CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

61

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

janvier - février 91

Prédateurs
les vampires modernes

Cthulhu
sans
Cthulhu

Jeu en encart
Les Diadoques
diplomatie antique

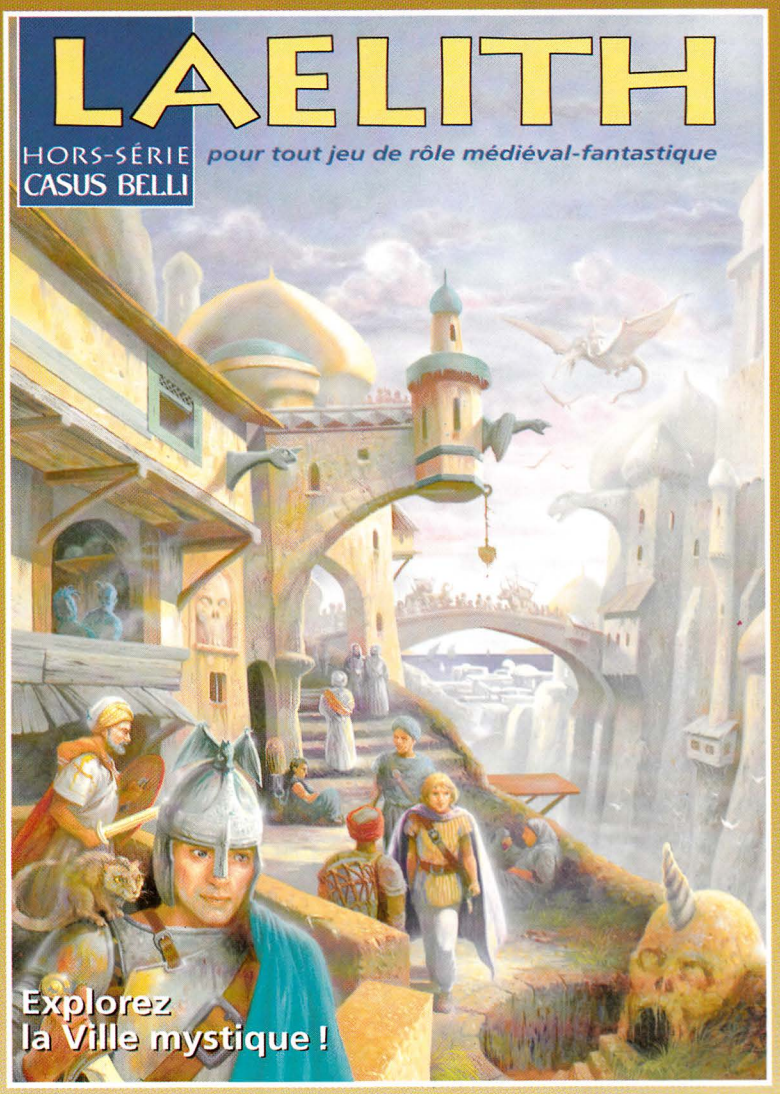
Réflexions :
Les univers en folie



M 3168 - 61 - 30,00 F-RD

210 FB- 8 FS- $ can 5,5

BELLISSIMO



Visitez cette ville !

Aussi envoûtante que le regard bleu du peuple utruz
Aussi riche que le maître de la guilde des joailliers
Aussi mystique que le saint porte-parole du Roi-Dieu

Casus Belli sort son second hors-série entièrement consacré à la ville de Laelith, un univers multi-jeux d'héroïc-fantasy qui fait la part belle au rêve et à l'aventure. 108 pages. En kiosque et boutique de jeu. 40 F

61



« La vision était claire : quelque part, dans la Terrasse du Châtiment, m'attendait cette ruine aux statues rongées. Il était temps pour moi de partir pour Laelith. »

Plus un poster de Frédéric Blanchard, mettant en scène le célèbre *Ran Corvo*.

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ **Épreuve du feu : Prédateurs** — *Le jeu des vampires modernes.* 38
▲ **Magazine : L'appel de l'Inconnu** — *Comment jouer à L'appel de Cthulhu sans Cthulhu.* 40
▲ **Portrait de famille : Teenage Mutant Ninja Turtles** — *Les Tortues, c'est aussi un jeu de rôle.* 68
▲ **Réflexion : Le grand capharnaüm cosmique** — *Les nouveaux jeux à la lumière des anciens.* 70
▲ **Rôle et BD : Ran Corvo, Agent de l'Impossible** — *Une aventure spatiale « à la Clouseau ».* 74
■ **Atelier : Comment confectionner une cotte de mailles.** — *Conseils pratiques.* 78
▼ **Sur un plateau : Vikings.** — *Un jeu de la gamme Cry Havoc.* 80
▼ **Sur un plateau : Roi Arthur** — *L'Angleterre au temps de la Table Ronde.* 82
● **Championnat de France de Wargame 1991 :**
Conseils de jeu pour Raphia, pour bien se préparer au Championnat 84
Précisions et addenda aux règles de Raphia pour le Championnat 86
◆ **Première Ligne: les modèles** — *Chars, artillerie et éléphants.* 96

JEU DIPLOMATIQUE : LES DIADOQUES

■ **Carte** — *Avec les pions à découper.* Poster
■ **Règles du jeu & historique** — *Première partie : les règles de base.* 88

SCÉNARIOS

▲ **Berserker (INS/MV) & Simulacres: Futur Rok** II
Où comment amener de réels Vikings dans notre époque.
▲ **Twilight 2000: Objectif Baker** VI
Ce n'est pas encore aujourd'hui que nos p'tits gars rentreront au pays !
▲ **Paranoïa: Le sous-marin jaune** IX
Où l'on comprend combien la Beatlesmania est dangereuse.
▲ **AD&D niv.6: Conjurations à Jarandell** X
Etude : le sandestin et l'homo magicus dans leur milieu.
◆ **Première Ligne: Jouer Raphia avec des figurines** — *Liste complète des armées.* 97
◆ **Première Ligne: La dernière bataille d'Hannibal** — *Avec des éléphants bien sûr.* 98

RUBRIQUES

■ **Nouvelles du Front** — *Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...* 6
■ **Petites annonces** — *Nos célèbres petites annonces.* 20
■ **Les chroniques minitéliques** — *Dernières nouvelles du 3615 CASUS.* 27
■ **Têtes d'Affiche** — *Les nouveaux jeux déballés.* 30
◆ **Métalliques** — *Les nouveautés en figurines.* 76
■ **Ludotique** — *Imperium, Rorke's Drift et nouvelles du soft.* 100
■ **Inspi romans, BD, universalis** — *Nouvelles de l'édition et autres merveilles.* 102
■ **Kroc le Bô** — *BD de Chevalier et Ségur.* 105
■ **Couverture** — *Vince.*

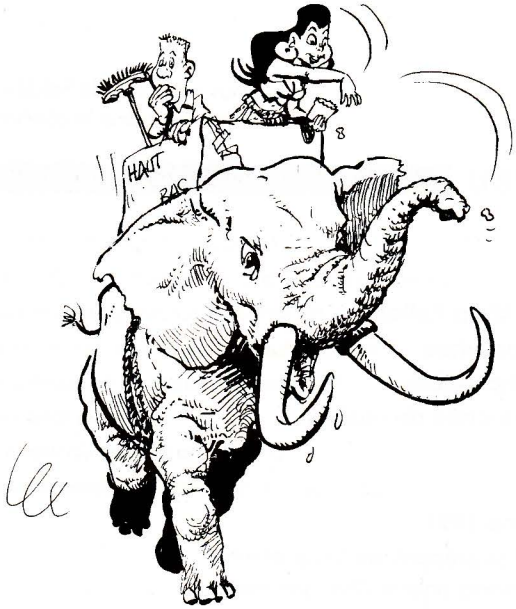
Ce numéro n'est complet qu'avec **l'encart abonnement** au centre de notre magazine.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Twilight 2000 est un jeu américain publié par GDW, Berserker est une extension In Nomine Satanis/Magna Veritas publiée par Siroz Productions, Paranoïa est un jeu publié en français par Jeux Descartes sous licence West End Games, AD&D est un jeu américain publié par TSR.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

CASUS BELLI n° 61. Janvier-Février 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.50. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1991. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264.

Copyright © CASUS BELLI 1991.

DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint : François Fahys. 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, Frédéric Blanchard, Frank Dion, Didier Guiserix, Jean-Denis Pendanx, Mathieu Roussel, Thierry Ségur, Pierre-Olivier Vincent. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Richard Hassan. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard - 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie Dulac - Tél : 32.39.50.71.



Or voici qu'au crépuscule de l'année
(déjà féconde en événements) 1990,
Excelsior Publications, et donc Casus Belli,
se prit à déménager
en la cité d'Issy-les-Moulineaux.
Peu coutumiers du fait, et pensant bien faire,
nous décidâmes de déménager à dos d'éléphant.
Hélas, hélas, celui qui joue à Raphia
(publié dans CB 59) ou désire participer
au Championnat de France de Wargame le sait :
les éléphants sont bêtes faciles à mettre en déroute,
effrayant les chevaux et faisant grands dégâts
parmi les autres unités
qui doivent faire des tests de moral
pour éviter de sombrer elles-mêmes
dans la déroute, tentant vainement de se rallier.
Et à cela s'ajoutait non seulement
la fatigue des heures nocturnes
passées à boucler le hors-série Laelith
(chez votre marchand de Casus Belli habituel,
40 F, c'est donné),
et les dimensions impressionnantes
de certains cartons
(ceux de jeux, ceux de courrier en retard,
de café, de pions égarés...),
mais aussi le retard des rédacteurs
(ça n'est pas possible, ils ont fondé un club !)
engourdis par les premiers froids
ou trop préoccupés par l'organisation
des fêtes de fin d'année
pour arriver à aligner leurs idées.
En résumé,
vous avez failli ne pas avoir votre Casus
à la date prévue (drame !).
Et puis, finalement,
ayant réussi quelques jets de dés critiques,
nous avons vu les obstacles se résorber,
les cartons se vider, les articles arriver in extremis,
les pages se noircir
au fur et à mesure des nuits blanches,
et 91 s'annoncer sous de meilleurs auspices.
Mais nous l'avons échappé belle.
Ce que nous avons fait,
aucun éléphant ne l'aurait fait !

Joe Casus & Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

France
10 janvier/30 mars

Du 10 janvier au 30 mars se dérouleront dans la France entière les **challenges régionaux** (sur *1941*) pour sélectionner les joueurs qui disputeront le Championnat de France de Wargame (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.

France
1991

La CCFJH a décidé d'accepter les inscriptions des lecteurs de Casus Belli à la **Coupe de France de Jeu d'Histoire 91** jusqu'au 28 février, soit un mois de plus. Ecrire à la CCFJH, Tour Atlas, 10 villa d'Este, 75013 Paris.

Futur

Lavera
19/20 janvier

Le club des *Evadés du Dé* organise son **tournoi annuel** en trois sessions, par équipes de cinq joueurs. Renseignements : centre social de Lavera. Tél. : (16) 42.81.11.11.

