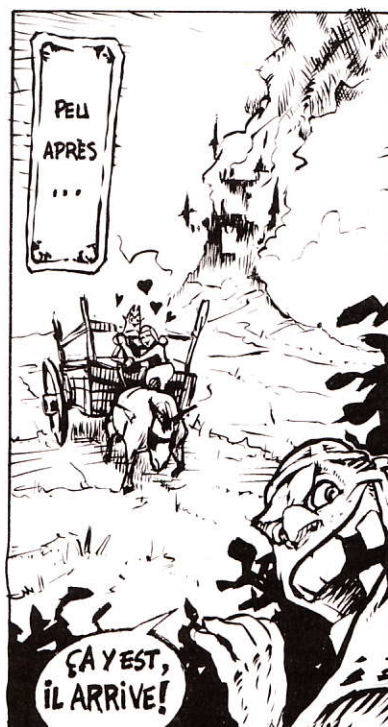
sacrant tout ce qui bouge ou qui oublie toute notion de roleplaying et transforment leurs parties en boucheries arbitraires par un maître de jeu complice malgré lui. Si la guerre doit être déclarée aux médias bien pensants et autres journalistes véreux, elle doit aussi l'être au sein même des rôlistes, afin que soient bannis de nos tables de jeu, et même de nos esprits, des malades qui ont sûrement d'autres moyens de défoulement que le jeu de rôle...

Blizzard, vent du nord

Réagissons !

... Pourquoi ne pas lancer une campagne d'explication destinée aux journalistes, aux parents, à la police, etc. Les 600 clubs de jeux de rôle français pourraient largement y contribuer au niveau local. C'est le moment ou jamais d'organiser des expositions ou des journées d'information. Imaginons des moyens de faire connaître les jeux que nous aimons avant que les empêchements de rêver ne nous bouaquémisairisent. Nous ne sommes pas des marginaux, c'est sûr, mais quand bien même on pourrait nous considérer comme tels, nous ne mériterions pas d'être rejetés...

Golum



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

- JRTM 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
. 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	139 F

LES MODULES (en anglais)

. Dagcrad	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 JRTM

. 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	129 F
----------------------------	-------

- 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 Samurai Catalog	109 F

Paranormals Animals of N.A. 109 F

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
-----------------------	-------

. Berceker	126 F
------------	-------

. Baron Samedi	126 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
. La France	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
. Démons et Magie	114 F
. Le Loup Blanc	114 F

- WHOG SHROG 134 F

. Metal Fantasy	134 F
-----------------	-------

Nouveautés

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

PRIX VALABLES JUSQU'AU 15.11.90 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
. Complexité complexe alpha	72 F
. Bleus du secteur mit	69 F

- APPEL DE CTHULHU (Nouv. éd.)	189 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 Contrés 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
---------------------	--------------

. Pouvoir derrière le Trône	N.C
------------------------------------	------------

- 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'Equipelement	109 F
. Le Dossier	39 F
. Docteur No	69 F
. Goldfinger	69 F
. Octopussy	89 F

. Pour votre information	96 F
---------------------------------	-------------

- ATHANOR	199 F
------------------	--------------

. Ecran	79 F
. Masques	119 F

- BERLIN XVIII	134 F
-----------------------	--------------

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

- ANIMONDE	159 F
-------------------	--------------

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

- REVE DE DRAGON	150 F
-------------------------	--------------

. Miroir n° 1	40 F
. Miroir n° 2	55 F
. Miroir n° 3	55 F
. Miroir n° 4	55 F
. Miroir n° 9	75 F
. Miroir n° 10	75 F

. Miroir n° 11	75 F
-----------------------	-------------

- STAR WARS	119 F
--------------------	--------------

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

MAGAZINES

- PLASMA (Siroz Production)	
aide de jeu (FRANCAIS) N°1	35 F
N°2	35 F
- TATOU 4 (Enfin le voilà)	40 F
- KARPAT (Revue sur Fantastique,)	20 F
en FRANCAIS	
- WHITE DWARF N° 128, 129 ou 130	35 F

JEUX DE PLATEAU

- SPACE HULK	269 F
. Deathwing	175 F
. Genestealer	175 F
- SPACE MARINE	269 F
- BATTLE TECH	195 F
. La Veuve Noire	59 F
- BLOOD BOWL	169 F
. Zone mortelle	99 F
- DRAGON NOIR	215 F
- CAR WARS	189 F
. Le Rêve Américain	144 F
- KRYSTAL	245 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
- FIEFS 2	210 F
- ZARGOS	210 F
- CAPITAINE COSMOS	165 F
- COLONISATOR	230 F
- YOM KIPPUR	230 F
- OKINAWA	230 F
- CRY HAVOC	190 F
- SAMOURAI	190 F
- SIEGE	190 F
- CROISADES	215 F
- VIKINGS	210 F
- SUPERGANG	290 F
- FULL METAL PLANETE	290 F

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

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

TÊTES D'AFFICHE



Au Kremlin, la quête du pouvoir est aussi fragile qu'un château... de cartes.

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.

jeux de plateau

RISE & FALL V.O.

Un second Imperium Romanum II?

Un nouvel éditeur vient d'apparaître sur le marché : Engelmann Military Simulations (EMS). Son catalogue se limite pour l'instant à un seul jeu dont le sous-titre est explicite : « un jeu sur la chute de Rome et la montée des barbares ». Est-ce donc un concurrent d'Imperium Romanum II ? Définitivement non, et ce pour deux raisons. Le thème tout d'abord. Certes, la période est identique (en partie seulement, car IR II couvre une époque beaucoup plus vaste), et la carte représente la même partie du monde (et pour cause). Mais, comme le précisait X. Blanchot dans son article sur IR II paru dans CB 56, le fleuron de West End Games se caractérise surtout par son excellente capacité à simuler les guerres civiles romaines. Rise & Fall, en revanche, se concentre uniquement sur les invasions barbares. De plus, IR II est certes un jeu multi-joueurs et la

RED EMPIRE V.O.

L'ambition responsable est la clé du pouvoir soviétique !

La concurrence fait rage chez les éditeurs américains. Ainsi commence à se généraliser une pratique consistant à publier des jeux sur des thèmes similaires à ceux des collègues. Il y a deux ans, Avalon Hill publiait Kremlin et obtenait un beau succès, jamais démenti depuis. Cette année, G.D.W. attaque, profitant de l'effet de mode et de l'intérêt croissant des joueurs pour l'histoire tumultueuse, mystérieuse et fascinante de l'U.R.S.S.

Red Empire est un jeu... de cartes pouvant rassembler de trois à six joueurs. Comme dans Kremlin, vous contrôlez une faction et tentez, soit de rester au pouvoir, soit d'évincer vos adversaires pour y parvenir. Tous les moyens sont bons pour atteindre votre but : alliances et trahisons bien sûr, mais aussi utilisation judicieuse de la corruption, des crises régionales qui secouent le pays ou des scandales pouvant toucher les trois institutions représentées dans le jeu (Parti, Armée, K.G.B.) et auxquelles vos cartes-leader appartiennent forcément. Aucune limite à votre ignominie ? Si, justement ! Dans Kremlin, vous étiez libre de vous vau-

trer dans la plus sordide bassesse. Ce n'est plus le cas avec Red Empire car, s'il est souhaitable de savoir utiliser les crises à son profit, encore convient-il de le faire habilement et de ne pas les laisser s'étendre. En effet, si les crises ne sont pas résolues à temps, tout le monde perd, le jeu s'arrête et l'État soviétique se désagrège. En cela, le jeu est original et surtout réaliste car il nous montre que le fait d'être au pouvoir, ou chercher à l'être, implique aussi un sens des responsabilités et de l'intérêt commun. Les adversaires sont également des partenaires. A vous de savoir quand. On touche ici à l'actualité la plus brûlante.

Enfin, un autre argument plaide en faveur de ce jeu. Les règles sont apprises en dix minutes et une partie en dure environ vingt. On peut ainsi y jouer plusieurs fois de suite dans une même soirée, comme tous les bons vieux jeux de cartes. De plus, la boîte tient dans une poche et on peut l'emmener partout avec soi et jouer où bon vous semble : au café, au bureau, etc. Ce n'est pas le cas avec les autres jeux de simulation pour lesquels boîte, pions et plateau empêchent une telle souplesse d'emploi. Non content d'être un jeu drôle et une excellente simulation, Red Empire est donc simple, convivial et très pratique. C'est quasiment le jeu de simulation idéal !

Laurent Henninger

Jeu en anglais, édité par G.D.W.

wargames

METAL EXPRESS SILENT DEATH V.O.

Un wargame très spatial, rapide et efficace

Le schéma est simple, mais non simpliste : deux camps, composés de vaisseaux spatiaux armés jusqu'aux dents, se battent pour la maîtrise d'un coin de la galaxie. Silent Death se définit comme un wargame tactique futuriste (1 pion = 1 vaisseau spatial, 1 hexagone = 1 km, 1 tour de jeu = 10 secondes) destiné à représenter les escarmouches que se livrent de petites unités, entre l'Empire et ses provinces dissidentes, entre les dissidents en désaccord interne ou entre n'importe qui et n'importe quoi qui n'est pas du même avis. Le contexte est semblable à celui de Space Master et une simple règle de conversion fournie permet d'utiliser Silent Death pour résoudre les combats pouvant se produire au cours d'une partie de jeu de rôle. La caractéristique première de ce jeu est la simplicité. Une approche (dite classique) propose des règles « simplifiées », « de base », « standard » et « optionnelles », de complexité croissante mais toujours très logiques et faciles à assimiler et à utiliser. Le système de combat, de conception originale, tient compte à la fois du type d'arme, de l'habileté du tireur, de la résistance de la cible et de ses protections, tout

négociation y est très présente dans de nombreux scénarios, mais il reste malgré tout un authentique wargame aux règles relativement complexes. Rise & Fall n'a pas cette prétention. C'est un jeu très simple, fluide, drôle. Un vrai jeu de plateau en somme, et point n'est besoin d'être wargameur pour le pratiquer et l'apprécier. Certains n'hésitent pas à le comparer à Risk...

Cela veut-il dire que sa valeur historique est nulle ? Certes ce n'est pas une thèse universitaire comme l'est d'une certaine façon IR II (encore lui !) mais, étant un jeu simple, pour débutants, et surtout à une échelle très stratégique, il me semble être une bonne abstraction de ce que furent le déclin et la chute de l'empire romain. Sa caractéristique principale est donc sa jouabilité. De plus, si quelqu'un doit quitter le jeu en cours de partie, cela n'affecte en rien le bon déroulement de cette dernière. Enfin, même si vous êtes éliminé, vous pouvez réapparaître ailleurs deux tours plus tard, et avec les points de victoire précédemment gagnés !

Les scénarios sont au nombre de treize, pour deux, trois, quatre, cinq et six joueurs, plus trois scénarios solos. Signalons à propos des scénarios dont les Romains sont absents et où tous les joueurs représentent des barbares, qu'ils sont les plus politiques et seront ceux qui raviront le plus les joueurs de Diplomacy.

Un bon thème, un bon système, Rise & Fall a tout ce qu'il faut. Ne vous laissez donc pas rebuter par la laideur de la boîte, ce serait vraiment dommage...

Laurent Henninger

*Jeu de diplomatie en anglais édité par EMS.
Prix indicatif : 250 F.*

cela en un seul jet de 3 dés différents dont on fait la somme, un des trois donnant le nombre de points de dégâts encaissés par la cible. Un vaisseau endommagé voit, de manière très simple à prendre en compte, ses capacités décroître, en termes de capacité de déplacement, de résistance et de puissance de feu.

En plus d'un livret de règles et de contexte, la boîte comprend un livret de scénarios prêts à jouer, une planche de pions à découper, une poignée de dés (4, 6, 8, 10, 12), 6 portions d'espace avec grille d'hexagones et surtout, 18 superbes figurines de vaisseaux spatiaux tout en plomb au 1/750e.

Bien que rattaché à la gamme Space Master, I.C.E. semble avoir réussi là un jeu simple et rapide de «combats spatiaux à la vitesse de la lumière».

André Foussat

Wargame spatial tactique édité en anglais par I.C.E.

1815: THE EMPEROR RETURNS

V.O.

« La bataille est engagée... »

C'est en comprenant « la bataille est gagnée » quand il reçut cette dépêche de Soult le 18 juin 1815, que Grouchy persista dans sa poursuite des Prussiens vers Wavre, et perdit ainsi l'occasion de renforcer l'armée impériale devant Waterloo. Mieux écrite, cette lettre eut pu changer l'histoire ⁽¹⁾.

The Emperor returns retrace à l'échelle stratégique, ce qu'aurait pu être le mois de campagne de l'Empereur en Belgique. Le défi n'est pas mince : surprendre les Anglo-Alliés et les Prussiens, les défaire en détail, et s'assurer le contrôle du pays, avec pour seule arme l'initiative. A l'inverse, le joueur coalisé doit anticiper les mouvements français, concentrer ses forces au moment opportun, et garder ses villes. Ce contexte stratégique, qui ne supporte pas l'indécision, impose finesse et détermination dans le choix des objectifs. Il vous appartient donc de faire votre propre analyse et de rejouer l'histoire : c'est un pur « what if ».

Les règles sont celles des jeux de campagne créés par Kevin Zucker : 1809, Struggle of nations, Napoleon at bay. Seuls les chefs d'armée ou de corps figurent sur la carte, les unités subordonnées (corps, divisions, bataillons, régiments) étant placées sur des feuilles de marque graduées. Il y a donc peu de pions à manœuvrer, et ce système préserve le secret sur les forces en présence. De plus, pour simuler l'effet de surprise, Français et Prussiens disposent de leurs. Impossible de savoir ce qu'il y a en face avant d'avoir engagé le combat. Eprouvant pour les nerfs.

L'activation des forces, préalable au mouvement, se fait par points de commandement ou initiative des chefs. Le combat est ensuite réglé par une procédure tenant compte des paramètres tactiques : terrain, artillerie, cavalerie, et choix d'une bataille rangée ou de poursuite. La victoire est ob-

tenu par érosion du moral adverse : prise d'une ville, gain d'une bataille rangée, mort d'un chef. Le principe, éminemment jominien, de ligne de communication entre la source d'approvisionnement de l'armée et son centre d'opération, n'est ici utilisé que dans le cadre de l'attrition des forces faisant suite au mouvement.

Cette simulation est superbe à jouer, quelque soit le camp, au propre (carte, pions, aides de jeu) comme au figuré. Avec des parties durant moins de 5 heures, vous aurez tout le loisir d'explorer les nombreuses variantes possibles. J'y retourne tout de suite.

Marc Brandsma

Jeu en anglais édité par Clash of Arms Games.

1) Cette excuse a posteriori de Grouchy pour expliquer son comportement ce jour-là, a été refusée depuis par la découverte de la dépêche, qui bien que mal écrite au crayon, est parfaitement lisible. Précisons pour sa défense que le haut commandement français, privé de Berthier et encombré de Ney, fut loin d'être clair et efficace en juin 1815.

suppléments

pour James Bond

POUR VOTRE INFORMATION

V.F.

James Bond vous en donne plus !

Comme son nom l'indique, « Pour Votre Information » est un recueil d'informations diverses destinées aux MJ de James Bond 007. Passionnant de bout en bout, il aurait amplement mérité d'être intégré au livret de règles.

Les fans du beau Bond trouveront dans ses pages : des conseils pour jouer « mieux » (utilisation des compétences, préparation des personnages, les voyages, création de campagnes et d'aventures), de nouvelles règles (combat en trois dimensions, lavage de cerveau), des études bien faites (infiltration et imposteurs, les véritables services de renseignements), de nouveaux PNJ (alliés et ennemis), la description de 13 nouvelles cités (Rome, New York, etc.) et quelques gadgets (ex : le tube de dentifrice spécial Q!). Personnellement, j'ai beaucoup apprécié les tables permettant, grâce à quelques jets de dés, de mettre rapidement sur pied un synopsis d'aventure. Avec un peu de pratique — et en utilisant les tables déjà présentées dans les règles — il est désormais possible de créer un scénario « de secours » en quelques dizaines de minutes seulement.

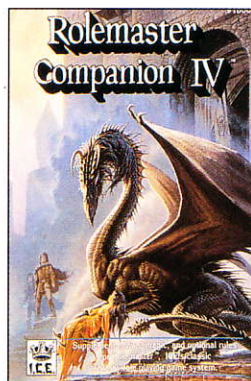
Bien traduit et bien illustré (bravo Bernard Alunni!), cet excellent supplément se présente sous la forme d'un livret de 72 pages, avec couverture cartonnée, vendu au prix de 96 F... un prix peut-être un peu élevé qui constitue son seul défaut.

Jean Balczesak

Supplément pour le jeu de rôle James Bond 007, édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 96 F.



*The Emperor's Return.
Les incertitudes de la guerre bien rendues...*



*Mille infos
et
une check-list !*



*Dans les renseignements,
il est toujours bond
d'être informé.*



*Les passagers
pour
Bourre l'Arène,
en voiture !*



*Rise & Fall :
le (grand)
frère antique
du Risk ?*



*Le combat spatial à consommer sec
ou avec un zeste de jeu de rôle...*

pour Car Wars

LE RÊVE AMÉRICAIN

V.F.

Quand c'est beau, c'est beau !

(proverbe d'origine inconnue)

Cette première extension à Car Wars tient (presque) toutes ses promesses, puisqu'elle arrive juste quand on n'y croyait plus, avec seulement un peu plus de 2 mois de retard. Mais notre attente est récompensée car le matériel proposé est très intéressant, dans une présentation façon « pochette » et sous une couverture couleur dans le ton (on y voit même la photo de Croc, hé oui !). Un livret de 32 pages (plus lisible que celui de la boîte de base) contient des renseignements sur de nouvelles arènes (dont les arènes informatiques, un régal « toonesque »), des exemples de réalisations de véhicules, des errata et modifications de règles, des idées de scénarios et un peu d'histoire. Il apporte surtout d'excellents conseils pour mettre en place une partie, y participer, ou construire ses propres machines infernales. Ce livret est accompagné d'une planche de pions de voitures (en couleur et numérotées), d'éléments de route (virages, croisements divers), mais surtout de deux superbes cartes recto verso, 60x80 cm chacune, représentant les arènes du Buffalo Municipal Coliseum et de l'Armadillo Autoduel Arena. Bien que non indispensable pour jouer à Car Wars (la boîte de base est bien faite et contient tout ce qu'il faut pour cela), Le Rêve américain apportera aux mordus du jeu une série d'accessoires utiles et de notions toutes plus pratiques et intéressantes les unes que les autres.

André Foussat

Supplément en français au jeu de plateau Car Wars. Edité par Idéojeux. Prix indicatif : 144 F.

pour AD&D 2

THE COMPLETE PRIEST'S HANDBOOK

V.O.

Le prêtre : fini l'ambulancier

Le Complete Priest's handbook propose des « kits » (sous-classes) de prêtres, depuis la prêtresse amazone jusqu'à l'érudit, en passant par le moine-guerrier ; des conseils sur la personnalité du clerc à l'usage des joueurs pour sortir du stéréotype : « moi tue, moi soigne » et quelques idées pour mener une campagne spécialement consacrée aux prêtres. Le contenu de ce supplément ne sera pas d'une grande originalité pour les MD expérimentés. Le chapitre qui traite de la

mythologie et de la cosmogonie (contenant une fiche-résumé bien pratique) aide le débutant à concevoir son panthéon et créer son monde. Très bien présenté, il énonce des concepts qu'un bon MD a dû sûrement aborder seul sans problèmes le jour où il a décidé de créer son monde. Mais une petite formule classique pour ne rien oublier peut s'avérer utile.

Une grande partie du livret, et sans doute la plus intéressante, est consacrée aux devoirs et obligations des prêtres (cérémonies, vêtements, célibat, etc.), à la création des diverses fois, à la hiérarchie dans les cultes, aux calendriers sacrés et surtout à l'importance des attributs des dieux et de leur influence sur leurs prêtres (un prêtre de Vénus ne se comportera pas comme un prêtre d'Odin !) et sur les miracles (sortilèges) dont ils disposeront. Dans la section « role-playing », les données sur la façon de jouer les différentes cérémonies et les pénitences pour les prêtres qui trahissent leur foi sont particulièrement intéressantes.

La section sur le combat et le nouvel équipement fait peur au premier abord. Après avoir absorbé tant de choses bien pensées sur les prêtres et leur rôle dans la société, le lecteur tombe sur un paragraphe traitant des arts martiaux !... Heureusement, quelques lignes précisent que ces règles ne sont destinées que pour les mondes à contexte oriental. Ouf, le syndrome du moine (de la 1ère édition) mélangé au chevalier occidental a été évité !

Comme pour les deux premiers « handbooks », ce supplément mélange de nouvelles informations bien intéressantes et des données qui ne sont pas vraiment nécessaires à un MD ou un joueur expérimenté. Agréable à lire, intéressant mais pas vraiment indispensable...

Anne Vétillard

Supplément en anglais pour AD&D2, édité par T.S.R.

pour AD&D 2

THE COMPLETE WIZARD'S HANDBOOK

V.O.

Et de quatre...

Le Wizard's handbook clôt la série de fascicules consacrés aux différentes classes de personnages de AD&D2. Il est construit de la même façon que les trois précédents. Une première partie approfondit les quelques renseignements sur les écoles de magie donnés dans le Manuel du joueur et propose des « kits » de magiciens sortant des sentiers battus (sorcière amazone, magicien guerrier, sauvage...), chacun possédant son lot d'avantages et d'inconvénients.

Une seconde partie s'intéresse aux sorts, à leur emploi et à leurs limites. Les illusions notamment sont particulièrement décortiquées. La recherche de formules nouvelles est également abordée et des règles simples formulées afin de juger rapidement du niveau d'un sort original.

Enfin sont proposées dans une dernière partie,

diverses aides de jeu, allant des classiques nouveaux sorts et objets magiques dernier cri jusqu'à des affections (l'immatérialisme, la conjurite...) en passant par de cocasses associations de magiciens (le Front de Défense Légale fournissant avocat... et témoins, le Centre Pour le Contrôle des Monstres, etc.).

Ce livret est peut-être le moins intéressant de la série, car le magicien, plus que tout autre classe, s'est de tout temps taillé la part du lion dans les règles. Néanmoins, gageons que MD et joueurs apprécieront à la fois le travail de synthèse et puiseront avec joie dans la mine de renseignements inédits.

François Lejoyeux

Supplément en anglais pour AD&D2, édité par T.S.R.

pour Rolemaster

ROLEMASTER COMPANION IV V.O.

Appréciable compilation !

Ce 4e supplément semble décevant quand on le feuillette pour la première fois : encore de nouvelles classes, des règles optionnelles (sur la magie, les combats, les compétences, la création des personnages et divers petits trucs...) pour un jeu qui en comporte déjà un nombre ahurissant. Suivent les inévitables listes de sortilèges pour les nouvelles classes de magiciens développées dans le livret.

Cependant, la deuxième partie du supplément réserve une agréable surprise. Un immense travail de compilation a été effectué, et nous trouvons une « check list » (oui, comme pour un pilote d'avion) pour toutes les règles, nouveautés et additifs créés jusqu'à aujourd'hui pour Rolemaster, depuis la boîte de base jusqu'au dernier supplément en date, le Companion IV. Ils sont classés par thème, leur complexité et utilité réelle sont indiquées, et une petite case permet de cocher les diverses règles, classes de personnages, etc., proposées dans les divers suppléments que le maître de jeu souhaite incorporer à son système. Cela permet de s'y retrouver facilement, de savoir enfin « avec quoi » on joue... Une copie de cette check list se révélera fort utile aux joueurs pour qu'ils sachent ce dont ils disposent dans le système universel de Rolemaster. La deuxième compilation fort utile est la liste de tous les sortilèges, de toutes les listes parues, par ordre alphabétique et indiquant le livre où elles se trouvent. Elle était devenue indispensable ! Malheureusement, comme dans chacun des Compagnons, on retrouve des notions destinées à convertir les fanatiques de Donjons & Dragons (l'alignement, par exemple), ce qui reste fort désagréable pour tous les joueurs qui se sont mis à Rolemaster pour échapper à AD&D !

Anne Vétillard

Supplément pour Rolemaster, en anglais, édité par I.C.E.



ABONNEZ-VOUS A CASUS BELLI!



1 AN - 6 NUMÉROS : 150 F

OFFRE SPÉCIALE

150 F

SEULEMENT
AU LIEU DE
180 F
Prix de vente au N°

1 AN - 6 N°s (étranger 202 F)

▲ 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**
pour **1 AN - 6 N°s : 150 F** (étranger 202 F).

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

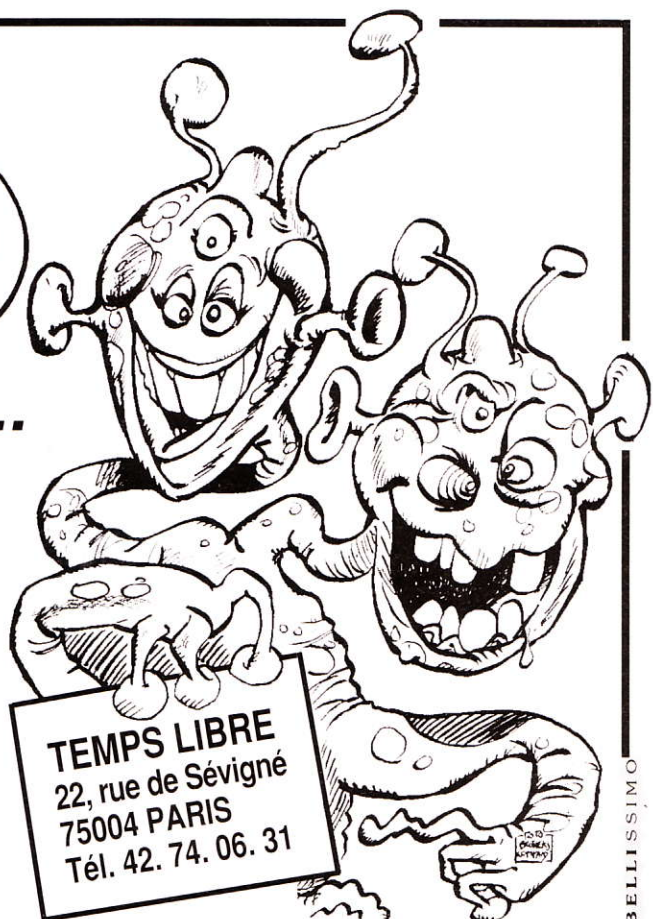
• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de CASUS-BELLI-BRED.
Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

C571

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.



BELISSIMO

TORG

la guerre des Possibilités

Cela aura rarement été aussi vite !

La version française de Torg sort à peine trois mois après la parution du jeu aux U.S.A. Le dernier-né de West End Games semble avoir tout ce qu'il faut pour justifier cette hâte.

Le grand chambardement

Tout commença par des tempêtes. Un peu partout dans le monde, d'énormes orages éclatèrent, sans raison apparente. Ils durèrent des jours... et quand le temps s'éclaircit, on remarqua que la région qui se trouvait dessous... n'était plus la même. Elle était parfois complètement méconnaissable, parfois subtilement altérée, mais elle avait changé, de toute façon. Et pas pour le mieux. Nous avons été envahis ! Pas par des extraterrestres, c'est été trop simple. Par des créatures appelées Pillards des Possibilités. Ces affreux-vilains-nuisibles voyagent de cosm en cosm (un « cosm » ou « réalité » est un univers parallèle. Dans d'autres jeux, on dirait « plan ») et modèlent à leur guise la réalité des cosm qu'ils envahissent — bien entendu, ils ne tiennent pas compte des souhaits des premiers occupants... En temps normal, un seul Pillard suffit à faire le travail. Mais pour des raisons qu'il ne vaut mieux pas développer ici, nous avons eu droit à un traitement de faveur : ils se sont mis à six pour conquérir le globe !

Du coup, la nature de la menace change radicalement d'un pays à l'autre. Le Seigneur (ou Pillard) installé en Amérique a transformé un bon tiers des U.S.A. (plus de généreuses portions de Canada) en forêt vierge. Il a également importé des dinosaures, et surtout des hordes d'hommes-lézards bien résolus à tuer autant d'humains que possible, ou à défaut à les convertir à leur religion. Religion qui n'a d'ailleurs rien de particulièrement déplaisant — en dehors d'être prêchée par des envahisseurs reptiliens. Elle a d'ailleurs déjà fait pas mal de convertis. L'invasion de la Grande-Bretagne et de la Scandinavie par des chevaliers en armures, accompagnés de dragons et de quelques milliers d'autres bestioles improbables n'est pas passée inaperçue non plus... (j'allais oublier de mentionner les pillards vikings qui ravagent les régions côtières). Tout ce monde est dirigé par une Dame Ardinay, qui paraît avoir (bizarrement) renoncé à toute velléité d'expansion pour le moment.

Par contraste, la conquête du Japon a été un modèle de discrétion. La société Kanawa a lancé quelques OPA sur des sociétés qui en ont elles-mêmes rachetées d'autres, et ainsi de suite. Il y a eu un petit bond technologique, un peu plus de corruption et de violence, et c'est tout. L'archipel nippon est devenu un vaste asile de fous où tout le monde conspire contre tout le monde, sous l'œil vigilant de la société Kanawa. A noter que ce qui reste de la Terre Pure (celle qui n'est pas envahie) ne sait pas exactement à quoi s'en tenir quant au Japon : envahi ou non ?

joueurs de cyberpunk, je ne vous ferais pas l'affront de vous expliquer ce qu'est un Réseau. Pour les autres, imaginez une messagerie minitel où l'on se promène « pour de vrai ».)

C'est déplaisant, mais nous ne sommes pas les plus défavorisés. Les Egyptiens ont vu débarquer un certain Dr Moebius, savant fou qui s'est proclamé Pharaon. Il a restauré l'Empire, a reconstruit Thèbes... puis, avec l'aide d'une foule de gadgets dans le meilleur style « pulps années 30 », il a entrepris de conquérir tous les pays avoisinants. Dans son propre cosm, des super-héros lui donnaient du fil à retordre et ils l'ont suivi...

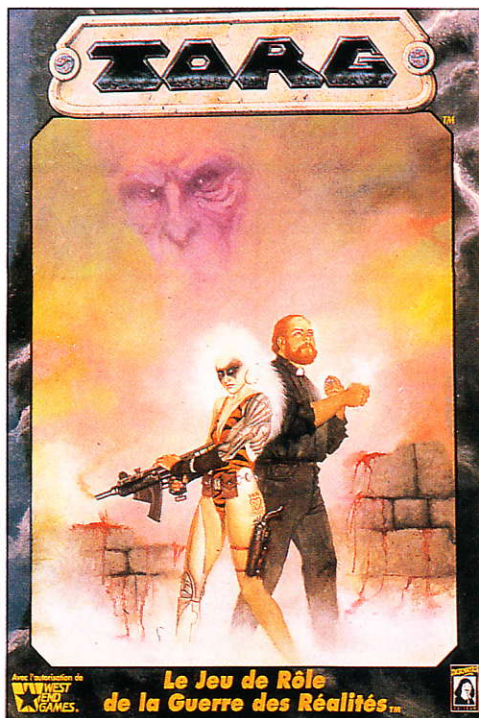
Enfin, l'Indonésie est devenue le fief du chef des envahisseurs, qui se fait appeler le Décharné.

Le pays a été submergé par des hordes de vampires et de démons grimaçants, suivies de près par des soldats en habit rouge et casque colonial. Ceux-ci ont avoué aux Indonésiens survivants qu'ils étaient responsables de l'invasion et qu'ils allaient les aider à chasser les monstres — moyennant quoi, les Indonésiens se reconnaîtraient sujets de Sa majesté Britannique. Les Victoriens venus d'un autre monde ne comprennent pas pourquoi, après ça, on les traite en ennemis...

Inutile de dire que sur ce qui reste de Terre Pure, la confusion règne. Cela va plus ou moins mal selon les régions, mais d'une façon générale, on oscille entre le chaos complet et une crise économique de grande envergure...

En fait, si les envahisseurs n'avaient amené avec eux que des créatures antipathiques et du paysage, il n'y aurait que demi-mal. L'ennui c'est qu'ils ont également imposé leur propre réalité. Autrement dit, dans les Royaumes (« royaume » : portion de la Terre Pure conquise par les pillards) technologiquement inférieurs à leur domaine d'origine, les armes modernes ne fonctionnent pas. Pire : les soldats ne savent plus les utiliser autrement que comme massues... Quant aux Royaumes technologiques, ils n'ont aucun mal à surclasser l'armement terrestre. Plus fâcheux encore : il semblerait que si on séjourne trop longtemps dans un Royaume étranger, on s'y adapte... Il paraît par exemple, que de nombreux Anglais se sont transformés en gobelins.

— En jeu : chaque Royaume, y compris ce qui reste de la Terre Pure, est défini par quatre « Axio-



Impossible par contre de se méprendre sur la nature des changements survenus en France. Un Pont Abyssal (porte de passage entre deux cosm, outil d'invasion) s'est matérialisé à Avignon. Sa Sainteté le Pape Jean Malraux I en est descendu. Il a fait remettre le Palais des Papes en état et s'y est installé. Accessoirement, il a aussi ressuscité l'Inquisition... Il a amené avec lui une foule de gadgets de haute technologie, qui remportent un certain succès : ordinateurs super performants, puces, cyber-truc et machins en tous genres, et surtout le Réseau Divin. (Amis

À qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les belles mécaniques



Si le prix importe peu.



Si vous cherchez des univers insolites



Si vous jouez souvent.



mes» : Technologique, Magique, Spirituel et Social, notés sur une échelle allant de 0 (inexistant) à 33 (parfait). Un Axiome Magique faible signifie que les magiciens ne peuvent opérer, un Axiome Social bas interdit de concevoir de meilleures formes d'organisation que la tribu, etc. Parfois, de manière incompréhensible, certains endroits ou objets restent «fixes». Ainsi, Paris, qui fonctionne selon les Axiomes de la Terre Pure, résiste encore et toujours à l'envahisseur... Je n'ose pas en dire trop, de peur de déflorer le sujet, mais une bonne partie du livre de règles est consacré à la façon dont les réalités se superposent et se combattent. L'ensemble est très bien fait et extrêmement intéressant...

Les héros

Après quelques mois, les territoires conquis ont cessé de s'étendre. Peut-être le moment est-il venu de lancer la reconquête. C'est en tout cas l'opinion des PJ. Bien sûr, face à une telle situation, il faut des individus hors du commun... Venus de tous les cosms, ils sont bien résolus à ce que tout redevienne comme avant. Dans leur cosm d'origine, ils étaient des gens presque ordinaires (presque. Dans l'Empire du Nil, les super-héros ne sont pas rares, mais partout ailleurs, ils attirent l'attention). Et puis, un jour, ils ont été pris dans une Tempête de Réalité (les fameux orages). Ils ont survécu, et y ont gagné le pouvoir de manipuler l'énergie des possibilités. Ils peuvent altérer la réalité à volonté, comme les Seigneurs (sur une échelle infiniment plus modeste tout de même, ne rêvons pas). Les Chevaliers des Tempêtes (ou PJ) peuvent, par exemple, recréer une «bulle» de leur propre réalité autour d'eux pendant quelques minutes. Mieux, ils peuvent changer le passé, en tout cas, les dernières secondes (en clair, cela signifie qu'ils peuvent relancer le dé en cas de mauvais résultat, annuler le succès d'un adversaire ou diminuer les dommages qu'on leur inflige). Ceci dit, nombre d'affreux «mineurs» possèdent les mêmes pouvoirs...

— En jeu : les personnages possèdent des «points de possibilité», généralement une dizaine en début de carrière. Chaque altération de la réalité coûte une possibilité. Le MJ attribue des points de possibilité en récompense, en fin d'aventure.

Et puis, surtout, ils ont le pouvoir de déclencher les Tempêtes de Réalité... C'est dangereux, difficile à contrôler — mais c'est une arme puissante contre tout adversaire chargé de possibilité, Seigneur y compris.

De l'action et du drame

L'univers de Torg est résolument orienté vers l'action, l'aventure et les exploits... Si la logique était pleinement respectée, les PJ, même chargés de Possibilités et bardés du meilleur équipement possible, ne devraient pas pouvoir infliger plus que des piqûres de moustique aux envahisseurs. Mais... ce sont des héros. Autrement dit, même avec des rapports de force grotesquement défavorables, ils conservent une chance de s'en sortir — de façon spectaculaire de préférence — et de déjouer les plans des Seigneurs. Il y a des jeux où ce type de parti pris agace. Ici, non. Après tout, le déséquilibre est tel entre PJ et envahisseurs qu'il faut bien le corriger d'une façon ou d'une autre... Les cartes sont là pour cela.

Quand on ouvre la boîte, la présence d'un jeu de cartes surprend... on n'a pas l'habitude de ce genre d'accessoires. N'empêche que leur rôle est essentiel dans Torg. A quoi servent-elles ? Pour les joueurs (chacun en reçoit quatre en début de partie), elles ont deux utilités :

— court-circuiter certains jets de dés, apporter des bonus et autres petits avantages (il s'agit rarement de choses importantes. Un bon exemple : «Je remarque un indice que je n'aurais pas vu autrement»).

— lancer des intrigues secondaires. Ces cartes sont plus rares, mais l'idée est tout bonnement géniale. Elles suggèrent une situation, au MJ d'improviser autour s'il le désire. Bien sûr, les suggestions sont toutes dans le ton «aventure/mélodrame». On trouve par exemple «erreur d'identité» (le personnage est pris pour quelqu'un d'autre) ou «idylle» (qui doit toujours être compliquée et si possible tragique). Bref, toutes ces excellentes idées demandent au MJ pas mal d'agilité d'esprit — mais après tout, ça fait partie de son travail...

Il convient de signaler, pour ceux que la combinaison rôle + cartes déroutait trop, que leur emploi reste entièrement optionnel. Mais il serait dommage de s'en priver, le jeu perdrait beaucoup de sa saveur...

Bien sûr, on les retrouve au cours des combats. Elles ont même, ici aussi, un rôle très important. En début de round, c'est grâce à elles que le MJ détermine le camp qui a l'initiative (ensuite, l'ordre d'action est déterminé par la DEX). Sans trop s'étendre sur le combat (le système est très détaillé, avec pas mal d'options «utiles» : visée, rechargement...), deux mots à ce sujet. A chaque round, les combattants ont le choix entre sept types d'actions possibles (attaque, défense, mouvement, mais aussi ruse, sarcasme : insulter l'adversaire dans l'espoir que la colère lui fera commettre une maladresse, etc.). Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent, mais la carte tirée en début de round (coucou la revoilà) indique généralement deux «actions approuvées». Elles n'ont qu'une différence avec les autres : un personnage qui réussit une action approuvée peut piocher une carte. Du coup, le combat à Torg n'a plus grand-chose à voir avec les successions d'attaques/parades/dommages des autres jeux. Il se rapproche beaucoup plus des combats de films d'aventure — ce qui était le but recherché...

Mais bien sûr, ici comme ailleurs, qui dit combat dit blessures... Les personnages n'ont pas de «points de vie» à proprement parler. A la place, une échelle à trois niveaux. Le plus bénin, les «points de chocs» : quand le total de points de chocs est dépassé, le PJ est assommé. Ensuite viennent les K.O., un peu plus sérieux. Enfin, les blessures proprement dites, elles-mêmes divisées en «légère», «grave», «mortelle» et «mort». Avec tout ce chemin à faire pour parvenir à la mort, plus les Possibilités pour réduire les dommages, il faut vraiment qu'un PJ soit maladroit pour arriver à se faire tuer ! Soit dit en passant, la variété de l'armement proposé laisse rêveur... de la masse d'arme aux missiles Stinger, on voit passer dix siècles de perfectionnement dans l'art d'abîmer son prochain aussi efficacement que possible. Pour en revenir à la technique, toutes ces armes ont un «score de dommages» qui, modifié par la marge totale de réussite et l'armure de la cible, déterminent les dommages.

Magie et Miracles

Même si tous les deux permettent d'obtenir des effets hors du commun, il ne faut pas confondre : les miracles dépendent de l'Axiome Spirituel du monde, et la magie de l'Axiome...

Magique (évidemment). Les miracles sont généralement plus « doux » que les sortilèges : guérison, protection, bénédiction. Alors que du côté des magiciens, on retrouve des boules de feu, des éclairs magiques... Dans les deux cas, les systèmes sont intelligemment faits. Il y a quand même deux remarques à faire sur la magie. Un point positif : les sortilèges disponibles sont nombreux, et les gestes nécessaires à leur mise en œuvre sont indiqués (ce qui peut-être drôle, pour peu que le joueur aime la « théâtralisation »). Et un regret : les règles complètes permettant de créer ses propres sorts se trouveront dans un supplément à paraître. Grr... mais bon. Il y a déjà bien assez à faire avec le reste du monde, et il y a suffisamment de sorts prêts à l'emploi pour occuper les magiciens pendant un bon moment...

Un petit mot de la forme

Le moins que l'on puisse dire est que la boîte est bien pleine : deux gros livrets, deux autres plus petits, un jeu de cartes (le prix s'en ressent d'ailleurs douloureusement...). Et visiblement, les auteurs n'ont pas pu mettre tout ce dont ils avaient envie. La présentation des Royaumes notamment est parfois un peu courte — on attend avec impatience les « sourcebooks » qui leur seront consacrés...

A noter aussi : la version française est bien traduite, et mieux présentée que l'originale, dommage toutefois d'avoir gardé les illustrations américaines, qui vont de « moyen » à « franchement hideux », mais il paraît que celles des prochaines traductions seront refaites. Et puis, la VF est même plus à jour que l'édition américaine : les bugs de cette dernière y ont été corrigés.

Un peu de mécanique

Les personnages sont des stéréotypes à personnaliser, façon Star Wars. On nous en propose 24, ce qui devrait suffire pour nous occuper un bon moment. D'autant plus qu'il y en a vraiment pour tous les goûts. Citons en vrac : homme-lézard renégat, paladin, ninja, magicien, loup-garou... Tout cela fera sans doute les groupes les plus bigarrés jamais vus autour d'une table de jeu, et il risque d'y avoir des discussions intéressantes entre PJ venus de mondes largement différents...

Créatures et personnages sont définis par six attributs : la DEXtérîté, la FORce, l'ENDurance, la PERception, la RAISON, le CHArisme, et l'ESPrît, aucun ne pouvant dépasser 13. Ils servent de base pour le calcul des compétences (on leur ajoute un certain nombre d'« adds » pour obtenir un score sur 20. Toutes les actions sont résolues au D20. Mais ici on ne compare pas directement le résultat du dé au score de la compétence. On lance le dé. Le résultat donne un bonus (ou malus). L'ajustement va de -12 à l'infini (ce sont des jets ouverts, autrement dit on relance le dé sur 10 ou 20, 10 seulement quand on est un individu normal, privé de l'énergie des Possibilités). On ajoute/soustrait l'ajustement à la compétence, et on compare le résultat au seuil de difficulté de l'action (estimé par le MJ, à moins qu'il ne s'agisse de la compétence d'un adversaire). Après un petit temps d'adaptation, ce

En guise de conclusion

Torg était attendu avec curiosité, il ne déçoit pas. Le « mélange des genres » sur une grande échelle aurait pu aboutir à un monstre. Après tout, les auteurs réussissent à faire rentrer, de gré ou de force, tous les thèmes des JdR à succès ! — jusqu'aux hommes-lézards dont la religion interdit d'utiliser des choses mortes et qui préfèrent employer des objets « vivants » qui donnent l'impression d'avoir lu « Animonde » — mais là, c'est sans doute une coïncidence⁽¹⁾. Mais cet univers parfaitement dément repose sur des postulats cohérents et logiques. Du coup, il acquiert une crédibilité certaine. Ajoutons à cela un système original, tout entier conçu pour soutenir l'ambiance « aventure » du jeu et un planning de publication alléchant (pourvu que WEG tienne parole ! Pourvu que Jeux Descartes tienne le rythme !), et vous aurez un très bon jeu, qui pourrait bien être « le » jeu de l'année...

Tristan Lhomme

illustration : Didier Guiserix

1) Note du Barbare Déchainé : le staff de W.E.G. lit Casus Belli puisque c'est grâce à notre journal qu'ils ont découvert que Paranoïa se faisait pirater par des informaticiens peu scrupuleux. Il est donc normal qu'ils aient pu « s'inspirer » d'Animonde ou d'Athanor en lisant nos bancs d'essai. De toute façon, les créateurs français ne se privent pas de piller les jeux américains, c'est donc un juste retour des choses.

INVENTORIUM

Jeu de rôle américain de W.E.G., édité en français par Jeux Descartes.

Auteurs : Greg Gorden, Douglas Kaufman, Bill Stavicsek, Christopher Kubasik, Ray Winninger, Paul Murphy et une dizaine d'autres.

Illustrateurs : Daniel Horne, Bob Dvorak, Rick Harris, Francis Mao, Allen Jude Summa, Valérie Valusek.

Traduction : Anne Vétillard.

Présentation : boîte cartonnée dure (pas molle comme l'originale).

Contenu : Livre des règles, 145 pages ; Livre du monde, 68 pages ; Livre d'aventure, 48 pages ; n°1 des Chroniques de Torg (un mini magazine proposant rumeurs, créatures, etc.) ; jeu de 160 cartes spéciales ; 1d20.

Prix indicatif : 350 F

Critique réalisée à partir de la version américaine et des photocopies de la maquette française.

BIENTOT

- **Déjà parus aux U.S.A. :** Living Land sourcebook (les U.S.A. préhistoriques) ; The Destiny Map (gros scénario + écran du MJ) ; The Possibility Chalice (scénario, suite du précédent) ; Storm Knight (roman, 350 pages), Nile Empire sourcebook.

- **Attendus aux U.S.A. :** deux autres romans faisant suite au premier.

PROGRAMME FRANÇAIS

— L'écran va paraître, redessiné (l'original est aussi laid que l'écran US de Star Wars) accompagné d'une fiche de PMU (personnage du maître du jeu) et d'autres aides de jeu.

— La carte de la destinée, scénario fourni avec l'écran américain, est publié à part. Il sera ainsi présenté de la même façon que les deux autres volets de la campagne.

— Les trois romans seront traduits en même temps, lorsqu'ils seront parus aux U.S.A.

— Le livret de La Terre Vivante est en cours de traduction.

— Il est prévu de publier au plus vite (quitte à doubler certains autres suppléments américains) le guide de la Cyberpapauté française.

L'ensemble sera traduit le plus vite possible, mais sans date précise pour le moment. Le tout dépend du rythme américain et du succès français de la boîte de base.

CHRONIQUES DE TORG

Ce mini journal paraîtra régulièrement aux U.S.A. Il doit contenir non seulement des questions et des réponses sur les règles mais aussi gérer les événements créés par les joueurs, envoyés à W.E.G., et donc modifier le monde. Il n'y aura pas de Chroniques françaises mais Jeux Descartes fera la traduction des lettres envoyées et les transmettra à WEG pour insertion dans le journal américain. Celui-ci sera traduit en français et inséré au fur et à mesure dans les suppléments.

CASUS BELLI

aventures

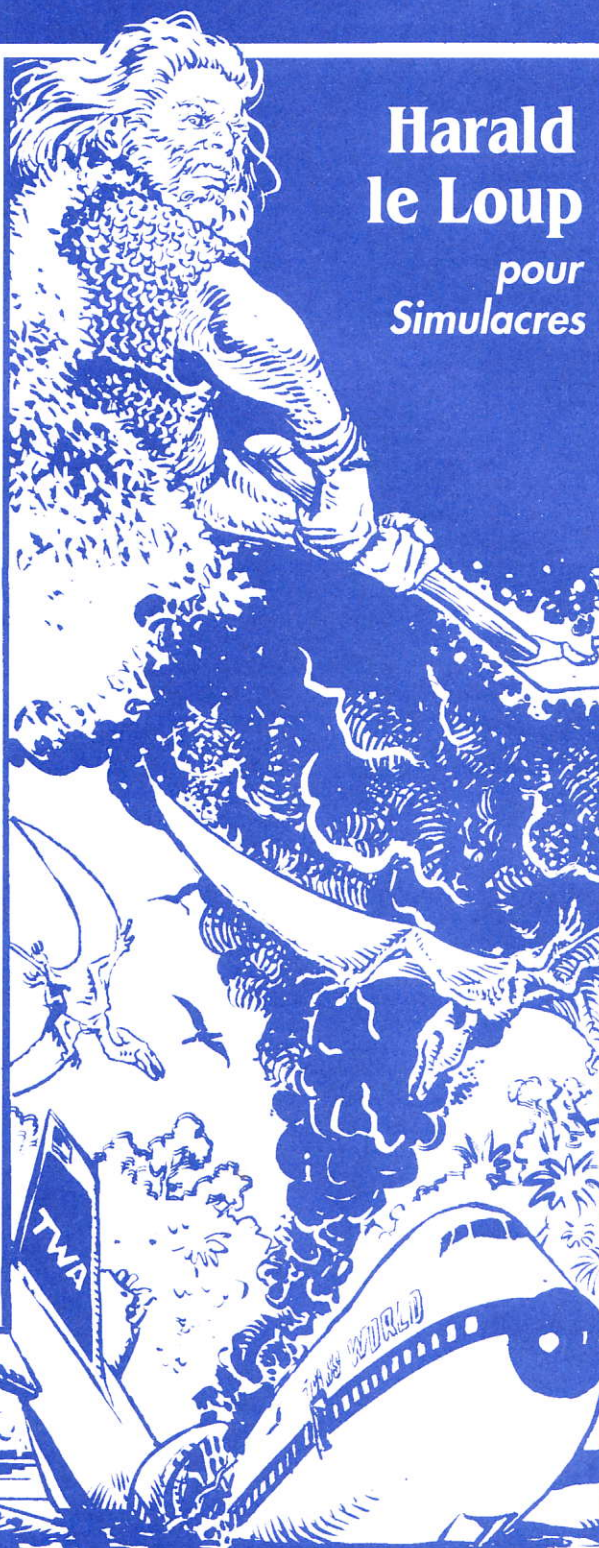
Cet encart détachable
correspond
aux pages 43 à 50
et 59 à 66.

CB
59

**Les Aryens,
c'est beau mais
c'est con** (Pierre Desproges)
pour
In Nomine Satanis



**Harald
le Loup**
pour
Simulacres



**Sylvie,
de Charybde
en Scylla**
pour **Chill**



**Un, deux, trois,
allons dans les bois**
pour **Torg**





Peut être joué avec Magnas Veritas



Les Aryens, c'est beau mais c'est con (Pierre Desproges)

Ce scénario convient à un groupe de démons de n'importe quel grade. Il peut être résolu sans le moindre haussement de voix ou au contraire dans un maels-tröm de violence. Son adaptation pour Magna Veritas peut s'effectuer sans difficultés. Le supplément « Berserker » (normalement paru quand vous lirez ces lignes) est utile pour la compréhension de l'histoire mais pas indispensable. Reportez-vous à « Eclaircissements » pour jouer sans lui.

Noël en Espagne, Pâques aux rabannes (Pierre Desproges)

L'histoire

L'ordre du Temple détenait le secret de la magie de groupe⁽¹⁾, découvert en Orient lors des croisades. Il lui avait été confié par Hassan Sabbah, le chef de l'ordre des assacis, qui le tenait de Mahomet lui-même. Ce secret, à l'origine de la puissance du Temple, constitue ce fameux trésor des templiers, et n'a donc rien à voir avec de quelconque richesses matérielles. Seul le grand maître détenait ce secret, et il le confiait à sa mort à son successeur. Jacques de Molay, le dernier grand maître officiel, avait, grâce au dit secret, prévu la chute du Temple et avait tout organisé pour la sauvegarde du trésor. Il confia donc à ses plus fidèles chevaliers la mission d'aller le mettre en lieu sûr et de le garder jusqu'à la fin des temps. Ceux-ci s'exécutèrent et emmurèrent le parchemin dans la crypte de l'abbaye de Memmingen en Bavière. Là ils s'installèrent et perpétuèrent secrètement la tradition du Temple et sa dernière mission.

En 1890, leurs descendants eurent des problèmes avec les pouvoirs locaux, et vu leur petit nombre, demandèrent aux assacis de venir les aider à protéger ce qui était aussi leur secret. Ces derniers acceptèrent, mais de violentes disputes secouèrent bientôt les deux sectes et dégénérèrent en une guerre aussi secrète qu'impitoyable. En 1895, Adolf Lanz, le grand maître des templiers, réussit à apaiser la querelle et le Temple devint l'Ordo Templi Orientalis, où les assacis côtoyaient à égalité les templiers.