Montpellier
26 janvier et au-delà

L'association *Amphère* organise la **3e Charte des Killers**. Renseignements auprès de Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Saint-Germain-en-Laye
26/27 janvier

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

Plaisir
26/27 janvier

Le club *Asmogorgon & Co* vous invite au château de Plaisir (78) à la **3e édition de L'appel des Pounouchounous** qui se compose : le samedi d'un tournoi AD&D et Cyberpunk, le dimanche de l'Appel de Cthulhu et Stormbringer. Tél. : Geoffrey au (1) 30.56.11.95 après 18 h30.

Toulouse
26/27 janvier

La **12e convention Sup'Aéro** aura lieu dans les locaux de l'école et se déroulera en trois séances. 1 : Rolemaster, Rêve de Dragon, AD&D, Stormbringer. 2 : Appel de Cthulhu, James Bond 007, Trauma, Bushido, Marvel Super Héros. 3 : Elfquest, Star Wars, Space Master, Cyberspace. Il y aura aussi une compétition sur Air Force (aviation oblige !). Pour tous renseignements : Club Jeux de Simulation, Maison des élèves de l'ENSAE, 10 rue Edouard Belin, 31055 Toulouse Cedex.

Bompas
27 janvier

Le **challenge Facteur Temps** aura lieu à la salle des Fêtes de Bompas (près de Perpignan) autour des jeux : Star Wars, Stormbringer, In Nomine Satanis. Il y aura aussi un championnat Blood Bowl. Inscription à retirer à la boutique Cellules Grises, 8 rue du Théâtre, 66000 Perpignan.

Maisons-Laffitte
27 janvier

Le club *Feathalion* organise une **journée « portes ouvertes »**. Venez découvrir ce club des Yvelines et participer aux parties de démonstration de jeu de rôle et jeu de plateau. Feathalion : 99 rue de la Muette 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39.12.10.76.

Bury
2 février/7 avril

Paradoxes organise **trois week-ends multi grandeur-natures**, au sein d'un centre de vacances à Bury, dans l'Oise. Au programme du week-end, vous participerez d'abord à un grandeur-nature

Nouvelles du Front

en forêt, sur la période de l'avènement du roi Arthur (Ve siècle), puis à une soirée murder-party sur l'occultisme au début du siècle, et enfin un killer le dimanche après-midi. Les dates possibles sont les week-ends du 2/3 février, 16/17 mars ou 6/7 avril. Inscriptions 15 jours à l'avance. Contactez Paradoxes au (1) 40.12.28.60.

Paris
9/10 février

Le **Ve championnat de France de Diplomacy**, organisé par la *FFJDS*, aura lieu au lycée Henri IV, 23 rue Clovis, de 9 h à 20 h. Contactez la FFJDS, 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30 ou (1) 45.48.21.68. Voir aussi page 19.

Villebon-sur-Yvette
9/10 février

Le 9 février 1927, M. le Comte Barry d'Avricourt, ambassadeur de Monaco, organisait une réception en l'honneur de la venue en France du Dr Osty, directeur de l'Institut métapsychique international... **Killer diplomatique et occulte**. Renseignements : MJC Villebon s/Yvette, 8 rue des Maraîchers 91140 Villebon. Tél. : (1) 64.48.05.40.

Moneteau
16/17 février

Le club *L'Esprit Vagabond* organise **La nuit vagabonde**, du samedi 14 h au dimanche 18 h. On jouera à Multimondes, Berlin XVIII, Bushido, AD&D, JRTM, RuneQuest, Paranoïa, Zone, Bitume, Teenage Mutant Ninja Turtles. Renseignements : Foyer pour tous, 7 rue d'Auxerre, 89470 Moneteau. Tél. : (16) 86. 40.66.26

Rennes
16/17 février

Un **tournoi de wargame sur 1941**, dans le cadre des éliminatoires du championnat de France de Wargame, aura lieu à la MJC de la Paillette, ainsi qu'un **tournoi de jeu d'Histoire avec figurines antique-médiéval** (Charges). Renseignements et inscriptions : E. Perrignon au (16) 99.63.48.14.

Tarbes
23/24 février

Stratégie & Sortilèges organise le **2e masters national de jeux d'Histoire antique-médiéval**, règle *Charges* à la salle des Fêtes de la mairie de Tarbes. Les meilleurs joueurs de France s'affronteront pour désigner le « Maître ». En parallèle aura lieu le tournoi du **Défi des Bigérionnes** pour tous les joueurs. Renseignements auprès de Stratégie & Sortilèges, 88 rue Alsace Lorraine, FJT, 65000 Tarbes. Tél. : (16) 62.93.35.63.

Le Mée-sur-Seine
23/24 février

Le club *À l'ombre du dé* organise un **tournoi de Britannia** à la MJC, centre d'Animations, 361 av. du Vercors, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (1) 64.39.12.25 (de 14 h à 19 h en semaine).

Cannes
23 février/3 mars

Les jeux de rôle seront présents au **6e Festival International des Jeux** de Cannes. Le 23 février : grandeur-nature 1920. Le 24 : présence d'Anne Vétillard (Légendes de la Table Ronde, traduction de Torg). Durant la semaine : initiations et démonstrations. Les 2 et 3 mars : 4e triathlon cannois du Rôle, avec Rêve de Dragon, Maléfices et Star Trek. Renseignements : les *Trois Cercles*, 2 imp. des Camélias, 06150 Cannes – La Bocca.
De même, la coordination des clubs de la Côte d'Azur organise des **démonstrations et initiations aux jeux de simulation historique avec figurines**, plus un **tournoi antique-médieval** le week-end. Renseignements : G.Q.G., M. Gérard Piasco, 8 bd Fragonard, 06130 Grasse.

Compiègne
25 février/1er mars

L'association pour le développement et le marketing du Killer organise son **Killer 1991** dans le cadre de l'université de Compiègne. Renseignements et inscriptions à l'ADMK, 1 square Camille St-Saëns, appt. 319, bat. A, 60200 Compiègne.

Le Havre
2/3 mars

Le **2e salon normand du Jeu de Simulation** verra les joueurs découvrir et s'affronter sur Warhammer Battle, In Nomine Satanis, Warhammer JdR, Dragon noir, Full Metal Planète, Fief 2, Les Aigles, Space Hulk... Renseignements : CLEC du Mont Gaillard – Charlie Chaplin, 70 avenue du Mont Gaillard, 76620 Le Havre. Tél. : (16) 35.54.02.00.

Tours
16/17 mars

Hommes & Démons organise **Harmonies, un tournoi James Bond 007**. Au menu : repas exotique, dépaysement, soirée casino grandeur-nature accompagnée d'une enquête surprise. Tenue de soirée conseillée. Pour tout renseignement, contactez Alain au (16) 47. 54.37.55.

Ville-d'Avray
17 mars

La *Confrérie Boucherie Intellectuelle* organise son **4e tournoi de jeu de rôle** : *Les quatre noces du baron d'Elrung*. On concourra sur AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer, In Nomine Satanis et Cyberpunk. Le lieu : MJC le Colombier, 1 place de l'église, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (1) 47.09.65.98.

Maisons-Laffitte
23/24 mars

Comme chaque année le club de Maisons-Laffitte organise son **tournoi de jeu de rôle** : *le Glaive de Féa*. Thèmes SF et médiéval-fantastique. Renseignements : Club Feathalion, C.S.C, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (1) 39.12.10.76.

Paris
30 mars/7 avril

Le **6e salon des Jeux de Réflexion** aura lieu Porte de Versailles. Les éditeurs, regroupés sous l'égide de l'AFEJ (Association Française des Editeurs de Jeux) ont décidé de s'investir davantage cette année (le précédent salon fut, il est vrai, assez sinistre). Le Hall d'exposition ne sera plus le n° 3 mais le n° 1 et les jeux de réflexion ne devraient plus être « au fond, à gauche, derrière ». Il n'y aura plus de grande aire de jeu commune, mais chacun des stands sera plus grand, et contiendra un espace de démonstration. Seront présents cette année : Agmat Citadel, Descartes Editeur, Eurogames, Ludodélire, Hexagonal, Siroz Productions, Oriflam, Prince August, Jeux Actuels et Casus Belli.
Notre stand sera « designé » dans le look Cyber Age par Frank Dion (à qui l'on doit les décors et les personnages de Jarandell). Vous pourrez aussi y admirer les maquettes du quartier Basse-Eau (Laelith), ainsi que le château des magiciens de Jarandell, plus notre nouvelle mascotte marionnette : Fwouinn le Parcheminé.

Rennes
30/31 mars

Le **5e tournoi de l'Ouest** est consacré aux jeux de rôle et aux jeux de plateau. Il aura lieu à la MJC de la Paillette, à Rennes. Renseignements : E. Perrignon au (16) 99.63.48.14.

Nitry
30 mars/1er avril

L'association *Dédales* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur trois jours (48 h de jeu non stop) : *Hylaria ou l'ultime combat*. Renseignements : Michel Beaume, tél. : (16) 48.52.61.58

Nantes
13/14 avril

Pour la 8e fois, **la Manu** (édition 91) aura lieu à l'ancienne manufacture des Tabacs de Nantes, organisée par *Stratèges & Maléfices Légion* et *les Troubadours Oniriques*. Renseignements auprès de Stratèges & Maléfices, rue Anatole de Monzie, ou bien contactez Erwann Caillarec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : (16) 40.93.75.12.

Paris
13/14 avril

Le **Championnat de France de Wargame 1991** aura lieu au lycée Henri IV, 23 rue Clovis, de 9 h à 20 h sur le jeu Raphia, publié dans notre numéro 59. Contactez la FFJDS, 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43. 11.30 ou (1) 45.48.21.68. Voir aussi page 9.

Paris
20/21 avril

La **7e édition de la Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire** se déroulera au 15 rue Merlin, 75011 Paris, dans la salle de la Roquette. Les affrontements auront lieu en antique-médiéval sur 15 mm W.R.G. 7e édition ; en médiéval sur 25 mm W.R.G. 6e édition ; en Renaissance sur 15 mm W.R.G. 2e édition ; et en napoléonien sur Newbury Fast Play 2e édition. Il y aura aussi des stands de Battle Honor's, Irregular, Essex, Chariot Miniature, Lamming, Dixon, Toulller, Heroïka... Si vous voulez participer aux éliminatoires et avoir la chance de faire partie de l'équipe qui représentera la France, contactez la Confédération Européenne de Jeux d'Histoire, 36 bis, boulevard de Picpus, 75012 Paris.

Gradignan
20/23 avril

Au programme de la convention **Stratèges 91**, avec la *Guilde des Mammouths Maudits*, le samedi : tournois Cthulhu/Maléfices, Fief II, Warhammer Battle, Arènes, animation Tempête sur l'échiquier ; le dimanche : tournois AD&D/Rolemaster, Fief II, Warhammer Battle, Arènes, animation informatique ; le lundi : tournois Space Hulk, Fief II, démonstrations Warhammer Battle, Orphée, Whog Shrog, autres jeux de SF. Orphée et Arènes sont deux nouveaux jeux créés par Eric Pereur. Renseignements auprès de la MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan, tél. : (16) 56. 89.17.12.

FANTEL

The Flagship of postal gaming

FANTEL est une nouvelle revue exclusivement consacrée aux **jeux par correspondance** (JPC), **arbitrés par ordinateur,** et **aux jeux de réflexion et de simulation par minitel**.

Dans chaque numéro vous trouverez des articles sur les principaux JPC français et étrangers: présentation, analyse et commentaires, stratégie et tactiques, chroniques, courrier et questions des joueurs, échange d'infos et de tuyaux sur les jeux...

On y parle aussi des Fanzines et des associations qui permettent de jouer par correspondance, des jeux de plateau adaptables au JPC, etc.

Enfin une partie de la revue présente les jeux sur minitel réellement intéressants, et les serveurs de jeux.

Dans le n°1 (décembre 90)

Dossier :

- Le jeu par correspondance
- Les JPC gérés par ordinateur

Découverte :

- Avatar
- Battle Crab
- Empire Stellaire
- Quest

Le petit journal :

Nouvelles et rumeurs sur les JPC français gérés par ordinateur: Légende Viking, Duel Master, Synapses, Shaddam, Avatar...

Les jeux sur minitel :

- Trash
- Astroïd

Vente en boutique jeux
(18 F)
Ou par abonnement
(72 F pour 4 numéros)

FANTEL
Service abonnements
BP 26
35890 LAILLE

FANTEL

BELLISSIMO

NdF

Ploermel
21/23 avril

Les Gardiens de la Flamme organise un **grandeur-nature** sur le thème de L'appel de Cthulhu. Contactez E. Lespert, 11 rue St Croix, 56120 Josselin.

Amiens
27/28 avril

La *Guilde des Saigneurs* annonce sa **4e manifestation** : *Les œufs sont faits*. Plus amples renseignements au (16) 22.89. 54.77.

Rennes
27/28 avril

L'association *Auberge de la Bière noire* organise un **grandeur-nature** dans la forêt de Saint-Senoux, et dont le titre est *L'Épée d'Or*. Plus de renseignements auprès de l'association au 25 boulevard Magenta, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99. 30.28.57.

Agen
27/28 avril

Les Serviteurs de l'Innommable organisent leur second tournoi, **l'Agénarion 91**. On jouera à AD&D2, Cthulhu, Simulacres « Space opera » et Stormbringer. Renseignements : David-Alexis Delmon 25 rue de Quillan, 31410 Lavernose.

Brest
29 juin

La guilde de Bretagne et *le cercle des Nécromants* organisent, à la MPT Harteloire, une **convention futuriste** (de Cyberpunk à Bitume, en passant par Warhammer 40,000 et Space Hulk).

COMMUNIQUÉ

Le Comité d'Organisation du Jetdor nous signale qu'en raison de conditions matérielles incontournables, la manifestation Jetdor 91, prévue pour les 23 et 24 février 1991 est annulée. Le comité présente toutes ses excuses et espère que la manifestation n'est que partie remise.
Pour notre part, rappelons que le Jetdor est l'une des cinq plus grandes manifestations de jeu de rôle en France. Il est plus que dommage que le proviseur du lycée Pierre Mendes France de Vitrolles ait retiré au dernier moment son autorisation, privant ainsi la manifestation de son local habituel. Nous espérons que ce sont des motifs solides qui ont amené à cette annulation, et non pas quelques calomnies et rumeurs infondées sur le jeu de rôle. Ce serait faire insulte à la mission pédagogique de l'Éducation Nationale, à l'intelligence de ses fonctionnaires et à la mémoire de M. Mendes France de penser qu'il y a encore des personnes raisonnables capables de croire que le jeu de rôle peut être fauteur de troubles.

Joe Casus & Annabella Belli

Contactez Jérémie Le Gall, après 19h, au (16) 98.45.19.88.

Côté JARDIN

Bruxelles
25/27 janvier

L'ASBL *Bruocsella Arcana* organise un **tournoi AD&D** niveau 4-5. L'adresse : 14 rue du Petit Rempart, 1000 Bruxelles. Contact : Peter Kwisthout, 48 rue de Gravelines, 1040 Bruxelles, Belgique.

Mirwart
8/11 février

La *Confrérie de la Lune noire* organise *Bellum Demonium*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le domaine provincial de Mirwart. Pour plus de renseignements : Jean-Philippe Camillo, 39 rue des Abruns, 4683 Vivegnis Belgique. Tél. : (19.32/0) 41/64.74.34.

Bruxelles
30/31 mars

Le club des *Red Barons* organise un **tournoi de jeu d'Histoire** en 2 poules, une antique et une médiévale, dans le cadre du musée militaire national de Bruxelles. Le premier prix est une armée complète de 1600 points, peinte ! Inscriptions avant le 31 janvier auprès de Daniel Van Belle, 17 rue M. Caron, 1070 Bruxelles, Belgique.

Maredsous
29 mars/1er avril

Le club *Images médiévales* organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** de deux jours et trois nuits. Renseignements auprès de Stéphane Devolder, avenue du Roi Albert, 266, 1080 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/465. 04.46.

Bronromme
31 mars/3 avril

Les Chevaliers du Domaine de la Hugueyre organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans la forêt des Ardennes, intitulé *Les Maîtres de Valombre*. Contact : Pierre Gardesalle, 19 rue Croix-Michel, 4052 Beaufays, Belgique. Tél. : (041) 68. 77.95.

Heyd
9/12 avril

Depuis 5 ans, la *Guilde des Fines Lames* organise chaque année un **grandeur-nature** nommé *Aratorix*, qui a la particularité de toujours se dérouler dans la même région, mettant en scène les habitants d'un petit village des Ardennes belges à travers les siècles. Dans Aratorix I, les joueurs incarnaient des Gaulois, dans Aratorix V : *l'Entité du Berkland*, les villageois du Moyen Âge sont confrontés à la gestion de terres qu'ils ont acquis de haute lutte contre les troupes germaines et barbares. Contactez ASBL GDFL, avenue du parc n° 12, 4053 Embourg, Belgique (avec un timbre) ou téléphonez au 041/85.69.83. ◆

Prochain numéro : 16 mars.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 février.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! Nø Fönøtön !

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 (en général de 10 à 50 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 300 F en moyenne).

Précision à l'intention des organisateurs

Même si vous organisez une manifestation aussi importante que le Tournoi International de Tous les Joueurs de la Galaxie du Meilleur Jeu de Rôle de l'Univers, n'oubliez pas, même si vous en informez personnellement tous vos copains, que notre magazine ne peut être au courant de votre manifestation que si vous nous l'avez signalée à nous. Nous ne sommes pas des poseurs mais nous trouvons assez désagréable que des organisateurs viennent nous reprocher de ne pas avoir parlé de leur manifestation, alors qu'ils ne nous ont jamais envoyé la moindre ligne concernant leur projet. Si vous faites un mailing de 250 personnes, rajoutez-nous simplement sur la liste en 251e position, cela suffira. Par ailleurs, nous ne prenons plus d'annonces de manifestation par téléphone. Notre expérience montre que quand un organisateur n'est pas capable d'envoyer ne serait-ce que quatre lignes de texte au journal (avec la date, le sujet et le lieu de la manifestation), il y a de fortes chances que celle-ci tourne en eau de boudin. Nous ne voulons pas vous brimer, au contraire, nous passons toutes les annonces que nous recevons, mais nous pensons aussi aux joueurs qui se déplacent parfois de loin. Pour eux, nous essayons de proposer le service le plus fiable et le plus sympathique possible.
Merci de votre attention et bonne année à vous tous !

Tathyon le Moine

Debriefing

Faits marquants & initiatives du bimestre

Yverdon
Helvetique fantasy

Les joueurs suisses sont inventifs, et la convention romande de Jeux de Simulation est devenue pour certains l'occasion annuelle de présenter leurs créations dans le cadre du château de Grandson. Cette année, tandis qu'on s'initiait (en suivant un emploi du temps huilé comme un horloge) dans les salles, ou qu'on guerroyait derrière les remparts, François Suter présentait *Chronos*, un jeu de rôle où le voyage dans le temps n'est que le prétexte à mélanger allègrement les genres et surtout les sujets. *Tigres Volants*, de Stéphane Gallay, continuait dans l'humour et la « science-fiction fantastique », mais cette fois-ci dans un futur post-post-cataclycosmique. Enfin, Pascal Raggenbass et Vincent Pilloux donnaient dans le wargame médiéval-fantastique pour huit joueurs avec les *Guerres d'Alvina*, où les divers peuples (classiques du genre) s'affrontent (et négocient) chacun selon ses propres coutumes.
Trois jeux bien dans leur cadre à Yverdon, où s'ouvrira en mai *la Maison d'Ailleurs*, un musée consacré « à la SF, à l'utopie et aux voyages extraordinaires ».

Bretagne
Les pistolets à peinture au ratelier du GN

La Guilde de Bretagne se restructure autour d'une nouvelle équipe et de nouveaux objectifs pour l'année 91. Parmi ces derniers, une démarche constructive les mène vers l'assimilation au jeu de rôle des fameux jeux de paint-ball. En effet, ceux-ci étant nés chez des Américains plutôt nostalgiques des guerres d'Extrême-Orient, opposant les bleus aux rouges en tenues kaki dans le pur style Rambo du dimanche, les rôlistes étaient réticents à leur trouver une parenté avec les semi-réels à scénarios diplo-psychologico-médiévaux. Mais force fait loi, et la baisse du prix des pistolets à capsules de colorant attirant de nouveaux amateurs, la Guilde s'est décidée à proposer des grandeur-natures incluant ce nouvel équipement dans de véritables scénarios (ce ne sont pas les thèmes qui manquent). Une idée à suivre... (Voir aussi la rubrique Calendrier pour les prochaines manifestations de la Guilde.)

Orléans
Happy birthday Mr Lovecraft

Débordant le cadre du jeu et des tournois traditionnels, c'est un petit festival du fantastique qu'a mis en place l'association le *Dé Strié* à Orléans sur le thème de Lovecraft, dont bien peu ont, cette année, fêté le centenaire de la naissance. Au programme : concours de figurines, grandeur-nature années 20, killer, nuit du fantastique en collaboration avec Studios Cinémas ; le tout articulé autour d'une expo sur Lovecraft, le cycle de Cthulhu, et le fantastique en général, qui a présenté de belles raretés, livres anciens, tirages limités, revues mythiques, et autres objets curieux ou sacrés.

Villeneuve d'Ascq
Rôle et BD

L'université de Lille III accueillait mi-novembre une manifestation bicéphale : à la fois le 2e festival de la BD anglo-saxonne, et la 1ère convention de Jeu de Rôle.
L'association rôle et BD s'était déjà produite, notamment à Charleroi, mais la prépondérance de la Bande dessinée et l'isolement du local consacré au jeu n'avaient guère créé de synergie. Ici, les deux manifestations étaient d'envergures compatibles, attirant toutes deux des fanas, des gens très motivés mais tout à fait susceptibles d'être intéressés par les activités du voisin.
L'effet a joué, et l'ambiance n'est pas retombée du week-end. Ce n'était pourtant pas gagné d'avance pour la convention de jeu, première du nom, car malgré le nombre de joueurs et de clubs dans la région, il avait été impossible jusqu'à présent de les réunir dans une vraie grande manifestation. Mais à la fin du week-end, le sourire illuminait les visages des organisateurs épuisés et optimistes.

Nancy
Approchez mesdames et messieurs...