Cette guerre secrète ne passa pas inaperçue d'un occultiste réputé et bouffi d'orgueil, Aleister Crowley, qui décida de profiter de l'instabilité de l'O.T.O. pour s'emparer du trésor des templiers. Après plusieurs années passées à étudier le sujet il avait une idée relativement précise du fameux secret. En 1911, il déclarait à qui voulait l'entendre, qu'il possédait le trésor des templiers. Theodor Reuss, le grand maître de l'O.T.O. depuis 1905, voulut le rencontrer afin de juger si Crowley bluffait ou non. Et l'occultiste réussit à berner Reuss. Celui-ci lui demanda de rejoindre l'O.T.O. afin que le trésor reste dans l'ordre. Crowley accepta, trop heureux de pouvoir ainsi approcher le trésor. Au fil des ans il gravit un à un les échelons de l'O.T.O. et parvint à y infiltrer plusieurs membres de sa propre secte, l'Asstrum Argentinum, qu'il avait fondée en 1905 à Londres. En 1922, il devint grand maître de l'O.T.O. et eut enfin connaissance du secret. Il le fit discrètement transporter en Espagne où des membres de l'A.A. en prirent soin. À sa mort en 1947, l'O.T.O. découvrit alors la disparition. Cette révélation ébranla la structure de l'ordre, dont la cohésion s'effrita, et les luttes internes reprirent. L'O.T.O. fut dissout, ses membres s'éparpillant pour pister les imposteurs.

En 1963, les anciens templiers de l'O.T.O. se réconcilièrent et créèrent la Nouvelle Observance Templière, dont le but était de retrouver le secret. De leur côté les assacis reprirent leur structure d'antan. Finalement en mai 1990, les templiers attrapèrent un membre de l'A.A. et commencèrent à l'interroger. Mais Hans Friedrich, un templier converti à la sorcellerie, le kidnappa et le tortura pour son propre compte. Le prisonnier céda, et Hans mit alors sur pied un plan afin de

dérober le trésor à l'A.A., avant que la N.O.T. ne le rattrape pour lui faire payer sa trahison. De leur côté, les assacis, prévenus par des espions infiltrés dans la N.O.T., veulent eux aussi mettre la main sur le trésor.

Note : les épisodes de l'histoire des templiers relatés ici sont véridiques pour la plupart, les autres sont adaptés pour le besoin du scénario.

Les faits proprement dits

Hans Friedrich, sous l'identité de Paul Hausser, a fui l'Allemagne avec le prisonnier, et s'est installé dans un pavillon de la grande banlieue parisienne. Là il torture son prisonnier et lui extorque l'emplacement du trésor des templiers. Il décide alors d'appeler des Anges et des Démons pour le seconder dans l'opération de récupération. Il kidnappe des auto-stoppeurs et des clochards afin de fournir des corps d'accueil à ses futurs serviteurs. Mais dans la nuit du 15 juillet, il rate un sort de Pentacle alors qu'il venait d'invoquer un Démon de Crocell. Celui-ci l'attaque, mais s'enfuit devant la puissance des Anges et des Démons déjà sous le contrôle d'Hans. Il se réfugie dans un endroit froid, le rayon surgelé d'un supermarché, afin de regagner des points de pouvoir. Malheureusement l'endroit est peu discret, et il se fait repérer par Hans qui le lie avec un sort et le ramène à la maison. Comprenant que cette bavure mettait en péril sa cachette, il fait immédiatement ses bagages et quitte la France pour l'Espagne, le 16 au matin, accompagné de tout son petit monde.

Introduction

Les personnages reçoivent un message officiel de Baalbéth (Prince des messagers), accompagné d'une coupure de presse (voir page suivante), leur intimant l'ordre d'aller enquêter sur les événements décrits dans le journal. Ils doivent donc se rendre à Bourg la Reine sur le Lie.

BOURG LA REINE SUR LE LIE

Petite commune campagnarde de 5000 habitants, Bourg la Reine a le charme tranquille des bleds inintéressants et vibrants de conformisme des campagnes françaises. La venue du « schleu », comme est surnommé Hans, n'est pas passée inaperçue dans cette paisible communauté engoncée dans sa routine quotidienne. Les activités nocturnes et sonores du « schleu » sont à l'origine de la peur qu'il inspire à la population, superstitieuse et catholique.

Le supermarché Prixrikiki

Les traces de la « fusillade » ont été effacées, mais tout le personnel ne parle que du « schleu » et du « givré ». Tout le monde sait très bien que c'est le « schleu » qui est venu arrêter le « givré », mais tout le monde renâcle à le dire ouvertement à des étrangers, du fait de la gêne qu'inspire Hans. Mais si les PJ font preuve de patience et de persuasion, ils pourront apprendre l'adresse du « schleu » (voir « Villa les Edelweiss »).

Les voisins de la villa

Les seuls voisins de la villa louée par Hans Friedrich, sont les paisibles Paul et Monique Dubout, tous deux retraités. Ils sont terrorisés par les bruits et les cris de souffrance qu'ils ont entendus du 3 au 17 juin derniers, ainsi que par les étranges chants qu'ils entendent encore toutes les nuits. Les faire parler relève de la gageure, mais en faisant jouer la corde sensible du patriotisme, les Dubout deviendront plus coopératifs.

L'agence immobilière Century 23

Si les PJ « prouvent » leur appartenance à un organisme officiel quelconque, ils apprendront les renseignements suivants sur le locataire des Edelweiss : il s'agit de Paul Hausser, citoyen allemand, 67 ans, qui l'a loué depuis le 1er juin 1990.

La gendarmerie

En demandant au préposé si des événements inhabituels ont eu lieu dernièrement dans la région, il parlera aussitôt de la « fusillade » du supermarché. Si on le questionne plus, il parlera des trois disparus des deux derniers mois. Quentin et Simone Dubois ont en effet disparu dans la nuit du 19 au 20 juin alors qu'ils faisaient du stop sur la nationale. Gérard « gégé » Boulanger, le clodo du village, n'a plus été revu depuis le 3 juillet.

Villa les Edelweiss

Ce pavillon bourgeois est situé en bordure de la ville, le long de la rivière le Lie, au milieu d'un vaste parc ceint d'un mur haut. Le pavillon est désert, les occupants ayant précipitamment et discrètement quitté les lieux dans la nuit du 15 au 16 juillet. Tout est fermé, il faudra fracturer une issue pour y pénétrer. Les pièces, meublées, témoignent de présences récentes : canettes de bière, cendriers pleins, emballages de glaces au chocolat, boîtes de cartouches, etc. Cinq chambres étaient occupées, comme le prouvent les lits défaits.

Dans la cave, le sol a été récemment retourné. En creusant les PJ exhumèrent le corps d'un homme horriblement mutilé et torturé. Il porte un tatouage à la base de la nuque : A.A. Les étiquettes de ses vêtements sont en espagnol.

Dans le grenier, les personnages trouveront divers outils pleins de sang près d'un siège équipé de sangles, ainsi que, entassés dans un coin : une statue en marbre de 2 m de haut représentant un guerrier grec, un énorme bidon de napalm, un tableau de maître du XVIII^e siècle, et un congélateur de restaurant d'une contenance de 2 m³ (pour plus de renseignements sur les composants de sorts, voir le supplément Berserker ou « Eclaircissements »). L'examen du plancher de bois (jet de Perception moyen) révèle les traces de pentacles tracés à la craie et effacés précipitamment, ainsi qu'un petit autel de marbre sur lequel sont gravées une étrange croix ainsi que la phrase suivante : *Non nobis, Domine, non nobis, sed tuo nomini da gloriam.* En se renseignant les PJ apprennent que la croix est templière et que la phrase était la devise des templiers. Elle signifie : *Non pour nous, Seigneur, non pour nous, mais pour ton nom, donne la gloire.* Pour de plus amples renseignements sur les templiers ils n'auront qu'à regarder dans une encyclopédie ou dans un livre d'histoire.

Dans la chambre de Hausser (la plus propre) le numéro d'une agence de voyage est noté près du téléphone. En se faisant passer pour un proche de Paul Hausser, un PJ apprend que le susnommé a pris 5 billets d'avion pour l'Espagne. Il s'agit du vol Paris-Madrid du 16 juillet à 14 h 45. S'il pense à demander des précisions sur les autres membres du voyage, il lui sera communiqué les noms suivants : Quentin et Simone Dubois, Gérard Boulanger et Anatole Lepainsec.

Dans la salle à manger, un PJ silencieux et réussissant un jet de Perception moyen distingue un ronflement presque imperceptible provenant des enceintes stéréophoniques toujours allumées. L'inspection de la chaîne hi-fi, rangée dans un meuble, révèle une cassette oubliée dans le lecteur. La bande restituée des cris de douleur ponctués de bruits d'instruments, le tout entrecoupé de questions posées en français mais avec un fort accent allemand. La victime souffle de temps en temps des réponses dans un français approximatif teinté d'accent espagnol très prononcé. En l'écoutant attentivement, on comprend que l'Allemand demande à l'Espagnol « où se trouve le trésor ». Il répète la question encore et encore, et l'Espagnol répond toujours que « par Crowley » il ne répondra pas. Enfin il craque et déclare, à bout de résistance : « C'est dans le monastère de Santa Maria de Alto Cruz que se trouve le trésor. » L'enregistrement s'arrête sur un bruit sourd suivi d'un cri étouffé.

Note : le maître de jeu devra bien veiller à rendre le texte de la cassette plus véridique et plus vivant. N'importe quel guide touristique de l'Espagne permet de localiser le monastère Alto Cruz sur le mont même nom, à 200 km au nord-est de Madrid. Le monastère date du XVe siècle et est actuellement occupé par des moines bénédictins.

Note : si les PJ se renseignent sur Crowley, le maître de jeu peut leur communiquer les informations écrites en italique dans le chapitre « l'histoire ». Néanmoins il devra s'assurer qu'ils s'adressent bien à des personnes compétentes en matière d'occultisme. Cette recherche leur prendra du temps (au moins une journée à moins qu'ils ne fassent tout par téléphone).

Tiens ! c'est la deuxième fois qu'on me demande ça aujourd'hui !

Les PJ ne sont pas les seuls à enquêter et ils le remarqueront peut-être. Au maître de jeu de déterminer à quels endroits exactement, ils sont précédés par les templiers. En se renseignant sur ses étranges personnages, ils apprendront



Bataille rangée au rayon surgelé

Hier, en fin d'après-midi, un homme d'une cinquantaine d'années s'est enfoncé dans une des armoires réfrigérées du supermarché de Bourg la Reine sur le Lie (Yvelines), après en avoir préalablement déverser le contenu sur le sol. Les manutentionnaires du magasin ont été accueillis par un tir nourri de produits surgelés lorsqu'ils ont essayé de sortir l'individu de sa cache. Après une demi-heure de « siège », l'inconnu a été sévèrement tancé par un homme parlant avec un fort accent germanique, et qui l'a forcé à quitter sa cachette en le tirant par l'oreille. Les deux individus ont disparu en voiture, profitant de la confusion générale.

Extrait du Parisien Libéré
daté du 16 juillet 1990, rubrique Faits divers.

seulement que lesdits personnages s'expriment avec un fort accent allemand. Ce sont bien sûr des membres de la N.O.T. qui font le même parcours que les PJ, avec un peu de retard, et qui, à moins que ces derniers n'aient pris d'extraordinaires précautions pour cacher leurs traces, les suivront jusqu'en Espagne.

De plus si les PJ s'attardent à Bourg la Reine sur le Lie, ils remarqueront des Orientaux s'intéresser de près à la fusillade du supermarché, et remonter jusqu'à la villa les Edelweiss. Si les PJ y sont, il risque d'y avoir du grabuge, sinon, comme les néo-templiers, les assacis les suivront jusqu'en Espagne.

L'ESPAGNE

Une fois arrivés à Madrid, les PJ désireront certainement se rendre au mont Alto Cruz. La voiture est le seul moyen de transport jusqu'à Zuera, le village le plus proche. Quatre heures de voyage sont nécessaires pour couvrir la distance de 250 km.

Zuera

C'est un minuscule petit village perché dans les collines, au pied du mont Alto Cruz, dominé par la masse impressionnante de l'antique monastère. Les habitants sont très superstitieux et n'ont pas l'habitude de recevoir des touristes. Ils seront donc d'approche difficile, surtout si les PJ ont une attitude choquante. Une fois mis en confiance, ils pourront répondre aux éventuelles questions. Ils parleront facilement d'un groupe de Français arrivés dans la nuit du 16 au 17, ils ont laissé leur voiture et sont partis camper en dehors de la ville. Si on les questionne à propos des moines, ils feront le signe de croix et diront aux PJ d'aller voir le curé.

A l'église

Le curé loge dans le presbytère jouxtant l'église du village. Pour le voir, les PJ devront soit l'attirer dehors, ce qui risque d'être difficile, soit rentrer dans l'édifice. Le presbytère fait partie intégrante de l'église, il possède les caractéristiques suivantes : Protection +2, Peur +1, Volonté 4, PP10, eau bénite +0 (pour plus de détails sur les lieux saints voir Magna Veritas page 48). En raison du pouvoir de l'église, l'eau du bénitier est vraiment bénite, et provoque une attaque à +4 à tout être maléfique qui y trempe une main non protégée. Le curé est un petit homme affable, toujours prêt à rendre service à de bons chrétiens. Si les PJ ont une attitude peu catholique (s'ils ne se signent pas avec l'eau bénite du bénitier, s'ils ne s'agenouillent pas devant l'autel) le curé les sermonnera abondamment en espagnol avant de les chasser



de l'église. Ils seront alors très mal vus par toute la population. S'ils se conduisent « bien », il sera alors enclin à répondre à toutes leurs questions. Il n'aime pas les moines de l'abbaye et s'en méfie car il les trouve peu orthodoxes : il ne les a jamais entendus prier ou chanter des cantiques.

La voiture de Hans

Les PJ remarqueront la seule voiture du village, tranquillement garée à l'entrée de l'agglomération. Il s'agit d'une Mercedes de location Hertz, immatriculée à Madrid.

En forçant l'ouverture, on découvre : un guide Michelin de l'Espagne en allemand dont la page sur le monastère a été arrachée, des traces de glace au chocolat sur le siège arrière, des traces de brûlures sur un des accoudoirs, une vingtaine de portefeuilles vides ainsi que des emballages d'équipement de camping. L'autoradio a été fracassé à coups de marteau.

Le monastère

Construit au XVe siècle, le monastère abrite une quarantaine de moines, officiellement bénédictins, qui ont bien du mal à tout entretenir. La bâtisse, située à 500 mètres du village, tombe donc en ruine par endroit. Le cloître a été transformé en jardin potager et les confessionnaux en clapiers. Les moines ne sortent pas et passent leur temps à s'entraîner au tir et à la magie noire. Leur stand de tir insonorisé est situé dans les caves du monastère.

Si les PJ se présentent à l'entrée ils seront priés de partir et ne seront en aucun cas autorisés à entrer. S'ils forcent le passage, l'alerte est donnée et ils auront bien du mal à investir le monastère, les moines étant embusqués avec leur fusil dans le moindre recoin. Si la bataille dans le monastère fait du bruit (un simple coup de fusil suffit), Hans Friedrich attaquera, suivi de peu par les néo-templiers, eux-mêmes suivis par les assassins. Se reporter alors au chapitre « L'attraction ! ».

S'ils arrivent à prendre un moine vivant, ils apprendront les renseignements écrits en italique dans « L'histoire ». Pour cela il faudra qu'ils le bousculent un peu, car les moines ne sont pas vraiment enclins à trahir ainsi leur défunt maître. S'ils demandent où se trouve le trésor, on leur dira qu'il est emmuré dans la crypte. Une fois dans la crypte, un jet de Perception difficile réussi permet de localiser la cache dans une tombe, on peut tenter un jet tous les quarts d'heure.

L'attraction ! l'attraction !

Hans et ses protégés sont partis à pied en haut du mont Alto Cruz, afin d'étudier le monastère et mettre au point un plan d'action. Ils y resteront jusqu'au soir où les PJ arrivent, là ils passeront à l'attaque et investiront le monastère. Si les personnages fouillent les alentours du village avec suffisamment de conviction et d'intelligence, ils repéreront Hans et sa bande, camouflés et retranchés sur un piton rocheux surplombant le monastère.

Le soir de leur arrivée à Zuera, les PJ seront attirés par des cris en provenance du monastère. S'ils ne réagissent pas, ils voient deux BMW arri-

ver dans le village. Dix hommes en sortent et se précipitent immédiatement vers le bruit, tout en s'apostrophant en allemand. Il s'agit bien sûr des néo-templiers, arrivés en retard sur les lieux et voulant à tout prix retrouver le trésor. Quelques minutes plus tard, un minibus entre à son tour dans le village et déverse une dizaine d'Orientaux qui suivront discrètement les néo-templiers. Ce sont les assassins.

Si les PJ n'interviennent pas et attendent que ça se passe ils entendront la bataille faire rage, entre Hans et ses sbires, les moines de l'Astrum Argentinum, les néo-templiers de la N.O.T. et les assassins. Après une heure de massacre, trois assassins survivants et victorieux entreprennent de fouiller le monastère. Ils torturent le dernier moine vivant et apprennent où est la cachette. Après une heure de recherche, ils trouveront le parchemin de Crowley dans une des tombes de la crypte de l'abbaye, et s'en iront tranquillement.

Des joueurs intelligents, peuvent tout à fait attendre que les différentes factions s'entretenant, en les aidant même discrètement, et attendre la fin de la bataille pour récupérer le trésor. D'autres préféreront sûrement y participer activement, soit physiquement, soit en servant d'intermédiaires pour d'éventuelles négociations. Libres à eux (et libre au maître de jeu de jouer la fin comme il l'entend), toujours est-il qu'ils devraient s'intéresser à ce trésor recherché par des générations de savants et d'historiens, et qui a fait couler tant de sang.

The end

Si les PJ arrivent à récupérer le trésor, ils pourront le compulser à souhait. Il suffit d'ouvrir le vieux manuscrit pour y découvrir, tapé à la machine, la devise de ce facétieux Aleister Crowley :

*There is no grace, There is no guilt,
There is the Law : do what you willt.*

Celui-ci a en effet détruit le secret des templiers et a confié un faux secret aux naïfs membres de sa propre secte.

Récompense

Voici le barème pour l'aventure.

Par assassins mort : +1
Par néo-templier mort : +1
Par moine mort : +0.25
Hans Friedrich vivant : -50
Hans Friedrich mort : +20
Hans Friedrich tué (non cumulatif avec le précédent) : +40
Par Ange tué : +10
Par Ange mort (non cumulatif avec le précédent) : +5
Par Démon mort : -10
Apprendre la vraie histoire ...
- des néo-templiers : +20
- des assassins : +10
- de l'Astrum Argentinum : +10
- du « trésor » : +20
Le « trésor » est retrouvé : +30

Note : « mort » signifie que les PJ ne sont pas forcément la cause de la mort, « tué » implique que les PJ sont la cause de la mort, « la vraie histoire » nécessite que les PJ aient interrogé les PNJ correspondants.

Total	Niveau de victoire
Moins de 50	Echec : une limitation pour tout le monde
50 à 69	Marginal
70 à 110	Normale
111 et plus	Totale

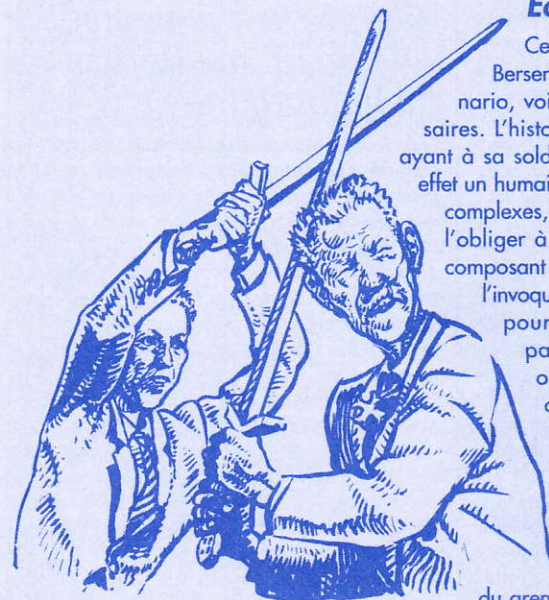
1) Le propre d'un secret étant de rester secret, vous n'en saurez pas plus sur la magie de groupe !

scénario
Mathias Twardowski
illustration
Roland Barthélémy

Eclaircissements

Ceux qui ne possèdent pas le supplément Berserker peuvent quand même jouer ce scénario, voici quelques petites précisions nécessaires. L'histoire présente entre autres, un sorcier ayant à sa solde des Anges et des Démons liés. En effet un humain peut, grâce à des sorts et des rituels complexes, invoquer un Ange ou un Démon et l'obliger à le servir. Pour cela il doit réunir un composant significatif du domaine d'influence de l'invoqué et un corps d'accueil pour lui. C'est pourquoi Paul Hausser a kidnappé de pauvres hères, et amener d'étranges objets dans son grenier. En effet le congélateur sert à invoquer un Démon de Crocell, le napalm un Démon de Béliar, la statue un Ange de Daniel et le tableau de valeur un Ange de Janus.

Si vos joueurs ne connaissent pas Berserker, décrivez les composants du grenier, mettez-leur le nez sur les restes du



pentacle et laissez-les deviner l'origine des créatures invoquées. Pour bien jouer Paul Hausser, le maître de jeu n'a pas expressément besoin de Berserker, étant donné que le sorcier ne lance aucun sort durant l'aventure.

LES SYMPATHIQUES BELLIGÉRANTS

Quentin Dubois

27 ans, Démon de Bélial depuis le 21 juin
Fo 5 Vo 2 Ag 3 Pr 3 Pe 3 Ap 2 PP 6-43
Talents : Voiture +1, Arme d'épaule +1, Chimie +1, Histoire +0, Esquive +1
Pouvoirs : Feu (121) +1, Immunité au feu (213), Feu (253) +0.

Matériel : fusil à pompe, cocktails molotov, fumigènes maison, treillis et blouson camouflé.
Quentin Dubois, professeur d'histoire à Caen, est le corps d'accueil de Karf, un Démon de Bélial invoqué et contrôlé par Friedrich. Il est vil et sournois, adorant jouer avec ses victimes avant de les achever.

Simone Dubois

25 ans, Ange de Daniel depuis le 27 juin
Fo 5 Vo 1 Ag 5 Pr 2 Pe 4 Ap 3 PP 7-9
Talents : Dactylo +0, Sténographie +0, Corps à corps +1, Esquive +1.
Pouvoirs : Armure (211) +1, Assommer (116) +1, Membre blindé (114), Sourd (611).

Matériel : livres de prières, couteau rambo, poing américain, batte de base-ball, barre à mine, lance-pierres, marteau, burin, le tout dans un gros sac de sport, jogging et sportswear.
Simone Dubois, secrétaire de direction, est le corps d'accueil de Serge, un Ange de Daniel invoqué et contrôlé par Friedrich. Serge est bête à manger du foin et sourd comme un pot.

Gérard Boulanger

47 ans, Ange de Janus depuis le 7 juillet
Fo 2 Vo 4 Ag 5 Pr 5 Pe 1 Ap 3 PP 8-40
Talents : Discrétion +2, Connaissance de la région de Bourg la Reine +1, Esquive +1, Manipulation +1.
Pouvoirs : Ouverture +1, Charme (263) +0, Passe-muraille (334) +0, Interdit de musique (654).
Matériel : petit marteau avec lequel il détruit tous les appareils sonores qu'il voit, costume très bien taillé.
Gérard Boulanger, clochard, est le corps d'accueil de Clotaire, Ange de Janus, invoqué et contrôlé par Friedrich. Il est très aigri d'avoir atterri dans le corps d'une telle épave.

Anatole Lepainsec

56 ans, Démon de Crocell depuis le 15 juillet
Fo 2 Vo 4 Ag 5 Pr 3 Pe 3 Ap 1 PP 10-8
Talents : Console Lynx +1, Raquette +0, Lancer +1, Esquive +1, Arme de contact légère +1.
Pouvoirs : Glace (122) +1, Immunité au froid (214), Langue (112) +1, Queue (626).
Matériel : glacière portable, console Lynx, couteaux

de lancer, habits occidentaux innombrables.
Anatole Lepainsec, clochard dont la disparition n'a pas été remarquée par la police, est le corps d'accueil de Hugue, un Démon de Crocell, invoqué et contrôlé par Friedrich. Hugue est facétieux et capricieux, toujours prêt à embêter le monde pour avoir une glace.



Hans Friedrich

48 ans, Soldat de Dieu (templier)
Fo 1 Vo 4 Ag 3 Pr 3 Pe 2 Ap 2 PP 7
Talents : Arme de contact +2, Bible +1, Latin +1, Français +0, Allemand +1, Pentacle +1, Invocation +1, Demande +2, Lecture +1.
Sorts : Pentacle pour Démon, Invocation pour Démon, Demande pour Démon, Pentacle pour Ange, Invocation pour Ange, Demande pour Ange.
Pouvoirs : Arme de contact bénite : épée large, puissance +4 (411), Armure 0, Augmentation de Volonté, Volonté supranormale +1.
Matériel : habits occidentaux, faux papiers au nom de Paul Hausser.
Hans Friedrich est un ancien templier, donc un Soldat de Dieu, passé à la sorcellerie par dégoût de la religion. Il a trompé ses anciens compagnons d'armes afin d'obtenir l'exclusivité du fabuleux trésor des templiers. Il est froid et déterminé, agissant sans remord ni hésitation mais jamais pour le plaisir ou de façon injustifiée. Il a invoqué deux Anges et deux Démons qui lui obéissent en tout.

Les 13 assacis

30-50 ans, Soldats de Dieu (Mahomet)
Fo 3 Vo 2 Ag 3 Pr 3 Pe 2 Ap 1 PP 4
Talents : Arme de contact légère +2, Discrétion +2, Arabe +1, Français +0, Esquive +2, Coran (Volonté) +1.
Pouvoirs : Arme de contact bénite : couteau arabe (411), Armure (211) 0, Volonté supranormale +1.

Matériel : habits occidentaux, coran.

Les assacis sont les derniers représentants de l'ordre du même nom, créé au XI^e siècle pour protéger la Terre sainte. Ce sont des combattants de l'ombre hors pair, assassinant par surprise. Ils attaquent toujours avec leurs armes sacrées, des dagues recourbées (Puissance +3, Précision +0). Leur foi n'a d'égale que leur fanatisme. Ils arriveront à Zuera en suivant les néo-templiers fort peu discrets.

Les 10 templiers

Soldats de Dieu

Fo 3 Vo 2 Ag 2 Pr 2 Pe 3 Ap 1 PP 4
Talents : Arme de contact lourde +2, Allemand +1, Bible (Volonté) +1, Esquive +0.
Pouvoirs : Arme de contact bénite : épée à deux mains (411), Lumière (122) +1, Volonté supranormale +1.

Matériel : habits occidentaux, oriflammes templiers, bible.

Derniers des templiers, ce sont des Soldats de Dieu indépendants, chargés de la mission sacrée de retrouver le trésor qui leur a été dérobé. Ils sont prêts à mourir pour accomplir leur œuvre et pour se venger de Hans Friedrich. A moins que les PJ ne soient d'une discrétion absolue, les néo-templiers arriveront jusqu'à Zuera.

Les 37 « moines »

de l'Astrum Argentum

Fo 2 Vo 1 Ag 2 Pr 2 Pe 3 Ap 1
Talents : Arme d'épaule +2, Arme de poing +0, Esquive +0, Rituel de la magie noire bidon de Crowley (Volonté) +2, Espagnol +1, Anglais +0, Français +0.

Matériel : robe de bure, fusil, revolver, crucifix.
Ce sont les membres de la toujours florissante secte d'Aleister Crowley. Ils vivent en communauté, correspondant avec les autres membres de l'A.A. à travers le monde entier et effectuant des rituels de magie noire qu'ils croient efficaces. Ils pensent garder le trésor des templiers, tâche qu'ils effectuent avec foi. Ils défendront leur peau avec courage, mais ne sont pas fanatiques au point de mourir pour un parchemin. Ils sont tatoués à la base de la nuque : A.A.



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

Voici un petit système rapide pour créer des Anges ou des Démons avec Simulacres :

La création de personnage est la même que pour un individu normal. Les dégâts (PS ou PV) sont divisés par 2 pour les Anges et les Démons, les fractions sont arrondies au plus bas. De plus, un Ange a 5PV et 4PS alors qu'un Démon a 4PV et 5PS. Ils récupèrent les PV normalement et les PS au rythme d'un par quart d'heure. De plus, être à 0 point d'Équilibre Psychique ne les dérange pas. Autant dire qu'ils peuvent utiliser presque constamment les Énergies normales. Tous deux possèdent de l'Énergie Divine/Démoniaque. Elle est égale à leur score d'Esprit (pour les Anges) ou d'Instincts (pour les Démons) plus le nombre de pouvoirs (à la création, ne donnez qu'un ou deux pouvoirs). Ils récupèrent les points au rythme d'un par jour, sauf s'ils font des actions qui plaisent particulièrement à leur supérieur. Pour utiliser un pouvoir, on dépense un point d'Énergie Divine/Démoniaque et on fait un test qui dépend du pouvoir (par exemple Corps+Action+Minéral pour donner un coup de poing avec son bras transformé en pierre).

Il n'est bien sûr pas possible de donner ici une liste de pouvoirs, d'Archanges et de Princes Démons. Si le thème vous plaît, achetez plutôt le jeu complet (éditions Siroz). Voici quelques suggestions : Laurent : Archange de l'Épée, Jean : Archange de la Foudre, Novalis : Archange des Fleurs. Andréalpus : Prince Démon du Sexe, Crocell : Prince Démon du Froid, Malphas : Prince Démon de la Discorde.

Pouvoirs d'Ange : se changer en courant électrique, Arme bénie (bonus de +2 en attaque, fait 3PV de dégâts), Serviteurs dévoués, Détections diverses, Guérisons diverses, Communication à distance, etc.

Pouvoirs de Démon : membre barbelé, Attaque de froid ou de feu, Mort-vivants, Malédiction, Absorption d'énergie vitale...



Un, deux, trois. allons dans les bois...

Ce scénario en deux actes permet la rencontre de Chevaliers des Tempêtes qui ne se connaissent pas, la formation d'un groupe de personnages en vue d'aventures ultérieures (même s'ils proviennent de royaumes radicalement différents), ainsi qu'un premier contact avec la Terre Vivante et quelques agents des royaumes envahisseurs.

Les personnages apprécieront-ils cette visite touristique forcée en Terre Vivante ?

ACTE UN La TWA est heureuse de vous accueillir...

« Bienvenue à bord du vol 1425 de la TWA, à destination de Los Angeles. La température extérieure est de -20° C, l'atterrissage est prévu à 18 heures, heure locale. Le commandant Mac Pheron et son équipage vous souhaitent un bon voyage. Veuillez attacher vos ceintures et ne pas fumer lors du décollage. »

Scène Un – Détournement surprise !

Les personnages ne se connaissent pas encore les uns les autres, et se trouvent mêlés à une foule de gens normaux. Ils ont pris place dans un boeing 747 pour se rendre à Los Angeles, chacun pour des raisons personnelles. Il vaut mieux qu'il n'y ait pas de personnages non humains, comme un Edeinos ou un Stalenger. Les personnages provenant d'autres royaumes voyagent « incognito » et ont revêtu des vêtements communs pour ne pas se faire remarquer (leurs bagages peuvent néanmoins contenir leurs habits et équipement « normaux » selon les critères de leur cosm). Voici quelques motifs de voyage selon les royaumes d'origine des personnages et leur contexte personnel :

— *Terre Pure* : voyage d'affaires, mission secrète peu importante (convoyer un document par exemple), assister à une conférence (scientifique, politique, religieuse), reportage, interview ou meeting politique, retour vers une zone plus calme après des voyages incessants...

— *Aysle* : fuir les Ravagons, rechercher d'autres Chevaliers des Tempêtes dans le but d'offrir ses services pour le bien de la Terre, explorer de nouvelles terres pour trouver des occasions de combattre, rechercher des grimoires occultes censés se trouver à Los Angeles...

— *Cyberpapauté* : fuir des cyberprêtres et d'autres agents de l'Inquisition, rechercher des appuis extérieurs pour la résistance française, rechercher des composants électroniques devenus introuvables, rechercher un psychiatre compétent (pour guérir un ami de la cyberpsychose), rencontrer d'autres scientifiques pour confronter ses connaissances...

— *Empire du Nil* : fuir les forces de l'Empire après sa « trahison », rechercher d'autres « héros » pour organiser une équipe digne d'affronter les agents du Mal, rechercher un adversaire qui s'est enfui dans la Terre Pure...

— *Japon Technologique* : fuir les agents de la société Kanawa, mission secrète ou contrat, dénoncer discrètement les manœuvres de Kanawa dans toutes les régions du monde...

— *Orrosch* : fuir les Ravagons, curiosité du Nouveau Monde, poursuivre un monstre échappé du royaume, fuite de ses anciens amis (loup-garou)...

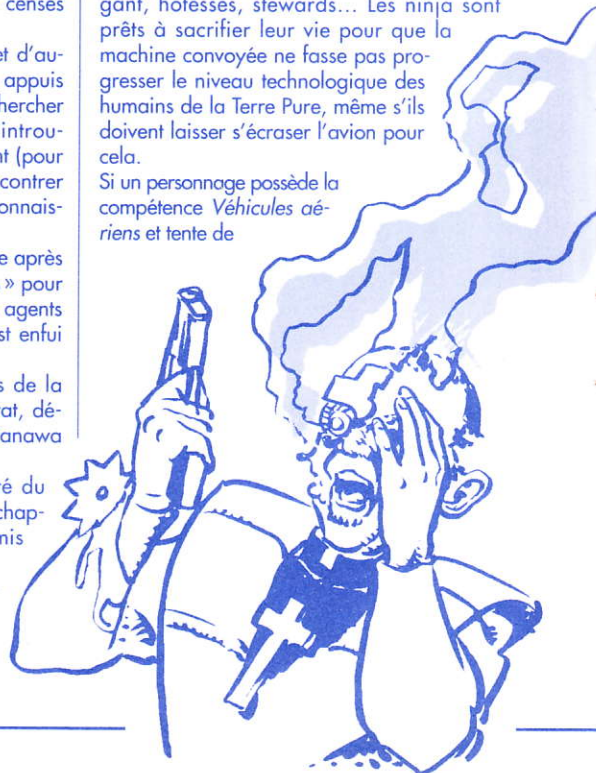
— *Terre Vivante* : fuir des humains renégats convertis au culte de Lanala, se rapprocher de la Terre Vivante pour y revenir après un petit voyage dans la Terre Pure...

Rencontre normale. La majeure partie du voyage se déroule sans incident, mais deux heures avant l'atterrissage, quelques passagers se lèvent nonchalamment, et se dirigent les uns après les autres vers la cabine de pilotage. Il s'agit de ninja de la société Kanawa qui ont décidé de détourner l'avion vers le Japon (après une escale obligatoire à Los Angeles pour refaire le plein, les passagers servant d'otages) afin de s'emparer d'une nouvelle machine se trouvant dans les soutes de l'appareil, destinée à un centre de recherches de Los Angeles... La technologie de la Terre Pure ne doit pas trop progresser !

Quand la prise de contrôle de l'avion par les ninja devient évidente (armes dévoilées, hurlements des hôtes de l'air, message au micro du commandement de bord, rafales de coups de feu, etc.), d'autres semeurs de troubles se manifestent... Des agents de la Cyberpapauté interviennent. Envoyés à Los Angeles pour gagner ensuite le Mexique et lancer une campagne religieuse chez les catholiques d'Amérique du Sud, ils ne tiennent absolument pas à se retrouver au Japon Technologique, pays sans foi ni âme... Ils contre-attaquent pour libérer l'avion, en tentant de masquer leur origine. Bientôt, le combat fait rage, le chaos s'installe, les passagers normaux hurlent et se tapissent sous les sièges tandis que les cyberprêtres perdent toute retenue et sortent leurs armes futuristes. Les personnages des joueurs sont libres d'intervenir, bien sûr, mais isolément, sans concerter leurs actions car ils ne se connaissent pas encore (attention au jeu des cartes, pas d'échange pour le moment entre les joueurs).

L'avion bat de l'aile, des tirs retentissent dans la cabine de pilotage d'où s'échappe bientôt une mare de sang. Après un début de chute en vrille, l'appareil redresse le nez et semble se stabiliser à une altitude de 2000 mètres, mais se dirige complètement au hasard. L'équipage a été complètement massacré, pilote, copilote, radionavigant, hôtesse, stewards... Les ninjas sont prêts à sacrifier leur vie pour que la machine convoyée ne fasse pas progresser le niveau technologique des humains de la Terre Pure, même s'ils doivent laisser s'écraser l'avion pour cela.

Si un personnage possède la compétence *Véhicules aériens* et tente de



piloter l'appareil, il comprend rapidement que les commandes manuelles sont hors d'usage suite au combat qui s'est déroulé dans le cockpit, mais que par miracle le pilote automatique a pris le relais, bien que sérieusement endommagé, ce qui explique les réactions chaotiques de la navigation.

De nombreux voyageurs ont été blessés et tués dans ce combat généralisé, mais cela ne fait que commencer... Bien sûr, les personnages des joueurs ne risquent d'être blessés que s'ils prennent une part active à l'action.

Soyez sympa avec les joueurs, oubliez les problèmes de tir dans les hublots et de dépressurisation. Ils auront suffisamment d'ennuis comme cela par la suite.

6 ninja (Japon Technologique)

DEX 12, FOR 11, END 10, PER 10, RAI 8, CHA 6, ESP 8.

Compétences: Acrobaties 13, Armes à feu 13, Armes blanches 14, Combat à mains nues 13, Esquive 13, Manœuvre 14, Ruse 11, Volonté 10.

Équipement: ninjato, dommages 18; shuriken, dommages 14, portée 3-5, 20, 30; pistolet laser Tech 24, dommages 18, munitions 9, portée 3-10, 40, 50.

3 cyberprêtres (Cyberpapauté)

DEX 9, FOR 8, END 9, PER 10, RAI 9, CHA 10, ESP 11.

Compétences: Réalité 10, Armes à feu 10, Armes blanches 10, Combat à mains nues 12, Esquive 11, Focus 11, Foi 12, Intimidation 15, Recherche 11, Ruse 13 (17), Science 11, Test 12, Volonté 13.

Possibilités: 10.

Équipement: blindage intradermique +7 (tête et corps), score d'armure 16; scalpels FOR+2; NeuraCal; tendons Kreeelar; Avro PR II.V (consultez le livre des règles pour ces caractéristiques).

À la fin du combat, les deux groupes doivent s'être à peu près éliminés mutuellement, avec ou sans l'aide des PJ, mais de toutes les façons, la scène deux s'occupera des survivants éventuels !

Scène Deux – Le crash

Rencontre normale. L'avion vole tant bien que mal, suivant une route totalement aléatoire. Et l'inévitable survient. Le boeing finit par entrer dans la zone pure de la Terre Vivante qui se trouve au nord de la Californie. Les moteurs toussent, crachotent, puis s'éteignent et l'avion pique du nez. Un personnage possédant la compétence *Véhicules aériens* ne peut rien faire, même en créant une bulle de Réalité, puisqu'il ne peut pas manier les commandes.

Après un « vol plané » de plusieurs kilomètres (merci aux vents violents qui secouent la zone frontalière, et qui empêchent l'avion de s'écraser directement), l'appareil finit par tomber dans un marécage, qui amortit un peu la chute. Mais le choc est suffisamment violent pour provoquer à nouveau de nombreuses morts et des blessés chez les norms voyageurs. Les personnages chargés de Possibilités ont droit à un jet d'Endu-

rance de difficulté 12 pour éviter une blessure légère. Il est toujours possible de dépenser une Possibilité pour éliminer la blessure.

Les pirates de l'air et leurs opposants ont été anéantis par le crash, et il est impossible de récupérer leur matériel, englouti par le marais. Deux douzaines de passagers norms ont survécu, mais se trouvent dans un piteux état: blessés, en pleine crise de nerfs, en dépression profonde, en catatonie, etc. La nuit tombe sur les marécages environnés par la jungle épaisse de la Terre Vivante, envahis par la Brume Dense. De temps à autre, des yeux luisent, étincellent puis disparaissent dans le brouillard. Des cris gutturaux retentissent dans l'air nocturne... Appel? Cri de chasse? Nul ne peut le dire.

Les PJ restent les seules personnes à peu près intactes et ayant gardé leurs esprits après l'accident. Ils peuvent se rendre utiles auprès des passagers choqués, et comprendre que les autres personnes ayant bien résisté au crash (les personnages des autres joueurs) sont elles aussi un peu spéciales. Mais la fatigue du combat, l'aterrissage forcé et l'organisation d'un camp de fortune a bientôt raison d'eux, et même les plus résistants sombrent dans un sommeil hébété. Cette fois, tout le monde a de la chance, au cours de la nuit aucune créature de la Terre Vivante ne vient profiter de ce repas servi à domicile...

Le lendemain matin, les quelques norms survivants, blessés ou en état de choc, n'ont pas la force suffisante pour résister aux axiomes de la zone pure de la Terre Vivante, et se transforment dès l'aube en habitants de ce royaume. Ils s'égaillent alors dans la jungle, ahuris, cherchant la voie de Lanala, refusant de se laisser soigner pour éprouver au mieux la sensation d'être blessés. Les passagers désirent absolument partir. Si on tente de les en empêcher et de les regrouper pour une tentative de survie « en groupe », ils s'échappent à la première occasion ou deviennent violents et combattent (une nouvelle expérience pour la plupart d'entre eux!).

Bientôt, les seules personnes restant près de la carcasse de l'appareil sont les PJ, les Chevaliers des Tempêtes. Laissez-leur le loisir de se présenter « avec style ». S'ils le désirent et y pensent, la soute à bagages éventrée contient encore leur équipement. Les personnages imaginatifs peuvent aussi récupérer divers objets et matériaux dans l'avion: laissez-les se composer un équipement de survie de base, mais pas trop complet. Où serait alors la difficulté de l'aventure?

Récompenses de l'acte. Deux Possibilités par personnage s'ils sont intervenus lors du détournement d'avion et ont tenté d'aider les survivants après le crash. Une Possibilité s'ils n'ont fait qu'une seule de ces deux actions. Aucune s'ils sont restés passifs.

ACTE DEUX

Un peu plus à l'ouest, mon cher...

Les Chevaliers des Tempêtes doivent maintenant retrouver leur chemin à travers la Terre Vivante pour revenir vers le sud de la Californie et la Terre Pure. Les principaux obstacles qu'ils rencontreront seront la difficulté de s'orienter, les créatures de la Terre Vivante, et une tribu hostile d'Edeinos.



Scène Un – Premier contact

Rencontre normale. Décrivez avec soin l'ambiance de la Terre Vivante. Inspirez-vous des détails donnés dans le Livre du Monde. La jungle omniprésente, la chaleur étouffante, la Brume Dense qui tournoie et obscurcit la vue... Les personnages doivent ressentir totalement qu'ils se trouvent dans un autre univers. Le soleil invisible les accable de chaleur, l'humidité imprègne rapidement leurs vêtements. Des cris d'animaux inconnus retentissent dans le lointain, ou parfois tout près... Des buissons s'agitent, des arbres frémissent sans que le moindre souffle de vent ne les agite. N'oubliez pas que les compas et les instruments de navigation ne fonctionnent pas à cause de la Brume Dense. Les personnages doivent se fier à la chance ou à leur intuition pour retrouver leur chemin (à moins qu'ils ne disposent de moyens spéciaux, comme la magie ou l'utilisation d'un miracle). De toutes façons, il leur faut au minimum un jour et demi de marche avant de regagner la frontière, à condition qu'ils ne dévient pas d'un pouce de leur route.

Attention, les Chevaliers des Tempêtes se trouvent dans une zone pure de la Terre Vivante, ce qui signifie qu'ils doivent créer une bulle de Réalité (coût: une Possibilité pour 15 minutes) pour utiliser l'équipement dont la technologie dépasse le niveau 7. Certains jets de contradiction s'avéreront peut-être nécessaires dans la bulle s'ils utilisent un équipement dont l'axiome technologique dépasse celui de leur cosm originel.

Laissez les Chevaliers s'installer dans une « routine » de survie, et dès qu'ils deviennent un peu trop confiants, faites intervenir une bête de proie locale (d'abord un Tresir, et s'ils s'en sortent trop facilement, un Bargon; s'ils ont trop de difficultés,



un énorme dinosaure végétarien peut apparaître, provoquant la fuite générale de tous les combattants, broutant quelques feuilles d'arbres, puis repartant tranquillement). Cette scène ne dure qu'une journée, une ou deux rencontres sont suffisantes pour tenir les PJ sur leurs gardes sans trop les affaiblir ni les tuer.

Tresir

DEX 15, FOR 19, END 19, PER 8, RAI 7, CHA 5, ESP 5.

Compétences : Acrobatie 16, Course 18, Esquive 18, Intimidation 9, Manœuvre 16, Pistage 14, Recherche 12, Ruse 10, Sarcasme (8), Test 8, Volonté 9.

Outils naturels : griffes, dommages 24; crocs, dommages 25.

Bargon

DEX 11, FOR 18, END 19, PER 6, RAI 5, CHA 4, ESP 2.

Compétences : Combat à mains nues 14, Course 12, Discrétion 12, Escalade 18, Intimidation 10, Levage 16, Ruse (10), Sarcasme (10), Test (10).

Outils naturels : armure +2; griffes, dommages 20; crocs, dommages 21.

Les nombres entre parenthèses correspondent à des scores de défense, et ne peuvent être utilisés que comme tels.

Finalement, une clairière émerge dans la jungle touffue alors que le ciel commence à perdre de sa luminosité (mais où donc se trouve le soleil?). Un rocher surplombe une partie de la clairière, un étang pas trop boueux se trouve à proximité. Pas vraiment l'endroit idéal pour construire un camp, mais il ne faut pas être trop exigeant.

Scène Deux – La capture

Rencontre dramatique. Après une nuit sûrement inquiétante (n'hésitez pas à rendre les joueurs paranoïaques en utilisant tout l'arsenal traditionnel de bruits et de lueurs inidentifiables...), les personnages retrouvent avec soulagement la lumière diffuse du jour. Les quelques fausses alertes nocturnes ont dû les mettre sur les nerfs! Les Chevaliers des Tempêtes reprennent leur chemin, espérant toujours approcher de la frontière. Vers ce qu'ils pensent être la fin de la matinée (il est difficile de mesurer le temps dans la Terre Vivante, mais un estomac affamé ou repu reste un bon repère temporel), ils sont repérés par une

bande de cinq chasseurs Edeinos. Tandis que le groupe principal continue à les suivre, l'un d'entre eux va chercher des renforts pour capturer les personnages. En effet, les ordres de Baruk Kaah sont toujours de s'emparer des intrus d'abord, puis de les tuer ensuite s'il est impossible de les incorporer à la tribu.

Un personnage qui réussit un total de Recherche (ou de Perception) de 12 entend quelques craquements dans les broussailles de temps à autre, et peut en déduire que leur groupe est suivi.

Environ une heure après le premier contact, une douzaine d'Edeinos attaquent. Ils se ruent au combat en hurlant des cris de joie, mais ne cherchent qu'à assommer leurs victimes (utilisez les règles des dommages d'étourdissement). Un Elu vient les soutenir en lançant quelques miracles.

Les personnages reprennent conscience dans l'une des grandes maisons en bois vivant des Edeinos. Pieds et poings liés, matériel confisqué, ils se trouvent en fâcheuse posture. Un Edeinos entre alors dans la « hutte », rien ne le distingue particulièrement des autres. Cependant, il s'exprime dans un anglais parfait : « Bien que vous soyez morts, notre tribu vous offre de redevenir vivants en suivant la voie de Lanala. Si vous rejoignez notre tribu, jurez fidélité à Baruk Kaah et adorez Lanala, vous pourrez enfin vivre, être en harmonie avec le monde. Si vous ne voulez pas venir parmi les vivants, c'est que vous souhaitez mourir. Si une personne veut mourir, elle ne peut pas faire partie de la tribu. On lui accordera ce qu'elle demande. Tout le monde veut vivre dans la tribu. Je viendrai chercher votre réponse à l'aube. »

Si l'un des personnages demande ce qui arrivera s'ils ne rejoignent pas la tribu, l'Edeinos lui répond sans passion qu'ils seront sacrifiés à Lanala, pour qu'elle puisse expérimenter la souffrance qu'ils endureront.

Peu de temps après, la nuit tombe et les personnages doivent commencer à chercher frénétiquement des solutions pour s'échapper!

Scène Trois – L'évasion et le retour vers le futur...

...Pardon, vers la Terre Pure.

Au cours de la nuit, les personnages qui ne dorment pas (ce qui risque d'être le cas pour la majorité d'entre eux!) entrevoient une silhouette qui se glisse dans leur maison. Il s'agit de Hakta Lir, un Edeinos renégat qui refuse de suivre les ordres de Baruk Kaah, qui lui semblent en contradiction avec la voie véritable du Keta Kalles. Il

Guerrier edeinos

DEX 11, FOR 9, END 10, PER 9, RAI 9, CHA 8, ESP 10.

Compétences :

Armes de jet 12, Discrétion 12, Esquive 12, Focus 11, Foi (Keta Kalles) 11, Intimidation 10, Linguistique 10, Pistage 10, Ruse 10, Sarcasme 9, Survie 10, Test 11, Volonté 10.

Outils naturels : griffes, dommages 13; crocs, dommages 11; queue, dommages 9.

Équipement : massue hrockt, dommages 12.



Elu edeinos

DEX 9, FOR 10, END 10, PER 8, RAI 9, CHA 8, ESP 12

Compétences : Réalité 13, Armes de jet 12, Discrétion 12, Esquive 12, Focus 11, Foi (Keta Kalles) 14, Intimidation 10, Linguistique 10, Pistage 10, Ruse 10, Sarcasme 9, Survie 10, Test 11, Volonté 10.

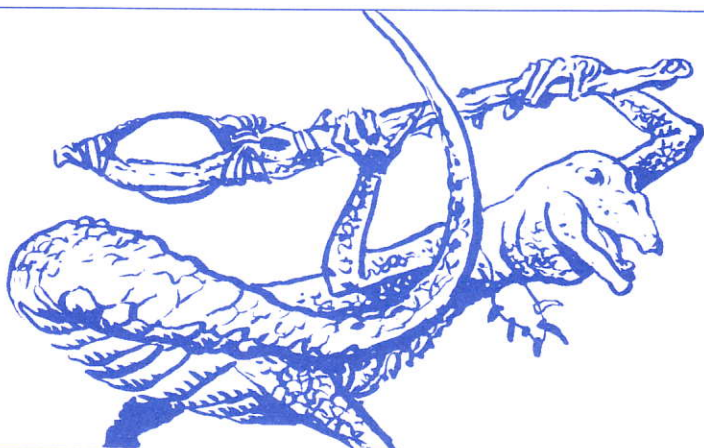
Possibilités : 3.

Miracles : Animation des plantes (voir Livre des Aventures), Vision Transbrumaire.

désire rejoindre la Terre Pure depuis longtemps, mais il sait que s'il arrive seul, sans garantie, il sera inmanquablement fait prisonnier par les « Peaux-molles ». Il propose aux Chevaliers des Tempêtes de les aider à s'évader et à rejoindre la Terre Pure si ceux-ci consentent à être les garants de sa bonne foi face aux autorités humaines. (Voici l'occasion d'introduire un personnage Edeinos, ou même un Stalenger, pour une prochaine aventure...).

Construisez la scène d'évasion nocturne avec beaucoup de suspens : il faudra assommer quelques gardes sans faire de bruit, peut-être retrouver la hutte où l'équipement des Chevaliers des Tempêtes est rangé, sortir discrètement du camp (n'oubliez pas d'utiliser toutes les compétences appropriées, comme Recherche pour les gardes Edeinos contre la Discrétion des PJ). Pendant le peu de temps que dure encore la nuit, les fuyards peuvent mettre un peu de distance entre eux et le village. Hakta Lir connaît bien la région et les conduit sans erreur par le chemin le plus court pour revenir vers la Terre Pure.

Dès l'aube, les Edeinos découvrent la disparition des prisonniers et les personnages peuvent entendre des appels, des bruits de poursuite dans le lointain. Ils doivent se cacher fréquemment dans les buissons pour échapper aux regards des Edeinos montés sur des Lakten, effectuant une surveillance aérienne. Grâce à l'aide d'Hakta Lir, ils franchissent la frontière en début d'après-midi, et la vue du soleil de Californie n'a jamais dû leur faire autant plaisir. Avec tous les soldats



américains patrouillant dans la zone frontalière, les PJ peuvent rapidement trouver un véhicule. Il suffit d'un peu d'habileté, de charme et de persuasion pour convaincre les soldats de les conduire en jeep jusqu'à la ville la plus proche et de là rejoindre Los Angeles. Hakta Lir tente de se faire oublier, acceptant de jouer le rôle d'un prisonnier des Chevaliers des Tempêtes si ceux-ci ont des difficultés à le faire accepter par les soldats.