Faire des conventions destinées aux joueurs est une activité que désormais beaucoup font très bien, et de nombreux clubs ont leur manifestation/tournoi annuel qui attire en moyenne une bonne centaine de participants. Plus rares sont ceux dont le but est de populariser les jeux de simulation, et qui se donnent les moyens, non seulement d'assurer l'initiation des néophytes et l'information des simples curieux, mais surtout de les convaincre de venir !
Un des premiers exemples du genre était la Manu de Nantes, qui drainait facilement un bon quart (sur plus de deux mille visiteurs dans le week-end) d'adultes, souvent des parents de joueurs, qui repartaient informés ou du moins rassurés sur les activités incompréhensibles des rôlistes et autres wargameurs.
Les Joutes du Téméraire (organisées par le Cercle des Elèves de l'ESSTIN avec le concours de la toute nouvelle Guilde de Lorraine), qui n'en sont plus à leur coup d'essai, ont fait fort dans ce sens en novembre dernier. A côté de leur habituelle et superbe plaquette, l'offensive reposait sur 2000 affiches couleur, 12000 tracts, et surtout, des parties « en direct » sur Radio France Nancy pendant deux semaines !
Sur place, les initiations étaient vraiment nombreuses et variées, ce qui assondage sur les préférences des joueurs. Premier haut la main : JRTM, qui remporte plus de 40 % des suffrages, puis vient Cthulhu avec environ 20 %, devant RuneQuest, AD&D et Star Wars autour des 10 %. En jeu de plateau, les quatre jeux les plus significatifs sont Space Hulk, Blood Bowl, Heroquest (qui profite sans doute de la nouveauté) et Civilization. Enfin, en wargame (tous thèmes confondus), les vedettes sont dans l'ordre : BattleTech, Cry Havoc, Harpoon.

Annoncez votre tournoi en rubrique CAL sur le **3615 CASUS**

Nouvelles Du Monde

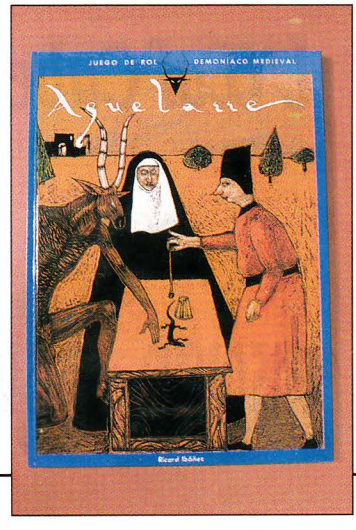
ITALIE

Les participants des conventions italiennes vont devoir compter avec un nouvel ennemi : l'indicible Cthulhu vient en effet d'apprendre à parler italien ! Les plus collectionneurs d'entre vous n'ont plus qu'à tenter de ce procurer ce *Richiamo di Cthulhu* auprès de Statelibri Editore, via Paissieblo, n° 4, 20131 Milano (Italie) ; tél : (0) 2.29.51.03.17. (ne pas faire le 0 depuis la France).
A suivre aussi, le grand saut de *Rune*, qui de statut de zine passe à celui de magazine avec un tirage de 10 000 exemplaires (8000 lires le numéro, 10 numéros par an). Vous pouvez essayer de l'obtenir auprès de Sintagma ed., c/o Ciro Sacco, via A Piovanna, n° 1, 10123 Torino (Italie).
Dans le mouvement général, de nouveaux zines émergent, comme *l'Albero del Gioco* (c/o Stephano Lorrenzi, via Roma n° 61, 34043 Cortina d'Ampezzo), ou *Another one bite the dice*, dont nous reparlerons. Enfin, pour en finir avec la littérature, un jury de vingt-deux personnes doit en ce moment délibérer sur les scénarios reçus pour le IIIe Concorso Litterario, organisé par *Labyrinth* (de Gênes) et *Agonistika* (de Rome) ; une initiative motivante qui sera reconduite l'an prochain, à la rentrée.
Si vous avez à faire du côté de Turin, renseignez-vous sur les grandeur-natures organisés par *Durendal*, une nouvelle association sise chez Pirandrea Sonaco, via Borgomaneno n° 2, 10145 Torino.
Enfin, si vous désirez rencontrer des joueurs italiens, le plus facile est d'aller aux conventions, comme *Ianua Fantasy II*, organisée par Labyrinth à Gênes ; à l'Instituto Brignole, les 22, 23 et 24 mars 91, où un public éclectique viendra pour jouer à Cthulhu, AD&D, Star Wars, mais aussi Axies & Allies, Blue Max, Diplomacy, Battletech, Blood Bowl, Heroquest, ou même Othello.
Pour contacter son président : Paolo Fasce, Palazzo Raggio d'Azelio, via S. Antonio n° 5/3a, 16126 Genova.
Et s'il vous est plus facile de vous rendre à Modène, vous pouvez déjà noter sur vos tablettes la *MODCON*, la IXe Convention italienne, organisée en septembre 91 par le club *3M*.

Infos collectées par Andreas Pilartz

ESPAGNE

Il est né ! Il s'appelle *Aquelarre*. Et c'est le premier jeu de rôle espagnol d'Espagne. Aquelarre est un jeu « démoniaque-médiéval » dont l'ambiance se situe dans l'Espagne de 1350 à la Renaissance, quoique l'Histoire proprement dite ne serve que de trame à ce jeu surtout orienté vers les légendes. A première vue, le système est assez classique et simple, dans l'esprit de celui de *Pendragon*, et utilise les dés à 4, 6, 8 et 10 faces (voir aussi les Nouvelles du Front).
Il est édité par Joc International, qui publie aussi dans le numéro 20 de Lider le mini Car Wars de Steve Jackson Games, dans la version remaquettée pour Casus Belli n° 57. Dans le même numéro sont publiés les résultats d'un



NdF

socié à un bar/buffet pas cher et des projections des grands classiques du film d'aventure, a donné à tout point de vue une grande fête du jeu, qui ne mérite qu'un seul commentaire : chapeau !

Marseille

Qui veut la peau d'Odyssea 90 ?

Cette manifestation, organisée par le magasin Crazy Orque Saloon, et les clubs Rivages Lointains et l'Union des Rôlistes sans Scrupule s'est déroulée les 27 et 28 octobre derniers au Palais des Congrès de Marseille, mais a bien failli ne jamais avoir lieu. Jusqu'au dernier moment en fait, la convention devait se dérouler au lycée Périer. Le proviseur avait donné son accord mais a sollicité l'avis du rectorat. Les organisateurs ont donc rencontré un responsable de la cellule « vie scolaire » au rectorat d'Aix-Marseille. Lequel a commencé par interdire la manifestation car on y jouait à Donjons & Dragons, qui « occasionne des lésions psychiques ». Devant l'incompréhension légitime des organisateurs, il a conclu en disant qu'il ne saurait être question de faire dans un lycée une manifestation avec des lots à gagner, cela faisant de la promotion pour des sociétés. On croit rêver ! C'est pourquoi nous donnons (exceptionnellement !) la liste des sponsors et participants à la manifestation : Bastet Artefact, Casus Belli, Citadel, Jeux Descartes, Dragon Radieux, Eurogames, EM Diffusion, Flamberge, Hexagonal, Quest, Ludodélire, Silmarils, Oriflam, Prince August, Siroz, Boulevard de la vidéo, La malle à costumes, Les amazones, Mélodie en sous-sol et A.M.I.E. Le plus important est que la manifestation se soit bien déroulée, dans une ambiance agréable, avec des personnes venues des quatre coins de France. Près de 300 joueurs ont participé aux tournois et il y avait sur place de nombreux représentants des magazines et maisons d'édition. Le trophée, une figurine plaquée or, a été réalisée par notre régional de l'étape : Rolland Barthélémy (à qui nous devons dans chaque numéro les dessins de Joe Casus et Annabella Belli).
Espérons qu'Odyssea 91 (26/28 octobre 91) pourra bien avoir lieu. On est en mesure de le craindre après le report d'une autre grande manifestation du sud : le Jetdor de Vitrolles.

Championnat d'Ile de France de Diplomacy

Répétition de la finale

Organisé par la FFJDS pour la première année, le 1er championnat des Franciliens s'est tenu les 1 et 2 décembre derniers dans les locaux du lycée Fénelon. Ce fut en quelque sorte une répétition de la grande finale, qui aura lieu les 9 et 10 février au lycée Henri IV, dans la superbe salle (XVIIe siècle) utilisée aussi par le championnat de France d'orthographe. En effet, l'affluence a été considérable, puisque pour la première fois, 15 tables jouèrent en simultané. On était venu de loin pour participer à l'événement, de Tours, de Limoges, de Brest et de Rennes, de Montpellier, de Nancy, de Lille, mais aussi de toute l'Europe. Le vainqueur, Laurent Feldman, est un habitué des championnats, mais de nouveaux diplomates de grande valeur se sont révélés, comme Sylvain Marie (Nancy), Philippe Laudignon (Tours) ou Marc Roux (Montpellier).
Cela laisse présager de furieuses négociations pour leurs prochaines confrontations.

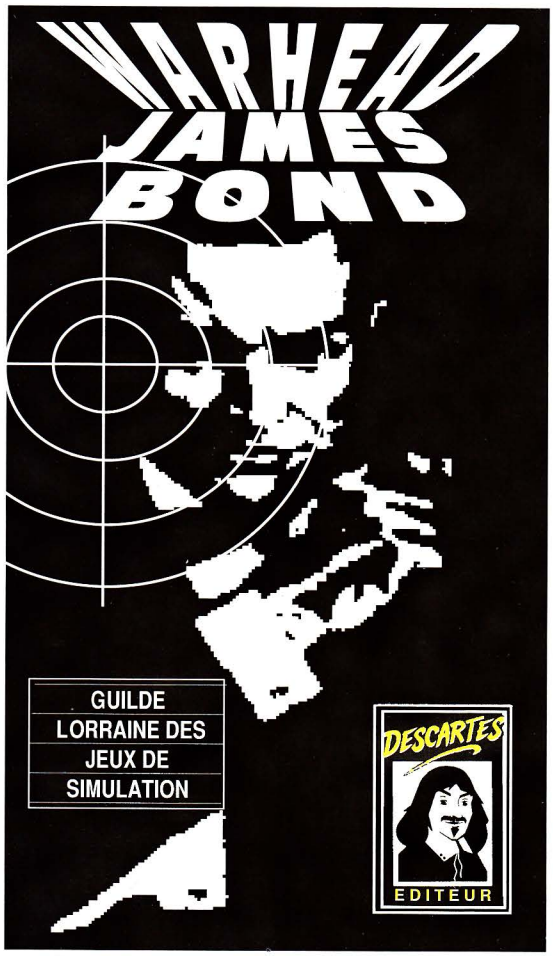


Les meilleurs diplomates d'Ile de France, de gauche à droite : Denis Serrano, Sylvain Marie, Laurent Feldman.
Photo : Edouard Blanchot (FFJDS)

Les 10 meilleurs diplomates franciliens
1er - Feldmann Laurent (Paris)
2e - Marie Sylvain (Nancy)
3e - Serrano Denis (Bessancourt)
4e - Laudignon Philippe (Tours)
5e - Roux Marc (Montpellier)
6e - Sicart Hervé
7e - Perez Sylvain
8e - Herbert Guy
9e - Ducaroir Pierre-Bertrand
10e - Gomes Philippe

Résultats des autres challenges régionaux :
– Lille : 1er Thierry Montule, 2e Moï Fink, 3e Xavier Blanchot.
– Soisson : 1er Denis Serrano, 2e Eric Marchand, 3e Sébastien Crozier.
– Nancy : 1er Olivier Bellot, 2e Thierry Rieuf, 3e Olivier Lathoumetle.
– Limoges : Jean-Marc Zaninetti.
– Rennes : 1er Patrick Maubans, 2e Luc Laurens, 3e Eric Deheunynck.

Nous ne disposons pas de ceux de La Chaux de Fonds, Marseille et de Liège. Un classement national vient d'être effectué, qui sera publié dans la lettre de la Fédération (pour la recevoir, il suffit d'adhérer et d'envoyer un chèque de 30 F à FFJDS, 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris).



EXCALIBUR LE CLUB & DESCARTES EDITEUR PRESENTENT :

CONVENTION JAMES BOND 007

VENDREDI 8 MARS 1991 : SOIREE CINEMA au Centre Culturel André Malraux, projection de : *On ne vit que deux fois*
Rien que pour vos yeux
Tuer n'est pas jouer

Forfait pour la soirée : 60 Frs

SAMEDI 9 MARS 1991 :
Après-midi : démonstrations, initiations aux Jeux de rôle et de plateau **"JAMES BOND 007 "**.

Exposition 007.

Point de vente ExcalibuR. Dédicaces du traducteur du jeu, Michel Serrat, et des auteurs du jeu de plateau, Isabelle Loffre et François Gilles Ricard.

SOIREE :
Rendez-vous à 20h,
début du tournoi à 21h,

Projection vidéo permanente de films de la série, Buvette et sandwichs.

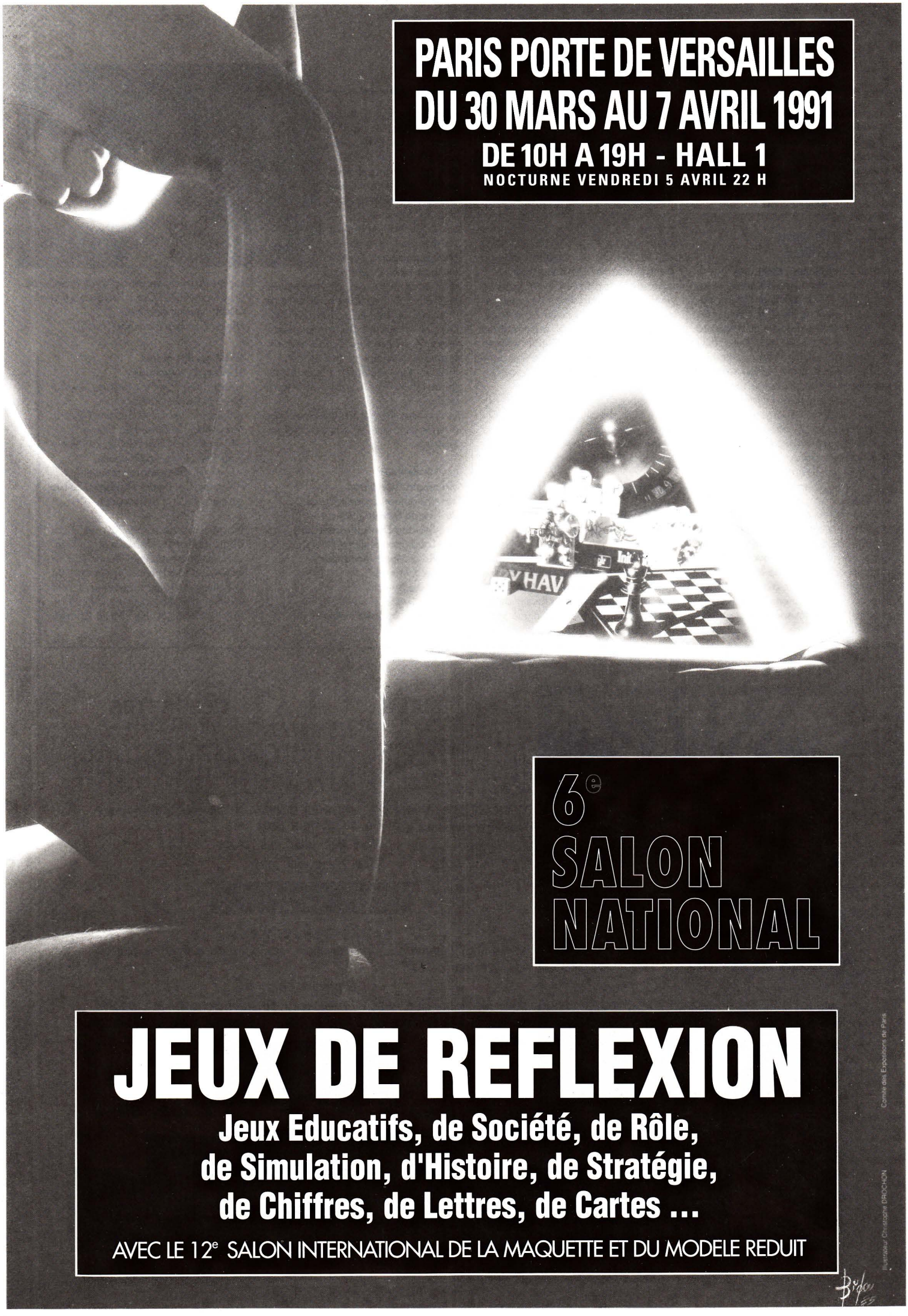
Participation pour le tournoi uniquement : 45 Frs
Forfait pour les deux soirées : 80 Frs

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS :

Magasins ExcalibuR, Nancy, Metz, Strasbourg, Dijon, Montpellier.

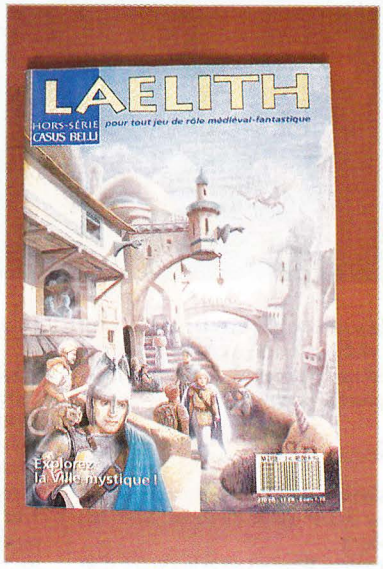
MJC LORRAINE
1, rue lorraine, BP 273
54512 Vandœuvre
TEL : 83 57 23 64

MJC LORRAINE MAISON POUR TOUS


PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 30 MARS AU 7 AVRIL 1991
DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 5 AVRIL 22 H
6e
SALON
NATIONAL
JEUX DE REFLEXION
Jeux Educatifs, de Société, de Rôle,
de Simulation, d'Histoire, de Stratégie,
de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...
AVEC LE 12e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT
Comité des Expositions de Paris.
Illustrateur Christophe DROCHON

En direct de la rédaction

Aux glorieux pionniers de Laelith !



Merci à tous ceux qui ont pris leur plus belle plume pour nous raconter les vraies histoires survenues à leurs personnages dans les murs de Laelith. La plupart des anecdotes que nous avons reçues étaient vraiment de bonne qualité !
Les conteurs dont le nom suit recevront bientôt leur exemplaire du hors-série dédicacé, car ils ont bien mérité de la Cité sainte : Stéphane Sokol (Nangis), Éric Gaudefroy (Sèvres), Raphaël et Frédéric Jouglard (Noguères), Christophe Lefebvre (Cormeilles), Olivier Grassini (Cannes), Emmanuel Gendreau (Villeurbanne), Bran Le Loüet (Brest), Ronan Griffon (Kemper), Jean-Christophe Feuillet (Aix-en-Provence), Xavier Dauphin (Anzy-le-Duc), Sébastien Bonifas (Villeneuve St-Georges), Philippe Marchand (Riom), Lionel Piccoli (Malissard), T.D.N. attinost (Grosrouvre), Yves Clavier (Altkirch), Didier Renier (Orléans).

Rendons à César ce qui est à lui

Dans le n° 60 page 10, la photo du gagnant du concours du meilleur costume à la soirée Palace-Guerre des Étoiles, l'impressionnant extra-terrestre aux yeux protubérants, n'est pas de Didier Guiserix mais de Fabrice Pozzoli.



Qu'on se le dise ! Depuis le mois de décembre nous avons changé d'adresse. Après un périlleux déménagement à dos d'éléphant (voir l'édito) nous avons atterri, non sans mal, et à côté de l'héliport, au 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris (une adresse digne d'un magazine de wargame, n'est-ce pas ?). Le nouveau numéro de téléphone à noter est : (1) 46.48.48.48. Au standard, précisez si vous voulez la rédaction ou le service des abonnements (qui gère l'envoi des numéros), cela évitera d'entamer votre capital patience...

Et écrivez-nous sur 3615 CASUS rubrique RED

Alpha RÔLE

NOUVEAU SUR PARIS

vente par correspondance sur simple appel téléphonique

- Figurines Import
- Jeux de simulation
- Jeux de rôle
- Wargames
- Modules
- Alpha Rôle achète vos modules privés

1 catalogue gratuit

PROMOTIONS

Dragon rouge de Krynn :	*92 F*
Personnages « royaumes oubliés » :	*69 F*
Dragonians « 10 » :	*80 F*
DragonLance heros «10» :	*69 F*
Dragon d'argent-DragonLance :	*92 F*
Seigneur du mal sur litière :	*60 F*
Dragon noir :	*46 F*
« Ral » seigneur des balrogs :	*84 F*
Dragon bleu :	*46 F*
Machine de guerre :	*112 F*
Chariot des elfes :	*67 F*
Chariot des nains :	*84 F*
Dragon doré :	*84 F*
La caravane des brigands :	*46 F*
Monstres « 10 » :	*60 F*
Hydre :	*112 F*
Dragon d'argent :	*60 F*
Le chariot du prince noir :	*85 F*
Trône de squetettes :	*112 F*
Griffons attelés au char :	*112 F*
Chariot d'ours polaires :	*84 F*
Magiciens « 12 » blisters :	*100 F*
Squelettes « 12 » blisters :	*100 F*
Guerriers « 12 » blisters :	*100 F*
Orcs « 12 » blisters :	*100 F*
Dragon gardien :	*60 F*
Duel de dragons :	*112 F*
Draco dracorum :	*342 F*

(1). 43. 94. 97. 43.

114, rue Dalayrac 94120 Fontenay sous Bois

BELLISSIMO

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

En français dans le texte

Casus Belli

• **Laelith**, notre hors-série n° 2 est paru. Tout ce que vous avez toujours voulu connaitre sur la Ville mystique !

ATF

• Cette nouvelle marque de figurines propose une Forge des nains (voir Métalliques p.76-77), et bientôt des Anges et des Démons pour In Nomine Satanis/Magna Veritas.

CJR

• Cette société spécialisée dans le matériel pour jeu de rôle, sort de sa léthargie et recommence à diffuser **les plateaux d'aventures** (supports type véléda rigide avec quadrillage), **la piste de dés**, **l'écran universel**, ainsi que les **figurines Metal Magic** (Astérix et SF pour le moment). CJR, 66 rue de Chézy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 46.40.15.47.