Après toutes ces émotions vécues en commun, il ne fait aucun doute que les Chevaliers des Tempêtes comprennent qu'ils appartiennent tous à une catégorie spéciale d'individus, sachant manier la Réalité, voulant s'opposer aux envahisseurs et les chasser de la Terre. Voici donc l'occasion de former un « groupe d'amis » opérant ensemble dans des missions périlleuses.

Intrigues secondaires possibles

— *Ennemi Personnel* : l'un des ninja ou des cyber-prêtres peut être l'ennemi personnel d'un personnage en provenance du Japon Technologique ou de la Cyberpapauté. Un personnage de la Terre Vivante peut aussi retrouver son ennemi intime dans le village Edeinos. Celui-ci viendra le tourmenter au cours de la nuit : il les surprendra en pleine tentative d'évasion et proposera un duel à mort avec son ennemi, pour ne pas déclencher l'alerte (quelle expérience à offrir à Lanala !). Si le personnage a pris l'avion alors qu'il poursuivait un ennemi (un vampire par exemple), celui-ci peut se trouver à bord de l'appareil et s'attaquer à son chasseur au cours de la tentative de détournement.

— *Idylle* : pourquoi pas entre deux personnages si les joueurs en question sont d'accord ? Il peut aussi s'agir d'un survivant du crash, parti pour la Terre Vivante. Le personnage pourra tenter de le retrouver au cours d'aventures ultérieures dans la Terre Occidentale de la Terre Vivante.

— *Implication Personnelle* : un membre de la famille du personnage peut se trouver parmi les survivants du crash, et se trouver lui aussi égaré dans la Terre Vivante. Comme pour la seconde version de l'idylle, ramener cet être cher peut conduire à de nouveaux scénarios dans la Terre Vivante.

— *Martyre* : ne l'utilisez surtout pas ! Elle devient totalement inutile dans le cadre d'un scénario permettant à des personnages de former un groupe. Donnez une Possibilité au joueur qui l'utilise et défaussez la carte.

— *Soupçons* : le personnage est pris pour un espion humain à la solde de Baruk Kaah quand le groupe rejoint enfin la Terre Pure. Il faudra plusieurs heures de discussion avec un militaire borné et têtu pour le convaincre de son erreur. En attendant, tout le groupe se trouvera aux arrêts, surtout s'il est accompagné d'un Edeinos !

Récompenses de l'aventure : chaque personnage reçoit deux Possibilités à la fin de l'aventure. Consultez les règles dans le Livre des Aventures pour de plus amples détails sur la façon de donner des Possibilités supplémentaires aux Chevaliers des Tempêtes en fonction du comportement des joueurs.

scénario
Anne Vétillard
illustration
Rolland Barthélémy



Sylvie, de Charybde en Scylla

Scénario convenant à un petit groupe d'Emissaires dont le niveau d'expérience est moyen. Esprit tordu recommandé.

Où les Emissaires décident de l'avenir d'une jeune fille

Briefing

Paris, vendredi 13 juillet 1990, 1 heure du matin. Les PJ sont arrachés à un sommeil paisible et réparateur par un coup de fil de la S.A.U.V.E. Ils sont convoqués à 11 heures au 81 rue Michel-Ange (16^e arrondissement), pour une « mission de routine ».

L'adresse est celle d'un immeuble cosu. Un hindalo est gravé sur la boîte aux lettres du locataire du 3^e étage, un M. Gérard Lecomte. C'est un homme d'une quarantaine d'années, élégant et un peu snob (c'est aussi un excellent Emissaire, et un coordinateur régional très efficace). Il s'excuse pour cette invitation impromptue, mais, entre les départs en vacances et les missions en cours, il n'avait personne d'autre sous la main... Après leur avoir offert à boire, il entre dans le vif du sujet :

« Je ne sais pas si vous avez connu Roland Audureau ? (Ce n'est sans doute pas le cas.) C'était un de nos meilleurs agents. Un homme plein de talents, mais avec un petit défaut. Comment dire... il aimait l'argent. Vous savez comme moi que travailler pour la S.A.U.V.E. n'est pas le meilleur moyen de faire fortune... Bref, il a démissionné l'an dernier. Par curiosité, nous nous sommes enquis de ce qu'il devenait. Il a quitté sa place d'enquêteur d'assurances, et s'est établi détective privé. Rien que de très normal... Il semble aussi qu'en toute illégalité, il exerçait la fonction de « déprogrammeur » — qui consiste, vous le savez comme moi, à arracher les gens aux griffes des sectes et à les réadapter à la vie réelle. C'est plus lucratif que la chasse aux vampires, évidemment, mais il semble que ce ne soit pas exempt de dangers non plus... à en juger par le coup de téléphone que nous avons reçu hier au soir. Audureau paraissait inquiet. Il a dit qu'il était tombé sur quelque chose de trop gros pour lui, qui était peut-être dans nos cordes. Il réclame de l'aide, « en souvenir du bon vieux temps ». Voilà son adresse et son dossier. J'attends de vos nouvelles d'ici demain matin. Bonne chasse ».

Le dossier ne contient rien d'extraordinaire. On y trouve l'état civil d'Audureau (32 ans, célibataire), une photo (un grand gaillard brun à l'air peu commode, avec une cicatrice sur le front), un bref compte rendu de ses activités à la S.A.U.V.E. (rien de passionnant, mais vous pouvez peut-être y glisser une ou deux fausses pistes), et sa lettre de démission.

Chez Audureau

A Pontoise, dans la banlieue ouest de Paris. Une longue rue bordée de pavillons identiques. La villa paraît coquette. Une voiture est garée dans le jardin. Personne ne répond aux coups de sonnette. Les portes ne sont pas fermées. Comme les PJ doivent déjà s'en douter, il n'y a personne. De plus, la maison semble avoir été fouillée, sans grand soin : meubles renversés, bureau sens dessus dessous, ordinateur cassé, etc.

Mis à part un garage plus grand que la normale et complètement insonorisé, la maison n'a rien de particulier (le garage sert en fait de cellule aux « clients » d'Audureau. Il était occupé encore tout récemment, c'est visible...). Une fouille rapide du pavillon (jets de PER) permet de trouver :

— Un répondeur tombé derrière le bureau. Il n'y a que quelques minutes de bande. Deux messages intéressants : celui d'un « M. Henri » qui « aimerait que vous me rappeliez le plus vite possible, afin que nous discussions de votre rémunération (suit un numéro de téléphone en province), et celui de « Paul » qui suggère dimanche comme date pour la prochaine séance.

— Sous le canapé, un agenda. Il y a trois « Paul » dans le carnet d'adresses, dont le Dr Paul Leblanc.



La situation

Sylvie Régent est née sous une mauvaise étoile... Enfant trouvée confiée aux bons soins de l'Assistance Publique, elle est tombée sur des parents adoptifs pour le moins particuliers... M. et Mme Régent égaient leurs soirées en pratiquant les sciences occultes avec quelques amis. Rien de bien méchant, jusqu'au jour où ils sont entrés en contact avec une entité spectrale puissante et maléfique. Cette créature cherche un corps pour s'incarner... de préférence le corps d'une jeune fille. Sylvie aurait dû lui être sacrifiée le 5 août, le jour de son 21^e anniversaire. Soupçonnant quelque chose, elle a eu l'intelligence de fuir à temps. Arrivée à Paris, sans argent et ne connaissant personne, elle a survécu tant bien que mal (plutôt mal) quelques semaines. Et un jour, elle a rencontré un jeune homme au sourire rayonnant, qui l'a convaincue de venir « méditer dans un lieu de vie ». Sylvie est entrée à la Bergerie du Seigneur il y a trois mois — elle n'a pas jugé bon d'en repartir depuis. Pendant ce temps, les Régent cherchaient leur fille. Après avoir fait appel à un détective privé, ils ont eu recours à l'entité — qui s'est montrée beaucoup plus efficace, grâce à la discipline Localisation. Par contre, ils n'ont pas réussi à la faire sortir. Ils se sont donc adressés à un professionnel : Audureau. Celui-ci, habitué aux parents éplorés... il a fixé son prix en conséquence, et a fait son boulot. Sylvie a quitté la Bergerie du Seigneur en début de semaine... Les premières séances de déconditionnement ont confirmé ses craintes sur les intentions de M. Régent. De plus, il avait l'impression d'être suivi. Il a fini par téléphoner à la S.A.U.V.E... juste avant d'être kidnappé par des sbires à la solde du Berger du Seigneur, qui n'aime pas qu'on lui arrache des adeptes...

L'enquête

• **Les voisins.** La plupart sont en vacances. Reste quand même Mme Huguette Cantin, une octogénaire qui passe l'essentiel de son temps à regarder par la fenêtre (et qui, si elle voit les PJ s'introduire chez Audureau, peut parfaitement téléphoner à la police). Si les PJ n'ont pas l'air de loubards et se présentent poliment, elle consentira à leur ouvrir et à bavarder. S'ils sont très polis, elle ira même jusqu'à leur servir d'infects biscuits de sa composition. Les PJ auront fort à faire pour empêcher ses douze chats (des gouttières galeux/teigneux) de se faire les griffes sur leurs jambes... Cela dit, son témoignage vaut bien qu'on souffre un peu. Environ une heure

avant l'arrivée des PJ, elle a vu une camionnette blanche s'arrêter devant chez Audureau. Deux hommes en sont descendus. Audureau leur a ouvert, apparemment sans méfiance. Il est ressorti avec eux quelques minutes plus tard. Ils étaient en compagnie d'une jeune fille blonde et légèrement vêtue (« la tenue de cette enfant était une vraie honte ! Je sais bien que les jeunes d'aujourd'hui peuvent tout se permettre, mais tout de même ! »). Audureau paraissait préoccupé, la fille « avait l'air à moitié droguée ». Ils sont montés dans la camionnette qui a démarré aussitôt... Elle n'a pas noté le numéro d'immatriculation. Par contre, il y avait un logo sur le flanc de la camionnette. « Bien sûr que je sais lequel, je ne suis pas encore gâteuse. C'était une blanchisserie. Zona. Zana, quelque chose comme ça. »

• **Paul Leblanc.** Il vit à l'autre bout de la ville, place de la Gare. Psychiatre, il a un emploi du temps très chargé, et une secrétaire qui fait fort efficacement barrage. En insistant un peu, il sera possible de le rencontrer. C'est un gros homme chauve, qui parle lentement. Il a assisté Audureau dans ses séances de « déprogrammation », mais il n'a pas l'intention de le révéler — ni à la police, ni à des inconnus. Si les PJ n'arrivent pas à le faire parler, il y a gros à parier que la visite des hommes en camionnette blanche (dans la nuit du 13 au 14) le poussera aux confidences (ils ne l'enlèveront pas. Ils se contenteront de le passer à tabac et de voler ses dossiers). Il finit par expliquer qu'Audureau l'a contacté en début de semaine pour un « cas ». C'était une jeune fille blonde répondant au nom de Sylvie. Elle présentait tous les symptômes classiques : malnutrition, épuisement et séquelles psychologiques (il profitera de l'occasion pour faire un exposé truffé de termes techniques, jet de Psychiatrie pour comprendre de quoi il retourne). En gros : désorientation, perte de contact avec la réalité, désir de retourner avec ses « Frères » et rejet de sa vie antérieure, avec assimilation de ses parents à Satan... Rien que de très banal pour le bon docteur. A vous de décider de ce qui va lui arriver. Il pourrait décider d'aider les PJ mais ce n'est pas un homme de terrain, il est lourdaut et maladroit. Par contre, il sera très utile pour aider Sylvie à retrouver son équilibre...

• **La police.** Elle interviendra si les PJ sont maladroits, ou s'ils la mettent d'eux-mêmes sur l'affaire. L'inspecteur Daubin, qui s'occupera de leur cas, est un flic « new look ». Il respecte strictement la légalité, mais ses méthodes sont parfois un peu... expéditives. Si les PJ sont dans son collimateur, ils peuvent se faire du souci : c'est un obstiné, qui ne laisse jamais tomber une affaire avant d'avoir compris tout ce qu'il y a à comprendre. Via les relations de la S.A.U.V.E. dans les milieux officiels, il est peut-être possible de le museler — mais il leur en voudra...

• **La camionnette.** Il n'y a pas besoin d'être grand clerc pour repérer une certaine camion-

nette blanche qui vient, de temps en temps, stationner près de chez Audureau. Elle appartient à la blanchisserie Zama, rue de la Somme, à Mantes-la-Jolie. Il y a trois personnes à bord : M. Zama lui-même, et ses deux assistants. Tous trois sont de fidèles Agneaux (bien que Zama ait à se reprocher, dans son passé, quelques peccadilles : cambriolages et voies de fait, notamment. Ce sont de vieilles histoires, il a purgé sa peine... mais il n'a pas perdu ses vieux réflexes).

Ils se contenteront dans un premier temps de surveiller les PJ. Dès que ces derniers commenceront à roder autour de la Bergerie, ils deviendront plus agressifs : coups de fil menaçants, un peu de vandalisme sur la voiture des PJ, puis sur les PJ eux-mêmes. Si ça ne suffit pas, ils tenteront d'enlever un isolé — bien que leur patron leur ait défendu d'aller jusque là... Ils s'y prendront de la même façon que pour Audureau : faire irruption chez la victime avec un revolver et l'obliger à les suivre.

Il n'y a rien de compromettant chez Zama, il ne demande pas mieux que de parler de la secte, et peut faire un exposé complet de ses doctrines. Dernier point : face à des PJ violents, il pourrait téléphoner à de vieux copains de prison.

La secte

La « Bergerie du Seigneur » a pignon sur rue. Son adresse est dans l'annuaire. Il y a peu de données à glaner à son sujet. (Journalisme : elle fait relativement peu parler d'elle — en 10 ans d'existence, aucun scandale). La S.A.U.V.E., en son temps s'est livrée à une enquête de routine à son sujet (comme pour toutes les sectes). Selon le rapport de l'Emissaire Groley (décédé depuis), il n'y a aucun indice d'une éventuelle implication de la Voie Maudite — par contre, il est certain que le Berger est une crapule avide (il est aussi très prudent, le fisc n'a pas encore réussi à le coincer).

La Bergerie est une propriété, un peu à l'écart de Mantes (à 50 km à l'ouest de Paris). Une grande bâtisse en briques rouges, au milieu d'un parc de plusieurs hectares. Le tout entouré d'un mur de 3 m hérissé de tessons de bouteille. Il est difficile de s'y introduire — on discute avec les visiteurs par l'interphone de la grille d'entrée. Journalistes et autres curieux se voient refuser l'accès. Le meilleur moyen serait sans doute de feindre l'intérêt pour les doctrines...

Il y a peu d'animation. Tous les matins vers 5 heures, une cinquantaine de Brebis partent prêcher la bonne parole à Paris. Elles ne rentrent que tard le soir. Dans la matinée, visite des fournisseurs, boucher, boulanger... blanchisseur, etc. De temps en temps, le Berger sort faire une balade dans sa Mercedes (le modèle le plus récent, avec chauffeur et vitres pare-balles).

Il est assez facile d'engager la conversation avec les Brebis préposées aux conversions. Ils sont gentils, mais semblent un peu hors du réel. Ce qui ne les empêche pas d'être d'excellents dialecticiens. Leurs thèses n'ont rien de révolutionnaires.



C'est le fatras habituel aux sectes de ce type : une bonne dose de mysticisme chrétien, additionné d'un peu d'orientalisme de bazar, et saupoudré de commentaires fumeux sur la disparition inéluctable de toute vie humaine d'ici l'an 2000 (la pollution ayant depuis peu remplacé la guerre nucléaire comme moyen d'extermination choisi par le Seigneur). Rien de plus facile que de se faire inviter à passer quelques jours chez eux : il suffit d'être jeune et d'avoir l'air un peu paumé...

Par contre, il risque d'être difficile de maintenir longtemps l'imposture. D'abord parce que les Pasteurs sont méfiants et font toujours une petite enquête sur les nouveaux convertis (si les PJ se présentent sous leur véritable identité, ils seront démasqués dans les 24 heures). Et surtout parce que le régime des « nouveaux » est assez difficile à suivre. C'est une combinaison où la privation de sommeil et de nourriture est associée à des « exercices spirituels » abrutissants (en gros : 4 heures de sommeil par nuit, deux œufs à la coque et une pomme par jour, et 12 heures de prières). A ce train, 15 jours suffisent pour transformer les plus récalcitrants en zombis béats (dosez à votre idée les pertes d'Endurance et de Volonté).

Le Troupeau du Seigneur

On compte dans ses rangs :

- **Des Agneaux.** Une centaine dans toute la région parisienne. Touchés par la grâce, ils vivent encore chez eux, mais font don de 40% de leurs revenus à la secte. Bien sûr, ils lui lèguent tout à leur mort.

- **Des Brebis.** Environ 70 personnes, en majorité des jeunes. Ils vivent à la propriété. Les plus présentables font du recrutement, les autres vaquent à la cuisine et à l'entretien du domaine (accessoirement, les jolies filles sont chargées de veiller au bien-être du Berger). Ils sont faciles à vivre, à condition de ne pas leur parler, toute tentative de conversation débouchant inévitablement sur un panégyrique du Berger. Sylvie (connue ici comme sœur Etoile) est parmi eux.

- **Des Pasteurs.** Une demi-douzaine de jeunes gens qu'il est assez difficile de différencier du commun des Brebis. Ils s'occupent de l'encadrement, veillent à la perfection des lavages de cerveau. Ce sont de dangereux petits voyous, capables des pires coups tordus (il y a notamment un frère Joie sadique, qui prend plaisir à infliger des punitions au moindre prétexte).

- **Sylvie.** Ou plus exactement sœur Etoile (à propos, pensez la Sylvie qui a infiltré les PJ au service du Seigneur...). Après une brève absence (« au service du Seigneur » a-t-on expliqué aux Brebis), elle a repris sa place comme si rien ne s'était passé. Elle semble parfaitement heureuse... Elle ne parle guère de sa vie antérieure, « puisque le Berger nous le défend ». Si on arrive à la coincer dans un endroit isolé (loin d'être facile, elle est toujours surveillée par un Pasteur), il est possible de l'hypnotiser. Elle a peu à dire — elle pourra raconter ses derniers mois ici, son enlèvement par Audureau, sa récupération par Zama... Questionnée sur ses parents, elle se bloque. Elle ne veut même pas dire son nom de famille. En insistant beaucoup, on obtient une crise de larmes, et des supplications frénétiques, elle ne veut pas retourner chez eux, ils servent le Diable, etc. (C'est un argument fréquemment utilisé par les sectes pour couper les convertis de leur passé. Mais pas à la Bergerie. Cela pourra paraître bizarre aux PJ attentifs...) Elle se trouve bien ici, et il faudra la faire partir de force...

- **Des Moutons noirs.** Le sort réservé aux « Moutons noirs » surpris à fouiner là où ils n'ont rien à faire est variable, mais reste toujours désagréable. A la première faute : châiment bénin, privation de repas, par exemple. En cas de récidive c'est le cachot, l'expulsion... La cave est d'ailleurs un endroit d'où l'on éloigne systématiquement les curieux. Il y a là une pièce solidement fermée. Audureau s'y trouve. Il est bien content de voir les PJ. C'est un individu énergique, plein d'initiative... mais son séjour ici l'a affaibli, et les PJ ne devront compter que sur eux-mêmes pour le faire évader...

- **Le Berger.** Jean-Jacques Plotard pour l'état civil. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, avec un visage noble encadré d'une crinière de cheveux blancs. Il a une belle voix de basse, et est très convaincant quand il veut... C'est un escroc parfaitement dépourvu de scrupules. Jusqu'à maintenant, son petit trafic marchait bien. Il se mord les doigts d'avoir demandé à Zama de lui ramener Sylvie. Il n'avait pas prévu que « cet imbécile ferait du zèle et me ramènerait aussi votre ami ». Pour l'instant, il hésite : doit-il essayer d'acheter Audureau (qui ne protesterait que pour la forme et pour faire monter le prix), ou lui arranger un « accident mortel » ? (Accident dans lequel des PJ capturés pourraient être impliqués aussi, tant qu'à faire.) Il n'a pas envie d'aller jusqu'au meurtre. Il devrait donc être possible de négocier avec lui. Moyennant la certitude de l'impunité (il ne se contentera pas de promesses !), il acceptera de laisser partir tout le monde, même Sylvie (qui ne veut pas partir, surtout avec Audureau, mais qui finira sans doute par s'incliner devant la volonté du Seigneur).

M. Henri

Avec le numéro de téléphone trouvé sur le répondant d'Audureau, il suffit de téléphoner aux Renseignements pour obtenir le nom et l'adresse complète de « M. Henri ». Il s'appelle Henri Régent et habite 24 rue de Caen, à Bernay, dans l'Eure. Dans la journée, il est à son étude (il est notaire), mais sa femme est toujours à la maison. Ils paraissent méfiants dans un premier temps. Ils reconnaissent volontiers avoir une fille nommée Sylvie qui a quitté la maison voici six mois — ils prétendent être mortellement inquiets. Ils affirment s'être adressés à un détective qui l'a localisée et leur a donné l'adresse d'Audureau. Si les PJ vont interroger le détective, ils obtiendront une histoire différente. M. Régent l'a bien contacté, mais il n'a travaillé pour lui que quelques semaines, sans grands résultats. Ensuite, Régent lui a demandé l'adresse d'un « homme de confiance ».

Si les PJ récupèrent Sylvie et préviennent les Régent, ils font une sottise. Ils arriveront dans les 24 heures, jouant le couple de vieux parents gâteau fous de joie. Ils ne partiront plus avant d'avoir récupéré Sylvie (qui refuse de les voir. Quant à la perspective de partir avec eux, elle la plonge dans l'hystérie).

Si les PJ, éventuellement soutenus par le Dr Leblanc, essayent de garder Sylvie le temps qu'elle récupère, les Régent paraîtront faire contre mauvaise fortune bon cœur — tout en insistant pour qu'elle soit « de retour dans sa famille pour son anniversaire, le 5 août ». Si les PJ n'ont pas l'air disposé à céder, ils essayeront d'autres moyens. En clair, ils retourneront à Bernay, appelleront la Chose et lui demanderont d'user de son pouvoir d'Influence sur Sylvie. Ils avaient déjà tenté ça pour la faire sortir de la Bergerie, mais la tentati-



ve avait échoué. La secte prenait ses précautions contre les tentatives d'évasion... Subitement, Sylvie paraîtra aller beaucoup mieux, et souhaitera rentrer chez elle — elle ira même jusqu'à tenter de s'enfuir si on l'en empêche. A vous de voir si elle y arrive ou non.

De toute façon, manœuvrez pour qu'elle reparte dans sa famille...

Tout paraît bien aller pendant quelques jours, puis, à l'approche du 5 août, les PJ dotés de pouvoirs de Communication se mettent à faire des rêves désagréables. Il ne s'agit pas vraiment de messages télépathiques, ni de rêves prémonitoires ; simplement, ils voient le visage de Sylvie et ressentent une angoisse intense, associée à la certitude de sa mort prochaine... Si on y ajoute les doutes d'Audureau et les failles de l'histoire des Régent, cela devrait suffire à les pousser à faire un tour à Bernay.

Bernay

Une somnolente sous-préfecture normande. Une fois qu'on a visité l'abbatiale du XIIe siècle et le square de l'hôtel de ville, on a fait le tour des curiosités locales.

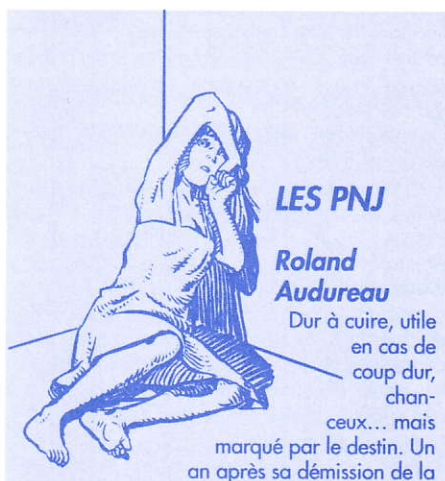
Les Régent paraissent ravis de recevoir quelques jours les « héros » qui leur ont rendu leur fille. Plus la date du 5 août approche, plus ils font comprendre qu'ils aimeraient se retrouver en famille... Sylvie passe tout son temps dans sa chambre. Elle dort 14 heures par jour, et passe le reste du temps à rêvasser. Elle se dit tout à fait heureuse ici. Si les PJ ont la curiosité de regarder les médicaments qui se trouvent sur sa table de nuit, ils pourront réaliser (*Médecine*) qu'il y a pas mal de calmants et d'antidépresseurs très forts, qui n'ont rien à faire là ; c'est le genre de « spécialités » utilisées dans les asiles d'aliénés pour calmer les patients agités. C'est un cadeau du médecin de famille, qui participe lui aussi aux « recherches » des Régent et attend le jour du sacrifice avec impatience...

Si les PJ tentent quoi que ce soit pour récupérer Sylvie, ils s'attireront des ennuis. Les Régent sont sur leur territoire, ils ont le soutien d'une entité puissante et des appuis dans toutes les couches de la population... La Chose pourrait user de Cécité sur le plus fouineur. L'un d'eux pourrait se faire renverser par la camionnette des PTT (le facteur appartient au « Cercle », lui aussi). Si par malheur le PJ est sérieusement blessé, des « passants bénévoles » le transporteront au cabinet du médecin le plus proche... Coïncidence, c'est justement le médecin de famille des Régent... il lui reste encore pas mal de petits cachets à expérimenter... Néanmoins, il ne devrait pas être difficile de démonter la machination. Le moyen le plus simple

serait encore de dérober le grimoire où M. Régent a découvert les formules d'appel de la Chose (il est dans le coffre-fort de son bureau), ça le priverait d'un allié de poids. En eux-mêmes les adeptes ne sont pas dangereux, ce ne sont qu'une dizaine de médiocres qui s'ennuient à mourir et jouent à se faire peur (parmi eux, un libraire, un buraliste, un professeur du CES, un facteur, un adjoint au maire, trois commerçants...). Ils n'iront certainement pas jusqu'au meurtre, à moins que la Chose ne puisse tuer à leur place.

Le 5 août

Vers 21 heures, les Régent quittent leur maison en compagnie de Sylvie. Destination le CES, et plus précisément une salle en sous-sol qu'ils ont aménagée pour leur cérémonie (ces derniers jours,



LES PNJ

Roland Audureau

Dur à cuire, utile en cas de coup dur, chanceux... mais marqué par le destin. Un an après sa démission de la

S.A.U.V.E., il n'en a probablement plus pour longtemps avant que l'Inconnu ne le rejoigne...

FOR 40 DEX 56 AGL 55 PER 60 PCN 72 CHN 72 END 60 VOL 40 CBT 57

Compétences : Lutte 80% — Pistolet 75% — Déguisement 85% — Crocheter les Serrures 60% — Pister 85%.

Henri Régent

Un homme d'une soixantaine d'années, voûté et myope. Parle d'une voix légèrement nasillarde. Lui et sa femme Odette dégagent un tel ennui qu'on comprend parfaitement qu'une jeune fille puisse fuguer pour changer d'air...

FOR 34 DEX 42 AGL 38 PER 60 PCN 70 CHN 55 END 60 VOL 50 CBT 36

Compétences : Droit 85% — Histoire 75%.

Sylvie Régent

FOR 42 DEX 40 AGL 50 PER 74 PCN 40 CHN 34 END 50 VOL 32

Compétences : rien d'utile...

Zama et ses assistants

DEX 56 END 60 CBT 60

Compétences : Matraque 75% — Pistolet 70% — Boxe 50% — Lutte 60%.

La Chose

Normalement, elle ne peut se manifester que pendant de brèves périodes, au prix d'une épuisante dépense d'énergie. Régent évite de l'invoquer sans bonne raison...

AGL 60 VOL 100 PCN 40 Effroi 5 CVM 90

Disciplines : Manifestation, Influence, Localisation, Cécité, deux autres au choix.

Briars, le professeur, a fait de fréquents allers-retours au CES pour tout préparer). Il y a amplement la place de se cacher. Les autres adeptes arrivent entre 22 et 23 heures. Sylvie est attachée sur un vieux bureau reconverti en autel. Le sabbat commence vers 23 h30, il serait plus juste de parler de parodie. En fond sonore, un magnétophone crachotant égrène une mauvaise musique de film (je vous suggère celle de « The Final Conflict - Omen III ». Encore qu'elle soit peut-être de trop bonne qualité pour la circonstance...).

Quelques minutes avant minuit, M. Régent s'empare de son grimoire et commence à lire l'incantation, les choses deviennent infiniment plus sérieuses. Si les PJ n'agissent pas, Quelque Chose va apparaître au-dessus de Sylvie, une forme noire sans contours précis, qui semble faite de chiffons effrangés. Seul trait saillant : d'énormes yeux rouges et brasillants. Les PJ ont encore quelques secondes pour tenter quelque chose (s'ils ont réussi leurs jets de Volonté), puis la créature se fond en Sylvie. Pour la renvoyer d'où elle vient, il faudra tuer le corps de son hôte...

Si les PJ agissent en présence de la Chose, ils s'exposent à une série d'attaques psychiques meurtrières... Par contre, il n'y a pas d'opposition sérieuse à craindre des adeptes. Ils paniquent à la moindre interruption.

Enfin, il convient de noter que la Chose, si elle parvient à s'emparer de Sylvie, n'a aucune raison de se montrer reconnaissante envers les Régent. En fait, elle fera tout son possible pour les éliminer.

Conclusion

Si les PJ ont laissé la cérémonie s'accomplir, la Chose est lâchée dans notre monde. Selon toute probabilité, elle partira vaquer à ses propres affaires. Les Régent n'auront aucun mal à expliquer son départ : Sylvie fait une nouvelle fugue, voilà tout...

Arriver à démêler cet imbroglio vaudra aux PJ l'estime de leurs supérieurs — sans parler de la reconnaissance éternelle de Sylvie. Celle-ci, moyennant un petit traitement psychiatrique, ferait sans doute une bonne recrue pour la S.A.U.V.E...

Adaptation à Simulacres et...

Magna Veritas

Ce scénario ne pose aucune difficulté pour être joué avec Simulacres, je vous laisse le soin de créer vos fiches de PNJ.

Par contre, il est très facile d'utiliser aussi cette trame pour un scénario Magna Veritas. Les parents de la fille sont des serviteurs de Malphas qui préparent effectivement un corps pour la venue de celui-ci sur Terre. Le détective est un Serviteur de Dieu. La seule difficulté pour les joueurs, qui incarneront des Anges, est de comprendre que la secte n'est pas maléfique. S'ils commencent à casser de l'agneau, ils seront sévèrement réprimandés. Hors Malphas, histoire d'envenimer les choses, fait imprimer des tracts pro-satanistes et les fait déposer dans le bureau des dirigeants de la secte...

scénario

Tristan Lhomme

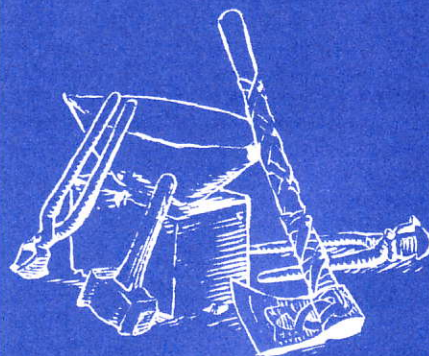
illustration

Rolland Barthélémy



Dans l'univers des Vikings

Peut être joué avec les règles de RuneQuest et de Rolemaster



Harald le Loup

Il est conseillé d'utiliser les personnages prêtirés, à cause de leurs motivations. En cas contraire, le meneur de jeu devra faire jouer une introduction de son cru pour amener 5 ou 6 personnages à rechercher la vengeance. Les joueurs de Simulacres ont tout intérêt à lire les articles consacrés à la culture viking de la page 68 à 72.

Certes la vengeance est un plat qui se mange froid, mais de là à sortir en plein hiver...

Lien de sang

« Par Thor et le tonnerre du ciel !, hurla Erik tandis qu'il abattait son poing sur la table, cette famille maudite s'est rendue coupable de tous les crimes ! Harald le Loup et ma propre femme... Cette simple idée me fait sortir les yeux de la tête ! Et les frères de ce misérable, qui pour protéger sa fuite, brisent le serment de paix qu'avaient scellé les pères de nos pères ! Et pour finir, le massacre des miens ! » La large main du guerrier s'était refermée sur une innocente cruche posée là. Elle se brisa aussi facilement qu'une coquille d'œuf ! Erik continua d'une voix semblable au grognement rauque d'un chien qui va mordre : « De la sorcellerie... ces lâches ont fait appel à un sorcier pour se défaire de nous. Nos corps étaient trop engourdis pour que nous puissions nous défendre ! Ils ont assassiné mon père, et tous mes frères, quasiment tous les hommes de notre clan... Je suis ici, Floki maître des runes, non pas pour me calmer, comme tu me le demandes, mais pour savoir si, par le lien de sang qui nous unit, tu acceptes de m'aider à tirer vengeance de ces crimes ? »

Floki passa une main dans sa longue chevelure brune, puis fixa de ses yeux gris les quatre géants blonds qui lui faisaient face. Il y avait là Erik Bras de fer, le visage empourpré, son ami de toujours, les deux cousins de celui-ci, Ivar le Belliqueux et Oleg Patte d'ours, ainsi que Knut Tristes vagues, le navigateur à qui Erik avait sauvé la vie plusieurs années auparavant. Sans attendre plus, de peur qu'Erik interprète mal la moindre de ses hésitations, Floki Trois énigmes se leva : « Bien sûr que je suis avec toi !, lança-t-il, crois-tu que j'ai oublié ? Nous avons tailladé nos poignets afin de mélanger nos sangs ! Nous sommes plus que des frères ! » Erik ferma les paupières, son visage s'éclaira d'un large sourire. Puis il asséna une claque sonore sur le dessus de la table. Les cinq compères poussèrent alors un formidable cri de guerre !

Vengeance

Au début de l'aventure, les joueurs devraient discuter de la façon dont leurs personnages vont se venger. Avant qu'ils ne commencent, indiquez à chacun, isolément, le point de vue de son protégé (voir paragraphes suivants). Précisez qu'à partir des informations transmises, les différents points de vue peuvent évoluer librement.

Le plan d'Erik Bras de fer a le mérite d'être simple et le défaut de comporter une série d'actions pour le moins téméraires. En premier lieu, il veut découvrir où se terre Harald le Loup afin de le provoquer en un duel à mort. Il est fermement décidé, ensuite, à trancher la tête de Brynn, son épouse, et à trucher le reste du clan adverse ! Il a le soutien de ses cousins. Ivar et Oleg sont partisans de laver dans le sang les affronts et les agressions subis. Floki, à l'inverse, veut porter l'affaire devant l'assemblée du Thing de leur province afin qu'elle soit jugée...

Le jeune maître des runes pense que devant le Thing local, celui des Trois baies, les chances d'obtenir une sanction valable paraissent minimes. En effet Karli le Bor-

gne, le père d'Harald, possède les trois fermes de la baie de la Lance et a l'appui des gens de la baie du Saumon !

Floki connaît la loi et la respecte ! Ainsi, ce qui est arrivé à son père, autrefois banni du royaume de Danemark, ne lui arrivera pas ! Il doit bien reconnaître cependant que le combat singulier désiré par Erik est une forme d'arbitrage tout à fait légale. Il imagine malheureusement l'issue d'un pareil affrontement. Harald le Loup est un bretteur hors pair, un berserk ! Comment faire comprendre cela à son ami sans l'insulter ? Passons sur le cas de Brynn, épouse adultère, son sort paraît scellé ! Reste qu'attaquer à cinq le clan de Karli le Borgne est un suicide, héroïque certes, mais un suicide quand même ! Alors que faire ? Floki ne voit qu'une seule solution : demander conseil à Aelfi, la völva des Eaux fourchues. C'est elle qui lui donna son surnom le jour de sa naissance...

Venue prédire l'avenir du nouveau-né, pour paiement de son travail, la völva demanda aux parents de Floki de résoudre trois énigmes ! Elle avait trouvé là une manière délicate de ne pas froisser cette famille d'exilés, tellement pauvre qu'on ne voyait pas quoi lui prendre qui ne lui fit cruellement défaut !

Knut Tristes vagues, après avoir écouté les arguments des uns et des autres, se montre indécis. On est en hiver, et en hiver chacun se cale chez soi. Cette saison rend les déplacements difficiles. Le trajet qu'Erik, les deux cousins et lui-même ont fait à travers la montagne pour venir jusqu'à la ferme de Floki en est la preuve. Sûr que le vent mordant qui souffle en ce moment vient directement de Niflheim, la terre des géants de glace ! Pas facile d'avancer, même avec des skis. Bien évidemment, en contrepartie on ne peut rêver meilleure situation pour surprendre l'adversaire. Et s'il le faut, Knut est prêt à mettre ses talents de navigateur au service du groupe.



Aelfi la völva

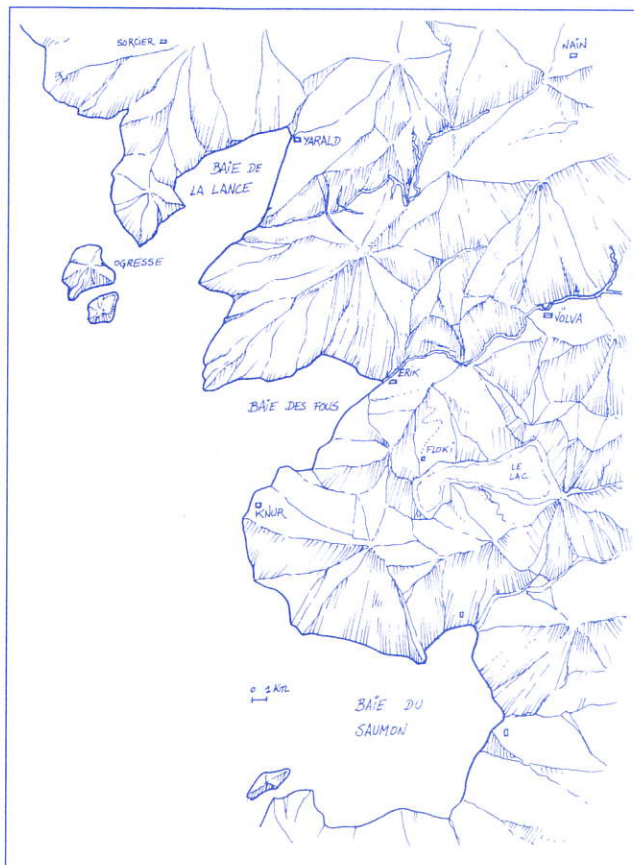
De la demeure de Floki à celle de la völva, l'itinéraire le plus facile passe par les montagnes au nord-ouest du lac gelé, puis suit le cours de la petite rivière (voir plan). Les cinq compagnons doivent prendre leurs skis. La neige épaisse revêt le paysage d'un manteau uniforme qui s'étend jusqu'à l'océan. Un vent violent pousse de lourds nuages haut dans le ciel... A vous de décider de la difficulté du voyage (tempête, avalanche, chute à skis, etc.).

Aelfi et ses filles, deux belles jeunes femmes aux longs cheveux dorés, vivent à l'écart du monde. Pour accéder à leur demeure, il faut traverser un tout petit pont, dans le bois duquel sont gravées des runes magiques ! Floki prétend que ces symboles accordent une puissante protection aux habitantes du lieu. Le jeune homme masque difficilement la joie qu'il éprouve à la pensée de revoir Hilda, la cadette de la völva.

Muru, la fille aînée d'Aelfi, accueille le groupe. Une fois la porte refermée, les hurlements du vent font place à un silence surnaturel. Les flammes d'un grand feu jettent des ombres mouvantes sur les murs et rendent aux peaux d'ours, de loups qui les couvrent une vie inquiétante. La völva enveloppe ses visiteurs d'un regard pénétrant. Les années ont posé de fines rides sur son visage,

mais n'ont en rien altéré l'éclat étrange de ses yeux d'un bleu délavé. Elle invite tout le monde à s'asseoir autour du foyer.

Après avoir pris connaissance de la situation, elle donne quelques conseils. Pas besoin d'être prophétesse pour cerner les faiblesses des plans d'Erik et de Floki. Cependant, la völva accepte l'idée de défaire Harald le Loup en duel. On donne à cette forme de règlement des querelles une portée magique ! Une victoire d'Erik amènerait les gens de la baie du Saumon à réfléchir. La majorité de l'assemblée du Thing des Trois baies pourrait alors basculer ! C'est avec plaisir qu'Aelfi verrait Karli le Borgne, et toute sa bande, prendre le chemin de l'exil. Seulement voilà, elle ne pense pas qu'Erik puisse battre Harald le Loup ! Afin d'en avoir le cœur net, elle propose d'exercer son pouvoir... Aelfi, assistée de ses filles, parvient à soumettre un esprit de la forêt. Rapidement, elle lui arrache « ses secrets ». Nos fiers Vikings, mis à part Floki, ne devinent rien de tout cela bien sûr. A leurs yeux, les trois femmes sont en train de chanter une incantation. Ce qui suffit déjà à les rendre nerveux !



L'esprit prisonnier révèle à la völva qu'un brouillard magique dissimule Harald le Loup au regard le plus perçant et ne permet pas de le localiser ; mais le berserk, heureusement, a un frère du nom d'Ermud, surnommé fort justement Ermud le Couard (aux personnages de comprendre ces informations). La seule chance qu'Erik a de rivaliser avec son ennemi, couine-t-il ensuite, est d'obtenir de Trygg le nain une hache au « tranchant merveilleux » ! Ce nain, précise Aelfi, est un être détestable, méfiant et rusé, qui dort, dit-on, sur un véritable trésor !

Hilda aux beaux cheveux aimerait accompagner Floki. Si une joueuse ou un joueur supplémentaire veut se joindre à ce groupe de guerriers impitoyables, c'est le moment !

Pont runique

Trygg habite une montagne dont les pics immaculés s'élancent avec insolence vers le ciel. Sa caverne est située à haute altitude, aussi quelques notions d'escalade s'avèrent-elles nécessaires pour y parvenir... Mais avant cela, voyons comment notre nain s'est organisé pour se défendre de tous ces cupides aventuriers qu'il imagine sans cesse en train de comploter contre lui !

Trygg a un allié en la personne d'un vieux loup solitaire dont le territoire s'étend au pied de la montagne et le nain se transforme régulièrement en aigle afin de surveiller la région. A la moindre alerte, les deux compères se retrouvent dans la forêt, près d'un pont magique gravé de runes très anciennes. L'antique construction enjambe la petite rivière encaissée qui coule au milieu de la vallée. Comme il n'y a pas d'autre moyen de franchir ses eaux tumultueuses, à moins de faire un long détour, nain et loup, embusqués, attendent les visiteurs à cet endroit. Au moment propice, Trygg fait disparaître le pont d'un simple claquement des doigts ! Son objectif est de faire tomber à l'eau le plus de monde possible. Lorsque les intrus se montrent prudents, le nain attend que la moitié d'entre eux soient passés pour agir. Ainsi, le loup a moins d'adversaires à affronter. Trygg ne participe pas au combat et n'attend pas d'en connaître l'issue pour se transformer à nouveau et regagner les airs. Le pont réapparaît une demi-heure plus tard.

Floki ne peut pas déchiffrer les inscriptions runiques du pont en raison de leur ancienneté. Par contre, à les regarder attentivement il ressent un vague malaise. L'endroit ne lui inspire pas confiance ! Un personnage plongé dans les eaux glaciales de la rivière doit réussir un Test de Corps + Résistance + Humain pour ne pas perdre conscience. Il lui faut ensuite nager jusqu'à l'une des berges (malaisé : -1), puis se sécher et se réchauffer rapidement. Tout échec de l'une de ces actions entraîne la mort à plus ou moins brève échéance !

Le loup

	3		6								
	4			3		1		2			
Naturel: 1					Surnaturel: 2						
Puiss.	1	Rapid.	2	Précis.	1						
PV: 3					PS: 3						

Un loup peut bondir et renverser sa proie. Ses crocs font 1 PV de dommages.

Vers les sommets

L'ascension de la montagne est longue et ardue. Lors du franchissement d'une paroi particulièrement abrupte, le personnage qui ouvre la voie est soudainement assailli par Trygg, sous forme d'aigle ! Si ses serres agrippent l'alpiniste, celui-ci doit réussir un Test de Corps + Action + Humain -4, pour de pas lâcher prise et tomber dans le vide ! Le nain ne fait heureusement qu'une seule attaque de ce genre.

L'aigle

◆	2	≈	5	♥	3	✱	5		
◁	4	▬▬▬	3	🔥	2	■	1		
Naturel: 1									
Puiss.	0	Rapid.	0	Précis.	2				
PV: 2			EP: 4			PS: 2			

Les serres et le bec font 1/2 PV de dommages chacun.

La ténacité de certains personnages est extraordinaire ! Aussi, il se peut que quelques uns d'entre eux arrivent finalement devant l'entrée de la caverne. Dans une dernière tentative pour sauvegarder son trésor, Trygg s'est transformé en ours ! Mais à moins d'être en position de force, il se contente de grogner méchamment à plusieurs reprises, puis reprend sa véritable apparence afin de négocier.

L'ours

◆	7	≈	5	♥	3	✱	5		
◁	3	▬▬▬	3	🔥	2	■	2		
Naturel: 1									
Puiss.	2	Rapid.	0	Précis.	1				
PV: 6			EP: 4			PS: 6			

Les pattes font 2 PV et 2 PS de dommages, la machoire 2 PV, la constriction 1 PS par passe d'arme.

Trop heureux de comprendre enfin que ses biens ne sont pas menacés — si les personnages le lui ont dit auparavant, il ne les a pas crus — le nain accepte de forger une hache pour Erik. C'est à peine s'il marchand le prix de son travail ! En quelques jours seulement, une arme splendide, légère, parfaitement équilibrée, munie d'une lame redoutable, naît de ses mains habiles !

La baie de la Lance

Ermud sait que son frère se cache sur l'île de l'ogresse. Le faire prisonnier, c'est obtenir aussitôt le précieux renseignement. Malheureusement, le pleutre s'éloigne rarement de la ferme familiale. Cette dernière, très vaste, s'élève à quelques pas de la rivière qui se jette dans les eaux de la baie de la Lance.

La famille de Karli le Borgne, hormis Harald et Ermud, est composée de cinq solides guerriers, frères, oncle, cousins, d'une dizaine de femmes et presque autant d'esclaves. En hiver, les activités du domaine se résument à quelques parties de chasse et de pêche. La rigueur de la saison a endormi la méfiance du clan. Néanmoins, les personnages doivent attendre deux bonnes journées avant qu'une occasion d'agir efficacement se présente. Un matin, Karli et quatre des siens, longeant le cours d'eau, pénétrèrent à l'intérieur des terres. Ils laissent derrière eux Rurik le Tonnerre et son souffre-douleur, Ermud le Couard. Les deux hommes s'installent au bord de la rivière pour pêcher. Au bout d'une heure environ, le couard en question, las des brimades de son compagnon, remonte la rivière à son tour... seul ! Une fois pris, après avoir trahi les siens, il jure de ne parler à personne de l'agression qu'il a subie. Il préfère en effet se taire plutôt qu'encourir le courroux de son père ! Nous avons ici une des rares situations suite à laquelle nos amis n'ont pas à craindre d'être pris en chasse par les gens de la baie de la Lance.

L'île de la sorcière

Floki possède une information importante concernant l'ogresse. Elle habite une grotte, en partie sous-marine, à laquelle on accède par voie de terre, précisément par une crevasse, ou par la mer, à la nage !

Harald le Loup a conclu un marché avec la repoussante créature. En échange des esclaves qu'il lui fournit — parmi lesquels la femme d'Erik ! — elle lui enseigne la sorcellerie. Le berserk, dont la hutte se situe sur les hauteurs de l'île, a de bonnes chances de voir approcher le bateau des personnages. Dans ce cas, il prévient sans tarder la sorcière, qui, du rivage, jette un sortilège de Brouillard sur l'embarcation. Forte de cet avantage, elle plonge et nage sous l'eau, puis attaque dans un jaillissement d'écume ! Profitant de l'effet de surprise, elle griffe et mord comme une furie. Le temps de quelques battements de cœur, la voilà repartie, disparue dans les profondeurs de la mer !

L'ogresse rejoint sa grotte. Là, l'attendent trois esclaves qu'elle a puissamment envoûtés et qui, de ce fait, lui sont voués corps et âme. Brynn, l'épouse d'Erik, l'aide à faire sa toilette, coiffe ses cheveux filasse, nettoie avec soin sa peau squameuse, etc. Thorfinn et Argan Sahor sont ses guerriers. Elle aime à les regarder combattre à mains nues, s'entraîner, l'un à la hache, l'autre à l'épée, et s'opposer parfois à Harald le Loup. Thorfinn est le frère aîné de Knut Tristes vagues, mystérieusement disparu voici bientôt un an. L'affronter devrait poser un cas de conscience au groupe d'Erik, d'autant plus que l'on voit clairement qu'il n'a plus son



Trygg le nain

5	5	3	5
3	2	2	1
3	0	2	0
Puiss. 1	Rapid. 0	Précis. 2	

PV: 4 EP: 6 PS: 5

Métier : forgeron/orfèvre. Talents : Hache (1PV), Escalader, Se cacher, Marchander.

Vêtu d'épaisses fourrures (- 1 pour le toucher).

Trygg connaît quelques sortilèges, dont deux s'avèrent importants dans cette aventure.

Energies magiques : Air (1), Terre (2), Feu (2), Métal (2).

– Sortilège : Se transformer en animal

(C) Corps, (M) Perception, (R) Animal, (E) Variable. Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures. Le type d'Énergie dépend de l'animal choisi, par exemple, un aigle appartient à l'Énergie de l'Air.

La transformation donne toutes les capacités « physi-ques » de l'animal en question.

– Sortilège : Fabriquer une arme magique

(C) Instinct, (M) Action, (R) Mécanique (E) Métal. Coûte 2 points d'Énergie, plus 1 PS et 1 EP. Dure éternellement.

L'arme forgée a en général une capacité extraordinaire, exceptionnellement deux. La hache d'Erik fait 2 PV de dommages. Avec elle, Erik peut frapper deux fois par passe d'arme.

Le clan de Karli le Borgne

Karli le Borgne est le chef de son clan, autrement dit un PNJ Fort (voir les règles de Simulacres page 9). Il utilise une grande hache avec laquelle il fait 2 PV de dommages. En temps normal, il est vêtu de chaudes fourrures, sinon d'une cotte de mailles (respectivement - 1 et - 2 pour le toucher). Il a 6 PV et 5 PS.

Sa famille, hormis Ermud le Couard qui est un PNJ Faible, est composée de cinq guerriers, PNJ Moyens, armés de haches, épées longues, arcs, javelots, poignards, et protégés par des vestes de fourrure ou de cuir rembourré (- 1 pour les toucher). Parmi les six guerriers répartis dans les deux autres fermes, il y deux PNJ Moyens et quatre PNJ Faibles.

L'ogresse des océans

7	4	4	4
3	4	1	2
2	0	1	0
Puiss. 2	Rapid. 2	Précis. 0	

PV: 6 EP: 4 PS: 5

Métier : sorcière. Talents : Se cacher ; Nager ; Griffier (1PV), Mordre (1PV), elle peut faire 2 attaques par passe d'arme.

Non seulement l'ogresse est une redoutable combattante, mais elle utilise aussi la magie.

Energies magiques : Air (1), Terre (2), Eau (2), Boue (2), Brume (1).

– Sortilège : Brouillard

(C) Esprit, (M) Perception, (R) Minéral, (E) Brume. Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP. Durée 6 heures.

Un brouillard épais, limitant la visibilité à une distance comprise entre 10 et 20 mètres, se lève soudainement. Il s'étend sur un kilomètre carré environ.

– Sortilège : Envôtement

(C) Cœur, (M) Résistance, (R) Variable, (E) Boue.

Coûte 2 points d'Énergie, plus 1 EP et 1 PS. Dure tant que la victime reste dans la sphère d'influence du magicien, soit dans un rayon d'une dizaine de kilomètres autour de lui.

La sorcière peut envôter un individu (Règne Humain pour les hommes et les êtres mythiques) ou une créature (Règne Animal pour les animaux et les créatures monstrueuses).

Les gardiens de la grotte

• Thorfinn est un PNJ Moyen, vêtu d'une armure de cuir rembourré, qui se bat avec un bouclier et une hache.

• Argan Sahor est un PNJ Fort. Il combat de préférence torse nu, mais les motifs en spirale peints sur sa peau et le grand bouclier qu'il utilise lui accordent une protection magique (- 2 pour le toucher). Avec son épée gravée de symboles oghamiques, il cause 2 PV de dommages. Il a 6 PV et 5 PS.

Harald le Loup

5	5	4	4
3	4	2	1
0	0	0	1
Puiss. 1	Rapid. 2	Précis. 1	

PV: 5 EP: 4 PS: 4

Âge : 25 ans. Métier : berserk. Talents : Épée longue (2 PV), Arc (1 PV), Bouclier, Mains nues, Cotte de mailles (- 2 pour le toucher).