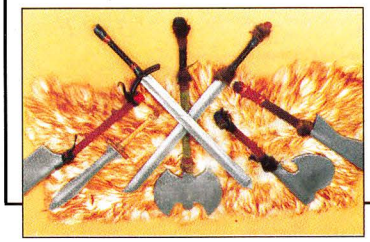
Éditions Dragon Radieux

• Le Dragon Radieux n'est pas encore mort, et pourrait bien se réveiller. Pour l'instant, les auteurs de jeu reprennent leur liberté. Hurlements va probablement être distribué par Siroz Productions, en attendant de voir qui pourrait éditer les deux prochains Hurlelune (quasiment prêts). Empires & Dynasties va être repris par son auteur (voir plus loin). Quant à Aristo, Philippe Mouchebeuf cherche un éditeur.

EM Diffusions

• Cette nouvelle société importe les **figurines Alternatives Armies**, en attendant de proposer ses propres créations. Ci-contre en grand, un exemple de sa gamme SF (voir aussi Métalliques).

Durandal Productions



Si c'est pas pour Noël, ce sera bien pour Pâques...

• Cette société propose des **armes** (factices et sans danger) **et accessoires pour grandeur-nature médiéval-fantastique** (de 100 à 300 F, de la dague aux grandes épées, en passant par les ceintures). Vous pouvez aussi la contacter pour organiser des killer, murder party, grandeur-nature, toutes époques. Durandal Productions, 18 boulevard Rouvier, 13010 Marseille. Tél. : (16) 91.25.84.94. Fax : (16) 91.25.34.95.

Eurogames

• La **2e édition de Zargos** est disponible (voir Têtes d'Affiche p. 30).
Pour les possesseurs de la 1ère édition, il est possible de commander uniquement les nouvelles règles et les nouvelles cartes (voir l'article).
• **Vikings**, de la gamme Cry Havoc, est disponible (voir article p. 80). **Le Port fortifié**, qui en est la suite (compatible avec Croisades) est prévu pour fin février.
• **Dragon noir n° 2 : l'épreuve** (dans les souterrains), de la gamme Cry Havoc, est repoussé à mi-février.
• **Vertigo** (jeu de stratégie sur fond de développement et de pollution) et **Le paresseux** (jeu de parcours simple où il faut arriver le dernier) sont disponibles.
• **Droïds** (combats de robots) est prévu pour le salon du Jouet (fin janvier).
• **Moskva** et **Kharkov** sont deux wargames sur le front Est. Sortie prévue pour le salon du Jeu de Réflexion, fin mars.



Fantel

• Fantel est une nouvelle revue, entièrement consacrée aux jeux par correspondance, sur ordinateur et sur minitel. On y trouvera des articles consacrés aux principaux jeux par correspondance gérés par ordinateur (JPCGO) ; français : Avatar, Duel Masters, Empire Stellaire, Légende Viking, Shaddam, Synapse ; ou étrangers : It's a crime, Quest, Troll Bottom, etc. On y parlera aussi des associations de jeu par correspondance. Enfin, une rubrique télématique parlera des jeux minitel (Rogue, Zelda) et des serveurs ludiques. Cette revue est vendue dans les boutiques spécialisées et par abonnement. Contactez Fantel, BP 36, 35890 Laillé.

Flamberge

• **Prédateurs** est disponible (voir l'article p. 38). **L'écran** arrive, avec un scénario de 12 pages.
• **American Grim**, pour les Divisions de l'Ombre, est reporté en mars.



• La société va distribuer les éditions White Wolf (qui ont englobé Ars Magica) et traduire le jeu de rôle Ars Magica (pour septembre-octobre 91).

Hexagonal

• **L'écran pour Shadowrun** est disponible, avec un scénario de 32 pages : *Silver Angel*.
• **Fantasy Warriors** est la traduction d'un wargame pour figurines médiéval-fantastiques de Grenadier. Il est prévu pour que les débutants puissent l'aborder. La boîte contiendra 32 pages de règles, 100 pions et 102 figurines plastique 25 mm (51 nains et 51 orques) pour moins de 300 F. La version américaine définitive des règles n'étant parvenue en France que le 20 décembre, la sortie du jeu est repoussée à la fin janvier.

Jeux Actuels

• Cet importateur français nous fait savoir que les deux ouvrages suivants, édités par Avalon Hill, sont disponibles : **The gamer's guide to Diplomacy** et **The gamer's guide to Third Reich**.
• Une **traduction de Fire in the East** (série Europa), vient d'être réalisée.

Jeux Descartes

• **Deuxième version pour Armada** (voir Tête d'Affiche p.30).
• Le scénario **La carte de la destinée** pour Torg est disponible. **La Terre Vivante**, premier sourcebook, est prévu pour janvier.
• Le scénario **Bataille pour le soleil d'or**, pour Star Wars, est prévu fin janvier.
• **Vivre et laisser mourir**, scénario pour James Bond paraîtra en janvier.

Le Gall

• Si vous lisez le Bulletin de la Guilde de Bretagne, Runes Maléfiques ou que vous êtes résidant de Brest, vous avez dû entendre parler de **Cyborgs**. C'est un petit jeu de rôle au thème mélangeant *Terminator* et *Robocop*. La première édition parait dans le dernier Bulletin de la Guilde de Bretagne (voir rubrique Zines), une deuxième édition sans dés est en préparation. Contactez Jérémie Le Gall, CES Keranroux, BP 52, 29278 Brest Cedex. Tél. : (16) 98.45.19.88. Rigolo : ce thème est à peu près le même que celui du prochain jeu de Croc chez Siroz Productions (phénomène qui était déjà arrivé à P.N. Lapointe avec Enfer & Damnation et In Nomine Satanis/Magna Veritas).

Les Presses du Midi

• Sous ce nom se cache Patrick Durand-Peyroles qui, de créateur de jeu devient éditeur. Il va ainsi éditer des jeux inédits mais aussi continuer sa production sur Empires & Dynasties, avec les Anashiva Rheana.
• **La méthode du docteur Chestel** est un jeu de rôle de Daniel Danjean. Les personnages sont chargés d'entrer dans les rêves de patients pour les guérir de maladies ou traumatismes psychologiques. Le système est relativement simple, à base de dés à 6 faces. Le livret, de 32 pages, sera vendu environ 90 F. Pour tous renseignements, contactez Les Presses du Midi, Patrick Durand-Peyroles, 114 avenue d'Orient, 83100 Toulon.

Magazines de jeu de rôle

• **Plasma n° 3**. Nouvelle formule pour ce magazine, due à la disparition d'Eric Bouchaud et de Nicolas Théry, et l'arrivée de Croc et Mathias Twardowski aux commandes. En dehors des diverses aides de jeu (Berlin XVIII, INS/MV, Athanor) on trouvera une présentation détaillée du prochain jeu de rôle de Croc.
•**Tatou n° 6** devrait paraître fin janvier.
• **Quest** est un magazine de jeu de rôle bimestriel (noir & blanc, vendu en boutique) de bonne qualité et sympathique (grâce à sa drôle de mascotte canard). Il en est à son numéro 3, où l'on trouve, en dehors de RuneQuest, Shadowrun et Cthulhu, une critique et un scénario intéressants pour Prédateurs. Les numéros précédents (1 et 2 bien sûr) étaient surtout consacrés à RuneQuest et aux jeux diffusés par Hexagonal (Rolemaster, Shadowrun, etc.).
• **Avalon** est paru. Ce mensuel (vendu en boutique, noir & blanc) est consacré exclusivement aux aides de jeu et scénarios pour jeux de rôle. Le numéro 1, pour JRTM, RuneQuest, James Bond (et d'autres) est de bonne qualité. Vivement le numéro 2.
• **Role Mag n° 3**. Ce magazine vendu en kiosque en est à son numéro 3. Son ton et son aspect « fanzine » le destine aux plus jeunes des joueurs, qui y trouveront à boire et à manger.
• **Chroniques d'Outre Monde**. Comme promis, COM renaît de ses cendres. Dans le numéro 21, scénarios Magna Veritas, Other Suns et Marvel Super Héros. Pas encore beaucoup de « news » mais la nouvelle équipe nous a dit que cette partie du magazine allait grossir. Le numéro 22 devrait paraitre dans très peu de temps.

Ludodélire

• **La vallée des mammouths** est arrivé (voir Tête d'Affiche p. 30). **Footmania** est repoussé à fin janvier.

P.L. Conception

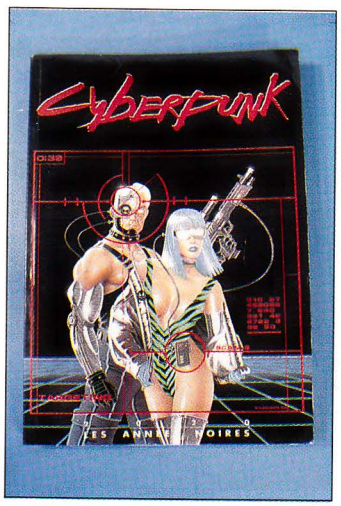
• Cette nouvelle petite société commercialise un jeu de rôle baptisé **Muthom**. Le livret de base (24 pages, noir & blanc, traitement de texte et photocopie) décrit surtout un système universel (entre Cthulhu et Mega). Le thème est celui des Envahisseurs. D'autres livrets suivront, décrivant de nouveaux univers. Vous pouvez vous procurer Muthom pour 59 F (port compris) auprès de P.L. Conception, Le Pré Saint Jean, 11 chemin du Bray, 74940 Annecy le Vieux.

Oriflam

• **La France**, supplément de 200 pages pour Hawkmoon, a été repoussé en février.

• Le prochain supplément à paraitre pour RuneQuest sera **Les secrets des Anciens** (Elder Secrets).

• **Cyberpunk 2020** VF est disponible. Le contenu de la boîte américaine a été regroupé dans un livret de 248 pages à couverture souple (illustration de Gassner). Critique détaillée dans notre prochain numéro. Les errata seront publiés dans Tatou n° 6 (début janvier).



Siroz Productions

• **Baron Samedi**, pour In Nomine Satanis/Magna Veritas, est disponible (voir Têtes d'Affiche p. 31). En janvier, parution de deux suppléments : **Mors Ultima Ratio**, où les Anges et les Démons se retrouvent dans un bizarre 1920 ; et **Demonix Remix**, un recueil d'aventures écrites par le scénariste de B.D., G.E. Ranne.

• A cause de problèmes liés à la réimpression de la boîte de base de Car wars, **Turbo Charger** a été repoussé en avril.

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

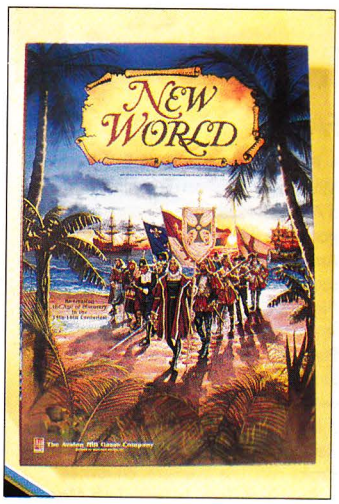
NdF

• **Heavy Metal** est le titre du nouveau jeu de Croc, à paraître fin mars pour le salon des Jeux de Réflexion. Il y en a quatre pages de présentation dans Plasma n° 3. A première vue, le thème est très *Robocop*.

Made in Ailleurs

Avalon Hill

• **New World** est un jeu diplomatique pour deux à six joueurs. Il permet aux Espagnols, Portugais, Anglais, Hollandais et Français de partir coloniser le Nouveau Monde. Il est destiné à « remplacer » Conquistador.



Blacksburg Tactical Research Center

• **Corps** est un jeu de rôle dans un futur pas si éloigné que ça, où les multinationales se battent pour le contrôle de la Terre. A priori, un univers cyberpunk sans le cyber.

Spécial U.S.A.

L'Œuf Cube nous a communiqué un fax fort intéressant. The Armory, une grosse centrale d'achat de jeux de simulation, a fait savoir à toute la profession aux U.S.A., qu'elle apportait sa contribution à l'opération « Bouclier du désert » en faisant don aux troupes américaines de 20 000 magazines et 1500 jeux pour une valeur de 100 000 $.

Chaosium

• **Knight Adventurous**, supplément pour Pendragon, est disponible (voir Têtes d'Affiche).

LE TEMPLE DU JEU

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE

QUALITE

Au Temple du Jeu, on soigne la protection des envois. En effet, tout envoi beneficie d'une protection à toute epreuve: un triple matelas de polyethylène à bulles d'air enveloppe vos achats
Enfin ! une garantie de protection vraiment efficace, pas de mauvaises surprises à l'arrivee !

FIDELITE

Votre fidelite est recompensee. Pour un montant d'achats cumules de 1000 F, vous avez droit à 100 F de bons d'achats gratuits ! De plus la duree de votre "compte client" est illimitee ! ainsi, selon l'importance et la regularite de vos achats, vous aurez tôt ou tard 100 F de bons d'achats gratuits !

COMPETENCE

2 lignes d'appel "Hot line" à votre service:

☛ 56 44 61 22 (lignes groupees)
Lignes réservées à toutes vos demandes de renseignements et reservations.

☛ 56 01 21 97 (lignes groupees)
Lignes reservées à tous vos problèmes de commande. Vous arrivez ici directement à notre service informatique.

SERVICE

Lorsque vous passez une commande de plusieurs articles, et que l'un de ces articles est indisponible (rupture de stock...) nous vous expédions tous les produits demandés que nous possedons en stock, puis dès disponibilite l'article qui etait en rupture, frais de port à notre charge. Le Temple du Jeu a choisi d'être d'abord à votre service.

RESPONSABILITE

Lorsque vous passez commande d'un article qui est indisponible, vous êtes immediatement averti par courrier. Si à la date à laquelle vous avez ete averti, le retard persiste, vous êtes là aussi immediatement prevenu. Au Temple du Jeu, nous nous tenons responsable de votre commande jusqu'à sa livraison. Bien sûr, à tous moments, vous pouvez annuler votre commande ou proceder à un echange. Au Temple du Jeu, on est responsable !

SERIEUX

Tous nos clients reguliers reçoivent chaque mois un courrier comportant toutes les informations sur les nouveautes, reeditions..., ainsi que la reactualisation de la liste des jeux.

SELECTION JANVIER 1991

DERNIERES PARUTIONS FRANCAISES

Avalon N°1	30 F
Avalon N°2	30 F
Cyberpunk 2020	237 F
Shadowrun	189 F
Ecran Shadowrun	79 F
Tatou N°6 (sous reserves)	40 F
La France (Hawk. " ")	219 F
Mors Ultima Ratio (INS)	126 F
Plasma N°3	35 F
Rivendell (JRTM-Rolem.)	69 F
Predateurs	199 F
TORG	329 F
Ecran TORG	69 F
Carte de destin. (TORG)	84 F
Secteur DOA (Paranoia)	64 F
Armada 2	285 F
JD+6 Cthulhu	30 F
Les grds Anciens (Cthul.)	139 F
Guide Empire (Star W.)	119 F
B.Squirell (Rêve de Dr.)	75 F
Ecran Mimetis	69 F
Aventures extra.(Simula.)	59 F
Cyber-Ages (Simulacres)	59 F
Vikings	235 F
Mighty Empires	305 F
Adv. Space Crusade	349 F
Baron Samedi (INS)	126 F

DERNIERES PARUTIONS AMERICAINES

Gulf Strike 3	395 F
Desert Shield (Gulf Strike)	75 F
3° Fleet	309 F
Strategy & Tactics 137	109 F
GURPS Magic	149 F
Command Mag N°7	115 F
Necromancer's L.(MERP)	62 F
Characters records (Role.)	112 F
Heroes & Rogues (Rolem.)	134 F
Space Master Companion	125 F
Harlequin (Shadowrun)	112 F
Legionnaire RPG	171 F
Halls of High King (ADD)	87 F
UNA2 Nehwon (ADD)	94 F
MIA3 Night Life (Marvel)	83 F
Dragon Mag. 164	22 F
Dungeon 26	54 F
Esperes courant Janvier:	
Dark Space (Rolemaster)	125 F
Black troll's Vengeance (")	125 F
Dragon Hunt (Shadowrun)	69 F
Aysle sourcebook (TORG)	137 F
Death in undercity (Staw.)	82 F
Night City (Cyberpunk)	95 F
Aliens RPG	178 F
GURPS Martial Arts	150 F

LISTE DES JEUX SUR SIMPLE DEMANDE

2 Lignes d'appel pour mieux vous servir:

☛ 56 44 61 22 Renseignements jeux et réservations.

☛ 56 01 21 97 Renseignements commandes en cours.

NOM .....
PRENOM .....
N° ..... RUE .....
.....
CP .....
VILLE .....

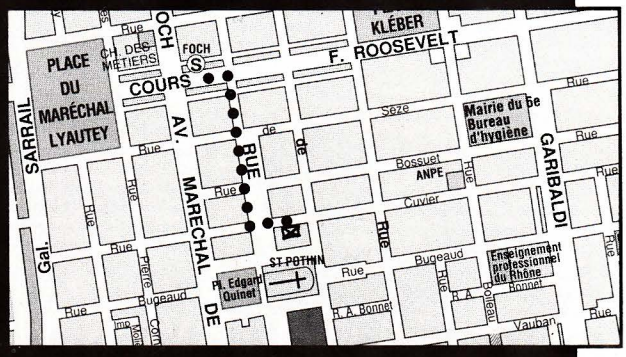
J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de

AUTRES MONDES

RIEN QUE DU JEU DE SIMULATION

LYON

48 rue CUVIER - 69006 LYON
✆ : 78 24 44 69 - métro: FOCH
du mardi au samedi de 10h30 à 19h00



A LA BOUTIQUE ET PAR VPC

JDR EN VF

Cyberpunk 2020	225 F
INS/MV	209 F
Baron Samedi	126 F
JRTM	199 F
Rivendell	65 F
Les Grands Anciens	133 F
Mimétis	235 F
Prédateurs	209 F
Rolemaster	269 F
Shadowrun	169 F
Ecran Shadowrun	69 F
Quest 3	30 F
Tatou 6	40 F
Plasma	35 F
Coups critiques	15 F
Chaos	10 F

JDR EN VO

Spelljammer	159 F
Crystal Spheres	85 F
Rolemaster Comp. IV	125 F
Mythic Greece	125 F
Minas Tirith	169 F
Mega Traveller	269 F
Cyber space	159 F

WARGAMES/PLATEAU

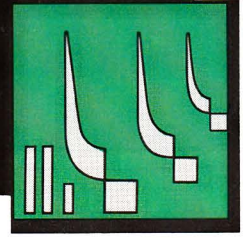
Warhammer 40K	133 F
Sniper	139 F
ASL	415 F
Tac Air	245 F
Circus Imperium	155 F
Vickings	225 F
Full Métal Planète	295 F

ET DES FIGURINES.

CATALOGUES 1991 GRATUITS SUR DEMANDE

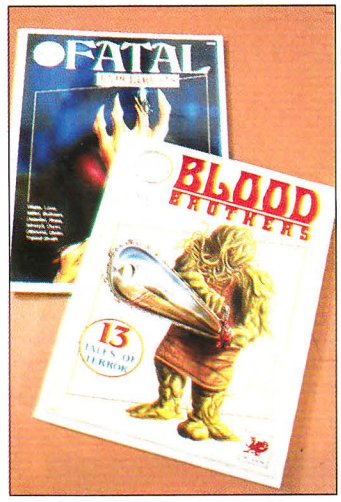
CONDITIONS DE VPC

Les commandes sont postées dès réception de votre paiement (contre-remboursement + 20 Fr). Frais de port: 20 F. (urgent: +10 F.). Franco pour toute commande supérieure à 500 Francs. Carte de fidélité, remises aux clubs...



NdF

• **Fatal Experiments** est un recueil de trois scénarios pour l'Appel de Cthulhu 1920 qui met en scène des familles ou des PNJ qui ont vécu la guerre de Sécession. **Blood Brothers** est un recueil de treize scénarios d'horreur qui couvrent les années 20 jusqu'à nos jours, et ayant la particularité de ne pas faire intervenir les créatures du Mythe. Le but est de recréer l'atmosphère des films d'horreur du genre : *La crypte du retour de la vengeance de la momie vampire.*



FASA

• Pour Shadowrun, **D.M.Z.** (Downtown Militarized Zone) est disponible (voir Têtes d'Affiche). **Harlequin** (disponible) et **Dragon Hunt** (fin janvier) sont des scénarios ; **Anarchist Guide to North America** est un sourcebook (sur les UCAS, sortie en mars). *Never Deal with a Dragon* (disponible) est le premier roman de la trilogie **Secrets of Powers**, par Bob Charette. Le second volume s'appellera *Choose your ennemi carefully.*

• **Legionnaire** est le jeu de rôle de la série Renegade Legion. Il sera suivi de **Tessedrake run**, une aventure, en février.

• Pour BattleTech, le **BattleTech Map Set n° 3** contient 8 nouveaux plateaux de jeu (disponible). Les **BattleMech Record Sheets n° 1** sont des feuilles de caractéristiques pour robots légers (les n° 2 robots moyens, n° 3 robots lourds et n° 4 robots d'assaut, paraîtront par la suite).

GDW

• **L'American Combat Vehicle Handbook**, pour la 2e édition de Twilight 2000, est paru. Il sera également utile aux wargameurs.

• **Battlefield Europa** est un wargame de la série First Battle, avec des scénarios prolongeant les événements de l'année écoulée : Roumains contre Hongrois, guerre civile yougoslave, Bulgares contre Turcs, Polonais contre Allemands, etc.

GR/D

• **Balkan Front** (série Europa) est enfin sorti.

ICE

• **The Necromancer Lieutnant** est une aventure pour MERP, repoussée fin janvier.

• **Stormriders** est un roman (et non pas une aventure comme nous l'avions annoncé) dans le monde de Shadow World.

• **Rolemaster Heroes and Rogues** est un recueil de 160 personnages non-joueurs prétirés, présentant toutes les classes de personnage, aux niveaux 1, 3, 5, 10, 15 et 20.