A ses talents de combattant, Harald ajoute la connaissance de la magie noire.

Energies magiques : Terre (1), Feu (1), Métal (1).

– Sortilège : Folie guerrière

(C) Esprit, (M) Action, (R) Mécanique, (E) Métal. Coûte 1 point d'Énergie et 1 EP. Dure le temps d'un affrontement, quel qu'il soit.

Le berserk frappe 2 fois par passe d'arme. En contrepartie, ses EP diminuent parallèlement à la perte de ses propres PV et PS ; à raison de 1 EP par PV ou PS perdu. Il attaque 3 fois par passe d'arme, sans discernement, amis ou ennemis, dès qu'il n'a plus aucun EP !

Les personnages

Ivar le Belliqueux et Oleg Patte d'ours sont des guerriers. Utilisez le modèle d'Erik Bras de fer pour faire leurs fiches de personnage.

Erik Bras de fer

5	3	6	4
2	4	2	2
1	0	2	1
Puiss. 2	Rapid. 0	Précis. 1	

Âge : 20 ans. Métier : guerrier. Talents : Hache magique (voir texte), Javelot (1 PV), Bouclier, Mains nues, Armure de cuir rembourré (- 1 pour le toucher).

Knut Tristes vagues

4	5	4	5
4	2	2	2
2	0	1	0
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 2	

Âge : 24 ans. Métier : navigateur. Talents : Javelot (1 PV), Hache (1 PV), Bouclier, Orientation, Prédire le temps. Vêtu d'épaisses fourrures (- 1 pour le toucher).

Floki Trois énigmes

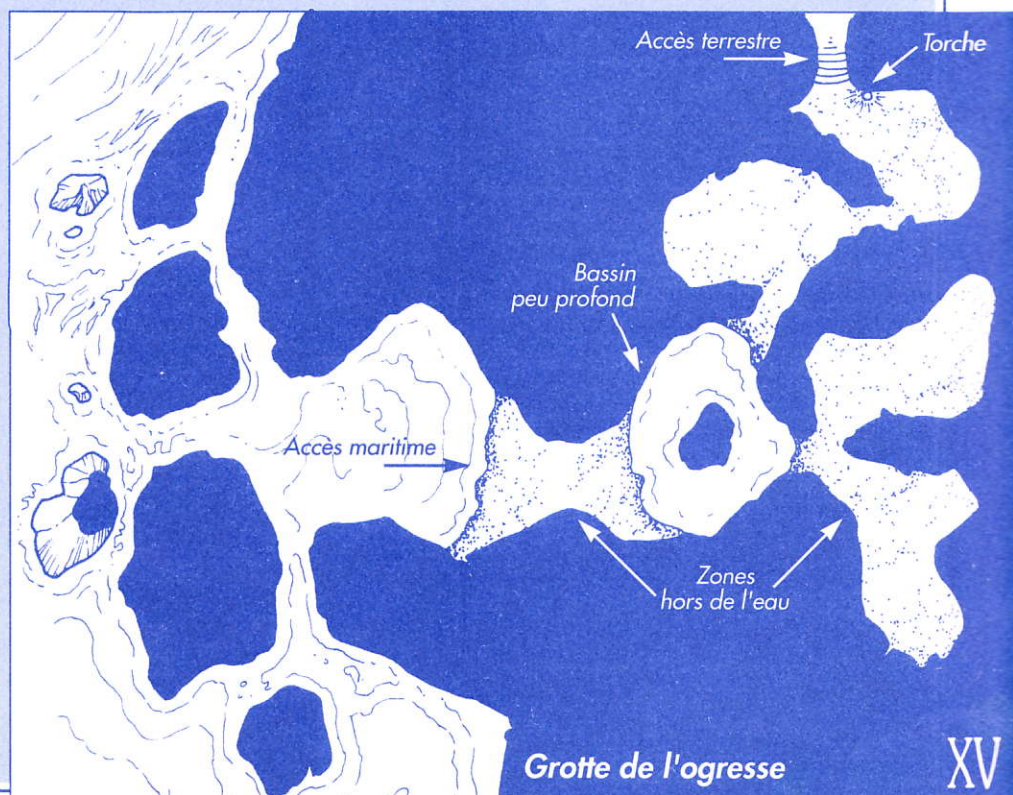
3	5	5	5
2	3	3	2
0	0	1	2
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 1	
Terre 1	Eau 1		

Âge : 23 ans. Métier : maître des runes. Talents : Javelot (1PV), Poignard (1 PV), Connaissances mythiques des lois. Vêtu d'épaisses fourrures (- 1 pour le toucher).

Hilda des Eaux fourchues

3	6	4	5
3	2	2	3
0	1	2	0
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 1	
Air 1	Terre 1		

Âge : 21 ans. Métier : völva. Talents : Arc (1 PV), Connaissance mythique des animaux. Vêtu d'épaisses fourrures (-1 pour la toucher).



libre arbitre. Argan Sahor vient d'Armorique. Ce marchand, aventurier, manie l'épée celtique avec une habilité remarquable. S'il apprend qu'il doit combattre, il se peindra le buste de motifs en spirale. Sa longue chevelure rousse, son regard farouche lui donnent alors l'apparence d'un démon ! Il garde l'entrée terrestre de la grotte alors que son compagnon surveille l'entrée maritime. L'ogresse, quant à elle, lorsque le combat est engagé, essaie d'envoûter les personnages isolés afin qu'ils se retournent contre leurs amis. Si la défaite ne fait plus de doute, elle fuit sous la forme d'un saumon ou d'une mouette. La mort de l'ogresse, ou sa fuite, délivre les esclaves de son emprise magique, mais les plonge pendant plusieurs heures dans une profonde hébété.

Duellistes

Harald le Loup attend ses adversaires sur un petit promontoire rocheux. Du chemin



en contrebas, on voit sa sombre et haute silhouette se découper contre le ciel plombé. Il est prêt au combat, vêtu d'une cotte de mailles, avec au bras gauche un bouclier en bois de tilleul renforcé de plaques de métal, et une longue épée runique. Un casque conique à nasal, en fer, protège sa tête. Moustache et barbe brunes mangent le bas de son visage. Seuls dans sa physionomie à trahir l'imminence de l'affrontement, ses yeux noirs brillent d'un éclat féroce ! Comme le veut la coutume, il propose d'engager le duel sur une île déserte. Son désir d'en finir au plus vite le pousse alors à demander à deux des personnages d'être ses témoins ! Tout le monde devrait se retrouver sur l'îlot qui fait face au domaine de l'ogresse. Il y a là un petit plateau dénudé, surplombant la mer houleuse, dont la réputation n'est plus à faire tellement le sang y a coulé !

Avant que le premier coup ne soit porté, Harald cherche à mettre Erik hors de lui. Ainsi, sur un ton ironique, il lui relate une surprenante histoire. Le berserk n'a jamais séduit Brynn. En réalité, il a jeté sur elle deux runes correspondant au dé-

sir et à la luxure. Bien que cela ne fut pas le but recherché, il a bien évidemment profité de la situation. Freya sait combien de fois ! La drôlesse croupit maintenant dans la grotte de l'ogresse. Et ce n'est pas tout ! Cette manœuvre cherchait à faire tomber le clan d'Erik dans un piège. Bien sûr, les imbéciles ont chargé tête baissée. Karli le Borgne sera bientôt le maître incontesté du Thing des Trois baies, première étape avant de devenir le roi de cette région de Norvège ! En conclusion, Harald se propose d'envoyer Erik aux enfers car de toute évidence il n'est pas digne d'entrer au Valhalla !

Si Erik est défait, ses amis n'ont aucune chance d'influencer favorablement le Thing, même au niveau provincial. Ils seraient bien inspirés d'autre part de laisser Harald le Loup en vie, car, comme nous l'avons déjà dit, la magie environne les duellistes pendant leur confrontation. Tuer le berserk en dehors d'un duel, reviendrait à commettre un crime qui ne tarderait pas à être connu de tous ! Les personnages seraient bannis de leur pays pendant de longues années ! Par contre, une victoire complète les attend si Erik sort vainqueur du combat !

scénario

Marc Deladerrière
plan

Didier Guiserix
illustration

Rolland Barthélémy

CARACTÉRISTIQUES POUR RUNEQUEST

• **Le loup** : For 15, Con 14, Tai 13, Int 5, Pou 11, Dex 21, Mouvement 7, PV 14, PM 11. Morsure : Att 75%, Par —, RA 6, Dgt 1d8+1d4. Armure 2 pts (fourrure). Talents : Esquive 50%, Pister 90%.

• **L'aigle** : For 7, Con 8, Tai 5, Int 17, Pou 21, Dex 35; Mouvement 1, 12 en vol; PV 7, PM 21. Serres (2 simultanément) : Att 60% Par —, Ra 7, Dgt 1d4. Talents : Esquive 90%, Scruter 100%, Chercher 100%.

• **L'ours** : For 24, Con 13, Tai 26, Int 17, Pou 21, Dex 12, Mouvement 7, PV 20, PM 21.

Griffes : Att 40%, Par —, Ra 6, Dgt 1d6+2d6. Morsure : Att 60%, Par —, Ra 9, Fgt 1d10+2d6. Armure 3 pts (fourrure). Talents : Grimper 40%, Ecouter 30%, Pister 25%, Déplacement silencieux 30%.

TRYGG LE NAIN

For 14, Con 17, Tai 6, Int 17, Pou 21, Dex 10, App 8, Mouvement 2, PV 12, PM 21.

Marteau : Att 55%, Par 25%, Ra 8, Dgt 1d6+2. Armure 3 pts (cuir bouilli).

Talent : Artisanat d'armes 90%. Talents magiques : Inten-

sifier 85%, Augmenter la portée 75%, Augmenter la durée 65%, Augmenter les dégâts 85%, Polymorphe nain en aigle 75%, Polymorphe nain en ours 75%.

Il lance une augmentation des dégâts d'une valeur de 10 points sur la hache, pour une durée de un an (il possède une matrice d'augmentation de durée).

KARLI LE BORGNE

For 17, Con 15, Tai 17, Int 13, Pou 16, Dex 14, App 8, Mouvement 3, PV 16, PM 16.

Grande hache : Att 85%, Par 60%, Ra 6, Dgt 2d6+2+1d6. Armure 6 pts (écailles).

Sorts de bataille : Finelame 3, Soins 2, Protection 2.

LES GUERRIERS DU CLAN

For 13, Con 11, Tai 15, Int 13, Pou 12, Dex 10, App 10, Mouvement 3, PV 13, PM 12. Épée large : Att 45%, Par 35%, Ra 7, Dgt 1d8+1+1d4. Armure 4 pts (byzantine). Bouclier rond : Att 25%, Par 60%, Ra 7, Dgt 1d6+1d4, PA 10.

L'OGRESSE

C'est un Margyr, une troll des mers. For 22, Con 17, Tai 29, Int 15, Pou 16, Dex 11, App 6; Mouvement 3, 2 dans l'eau; PV 23, PM 16. Maillet : Att 45%, Par 30%, Ra 5, Dgt 3d6+2d6. Armure 8 pts (peau). Sorts : Control

Humain. Ce sort divin, marche exceptionnellement sur les humains. L'ogresse peut le lancer 1 fois par jour.

HARALD

For 20, Con 20, Tai 19, Int 10, Pou 13, Dex 16, App 4, Mouvement 3, PV 20, PM 13.

Pole axe : Att 94%, Par 60%, Ra 4, Dgt 3d6+1d6. Sorts : Finelame 8, Soins 1.

Peut devenir Berserk, par possession Berserkgang, voir Odin P36 du Player's Book.

ARGAN SAHOR

For 15, Con 14, Tai 17, Int 13, Pou 14, Dex 12, App 10, Mouvement 3, PV 16, PM 14.

Épée large : Att 65%, Par 45%, Ra 6, Dgt 1d8+1+1d4. Bouclier large : Att 25%, Par 65%, Ra 6, Dgt 1d6+1d6, PA 16. Son épée possède une matrice de Finelame 5.

Sorts : Protection 4.

THORFINN

For 13, Con 15, Tai 14, Int 13, Pou 12, Dex 11, App 12, Mouvement 3, PV 15, PM 12.

Hache : Att 65%, Par 45%, Ra 6, Dgt 1d6+2+1d4. Armure 3 pts (cuir bouilli). Bouclier : Att 25%, Par 55%, Ra 7, Dgt 1d6+1d4, PA 10.

CARACTÉRISTIQUES POUR ROLEMASTER

• **Loup** : Taille M PdC : 110 TA(BD) : 3(30) Vitesse VM/RA : RA/RA Niv 3. Attaque primaire 65M Mo100.

• **Aigle** : Taille M PdC : 30 TA(BD) : 1(30) Vitesse VM/RA : RA/RA Niv 3. Attaque primaire 45M Gr100 Attaque secondaire 35P Be ✓

• **Ours** : Taille G PdC : 170 TA(BD) : 8(10) Vitesse VM/RA : MR/MR Niv 5.

Attaque primaire étreinte : 70 GS à 100 Attaque secondaire étreinte 60G Gr• Attaque tertiaire étreinte : 20M Mo• Attaque primaire charge : 60 G Bo100.

TRYGG LE NAIN

CO 98 AG 55 AD 90 ME 70 RS 98 FO 87 RP 40 PR 25 EM 80 IT 85. Armure : TA4 BD 30 Hache : BO 55

PdC : 60. Liste de sorts : Métamorphose (18), Lois des enchantements (20).

KARLI LE BORGNE

CO 90 AG 85 AD 40 ME 65 RS 75 FO 99 RP 87 PR 20 EM 80 IT 95. Armure : TA 13 BD 30 Hache de bataille : BO 90 PdC : 95. Liste de sorts : Sorts de défense (10), Soins superficiels (10).

LES GUERRIERS DU CLAN

CO 50 AG 55 AD 50 ME 50 RS 70 FO 75 RP 50 PR 50 EM 60 IT 60. Armure : TA5 BD30 BO oui Épée large : BO 45 PdC : 30.

HARALD

CO 105 AG 95 AD 35 ME 60 RS 55 FO 102 RP 97 PR 10 EM 55 IT 50. Armure : TA 13 Grand bouclier : BD 30 Épée longue : Bo 100 PdC : 115. Listes de sorts : Soins superficiels (10), Sort spécial Folie guerrière niv 10,

3 attaques par round BD-20 BO+30, Durée : un combat.

THORFINN

CO 92 AG 50 AD 50 ME 60 RS 75 FO 76 RP 45 PR 72 EM 55 IT 60. Armure : TA50 JB 30 Grand Bouclier Hache de bataille : Bo 40 PdC : 50.

ARGAN SAHOR

CO 85 AG 65 AD 50 ME 75 RS 80 FO 90 RP 74 PR 45 EM 80 IT 85. Armure : TA(10) due aux motifs magiques BD 40 Grand Bouclier Épée : +10 BO 60 PdC : 80.

OGRESSE

Taille G PdC 100 TA(OD) : 11(20*) Vitesse VM/RA : MR/RA Niv 5.

Attaque principale 80 G Gr 30 Attaque secondaire : 40 M Mo•. Liste de sorts : Voies de l'eau (8), Domination spirituelle (10).

• **La hache magique d'Erik** : Bo+202 attaques par round.



L'univers matériel n'est qu'un aspect de la réalité.
Il existe également un univers immatériel appelé communément le warp (mais aussi l'espace dimensionnel, le Chaos, l'autre monde, le néant, l'empirique, le vide ou l'immatérial). On peut comparer cet univers à une mer d'énergie brute insondable sans limite. L'énergie charrie les pensées aléatoires, les émotions débridées, les fragments de souvenirs et les croyances absolues de ceux qui vivent dans l'univers matériel. : elle est l'esprit collectif de l'univers lui-même.



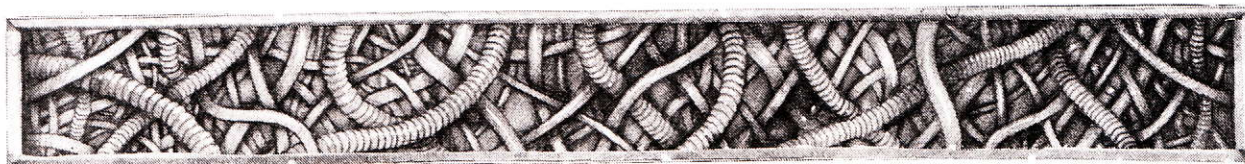
Toutes les créatures vivantes existent aussi bien dans le warp que dans l'univers matériel bien que la plupart d'entre elles n'en aient pas conscience : leur corps, fait de matière appartient à l'univers matériel, leur âme, faite de l'énergie brute du Chaos, fait partie du warp. La sensibilité des humains à l'autre monde est généralement peu développée. L'âme elle-même n'en a pas conscience car elle n'est qu'un morceau d'énergie chaotique maintenu cohérent par son ancrage au corps matériel.



Chez quelques individus, cependant, cette sensibilité est beaucoup plus développée : ceux-là sont les psykers qui peuvent contrôler l'énergie du warp et l'utiliser pour affecter le monde matériel. Il existe de nombreuses espèces de psykers et tous ne sont pas humains. Certains sont tolérés et encouragés par la société alors que d'autres, considérés comme dangereux, sont persécutés et éliminés.



Ceux qui ont la double vue perçoivent les attaques psychiques de manières très différentes. Chaque psyker les interprète selon la compréhension qu'il a de warp : certains comme une danse de pures couleurs, d'autres comme des symboles géométriques ou cabalistiques, d'autres encore comme des images de puissance et de destruction tirées des mythologies de leurs mondes d'origine. Là où l'un voit des éclairs de couleur aveuglante, un autre verra les griffes d'énormes bêtes déchirer les ennemis.



GENESTEALER

SYSTEME DE COMBAT PSYCHIQUE POUR SPACE HULK

UNE EXTENSION DE JEU GAMES WORKSHOP DISTRIBUEE
PAR AGMAT

Les Vikings

Cette rubrique veut vous entraîner à la découverte de civilisations (donc d'univers de jeu potentiels) peu ou mal connues.

Les règles simples de Simulacres permettent le premier contact avec un monde et parfois d'autres systèmes de jeu peuvent prendre le relais pour une exploration plus complète. C'est le cas des Vikings que nous vous présentons aujourd'hui, découverte que vous pourrez approfondir avec les suppléments RuneQuest et Rolemaster. Lisez aussi « Bâtisses » qui leur est consacré ainsi que le scénario de notre encart.



Origine

Six mille ans avant J.-C., des chasseurs nomades occupent déjà les terres scandinaves qu'un adoucissement du climat a délivré des glaces.

En l'an 793, leurs descendants pillent le monastère de Lindisfarne, sur la côte est de l'Angleterre. Cette date marque le début des invasions vikings, une époque qui va durer trois cents ans !

Passeport pour l'aventure

- **Jeux de rôle :** *Vikings*, extension pour Rolemaster ; *Vikings*, extension pour RuneQuest.
- **Livres :** *Les Vikings, rois des mers*, de Yves Cohat, paru dans la collection Découvertes, Gallimard ; *Les plus belles légendes des Vikings*, de Branston et Caselli, aux éditions Fernand Nathan ; *Les Vikings*, de Maurice Gravier, éditions Lidis-Brepols (étude plus approfondie). *Runes, pratiques et interprétations*, de Michael Howard, collection la sagesse des arts divinatoires, Albin Michel, 75 F. Cet ouvrage apporte des informations passionnantes sur la mythologie scandinave, l'histoire des runes, la christianisation de ses symboles. A part quelques amalgames « aventureux » en fin d'ouvrage (propres à ce genre de littérature) concernant les tarots et Thulé, le rôliste trouvera de quoi enrichir sérieusement son imaginaire.
- **BD :** *Thorgall* de Rosinski et Van Hamme aux éditions du Lombard. La série comprend une quinzaine d'albums.

Norvégiens

Les Vikings norvégiens s'installent rapidement sur les différentes îles du nord de l'Angleterre et accostent au nord de l'Ecosse. De là, ils opèrent des raids dont l'objectif principal est le pillage des monastères (793). Leur puissance s'accroît. Ils parviennent à constituer un royaume qui comprend l'Irlande (839), où ils fondent Dyflinn (Dublin), l'île de Man, et l'ouest de l'Angleterre. Leur esprit conquérant les porte jusqu'à Nantes (843). En remontant la Loire, ils gagnent le centre de la France et s'emparent de ses richesses. Mais ils vont plus loin encore ! Les voilà en Espagne, à Cadix et Séville (844), puis au Portugal, à Lisbonne, enfin sur les côtes d'Afrique du Nord ! Dans le même temps, des drakkars mettent le cap à l'ouest. Les Vikings norvégiens vont peupler l'Islande (870) et le Groënland (986), puis poser le pied en Amérique du Nord, vraisemblablement à Terre-Neuve (989) !

Danois

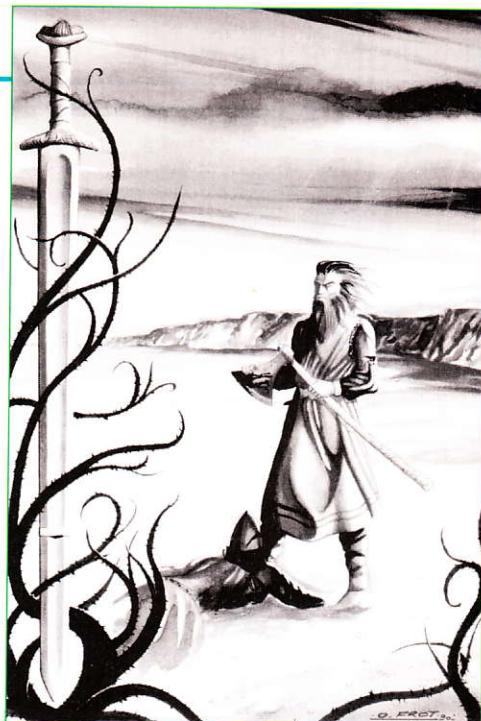
Les Vikings danois, pris entre Norvégiens et Suédois, mènent leurs premières attaques en Angleterre, aux frontières est de l'empire de Charlemagne, et en Frise (Hollande, 799). En 834, le pillage de la riche ville de Dorestad donne aux invasions danoises leur véritable essor. Après Hambourg, des villes françaises, telles que Rouen, Chartres, Tours, doivent subir les assauts des Vikings. En 885, les envahisseurs remontent le cours de la Seine et attaquent Paris. Trente mille Danois contre deux cents chevaliers ! Ces derniers, malgré leur petit nombre, vont résister plusieurs mois ! Les régions situées entre la Seine et la Loire, puis la Bourgogne sont mises à sac.

En 911, le chef viking Rollon devient vassal du roi des Francs. Il reçoit en échange le duché de Normandie où ses troupes ont fini par se fixer. Cultures viking et franque se mélangent. Les Vikings de Normandie deviennent ces Normands qui envahiront l'Angleterre en 1066.

Mais revenons en arrière. En 835, les Vikings danois attaquent à nouveau l'Angleterre. Ils suivent le cours de la Tamise, font des îles qu'ils y trouvent des forteresses à partir desquelles ils lancent de nombreux raids dans le centre et le sud du pays. Bientôt ils occupent Nottingham, Lincoln, Derby... Ils créent le Danelag, territoire qui disparaîtra, après moult péripéties, deux siècles plus tard. En 859, deux chefs vikings font voile vers les côtes marocaines, la Camargue (859) et le nord de l'Italie (860) !

Suédois

Les Vikings suédois traversent la Baltique pour pénétrer en Russie. En 862, Rurik le Viking fonde la ville de Novgorod. Il soumet les tribus slaves et étend son pouvoir sur le nord du pays. Une partie de ses hom-



Plutôt que de porter leur différend devant le Thing, certains préféraient vider leur querelle dans la holmganga : un duel à mort sur une île déserte. Ce combat singulier, qui se déroulait en champ clos, fut considéré jusqu'au Xe siècle comme une forme légale et quasi magique d'arbitrage. Par la suite, il fut interdit.

mes fait route vers le sud, s'établit à Kiev, qui devient la capitale de la Russie en 882. La situation géographique privilégiée de cette cité, son ouverture sur l'Orient, lui permettent d'être l'un des plus grands centres commerciaux, culturels et artistiques de l'Europe !

Les armées nordiques attaquent alors l'empire byzantin. En 907, elles sont aux portes de Constantinople. Face au péril, la ville choisit de payer un lourd tribut et conclut un accord commercial avec ses assaillants. En 963, les Vikings suédois affrontent les Mongols sur les rives de la Volga, puis les Bulgares sur le Danube. En 988, un pacte politique avec Byzance les engage sur la voie du christianisme. Avec la mort d'Ingvar le Grand Voyageur, parti pour l'Asie centrale en 1040, s'achève l'épopée de ces féroces envahisseurs !

Société

Dans leur pays, les Vikings sont essentiellement des paysans. En Norvège et en Islande, ils habitent des fermes isolées, en Suède et au Danemark, plutôt dans des villages.

La société viking se compose de trois classes sociales. Les esclaves (traells) accomplissent les travaux les plus ingrats de la ferme. Bien qu'ils puissent accéder, dans certains cas, à des places privilégiées (régisseur, servante personnelle de la maîtresse de maison, etc.), et même être affranchis, ils vivent généralement dans de mauvaises conditions. L'esclavage est le lot des enfants d'esclaves, des prisonniers de guerre, parfois d'hommes libres condamnés par la justice. La classe des hommes libres (bondis), prétendument sans hiérarchie, est en réalité dominée par les grands propriétaires terriens. A un niveau inférieur, toute une population de paysans, plus ou moins indépendants, travaille pour eux. Peu à peu, apparaît une nouvelle catégorie d'hommes libres : artisans spécialisés, marchands, soldats... Les femmes libres ont un rôle tradi-

tionnel et très peu de droits. Néanmoins, elles sont respectées et leurs qualités sont souvent mises en valeur dans les sagas. Nous les découvrons habiles conseillères, combattantes émérites et courageuses... En l'absence de leurs époux, elles gèrent le domaine et prennent les décisions. Les chefs, les rois, sont élus par les assemblées du Thing. Ils doivent assurer le maintien de la paix civile, la défense militaire du territoire, le bien-être et l'honneur du peuple; peuple vis-à-vis duquel ils sont responsables de leurs actes! Les chefs font aussi office de «prêtres» car la société scandinave n'a pas de classe sacerdotale proprement dite.

Au commencement de l'ère viking, le pouvoir est entre les mains des rois de nombreux petits royaumes. Une autorité centrale domine uniquement lors des conflits engageant l'ensemble du pays. Cet état de fait persistera généralement jusqu'à la conversion au christianisme des chefs nordiques.

Au niveau le plus bas, les assemblées du Thing sont formées par tous les hommes libres ayant un domicile fixe. Ces Things cantonaux élisent des représentants qui se rassemblent une ou deux fois par mois, en plein air, pour débattre des affaires provinciales. Au-dessus du roi, la loi! Le Thing est l'instance suprême en matière de justice et de constitution des lois. Il a aussi une fonction religieuse importante. Lors des assemblées, les dieux sont honorés afin de s'attirer leurs faveurs!

Religion

Les Vikings considèrent les dieux comme des compagnons, des maîtres. Ils les associent aux occupations de la vie quotidienne et attendent d'eux, en contrepartie du culte rendu, qu'ils accomplissent leur devoir. Dans le cas contraire, les divinités fautives peuvent être invectivées, voire bannies! Lorsque la collectivité se rassemble, le culte a lieu en pleine nature, au sein d'une clairière, près d'une source... Les offrandes correspondent à un don de nourriture, d'objets, parfois à des sacrifices d'animaux et même à des sacrifices humains!

Dieux et peuples mythiques

Les dieux vikings sont répartis en deux grandes familles, les Aesir et les Vanir, qui habitent respectivement Asgard et Vanaheim. Ces deux mondes sont situés dans les plus hautes branches du Grand Frêne Yggdrasill, véritable pilier de l'univers. Proche d'Asgard s'étend le royaume des Elfes clairs. Plus bas, apparaît Midgard, la terre des Hommes; puis le territoire des Elfes sombres, aux confins de Niflheim, cette région balayée par des vents froids où vivent les Géants de glace. A l'opposé, les Géants de feu règnent sur Muspellheim. Les Nains, quant à eux, habitent des cavernes et des galeries souterraines. Encore en dessous, s'étire le monde de Hel, les Enfers!

Les dieux ont des fonctions multiples. Le plus populaire de tous est sans conteste Thor, fils aîné d'Odin. Bien qu'il soit le dieu de la foudre et de la guerre, c'est un être bienveillant, simple et de ce fait proche du petit peuple, paysans ou guerriers. Odin, son père, paraît moins sympathique, imprévisible et parfois injuste. C'est le dieu des guerriers, des rois, des magiciens, mais aussi des scaldes (les poètes), celui des

morts et de la nécromancie. Frey, au contraire des précédents, tous deux des Aesir, est un Vanir. Avec sa sœur Freya, il gouverne la fertilité de la nature et la fécondité des êtres vivants. Freya est associée à l'amour, à la volupté et à la beauté. Leur père, Niord, est une des rares divinités de la mer. Il protège les navigateurs et les marchands. Le deuxième fils d'Odin, Balder, incarne la bonté dans son expression la plus large. Heimdall garde le pont de Bifrost, un arc-en-ciel situé aux frontières d'Asgard. La plupart de ces messieurs ont des épouses: Idunn, déesse du printemps, est la compagne de Bragi, dieu de l'éloquence; Sif, celle de Thor, Frigg d'Odin, Nanna de Balder... Même Loki, ce dieu rusé et malveillant, fauteur de troubles, est marié avec Sigyn!

Personnages

Voici quelques personnages typiques prêts à partir à l'aventure: chef viking, guerrier, berserk (guerrier-sorcier), navigateur, varègue (marchand), forgeron, magicien, sorcier, maître des runes, scalde, völva (prophétesse).

Aux aptitudes évidentes de chacun, vous pouvez ajouter les Talents suivants: connaissance des dieux, des peuples mythiques, des créatures monstrueuses, des animaux, connaissance des lois, mémoriser, éloquence, skier, patiner sur la glace, chasser avec un faucon.

Créatures

Et voici un petit panorama des créatures typiques de l'univers nordique:

- **Animaux**: loup, cheval, ours, chat, chien, serpent, aigle, faucon, corbeau, saumon (tous ces animaux ont une forte valeur symbolique), renne, cerf, sanglier, écureuil, loutre, cygne, mouette, baleine...

- **Créatures monstrueuses**: dragon ailé, serpent-dragon, loup-garou, troll, mort-vivant, fantôme et de nombreux animaux géants.

- **Peuples mythiques**: en plus de ceux déjà cités, géant de la montagne, géant des collines, géant de pierre, géant de glace à trois têtes, ogre des collines, ogre marin, walkyrie. Souvent, les êtres qui forment les peuples mythiques emploient la magie. C'est le cas des géants, des ogres et des nains, qui, entre autres, aiment à se transformer!

Magie

La magie viking repose sur la connaissance des runes et sur la poésie.

Magiciens et sorciers incarnent, d'une certaine façon, le Bien et le Mal. Ils interviennent à peu près dans les mêmes domaines, mais avec des objectifs opposés. La nécromancie fait partie de leur savoir. Le maître des runes, comme son nom l'indique, tire directement son pouvoir de ces mystérieux symboles. Ainsi, nous voyons Skirnir, un envoyé du dieu Frey, prétendre à la géante Gerda qu'il peut lui jeter un sort, un mot magique de quatre runes qui provoquera chez elle «chagrin, tristesse, folie et luxure»! Les scaldes, comme les bardes celtes, charment et influencent leurs auditoires grâce à la poésie et à la musique. L'art de la divination est réservé exclusivement aux femmes, les völva. Les berserk pratiquent la magie dans le but de mieux combattre. Les sortilèges qu'ils utilisent les rendent fous furieux, insensibles à la dou-

leur, capables de prouesses! Les forgerons, pour finir, détiennent les secrets du feu et de la fabrication des armes.

Magie runique

Il faudrait, pour développer un système de magie complet à partir des runes, disposer de nombreuses pages. Voici néanmoins quelques indications à partir desquelles vous pourrez donner une couleur «runique» à votre système de magie.

Tout d'abord, un maître des runes ne dispose pas d'Energies de magie élémentaire mais de points d'Energie runique (ER: 1 ou 2). Deux types d'utilisation de la magie sont possibles:

- **La divination**: le maître des runes dépense de l'Energie runique, et tire trois runes au hasard. Le joueur fait un tirage Instincts + Perception + Humain. En fonction de la qualité du résultat, des runes tirées (il faut avoir de l'imagination) et de sa connaissance du scénario, le meneur de jeu donne une interprétation. Il n'y a jamais d'interprétation fautive, elle peut juste être impossible (résultat négatif) ou sibylline (résultat moyen).

- **Les enchantements**: graver les runes adéquates sur un objet (ou en les tatouant sur un homme), confère au support des capacités magiques. En échange, le lanceur de sorts perd définitivement une capacité. Exemple: graver une rune de protection sur un bouclier le rend plus résistant mais fait perdre définitivement 1 point de Résistance au maître des runes. Il y a possibilité de magie temporaire: peindre des runes avec du sang sur le corps d'un guerrier. Le sort s'achève quand les runes disparaissent ou à la mort du guerrier. Le maître des runes récupère alors les capacités que, là aussi, il avait perdues.

La magie élémentaire existe aussi dans l'univers viking, mais elle est l'apanage des sorcières. Les êtres mythiques (nains, géants...) peuvent posséder tous les types de magie.

Pierre Rosenthal

FEOH Frey	UR Pouvoir	THORN Thor	OS Odin	RAD Roue
CEN Feu	GYFU Don	WYN Joie	HAGEL Air	NYD Nécessité
IS Glace	EOLH Protection	SIGIL Soleil	TYR Tiw	BEORC Naissance
GER Terre	EOH Mort	PEORTH Foyer	EH Cheval	MAN Homme
LAGU Eau	ING Fertilité	DAEG Aube	ODAL Ancêtres	

Frey (dieu de la fertilité, le Seigneur), Thor (dieu du tonnerre, les épreuves), Odin (le père, la sagesse), Tiw (la guerre).

Marc Deladerrière

illustrations: Olivier Frot et DGx

BATISSES

ET ARTIFICES
&
AUTRES LIEUX ÉTRANGES

Conquistadors par nécessité et par goût

On ne devient pas pirates et pillards sur un coup de tête. En fait, c'est un concours de circonstances qui pousse Norvégiens, Danois et Suédois à aller chercher fortune au-delà des mers...

• **Besoin d'espace vital.** Il semble bien que la Scandinavie ait connu un véritable problème d'espace vital au VIII^e siècle. Les hommes du nord pratiquaient une relative polygamie et le taux de natalité s'en ressentait. Or, les usages voulaient qu'on ne partage pas les terres transmises par héritage. Quand il n'y eut plus de nouveaux domaines à exploiter, les fils démunis à la mort de leur père durent se résoudre à aller voir « ailleurs »...

• **Désir d'indépendance.** Les Scandinaves ont de tous temps été épris de liberté, or, quand de grands rois sont venus au pouvoir et ont commencé à mettre en place un système de lois restrictives et unificatrices, certains de leurs sujets n'ont pu le supporter. Ainsi, quand le roi Harald à la belle chevelure se retrouva à la tête de la Norvège en 872, de nombreux seigneurs locaux « prirent le large » afin de ne pas être soumis à une autorité centralisée qui leur était intolérable.

• **Recherche de nouveaux marchés.** Avant d'être de farouches guerriers, les Vikings ont longtemps été des commerçants accomplis. Pour s'enrichir, il leur fallait trouver de nouveaux marchés. Quand ils découvrirent qu'il était plus commode de confisquer les biens, plutôt que de les acheter, ils développèrent rapidement une mentalité de conquérants.

Remarque : aussi étonnant que cela puisse paraître, les Vikings « n'aiment pas » vraiment la mer. Les conditions de vie à bord de leurs navires sont tellement difficiles qu'ils n'aspirent qu'à une chose : rentrer au pays au plus vite !

Strandhögg !

Le phénomène viking n'aurait eu aucun impact sur le monde médiéval s'il n'avait été que le fait de quelques aventuriers isolés. Bien sûr, quelques capitaines se livrent de leur propre chef à des actes de piraterie ou de pillage (ou *Strandhögg*), mais il y a également de véritables entreprises de colonisation. On voit ainsi d'énormes flottes composées de centaines de navires partir à la conquête de nouveaux territoires. Au Danemark, les rois n'hésitent d'ailleurs pas à financer eux-mêmes de telles expéditions.



Hommes de fer...

*Quand les hommes du nord
déferlent sur les côtes d'Europe,
aucune nation ne peut leur résister.
Pendant plus de trois siècles,
ils font régner la terreur
et bouleversent le monde médiéval.
Grâce à leurs drakkars,
des navires extraordinaires,
ils iront au-delà de l'océan
découvrir le mythique Vinland,
un continent qui existait déjà bien
longtemps avant que Christophe
Colomb n'y pose le pied...*

A leur manière, les Vikings ont inventé les principes de la « guerre éclair ». Dès qu'ils arrivent en vue d'une terre inconnue, ils s'empresent de débarquer et d'attaquer avant que les autochtones ne puissent réagir. Ils pillent, violent et massacrent, avant de retourner à leurs vaisseaux avec leur butin. Ils ne se contentent pas de biens « matériels », ils emmènent souvent avec eux des femmes et des hommes destinés à l'esclavage. Les assauts se caractérisent invariablement par une violence inouïe. Il serait cependant faux de croire que les Vikings sont des brutes stupides, bien au contraire, ce sont des combattants avisés qui savent utiliser la ruse. Ainsi, par exemple, ils essayent toujours d'attaquer quand on les attend le moins : jours fériés, fêtes, foires, moissons, etc.

Les navires vikings

Héritiers d'une longue tradition maritime, les Vikings savent construire des navires de toutes sortes. En effet, ils ne se limitent pas aux célèbres drakkars, leurs vaisseaux de guerre, ils fabriquent également des embarcations de commerce, voire de plaisance.

— **Le Knorr.** C'est un gros navire de transport lourd et ventru. Bien conçu pour la navigation, il peut aussi bien affronter la haute mer que se prêter au cabotage.

— **Le Snekkjar.** Ce vaisseau de transport se distingue essentiellement du Knorr par sa taille plus réduite.

— **Le Karv.** Il ne va jamais en pleine mer et se contente de naviguer dans les fjords ou le long des côtes.

Les armes du Viking

Les fantassins vikings, qui sont sélectionnés pour leur force et leur haute taille, ont un équipement parfaitement adapté à leurs tactiques de combat.

— **Le casque.** Doté d'un « nasal » qui protège le nez et — parfois — de plaques protectrices qui descendent sur les joues, le casque conique des Vikings présente l'avantage d'être relativement léger. En cuir ou en fer, il ne prend pas trop de place à bord et peut être porté longtemps sans fatigue excessive.

— **L'épée.** Souvent garnie d'un pommeau ouvragé, la longue épée à deux tranchants est l'une des armes favorites de l'homme du nord. Bien maniée, elle est d'une efficacité redoutable.

— **La hache.** Autant utilisée que l'épée, la lourde

hache viking à long manche peut abattre un cheval ou faire voler en éclats un bouclier. Maniée comme une cognée de bûcheron, c'est une véritable « arme de choc ».

— **Le bouclier.** Souvent de forme ronde, le bouclier est en bois de tilleul renforcé de plaques de fer.

— **L'arc.** De longueur moyenne, il est taillé dans du bois d'if et recouvert de cuir. Selon la légende, sa corde est faite de cheveux de femmes tressés.

— **La cotte de mailles.** C'est une protection coûteuse que ne peuvent s'offrir que les guerriers les plus riches, les autres se contentent généralement d'une veste de cuir rembourrée.

Les Vikings utilisent également le javelot, la lance et le poignard.

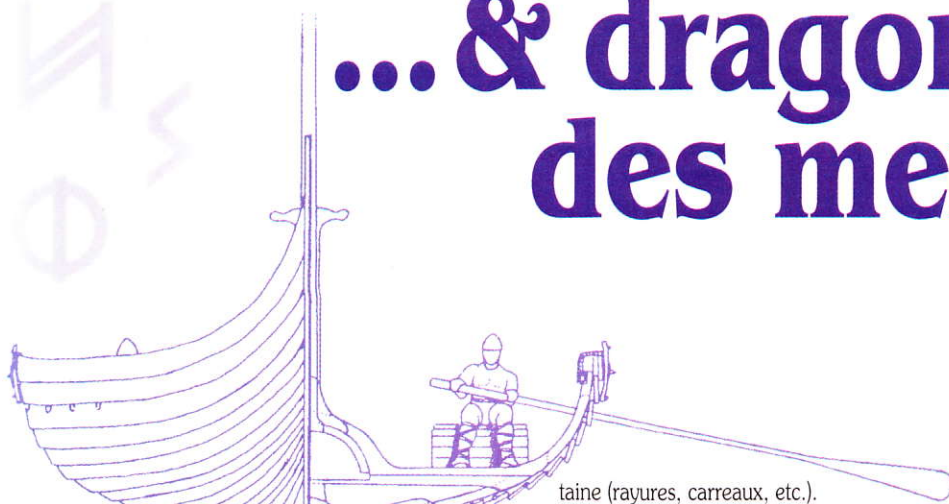
Le langskip, coursier des mers

Paradoxalement, les Vikings aimaient autant les chevaux que la mer. C'est sans doute pour cela que les sagas se réfèrent souvent à leurs bateaux de guerre en les appelant « coursiers des mers ». Ces navires, dont la longueur pouvaient atteindre jusqu'à 80 mètres, sont appelés *langskip* (bateau long). Ils doivent leur surnom de *drakkar* à la tête de dragon qui orne fréquemment leur proue. Cette tête est souvent peinte en rouge, couleur de la guerre pour les Vikings. (Voir aussi *Bâtisses & Artifices* consacré aux bateaux, dans CB 41).

Les drakkars n'ont rien d'embarcations rudimentaires, ce sont des navires très perfectionnés pour leur époque. Leur conception a bénéficié de l'expérience millénaire en matière de construction navale des hommes du nord. Il suffit d'examiner en détail ces navires pour comprendre pourquoi ils surpassaient tous leurs contemporains.

— **La quille.** Très souple et néanmoins très résistante, la quille permet au navire de garder le cap

...& dragons des mers



même par vent de travers. Par vent arrière, un drakkar peut passer 10 nœuds; un record pour l'époque! Il convient également de noter la parfaite symétrie de ce navire, qui peut se déplacer aussi vite vers l'avant que vers l'arrière, sans avoir besoin d'exécuter un demi-tour. La charpente (les membrures) était « posée » librement sur la quille, et non « encastrée ».

— **La coque.** Le drakkar est un vaisseau très léger pour sa taille. Son faible tirant d'eau lui permet de « chevaucher » littéralement les vagues et de se comporter exceptionnellement bien lors des tempêtes. Il peut également remonter les fleuves sablonneux et s'engager sans trop de risques dans les fjords hérissés de rochers. Seul petit problème : il n'y a pas de pont.

— **Les bordages.** Les planches de chêne qui composent la coque sont montées « à clins », c'est-à-dire qu'elles se recouvrent les unes les autres à la façon des tuiles d'un toit. Elles sont fixées par des rivets de fer et bitumées afin de garantir l'étanchéité de l'ensemble.

— **Le mât.** Fabriqué en pin, le mât est logé dans une grosse pièce de bois en forme de poisson et bloqué par une cale. Maintenu par des haubans (« les liens du sommet »), il peut facilement être démonté. Il arrive qu'un marin se hisse à son sommet afin d'observer l'horizon.

— **Le gouvernail.** Monté latéralement sur tribord arrière (tribord vient d'ailleurs du mot nordique *strybord*), il a un peu la forme d'un aviron et peut pivoter grâce à une grosse cheville de bois et un bracelet de cuir. On le manœuvre à l'aide d'une barre perpendiculaire fichée dans sa partie supérieure. Très efficace, ce gouvernail est l'une des grandes trouvailles des architectes navals vikings.

— **Embarcations secondaires.** Les drakkars emmenaient toujours une ou deux petites embarcations très utiles pour mettre pied à terre quand les côtes sont rocheuses. Ces « chaloupes » sont soit traînées par le navire, soit posées à côté du mât.

— **Les boucliers.** Les marins fixent généralement leurs boucliers au sommet du bordage. Cela leur assure ainsi une protection supplémentaire.

— **La voile.** Grande et rectangulaire, elle est en épaisse laine tissée, décorée aux couleurs du capi-

taine (rayures, carreaux, etc.). Fixée sur une vergue supérieure, elle est orientée grâce à tout un système d'écoutes. Par mauvais temps, il est possible de la « réduire » en utilisant des petits filets destinés à cet effet.

— **Les rames.** Par vent contraire, ou par calme plat les Vikings affalent leur voile et souquent à l'aide de lourds avirons de 4 mètres de long.

— **L'ancre.** Quand la côte est trop rocheuse et rend l'accostage impossible, il faut jeter l'ancre un peu au large et sortir les embarcations secondaires. Aussi la perte de l'ancre est-elle catastrophique car cela oblige à chercher ailleurs (et donc perdre l'avantage de la surprise) un lieu propice au débarquement.

Comment les Vikings s'orientent-ils en mer ?

Malgré une technologie des plus rudimentaires, les Vikings se sont vite aventurés loin des côtes. Beaucoup se sont perdus, mais plus nombreux encore ont été ceux qui ont su atteindre les objectifs qu'ils s'étaient fixés. On ne connaît pas tous leurs secrets de navigation, mais voici néanmoins quelques systèmes « vraisemblables ».

— La navigation « à l'estime ». En connaissant le point de départ, le but et la vitesse d'un navire, ainsi que les principaux courants marins, il est possible de déterminer approximativement le cap à suivre. Cette méthode, très pratique pour les petits trajets, est totalement hasardeuse quand on effectue un long périple.

— La navigation « astronomique ». Pour aller vers l'est ou vers l'ouest, on peut se repérer d'après le soleil ou l'étoile polaire (la nuit). Ainsi, par exemple, la hauteur du soleil par rapport à l'horizon peut être appréciée grossièrement en utilisant son poing comme un sextant de fortune.

— La navigation « au compas ». Les Vikings possédaient-ils la boussole (*leidarsteinn*) avant le XIII^e siècle ? Rien ne permet de l'affirmer, mais il est tout à fait possible que cet instrument « ultramoderne » ait été l'un de leurs secrets les mieux gardés. Cela expliquerait certaines de leurs prouesses les plus étonnantes (la découverte de l'Amérique) et l'avantage énorme qu'ils avaient sur tous les marins de leur temps.

« ... Partir au loin avec les Vikings,
Debout fièrement à la proue,
Pour barrer un beau navire,
S'attarder dans les ports
Et frapper et combattre... »

Egill Skallagrímsson

La vie à bord d'un drakkar

Il fallait vraiment être de rudes navigateurs pour supporter la vie à bord d'un vaisseau viking. Exposés aux embruns, au froid et au vent, les marins nordiques vivaient un véritable calvaire pendant leurs voyages, malgré les fourrures qu'ils portent le plus souvent.

Chaque fois qu'ils le peuvent, les Vikings débarquent à terre (ils préfèrent les îles, car elles sont plus faciles à défendre) pour passer la nuit à l'abri de tentes en laine tissée. Ils dorment dans des espèces de sacs de couchage en peau et en fourrure. Ils rangent leurs armes et leurs vêtements dans des coffres en bois qui leur servent de sièges quand ils rament.

Les vivres sont stockés dans des sacs de cuir à l'imperméabilité discutable. En voyage, les Vikings mangent essentiellement une bouillie de gruau, agrémentée du produit de leur pêche et de leur chasse. Ils boivent de l'eau (de pluie, si possible), du lait caillé et de la bière (une boisson de fête qui est un peu leur « potion magique »). Les boissons sont conservées dans des tonneaux ou des outres.

Les maisons

Quand ils sont chez eux, les Vikings habitent généralement dans des grandes bâtisses rectangulaires qui ne comptent qu'une seule pièce de plus de dix mètres de longueur.

— **Les murs.** Légèrement incurvés, ils servaient au départ à soutenir la coque d'un bateau renversé (qui faisait office de toit). Ces murs sont faits de tourbe ou de planches grossières enfoncées dans le sol et colmatées par du torchis et de la paille. Il n'y a pas de fenêtres.

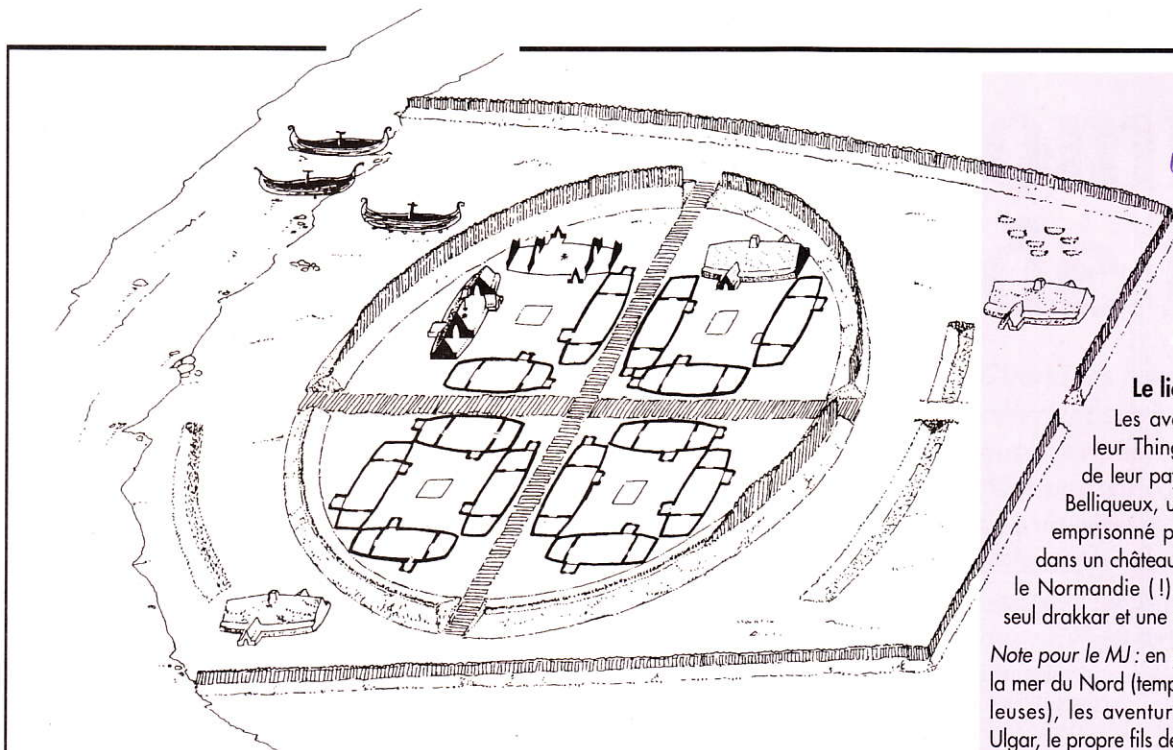
— **Le toit.** Soutenu par une double rangée de piliers, il peut être fait de chaume, de tuiles en bois ou de pierres plates couvertes d'herbe.

— **Le sol.** Il est parfois pavé ou creusé afin de former des « bancs » ou des « tables » rudimentaires.

Note : il existe aussi des fermes de grande dimension, dont l'intérieur est plus complexe (couloirs, chambres, cuisine...).

Un camp militaire

Le campement découvert à Trelleborg sur l'île de Seeland nous donne une petite idée de l'organisation d'un fortin viking...



LES INSTANTANÉS DE CASUS

Le lion dans sa cage

Les aventuriers sont chargés par leur Thing (l'assemblée gouvernante de leur pays) d'aller libérer Ruthgor le Bellicieux, un capitaine viking qui a été emprisonné par des chevaliers chrétiens dans un château situé sur la côte de l'actuelle Normandie (!). Ils doivent partir avec un seul drakkar et une trentaine d'hommes.

Note pour le MJ : en plus des mille et un périls de la mer du Nord (tempête, pirates, créatures fabuleuses), les aventuriers vont devoir affronter Ulgar, le propre fils de Ruthgor, qui s'est juré de libérer lui-même son père et qui déteste la « concurrence ». Le château des chrétiens est une installation sommaire en bois. Comme il est impossible de le prendre par la force, il faudra s'y introduire par la ruse.

A la recherche du bout du monde

Svensonn Tête de bois vient d'être condamné au bannissement par le Thing. Avant de partir, il promet solennellement de revenir les bras pleins de richesses afin de laver son déshonneur. Il propose aux aventuriers d'embarquer à bord de son drakkar.

Note pour le MJ : cette trame permettra aux joueurs de découvrir tous les aspects de la vie d'un Viking : pillage, piraterie, navigation.

Svensonn peut même être tenté de faire route vers l'ouest afin de trouver le fabuleux Vinland dont parlent les légendes...



L'allié félon

Reinhardt le Violent, un chef viking, demande aux aventuriers d'aller espionner le camp de Vultor, un de ses vassaux qu'il soupçonne de comploter contre lui.

Note pour le MJ : Vultor est effectivement un traître et a entamé des négociations secrètes avec Sömborg, ennemi voué de Reinhardt. Vultor est très méfiant et il sera difficile de le démasquer... et de quitter son campement en vie ! La petite « guerre » qui s'ensuivra sera l'occasion pour les aventuriers de faire la preuve de leur courage.

Cette installation retranchée est entourée d'épais remblais de terre surmontés de palissades en bois, formant une double enceinte.

Le rempart extérieur, en angle droit incomplet, abrite un cimetière. Le rempart intérieur est, quant à lui, circulaire. Il est percé aux quatre points cardinaux de grandes brèches. Ces quatre portes sont reliées par deux rues pavées de bois dont l'intersection se trouve exactement au centre du camp.

Dans chacun des quatre secteurs délimités par ces rues, se trouve un bloc de quatre maisons/baraquements disposées en quadrilatère. Quinze autres constructions du même type sont édifiées

entre les deux remparts. Ces maisons longues ont toutes la forme d'un bateau : elles sont plus larges au milieu qu'à leurs extrémités. L'intérieur est formé de deux petites pièces entourant un vaste hall au milieu duquel trône un foyer central.

Les Vikings construisent généralement leur camp au bord de la mer ou à proximité d'un bras d'eau, pour faciliter la mise à l'eau des bateaux et leur hissage à terre quand ils ne servent pas. Ces farouches guerriers prennent en effet grand soin de leurs drakkars qu'ils entretiennent presque amoureuxment.

Brigitte Brunella

illustration et plan : Olivier Frot

Quelques Vikings...

Les sagas regorgent d'individus hauts en couleurs possédant souvent des noms évocateurs. En voici quelques uns, qui pourront vous inspirer pour vos personnages.

— **Asa** : reine norvégienne qui aurait été enterrée avec le plus beau de ses vaisseaux (peut-être celui découvert en 1903 par l'archéologue Gustafson à Oseberg).

— **Bjarni** : Islandais, fils d'Herjulf. A peut-être découvert le Vinland avant Leif l'Heureux, mais allez savoir...

— **Erik le Rouge** : fils de Thorvald, il a découvert le Groenland. C'était un homme violent et impétueux. Il choisit le nom de « Groenland » (« terre verte ») pour baptiser son nouveau pays à cause de ses prairies, mais aussi pour essayer d'attirer de nouveaux colons...

— **Eyolf l'Infect** : ennemi d'Erik le Rouge, il mourut de sa main.

— **Gudrid** : veuve de Thorstein, elle fut épousée par Thorfinn. C'est elle qui poussa son mari à partir en voyage d'exploration.

— **Gunbjörn** : avait peut-être découvert le Groenland avant Erik le Rouge, mais personne n'en est sûr...

— **Harfn le Duelliste** : ami d'Eyolf et... autre victime d'Erik le Rouge.

— **Knut le Grand** : roi viking dont l'immense drakkar comptait soixante bancs de nage.

— **Leif l'Heureux** : fils aîné d'Erik le Rouge qui découvrit le Vinland (l'Amérique).

— **Olaf** : roi de Norvège au temps de Leif l'Heureux.

— **Ragnar Lödbrok** (« Culotte de fourrure ») : viking célèbre pour son courage. Il s'est jeté dans une fosse remplie de serpents en criant à ses ennemis qu'il « mourait en souriant ».

— **Sven à la barbe fourchue** : roi viking, fils de Harald à la dent bleue, qui vécut vers l'an mil.

— **Thorfinn Karlsefni** : explorateur du Vinland.

— **Thorgest** : suite à un « petit » différend, Erik le Rouge tua ses deux fils. Thorgest réussit plus tard à le « vaincre » et à se réconcilier avec lui.

— **Thorhild** : femme d'Erik le Rouge. Elle fut convertie au catholicisme.

— **Thorstein** : fils d'Erik le Rouge.

— **Thorvald** : viking norvégien, père d'Erik le Rouge, banni de son pays en 960 (les Vikings ignoraient la peine de mort) pour une sombre histoire de meurtre.

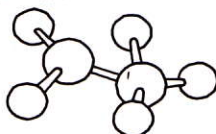
REFLEXION

JEUX DE SIMULATION
JEUX DE ROLE
WARGAMES
FIGURINES



PUZZLES

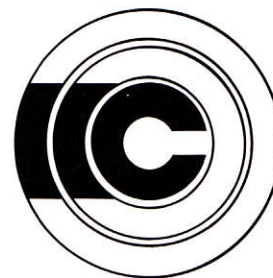
CASSES-TETE



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
MÊME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

NOUVEAU



VOUS PROPOSE

Jeux de rôle
Jeux de stratégie
Jeux de réflexion
Jeux de simulation

Figurines
Logiciels
(Atari, Amiga, IBM...)
Dioramas

GAMES DREAM

6, place Léon Deubel 75016 PARIS
Tél: 45 27 87 04 - Métro: Porte de St Cloud
De 9 h à 19 h sauf dimanche.

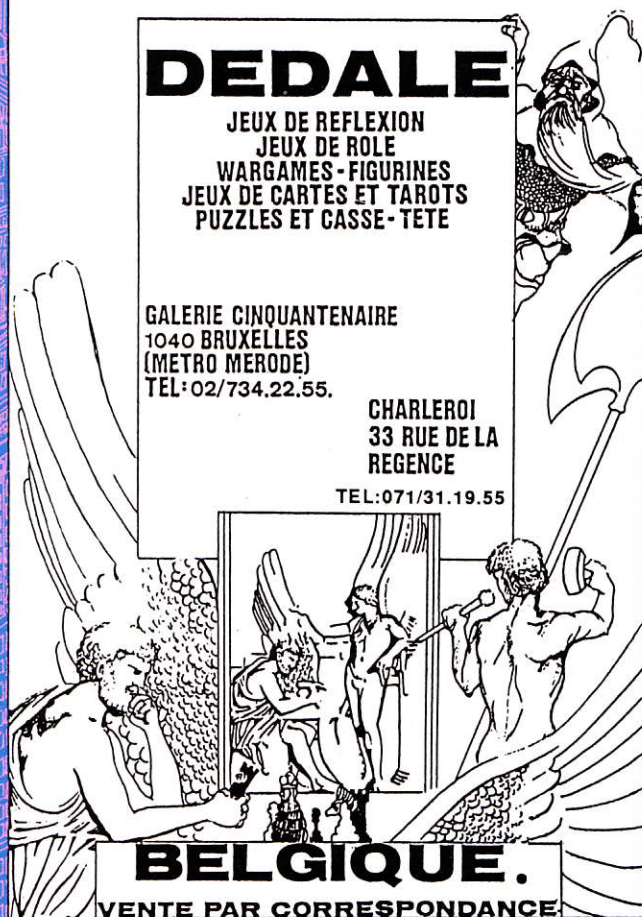
DEDALE

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
REGENE

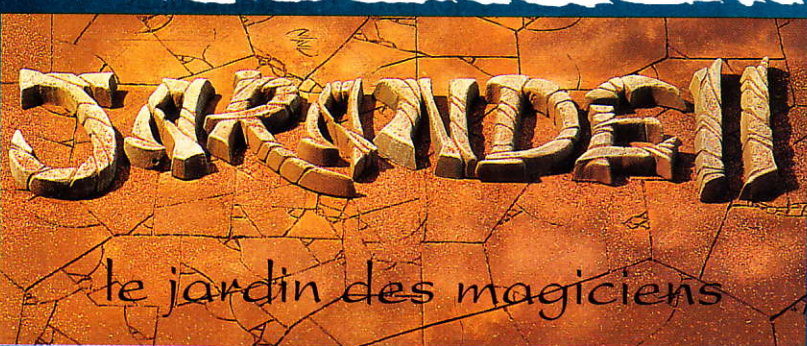
TEL: 071/31.19.55



BELGIQUE.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

& AUTRES ÊTRES BIZARR



Le Palais qui bourgeonne

Au centre de Jarandell, et raison d'être de ce pays miniature, se dresse la demeure des magiciens. On la surnomme aussi le Palais, un peu par dérision, ou plus souvent la Maison. Les trois maîtres des lieux y ramènent régulièrement de jeunes magiciens prometteurs rencontrés lors de voyages, qu'ils instruisent en échange de divers travaux. Ces apprentis pouvant rester des années au Palais, aussi est-on obligé d'ajouter sans cesse de nouvelles pièces, chambres, laboratoires, magasins...

Limitée par le labyrinthe végétal, la bâtisse se répand littéralement sur la plus haute colline. Autour du corps central, le plus ancien, rayonnent des « ailes » qu'il serait plus juste de qualifier de tentacules. En effet chaque nouveau corps de bâtiment est construit magiquement par un sandestin. Et les sandestins chargés de la construction ont toujours su marchander leur travail au plus juste, en réclamant le nombre de points nécessaires à leur libération, aussi, aucun ajout à la Maison n'est jamais réalisé par le même. Le bâtisseur respecte en général le plan fourni par l'un des mages, mais n'en fait qu'à sa (mauvaise) tête pour l'habillage. Qui plus est, lorsqu'un sandestin devait réparer les dommages d'une expérience ratée, il mélangeait ses lubies architecturales aux styles des parties voisines. C'est contre ce désagrément que les mages ont créé une aile spéciale, à l'écart : « le Chaudron ». En cas d'explosion, une espèce de lierre empêche les moellons de voler trop loin, puis, en quelques heures, les pierres rampent

les unes sur les autres jusqu'à reprendre leur place d'origine. Inconvénient : les pierres conservent les résidus des produits projetés à chaque accident, ainsi que les traces sanglantes des apprentis malchanceux.

Trois destins associés

Les maîtres de Jarandell se nomment Glinya, Marutto et Carnfhal. Magiciens de très haut niveau, ils cherchent sans cesse à progresser dans leur art. Sous couvert d'instruire leurs apprentis, ils les utilisent pour explorer des voies de recherche, leur propre temps étant très précieux. Car malgré leur disparité, qui s'accroît avec l'âge, tous trois collaborent à un travail commun. Ce lien, que seuls cinq sandestins connaissent, est la poursuite des travaux de Randell, leur tuteur. Celui-ci, que l'on a annoncé mort, les a chargés de poursuivre son œuvre, tandis que lui-même fait des bonds dans le temps afin d'inspecter l'évolution des travaux. Son but est de posséder un arsenal de sorts spécifiques et d'atteindre un niveau de puissance suffisant pour contrer toute tentative des entités lancées à sa poursuite (voir numéro précédent). Il apparaît brièvement à ses trois pupilles, à intervalle de plusieurs mois (temps local), intervalle dont il ne semble pas vraiment maître. Cette tactique, conjuguée au décalage temporel entre Jarandell et l'extérieur, lui a jusqu'à présent permis d'éviter d'être repéré par ses énigmatiques poursuivants.

Elevés comme frères et sœur jusqu'à l'âge de 13 ans, les trois enfants furent de précoces magiciens, et Randell les envoya alors à la recherche de sorts inaccessibles et de recettes nouvelles. Depuis, ils ont régulièrement quitté leur petit pays pour de périlleux voyages, sont devenus amis ou conseillers de certains souverains parmi les plus puissants, et tous trois sont gens difficiles à berner. Il est assez rare qu'ils soient tous présents à Jarandell, mais aussi peu fréquent qu'un seul reste longtemps maître des lieux. Ces errances ont profondément altéré leurs caractères, et leur relations...

Glinya occupe une place à part. Elle exerce un pouvoir certain sur l'environnement naturel de la Maison et assume inconsciemment la position dominante (position dont elle n'abuse pas).

Carnfhal et Marutto sont rivaux sur bien des points et leur compétition est incessante. Entre autres c'est à celui qui invoquera le sandestin le plus original. Enfin, leurs conceptions de la vie sont totalement opposées. Marutto est aigri, avaré et un tantinet profiteur ; Carnfhal, bien que paranoïaque, aime étaler sa fortune et montrer l'étendue de son pouvoir. Tous deux mènent des existences studieuses, sans se préoccuper de notions aussi étranges que « le Bien » et « le Mal ».

Citadelle dans la citadelle, la maison des magiciens ne laisse rien filtrer de ses secrets.

Dans le numéro précédent, nous avons gravi la Chaîne des Grifurets, traversé sans encombre la Raze du Linx, évité le mont des Misanthropes pour accéder au moulin de Kardann et à son fabuleux secret, le jardin de Jarandell. Nous voici prêts, mêlés aux autres apprentis sorciers, à découvrir le cœur de ce lieu hors du monde et ses habitants...

Glinya

C'est une femme d'une grande beauté, au regard doux et triste. Meurtrie par la vie, elle consacre son temps à étudier. Plus jeune, elle aurait été courtisée par le célèbre barde Ermold le Noir, qui l'aurait délaissée la veille de leur première nuit d'amants, et ce par pure malice. Cette navrante aventure semble avoir brisé en elle toute capacité à tomber amoureuse d'un être humain (et a fortiori elfique). Glinya aime chanter des balades nostalgiques ou s'occuper de la faune et de la flore de Jarandell. Elle possède une autorité réelle sur les animaux, qui lui obéissent. De ce fait, elle représente bien inconsciemment un contrepouvoir aux menées de Carnfhal. Son pouvoir s'exerce tout particulièrement sur les insectes, et un pacte sacré l'unit à la reine des abeilles qui butinent sur son territoire. Glinya accueille les visiteurs avec grâce et courtoisie. On la dit très sage, et des souverains importants font appel à ses conseils. Cependant, des périodes de son existence restent assez sombres (notamment celles qui précèdent sa rencontre avec Ermold), et il n'est pas impossible que quel qu'un vienne un jour lui demander des comptes pour des actions passées !



Glinya: son calme cache une volonté puissante.

Marutto

C'est un homme voûté, au front dégarni (il a passé moins de temps à l'extérieur que les autres, et a donc vieilli plus vite) et aux sourcils broussailleux. Son regard inexpressif peut faire croire qu'il est aveugle, mais le mage dissimule simplement ses pensées en feignant un désintérêt total. Marutto est d'une fréquentation sinistre, d'un pessimisme noir. Il termine souvent ses phrases par « tout ceci finira très mal », même si le sujet abordé est aussi banal et inoffensif que la cueillette du pollen !

Marutto est également d'une rare avarice. Toute dépense lui paraît une folie, et il mégote sur la moindre pièce de cuivre. Il serait l'auteur du sort *Livre de compte de Grimgram* (qui permet d'effacer toute trace d'une opération financière sur le livre de comptes d'un marchand). Ce trait de caractère se retrouve chez les sandestins à son service, qui ne cessent d'argumenter à tout propos et de réclamer de l'or (dont par nature ils n'ont que faire), soit pour acheter leur silence, soit au contraire pour révéler des secrets. Cette avarice a failli plus d'une fois coûter la vie au mage,



notamment à la suite d'achats de composants magiques bas de gamme... Bien entendu, l'avarice de Marutto est à l'origine d'une rumeur prétendant qu'il possède un trésor considérable...

Ses vêtements sont à l'image de son esprit : étroits et rapiécés. Il porte de vieilles tuniques qui le font ressembler à un meunier au bord de la faillite, mais fait de visibles efforts en présence de Glinya.

Malgré tout Marutto est une personne fort érudite et, dans la mesure où cela lui coûte peu, accueillante.

Carnfhal

C'est un homme au visage aimable, avec une tendance naturelle à l'embonpoint. Mais c'est aussi une personnalité étrange et capricieuse, dont l'obsession est de ne jamais montrer son véritable aspect. Il use d'artifices magiques et change d'apparence avec une facilité déconcertante. Certains prétendent même qu'il peut se transformer en meuble ou en tout objet usuel de grande taille. Ce pouvoir est à l'origine de la paranoïa qui règne chez les sandestins inférieurs attachés à son service ! Carnfhal semble obsédé par les problèmes de sécurité et de défense vis-à-vis de l'extérieur. Son territoire est truffé de systèmes défensifs particulièrement efficaces et très dangereux pour des curieux imprudents ! Ce dispositif vise secrètement à faire de lui le maître de la Maison.

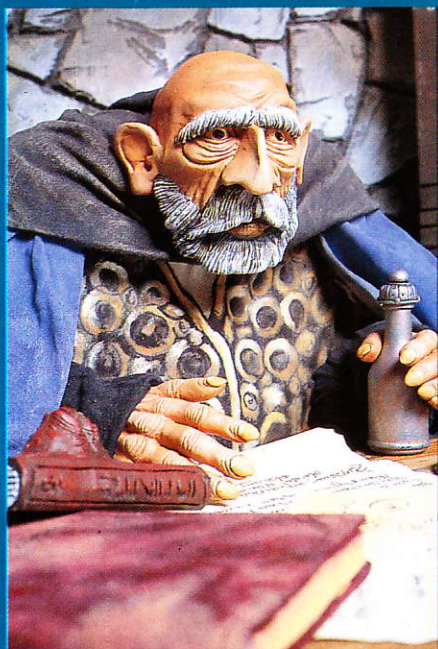
Des trois magiciens, Carnfhal est celui qui a le plus souvent voyagé de part le monde. Il en a ramené toutes sortes d'objets étranges. Il serait ainsi en possession du Rostre Fatal de Balmus, arme redoutable dont on ne possède hélas aucune description. Certains des objets entreposés dans plusieurs pièces, sous la garde de sandestins particulièrement vigilants, auraient été acquis d'une manière peu orthodoxe, et leurs propriétaires seraient activement à leur recherche. Malgré cela, Carnfhal ne peut résister à la tentation d'exposer quelques uns de ses chefs-d'œuvre à la vue d'éventuels visiteurs. Sa vanité le perdra un jour ! Les collections de Carnfhal sont d'un éclectisme remarquable. Cela va des libellules aux bélemnites, en passant par les bouches de cidre hobbit ! Il possède également une série de filtres magiques dont il ignore lui-même les effets. Il a rapporté d'un voyage souterrain la plus remarquable pièce de ses collections : une tribu de gnomes de très petite taille. Ceux-ci, toujours affairés, passent leur temps à concevoir des engins extraordinaires ou à creuser la terre à la recherche de choses mystérieuses...

Recoins et territoires

La Maison est divisée en trois types de zones.

- **Les zones communes**, les plus accessibles. Hall d'entrée, salle de réception et réfectoires, cuisines et réserves, bains de vapeur, boudoirs, appartements du personnel ; on y rencontre les serveurs humains des trois mages : laquais, cuisiniers et intendants... S'y trouvent aussi les ateliers des divers artisans indispensables à la bonne marche de la maison, et chargés tant des travaux courants que de la réalisation de certains appareillages indispensables aux nombreuses expériences magiques ou alchimiques en cours : tailleurs de pierre, dessinateurs, charpentiers, chaudronniers, souffleurs de verre. On y croise aussi quelques sandestins, préposés au nettoyage ou à la surveillance. Enfin, les meilleurs pièces sont réservées aux chambres d'hôtes (rares mais réguliers).

- **Les zones des apprentis** sont disséminées un peu partout. Vastes salles splendides ou cellules noircies de suie, elles servent selon les cas (parfois en même temps) de laboratoire, de bibliothèque, de chambre individuelle ou de dortoir. Des maladroits, n'osant avouer qu'ils ont fait sauter leur labo se sont également installés dans les couloirs, à l'abri de hautes tentures. Selon la nature de



On dit que jeune, Marutto fut un fétard...

leurs travaux et leur valeur personnelle, certains apprentis se voient attribuer des aides sandestins tant pour les aider que les surveiller. Sandestins également, certaines portes, statues, décorations : les objets magiques et les documents sont bien protégés. À l'inverse, des monceaux de babioles magiques mineures s'entassent dans les couloirs : boîtes à raconter des histoires, miroirs déformant celui qui s'y admire, casseroles autochauffantes, longue-vues à infravision (notons qu'apprentis magiciens et magiciennes résident dans des ailes opposées de la bâtisse), et mille autres créations plus ou moins utiles, abouties, ou de goût douteux. Les apprentis sont assez paranoïaques, et se groupent en « cercles » afin de se prémunir contre l'espionnage.

- **Le Sanctuaire**, zone privée des magiciens, est divisé en quatre : trois appartements comprenant chacun des pièces d'habitation et un laboratoire, et une partie commune avec hall d'entrée, salle à manger, petit salon, et laboratoire de démonstration. Inutile de préciser que les protections sont triples : magie, pièges et sandestins divers.

Sandestins !

Alors que de par le vaste monde, la plupart des magiciens exercent leur magie par eux-mêmes, les trois mages de Jarandell ont reçu de leur tuteur Randell la connaissance

des sorts d'invocation des sandestins, êtres venus d'un plan situé à mi-chemin entre celui des hommes et celui des dieux et démons.

L'intérêt des sandestins est triple :

- Bien que leur invocation coûte beaucoup de temps et d'énergie, il est parfois pratique qu'un ou plusieurs sandestins agissent tandis que le magicien prépare un autre sort, ou simplement se concentre sur les effets de ceux utilisés par ces serveurs magiques.

- Leur (relative) intelligence permet de rendre plus subtils certains sorts de « gardiennage » : laisser entrer certains visiteurs et pas d'autres, délivrer des messages à certaines personnes, ou rapporter les actes desdits visiteurs.

Lorsque survient un événement magique bizarre, les sandestins sont parfois capables d'en expliquer la nature, d'autant que leur connaissance du temps leur permet d'identifier les sorts d'accélération et autres stases temporelles.

- Leur pouvoir fonctionne de façon plus naturelle que les sorts lancés par les mages. Là où un magicien devra, pour faire apparaître une table de banquet, lancer un cinquantaine de petits sorts (ou lire une formule condensée préparée à l'avance, ce qui revient au même), le sandestin n'aura qu'à dire « et voilà ». D'autre part, le plan des sandestins ne suit pas le même continuum espace-temps que le nôtre. Il en découle qu'un sandestin peut « sonder » le temps, ou même (pour les plus puissants) emmener un passager avec lui dans le passé et le futur, ou rester à garder un objet durant mille ans ou plus, ou encore être ici et ailleurs au même moment...

Le revers de la médaille

En dehors de leur mauvaise foi volontaire, qui vise à en faire le moins possible, et à exaspérer le magicien en espérant qu'il craque et renvoie le sandestin sur son plan d'origine, ces créatures ont une logique très particulière ! Il en résulte qu'il faut TOUT préciser lorsqu'on donne un ordre à un sandestin : ce qu'il faut faire, mais aussi (et surtout) ce qu'il ne faut pas faire ! Quand commencer et quand finir. Si l'ordre concerne le sandestin lui-même ou non. Qui peut modifier l'ordre donné. Si le sandestin peut discuter avec un autre durant ce temps (un rival peut envoyer un sandestin convaincre le vôtre que son travail est terminé). Où le sandestin doit-il revenir faire son rapport une fois sa mission exécutée...

D'autre part il existe toutes sortes de sandestins, des plus bêtes aux plus fûtés. Les pires étant les « vaguement crétins » et les « très malins ». Les premiers parce que s'exprimant correctement, on est tenté de leur demander des tâches un peu subtiles, qu'ils affirment avoir compris... et on se mord les doigts après la catastrophe ! Les seconds parce que, sans désobéir mais dans la façon de présenter les choses, d'exécuter les tâches, ils vont vous mener là où ils veulent, en vous mettant dans une position (calamité imminente, inimitié de vos anciens amis, etc.) où vous ne pouvez qu'accepter leurs conditions : la liberté contre un retour à l'ordre normal des choses.

Une troisième catégorie de problème découle du fait que selon une logique qui échappe à l'entendement humain, il est des choses qui nous semblent impossibles à réaliser et qui ne sont que rigolade pour un sandestin, qui par contre va soudain s'avouer incapable d'accomplir une tâche apparemment facile. De même, il est très difficile d'obtenir une précision temporelle d'un sandestin. Pour lui, mille ans d'erreur sur une date située à des centaines de milliers d'années est une « excellente exactitude » (s'il s'agit de courir après un magicien qui s'est enfui dans le temps, on ne risque guère de le retrouver !).

Carnfhal est assez liant, car il aime manipuler les gens, dans son intérêt.



Les sandestins ont par contre en commun avec les humains la capacité de faire des erreurs, d'agir à l'encontre de leur intérêt par manque de jugeote, d'être susceptibles, jaloux, distraits...

A quoi ça ressemble ?

Les sandestins ne prennent une apparence que pour être vus des humains. Il est d'usage qu'ils choisissent des formes humanoïdes, mais ils n'y pensent pas toujours. En fait, ils attendent souvent que le magicien qui les a invoqués leur dise à quoi ressembler. Ceux de Jarandell sont pour la plupart fixés dans leur forme, et beaucoup sont coincés dans des objets, des statues, des bas-reliefs.

Un sandestin peut être qualifié par :

- **Son intelligence.** Les plus bêtes ont le niveau intellectuel d'un caillou, l'utilité et les limites d'une énergie brute, et servent souvent à réaliser un sort précis. Le sandestin moyen est assez stupide, toujours prêt à se plaindre, borné et procédurier, mais trompe son monde, car il est capable de tenir un discours ronflant (quoique creux, et qu'il ne comprend pas forcément lui-même) à partir de conversations saisies au hasard. Un sandestin intelligent peut se révéler un véritable compagnon d'aventure, quoique peu digne de confiance.

- **Sa maturité.** Le sandestin traverse plusieurs phases de croissance au cours desquelles ses pouvoirs augmentent. Un sandestin mature pourra, tout en faisant autre chose, vaincre d'un contresort la magie de cinq ou dix jeunes fôlets. Seul un sandestin ayant atteint un certain stade de développement (qu'on reconnaît à ses yeux rouges, difficiles à déguiser) peut vous faire voyager dans le temps. Lorsqu'il change de phase, le sandestin prisonnier d'une enveloppe terrestre s'enkyste dans une coque quelconque (coquille d'œuf, noix, géode).

Les contrats

Lorsque un magicien invoque un sandestin, celui-ci manifeste d'abord sa contrariété par un mutisme renfrogné. Toutefois, son but étant de retourner au plus vite sur son plan d'existence, il est bien obligé d'accepter le marché qui lui est proposé par le mage : sa liberté contre de menus services. Le magicien rédige alors un contrat de 5, 10, ou même 50 points (en fonction de la puissance qu'il a mis dans l'invocation). Puis, lorsqu'il confie une mission au sandestin, il en annonce sa valeur (en général un point ou deux) si elle est correctement exécutée. Un sandestin obéissant est un sandestin qui a bon espoir de remplir vite son contrat. A l'inverse, si par négligence ou mauvaise foi, le sandestin a non seulement raté sa mission, mais en plus a nui à son propriétaire, celui-ci rajoute un ou deux, voire cinq points d'amende au contrat ! Bien entendu, le sandestin n'admettra avoir failli à son travail qu'après une âpre discussion.

Quand un sandestin est invoqué, il apparaît accompagné de son floc (ce terme désigne « quelque chose » qui évoquerait à la fois les notions d'âme, de parent et d'émanation de soi-même). Le magicien emprisonne le floc et dispose ainsi d'un moyen de pression sur le sandestin. En effet en cas de rébellion de ce dernier, il suffit de lâcher le floc qui se précipite sur son sandestin, où qu'il se trouve, et le neutralise en le mettant hors d'état d'agir (situation qui le terrorise littéralement). L'apparence d'un floc est très variable, le plus souvent celle d'un objet étrange ou d'un animal primaire.

Mais si le magicien possède un moyen de contrôler un sandestin, il ne peut en abuser car celui-ci peut faire appel à un daihak, arbitre de ce genre de litige, un être suffisamment puissant pour pouvoir retirer au magicien (ou au sandestin) tout ou partie de ses pouvoirs ! Voilà pourquoi,

malgré les avantages apparents à l'utilisation des sandestins, ceux-ci sont si peu invoqués, et leurs maîtres considérés comme des fous.

Vous aurez affaire à eux...

Gorbolong

C'est un sandestin astucieux et trqueur. Il est officiellement au service de Glinya qui le sollicite peu et lui laisse une liberté importante. De ce fait, Gorbolong a acquis auprès de ses frères une autorité morale qui fait de lui un arbitre, voire un chef, influent et très écouté. C'est devenu un jeu pour lui de rassembler tous les autres sandestins sous sa houlette... Il a souvent l'apparence d'un laquais un peu benêt.

Les Bubrûns écorcheurs



Attention, machine à faire le vide !

Brutes épaisses et caparaçonnées de métal, les Bubrûns n'ont qu'une mission : « Faire respecter l'ordre au sein des lois établies ! » Leur passage dans les couloirs encombrés déclenche la panique chez les apprentis, et face à des intrus, ils tirent d'abord et questionnent après. L'idiotie n'empêchant pas la susceptibilité, il n'est pas rare qu'un sandestin plein d'humour soit réduit en poussière par l'un d'eux.

Les pseudo-flocs

Le problème avec un floc c'est qu'il met son sandestin hors d'état de nuire, un point c'est tout. Or le cas s'est déjà présenté de sandestins partis se cacher au fin fond du Palais ou même plus loin. Lui envoyer son floc ne suffit pas, il faut le ramener. Les pseudo-flocs cumulent ces diverses capacités : détection, neutralisation et retour manu militari du fugitif. Leur pouvoir est grand mais entièrement spécialisé dans cette tâche. Excellents pis-



Les souterrains résonnent souvent du rire aigre des pseudo-flocs.

teurs, capables de léviter, ils cherchent avec obstination leur cible. Puis enroulent leur longue queue autour de leur proie, ce qui la paralyse et lui cause d'affreuses sensations. Le captif est alors ramené à l'endroit convenu, toujours en lévitation. Les pseudo-flocs sont volontiers cyniques, et grande est leur déconvenue lorsqu'ils se frottent à un sandestin plus puissant qu'eux (situation rare, mais possible).



Les miroirs-mirages ne sont pas des sandestins très diplomates...

Les miroirs-mirage

Si son propre reflet est la première chose qu'on y voit, il est aussi possible de demander à un miroir-mirage de visionner toutes sortes d'images réelles ou non : lieux lointains, scènes passées, rêves, nature véritable d'un être. Mais, habitué à être le confident de ceux qui l'utilisent couramment, le miroir ne délivre ses images à d'autres que si on lui raconte par le menu les raisons pour lesquelles on désire les voir. Et comme tous les sandestins, il adore critiquer.

Les lampes de vie

Ces sandestins sont liés à des individus, aussi loin qu'ils soient dans l'espace et même les plans. Tant que ces derniers sont en bonne santé, leur lumière pulse allègrement, mais vire au vert s'ils sont malades ou blessés, puis au violet s'ils agonisent. C'est alors le seul cas où s'anime la tête qui surmonte la lampe, pour transmettre les dernières paroles du mourant. Ces paroles peuvent être répétées à la demande. Ainsi, bien qu'il soit d'usage de libérer le sandestin de-



venu inutile, on sait que Marutto conserve une lampe de vie, afin d'entendre encore, parfois, une certaine voix qui l'obsède.

Les armes de Valangh le Verbeux

Carnfhal fabriqua un jour des armes pour un guerrier nommé Valangh, qui l'accompagnait souvent dans ses



Boizedure, la lance, aime combattre comme un bâton, et Klobaire, le bouclier adore mordrel

périple. Valangh, tout en combattant, commentait ses passes et ses assauts, et ses armes lui répondaient, ou parfois le mettaient en garde contre une trahison. Valangh mourut hélas un jour (empoisonné semble-t-il), et ses armes montent désormais la garde devant une salle du palais. L'épée Orshosterog, la lance Valuduinne et l'écu Galabezz ont acquis entre ses mains une certaine science du combat, et se débrouillent honorablement. Le seul moyen de franchir une porte qu'elles gardent est, soit de les immobiliser au moyen d'un sandestin plus puissant, ou d'un sort de haut niveau, soit au contraire de les amener à raconter leurs souvenirs et qu'un complice profite de leur inattention...

Les Storidiseurs

Vaste dédale, la bibliothèque est envahie d'une multitude d'ouvrages de toutes sortes, dont les fameux livres sandestins nommés Storidiseurs. Le bibliothécaire est un vieux nain sourd. Il y a bien longtemps qu'il n'entend plus

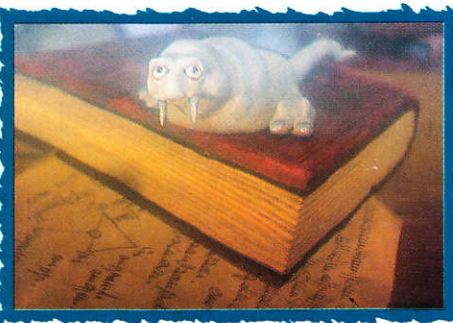


Les storidiseurs sont savants mais sont aussi de sacrés radoteurs.

bavarder ces satanés grimoires, et c'est tant mieux pour lui ! Car il est certaines heures auxquelles se réveillent tous les Storidiseurs. Commence alors une cacophonie générale d'où fusent des citations philosophiques, entrecoupées de chansons, d'antiques incantations, de vers ou de recettes de cuisine. Car ces satanés bouquins ne peuvent converser qu'à partir de phrases complètes écrites à l'intérieur de leurs pages. Ce qui peut conduire à des conversations assez complexes, surtout si l'on a affaire à un grimoire écrit par un théologue zobriolien, à une époque antérieure à notre plan d'existence.

Les Mangeurs de savoir

Quoi de plus délicieux qu'un bon parchemin assaisonné d'une encre sépia ? Censeurs pour les écrivains, fléaux pour les bibliothécaires, monstres sans pitié pour les Bubrun, calamité pour tout le monde, les Mangeurs de savoir se sont peu à peu forgés une solide renommée auprès des habitants du château. Lorsqu'elles ne se restaurent pas dans les archives de la bibliothèque, ces petites bêtes dentues s'adonnent à un jeu très amusant : « la



Les mangeurs de savoir ne sont pas des sandestins, mais la vengeance d'un apprenti.

chasse à l'écorcheur ». Les Bubrun en ont tellement peur, qu'ils les évitent avec une minutie qui ne leur ressemble guère. Comment un géant bardé de fer et de muscles peut-il avoir peur d'une aussi petite créature ? Rien d'étonnant quand on sait que le Mangeur de savoir n'attaque jamais seul, mais accompagné d'une vingtaine de ses congénères. Très agiles, ultra rapides et complètement silencieux, on comprend la panique qu'ils font éprouver à ces lourdauds d'écorcheurs.

Face d'Oeuf

Ce tableau permet d'entrer en contact avec n'importe qui... à condition d'accrocher au-dessous une formule écrite par le correspondant en question. Son visage appa-



Lorsqu'on place le parchemin, la pâte informe prend très vite l'apparence du correspondant. Mais il y a parfois des défauts de transmissions.

rait alors et on peut converser avec lui comme s'il était présent. A noter que pour lui, l'image et le son de la pièce se superposent à ceux de son propre décor. Aussi, si le visage en cours de formation prononce le mot « Embrouille ! », le sandestin du tableau est averti qu'il gêne l'interlocuteur, et coupe la communication. A moins d'avoir reçu l'ordre inverse de son propriétaire... Imaginez que vous vouliez discuter avec un ami qui est précisément en train de défendre sa vie contre des bandits. Apprécierait-il d'être dérangé à un tel moment ?

Le jeu des sandestins

En termes de jeu, les sandestins sont à réserver à l'usage des principaux PNJ de Jarandell. Leur pouvoirs sont en gros des possibilités de communication à distance, des altérations de forme, création de petites quantités de matière, lévitation, déplacement dans le temps et l'espace, tâches subalternes accomplies magiquement, ou simple exécution ponctuelle d'un sort précis.

L'intérêt de jouer des sandestins est d'introduire des joutes oratoires entre joueurs et MJ. A recommander aux amateurs de jeux de logique, et les joueurs concernés par le Droit se délecteront des duels d'arguties et de sophismes.

Les indications sur les sandestins présentées ici sont librement inspirées des très évasives informations que distille Jack Vance dans diverses sagas, notamment « Rialtho le Magnifique », « Le jardin de Suldrün », « La perle verte ». Nous ne saurions trop vous recommander leur édifiante lecture.

Pour ceux qui désireraient en savoir plus et jouer les sandestins dans le cadre du « Monde Mourant » de Vance, notre confrère Graal a produit un hors-série Jack Vance, dont un chapitre signé Nicolas Loubier codifie les pouvoirs des sandestins. Ce hors-série est disponible auprès de Socomer, 1 rue du Parc, 93130 Noisy le sec.

Ont collaboré à Jarandell :

**Jean Balczesak,
Denis Beck,
Franck Dion,
Denis Gerfaud,
Didier Guiserix**

personnages et décors : Franck Dion
photos : Yoëlle

METALLIQUES COLLECTION

**C'est la rentrée !
N'attendez pas l'automne et
la chute des poils de votre 3/0.
Faites une petite provision
chez votre revendeur habituel,
et au boulot !**

CITADEL/MARAUDER

Beaucoup de nouveautés sont arrivées, la rentrée des classes n'ayant visiblement que peu d'influence sur la productivité des graveurs anglais.

• Chez Citadel, deux nouvelles boîtes de figurines plastique en 6 mm pour Space Marines : les Squats Warriors (ATB6) et les Ork Invasion (ATB7). Pour Warhammer 40 000 : des Warboss Ork (BO669) et des Orks (070510), des Spaces Marines heros (70145) et la réédition du Landspeeder impérial (V2150). Enfin, dans un registre plus classique : des chevaliers à pied (074043), des chevaliers bretonniens (V4166), et surtout les fameuses Blue et Pink Horrors, bestioles délicieusement chaotiques et très agréables à peindre (B3226).



« Flagellant » et chevalier, le classicisme se porte bien...

• Du côté de chez Marauder, quelques nouveautés intéressantes et de belle facture : un Cockatrice (BMM44), des héros de l'Empire (BMM45), des guerriers du chaos (BMM91), de superbes « flagellants » (BMM65), et pour finir, un griffon du chaos monté par un guerrier du même nom.

RAL PARTHA

Ouf ! La disette n'aura duré que le temps des vacances, et voilà les petites dernières. Signalons à vos pinceaux qui se trémoussent déjà de tous leurs poils une nouvelle série de monstres pour AD&D, dans laquelle on notera un magnifique géant à deux têtes



Pour la nouvelle version de Cthulhu...

armé d'une massue, symbolisant sans nul doute la paix et l'amour (R284). Un peu moins originaux, bien que de qualité honorable, trois blisters de Ratlins ou homme-rats (R295, 296, 297), dont l'extraordinaire ressemblance avec les Skavens de Citadel ne sera relevée que par d'odieux individus faisant preuve de mauvaise foi.

Dernière minute : 20 nouvelles références pour Battle-tech sont désormais disponibles en France : il s'agit des réf. 299 à 319.



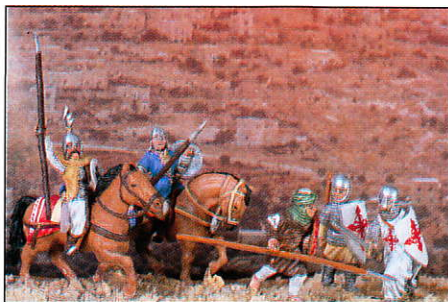
... ou pour Torg,
n'oubliez pas
la série Années
20-30
(qu'on peut
étendre à 50).
Agents secrets,
militaires,
clandés, flics,
vamps, truands
et savants
fous...

Ref 192
à 205

ESSEX

Largement évoquées dans le dernier numéro, voici enfin les premières figurines de la nouvelle gamme Croisades 25 mm : deux templiers (CR 10 et 40), un lancier ghazi syrien (CR 50), et deux cavaliers : un Turcoman (CR 22) et un Mongol (CR 32).

Petite indiscretion : Essex devrait faire paraître dans le courant du mois une gamme russe en 15 mm napoléonien.



Croisades. Déjà à l'époque...

ALTERNATIVE ARMIES

Nouvelle marque fondée par des anciens de chez Citadel, elle propose déjà plus de 30 références regroupant chacune plusieurs figurines. Nous avons pu



Arrivée en force des Free Compagnies.



Les Fomorien, dégénérés, n'ont plus grand chose de leurs origines féériques et celtiques (Alternative Armies).

examiner deux blisters : les Fomorien (CM4) et les Free Companies (FC3). Reposant sur de beaux socles en plomb, elles possèdent une gravure très correcte et beaucoup de ces petits détails qui font la joie du figuriniste. Elles devraient être disponibles dès maintenant dans vos boutiques ou par l'intermédiaire de la société E.M. Diffusion⁽¹⁾, qui non seulement assurera la distribution de ces figurines en France, mais espère aussi dans un proche avenir lancer sa propre gamme de figurines.

PRINCE AUGUST

C'était prévu ! Sauron a donc jeté un sort *Retard Majeur* (niv 50) sur ce qui aurait dû être les nouveautés du mois d'août. La série sur Gorgoroth (la fameuse plaine du Mordor) ne sera donc disponible en boutique que ce mois-ci (pour plus de détails voir CB 58). Mois qui devrait être faste puisque devraient enfin sortir les trois premières saynettes promises à nos pinceaux depuis un an : l'autel (S1), le dolmen (S2) et un chemin (S3).

Enfin, vous ravalerez la préparation du sort *Maudire gaiement une marque qui fait rien que m'embêter en sortant ses figurines en retard* (niv 666) une fois que vous saurez ce qu'on nous promet pour octobre : Le peuple de Durin, Les nains de la Moria et d'Erebor, Thorin (M155), Thrain (M156), Gardes royaux (M157), Artisans nains (M158), fantassins (M159), Alchimiste (M160), Jeune fille (M161), Nain sur poney (M162), Nain aventurier (M163), Ironfoot et Azog (M164).

P.S. : Après la série Mithril, les « classiques » de Prince August ont aussi leur catalogue. Demandez-le à votre trafiquant de métal habituel.

François Décamp

Peinture figurines historiques :

M. Caillaud

Peinture figurines fantastiques :

Fred Bassot

Prises de vues :

Yoëlle

⁽¹⁾ E. M. Diffusion : M. Yves Creac'h, 2 rue Robert le Ricolaïs 44086 Nantes.

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

GAGNEZ UN
AMIGA 2000, UNE
CONSOLE ATARI
LYNX ET DES
CENTAINES DE
LOGICIELS...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin, au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

*même si vous ne délivrez pas la princesse, vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

TAPEZ
36.15
CODE

ZELDA

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez le bon ci-dessous à: 36 15 ZELDA - SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris.

Nom
Prénom Age
Adresse

CB

JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

SUR

un
PLATEAU

Dragon

*Jeu de rôle
pour wargameurs
ou wargame
pour rôlistes ?*



Avant d'entrer dans le vif du sujet, admirons un instant le dessus de boîte illustré par Florence Magnin — ah ! si tous les jeux avaient d'aussi belles boîtes ! Bref moment d'attendrissement... Bon ! Dragon Noir, tome 1- l'Exil ! Que voulez-vous que je vous dise ? C'est Cry Havoc adapté au fantastique. Pardon ? Vous ne connaissez pas Cry Havoc ? Alors suivez le guide...

Petit rappel pour les incultes et les distraits

Cry Havoc (en français courant, « Pas de quartier ! ») est un jeu de simulation militaire (un wargame, quoi !) situé à l'époque médiévale et ayant pour échelle un pion = un homme (tiens ! C'est l'échelle du jeu de rôle, non ?). Ses règles sont d'inspiration anglaise (en fait, le jeu est né là-bas), mais elles ont été copieusement remaniées par Duccio Vitale, patron d'Eurogames, qui les a peaufinées pour en éliminer les bogues, imprécisions et autres absurdités qui fourmillaient dans l'édition originale. Bien vite, le jeu a donné naissance à d'autres jeux, entièrement compatibles du point de vue des règles, des pions et des cartes, mais jouables indépendamment les uns des autres. D'abord, ce fut *Siège* qui, comme son nom l'indique, envoyait fringants chevaliers et pauvres paysans mal armés à l'assaut d'un château fort. Mais déjà, toutes les cartes de ce second jeu pouvaient être utilisées avec celles de la première boîte, de même que les pions — qu'il vaut mieux appeler personnages, puisqu'ils ont tous un nom.

Puis vint *Croisades*, où le joyeux soldat du Christ pouvait aller faire cabosser son armure par les lances infidèles. L'utilisation d'une carte du Proche-Orient vers l'an de grâce 1100 permettait (surtout dans la version française !) de relier les combats entre eux et de jouer une campagne dans laquelle un jeune chevalier pouvait devenir un puissant seigneur. Mais ici aussi, la compatibilité des jeux était respectée.

Le dernier-né d'Eurogames a l'ambition de plaire à la fois aux rôlistes et aux wargameurs. Et de fait, grâce à beaucoup de bonnes idées et aux qualités de base de la série Cry Havoc, dont il est la plus récente incarnation, il pourrait bien y réussir !

Nous n'étions pas très loin de l'Asie, alors pourquoi ne pas pousser jusqu'à l'Extrême-Orient et le Pays du Soleil Levant ? Avec *Samourai*, les ninjas entraient en scène. Qui serait le nouveau Shogun ? Et comme la compatibilité restait parfaite, vous pouviez faire rencontrer des samourais et des paladins, même si ce mélange faisait une cuisine bizarre.

Ajoutez à ces trois jeux deux extensions, *le Châteaude Templiers* et *la Cité médiévale fortifiée*... Et un autre jeu complet : lorsque vous lirez ces lignes, *Vikings* devrait enfin être sur les rayonnages de votre boutique favorite, avec des règles de combat naval, d'abordage, de débarquement. Au total, une belle famille, pas vrai ? Et dont les parents français peuvent être d'autant plus fiers que leurs règles sont nettement supérieures à celles des versions originales.

La grande aventure

Mais le rêve des chevaliers n'était-il pas de combattre des dragons ? Enfin ces derniers nous arrivent — et il ne s'agit pas seulement, comme en Angleterre, de l'ajout au système de base de règles plus ou moins fantastiques, mais d'une authentique épopée en quatre tomes/boîtes. Une histoire romanesque sous-tend en effet la série des quatre boîtes, dont la première s'intitule *l'Exil*

et la seconde, qui devrait paraître cet automne (à temps en tout cas pour votre petit Noël), *l'Epreuve*. Nous verrons ensuite un jeu plus stratégique, *la Conquête* et enfin *le Retour*. Chaque boîte est, il faut le souligner, un jeu complet.

Une petite troupe de courageux rebelles menés par un noble guerrier, une guerrière tout aussi noble et un puissant magicien a donc fui les terribles loups-de-guerre de l'abominable tyran Sigé-ric (nous ne découvrirons les « loups » en question qu'au tome 3 mais, d'après nos espions, nous ne perdons rien pour attendre !). Nos amis se trouvent maintenant sur une île perdue habitée par diverses peuplades : orks, nains, elfes, trolls. Les cinq premiers scénarios racontent leur affrontement avec les orks. Puis les adversaires, devenus alliés (avec des orks ? Mais oui, ne soyez pas raciste !) vont devoir abattre un monstrueux dragon et pénétrer enfin dans les cavernes des Nains noirs pour y délivrer une princesse et un dresseur de dragons... Ouf.

Un système bien au point

Les règles sont caractérisées par une grande netteté, issue du système d'origine, dûment éprouvé par l'expérience. La description d'un pion suffit d'ailleurs à en résumer une grande part : en haut à gauche, le potentiel d'attaque ; en haut à droite le potentiel de défense (dans un cercle pour les personnages en armure) ; en bas le potentiel de mouvement. Voilà qui dit quelque chose aux wargameurs, mais que le rôliste moyen me paraît capable d'assimiler sans surchauffe cérébrale. Cependant, la grande originalité de la série réside dans le fait que chaque personnage est représenté par deux pions : un pion « en bonne forme » (au dos : personnage assommé) et un pion « blessé » (au dos : personnage tué). Les personnages pouvant monter à cheval ont en outre un pion les représentant en forme et à cheval (verso : cheval sans cavalier) et un les représentant blessés et à cheval (verso : cheval tué). Dans tous les cas, nous avons droit à une illustration très réjouissante.

Noir

Le tour de jeu représente au plus quelques dizaines de secondes de temps réel (ou fantastique). Se succèdent le tour du joueur A et celui du joueur B. Pour chaque tour : tirs offensifs des archers du joueur « en phase », mouvement des personnages de celui-ci et tirs défensifs éventuels des archers adverses, combats au contact, réglés selon le bon vieux système des rapports de force, et récupération des personnages du joueur « en phase » assommés au tour précédent.

Rien d'insurmontable dans cette séquence. Les seuls points délicats me paraissent venir du fait que, pour tirer défensivement, les personnages armés d'arcs longs ou d'arbalètes ne doivent pas avoir bougé pendant leur tour : mieux vaut utiliser des marqueurs quelconques pour éviter les disputes. Evidemment, il y a des problèmes de ligne de tir, de protection offerte par les murs, d'avantages donnés aux tireurs par les tours...

Précisons ici — Eurogames ne nous en voudra pas — que si une ligne de tir longe un côté d'une case obstacle, le tir est possible, sauf si le côté en question sépare deux cases obstacles.

En ce qui concerne les mouvements, aucune difficulté notable. Comme pour l'ensemble des règles, tout est fort bien expliqué — et, rappellerai-je aux inattentifs, *c'est en français!* Ce qui facilite bien les choses. Un point intéressant à signaler : même s'il n'y a pas ici la sacro-sainte Zone De Contrôle de la plupart des wargames, un personnage s'expose à une attaque au contact « en passant » si il traverse une case adjacente à un adversaire. Bien évidemment, les puristes voudront orienter leurs pions et ne permettre cette attaque « en passant » que dans les cases « avant » des défenseurs. Libre à vous, ce n'est pas difficile mais un peu casse-pieds à l'usage et le système proposé marche bien comme ça. On peut tout de même décider qu'un cavalier ne peut réaliser d'attaque « en passant » que sur un adversaire traversant une case adjacente à sa « moitié » avant (celle qui porte une petite flèche noire).

Les combats au contact sont, nous l'avons dit, fort simples. Précisons que, sur la table des résultats des combats contre les cavaliers, les résultats C, D, E, F, G, H s'appliquent tous au défenseur. Par ailleurs, prenez garde aux assez nombreuses particularités de tel ou tel personnage ou type de personnage : il y a dans ce jeu une ménagerie copieuse!

En deux mots, les règles de *Dragon Noir* me paraissent remarquablement claires et « propres ». Un peu d'attention au cours de la lecture garantit des parties fluides, donc agréables.



La magie à la portée de tous

Et puis il y a la magie. C'est drôle comme on peut s'en faire une montagne, quand on regarde les bouquins entiers qui lui sont consacrés par certains jeux de rôle. Ici, il suffit d'une petite fiche recto verso et de moins de deux petites pages de règles. Chaque magicien peut lancer un sort et un contre sort par tour de joueur, dépensant pour cela un certain nombre de points d'énergie. Là encore, libre à vous d'allonger la liste des sorts disponibles.

Il était une fois...

Les scénarios proposés sont au nombre de sept, jouables séparément ou sous forme de campagne. Dans le second cas, les cinq premiers utilisent même une astuce épatante : les personnages

de chaque camp sont répartis en secret entre les quatre premiers scénarios (qui sont censés se dérouler simultanément) et les survivants de ces derniers se retrouvent pour le cinquième. Tout cela demande donc un peu de stratégie, un brin de bluff...

Ensuite commence le « vrai » jeu de campagne. Car le vainqueur du cinquième scénario se retrouve à la tête de l'ensemble des personnages survivants des deux camps. Son adversaire — ceci est un **ERRATA OFFICIEL** d'Eurogames — obtient le *Dragon Noir* pour le scénario 6 (signalons en passant que ce dernier est un excellent scénario solo). Si le *Dragon* tient plus de 15 tours, le joueur qui l'aura utilisé bénéficiera des troupes alliées lors du scénario 7, sinon il prendra les Nains noirs. Et ainsi de suite : le vainqueur d'un scénario prend le commandement du camp des « gentils » pour le suivant.

L'enchaînement des scénarios dans la campagne et la possibilité d'échanger des rôles entre les joueurs évite des comportements invraisemblables (continuer à faire combattre un blessé jusqu'à la mort) ou inutilement sanglants (achever un blessé inoffensif « pour le plaisir »). Car il faut penser au scénario suivant! Inutile de vous dire que même les Nains noirs seront recrutés pour le scénario 8 : évitez de les massacrer!

En fin de compte, *Dragon Noir* prend très bien son vol comme wargame « à suivre ». C'est d'ailleurs sans doute le premier jeu de ce style à paraître en feuilleton! Bien sûr, ce n'est pas un jeu de rôle, puisqu'il n'y a pas de « rôle » à jouer à proprement parler. Mais il pourrait procurer aux wargameurs un dépaysement très séduisant et surtout, en dehors de son intérêt feuilletonesque propre, il pourrait fournir à des rôlistes la possibilité de jouer vite et agréablement les combats qui émaillent leurs aventures. D'autant qu'avec l'ensemble de la série *Cry Havoc*, vous avez une foule de décors et de personnages (joueurs ou non) à portée de la main, créatures magiques incluses (vous avez des gargouilles et des mort-vivants dans *L'Exil*, vous en aurez d'autres dans les prochains épisodes). Vivement la suite!

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Dragon Noir 1-L'Exil est un jeu en français édité par Eurogames.

Matériel :

- 2 cartes de surface (le Moulin à eau et l'Enclos) compatibles avec toutes les cartes de la série, 2 cartes de souterrains (le Lac du Dragon et la Caverne des Nains), 3 planches d'éléments de décor à découper.
- Les pions en couleurs prédécoupés (une planche) sont eux aussi compatibles avec le reste de la série.
- Des fiches d'aides de jeu, deux fiches de magicien, deux fiches de répartition des personnages pour les scénarios 1 à 4, un dé à 10 faces, le livret de règles et de la magie, un livret racontant l'histoire et décrivant les scénarios, un casier de rangement.



RAL PARTHA

R 193

R 193



R 199 R 199

R 204

R 204



R 202 R 202

R 203 R 203



R 198 R 198



R 197

R 196



R 195



R 192



R 194



R 206



Ces figurines, utilisables pour les jeux de rôle "années 20" ou "contemporains", sont en vente dans votre boutique habituelle, ou par correspondance en nous retournant ce bon

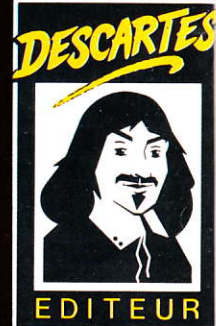
Je désire recevoir les figurines suivantes: (cocher les références voulues)

- | | |
|--|---|
| ☐ R 192 GANGSTERS.....32,00 F | ☐ R 198 CRIMINELS.....24,00 F |
| ☐ R 193 POLICE.....32,00 F | ☐ R 199 AGENTS CLANDESTINS.....24,00 F |
| ☐ R 194 PARAMILITARY.....32,00 F | ☐ R 202 AGENTS SECRETS.....24,00 F |
| ☐ R 195 TERRORISTES.....32,00 F | ☐ R 203 AGENTS DU KGB.....24,00 F |
| ☐ R 196 GANG.....36,00 F | ☐ R 204 AGENTS.....24,00 F |
| ☐ R 197 DETECTIVES PRIVES.....36,00 F | ☐ R 206 AVENTURIERS.....36,00 F |

Ci-joint mon règlement total (ajouter 30,00 F de participation aux frais de port) de : _____ F
(chèque, mandat, CCP) à l'ordre de **JEUX DESCARTES**, 5 rue de la Baume 75008 PARIS

NOM: _____ PRENOM: _____
ADRESSE: _____

figurines vendues non peintes



PASSAGE EN FORCE

UN SCÉNARIO
POUR SPACE HULK

Même si les attaques des Stealers n'ont pas grand-effet sur le périmètre de défense mis au point par les Marines, il arrive quelquefois que des hommes se retrouvent en plein milieu des lignes ennemies, leur retraite coupée par la progression trop rapide des Stealers. Leur seule chance de survie est de rejoindre au plus vite le gros de leurs forces. Ils doivent donc tenter un... passage en force.

08.23.12

— Sergent Dionis, mon sensorium m'indique que la poussée des Stealers est beaucoup moins forte de notre côté. Nous sommes en mesure de résister à leurs attaques.

— Si l'Empereur est avec nous, qui peut être contre nous ?

— Marine Erwin, contactez les postes avancés 111-Alpha et 83-Sigma.

— Ils ne répondent plus depuis quelques secondes. Pertes estimées : 28 hommes. Kill ratio : 3.28. Mon sensorium indique que des Stealers arrivent par l'arrière.

— Nous sommes encerclés, nous devons rejoindre l'ancien périmètre de défense en 45-Alpha-45-Gamma. L'utilisation des téléporteurs personnels est impossible car nous sommes trop loin des limites de la zone d'atterrissage.

— Nous sommes nés pour détruire. Nous sommes les Blood Angels.

— En avant, stormbolters en position de tir, pas de course. Notre mort ne sera pas vaine.

— Je regrette de n'avoir qu'une vie à donner pour l'Empereur.

Objectif

Le joueur Humain doit faire sortir le plus de Marines possible par la sortie indiquée sur le plan. Le joueur Stealer doit l'en empêcher.

Forces en présence

• **Marines.** Deux squads complets. Le joueur dispose de 3 minutes pour déplacer ses pièces (moins 30 secondes par sergent perdu).

• **Stearlers.** Le joueur Stealer ne dispose d'aucun blip au départ. Il en reçoit ensuite deux par tour.

Déploiement

• **Marines.** Les deux squads se placent comme le joueur Marine le désire mais uniquement dans les dix cases prévues à cet effet.

• **Stearlers.** Au premier tour les blips ne peuvent parvenir sur le terrain que par l'entrée A, au second par la A ou la B, au troisième par la A, la B ou la C et à partir du quatrième tour par toutes les entrées.

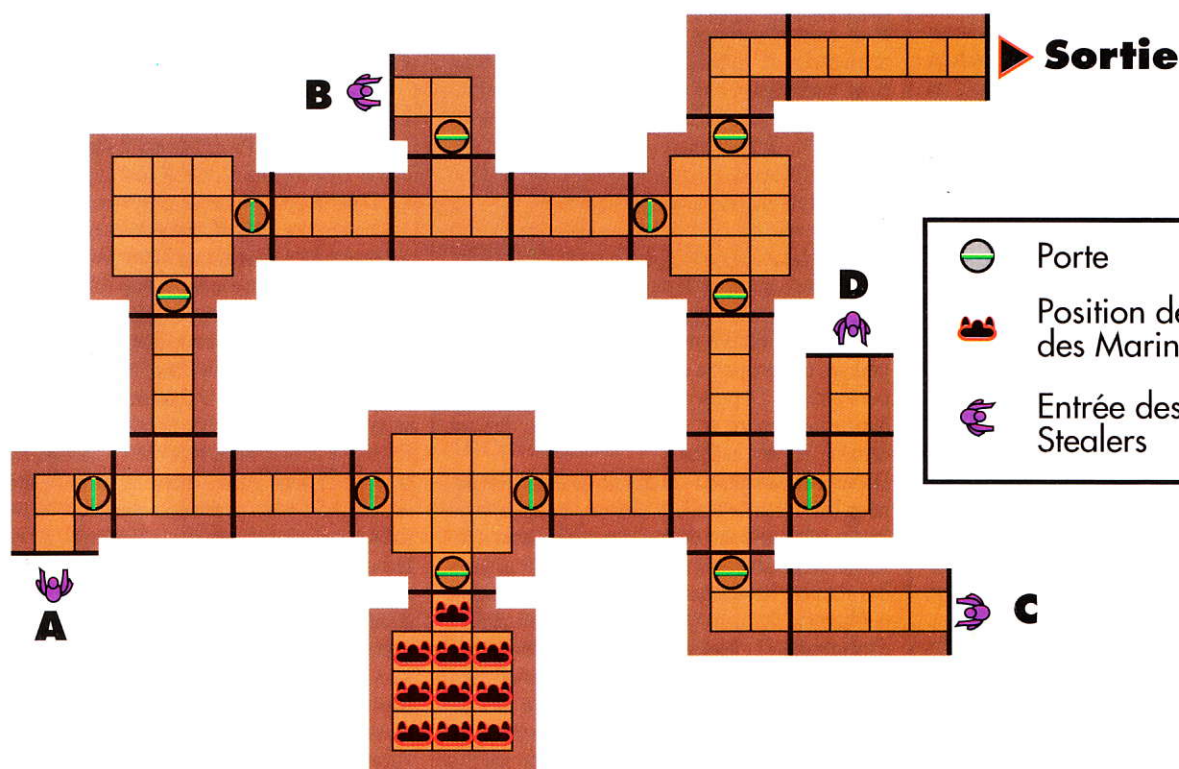
Règles spéciales

Ce scénario n'utilise que le matériel de la boîte de base de Spacehulk. Laissez donc de côté les blips d'embûche, le blocage des entrées ou la téléportation.

Conditions de victoire

Le joueur Marine gagne s'il parvient à sortir au moins 3 hommes. En sortir 1 ou 2 équivaut à un match nul. Le joueur Stealer gagne s'il tue tous les Marines.

Croc



Je fulmine ! Cela doit bien faire la quatrième fois que je l'affirme ici : les wargames américains sont les meilleurs quant aux systèmes de simulation des combats et aux graphismes, mais ils sont NULS quant au réalisme et au degré de probabilité des scénarios proposés ! Ils reflètent ainsi le niveau de compréhension du monde et de conscience géopolitique d'une nation dont on se demande parfois comment elle a pu parvenir au rang de grande puissance... Ainsi, Victory Games a publié un jeu sur une région particulièrement troublée : l'Amérique centrale. Que voyons-nous arriver ? L'illustration d'un fantasme petit-bourgeois, l'invasion du Nicaragua. Le système de *Central America* est excellent mais il ne permet pas d'étudier une autre situation. Or, s'il y a bien eu intervention armée des États-Unis, elle s'est produite au Panama... Je ne connais rien de plus frustrant, lorsqu'on déploie la carte du jeu, que de constater qu'elle ne couvre précisément pas la région où elle aurait pu commencer à être utile et intéressante ! *Harpoon*, autre excellent système (oh combien !), est proposé avec des scénarios fort peu vraisemblables. Et nous pourrions aussi gloser longuement sur la majorité des scénarios proposés dans la série des *Fleets*. Le temps est donc venu pour notre hobby, et pour les éditeurs en tout premier chef, de faire sa « révolution culturelle », son « aggiornamento ».

Vous avez sans doute deviné où je voulais en venir. *Gulf Strike* avait tout prévu mais avait totalement oublié... ce qui s'est effectivement produit ! Ou comment l'Occident se laisse prendre au piège de sa propre propagande. Nous nous devons de créer un nouveau scénario *Gulf Strike*. Nous souhaitons qu'il vous soit utile... Cependant, nous aurions, d'une certaine façon, le droit de pérorer. Relisez attentivement les deux articles de Michel Vineau dans le numéro précédent, et tout particulièrement celui sur *Light Division*. Vous constaterez que l'invasion du Koweït y était prévue en filigrane. Pas de quoi pavoiser, me direz-vous. Il est vrai que ces événements sont tragiques et inquiétants. Néanmoins, la preuve est faite que le wargame est un outil des plus puissants jamais mis à la disposition de l'homme de la rue pour se guider dans un monde tumultueux. Le wargame, premier instrument de la démocratie ? Il faudra des décennies pour que cela soit largement reconnu.

Laurent Henninger

Twilight

Wargame pour rôlistes

Notre dossier sur la guerre moderne continue !

Cette fois nous nous plongeons résolument dans l'échelon dit « sub-tactique ». Sniper ! et Ambush ! sont de parfaits représentants de cette catégorie de jeux (voir les articles pages suivantes).

Mais, en poussant la logique jusqu'au bout, quelle différence y a-t-il entre un wargame à l'échelon du combattant et un combat au cours d'un jeu de rôle ?

Le système de Twilight 2000 nous prouve qu'elle est bien mince...

ou jeu de rôle pour wargameurs ?

Ancêtre commun

L Pas si fréquent de voir un article de jeu de rôle dans la partie wargame de CB et de plus écrit par un homme du wargame, hein... Les mauvaises langues me rétorqueront que ce jeu de rôle-là sent tellement le kaki qu'il ne peut y avoir que des wargameurs pour y jeter autre chose qu'un coup d'œil négligent. Peut-être, mais, détail à rappeler plus souvent aux — de plus en plus — jeunes générations qui pratiquent le jeu de rôle : M. Gygax et ses petits camarades ont élaboré les règles du sacro-saint Dungeons & Dragons à partir du wargame avec figurines ! Le jeu de rôle n'a donc été, à l'origine, qu'un wargame « sub-tactifié » à l'extrême, faisant disparaître les abstractions dues à la représentation sur un support unique (pion ou figurine, peu importe) d'un grand nombre d'hommes ou de monstres pour les développer, a contrario, sur une feuille de personnage. Depuis, le jeu de rôle a acquis sa dimension propre en comblant, comme diraient certains, un vide ludique.

Depuis l'apparition du jeu de rôle au début des années 1980, tout a tendu à séparer le wargame du jeu de rôle, au point de transformer en abîme insondable la dimension qui les sépare. Aux yeux des rôlistes, les wargameurs ne peuvent paraître que comme des gens guindés à l'excès, incapables d'imagination et juste aptes à disséquer des situations historiques ad nauseam, quand ils ne sont pas directement catalogués « fanas-mili » à tendance extrême-droite. Quant aux wargameurs, ils se représentent souvent les rôlistes tantôt comme des romantiques poitrinaires à la recherche du gentil lutin perdu, tantôt comme des adolescents chétifs

passant leur complexe d'infériorité pubertaire en étripant à qui mieux mieux les divinités classiques et en comparant leurs personnages respectifs comme des mobylettes gonflées.

Après de nombreuses années de recherches incessantes (chacun son Graal), je pense avoir mis un nom sur cet abîme...

L'abîme, c'est l'Histoire

L'Histoire, c'est-à-dire la réalité vécue puis retranscrite, fait frissonner le rôliste car il sent qu'elle va le brider. Le wargameur, de son côté, a peur de la violer. D'où le peu de succès commercial de certains jeux comme les *Trois Mousquetaires* ou *Merc*. Alors, sur quel terrain se retrouver ? *Star Wars* paraît trop imprécis, *Paranoïa* trop délirant, *l'Appel de Cthulhu* trop bridant par son époque précise et la crainte de trahir la pensée du maître de Providence... Non, c'est définitivement le futur proche qui me paraît le plus apte à concilier les deux mondes et, en particulier, la période apocalyptique.

Et que rêver de mieux, mes doux agneaux, qu'une bonne troisième guerre mondiale pour obtenir un univers riche en scénarios potentiels, tout en restant suffisamment proche en matière de lieux, de niveau technologique et de comportements liés aux nationalités et aux religions.

J'entends d'ici les voix qui s'élèvent : « Peuh, 3e guerre mondiale, ce type est incapable de penser sans une kalash à côté de lui... » Soit, si vous le dites... Mais, de mon côté, toutes les parties de jeu de rôle post-apocalyptique auxquelles j'ai assisté, *Aftermath* en premier, se sont terminées, par paresse des joueurs, en simulacre de *Twilight*, à grands coups de rafales...

2000

Portrait du monde

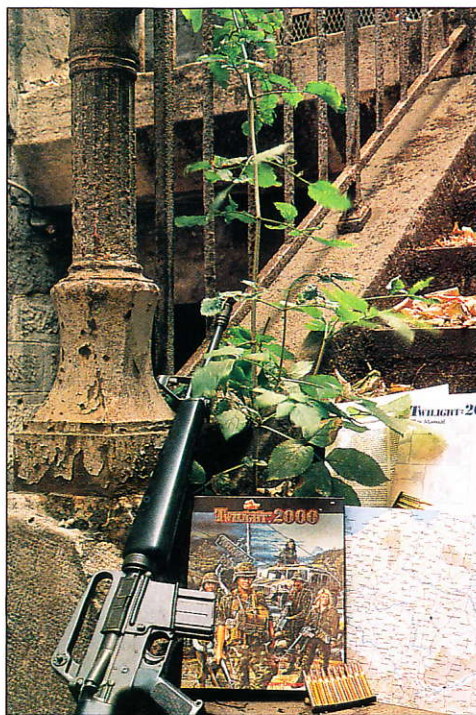
C'est la bonne vieille conflagration générale, démarrée en 1995 entre Chinois et Soviétiques. Après un succès initial des Russes, les Chinois contre-attaquent, et la situation commence à ressembler à celle du front russe de la Seconde Guerre mondiale, cette fois au profit des Chinois. Le Pacte de Varsovie (le jeu date de 1984) se fait tirer l'oreille pour envoyer du monde se faire tuer là-bas. 1996 est encore pire pour l'U.R.S.S., l'O.T.A.N. et notoirement, les États-Unis, ayant approvisionné les Chinois en matériel. A la troisième demande soviétique d'aide « spontanée » en hommes à ses alliés du Pacte, la RFA, qui avait des contacts secrets avec l'armée est-allemande, envahit la RDA. Seuls les Soviétiques présents opposent une résistance : les forces est-allemandes ne quittent pas leurs casernes pour s'opposer aux revanchards capitalistes. Après un temps de flottement militaire, une junte militaire dépose les dirigeants est-allemands et se joint à la Bundeswehr pour combattre les Soviétiques. Les États-Unis se joignent à la danse, et en signe de désaccord, France, Italie, Belgique et Grèce quittent l'O.T.A.N. C'est le début de la fin, tout part en lambeaux. La Roumanie et la Yougoslavie passent à l'O.T.A.N., l'Italie et la Grèce se joignent au Pacte de Varsovie, l'Inde et le Pakistan s'affrontent et, surtout, l'arme nucléaire commence à être utilisée. D'abord limitée à quelques missiles tactiques, cette utilisation s'étend aux armes à longue portée, délivrée au compte-gouttes sur les fronts occidentaux, mais quasiment sans restriction face à la Chine. Le conflit continue sur sa lancée, l'ensemble des forces en présence sombrant progressivement dans la déliquescence. Les gouvernements civils s'effondrent, laissant place à l'anarchie ou, au mieux, à un affrontement entre restes de pouvoir civil et autorités militaires. Seule oasis de calme : la France et la Belgique, qui ont fermé leurs frontières vers l'extérieur et n'ont pas pris part au conflit. Cela montre la haute opinion des concepteurs du jeu vis-à-vis de notre pays... ou le manque de clarté de notre politique étrangère... à moins qu'il ne s'agisse, tout simplement, d'une volonté délibérée à l'écriture du scénario, ne tenant pas compte des deux points précédents.

Savoir-faire des personnages

Dans un monde si peu accueillant, les seuls à pouvoir raisonnablement s'en sortir sont les militaires. Donc les personnages sont des militaires et leurs compétences sont en relation. Certaines sont classiques, et les amateurs de jeu de rôle médiéval-fan-

tastique ne seront pas dépayés : combat au corps à corps, chasse à l'arc, déguisement, établissement de faux, pêche, langues étrangères, natation, escalade, et l'inévitable ouverture de serrures. D'autres sont plus proches de nous, et cer-

taines déjà vues dans *l'Appel de Cthulhu* : mécanique, biologie, chimie, génie civil, géologie, interrogatoire, armes lourdes, médecine, motocyclisme, pilotage d'aéronef (léger, hélico ou jet), métallurgie, pilotage de bateau et, bien évidemment, armes à feu. Enfin, on trouve des compétences particulières à ce jeu, encore que certaines puissent figurer dans certains jeux de rôle de science-fiction ou dans James Bond, que je ne connais pas. Il s'agit de réparation d'avions, génie militaire, informatique (soft et hard combinés), électronique, tir indirect et observation d'artillerie, parachutisme, « cannibalisation » d'équipements et, enfin, manipulation d'armes nucléaires.



L'essence du jeu : l'incertitude

Certes, l'introduction d'un talent tel que la manipulation d'armes nucléaires risque d'entraîner une vague de grosbillisme éhonté lors des aventures. Mais ce risque n'est qu'apparent, car ces frappes nucléaires jouent ici le rôle de Marteau de Thor... En effet, ces charges sont prévues pour être délivrées par missile, avion ou artillerie. Etant donnée la situation sur place, plus question de rêver à un de ces moyens d'expédition, et quiconque voudra utiliser une arme nucléaire se fera sauter avec... De quoi faire réfléchir les Prométhées en puissance. Autre motif de réflexion : la létalité des armes utilisées. Les wargameurs sauront déjà de quoi il s'a-

git, mais les habitués du médiéval-fantastique risquent d'être surpris par les dégâts occasionnés par une arme automatique contemporaine. Une balle de M-16 ou de FAMAS touchant une « partie épaisse » du corps (c'est-à-dire autre chose qu'un avant-bras ou un mollet) produit ce qu'on appelle en termes crus « une belle brassée d'air ». En gros, compte tenu de l'assistance médicale disponible, cela revient à une décapitation dans *Donjons & Dragons* ou *RuneQuest*, possibilité d'intervention divine en moins.

Autre limitation aux velléités meurtrières : la pénurie. La guerre dure depuis déjà cinq ans, les industries locales sont largement détruites, il n'y a quasiment plus d'approvisionnement en provenance des États-Unis et, pire que tout, on ne sait jamais ce qu'on trouvera au prochain village : une grosse récolte de munitions, de nouvelles armes ou, au contraire, un accrochage qui consommera un grand nombre de cartouches et grenades.

Car *Twilight*, c'est aussi et surtout l'incertitude, bien plus que dans les autres jeux de rôle. En effet, si du simple point de vue matériel, on peut dans un autre jeu retrouver assez facilement le type de biens dont on dispose (il est facile de racheter une lance ou un arc) car le milieu dans lequel on évolue est relativement stable et équivalent au niveau de technologie des personnages ; on risque, dans *Twilight*, davantage de perdre ce qu'on possède que de gagner des trésors. Ce sentiment est même beaucoup plus puissant que dans un univers post-apocalyptique comme celui de *Aftermath*, où les armes à feu, et surtout les cartouches, sont devenues si rares qu'elles ont atteint le statut d'armes « magiques ». Dans *Twilight*, où l'on sait en revanche que les cartouches existent et que, dans les cités, il est possible d'en fabriquer, on vit dans la crainte perpétuelle d'en manquer face à un adversaire bien pourvu, et surtout de les gâcher. Cela explique, du fait des limitations du poids qu'un homme peut porter, un taux d'échange très important des armes : on tend très vite à récupérer sur les ennemis abattus les munitions vitales, et surtout à les compter. Pour peu que leur nombre dépasse ce qui reste en possession du personnage et qu'il ne puisse pas les utiliser avec sa propre arme, il repartera avec celle de son adversaire... Cuivre, poudre et plomb prennent vite, dans l'esprit des personnages, plus de valeur que l'or ou l'électrum.

L'incertitude règne également à un échelle plus large : celle de l'avenir des personnages. Pas question ici de but que l'on puisse se fixer : seul un vague objectif existe pour la plupart des personnages : rentrer au pays (ou ce qu'il en reste). Certes, ce but risque parfois d'être vite atteint, par exemple pour les personnages allemands qui débute leur « vie » à Wrocław mais, dans tous les cas, je conseille aux MJ d'adopter l'une des deux positions suivantes, surtout s'ils ont l'habitude de jouer avec les mêmes joueurs et les mêmes personnages :

— Garder à ce retour au pays un caractère de rêve inaccessible, en mettant régulièrement les personnages sur une piste pour y parvenir et en les stoppant, parfois de manière abrupte, quand ils sont



sur le point d'atteindre cet objectif. Les moyens sont variés : port inaccessible car radioactif ou atteint par une épidémie, ce qui a dérouté le bateau ailleurs (valable pour les personnages américains en Europe, par exemple) ; rencontre d'une unité encore quasi régulière qui doit accomplir une mission dans la direction opposée, et à laquelle les personnages doivent se joindre sous peine d'être passés par les armes, le tout bien entendu à quelques jours de marche du but tant recherché... Evitez cependant d'utiliser de trop grosses ficelles pour tisser votre toile. Le but est ici d'engendrer une frustration du type « syndrome du n° 6 » (par référence au *Prisonnier*).

— Si vous ne pouvez faire autrement, permettez à un personnage de la bande, alors que ses compagnons doivent, eux, continuer leur trajet, d'atteindre ce but, mais mettez-le face à une situation qui le laissera dans le plus complet désarroi. La destruction complète ou l'abandon du lieu en question me semble préférable à une solution du genre « votre ville natale est devenue une cité d'esclaves sous la coupe d'un baron féodal sanguinaire venu de l'extérieur ».

Je pense en effet que l'esprit de *Twilight* est de faire des personnages des vagabonds perpétuels, toujours obligés d'avancer pour ne pas s'écrouler. Cette ambiance de fuite en avant risque de s'édulcorer si les personnages commencent à bâtir, sinon sur du roc, du moins sur un sol stable... Bien entendu, comme partout il convient de jouer convenablement de la carotte et du bâton : rien n'empêche un personnage (une fois n'est pas coutume !) de retrouver un chez lui à visage suffisamment humain pour avoir envie d'y rester ; cela peut d'ailleurs aiguillonner les autres personnages et leur rappeler qu'eux aussi peuvent retrouver un sweet home. C'est un bon moyen de relancer une campagne. Rien n'empêche non plus de laisser un personnage s'établir dans une communauté qui lui plaît, encore que, dans ce cas, j'aurais tendance à le faire basculer dans le camp des PNJ. Tout est une question de dosage, et en cela *Twilight* ne diffère pas des autres jeux de rôle.

Pas question non plus de sombrer dans l'incohé-

rence et d'obliger les personnages à quitter un village amical en plein hiver polonais sous prétexte qu'il est temps de regagner le Texas...

Mais je crois réellement que l'essence de ce jeu tient en trois éléments :

— N'avoir à risquer que sa vie et ses armes (ce qui revient presque au même). Cela met en permanence les personnages sur le fil du rasoir et donne au jeu une plus grande liberté. L'apparition d'attaches matérielles (biens mobiles ou a fortiori immobiliers : toit, terrain, atelier...) ou affectives (compagne/compagnon, famille construite ou d'adoption, et à plus forte raison sol natal) apporte une « viscosité » dont il est difficile de se dépêtrer. Ceci est naturellement valable pour tous les jeux de rôle, mais c'est d'autant plus évident ici. Les personnages doivent vivre pour quelque chose qu'ils n'ont pas ; sinon, ils se pétrifient rapidement.

— Corollaire de cette situation, le gain immédiat qu'ils sont en droit d'espérer doit être minime : argent, munitions, biens en quantités limitées et de préférence consommés rapidement ou engrangés dans le but de rentrer chez soi (et dans ce cas n'étant d'aucune autre utilité pour tout autre usage) ou renseignement, aide, piste permettant d'atteindre l'objectif final.

— Un but final omniprésent et donc à la fois stimulant et frustrant.

Ordre et discipline

Il est à noter que les relations entre personnages tiennent également une grande place dans le jeu. Comme il s'agit de militaires, la discipline et la hiérarchie, même en cette période troublée, restent le cadre de pensée prépondérant de ces hommes et de ces femmes. Des conflits sont à prévoir, notamment en cas de mélange de nationalités et d'armes d'origine. Exemple typique : un groupe de six personnages comprenant un lieutenant féminin du génie US, un « sergent-chef » US des forces spéciales, un capitaine pilote de la BundesLuftwaffe, un sous-lieutenant d'infanterie canadien, un « adjudant » des Royal Marines et un sergent féminin US

originaire de la logistique... Le MJ peut se servir de ce cocktail hétéroclite pour relancer certains temps morts. Croyez-moi, ça peut surpasser les traditionnelles querelles nains elfes.

Demandez le programme

Les scénarios et campagnes proposés sont nombreux. La boîte de base propose une campagne située en Pologne et plusieurs scénario/aides de jeu sont parus pour la prolonger. D'autres livrets mettent en scène les États-Unis, le Moyen-Orient voire, plus récemment, le Royaume-Uni. Chacun pourra y trouver son bonheur.

Quant à moi, ma préférence va à l'Europe. La raison en est simple, et reprend ce que je disais plus haut : cela me permet de faire jouer les personnages ailleurs que chez eux, tout en restant dans un cadre que je connais suffisamment bien pour éviter la caricature. Le Moyen-Orient me semble, de ce point de vue, délicat à jouer. Quant aux scénarios situés outre-Atlantique, ils ne m'attirent que moyennement pour ces mêmes raisons : le background de guerre civile me semble peu propice à l'atmosphère du jeu, sauf en y faisant évoluer des personnages étrangers au continent (Soviétiques, par exemple), ce qui n'est pas forcément facile à mettre en place, sauf dans *Red Star Lone Star*.

Pour le reste, je suis peut-être sévère, mais ces extensions me semblent plutôt relever de *James Bond*, *Mad Max* ou *New York 1997* que de *Twilight 2000*.

À l'autre bout de la passerelle

Il n'a été question, jusqu'ici, que de jeu de rôle et pas de wargame. J'y arrive avec un point de règle qui me paraît extrêmement important pour les deux genres.

Ce point de règle est une caractéristique essentielle de la simulation, dans un cas comme dans l'autre. Il symbolise la différence entre un personnage et un pantin, un soldat et une machine. C'est l'introduction indispensable et bien expliquée d'une dose d'humanité. Dans *Twilight*, cela s'appelle *Coolness under fire*, et c'est la capacité à réagir à une situation imprévue au combat : autrement dit, le sang-froid.

Pour le rôliste, plus question de dire simplement « j'esquive », « je me couche » ou « je lance un sort », en jetant dans certains cas les dés pour vérifier que le personnage réussit cette action. Cela va même au-delà de la position des jeux (ou des MJ) qui devaient de vérifier auparavant si le personnage va penser à tenter cette action. *Twilight* explique à quoi correspond le *Coolness under fire* par un court paragraphe façon récit de personnage. Concrètement c'est un mélange de sécrétions glandulaires et d'expérience au combat auquel j'ajouterai un soupçon d'éducation et une bonne dose de discipline.

Pour le wargameur, la notion de *Coolness under fire* au niveau individuel débouche directement, pour une petite unité, sur la notion de moral. Le sang-froid, on le garde ou on le perd aussi bien quand on se fait tirer dessus que quand on se fait blesser, quand on voit un compagnon touché ou

quand on charge l'ennemi. Les effets de la perte de sang-froid : hésitation ou panique, on les retrouve dans tous les wargames sub-tactiques. *Am-bush!* en est le meilleur exemple, qui prévoit expressément la panique. Mais le *Coolness under fire* s'étend aussi à *Squad Leader*, avec ses unités *broken* (hésitantes ou paniquées), ses squads devenus berserk, ou ses héros qui ont eux aussi perdu leur sang-froid, et son système de *Battle Hardening* (unités s'améliorant sous le feu) ou d'ELR (le contraire, pour simplifier)...

Un vrai wargame

La facette wargame de *Twilight 2000* est concrétisée par l'extension *Last Battle*.

C'est un vrai wargame mais il peut être utilisé de trois façons : la première, séduisante pour les rôlistes, est d'utiliser les cartes et les pions fournis comme aides de jeu pour résoudre les combats intervenant lors d'une aventure. La deuxième est de jouer les scénarios proposés dans la boîte (et illustrant des engagements extraits des modules) comme des scénarios de wargame classique. La troisième, c'est de créer ses propres scénarios et, si cela vous chante, de persévérer dans le wargame si vous n'y aviez pas encore touché. Le pas est d'autant plus facile à franchir qu'un bon nombre de notions expliquées dans *Last Battle* se retrouvent dans *Team Yankee* et *Test of Arms* (voir CB 58) : il en va ainsi de l'artillerie, du moral, de la dis-simulation, de l'initiative...

Le grand conciliateur ?

Alors, *Twilight 2000* est-il le jeu parfait pour concilier les tendances divergentes des joueurs de simulation ? Certainement pas, car un jeu n'aura jamais, en fin de compte, que la qualité que ses participants voudront bien lui donner. Par ailleurs, son thème, surtout en cette période de fortes tensions internationales, rebute certains : wargameurs napoléoniens forcenés ou irréductibles pourfendeurs de dragons... Mais il a le mérite d'exister. Essayez-le au moins une fois, surtout si vous n'êtes pas « amphibie » rôle/wargame. Même si vous restez sur vos positions, vous en retirerez probablement quelque chose...

Claude Esmein

La panoplie Twilight 2000

Editeur : G.D.W.

Côté jeu de rôle

La boîte de base contient le manuel du maître, celui du joueur, diverses tables, la carte d'une partie de la Pologne et de quoi mettre en place une campagne dans cette partie de l'Europe. Mais une nouvelle boîte de base doit paraître très prochainement avec :

- un nouveau background tenant compte des événements de l'hiver 89-90 ;
- un nouveau système de création de personnages et de nouvelles caractéristiques ;
- de nouveaux systèmes pour les voyages, le combat, les rencontres ;
- de nouveaux équipements, etc.

Plus de détails dans une prochaine Tête d'Affiche.

Les modules

- Pour jouer en Europe, il existe les modules suivants : *The free city of Krakow*, *Ruins of Warsaw*, *Return to Warsaw*, *Bear's den* et *The White Eagle*. Les trois derniers font partie d'une série intitulée *Return to Europe*, et constituent parfois une suite à des aventures précédentes.
- En Amérique, *Red Star Lone Star* est le seul à opposer des forces étrangères (Américains contre

Mexicains/Soviétiques). Tous les autres modules, c'est-à-dire *Allegheny uprising*, *Airlords of The Ozarks*, *Urban guérilla* et *Satellite down* se réfèrent à des événements relevant d'une guerre civile.

- Au Moyen-Orient, *King's ransom* vous envoie à la recherche des joyaux de la couronne iranienne.
- En mer, les trois modules de la série *Last Submarine* (*Last Submarine*, *Mediterranean cruise* et *Boomer*) vous mettent à la tête du dernier sous-marin de l'US Navy. Vous en ferez la conquête, puis irez en Espagne, en Libye et dans les Balkans avant d'affronter le dernier SNLE soviétique. Enfin, *Spanish main* vous emmène à bord d'un trois-mâts dans les Caraïbes.

Les aides de jeu

Howling Wilderness décrit les États-Unis dans tous leurs états, tandis que *Survival guide to the UK* en fait de même avec la Grande-Bretagne. Détail rigolo : les supporters de clubs de foot se sont parfois érigés en quasi-armées...

Twilight Encounters est vraiment à la charnière entre jeu de rôle et wargame : il présente des lieux et propose quelques petits scénarios, ou plutôt l'état des forces... Les lieux en question sont suffisamment génériques (usine, centrale nucléai-

re, ferme, château, village...) pour être utilisables un peu partout. Une grille est superposée aux cartes pour aider à gérer les combats. Et surtout, *Twilight Encounters* introduit le système de combat de la 2e édition de *Twilight 2000*, qui ne sortira plus sous la forme de boîte mais de livre (Voir ci-dessous, plus de détails arrivés en dernière minute).

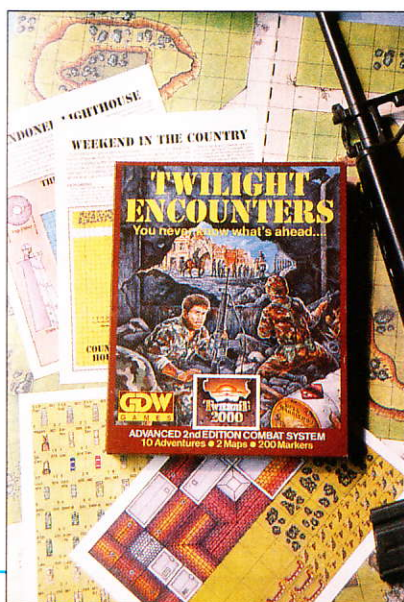
Côté wargame

On trouve bien entendu *Last Battle*, le système de jeu décrit dans l'article, mais surtout toute une série de guides que j'attribue au versant wargame.

Les deux premiers, *Small Arms guide* et *Heavy Weapons guide*, sont comparables à la section armement du *Manuel Q* du jeu *James Bond*. Le wargameur sub-tactique les lira avec profit, le rôliste connaîtra déjà le genre...

Les trois plus intéressants sont les *Vehicle guides* : *US*, *Soviet* et *NATO*. On y trouve, outre les matériels en service actuellement, beaucoup de variantes ou de développements nouveaux dignes d'intérêt. Des planches illustrées et leurs commentaires donnent un petit côté « renseignement » à l'affaire. A noter que les véhicules français en sont exclus, puisque la France est restée neutre, selon les concepteurs...

C.E.



Dernière minute TWILIGHT ENCOUNTERS

Première partie de la seconde édition de *Twilight 2000*, *Twilight Encounters* regroupe dans une boîte : une dizaine de scénarios courts style attaque commando, des marqueurs représentant hommes et véhicules (200) et un livret contenant les nouvelles tables de rencontres et règles de combat.

Deux modifications importantes ont été apportées au système de combat.

Tout d'abord l'initiative ne se détermine plus sur le score dans la compétence de combat mais sur le sang-froid (*coolness under fire*) ce qui est plus réaliste mais aussi plus injuste car le sang-froid est tiré au hasard à la création du personnage et ne varie plus par la suite ou si peu

(il baisse de 1 point tous les dix mois de jeu)... La seconde modification relève de la mauvaise farce. Les caractéristiques des armes à feu ont été modifiées (dégâts, rafale, pénétration, etc.) ce qui rend totalement obsolète le supplément « Small Arms ». Mais le pire est que les armes à feu, du pistolet au fusil d'assaut, ne font plus que des dégâts symboliques (1d6 pour un pistolet alors que pour blesser gravement à la tête il faut faire environ 15 points de dégâts et le double pour tuer...). L'ombre de AD&D se profile à l'horizon, après les guerriers pelotes d'épingles voici les Special Forces farcis au 7,62! A quand les sorts de guérison...

Pierre Lejoyeux

Seconde édition du jeu de rôle *Twilight 2000*, en anglais, édité par G.D.W.

Sniper!

Tous les éditeurs de wargames ont publié au moins un jeu à l'échelon tactique ou sub-tactique.

et compagnie

Il est vrai que le créneau est « porteur ». Certains ont pourtant voulu se démarquer en choisissant un angle original. Ainsi en est-il de *Sniper!*, d'abord publié par S.P.I. dans les années 70, et qui trouva en 87 une seconde jeunesse sous le label T.S.R. Portrait d'un vieillard après son lifting.

Sniper! squad

Sniper!, wargame tactique à l'échelle du combattant (un pion = un homme), est consacré aux engagements d'infanterie, de la Seconde Guerre mondiale jusqu'au conflit du Vietnam en passant par celui de la Corée. Quand T.S.R. racheta S.P.I., ce jeu et d'autres titres changèrent tout naturellement d'éditeur. Suivit une vague de réédition (*Cobra*, *Blue and Gray*, *Julius Caesar*, *Barbarossa*, *DragonQuest*...) mais seul *Sniper!*, en raison de l'aspect générique de son thème et de son système de jeu universel, bénéficia d'une politique de création qui donna naissance à trois suppléments originaux : *Hetzer*, *Special Forces* et *Bug Hunter*.

Hetzer exploite la période 1939-1945 et notamment les combats de Normandie. *Special Forces* couvre tous les conflits modernes quelle que soit leur intensité : lutte armée au Cambodge, guérilla au Nicaragua, opérations terroristes au Liban, libération d'otages... Quant à *Bug Hunter* (voir Tête d'affiche CB 52), il propose rien de moins que de se frotter, dans un futur lointain, à de redoutables aliens aux allures gigeriennes... Chaque supplément est un jeu à part entière et n'oblige pas à avoir déjà la « boîte de base ». Une chance puisque celle-ci devient introuvable!

Après ce rapide tour d'horizon, plongeons plus avant dans l'univers *Sniper!* et voyons ce que cette gamme a dans le ventre...

Exotisme et originalité

Sniper! osa le premier couvrir des conflits moins héroïques que ceux de la Seconde Guerre mondiale. Et si *Hetzer* le premier supplément est dédié à cette incontournable période, les deux suivants font preuve d'une réelle originalité en la matière, surtout *Special Forces*.

Hetzer néanmoins ravira les fans de la dernière guerre « propre » (?), par des règles de campagne assurant l'évolution des escouades d'engagement en engagement : cohésion, renfort, remplacement des pertes, promotion ; mais aussi par les guides de création de scénarios et les scénarios proposés eux-mêmes. Notons principalement la traversée de la carte par une colonne d'infanterie mécanisée, le désenclavement de positions encerclées et la récupération d'épaves de chars.

Avec *Special Forces*, la gamme peut s'enorgueillir d'être la seule à proposer ce thème moderne pour un wargame tactique à l'échelle du combattant. Tout ici est possible en matière de scénarios :

attaque du laboratoire d'un cartel colombien de la drogue par l'armée, tentative d'assassinat perpétrée par des terroristes, attaque à la voiture piégée, guérilla urbaine à Beyrouth, incident frontalier style Oussouri⁽¹⁾, récupération de M.I.A.⁽²⁾, libération d'otages, coup de main israélien contre des positions palestiniennes, etc. Tout est possible, et ce qui n'est pas prévu peut être créé de manière simple. Là, la sophistication des équipements (viseur laser, amplificateur de lumière, détecteur de chaleur) contrebalance le nombre, et l'effet des armes les plus modernes, gaz de combat en tête, peut être « testé ». Inutile de préciser que cela ne donne pas envie de le vivre en grandeur nature.

L'homme sous l'uniforme

Comme dans tous les autres wargames tactiques (*ASL*, *Ambush!*, *Soldiers*), le facteur humain est pris en compte. Dans *Sniper!* néanmoins, il prend le pas sur l'aspect technique. Ici point de moral, ce concept vague, fourre-tout et arrangeant ; la psychologie du combattant est déterminée par trois facteurs : le comportement face au feu (panic rating), l'agressivité (activation rating) et la détermination à se battre (préservation rating). Nous sommes loin des machines à tuer plus froides que leurs armes : un simple coup de feu peut faire paniquer un combattant, un feu trop nourri le faire fuir. Le joueur doit, en plus des compétences de



Bug Hunter, le troisième supplément, quitte les champs de bataille pour Hollywood. Il permet en effet de jouer de nombreuses séquences de films style *Alien* : chasse à l'alien dans un vaisseau (notez au passage le subtil jeu de mot dans le titre du scénario : *The most dangerous game*)⁽³⁾, nettoyage d'une base spatiale abandonnée, évacuation d'un vaisseau en processus d'autodestruction tombé aux mains des monstres. Il existe des possibilités pour jouer avec *Hetzer* et *Special Forces* à des scénarios style *Predator* ou la *Guerre des Mondes*.

Sniper! nous gâte vraiment sur le plan de l'originalité...

combat, prendre en compte ces facteurs psychologiques. Ainsi la peur peut, aussi bien qu'un tir de barrage, clouer sur place des combattants et la perspective d'affronter un lance-flammes en faire hésiter plus d'un...

Dès lors, la présence d'un chef d'escouade prend tout son sens, il est l'âme du groupe, il galvanise ses hommes et les conduit au combat. Mais qu'il vienne à être touché ou pis encore à paniquer et ce sont tous ses hommes qui s'égayent. Ainsi l'abandon d'un char par son commandant, entraîne celui de tout l'équipage.

Cet aspect est bien rendu par les règles. Le jeu reflète parfaitement le stress du combat et met en

évidence la puissance redoutable de la détermination, voire de l'abnégation. Les meilleurs exemples en sont l'affrontement de G.I. et de vietcongs, les premiers ne songeant qu'à «sauver leur peau» dans une guerre qui n'est pas la leur, face à des adversaires au fort sentiment nationaliste; et l'attaque suicide de terroristes fanatiques sûrs de devenir des martyrs...

Les rouages de la mort

Un tour de jeu se décompose en plusieurs phases dont la plus importante est la phase d'opérations, durant laquelle les joueurs agissent effectivement. Cette phase particulière est décomposée en rounds, chaque joueur effectuant un round à tour de rôle et un nombre de rounds variable, déterminé à chaque tour suivant une procédure semi-aléatoire prenant en compte la qualité de l'escouade.

Cette procédure est simple d'emploi mais trop compliquée à exposer pour monopoliser une partie de cet article. Sachez simplement qu'elle ne permet pas de connaître à l'avance le nombre de rounds à jouer et qu'elle détermine du même coup les soldats de l'escouade qui pourront agir dans le round. Ainsi quand vient la phase d'opérations le joueur n'est sûr de rien et la chance, ou la malchance, fait souvent (trop souvent) varier le cours des armes. Ainsi, une escouade hyper entraînée ayant théoriquement droit à six rounds d'activation potentiels (dont trois hautement probables) peut par malchance du joueur (une chance sur six) n'en effectuer qu'un seul...

A chaque round, les combattants autorisés à agir bougent, visent, lancent, étripent, bref se battent. Le système de jeu règle de la même manière toutes les actions. Tout d'abord sont calculés des coefficients d'attaque et de défense par rapport à la situation, à grand renfort de divisions et de multiplications. Le rapport attaque/défense est défini et le résultat arrondi au plus proche entier. Cet entier détermine la colonne d'attaque sur laquelle l'attaquant lira le résultat de son jet de dés ajusté par des bonus ou malus en fonction des compétences et de l'entraînement du combattant.

FICHE TECHNIQUE

Wargame tactique en anglais (édition S.P.I. : 1973; édition T.S.R. et suppléments : 1987 et 1988).

Echelles : un pion = un homme; un hexagone = 2 m.

Thème : Hetzer : Seconde Guerre mondiale; Special Forces : conflits modernes, opérations terroristes et contre-terroristes; Bug Hunter : science-fiction style Alien.

Matériel commun à tous les suppléments : livret de règles standard (24 pages), livret de règles additionnelles (16 pages), livret de scénarios (8 pages), 400 pions, 2 jeux de cartes identiques à double face (ville/campagne ou vaisseau spatial/ base planétaire), un écran regroupant les principales tables, des pions d'engins à découper, Activation Track et Squad Roster.

Matériel présent dans Hetzer uniquement : boîte, dés, casier de rangement.

Originalité : périodes et scénarios proposés, taille des pions véhicules.

Aucune possibilité de jouer en solitaire.

Prenons un cas banal : une forêt, le jour, temps ensoleillé, vent nul, un soldat blessé tire au fusil à dix mètres de distance sur un ennemi qui court pour lui échapper. Dix mètres correspondent à cinq hexagones, la puissance de feu d'un fusil à cette distance est maximale, soit 21, mais le tireur est blessé, donc la puissance de feu est divisée par deux, soit 10. Ce sera le coefficient d'attaque. La cible a une défense de base de 1 multipliée par le coefficient de défense de chaque hexagone traversé par la ligne de visée (en l'occurrence x2), et multipliée par 4 car la cible bouge. Ce qui donne $1 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 4 = 128$. $10 / 128$ donne un résultat arrondi de 0. L'attaquant jette 2d6, ajoute ses bonus ou malus et lit le résultat sur la colonne 0. Avec un résultat de 10, la cible n'est pas touchée mais doit tester son sang-froid, si elle échoue, elle panique.

Cette procédure doit être renouvelée pour chaque tir, lancer ou engagement de corps à corps. Si les tirs à distance, même à dix mètres, se résolvent souvent sur la colonne 0, il en va tout autrement des tirs à bout portant. Là le moindre coefficient ou bonus compte, malheur alors au joueur qui en oublie un...

Bien que lourd, le système tient la route mais demande une solide expérience pour permettre un jeu fluide.

L'avis d'un rôliste

Les wargames tactiques sont proches des jeux de rôle, car ils mettent en scène des combats d'individu à individu. Et à ce titre, ils sont ceux que les rôlistes abordent en premier. En étudiant *Sniper!*, et fort de ma connaissance de *Ambush!*, j'ai relevé trois grands problèmes.

Tout d'abord, le hasard tient une trop grande place, non seulement dans le nombre de rounds (nous l'avons vu plus haut), mais aussi à propos des mines qui explosent une fois sur deux, de l'influence qu'un blessé ou qu'un mort peut avoir dans l'escouade sur la détermination à se battre, du chargeur d'une arme automatique qui peut se révéler inépuisable, du résultat d'un saut pour s'éjecter d'un véhicule ou passer au travers d'une fenêtre qui une fois sur deux se solde par une blessure...

Les maisons et immeubles ensuite. Dans *Sniper!* les constructions ont la bizarre particularité de n'avoir aucun angle droit! Sans doute pour mieux épouser les hexagones. Mais cela n'est que brouille. Toutes les maisons sont supposées avoir une cave, les cages d'escalier montent jusqu'au toit et tous les étages ont le même agencement, les mêmes cloisons intérieures, le même emplacement des portes et des fenêtres. Le pire c'est que les étages, la cave et le toit ne sont pas différenciés sur la carte. Rapidement, un combat dans une maison de deux étages devient un casse-tête et un enfer, des pions censés être à différents étages s'empilent dans un même hexagone, on ne sait plus à qui appartient telle grenade ou tel marqueur de situation. D'aucuns ont parlé de l'enfer de Stalingrad, il existe pire, celui de *Sniper!*

Reste le milieu rural me direz-vous. Las, nous tombons ici sur la grande limitation des wargames tactiques, *Ambush!* hormis. En effet, pour rendre

toute l'authenticité des combats d'infanterie à l'échelle du fantassin, il est nécessaire de conserver le secret des positions tant qu'il n'y a pas contact visuel, ce qui implique la présence d'un arbitre, comme dans un jeu de rôle. D'ailleurs, chaque supplément est fourni avec deux exemplaires des cartes, preuve que les concepteurs

sont conscients du problème. Malgré cela, les règles avec arbitre restent optionnelles et ne sont abordées que brièvement, en fin de livret.

Dès lors, pour des joueurs soucieux de réalisme, il ne reste plus qu'à trouver une bonne âme ou à se contenter d'affrontements en rase campagne, style règlement de comptes.

En vrac...

Il y aurait encore beaucoup à dire sur *Sniper!*. Notez cependant les points suivants.

— Les règles additionnelles des suppléments sont utilisables avec tous, notamment les règles de campagne de *Hetzer* et celles sur les conditions climatiques parues avec *Special Forces*.

— Contrairement à ses concurrents directs, A.S.L. et *Ambush!*, les pions des engins (char, AFV, jeep) occupent une place en relation avec leur taille, ainsi un M113 occupe quatre hexagones et un char Tigre six. Avec de telles masses à déplacer, l'étroitesse des rues devient un élément tactique à ne pas négliger.

— Si l'appui de l'artillerie est prévu dans les règles, en revanche il n'est pas fait mention de l'appui aérien et des hélicoptères.

... Et en résumé

Trop de hasard, des combats en milieu urbain impossibles à gérer, l'obligation de recourir à un arbitre et une disponibilité problématique, voilà les faiblesses de ce jeu. En revanche, ses règles universelles, son système de jeu lourd mais précis, son aspect humain, ses suppléments originaux plaident en sa faveur.

Les deux premières faiblesses peuvent être corrigées en changeant des points de règles et en différenciant les étages des bâtiments. Reste l'incontournable arbitre et la disponibilité du produit dépendant uniquement du bon vouloir de T.S.R...

Pierre Lejoyeux

1) Fleuve frontalier entre l'U.R.S.S. et la Chine. En 1969, de graves incidents armés y opposèrent les deux frères ennemis du communisme et faillirent dégénérer.

2) Missing in action : littéralement «porté manquant en opération».

3) En anglais le mot «game» signifie aussi «gibier»...



VOUS CHERCHEZ
un club de wargames
dans votre région?
T A P E Z
36.15 CASUS
RUBRIQUE • CLU

Ambush 1990

Le système Ambush ⁽¹⁾ n'a cessé de connaître un immense succès. En raison de sa qualité, son thème (le combat tactique pendant la 2e GM) et le fait qu'il soit spécialement conçu pour être joué en solitaire. Il est à l'heure actuelle le seul sur son créneau. Voilà pourquoi nous avons pensé qu'il serait à la fois facile et intéressant de l'adapter aux combats contemporains. Quelques nouvelles tables et le tour est joué ! Vous pourrez confronter des rangers américains, en 1992, à des guérilleros colombiens, ou des commandos-marine français à des troupes d'assaut irakiennes... Gardez évidemment les scénarios originels, changez seulement les armes et la composition des équipes.

Les hommes

Voir le tableau A ci-dessous.

Vos adversaires

Lybiens, Ethiopiens, Colombiens, qu'importe leur nom puisque vous-même le déciderez. Vous avez aussi le choix des armes : celles, « anciennes », du Ambush original, ou celles, plus modernes, proposées ci-dessous. Quant aux armes lourdes et véhicules... ne changez que les noms ! Remplacez néanmoins les mitrailleuses par les MMG ici exposées.

MMG	PKM (MMG), ex (?) sphère d'influence soviétique ; MAG (MMG), international.
LMG	PKM (LMG), ex (?) sphère d'influence soviétique ; MAG (LMG), international.
Lance-roquettes	RPG7 (Panzerfaust, Panzerbuchse).
Machine pistol	APS ; AKM ; AK74 ; AK47.
Bolt Rifle	AK74 ; AKM ; AK47.
Bolt Rifle (Scope)	Bolt (Sniper) ; AK74 ; AK47 ; AKM.
Pistol (Lüger)	Pistol (Generic).

Les substitutions d'armes se font selon votre bon vouloir ; pour ma part, je préfère « standardiser » et équiper tous mes adversaires de AK74, AKM (= AK47 de parachutistes) ou AK47. De temps à autre, je laisse un Sniper Rifle, mais exceptionnellement.

Les armes

Voir le tableau B ci-contre

Le système de tir de Ambush 1990 est assez novateur. Plutôt que de définir un « espace » où la probabilité de toucher est de X, on définit pour chaque tranche de portée une probabilité. Les armes automatiques ont souvent le choix entre ce

mode semi-automatique (coup par coup) et les rafales. Dans le premier cas, le tir est « standard », dans le second, vous pouvez tirer sur autant de cibles dans le même hex. que vous l'indique le chiffre entre parenthèses à droite de A (pour Automatique).

Procédure de tir

- 1) Déterminer la probabilité de base de toucher.
- 2) Appliquer les modificateurs.
- 3) Lancer 2 dés de « pourcentage » : jet de « réussite du tir ». Conditionne également la possibilité d'enrayage.
- 4) Si touché, lancer 2 dés de « pourcentage » pour déterminer les dommages.
- 5) Dans tous les cas, lancer 2 dés de « pourcentage » pour déterminer l'éventuel épuisement du chargeur.

Notes sur les armes

- La M249 SAW (Squad Automatic Weapon) ne nécessite que deux « port boxes » mais réclame 1 action (prepare weapon) avant de pouvoir tirer.
- Le M203 est un lance-grenades fixé au canon d'un M16. Il faut 1 action pour « préparer l'arme » avant chaque tir de grenade.
- M72, RPG7 et Apilas sont des armes « jetables » à un seul coup.

Tables des modificateurs

Voir le tableau C ci-contre.

Hervé Hatt

1) Ambush (boîte de base), Purple Heart, Silver Star, Move Out (gamettes), Battle Hymn (la guerre du Pacifique) et sa gamette Leather Neck, Open Fire (les combats de chars), et Shot and Shell (pour jouer à 2).

Tableau A : les hommes

Votre équipe	Squads points	Weapon points	Nbre hommes	Génération Caract.	Armes
US Army, 1944-45	Standard	Standard	8	Standard	Standard
US Army, rangers, 44-45	Standard	Standard	6	Lancer 2 dés Prendre le meilleur	Standard
Commandos britanniques 42-45	+ 5	- 3	6	Lancer 2 dés Prendre le meilleur	Voir ci-après
Armée britannique 42-45	+ 5	- 3	8	Standard Driving skill -2	BREN/PIAT STEN/SMLE + SMG
US Army, 1990	Standard	Standard	8	Standard	M60/SAW M16/M203 LAW/B92
US rangers, 1990	Standard	Standard	6	Lancer 2 dés Prendre le meilleur	Idem
Commandos français, 1990	Standard	Standard	5	Lancer 2 dés Prendre le meilleur	AA52/FAMAS APILAS/GREN Fusil FRF-1



Questions, opinions
débat, critiques, re-
cherche de joueurs...

T A P E Z
36.15 CASUS
RUBRIQUE • WAR

Pistols		0	10	20	40	60	100	150	200	PNC	WND	INC	KIA	L	M	H	JAM	AMMO
Colt 45	SA	80	80	60	20	05	-	-	-	30	80	90	91+	81+	-	-	99	25
Beretta 92	SA	80	80	70	30	05	-	-	-	30	80	90	91+	81+	-	-	99	25
Pistol	SA	80	80	60	20	05	-	-	-	30	80	90	91+	81+	-	-	98	25
SMG																		
Uzi	SA	80	80	70	60	50	20	-	-	20	70	90	91+	71+	-	-	98	25
	A(3)	90	90	70	50	30	05	-	-	20	70	90	91+	71+	-	-	97	50
APS	SA	80	80	60	50	20	-	-	-	20	70	90	91+	71+	-	-	97	25
	A(2)	80	80	70	30	05	-	-	-	20	70	90	91+	71+	-	-	95	50
MAT 49	A(3)	90	90	70	50	30	05	-	-	20	70	90	91+	71+	-	-	97	50
Shotgun																		
	BA	95	95	80	50	30	05	-	-	15	70	90	91+	-	-	-	99	25
Rifles, Machine guns																		
Bolt Rifle	BA	70	70	60	60	60	50	40	30	20	60	90	91+	61+	-	-	98	25
Bolt (Sniper)	BA	90	90	80	80	70	70	70	60	10	50	80	81+	51+	-	-	99	25
Semi-Auto	SA	80	80	70	70	70	60	50	40	20	60	90	91+	61+	-	-	97	25
AK 47/AKM	SA	80	80	70	70	60	50	30	10	20	60	90	91+	71+	-	-	99	25
	A(2)	90	90	80	80	60	20	05	-	20	60	90	91+	71+	-	-	97	50
AK74	SA	80	80	70	70	60	60	40	20	20	50	90	91+	71+	-	-	98	25
	A(2)	90	90	80	80	60	50	20	05	20	50	80	81+	71+	-	-	96	50
FAMAS 5,56	SA	80	80	70	70	60	60	40	20	20	50	90	91+	71+	-	-	98	25
	A(2)	90	90	80	80	60	50	20	05	20	50	80	81+	71+	-	-	96	50
FAL	SA	80	80	70	70	60	60	50	40	20	60	90	91+	61+	-	-	98	25
	A(2)	90	90	80	80	50	20	05	-	20	60	90	91+	61+	-	-	96	25
M16A2	SA	80	80	70	70	60	60	40	20	20	50	90	91+	71+	-	-	98	25
	A(2)	90	90	80	80	60	50	20	05	20	50	80	81+	71+	-	-	96	25
AA52	LMG(3)	-	90	80	80	80	80	70	60	-	30	80	81+	31+	-	-	96	50
	MMG(3)	-	90	90	80	80	80	80	70	-	20	80	81+	31+	-	-	96	50
MAG	LMG(3)	-	90	80	80	80	80	80	70	-	30	80	81+	31+	-	-	98	50
	MMG(4)	-	90	90	90	80	80	80	80	-	20	80	81+	31+	-	-	98	50
M60	LMG(3)	-	90	80	80	80	80	70	70	-	30	80	81+	31+	-	-	97	50
	MMG(3)	-	90	90	80	80	80	80	80	-	20	80	81+	31+	-	-	97	50
PKM	LMG(3)	-	90	80	80	80	80	70	70	-	30	80	81+	31+	-	-	97	50
	MMG(3)	-	90	90	80	80	80	80	70	-	20	80	81+	31+	-	-	97	50
M249 SAW	LMG(3)	-	90	90	80	80	80	70	60	-	40	80	81+	51+	-	-	97	50
Explosives		PNC/WND										DUD						
M203 (AP)*		-	-	-	60	50	40	30	10	50	70/80	90	91+	-	-	-	97	A
M203 (AT)*		-	-	-	50	40	30	10	05	-	-	20	21+	60	61+	-	81	A
Bazooka		-	-	60	60	50	40	40	-	-	-	20	21+	50	80	81+	81	A
M72 LAW		-	-	60	50	40	30	10	-	-	-	20	21+	60	90	91+	81	A
RPG7		-	-	-	60	40	30	10	05	-	-	20	21+	40	70	71+	81	A
Grenade, inside		-	70	60	40	20	-	-	-	30	50/70	90	91+	-	-	-	95	A
Grenade, outside		-	70	60	40	20	-	-	-	50	70/80	90	91+	-	-	-	95	A
Satchel, inside		-	70	50	-	-	-	-	-	-	10/40	70	71+	-	-	-	81	A
Satchel, outside		-	70	50	-	-	-	-	-	-	30/70	90	91+	-	-	-	81	A

* Minimum Range = 3 hex. (30 mètres)

**Tableau B :
les armes**

COLONNE NOTES

- 1 type et nom de l'arme
- 2 mode de fonctionnement : BA= Bolt Action ; S/A= semi-auto ; A(x)= Automatique (nombre de cibles engageables en 1 tour dans même hex.)
- 3 probabilité de base de toucher dans même hex. (de 01 à 100, 00=100)
- 4 proba. de base de toucher à 10 m (1 hex.)
- 5 proba. de base de toucher à 20 m (2 hex.)
- 6 proba. de base de toucher à 30 ou 40 m (3-4 hex.)
- 7 proba. de base de toucher à 50 ou 60 m (5-6 hex.)
- 8 proba. de base de toucher de 70 à 100 m (7-10 hex.)
- 9, 10 etc.
- 11 si (11)=30, cible=Panic si 01≤jet dommages≤30
- 12 si (12)=80, cible=Wounded si 31≤jet dommages≤80
- 13 si (13)=90, cible= Incap. si 81≤jet dommages≤90
- 14 si (14)=91+, cible=KIA si jet dommages≤91
- 15, 16 indicateur de pénétration, fonctionne comme (11), (12), et 17 (13), (14)
- 18 si jet de réussite du tir≥(18), arme enrayée
- 19 probabilité de vider le chargeur/ou une bande de cartouches (A=Automatique)

Tableau C : les modificateurs

Fire Combat			Grenade		Assault	
	Stand	Crouch	Prone			
Clear	0	-10	-20	• Wounded	-20	• Voir Ambush standard
Cover	-10	-20	-40	• Trough N.A.		• Avec poignard:+10
Brush	-10	-20	-30	Aperture	-30	
Rough	-20	-30	-40	• Not in sight	-30	
Rubble/crater	-20	-30	-40	• Weapon Skill		
Woods	-30	-40	-50			
Interior/N.A.	-30	-50	P	(Applicable		
Interior/A	-20	-30	-40	au M203)		
Snap Fire: -20/Jam +05%						
Wounded: -10						
Firing at a wall: +40						



Nouveau round



En marge de la lecture de l'actualité, le wargame est également un outil très intéressant pour réfléchir plus avant sur les développements possibles d'un conflit. Voici des éléments pour

étayer une tentative de simulation des événements du Golfe avec Gulf Strike.

Il n'existe pas actuellement de jeu permettant de traiter dans leur intégralité les événements actuels. Mais c'est *Gulf Strike* qui se montre le plus apte à la tentative de reconstitution qui suit. Cette reconstitution n'est d'ailleurs pas à prendre pour parole d'évangile. Elle a été montée en 48 heures avec les moyens du bord : informations à la disposition de tout citoyen (hebdomadaires français et américains, quotidiens français, TV...) et ouvrages techniques (voir les bibliographies des numéros précédents) pour les conversions de pions, sous l'épée de Damoclès constante de l'actualité pour l'établissement des scénarios. Elle est valable compte tenu de la situation au 19 août fin de soirée, pour *Gulf Strike* 1ère édition accompagnée du livret de mise à jour.

Les modifications de pions

Elles sont mineures en nombre mais pèsent leur poids, au moins politiquement.

- **France.** Refaire aux couleurs françaises un pion SA-342 (Irak) et un pion CH-47 (US) pour représenter les Gazelle et les Puma embarqués sur le porte-avions. Si le Foch venait à être envoyé également, il faudrait reconstituer un pion F-5 (Iran) pour simuler les Crusader s'ils se trouvent à bord. Les Super-Etendard sont déjà fournis.
- **Grande-Bretagne.** Comment représenter les Tornado ? Reproduire 2 F-111 (US) en limitant la portée à 11 et le potentiel air-air à 2.
- **Arabie Saoudite.** Créer un pion Tornado.
- **U.S.A.** Pour les avions embarqués, on peut créer des F-18 (remplaçant des A-7) en portant la capacité air-air à 6 tout en conservant les autres caractéristiques. Remplacer la moitié des F-4 par des F-16 (USAF) ; remplacer les A-4 par des F-18 (marines).
- **Pour les contingents arabes** en Arabie Saoudite, créer des brigades d'infanterie de type 2-1-4 pour représenter les pays concernés.

Le déploiement des forces

Là, on commence vraiment à aborder le flou artistique. — Première incertitude : on ne nous a probablement pas annoncé tout ce qui pouvait se trouver sur place. Vous pouvez déployer un escadron de F-117 en Arabie Saoudite ou en Turquie. Ils ont été utilisés au Panama et Oliver North avait conseillé de les utiliser en 1986 contre la Libye. Mais pas un mot, et c'est normal.

— Deuxième incertitude : Newsweek estime qu'il y a probablement déjà plus d'Américains sur le terrain que ce qu'affiche officiellement le Pentagone.

— Troisième incertitude : on connaît à peu près le volume de forces au sein de chaque pays, mais pas le déploiement local des unités.

— Quatrième incertitude : l'imprécision des concepteurs de *Gulf Strike*, notamment en matière aérienne. Un pion représentant de 10 à 24 appareils, combien faut-il de pions pour représenter 96 F-15 ou 50 B-52 ?

Ce que j'en pense...

Tous les pays de la zone sont actifs. La formation *Deliberate Defense* est interdite à tous, et seuls les Irakiens peuvent être considérés comme déployés en *Deliberate Assault*. Tous les pions sont utilisés, sauf indication contraire.

- **Unités navales :** reportez-vous aux indications de la presse¹⁾, en recréant le nombre de pions nécessaires ou en les prenant dans la série des Fleet en respectant les potentiels des bâtiments dans *Gulf Strike*.
- **Placements particuliers :** 2 F-111 américains en Turquie sur carte stratégique (3e pion exclu) ; 2 B-52 à Diego Garcia ; 1 Tornado britannique à Dahrhan ; 1 Jaguar à Oman ; 3 Mirage F-1 irakiens au Yémen. Je ne sais pas si ce sont des F-1, mais à la place de Saddam Hussein, j'aurais placé là-bas des tireurs d'Exocet car 2 porte-avions américains et 1 français doivent passer devant ce pays...
- **U.R.S.S. :** on ne sait rien, alors je ne mettrais en place qu'une dizaine de pions chasseurs-bombardiers.
- **Iran :** déploiement terrestre limité à la frontière irakienne (1/4 du potentiel total du pays).
- **Israël :** aviation sur le pied de guerre.

Pays directement en question

— **Koweït :** on annonce 140 000 Irakiens sur place soit, selon les différentes estimations, entre 1/6 et 1/3 du potentiel de l'Irak ; je couperais la poire en deux, et dirais 20%, mais probablement à forte proportion de blindés.

— **Irak :** 20% du potentiel à la frontière iranienne mais en voie de dégarnissement, 50% déjà présent à la frontière saoudienne ou dans la zone neutre, 30% aux frontières turque, syrienne et jordanienne. Dans ce cadre, j'affecterais 30 à 50% de la défense antiaérienne à la protection des villes, donc à l'intérieur du pays. Avions d'attaque en majorité prêts à frapper au sud ; intercepteurs moitié au sud, moitié au centre.

— **Arabie Saoudite :** seule une partie du pays est représentée sur la carte opérationnelle, mais c'est celle qui nous intéresse (puits de pétrole). 80% du potentiel terrestre et aérien saoudien. Totalité du déploiement américain, les forces spéciales se trouvant sur les puits. Ignorance pour le déploiement arabe, mais je le verrais plutôt dans le centre du pays... La quasi-totalité du dispositif de la carte opérationnelle est très probablement dans le polygone 0146-0150-1060-2060-1348-0146, les deux derniers pans suivant la côte puis la frontière... Clémenceau et Eisenhower CBG entre milieu de la mer Rouge et Djibouti ; Saratoga CBG à proximité du canal de Suez ; Independence CBG gravitant à l'entrée du Golfe.

Les scénarios

Encore plus délicats à mettre en place que tout le reste, et exigeant de la finesse avant tout, surtout depuis

l'annonce de l'utilisation des ressortissants étrangers comme boucliers humains. L'idéal serait de faire appel à une jauge de soutien de l'opinion publique et de fiabilité des pays défendus par les Occidentaux, un peu à la manière de Vietnam de VG (moral américain et coups d'État au Sud-Vietnam).

Attention cependant : compte tenu des tensions, la situation relève plus de *Diplomacy* que d'un vrai wargame. C'est pourquoi toute simulation sera plus vraisemblable si les commandements sont séparés : France, G-B, U.S.A., alliés mineurs (Australie, NL, Belgique... pour simplifier), Arabie Saoudite, Irak, Iran, U.R.S.S., Israël et, si possible, un joueur pour chaque pays arabe déployé. Cela fait du monde, mais c'est le moyen le plus apte à représenter l'arborescence du déroulement des événements plutôt qu'un simple cliché instantané correspondant au déclenchement des hostilités. En cas de commandement unifié sous l'égide de l'O.N.U., le nombre de « joueurs » peut diminuer, mais ce n'est pas obligatoire : tout dépend de la manière dont on souhaite simuler l'évolution politique et celle des opinions publiques.

• Pour les grosbills, un scénario à l'américaine : la reprise du Koweït. Seuls les Américains interviennent. Objectif : tenir pendant une semaine le Koweït en entier et réduire de 50% le potentiel militaire irakien en ayant moins de pertes que lui. Ce scénario est peu probable, et sera sûrement laissé de côté tant que les forces terrestres américaines ne seront pas quatre fois plus importantes.

• Attaque contre l'Arabie Saoudite : tenir une semaine en perdant le moins possible de puits.

• Attaque des forces navales par les Irakiens à partir du Yémen ou de l'Irak. Par manque de place, je vous laisse juger des représentations, mais attention aux règles politiques et aux otages : l'opinion publique occidentale pourrait être bien partagée entre venger ses « petits gars » et risquer la vie de civils. Tout cela sera affiné sur 3615 CASUS, rubrique WAR, peut-être même avant que vous ne lisiez ces lignes.

Michel Vineau

1) Libération donne régulièrement des cartes de la région avec le nombre des forces en présence.

Pour aller plus loin,

Consultez



consultez notre numéro 47, dont le dossier wargame est consacré au golfe Persique : *La simulation et le golfe Persique*. Enseigner grâce au wargame, *Gulf Strike II*, et *Persian Gulf*.

— Pour les données, voir le dossier *Newsweek* (N° 1000) et le dossier *Libération* (N° 1000).

La simulation et le Golfe Persique

Des limites importantes...

« Wargamiser » la guerre du Golfe : Quelle représentation est-ce que ça fait ? Oui, mais que de choses-trappes pour les simulateurs ! L'idée de recréer et de mieux situer le type de guerre auquel nous avons affaire. Hervé Hatt nous propose ici un fort instructif panorama. Il nous sera

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. HILAIRE

Tél: 42 83 52 23
RER - LA VARENNE-
CHENNEVIERES

BELLISSIMO

NEOLUDIC

JEUX DE REFLEXION

WARGAMES

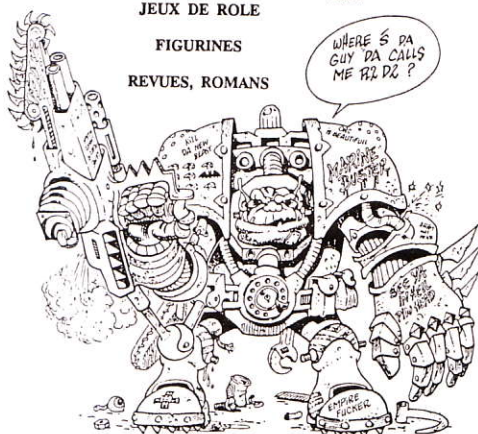
JEUX DE ROLE

FIGURINES

REVUES, ROMANS

Spécialistes :
CITADEL
GAMES WORKSHOP
T.S.R.

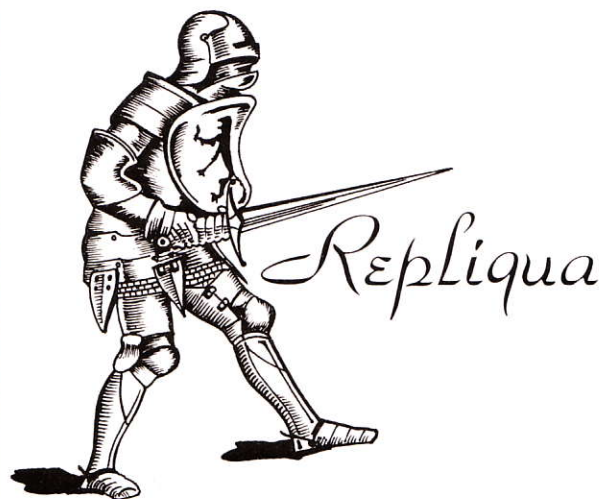
WHERE'S DA
GUY DA CALLS
ME RZ DZ ?



+ 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



Le jeu du Championnat de France de Wargame

Historique de la bataille

La bataille de Raphia se déroula dans les environs de la ville du même nom, située sur la côte méditerranéenne de l'isthme reliant l'Égypte à la Palestine (en gros l'actuelle « bande de Gaza »). Grâce à Polybe, le plus grand historien de cette époque, on connaît avec précision sa date, son déroulement et les effectifs engagés. Le résumé suivant s'inspire de cet auteur et des synthèses modernes des historiens Bar-Kochva et P. Jouquet.

Raphia est très représentative des batailles de l'époque hellénistique¹⁾; ce fut une bataille majeure en raison des effectifs engagés, et parce qu'elle sauva le royaume lagide²⁾ d'Égypte et retarda la réalisation des prétentions du roi syrien Antiochos III. Ce dernier, jeune roi séleucide³⁾, était très ambitieux et énergique. Son audace était fameuse et lui valait la fidélité de son armée. Son grand dessein était de rétablir la puissance de l'empire séleucide après un demi-siècle de déclin. L'Égypte lagide étant le principal ennemi de la Syrie séleucide, aussi est-ce dans cette direction qu'il décida tout d'abord d'attaquer. Eût-il réussi, il aurait rassemblé les moyens nécessaires à la restauration de l'empire universel d'Alexandre le Grand dont les deux royaumes étaient issus.

La défense de l'Égypte revenait au jeune Ptolémée IV Philopator⁴⁾ qui passait pour se préoccuper plus de ses plaisirs que du bien de l'État. Voluptueux et mystique, il ne semblait pas apte à défendre l'empire lagide. Il était néanmoins secondé par un ministre de talent, un Égyptien, ce qui était exceptionnel dans cet empire colonial. Sosibios d'Alexandrie est en effet qualifié par Polybe de « vieille pratique de l'esprit retors ». Et les qualités conjointes de l'un et de l'autre devaient suffire à sauver l'Égypte.

L'enjeu du conflit était le contrôle de la Coelé-Syrie (le Liban) et de la Palestine. Alléchée par la défection du condottiere Théodotos qui tenait plusieurs villes, l'armée séleucide se mit en campagne au printemps 219 av. J.-C. La situation était grave pour l'Égypte qui n'était pas préparée. Elle rassembla des troupes à la hâte, recruta à prix d'or les meilleurs chefs mercenaires et, enfin, Sosibios mit sur pied son « arme secrète » : la constitution d'une phalange de 20.000 Égyptiens qui donnerait à Ptolémée l'avantage numérique. Le fait d'armer les Égyptiens, depuis toujours écartés des affaires militaires dans ce royaume colonial, était un pari audacieux ; on ignorait s'ils allaient se révéler efficaces ou s'ils allaient fuir au moment de la bataille.

Mais organiser une phalange requiert des manœuvres préalables et l'Égypte ne put contre-attaquer avant la campagne de 217 (la guerre était en ces temps-là une activité saisonnière). Sosibios put néanmoins amuser l'ennemi par des négociations et des rumeurs de contre-attaque imminente de la flotte (l'atout maître des Ptolémées). Antiochos se contenta donc de réduire la Palestine : fin 218, l'Égypte était sauve.

Au printemps 217, les pourparlers sont rompus et la guerre reprend. Une attaque ptolémaïque en Palestine n'aboutit pas et l'invasion du sol égyptien commence. Ptolémée IV se porte alors à la rencontre de l'envahisseur avec ses 70.000 fantassins, 7000 cavaliers et 73 éléphants africains. En face, Antiochos III n'aligne que 62.000 fantassins, 6000 cavaliers et 102 éléphants indiens. Mais l'armée lagide, essentiellement composée de piquiers, n'a pas d'expérience des combats et sa qualité est plutôt médiocre. Antiochos a beaucoup moins de piquiers, mais de même que sa cavalerie, il s'agit de vétérans de grande valeur. La partie la moins fiable de ses troupes est la masse de ses levées⁵⁾ asiatiques qui rappelle les cohues des armées du Grand Roi⁶⁾. Le 17 juin, on campe à 50 stades⁷⁾ de Raphia, et c'est là que les deux armées se rencontrent. Cinq jours s'écoulent avant de se résoudre à livrer bataille. Pour Ptolémée, c'est le combat de la dernière chance.

Le 10 de Pakhôn (22 juin) les deux armées sont déployées de façon traditionnelle : phalanges au centre, face à face, soutenues sur les ailes par la cavalerie, les troupes légères et les éléphants étant en avant de la ligne de bataille. Aucune grande démonstration tactique n'eut lieu ce jour-là, car ni l'un ni l'autre des deux généraux en présence n'était particulièrement génial.

Le combat commença par l'affrontement des éléphants. Les pachydermes du camp ptolémaïque originaires d'Afrique du Nord⁸⁾, plus petits, ne purent résister à leurs congénères indiens. Sur les deux ailes, ils refluent donc en grand désordre. Sur la gauche égyptienne, où se trouvait le Roi, ils provoquèrent la panique dans la cavalerie qui les suivait, et Antiochos à la tête de ses meilleurs cavaliers (les hétairoi et les agéma) remporta une grande victoire. Mais, alors que Ptolémée allait se réfugier derrière sa phalange, les cavaliers asiatiques se lancèrent dans

une folle poursuite, roi en tête, et ne revinrent pas sur le champ de bataille.

Heureusement pour Ptolémée, sur l'aile droite, l'excellent condottiere Echécrate évita de renouveler cette erreur. Appuyant sa cavalerie par les contingents de mercenaires grecs et de javalotiers galates et thraces, il bouscula les levées arabes et les autres cavaliers d'Antiochos. Ainsi, chaque armée triompha sur son aile droite. Mais Echécrate sut retenir ses hommes, les réorganisa et se rabattit sur le flanc des phalanges séleucides.

Car entre-temps, les phalanges, découvertes sur leurs flancs, avaient marché l'une contre l'autre. Le front était statique, mais sans soutien, et subissait le simple poids du nombre (comme dans une mêlée de rugby). Les séleucides ne purent tenir quand la cavalerie mercenaire de Ptolémée menaça leurs arrières. Ils refluent donc en désordre, ce qui occasionna un grand massacre. La partie était gagnée pour Ptolémée.

Le lendemain, Antiochos battit en retraite vers Gaza et demanda à enterrer ses morts, ce qui signifiait reconnaître sa défaite. Il avait perdu 10.000 fantassins, 300 cavaliers et 6 éléphants. Ptolémée n'avait perdu que 1500 fantassins, 700 cavaliers et 15 éléphants. Cette victoire décisive permit à Ptolémée de récupérer toutes ses possessions asiatiques au profit d'Antiochos en 201 (défaite du Panéon). La dynastie devait néanmoins durer, car si l'empire méditerranéen fut perdu, les Lagides devinrent de plus en plus « égyptiens » et le pays survécut, allié de Rome, jusqu'à Cléopâtre VII, la fameuse épouse de César.

Pour les séleucides, la défaite fut le signal de troubles et de sécessions en Asie mineure. Antiochos III fut néanmoins en mesure d'écraser les rebelles et, après une brillante « anabase »⁹⁾ en Haute-Asie (jusqu'en Inde), il restaura entre 205 et 195 l'empire séleucide dans toute sa grandeur première. L'étendue de son prestige fut telle qu'il fut surnommé « Megas » (le Grand)... et il suscita la crainte du Sénat de Rome. Les Romains, vainqueurs des Carthaginois au cours des guerres puniques, puis de la Macédoine, voulurent lui imposer de rendre toutes ses conquêtes méditerranéennes. Antiochos refusa, accueillant même Hannibal fugitif. Ce fut la guerre et, à Magnésie en 189, l'armée séleucide fut détruite par les légions. Le déclin s'ensuivit et ne put plus être enrayer. Les séleucides furent finalement réduits à la Syrie, État-fantôme, jouet des cheikhs arabes. C'est le Grand Pompée qui mit fin à cette fiction.

Raphia apparaît donc bien comme un tournant dans l'histoire des royaumes hellénistiques : l'ultime sursaut de ces empires coloniaux sans base nationale, pour retrouver l'unité perdue, leur échec et le début de la décadence. Raphia fut très célèbre en son temps, mais sa renommée fut éclipsée par les batailles de la jeune république romaine contre Hannibal qui se déroulaient simultanément, plus à l'ouest...

Jean-Marc Zaninetti

1) « Se dit de la période historique qui va de la mort d'Alexandre à la conquête romaine, et de tout ce qui se rapporte à cette période d'adaptation de l'hellénisme à l'Orient » (Le Petit Robert). Cette époque fut celle de la décadence de la civilisation grecque antique, mais aussi celle de son rayonnement jusque dans les profondeurs de l'Asie.

2) Appelée encore « ptolémaïque ». Nom de la dynastie régnante en Égypte, depuis la mort d'Alexandre jusqu'à la conquête romaine. Elle fut fondée par Ptolémée 1^{er}, général d'Alexandre.

3) Nom de la dynastie fondée par Séleucos, autre général d'Alexandre, et qui régna après la mort de ce dernier, sur les marches orientales de l'empire.

4) Littéralement, « celui qui aime son père ».

5) Appellation donnée à des troupes fraîchement enrôlées et organisées à la hâte.

6) Surnom donné à Darius, empereur des Perses, vaincu par Alexandre.

7) Unité de mesure de la Grèce antique (1 stade = 180 mètres environ).

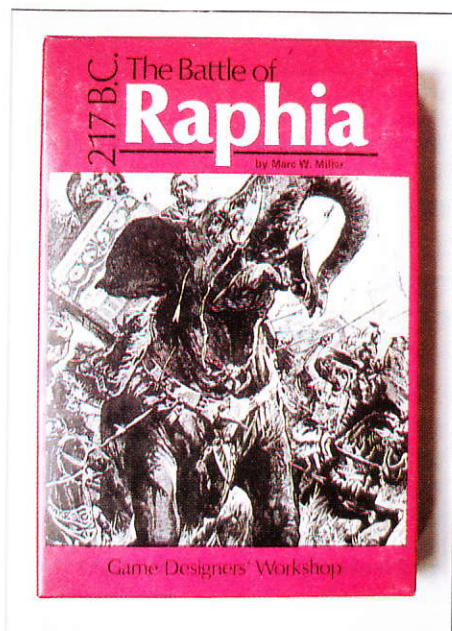
8) Cette espèce est aujourd'hui éteinte.

9) À l'origine, nom de l'œuvre écrite par Xénophon relatant la retraite des « Dix Mille » (Grecs) en Mésopotamie et en Asie mineure au Ve siècle av. J.-C. Ici, Jean-Marc Zaninetti emploie ce terme pour signifier qu'il s'agit d'une longue et pénible expédition militaire, d'un long périple semé d'embûches.

RAPHIA

Publié sous licence GDW Copyright GDW

Voici donc le jeu sur lequel se déroulera la phase finale du Championnat de France de Wargame 1991. Cette année, nous quittons Napoléon et les panzers pour nous plonger dans une des périodes les plus passionnantes de l'histoire de l'art de la guerre : l'Antiquité. Il était temps de réhabiliter cette période un peu trop délaissée par les éditeurs...



Après la mort d'Alexandre le Grand, son empire se morcela en plusieurs royaumes qui se livrèrent à de fréquentes guerres hégémoniques. Deux d'entre eux, le royaume ptolémaïque d'Égypte et celui des Séleucides de Syrie, puissants et relativement stables, se disputèrent (déjà) la Palestine au cours des sept guerres « syriennes ». Raphia est l'affrontement majeur de la cinquième de ces guerres. Elle mit aux prises, en 217 avant J.-C., Antiochos III le Grand et Ptolémée IV testant sa toute nouvelle phalange égyptienne.

Tant la situation que le déroulement de cette bataille sont typiques des combats de l'époque : c'est un affrontement tactique sur un champ clos entre deux armées comparables en taille et en composition, avec par exemple, de part et d'autre, des phalanges et des éléphants.

Raphia est un jeu de la série 120 éditée par GDW. Casus Belli, avec l'autorisation de l'éditeur américain a traduit et adapté le jeu. Quelques modifications ont été effectuées par rapport au jeu original. Deux sources concordantes, l'historien britannique John Werry et le très sérieux Wargames Research Group (WRG), donnaient quant aux forces en présence des indications différentes de celles de GDW. Cela a entraîné quelques modifications de pions. De plus, pour coller à la réalité tactique, des changements concernant le moral ont été effectués (toujours selon les sources du WRG). Néanmoins la jouabilité reste entière.

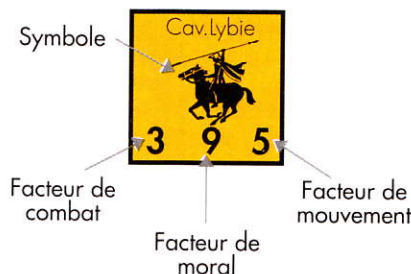
1 — COMPOSANTS DU JEU

• **La carte** (voir le poster central). Elle représente le champ de bataille délimité au nord par la Méditerranée et les dunes de la plage, et au sud par les collines sableuses du désert intérieur. La grille d'hexagones surimprimée sert au mouvement et au placement des troupes.

• **Notes sur le terrain.** Les pions peuvent se déplacer aisément dans le secteur de plaine (couleur claire). Les autres terrains (couleur plus foncée) sont des dunes de terrain interdit. La route n'a qu'une valeur décorative, ainsi que toutes autres indications représentées sur la carte. Une unité quittant la carte pour une raison quelconque ne peut plus y revenir et est considérée comme perdue.

• **Les pions.** Au nombre de 124 : 58 pour le camp ptolémaïque, 66 pour le Séleucide. Un symbole est imprimé sur chaque pion indiquant le type de troupe représentée, et trois facteurs numériques définissant sa force et ses aptitudes. Le facteur de combat représente à la fois sa force et la qualité de son armement, il sert tant en attaque qu'en défense. Le facteur de moral représente l'aptitude de l'unité à conserver sa cohésion et son sang-froid en bataille. Le facteur de mouvement représente la rapidité de l'unité.

Exemple de pion



RAPPEL. Le Championnat de France de Wargame 91 se décomposera en deux phases : d'une part des Challenges régionaux qui se dérouleront sur 1941 (voir CB n° 54, 55, 56) dans plusieurs villes de province (du 10 janvier au 13 mars) ; et d'autre part une finale qui aura lieu le 30 mars, vraisemblablement dans les locaux du ministère de la Défense, sur Raphia.

Si vous désirez obtenir le jeu 1941 (30 F), la compilation des règles (gratuit), ou plus d'informations, écrivez à la F.F.J.D.S., 50 rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40 43 11 30.

Symboles de types de forces



• **Les règles.** S'agissant d'un jeu de simulation historique, les règles énoncent, en termes de jeu, les actions qui étaient faisables et interdisent celles qui ne l'étaient pas.

• **Les dés.** Des dés à six faces (un ou deux) sont nécessaires pour résoudre certaines actions, cela reflète les incertitudes du combat.

2 — DÉPLOIEMENT INITIAL

Les armées doivent être déployées sur une ligne de bataille dont l'emplacement initial est matérialisé par le trait rouge pour les Égyptiens et le trait bleu pour les Séleucides. Le joueur peut créer un certain nombre de piles (voir 5-Empilement). Les piles de phalanges doivent être obligatoirement placées dans la rangée d'hexagones immédiatement derrière la ligne de déploiement. Cavalerie, éléphants et infanterie légère peuvent être placés en avant de cette ligne à un maximum de deux hexagones. On peut aussi placer des troupes en réserve en retrait (mais pas des phalanges).

3 — TOUR DE JEU

Raphia est divisé en 8 tours de jeu. Chaque joueur joue alternativement. Ainsi dans un tour il y a un joueur en phase et l'autre en défense, puis les rôles sont inversés.

Après avoir déployé leurs troupes les joueurs lancent les dés, celui qui réalise le plus gros score joue en premier.

Le joueur en phase doit suivre la séquence indiquée ci-dessous. Son adversaire a un nombre limité de décisions à prendre et doit pour l'essentiel attendre sa phase pour réagir.

— **Mouvement.** Le joueur en phase peut déplacer les unités qui sont autorisées à bouger, dans la limite de leur potentiel de mouvement. Un mouvement n'est jamais obligatoire, les déroutés n'ont pas lieu à cette phase. On peut par contre recréer des empilements au coût indiqué (voir 5-Empilement).

— **Attaques.** Une fois tous ses mouvements terminés, le joueur en phase peut déclarer son intention d'attaquer, à condition que ses unités concernées soient adjacentes à des unités ennemies et qu'elles soient en ordre. Il peut avoir à faire des tests de moral (voir 9-Moral) pour avoir le droit d'attaquer. Les unités du joueur en défense peuvent esquiver si elles en ont la place.

— **Tests, déroutés et poursuites.** En réponse aux attaques, le joueur en défense fait les tests de moral nécessaires. On effectue les mouvements de déroute de ses unités, ainsi que les mouvements de poursuite du joueur en phase, s'il y a lieu.

— **Ralliement.** Le joueur en phase peut faire un test de moral pour rallier ses pions en déroute, à condition qu'ils ne soient pas au contact d'une unité ennemie en ordre ou en train de poursuivre.

4 — FIN DE JEU

À la fin du 8e tour, le joueur qui a commencé à droit à une phase de ralliement supplémentaire. Ce léger avantage consenti à ce joueur empêche que le hasard ne favorise celui qui joue en dernier.

5 — EMPILEMENT

On peut placer plus d'un pion dans un hexagone. Cela s'appelle l'empilement et obéit à des restrictions spécifiques. Les piles peuvent être créées au moment du déploiement initial. Il est ensuite plus facile de défaire une pile que d'en constituer une nouvelle. Seules des troupes de même type (à deux exceptions près) peuvent être empilées. Les leaders peuvent bien entendu être empilés avec n'importe quel type de troupe : c'est la première exception. La seconde consiste à créer une escorte d'infanterie légère pour les éléphants. Les restrictions d'empilement sont données dans le tableau ci-dessous.

Type de troupe	Empilement maximum	Notes
Phalange (Inf. lourde)	6 pions	pas de combinaison possible
Infanterie semi-lourde	4 pions	pas de combinaison possible
Infanterie légère	4 pions	2 pions en combinaison avec les éléphants
Éléphants	2 pions	+2 pions possibles d'escorte d'Inf. légère
Cavalerie	3 pions	pas de combinaison possible

Les unités empilées peuvent se séparer. Briser une pile est un mouvement volontaire qui ne coûte rien, mais pour bien des unités, une pile rompue ne peut plus être reconstituée. Rompre une pile permet n'importe quelle nouvelle combinaison de piles avec les moyens disponibles. Changer l'ordre

d'une pile signifie briser la pile et obéit aux restrictions en vigueur.

Former des piles en cours de jeu est possible, pour certains types de troupes seulement. Cela est considéré comme un mouvement, et coûte des points. S'il ne reste pas assez de points de mouvement à une unité, elle ne peut pas rejoindre une pile à ce tour. On ne peut pas constituer de piles au contact d'unités ennemies en ordre.

Les piles sont considérées comme des unités cohérentes. Les pions dans une pile ont tous la même orientation, et la pile se déplace comme une seule entité (à la vitesse du plus lent).

Possibilité de former des piles		
Phalange (Inf. lourde)	impossible	
Infanterie semi-lourde	oui	coût : 2 pt. de Mouvement
Infanterie légère	oui	coût : 1 pt. de Mouvement
Éléphants	impossible	mais l'escorte peut se reconstituer
Cavalerie	oui	coût : 1 pt. de Mouvement

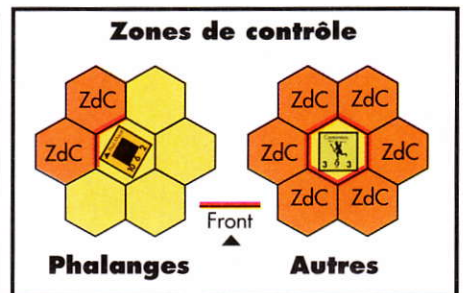
Seule l'unité du dessus de la pile peut attaquer et se défendre. Chaque pion supplémentaire dans la pile n'apporte qu'un bonus de 1 point de force. Les unités du dessous de la pile ne sont exposées que si les pions supérieurs sont détruits.

Pour les tests de moral, les piles d'infanterie lourde non déroutées sont considérées comme une unité unique, par conséquent, on ne jettera les dés qu'une seule fois pour toute la pile. Par contre, pour tous les autres types de troupes, on teste chaque pion individuellement. Un leader ignore les règles d'empilement. Dans une pile il sert à ajouter du moral et un point de force.



ont un front et des flancs (voir le schéma d'orientation). La phalange doit toujours être orientée en direction d'un coin de l'hexagone, la flèche symbolisée servant de repère. Les deux hexagones contigus à ce coin forment le front de l'unité, les quatre autres forment ses flancs. Tous les pions d'une même pile font front dans la même direction.

Les phalanges peuvent changer d'orientation durant leur mouvement, tant qu'elles ne sont pas au contact d'un ennemi en ordre. Elles peuvent décaler leur orientation de 60° vers la droite ou la gauche au prix d'un point de mouvement.



Si elles sont au contact de l'ennemi, les phalanges peuvent se réorienter de 60°, mais cela leur coûte la totalité de leur mouvement, et elles doivent obligatoirement réussir un test de moral.

Les phalanges ne peuvent attaquer que dans la direction de leurs hexagones de front. Ce front crée une zone de contrôle restreint, les unités ennemies y entrant doivent arrêter leur mouvement pour le tour. Toute attaque portée sur leurs flancs fait bénéficier l'agresseur d'un bonus au dé. Les autres types de troupes sont plus souples que les phalanges, elles peuvent faire face dans les six directions possibles.

7 — MOUVEMENT

Un facteur de mouvement est marqué sur chaque unité. Dans un tour une unité peut se déplacer, au maximum, d'autant d'hexagones qu'elle a de points de mouvement.

Une phalange (infanterie lourde) ne peut se déplacer que vers les hexagones adjacents à son front. Toutes les autres unités peuvent se déplacer dans n'importe quelles directions. Cependant toute unité entrant sur le front d'une unité ennemie en ordre doit arrêter son mouvement pour le tour. Un pion isolé commençant son tour au contact de l'ennemi ne peut pas bouger. Une pile de deux pions ou plus doit laisser une « arrière-garde » de au moins un pion pour pouvoir abandonner le front. On prend le ou les pions du dessous de la pile pour former l'arrière-garde. Pour les phalanges, le processus est compliqué par la restric-

6 — ORIENTATION

Les unités sont conditionnées par leur orientation et leur aptitude à la changer.

Les phalanges (infanterie lourde), en raison de leur armement et de leur technique de combat

tion d'orientation (rendant un désengagement virtuellement impossible).

Certains types d'unités ne peuvent pas attaquer certaines troupes (exemple : la cavalerie ne peut pas attaquer les éléphants). Dans ce cas, les unités ne peuvent pas venir volontairement au contact des ennemis en ordre qu'elles ne peuvent attaquer. La déroute est un cas particulier de mouvement qui est traité plus loin.

8 — ATTAQUE

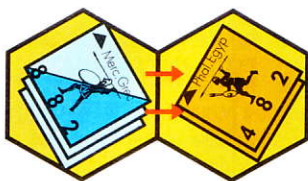
Une unité peut attaquer un ennemi adjacent et situé sur son front. Dans le cas d'une pile c'est l'unité du dessus qui attaque l'unité du dessus de la pile adverse. Chaque unité a une force de combat égale à son facteur de combat plus le bonus du leader (s'il est dans la pile) plus un par pion supplémentaire dans la pile (rappel : le leader ne compte pas dans les limites d'empilement).

L'attaquant d'une unité en déroute multiplie par 4 le total de sa force de combat. Pour reconnaître une unité en déroute, on retourne le pion. La force de l'attaquant est doublée (sauf si déjà quadruplée) s'il attaque de flanc une phalange ou une unité (ou une pile) non ralliée qui poursuit.

Le rapport de force

C'est la comparaison de la force totale de l'attaquant et de celle du défenseur. On établit un ratio sous la forme, attaquant/défenseur. Ce rapport est réduit au chiffre inférieur, au plus proche sur la table de combat à l'avantage du défenseur.

Diagramme d'attaque



Exemple : la phalange attaquante a 8 points de force, plus 3 pour le reste de la pile ; le défenseur a 4 points, plus 1 pour l'unité qui est empilée dessous. Rapport : 11/5, réduit sur la table de combat à 2/1.

Modificateur au jet de dé

En consultant la table de combat, il ne faut pas oublier les modificateurs possibles au jet de dé. Ces modificateurs indiquent le nombre à ajouter ou à soustraire au jet de dé avant de lire le résultat. La table suivante fournit ces modificateurs, qui sont toujours cumulatifs.

Une attaque sur une unité (ou une pile) en déroute est toujours une attaque de flanc. Les modificateurs négatifs ne s'appliquent plus.



Le tir

C'est une forme alternative d'attaque. Les troupes disposant d'armes de jet peuvent choisir de tirer plutôt que d'attaquer au corps à corps. Une unité qui tire n'a pas besoin de tester son moral si elle attaque à 1/2 ou moins. Le rapport de force est calculé comme suit :

Force de l'attaquant = 2 x nombre d'unités de tireurs dans la pile.

Force du défenseur = 1 x nombre d'unités dans la pile cible.

Un tir a un résultat « aucun effet » ou « test ».

Il n'y a pas de modificateurs au tir.

La table de combat

Voir la table en annexe. On lance 2 dés, le résultat obtenu (après modificateurs éventuels) est croisé avec la colonne appropriée au rapport de force ; trois résultats sont possibles :

— *Aucun effet* : l'attaque n'a pas été décisive ou a échoué.

— *Test* : l'attaque a affecté les défenseurs et des troupes de mauvaise qualité vont probablement abandonner le combat. L'unité (ou la pile) du défenseur doit faire un test de moral.

— *Elimination* : l'unité du défenseur a été détruite en tant que corps de combat. L'unité supérieure de la pile est retirée, les unités restantes doivent faire un test de moral. Pour le tir, un résultat « élimination » est réduit à « test ».

Notes : On peut faire un nombre quelconque d'attaques dans un tour. Mais aucun pion (pris isolément) ne peut participer à plus d'une attaque ni être forcé à défendre plus d'un fois dans un tour. Un pion qui a amené 1 point de force dans une pile n'est pas considéré comme ayant participé à un combat. Une pile ne peut

pas attaquer plus d'une autre pile dans un même tour. On ne peut pas combiner plusieurs piles pour attaquer une unité. Les attaques ne sont jamais obligatoires.

Attaque en infériorité

L'infanterie qui veut attaquer un ennemi de front et dont le rapport de force de base est de 1/2 ou moins, ne peut lancer une attaque que si elle réussit un test de moral.

Avance après combat

Immédiatement après chaque attaque, les unités de la pile attaquante peuvent occuper l'hexagone qu'elles ont attaqué si celui-ci est devenu vacant pour une quelconque raison.

Esquive

C'est la seule forme d'action volontaire possible pour le joueur qui n'est pas en phase. L'infanterie légère peut esquiver une attaque d'infanterie, évitant ainsi le combat. Par contre, elle ne peut pas esquiver les attaques de cavalerie et d'éléphants. La cavalerie peut esquiver toute attaque. On n'esquive pas un tir. L'esquive n'est possible que si la pile esquivant dispose d'un hexagone libre pour se replier qui ne soit pas sur un front ennemi. L'infanterie esquive de 1 hex., la cavalerie de 1 ou 2 au choix. Une attaque esquivée peut donner lieu à une avance après combat mais pas à une autre attaque avec la pile qui a attaqué.

9 — MORAL

Les batailles de l'Antiquité ont souvent été remportées grâce à la cohésion et au moral supérieurs de l'armée victorieuse. C'est ce que simule la règle de moral.

Chaque unité a un facteur de moral. C'est ce chiffre qui doit être atteint ou dépassé (en lançant 2 dés) pour réussir un test de moral.

Qui doit tester son moral ?

— Toute unité suite à un tir ou un combat. Un test réussi signifie que l'unité reste en ordre, un échec signifie la déroute.

— Toute unité non poursuivie souhaitant rallier. Un test réussi signifie que l'unité redevient opérationnelle (en ordre), un échec prolonge la déroute.

— Toute unité souhaitant arrêter une poursuite engagée ou ayant perdu le contact avec l'unité en déroute qu'elle poursuivait. Un test réussi remet l'unité en ordre, un échec prolonge la poursuite.

— Toute unité souhaitant changer d'orientation alors qu'elle est au contact de l'ennemi. Un échec signifie que ce mouvement est impossible.

— Toute unité d'infanterie souhaitant attaquer un ennemi à 1/2 ou moins. Un échec interdit l'attaque.

— Toute unité bousculée par un éléphant en déroute (ami ou ennemi). Un test réussi force l'éléphant à évacuer l'hex. ou au choix, à se décaler d'un hex. Un échec provoque la déroute de l'unité.

— Tout éléphant voyant la déroute d'une unité amie de sa propre pile ou dans un hexagone adjacent. Un échec entraîne la déroute de l'éléphant.

Attaque \ Défense						
	Inf. lég.	Inf. s.-l.	Phalange	Caval.	Eléph.	Prise de flanc
Infanterie légère	—	-2	-4	—	—	+1
Infanterie semi-lourde	+1	—	-1	—	—	+1
Phalange (Inf. lourde)	+1	+1	—	+2	—	+1
Cavalerie	+3	+2	+2	—	non	+3
Éléphant	+2	+3	non*	+3	—	+3

* un éléphant ne peut pas attaquer une phalange de front.

Modificateurs de moral

Certains facteurs peuvent modifier le test de moral :

- 3 : si le leader de l'armée est tué
- 2 : pour une unité qui poursuit (ah !, l'ivresse du massacre !)
- 1 : pour un éléphant face à une déroute d'éléphants (suivons nos congénères !)
- + 1 : si le leader est dans un rayon de 2 hex.
- + 2 : si le leader est dans la pile de l'unité

Réaction des phalanges

On teste le moral d'une pile de phalanges en ordre comme une pile unique, un seul jet suffit. Le facteur de moral pris en compte est celui de l'unité du dessus de la pile, mais la réussite ou l'échec sont appliqués à l'ensemble de la pile. Par contre, pour des phalanges en déroute, on doit rallier chaque pion individuellement.

Test des autres unités

Moins cohérents et plus indépendants, les autres types de troupes n'ont pas le même esprit de corps que les phalanges. Chaque pion doit tester son moral individuellement, sauf pour l'attaque en infériorité. Le résultat de ce test peut appeler un test ultérieur pour les autres pions de la pile (déroute).

Rappel : il n'est pas nécessaire de tester son moral pour attaquer un ennemi en déroute ou de flanc.

10 — DÉROUTE ET POURSUITE

La déroute est la conséquence d'un test de moral raté. La cause en est le plus souvent le résultat d'un tir ou d'un combat, mais peut aussi être le résultat d'une autre déroute (éléphant furieux, amis en déroute dans la pile...).

Le pion en déroute est retourné et, après les combats, il s'éloigne de l'ennemi en direction de son bord de table si possible, ou de l'autre bord à défaut. Il se déplace obligatoirement de son plein potentiel de mouvement. Ce mouvement obéit aux règles suivantes :

- Les unités se déplacent en terrain plat, si possible dans des hexagones vides de troupes.
- Si elles sont contraintes de passer par un hex. occupé par des unités amies, elles choisissent de préférence celles qui ne sont pas des phalanges.
- S'il n'y a que des phalanges, elles passent au travers.

Les unités en déroute ne peuvent pas passer par un hex. occupé par des troupes ennemies en ordre. Si c'est le seul chemin possible, les unités en déroute ne peuvent plus bouger. Notez que les troupes en déroute ignorent les zones de contrôle (voir 6-Orientation). Les unités en déroute ne peuvent esquiver.

La déroute est le seul moyen de faire interpénétrer des piles, elle peut avoir des effets désastreux (test). Un mouvement de déroute ne peut pas se terminer interpénétré dans une autre unité, le joueur arrête sa déroute avant dans ce cas, et si impossible, il décale ses unités vers des hex. libres. Une unité en déroute le reste jusqu'à ce qu'elle soit ralliée, sinon elle poursuit sa fuite en avant.

Déroute des éléphants

Les éléphants constituent une exception aux règles de déroute. Une déroute d'éléphants intervient quand ces animaux deviennent incontrôlables (rendus fous par la douleur, la peur) et ne peuvent plus être abattus, leur mahout étant mort. Pour leur premier point de mouvement les éléphants reculent en sens opposé à l'attaque ou dans le sens de la déroute qui a causé leur débâcle. Ensuite pour chaque hex. de mouvement, on jette un dé pour déterminer leur direction de façon aléatoire. Cette course erratique ne respecte aucun obstacle, ni ami, ni ennemi, semant la panique sur son passage (test de moral à faire pour tous les occupants de l'hex. traversé et pour les éléphants des hex. adjacents). Si l'éléphant en déroute termine son mouvement dans un hex. occupé par des unités qui réussissent leur test, l'animal est déplacé encore une fois, toujours aléatoirement, et ce jusqu'à ce qu'il ne gêne plus.

La poursuite

Lorsque l'on provoque la déroute de son ennemi après combat, on est tenté de le poursuivre pour l'anéantir. Si la phalange (trop rigide) ne poursuit jamais, les éléphants et les infanteries plus légères peuvent choisir de le faire. La cavalerie poursuit obligatoirement. La pile qui poursuit se déplace en même temps que l'unité en déroute, dans le plus grand désordre, selon le même itinéraire. Si elle reste en contact à la fin du tour de déroute, elle a droit à une attaque gratuite sur l'unité (ou la pile) en déroute. Sinon, elle s'arrête et tente de rallier. Une fois une poursuite engagée, l'unité (ou la pile) continue la poursuite jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de ralliement. Si elle a perdu le contact ou éliminé tous les fuyards, elle s'arrête sur place en désordre et doit réussir un test de ralliement. Il faut donc un test de moral réussi pour suspendre une poursuite.

Une unité (ou la pile) qui poursuit peut subir la contre-attaque d'unités ennemies fraîches : elle teste alors son moral. En cas d'échec, elle combat en désordre (c'est-à-dire considérée prise de flanc). S'il est réussi, l'unité peut choisir entre l'esquive (si elle est possible) et le combat. Les unités en déroute ou poursuivantes peuvent sortir de la carte. Dans ce cas, elles sont considérées comme perdues pour le joueur.

11 — RÈGLES SPÉCIALES

Les règles suivantes concernent certaines unités.

• **Phalange égyptienne.** L'infanterie lourde ptolémaïque dont le facteur de moral est noté « ? » est constituée de phalanges égyptiennes levées et organisées d'urgence pour faire face à l'assaut séleucide. On ignorait leur comportement au combat. C'est pour simuler cette incertitude qu'au début de la partie, après le déploiement, le joueur ptolémaïque lance un dé (voir table page ci-contre) pour connaître le moral des Égyptiens pour la partie.

Le moral égyptien peut aller de lamentable à moyen, ce qui influence grandement la partie.

Note. Pour le Championnat de Wargame on utilisera la règle suivante : on remplacera chaque unité



Pour le Championnat, seuls les pions de droite seront utilisés.



marquée d'un « ? » par une unité de même valeur de combat (tirée au hasard) lors du premier combat auquel elle participe directement (pas lorsqu'elle fait juste partie d'une pile).

• **Tireurs.** Certaines infanteries légères sont des archers et des frondeurs, équipés d'armes de jet, comme le signifie le symbole sur le pion, ces troupes peuvent choisir d'attaquer en tirant plutôt qu'en mêlée.

• **Mercenaires.** Les troupes bicolores sont des mercenaires, c'est-à-dire qu'elles se battent pour de l'argent. Elles ont un comportement plutôt prudent voire couard. Quand deux troupes de mercenaires se combattent, comme pour le tir, remplacer le résultat « éliminé » par « test ».

• **Leaders.** Les pions-leader représentent les deux généraux : Ptolémée IV et Antiochos III. Les leaders apportent des bonus. Ils ne peuvent être éliminés que s'ils sont attaqués isolés (ils ont 1 point de force). Les leaders rejoignent et quittent les piles librement. S'ils sont dans une pile en déroute ou qui poursuit, ils sont entraînés avec. Si un leader est chassé ainsi hors de la carte, il est considéré comme « mort », le malus de -3 s'applique alors au moral de toute son armée.

12 — TEMPS DE JEU

Le jeu dure en moyenne un peu plus de 2 h. Pour le Championnat, chaque joueur disposera de 1 h 10, déploiement compris.

13 — CONDITIONS DE VICTOIRE

La bataille est acquise, à la fin des 8 tours, à celui qui, après la phase ultime de test de moral, a le plus de points de victoire, sous forme de troupes en ordre encore sur la carte. Les troupes en déroute ne comptent pas dans le calcul final des PdV. De même que les unités (ou pile) poursuivies non ralliées, les troupes sorties de la carte et les pertes.

Les troupes valent un certain nombre de points de victoire comme le montre le tableau ci-dessous. En cas d'égalité, le Séleucide est considéré comme le vainqueur.

Pts de victoire	Type de troupe
5	Leader
4	Cavalerie
3	Infanterie lourde
2	Infanterie semi-lourde
1	Infanterie légère
0	Éléphant

Note : pour le Championnat on établira des degrés de victoire en fonction des points de victoire respectifs des deux camps.

Remerciements : le jeu a été créé par Marc Miller et édité par GDW. La traduction et les adaptations des règles sont de Jean-Marc Zaninetti, avec la participation de Claude Renaud et Sébastien Crozier. La nouvelle version a été testée, entre autres, par Marc Brandsma et Jean-Pierre Moreau.

Récapitulatif des tableaux

RAPHIA

Table de combat

Rapports de Force Lancé des dés	1/4	1/3	1/2	1/1	1,5/1	2/1	3/1	4/1
2 ou -	—	—	—	—	—	—	—	—
3	—	—	—	—	—	—	—	T
4	—	—	—	—	—	—	T	T
5	—	—	—	—	—	T	T	T
6	—	—	—	—	T	T	T	X
7	—	—	—	—	T	T	X	X
8	—	—	—	T	T	X	X	X
9	—	—	T	T	X	X	X	X
10	—	T	T	X	X	X	X	X
11	T	T	X	X	X	X	X	X
12 ou +	T	X	X	X	X	X	X	X



— : Aucun effet

T : Test de moral. La défense doit tester le moral de ses unités, un échec entraîne la déroute.

X : Elimination. L'unité supérieure de la pile de défense est détruite et retirée du jeu. Le reste de la pile doit tester.

NB. Combat entre mercenaires : traiter tout résultat X comme T ; Tir : traiter tout résultat X comme T, sauf pour les unités en déroute.

Des rapports de force supérieurs sont traités comme des 4/1, les inférieurs à 1/4 sont sans effet.

Attaque \ Défense	Inf. lég.	Inf. s.-l.	Phalange	Caval.	Eléph.	Prise de flanc
Infanterie légère	—	-2	-4	—	—	+1
Infanterie semi-lourde	+1	—	-1	—	—	+1
Phalange (Inf. lourde)	+1	+1	—	+2	—	+1
Cavalerie	+3	+2	+2	—	non	+3
Éléphant	+2	+3	non*	+3	—	+3

* un éléphant ne peut pas attaquer une phalange de front.

Table des modifications de combat

Une attaque sur une unité en déroute est toujours une attaque de flanc. Les modificateurs négatifs ne s'appliquent plus.

Type de troupe	Empilement maximum	Notes
Phalange (Inf. lourde)	6 pions	pas de combinaison possible
Infanterie semi-lourde	4 pions	pas de combinaison possible
Infanterie légère	4 pions	2 pions en combinaison avec les éléphants
Éléphants	2 pions	+2 pions possibles d'escorte d'Inf. légère
Cavalerie	3 pions	pas de combinaison possible

Table des restrictions d'empilement

Table de formation des piles

Possibilité de former des piles		
Phalange (Inf. lourde)	impossible	
Infanterie semi-lourde	oui	coût : 2 pt. de Mouvement
Infanterie légère	oui	coût : 1 pt. de Mouvement
Éléphants	impossible	mais l'escorte peut se reconstituer
Cavalerie	oui	coût : 1 pt. de Mouvement

Table de moral des Egyptiens

Jet de dé	Facteur de moral
1-2	9
3-4	8
5-6	7

Napoleon's Battles

FICHE-JEU

Le chaînon manquant

Pour jouer à l'échelon stratégique, les wargames sur carte sont l'idéal ; pour jouer tactique, les règles pour figurines sont le nec plus ultra (Newbury fast-play, Les Aigles et consorts) ; et maintenant, pour manœuvrer et éprouver les joies de la grande tactique, Napoleon's Battles vient combler l'abîme qui séparait les pions de carton des armées de figurines.

De la « grande tactique »

Une petite définition s'impose d'abord : la grande tactique est un ensemble regroupant tous les actes de prise de décisions sur le terrain, au niveau des généraux de division de corps d'armée et du commandement en chef. Le joueur de *Napoleon's Battles* (NB) devra donc déterminer la disposition des troupes, donner les directions et attitudes pour le combat, gérer les réserves et exploiter les déroutés de l'adversaire, sans jamais se préoccuper de la façon dont les unités de base parviennent aux résultats qui leur sont demandés. NB est avant tout le jeu des grandes batailles mettant en présence des forces respectables.

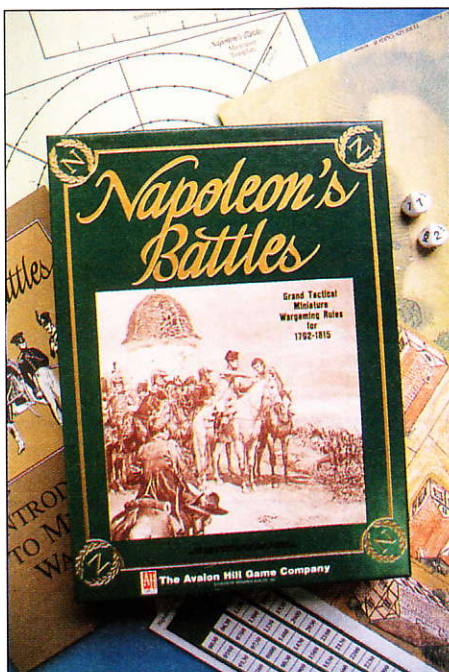
Les scénarios fournis dans la boîte, outre leur classicisme, insistent bien sur la spécificité de cette règle en fournissant les renseignements nécessaires à des batailles célèbres.

Dans ce jeu le rôle principal est donné aux généraux ; NB distingue trois niveaux de responsabilités : le général en chef, le général de corps et le divisionnaire. La bonne gestion de ces figurines est primordiale et peut à elle seule décider d'une bataille. Cette importance des généraux est clairement illustrée sur la boîte de jeu qui, dans un encadré d'un vert presque impérial, représente Napoléon et son état-major.

Une règle mise en boîte

Un joueur de figurines ne sera pas dépaycé par la présentation et le contenu de NB, qui lui rappelleront certains rapaces bien français. Dans la boîte, vous trouverez : 3 fascicules (introduction au jeu avec figurines, règles et scénarios), 12 fiches de caractéristiques nationales, 4 fiches d'aides de jeu, 2 planches de figurines en carton et 2 planches de décor pour simuler des éléments de terrain. La règle, rédigée dans un anglais nébuleux et américanisé, se divise en trois parties : règles de base, règles avancées et règles optionnelles. Première nouveauté, l'échelle de réduction : 1/20 pour l'infanterie et 1/80 pour la cavalerie. La conséquence de ce choix est que

l'unité de base est la brigade de 16 figurines soit 1920 hommes réels. A cette échelle, les problèmes tactiques du bataillon ne sont plus pris en compte. L'unité la plus importante autorisée est de 3360 hommes, la plus petite de 960.



Deuxième innovation pour les joueurs (à l'exception de ceux d'Empire), le jeu n'est pas simultané mais alternatif. Mais ce choix est tempéré par des possibilités de réactions d'un joueur dans une période inactive. Chaque période est divisée en deux phases d'initiative, une pour chaque camp. Dans chaque phase d'initiative le joueur doit suivre des phases de jeu : phase de contrôle (très importante pour définir la chaîne de commandement qui influencera les réactions et les mouvements des unités), phase de manœuvre (mouvements normaux et de réaction), phases de feu et de combats (pendant lesquels on détermine, si nécessaire, le moral des unités) puis phase de poursuite. Cette règle de base ne laisse rien au hasard et tournera rondement dès que les joueurs auront assimilé les 40 étapes successives d'une période complète.

Les règles avancées insistent sur des finesses de jeu et des éléments supplémentaires tels que

l'« all-out attack » qui est un mouvement offensif des troupes de réserve ou de gardes, se situant avant les mouvements normaux, ou bien les mouvements de retraites volontaires pour des unités engagées. Les règles optionnelles prennent en compte les effets de la météo et introduisent des réalités historiques telles que les grandes batteries, les carrés de divisions ou les fortifications de campagne. Des règles spéciales couvrent aussi la présence de Napoléon ou Wellington sur le champ de bataille ; il faut noter à ce propos que contrairement à beaucoup de règles anglaises, Wellington n'est pas l'égal de l'Empereur.

Un jeu pour figurines ?

Cette question n'est pas inutile. Le véritable problème de cette règle est celui de l'échelle de réduction, qui donne aux unités ainsi constituées (4 bases de 4 figurines pour une brigade d'infanterie) un aspect visuel surprenant, mais surtout l'impossibilité d'utiliser l'armée de figurines avec une autre règle. Or quand on sait que pour un joueur de figurines français l'investissement est de l'ordre de 1000 à 1500 F pour se constituer une armée, choisir NB revient à ne jouer que cette règle. Une solution se trouve déjà dans la boîte car les figurines carton fournies sont de belle facture et peuvent aisément remplacer les figurines. Quelques photocopies sur du papier de couleur, un peu de carton et de la colle donneront naissance à tous les ordres de bataille possibles ; vous pouvez aussi commander à l'éditeur des planches supplémentaires de figurines carton.

De plus, pour un jeu d'une certaine qualité, il est peut-être dommage que le système de résolution des feux et combats soit aussi simple, voire simpliste (2 dés à 10 faces plus des facteurs modificateurs : le résultat le plus grand = 1 perte, 2 fois plus grand = 2 pertes). Cette remarque est sévère mais le facteur aléatoire (de 1 à 10) est quand même bien trop fort. Quant aux caractéristiques nationales, quelques bémols seraient à mettre à la partition : les facteurs de combat de la ligne sont toujours supérieurs à ceux de la colonne, les Autrichiens se déplacent en colonne à la vitesse des Français et la distance de feu de la jeune Garde Française est la même que celle des Rifles équipés de carabines. Au-delà de ces quelques exemples propres à émouvoir plus d'un joueur, il faut quand même insister sur le sérieux de la présentation et la tentative d'exhaustivité qui, malgré quelques erreurs, permettent à un non spécialiste de regrouper des renseignements sur vingt-huit armées différentes.

Napoleon's Battles m'apparaît comme un jeu intermédiaire entre le wargame sur carte et le jeu avec figurines, il me semble particulièrement intéressant comme complément d'une campagne sur carte ou comme guide stratégique de gigantesques parties avec figurines (cf *Waterloo 90* au Salon des Jeux de Réflexion). Tout compte fait, un bon achat.

Gilles Boué

FICHE TECHNIQUE

Règle de jeu pour figurines éditée par Avalon Hill.

Thème : la grande tactique de 1792 à 1815.

Scénarios : 9 scénarios historiques de 1794 à Waterloo.

Complexité : moyenne selon l'éditeur, assez élevée cependant car d'une lecture difficile dans un anglais peu ou très académique.

Matériel (tout est compris dans la boîte pour jouer immédiatement) : 2 dés à 10 faces, 2 armées de figurines carton, aides de jeu, etc.

Prix : 230 F.

CONSULTEZ LES ANCIENS !

NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

22 - La Nuit de Wormezza (scén. JdR) - Cry Havoc & Siege.

24 - 13 JdR d'Heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 5mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCENARIOS.

28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.

29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).

30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.

31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.

32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.

33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.

34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.C. LE (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique.

36 - Objectif Berlin - Laelith (le scénario) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagor.

38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.

39 - Chill - Stormbringer.

40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

41 - SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS - Jeu en encart : 1982.

42 - LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Série Europa : portrait de famille - Profession Gardien des Arcanes.

43 - WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - RUNEQUEST : Critique - scén.

44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages encart scén. détachable). 45 - WARS : banc d'essai à jouer - Sur un plateau : Blood Bowl - Civilization - Aides de jeu 46 - Poster : le Starcrasher. Dos. wargame : les hélicoptères, le plan de bataille - Figurines 15mm (suite encart) - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.

45 - LA VALLÉE DES ROIS : essai, aide de jeu & scén. Dos. wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne - Sur un plateau : Fury of Dracula - Guillotine - Figurines 25mm plastique - Guet-Apens : critique - Scén. JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASI, Cry Havoc.

46 - EMPIRES & DYNASTIES, ANIMONDE : essai, aide de jeu & 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, Suprematie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF. Jeu en encart (1982).

47 - JAMES BOND le jeu de rôle 48 - 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 - Ghôrgôr 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 grandeurs - 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 Gyga - 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 - Goferrinker : 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. Goferrinker & poster championnats. Aquablue & Simulacres & scén. Interview posthume : Tolkien. 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.

58 - Changez d'univers : le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jaran-dell : le jardin des Magiciens, la contrée et le jardin, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première ligne fantastique (4^e volet) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : LE COMBAT MODERNE (2^e partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3^e Guerre Mondiale est finie, Portrait de famille : Team Yankee et Test of Arms, Fiche-jeu : Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.

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.

INSPI

romans



A propos de...

Le **Cri Mécanique** cesse de paraître. Il est remplacé par une nouvelle revue, le **Codex Atlanticus**. Ça parle toujours de fantastique, mais c'est mieux présenté, il y a plus de pages, etc. Dans la foulée, l'éditeur (l'association la Clé d'Argent, 22 avenue G. Pompidou 39100 Dole) sort *Monkton le Fou*, un roman de Wilkie Collins qui remonte aux années 1860...

T.L.

Fantaisies shakespeariennes

Trois ans et demi après sa disparition, la collection Aventures Fantastiques des défunctes éditions Garancière continue à faire découvrir d'excellents titres. Je m'explique : après avoir réédité *Trois cœurs, trois lions*, roman de fantasy arthurienne, voilà que la collection Science-fiction de Presses-Pocket, offre à l'amateur *Tempête d'une nuit d'été*, acheté, traduit mais non publié par Garancière. Une initiative intelligente, qui permettra peut-être à Poul Anderson, qui permettra peut-être à Poul Anderson, qui permettra peut-être à Poul Anderson d'être — enfin — reconnu à sa juste valeur par le public français. Car, de mauvaises traductions en cycles laissés inachevés, l'édition française ne nous l'a pas présenté sous son meilleur jour⁽¹⁾. L'action se situe à l'époque de la guerre civile anglaise, quand Cromwell et ses puritains combattent le roi Charles 1er. Dans notre univers, celui-ci sera finalement vaincu et décapité. Dans le monde décrit par Poul Anderson, où Shakespeare est un historien, il en ira tout autrement. Il est vrai que les puritains y ont, avec deux siècles d'avance, déclenché la

révolution industrielle, menaçant du même coup les elfes, qui vont aider Rupert, le Prince Dragon, à sauver le roi, faisant ainsi irrémédiablement dévier le cours de l'Histoire.

L'uchronie est un genre difficile, mais Anderson s'en tire à son honneur, mêlant scènes de batailles, dialogues bien évidemment shakespeariens — c'est-à-dire emphatiques et quelque peu désuets — et une thématique SF solidement construite. L'épisode de la taverne du Vieux Phénix, charnière du livre, montre le soin apporté par l'auteur à faire tomber les limites des genres, puisque cet univers de fantasy, où la magie est active, se situe dans un multivers⁽²⁾, un ensemble de mondes parallèles très différents les uns des autres. Comme Robert Heinlein, Poul Anderson a jeté un pont entre quelques uns de ses romans, ce qui ne fait que renforcer le charme de ce récit haut en couleurs, qui utilise — mais vous l'aviez déjà compris — des éléments issus de plusieurs pièces de Shakespeare, dont bien entendu *Le songe d'une nuit d'été* et *La tempête*. Descriptif, lu d'une traite, magistral, *Tempête d'une nuit d'été* a sa place dans la bibliothèque de l'amateur de SF comme de celui de fantasy, et ni le fou de Shakespeare, ni le MJ soucieux d'idées baroques ne regretteront de l'avoir ouvert. Pour tous publics. (Presses-Pocket « Fantasy » n° 5360)

In memoriam Philip K. Dick

Trois livres de Dick sont parus en un très court laps de temps chez trois éditeurs différents... Huit ans après sa mort, l'auteur du *Dieu venu du Centaure* est plus que jamais l'une des valeurs sûres de la SF américaine, même si sa disparition n'a pas déclenché en France un raz de marée éditorial de l'ampleur de celui des U.S.A.

La brèche dans l'espace avait été considéré comme un de ses livres « mineurs ». Sa réédition dans une version révisée permet de constater une fois de plus à quel point une mauvaise traduction dessert un texte. Car ce livre n'est autre que le chef-d'œuvre caché de Dick, dont la réputation a longtemps masqué l'intérêt. Suite d'un auteur éminent⁽³⁾, auquel il est explicitement fait allusion, *La brèche dans l'espace* utilise la SF pour traiter, de manière très intelligente, le vieux thème toujours d'actualité du racisme. Les États-Unis sont peut-être sur le point d'élire le premier président noir de leur histoire, quand un traducteur défectueux ouvre une faille sur un univers parallèle — non : divergent, comme le note astucieusement l'auteur, qui se plaît à confronter l'humanité à une espèce radicalement différente et pourtant si proche d'elle ! Touffu, compliqué, foisonnant — une trentaine de personnages principaux au bas mot —, ce roman époustoufflant dans sa simplicité narrative a sa place auprès de *Dr. Bloodmoney* ou d'*En attendant l'année dernière*. (Livre de Poche « Science-fiction » n° 7124) Une humanité en train de dépérir, faite

d'enfants. Il arrive si rarement qu'un couple s'avère fécond que ceux-ci ne cessent de changer, au gré du Bluff — un jeu introduit sur Terre par les Yugs venus de Titan. L'histoire commence le lendemain du jour où Pete Garden perd Berkeley, dont il était propriétaire, et sa femme. En cherchant à récupérer son bien — Berkeley, pas sa femme —, il va se retrouver obligé d'affronter **Les joueurs de Titan**. Ce roman date de 1963, Dick a déjà écrit *Le maître du Haut Château* mais tous ses autres chefs-d'œuvre sont à venir. Pourtant, il possède déjà une grande virtuosité narrative, et c'est avec un intérêt soutenu qu'on suit le déroulement de l'action — même si certains événements apparaissent hâtifs et/ou peu crédibles. Une réédition qui s'imposait. (Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5363) Signalons rapidement que **Le voyage gelé**, septième volume des nouvelles de Dick encore inédites en volume vient de paraître. (Denoël « Présence du Futur »)

French cyberpounque & cocktail oriental

Swap-Swap, tel est le titre du tout nouveau roman de Richard Canal, un jeune auteur produisant peu, puisqu'il s'agit de son quatrième roman en quatre ans⁽⁴⁾. Je vous rassure, il est beaucoup plus doué pour raconter des histoires que pour trouver des titres, ne vous laissez donc pas rebuter par ce **Swap-Swap** peu accrocheur. En effet, sans en avoir l'air, c'est d'un authentique livre cyberpunk que Canal nous gratifie cette fois-ci. Un amnésique se réveille à Dakar. Aidé d'un chien qui parle, il part en quête de sa mémoire à travers un univers très structuré, où les rapports économiques se sont inversés en faveur de l'Afrique. Professeur d'informatique en Afrique noire depuis des années, Canal se montre plus économe que les cyberpunks américains en matière de gadgets et détails folkloriques, sans pour autant se priver d'en inventer lorsque l'envie lui en vient. L'idée de départ — que je ne vous révélerai pas, puisque vous allez acheter ce livre — est excellente, originale et servie par une écriture agréable à défaut d'être efficace. Un bon livre et un bon scénario potentiel. (J'Ai Lu « Science-fiction » n° 2836)

Un autre roman français, qui lui n'a rien de cyberpunk : **Cent mille images**, de Pierre Stolze. Fortement référencé du côté de l'Asie — culture chinoise, divinités indiennes —, écrit dans plusieurs styles allant du familier à l'outrageusement ampoulé, ce livre devrait intéresser les passionnés de l'Orient. Du même auteur, on me permettra de préférer *Marilyn Monroe et les samourais du Père Noël*⁽⁵⁾, moins sujet à l'hermétisme intellectuel. (Éditions Philippe Olivier, 105F)

Un peu de Space Op, pour finir ?

Piers Anthony, au début des années 70, était un auteur de SF très original,

comme en témoigne le fabuleux *Zodiacal*⁽⁶⁾, pavé génial qu'un éditeur avisé devrait se dépêcher de rééditer avant qu'un autre ne lui souffle sous le nez. Avec **Silex ou le messager**, première époque d'une série intitulée *Constellations*, son originalité demeure intacte, malgré le systématisme certain dont il fait preuve. Jugez-en plutôt : dans ces deux tomes, vous trouverez tout plein d'extraterrestres à l'apparence intacte, au comportement aussi farfelus qu'imprévisibles, leurs mœurs et coutumes — y compris sexuelles —, un panorama assez complet des différentes façons de voyager à travers la galaxie quand la vitesse de la lumière oppose un obstacle infranchissable aux navires et que la transmission de matière coûte la peau des fesses, une invasion venue de la Nébuleuse d'Andromède, des religions curieuses — dont la plus intéressante est basée sur le tarot —, des personnages folkloriques, etc. De quoi scénariser à tour de bras — une vraie mine. (Librairie l'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion », 2 vol.)

Parmi les auteurs de hard science, Charles Sheffels fait, à plus d'un titre, figure de marginal. Car, chez lui, le souci de la précision scientifique et du détail technique qui tue n'empiète jamais sur le domaine de la narration. *La toile entre les mondes* décrivait un ascenseur menant de la Terre à un satellite géostationnaire, *Erasmus Magister* se déroulait au XVIIIe et mettait en scène le grand-père de Darwin, **Les chroniques de MacAndrew** nous racontent, sur un ton assez badin, les aventures d'un Einstein du XXIIe siècle : personnages savoureux, inventions astucieuses en tout genre, exactitude scientifique — une annexe fait même la part de ce qui est science et de ce qui est science-fiction. On est beaucoup plus près de Robert Heinlein que de Larry Niven, à qui ce roman est dédié. A lire à tout prix si vous vous intéressez au « grand » système solaire, avec son Nuage d'Oort et ses planètes errantes... (Livre de Poche « Science-fiction » n° 7126)

Roland C. Wagner

- 1) En dehors du travail de défrichage des défunctes — elles aussi — éditions Opta, bien entendu.
- 2) C'est aussi le cas de *Trois cœurs, trois lions*, Presses-Pocket « Fantasy ».
- 3) In recueil du même titre, Denoël « Présence du Futur » n° 492.
- 4) Je me souviens de les avoir signalés. Consultez vos anciens numéros de *Casus*...
- 5) J'Ai Lu « Science-fiction ».
- 6) Opta « Anti-Mondes ».

ERRATA. Ce n'est pas Kevin H. Ramsey et Examen de passage qui ont gagné le Rosny Aîné, catégorie nouvelle, mais Francis Valéry, avec *Les voyageurs sans mémoire*, paru dans Univers 1989 (J'Ai Lu). Je pense que ni l'un ni l'autre ne s'offusqueront de cette erreur.

INSPI

BD

En été, point de BD ne produira !

Vous, je ne sais pas, mais il semble que le francophone de base ne lise pas pendant les vacances d'été... Résultat, bien peu de parutions ces temps-ci¹⁾. Personnellement j'apprécierais d'avoir un peu plus de choses écrites et/ou dessinées à me mettre sous l'œil. Et encore, une chance que certains titres (et non des moindres...) aient franchi la porte de ma BDthèque trop tard pour que j'en parle la fois dernière, ça me permet d'avoir un peu de matière.

Ra, Horus et tous les autres

Bien belle aventure que celle des **Héritiers du soleil**, du genre que l'on trouve dans le plus grand best-seller de tous les temps, j'ai nommé la Bible. Ce tome 4 se termine sur la traversée de la mer Rouge par les Israélites menés par Moïse. Convard, avec sa magie poétique, en fait une histoire de lutte d'influence entre les dieux. A ma droite, celui des Hébreux, unique, fort, le challenger qui monte, et à ma gauche, ceux des Égyptiens, sentant leur fin approcher, qui n'hésitent pas à « infiltrer » (le mot est faible) les humains pour garantir leur descendance. Si vous aimez les ambiances exotiques et sentant le sable chaud, dans l'Égypte antique, ceci est à lire, absolument.

Médiéval des villes et Fantastique des campagnes

Ce n'est pas tous les jours qu'apparaît une nouvelle maison d'édition de bandes dessinées, saluons donc l'arrivée des éditions Blanco, avec, dans leur berceau, deux albums d'inspiration médiévale-fantastique. **Brougue**, pour commencer, est le nom d'une ville en bordure de marais. Rien d'extraordinaire là-dedans me direz-vous, mais ce qui l'est (extraordinaire, suivez un peu !) c'est la façon dont sont mis en place les habitants et les dirigeants de cette cité. On y trouve une faune intéressante avec sa hiérarchie et des personnages étonnants, par leur nom et leur caractère : Le Bleu, Maître Félémius, La Renarde, ou encore le Prince-Évêque... Si vous voulez faire jouer, dans Laelith, ou toute autre cité, n'hésitez surtout pas.

Hazel et Ogan, est quant à lui, nettement plus orienté quête (façon AD&D), avec tous les ingrédients du

genre : le bien, le mal, le groupe d'aventuriers (une amazone, un magicien débutant et étourdi, un barde elfe et trois nains), les trolls, une épée magique et des dents de dragon, le tombeau d'un prince elfe des anciens temps. J'en passe et des meilleurs. A quoi cela vous fait-il penser ? Idéal pour les pannes d'inspiration.

Le train-train quotidien

S'il l'est pour vous (quotidien, le train...), il ne l'était certainement pas pour ceux qui, vers la fin du siècle dernier, construisirent les premiers axes ferroviaires traversant la France du nord au sud. C'est une partie de cette époque que nous propose cette fois de vivre **Les pêcheurs d'étoiles**, à travers les yeux d'un ancien marinier, en fuite car soupçonné de meurtre, et d'un inspecteur de police obstiné, mais ayant du flair. Même si l'histoire en elle-même est difficile à adapter, toutes ces ambiances d'époque (1896, pour être précis) et ces personnages riches et hauts en couleur, vous serviront sûrement, si vous faites jouer à AdC ou Maléfices.

Champignon anatomique et image-choc

Revenons à notre époque, où Le vaisseau d'argent (qui édite les aventures du Vagabond des limbes), change de registre et nous propose **Arkan**, un roman d'écologie-fiction contemporain à faire peur. Une usine de produits chimiques contamine un village en propageant un redoutable champignon qui dévore tout, des habitants aux bâtiments, sur son passage. Le reste est l'affaire des détectives, et pourquoi pas de vos aventuriers, envoyés sur place chercher le moyen de neutraliser la pourriture ambiante. L'aventure en direct, c'est aussi **Canal-Choc**, la nouvelle chaîne française d'information mondiale par satellite. Le premier album de cette série, nous fait découvrir le monde (impitoyable, on s'en doute...) du grand reportage, ses personnages surprenants et les innombrables contraintes du « direct ». C'est

aussi le début d'une demi-douzaine d'histoires échevelées aux quatre coins du globe. Une véritable mine de scénarios à faire découvrir à vos joueurs, journalistes d'un soir. Pas vraiment de jeu spécifique pour ces deux BD, alors, essayez avec Simulacres.

Trop tard !

Il n'y a plus d'eau, la mer a disparu, il n'en reste rien... Sauf dans **Les yeux de Nicolas**, rêveur et musicien. Le tome 4 des Eaux de Mortelune nous entraîne dans un périple mortel vers le sud de la France, pour découvrir d'étranges mutations et des paysages dévastés par la sécheresse et la pollution. C'est là une vision funèbre et pessimiste du futur, certes, mais aussi une source d'images pour tous vos mondes d'avenir incertain.

A propos d'avenir incertain, est-ce que vous connaissez **Akira** ? C'est la vision japonaise de ce que seront Tokyo et le reste du monde en 2030, 38 ans après la Troisième Guerre mondiale. Qui a gagné, qui a perdu, cela n'a aucune importance. L'important, c'est ce qui reste, le peu qu'il en reste, et ce que peuvent en faire les « dominants » dans ce monde qui redécouvre la technologie. Industriels tout-puissants et technologies de pointe, bandes armées d'adolescents dévalant les autoroutes sur des motos infernales, dragues aux effets variés (et variables...), on retrouve dans **Akira** une grande partie des ingrédients nécessaires à l'élaboration d'un impitoyable (et à la mode) univers cyberpunk.

Akira paraît tous les 15 jours en kiosque (10 numéros parus à ce jour). Les quatre premiers tomes sont disponibles dans les boutiques de BD et des albums reliés sont prévus l'an prochain... Attention, ça va déferler. Pour vos cadeaux de Noël, prévoyez des BD, l'automne est lourd de promesses...

André Foussat

1) La rubrique a été écrite fin août (N.D.L.R.).

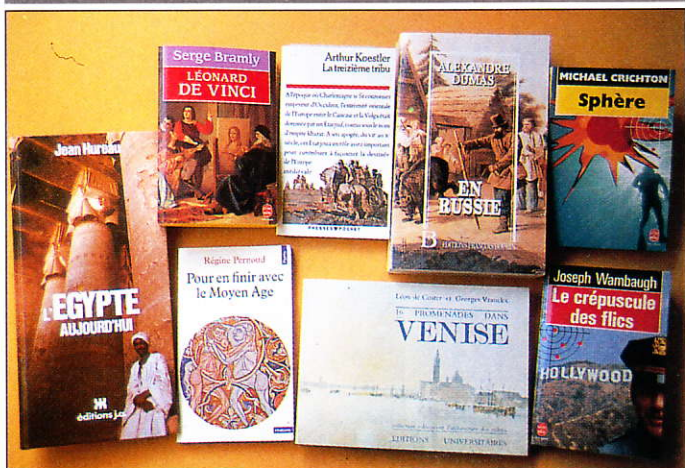
Ces quelques livres...

- **Les héritiers du Soleil**, T4-Noir l'amour. Convard. Glénat.
- **Brougue**, T1-Goff. Franz. Editions Blanco.
- **Hazel et Ogan**, T1-L'épée de foudre. Norma et Bosse. Editions Blanco.
- **Les pêcheurs d'étoiles**, T2-Ballast. Moriquand et Lacaf. Glénat.
- **Arkan**, T1-L'écume du Diable. Aidans et Tarvel. Vaisseau d'Argent.
- **Canal Choc**, T1-L'image disparue. Christin, Mézières, Labiano, Chapelle & Co. Les Humanoïdes Associés.
- **Les eaux de Mortelune**, T4-Les yeux de Nicolas. Adamov et Cothias. Glénat.
- **Akira**, T1 à T4. Otomo Katsuhiro. Glénat.

AVEZ-VOUS LU LA PAGE 105 ?



Extraits de « 16 promenades dans Venise »



Des naufrages...

En commençant, à tout seigneur tout honneur, par celui du Titanic. Il est malheureusement trop tard pour visiter l'exposition qui lui était consacrée au Musée de la Marine, mais la lecture de **La Découverte du Titanic**, par le Pr Robert Ballard (Glénat) la remplace avantageusement. C'est un livre passionnant, qui se lit comme un roman. On vit « en direct » les derniers instants du navire, les expéditions infructueuses, la découverte et l'exploration de l'épave... Au passage, on apprend plein de choses sur les paquebots du début du siècle et l'exploration sous-marine d'aujourd'hui. Restons au fond des océans, parmi les chasseurs d'épaves, avec **Sphère**, de Michaël Crichton (Livre de Poche). Mais cette fois, l'épave est celle d'un vaisseau spatial. En bonne logique, ce livre devrait figurer dans la rubrique inspi romans, mais l'éditeur a jugé bon de le publier en Thriller. Ce n'est d'ailleurs pas entièrement illogique : l'histoire comporte autant de suspense et d'angoisse que d'éléments de science-fiction. De toute façon, un bon livre.

De l'action...

Une petite incursion dans le polar avec **Le crépuscule des flics** de Joseph Wambaugh. C'est un polar « réaliste », avec tout ce que cela comporte de déplaisant... Deux inspecteurs minables enquêtent à Hollywood sur des affaires sordides. Heureusement, il y a des touches d'humour qui allègent l'atmosphère (la description et la vie quotidienne du commissariat sont un régal). Il suffit de remplacer Hollywood par Secteur XVIII, et vous avez un scénario tout rédigé pour Berlin XVIII...

De l'histoire...

En commençant par un ouvrage sérieux : **Pour en finir avec le Moyen Âge**, de Régine Pernoud (Points Histoire). Qu'elle soit ou non assaisonnée de fantasy, la période médiévale reste celle dans la-

quelle nous passons le plus de temps. Alors autant se documenter un petit peu. Ce petit livre se lit assez vite et tord le cou à un certain nombre d'idées reçues sur l'époque : les seigneurs n'étaient pas tous des rustres ignorants, l'ordre féodal n'était pas si mauvais, on n'y brûlait pas des sorcières tous les quatre matins, etc. Quelqu'un qui ne semble pas d'accord avec Régine Pernoud, c'est Maurice Druon. Tout au long des **Rois Maudits**, il ne cesse d'opposer « réaction féodale » et « réformateurs » tenants de l'autorité royale. Ça n'a d'ailleurs qu'une importance limitée. Les **Rois Maudits** sont d'abord une fresque historique passionnante, fourmillant de détails intéressants. Situations, personnages, tout est bon à prendre... et il y a de la matière, sur sept volumes (*Le Roi de Fer*, *La reine étranglée*, *Les poisons de la couronne*, *La loi des mâles*, *La louve de France*, *Le Lys et le Lion* et *Quand un roi perd la France*, le tout au Livre de Poche) qui couvrent soixante ans d'histoire...

Un peu plus tard, la Renaissance et **Léonard de Vinci** de Serge Bramly (Livre de Poche). Un gros pavé illustré, représentant un considérable travail de recherches et d'érudition. Le style est parfois un peu aride, surtout au début, mais cela vaut la peine de persévérer. En dehors d'apprendre à peu près tout ce qu'il y a à savoir sur Léonard, on découvre plein d'informations intéressantes sur « l'arrière-plan », autrement dit l'Italie des Borgia et des Médicis... Continuons par un mystère, celui de **La Treizième Tribu** (Arthur Koestler, Presse-Pocket). Bien avant l'an mil, au beau milieu de la plaine russe existait un État puissant : l'Empire Khazar, dont la population s'est massivement convertie au judaïsme. Au bout de quelques siècles, sa civilisation a été anéantie par les Slaves... En gros, il est contemporain des **Légendes des Mille et Une Nuits** et d'**Avant Charlemagne**, un voyage en Khazarie pourrait être une excursion intéressante pour des PJ issus de ces jeux. Et puis, le cas des Khazars donne à réfléchir sur les nombreux peuples qui sont passés dans l'histoire et dont on ne sait

rien, faute d'archives écrites...

A peu près au même endroit mais mille ans plus tard, nous retrouvons Alexandre Dumas qui nous raconte ses voyages **En Russie et Au Caucase** (Editions François Bourin). Dumas s'y fait l'ancêtre des reporters, multiplie les descriptions pittoresques (sans oublier de se mettre en valeur. Apprenant qu'il est, des brigands qui l'avaient capturé le laissent repartir avec leurs excuses !). La vie quotidienne en Russie au XIXe siècle n'est pas très « inspirante » en soi, mais les longues digressions historiques valent le détour !

Des voyages (en chambre)...

La rentrée, c'est le moment où jamais d'acheter des guides touristiques, pour rêver aux vacances à venir, et préparer au mieux les prochaines excursions de vos PJ. (Acheter ?... bon, mieux vaut utiliser ceux que vous possédez déjà ou emprunter ceux de vos parents, vous ferez des économies). Monuments incontournables du tourisme, les **Guides Bleus** et **Guides Verts** sont moins utiles autour d'une table de jeu que les **Guides du Routard** qui en revanche fournissent plein d'informations « vie quotidienne du touriste moyen » : tracasseries policières, petites misères sanitaires. Pour MJ soucieux de persécuter un peu les joueurs. J'ai tendance à leur préférer la série... **aujourd'hui** (une bonne cinquantaine de pays ou de régions disponibles, de l'Auvergne à l'Égypte en passant par la Louisiane ou La Mecque). Ils ont l'immense avantage d'être illustrés de nombreuses photos couleurs, support idéal pour de belles descriptions. Moins de choix dans les **Guides Baedeker** (une demi-douzaine de titres), mais chaque volume contient une grande carte de la région ou de la ville. Reste, à la limite entre guide touristique et livre d'art, la collection **Découvrir l'architecture des villes** (Editions Universitaires). C'est une maison d'édition belge, mais leurs livres doivent se trouver dans les FNAC. J'ai entre les mains le volume consacré à Venise, mais d'autres titres existent, consacrés aux grandes cités européennes (entre autres Prague, Londres, Paris...). Pas de photos ici, mais des croquis et des plans à profusion. Des rues, bien sûr, mais aussi des maisons remarquables...

Tristan Lhomme

Dans les salles obscures

- Le 19 septembre, les wargameurs (et les autres) ne manqueront pas d'aller voir **A la poursuite d'Octobre Rouge**, d'après le roman de Tom Clancy, avec Sean Connery en vedette. Ou comment le commandant d'un sous-marin soviétique essaye de passer à l'Ouest...
- Le 3 octobre, les possesseurs de **Cyber Age** pourront visualiser les références qui sont faites au film **Total Recall**. Une ambiance cyberpunk avec Arnold Schwarzenegger, d'après une nouvelle de Philip K. Dick. Altération de mémoire, pouvoirs psis et colonies martiennes au rendez-vous (si vous n'aimez pas le film, Casus Belli s'engage à changer votre cerveau).

P.R.

Pour les wargameurs

Nous signalons tout particulièrement à l'attention des joueurs d'**Air Force** la réédition chez Flammarion (mais également en format de poche chez J'Ai Lu) du **Grand Cirque** de Pierre Clostermann, et la parution du livre-interview du même aviateur concocté par Daniel Costelle (le réalisateur de nombreux documentaires historiques pour la télévision), **Une Sacrée Guerre**. Passionnant, fascinant même, tout comme Clostermann, avec ce que le personnage a d'excès voire d'irritant, mais il est toujours parfaitement fidèle et honnête.

Frank Stora

The art of wargaming

C'est LE livre sur le(s) wargame(s) ! Son auteur, Peter P. Perla, travaille au Centre d'Analyses Navales de la marine américaine, où il pratique les jeux à usage professionnel de l'US Navy. Mais c'est également un homme aux idées larges qui ne dédaigne pas, loin de là, les wargames « commerciaux », c'est-à-dire ceux qui font notre hobby. Il est d'ailleurs l'auteur d'un jeu, **Unconditionnal Surrender**, et sa signature apparaît souvent dans le **Wargamer** ou **Fire & Movement**.

Son livre traite donc de façon exhaustive (360 pages !) de ces deux familles de wargames. La première partie est consacrée à l'histoire du jeu de guerre, depuis le Prussien von Reisswitz jusqu'aux derniers potins du petit monde des éditeurs américains, en passant par les simulations pratiquées par l'US Navy pendant les deux guerres mondiales et les expériences menées par H.G. Wells au début du siècle. L'auteur de **L'Homme invisible** et de **La Guerre des mondes** fut en effet le premier wargameur non professionnel !

Dans la deuxième partie, P. Perla étudie avec beaucoup de rigueur les principes du wargame : leur nature, comment les concevoir et les développer. De quelle façon convient-il de les pratiquer ? Comment analyser un jeu ou une partie ? Comment intégrer la pratique des wargames avec la recherche opérationnelle et les exercices tactiques ? Enfin, il termine sur des perspectives d'avenir : où en est aujourd'hui la pratique des wargames dans la marine des États-Unis ? A quoi faut-il s'attendre dans les prochaines années ? Signalons également un appendice regroupant toutes les questions qu'il convient de se poser pour analyser un wargame.

Tout au long des thèmes abordés, Peter Perla traite toujours en parallèle les wargames professionnels et les jeux du commerce, cherchant par là à les enrichir mutuellement. Non content d'être original, ce procédé est judicieux car l'objectif principal de l'auteur reste le suivant : les militaires doivent aller chercher de l'inspiration du côté des techniques utilisées dans les jeux « civils », et, ce faisant, ils seront également obligés de se remettre en cause : les wargameurs amateurs devront quant à eux étudier en détail les méthodes d'analyse des militaires, ce qui leur permettra d'augmenter de façon quasi exponentielle l'enrichissement intellectuel qu'ils tireront de leur hobby. Cet ouvrage fera date ; on peut d'ores et déjà le considérer comme une bible et chacun d'entre nous se doit de le posséder et de l'étudier à fond.

Laurent Henninger

Livre en anglais édité par le US Naval Institute, Annapolis, Maryland 21402. Il coûte environ 30 dollars.

DE L'AUBE A L'HORREUR

Providence, septembre 1920,

Je ne sais, cher Docteur, si après ce que je vous couche dans la présente missive, vous daignerez encore m'adresser la parole. Serai-je dans ce cas encore de ce monde pour que cela arrive. Certes, ce serait mettre en doute l'amitié que vous me portez, mais la tournure qu'ont pris certains événements au cours des dernières semaines me force à croire que mon esprit est tel l'équilibriste de foire perché sur le seul fil de la raison au dessus de l'abîme de la folie. Lors de notre dernière rencontre, je vous fis part de mes craintes concernant le volume que jadis je rapportai à Providence de mes fouilles à Anchorage. J'ai, de plus en plus, la certitude que l'effroi des natifs concernant ce livre est bel et bien fondé, et que la terreur ancestrale que leur inspire ces écrits d'avant notre ère est bien plus qu'une simple légende. Souvenez-vous de la stèle de granit exhumée par Amendson lors de sa dernière expédition, il semblerait que les pictogrammes qui ornent "mon" livre soient de la même origine que les gravures sur la pierre, étranges et intraduisibles. Ces signes révèlent cependant la présence d'une intelligence supérieure, et s'ils n'ont pas été dévoilés au grand public -vous connaissez pourtant autant que moi le pouvoir de la Presse- c'est que jusqu'à présent les conservateurs des différents organismes archéologiques ont voulu à tous prix étouffer les surprenantes manifestations qui sont liées à tout cela. Je ne m'étendrai pas sur les multiples disparitions des savants qui ont approché la stèle ou le manuscrit, leur absence reste inexplicable, mais je tiens à

LA NOUVELLE EDITION DE L'APPEL DE CTHULHU

souligner les nombreux cas de déraison qui sont apparus au cours de l'année qui vient de s'écouler. Tous les hommes de science qui eurent la possibilité d'étudier ces signes sont aujourd'hui enfermés dans les plus reculés des établissements de soins. Je les comprends, et je crains fort d'avoir à suivre le même chemin qu'eux. J'ai l'impression que mon esprit devient maléable et que quelque modelleur diabolique est en train de le former à de nouvelles idées basées sur des connaissances antédiluviennes. Oui, cher Docteur, je dois avouer aujourd'hui, qu'en dépit de tout ce qui fut annoncé, j'ai réussi à percer le mystère du terrifiant

livre. Mes interminables séances de travail ont fini bien souvent par des pertes de conscience de plus en plus durables devant les horreurs indicibles du recueil, et je me sens obligé de vous dévoiler son contenu, car vous devez prévenir l'humanité du danger qui la menace. Ce livre recèle les secrets d'un "jeu de rôle" dans lequel des joueurs se doivent d'affronter des créatures malveillantes. Il est mentionné qu'il fut, en des temps immémoriaux, rédigé de précédentes éditions, mais "mon" livre semble plus complet, et par là même, plus puissant. En plus de l'intégralité des règles révisées, il contient un guide fort détaillé sur le monde qui nous entoure (ces Etres devaient posséder le don de divination...), d'extravagantes illustrations en couleurs, des études sur des créatures aux appellations aussi

aberrantes que Cthulhu, Cthoniens, Tsathoggua, Azathoth, Nyarlathotep, Yog-Sothoth, et de multiples scénarios. Mais ce n'est pas tout, on y trouve des poèmes et des chants, des sortilèges et

des phobies et l'intégralité des suppléments. Docteur, le croirez vous si je vous dis qu'on y mentionne l'existence de recueils complémentaires qui ont trait à la France, à l'Australie, à la Grande-Bretagne, à de mystérieuses "Contrées du Rêve"! Cher ami, ma raison me quitte, et j'écris ces quelques lignes avec les seuls doigts que je n'ai pas encore réussi à trancher. J'aurai fait l'expérience de l'horreur absolue, et je vous en conjure, prévenez le genre humain, que dans 70 ans il devra de nouveau être confronté à ce terrifiant volume, ce jeu de "L'Appel de Cthulhu". Bien à vous.

Howard



La nouvelle édition de "L'Appel de Cthulhu" est un jeu de rôle en français publié par Jeux Descartes sous licence Chaosium. Prix de vente public conseillé 189,00 Francs

TORG™

La Guerre des Réalités.™
PARUTION SEPTEMBRE 1990

© TM & © 1990 WEST END GAMES (WEG). Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de WEG.



ANNONCE

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS

SEPTEMBRE

- 18 M.D.C. - *Ornano*
- 14 JIMMY OIHID - *Elysée Montmartre*
- 14 ROLLINS BAND -
MEGA SONIC BOOM BLAST - *Ornano*
- 15 JIMI'S BACK AVEC ALVIN LEE,
NOEL REDDING, DOMINIC SONIC,
PAUL PERSONNE, RANDY CALIFORNIA,
LOUIS BERTIGNAC TRIO, JAD WIO
Olympia
- 17 JONATHAN RICHMAN - *Ornano*
- 18 DEVO - *Elysée Montmartre*
- 19 AZTEC CAMERA - *New Morning*
- 21 PIXIES - *Zénith*
- 22 JIMI'S BACK AVEC BERNARD ALLISON
TRIO, NOEL REDDING, ANGEL RECA
New Morning
- 27 HAPPY DRIVERS - *Ornano*
- 27 CONCRETE BLONDE - *New Morning*
- 28-29 FESTIVAL FUTURAMA
Elysée Montmartre

OCTOBRE

- 01 SONIC YOUTH - *Elysée Montmartre*
- 01 SEVEN SECOND - LES GNOMES
Ornano
- 02 LITTLE BOB - *Elysée Montmartre*
- 02 SUICIDAL TENDANCIES, SLAYER,
MEGADEATH, TESTAMENT DANS
CLASH OF THE TITANS - *Zénith*
- 03 THE TOASTERS, DR NO - *Ornano*
- 05 FESTIVAL LONDON GIRLS AVEC
ANNE CLARK, ANNA PALM,
COMING UP ROSES, RENEES - *Ornano*
- 07 TREPONEM PAL, FALSE PROPHETS
Ornano
- 08 LITTLE NEMO - *Bataclan*
- 09 JANE'S ADDICTION - *Elysée Montmartre*

OCTOBRE (suite)

- 17-18 BERTIGNAC - *Bataclan*
- 18 RAMONES - *Zénith*
- 18 TANKARD - *Ornano*
- 18-19-20 FESTIVAL FNAC/INROCKUPTIBLES
Cigale
- 19 RAOUL PETITE - *Massy*
- 19 PRONG - *Ornano*
- 19 BURNING SPEAR - *Zénith*
- 20 THE CHRISTIANS - *Zénith*
- 22 COCTEAU TWINS - *Elysée Montmartre*
- 25 AXEL BAUER - *Elysée Montmartre*
- 27 GRATEFUL DEAD - *Zénith*
- 29 LES VRP - *Olympia*
- 30 THE BARRACUDAS - *Ornano*
- 31 NIRVANA - *Ornano*

NOVEMBRE

- 01 DEAD CAN DANCE - *Olympia*
- 02 PUBLIC ENEMY - *Zénith*
- 06 MIKE RIMBAUD - *Massy*
- 09 HOTKNIFE, LES INTERNES, PICK IT UP
Ornano
- 13-14-15-16 FESTIVAL NEW ROSE
Kremlin-Bicêtre
- 15-16 FESTIVAL "JUNGLE HOP" - *Ornano*
- 17 BOO YAA TRIBE - *Elysée Montmartre*
- 19 GUANABATZ, HELLS CRACK,
YELLING CATS - *Ornano*
- 20-23 FESTIVAL DANCETERIA - *Ornano*
- 23 PRETENDERS - *Cigale*
- 29 GUN CLUB - *Elysée Montmartre*
- 30 RIDE - *Ornano*

JANVIER

- 26 PRETENDERS - *Zénith*

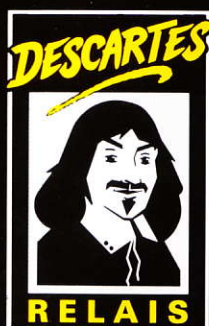
BILLETTERIE ET RENSEIGNEMENTS A OUI FM
4, RUE BEAUBOURG - 75004 PARIS - TÉL. 42 71 102 3
INFOS CONCERTS 3615 OUI FM

JEAN VALEQUIN

Flic de choc à Paris

**SIGNE PARTICULIER:
FIDELE CLIENT
DES RELAIS
DESCARTES...**

**FAITES COMME
LUI !
PLUS DE 60
BOUTIQUES A
VOTRE SERVICE...**



**Voir liste des
Relais-Boutiques
JEUX DESCARTES**

P.28



Here comes the hard pack*.



* Et voici
le paquet
rigide.