• Pour Hero Games Champions, **Champions in 3-D** est un sourcebook sur les univers parallèles. Après une introduction de 24 pages décrivant la façon d'amener des super-héros dans un autre univers, de les en faire revenir, et de créer des aventures, plusieurs possibilités sont décrites. On a tout d'abord, en détail, Dreamzone (*Les griffes de la nuit*), Horror World, Fantasy World, Nazi World, Back World (où les super-héros sont les super-vilains, et réciproquement). Puis des « inspirations » en une page : Alien, Anti-Mutant, Aztec, Camelot, Cartoon, Confederate (les sudistes ont gagné la guerre de Sécession), Dinosaur (à ne pas confondre avec Préhistoire, les dinosaures vivent en costume et cravate), Disaster, Egyptian, Hero (tout le monde a des super pouvoirs), Japanese, Mad Viking, Magic, Mecha, Monster, Normal (personne n'a de super pouvoirs), Old Russian, Old West, Prehistory, Rome, Space, Soviet, Techworld, Victorian, Undersea, Wimp (tous les habitants de cet univers sont des teenagers américains moyens, stupides, timides et boutonneux ; un cauchemar).



• **Death Game 2090** est un module pour Cyber Space.

Joc International

• **Aquelarre** est le premier jeu de rôle espagnol, créé par Ricard Ballester. Son thème en est le démoniaque médiéval, c'est-à-dire les légendes de sorcellerie espagnoles, entre 1350 et 1500. Le jeu, sous format BD noir et blanc, avec de belles illustrations (par Arnal Ballester, qui réalise les couvertures du magazine Lider), fait 96 pages. À conseiller à ceux qui veulent se remettre ou apprendre l'espagnol, la langue y étant d'un niveau facile. Joc International, Sant Hipòlit, 20, 08030 Barcelona, España.

Mayfair Games

• Pour DC Heroes : **In Hot Pursuit** est un livret regroupant quatre aventures distinctes

pour Superman, Atom, Huntress et Manhunter. **Justice League** est un sourcebook sur cette association de super-héros qui travaillent pour le bien de l'humanité (de Dieu et des U.S.A., aussi !).

Spécial Tchécoslovaquie

« Un jeu de société intitulé « Construisons un monument à Staline » et dont les règles sont celles qui étaient en vigueur sous le régime communiste fait fureur actuellement en Tchécoslovaquie. Contrairement aux règles capitalistes, il ne s'agit pas dans ce jeu d'acheter et de vendre, mais d'acquérir des biens par la corruption, par la ruse ou en les nationalisant.
Le joueur chanceux peut devenir agent de la StB (la police politique communiste tchèque), suivre des cours de marxisme-léninisme à l'université du soir ou emprunter le « train de l'amitié » pour se rendre à Moscou. S'il est pénalisé, il doit rendre sa carte du parti et perdre tous ses privilèges. Le maître du jeu n'est pas le banquier mais le secrétaire général, et le vainqueur est celui qui, après avoir franchi tous les obstacles, arrive à construire un monument à Staline, identique à celui qui dominait la Moldau à Prague, avant d'être dynamité en 1964. »

Dépêche AFP, 11 décembre 90.

Steve Jackson Games

• **GURPS Uplift** est un supplément sur la série de SF de David Brin (*Sundiver*, *The Uplift War* et *Startide Rising*, dont 2 volumes sont parus chez J'ai Lu : *Marée stellaire* et *Élévation*). **GURPS Magic Items** est paru, au contraire de **GURPS Time Travel** qui reste à venir.

TSR

• Il semblerait que la 2e édition d'AD&D voit bientôt une traduction d'origine canadienne.
• AD&D2 : **Storm Riders**, **Black Courser** et **Blood Charge** sont une trilogie de scénarios pour la boîte **The Horde** (voir Têtes d'Affiche). **The Ninja Wars** est un scénario à paraître pour Forgotten Realms et Oriental Adventures. **Vecna Lives** est un module haut niveau pour Greyhawk Adventures.
• D&D : **Nightwail** et **Nightrage** sont deux modules pour la boîte **Hollow World** (voir Têtes d'Affiche).
• Une nouvelle édition de **BootHill**, jeu de rôle western, est disponible.

West End Games

• Après les méchants, les gentils ! **The Rebel Alliance sourcebook** est arrivé (voir Têtes d'Affiche). **Graveyard of Alderaan** est une aventure qui paraîtra fin février.
• Pour Torg : **The Aysle sourcebook**, le monde magique, arrive. En plus des monstres, des créatures et des personnages, il contient un nouveau système de magie. Il sera suivi d'une aventure, **Queenswrath**. La France sera décrite dans deux suppléments **The Cyberpapacy sourcebook** et **The GodNet** (qui seront regroupés en un seul livret dans la version française).
• Paranoïa va paraître sous forme de comics (BD américaine) dès avril 91.

XTR Corp.

• L'éditeur de Command Magazine annonce lui aussi la prochaine publication d'un jeu sur les événements du Koweït.
• **Black gold** est un jeu vendu sous pochette plastique. Dans la lignée de Tomorrow The World (voir CB n° 56) ; son thème : l'offensive japonaise pour s'emparer des puits de pétrole du Moyen-Orient aux mains des Nazis. ◆

Magazines de wargame

• **Command Magazine**. Le n° 6 contient un jeu en encart sur une des plus anciennes batailles connues de l'Histoire de l'humanité : la bataille de Kadesh, entre les Égyptiens de Ramsès II et les Hittites. On y trouvera également un passionnant article sur le système militaire byzantin.
• **Strategy & Tactics** n° 137. Il est également consacré à l'Antiquité et au Moyen Âge avec un dossier historique fort complet sur l'art de la guerre de ces deux (longues) périodes et un jeu en encart intitulé « Men at Arms » : 6 p. de règles, 12 cartes et 32 scénarios, tous plus alléchants les uns que les autres. Indispensable !
Quant au numéro 138, il contient un jeu en encart sur la bataille d'Eylau (3 p. de règles !) accompagné d'un superbe historique, ainsi qu'un article sur l'histoire de l'Empire byzantin (encore un épisode de la guerre que se livrent S&T et Command Mag.).
• **The Canadian Wargamers Journal**. Le n° 25 contient, entre autres, des scénarios pour Air Strike sur la guerre des Malouines et, bien entendu, de nouveaux articles sur Days of Decision et World in Flames.
• **The Broadside**. Le dernier numéro propose un mini-dossier sur la guerre du Golfe et des aides de jeu permettant d'améliorer le jeu des porte-avions dans Flat Top.
• **Fire & Movement**. Le numéro 68 est consacré principalement à August Fury, Edelweiss et Tac Air ; le numéro 69 à Silver Bayonet et Preussisch-Eylau ; et le numéro 70 à Days of Decision, Bloody 110 et Force Eagle's War.
• **The Wargamer**. Le numéro 23 se penche lui aussi sur Preussisch-Eylau, exemples de jeu à l'appui, analyse le rôle de l'aviation dans Harpoon et propose de nouveaux scénarios pour Shell Shock et Team Yankee. Le numéro 24 publie un dossier sur l'excellent jeu sur ordinateur Bandit Kings of Ancient China, un article sur 3rd Fleet, et surtout un scénario pour Harpoon qui s'intitule Escape from Kuwait...

LE MODULE



Australian Design • Avalon Hill • Bard games • Blacksburg • 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 • RAFM • People's wargames • Simulation design • TOME Simulation Canada • Steve Jackson • Talsorian • TSR • Vanguard • Victory • West End • Supremacy • Task Force • Empire Press • Valor Books.

BONNE ANNÉE 1991 & BONNES NOUVEAUTÉS À L'HORIZON

XTR	
Mississipi Banzaï	41.00
Nato, Nukes and Nazis	41.00
Black Gold	41.00
Interface magazine pr. Cyberpunk	9.00
GRD	
Balkan Front	69.00
CE	
Reich Star	39.00
LEG	
Aliens Boardgame	45.00
Alien expansion set	21.00
CLASH OF ARMS	
La Bataille de R. E. Lee 2nd edition	75.00
La Bataille d'Auerstaedt	64.00
WWP	
White Wolf Adventures	19.90
TFG	
Star Fleet Battles Captain edit. Box	89.00

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

BELLISSIMO

CLUBS & ASSOCIATIONS

BELGIQUE

■ **Bruxelles.** Le club *Bruocsella Arcana* existe bien et se réunit le vendredi dès 18h30, le samedi dès 14h30 et le dimanche dès 15h ! On y joue essentiellement aux jeux de rôle (AD&D, JRTM, BattleTech, Jorune, Star Wars, Légendes, Maléfices et bien d'autres) mais aussi à divers wargames et boardgames (Full Metal Planète, SuperGang, Baston...).
Pour tout contact et correspondance, écrire à Peter Kwisthout, 48 rue de Gravelines, 1040 Bruxelles.

■ **Embourg** (près de Liège). *Les Chevaliers du Domaine de la Huguerye* ouvrent leurs portes tous les dimanches de 14h à 19h au Complexe Communal Sportif d'Embourg, au Chession 8, 4053 Embourg, et accueille tout jeune de 14 à 25 ans. Ils pratiquent couramment AD&D, Cthulhu, RuneQuest, Mega, L'Œil Noir, Maléfices, Stormbringer, Warhammer... et divers jeux de plateau. Rens. : Pierre Gardesalle au (19) 041/68.77.95.

FRANCE

■ **Brest**. *Le Cercle des Nécromants* est un cercle ludique qui officie chaque samedi sur toute la rive droite de Brest, en de multiples clubs. On y joue à Abalone, aux wargames, aux jeux de rôle et jeux de plateau. Il édite également un zine gratuit. Pour les contacter, appelez Jérémie Le Gall au (16) 98.45.19.88 après 19h.

■ **Brignais**. Reprise des activités du club de jeu de rôle le *C.R.A.N.E.* Les sessions se déroulent le samedi après-midi et le vendredi soir. Pour tous renseignements, téléphoner à Christophe, de préférence le soir, au (16) 78.05.50.79.

■ **Halluin**. Ouverture d'un nouveau club de jeu de rôle *L'Antre du Jeu* tous les samedis de 14h à 19h à la Maison des Associations, 142 rue de Lille, 59250 Halluin. Renseignements auprès de Laurent Grimonprez au (16) 20.37.79.09.

■ **L'Isle Jourdain** (région de Toulouse). Le club *Donjons et Gascons* fonctionne depuis un an à la MJC de L'Isle Jourdain. On y pratique, tous les samedis de 17h à 23h, AD&D, Cthulhu, Mega, Hurlements, Stormbringer, ainsi que des jeux de plateau. Pour tous renseignements, téléphoner à Alain au (16) 62.07.93.85 ou à Wilfried au (16) 61.85.49.39.

■ **Nantes**. *Stratèges & Maléfices* existe toujours. On y pratique de nombreux jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, killers, grandeur-natures. Les horaires n'ont pas changé : le jeudi de 20h à 23h et le samedi de 14h à 18h. Pour en savoir plus, téléphonez à Philippe Amoros au (16) 40.93.75.12 ou à Stéphane Garnier au (16) 40.34.92.39.

■ **Obernai**. L'association *Frankerstein* vient de voir le jour. Sa principale activité est le jeu de rôle chaque samedi de 14h à 19h à la Salle Polyvalente d'Erstein. Contacter le (16) 88.95.08.57 ou le (16) 88.98.65.60.

■ **Saint-Quentin**. *Les chevaliers du Néant* changent de nom et de formule pour devenir *Les guerriers oniriques*. Ils se réunissent chaque week-end à la MJC Pablo Neruda de St-Quentin pour pratiquer force jeux de rôle et wargames. Pour tous renseignements, contactez désormais Olivier Dirson au (16) 23.65.30.73. Nouvelle adresse : 8/1351 rue d'Alembert, 02100 Saint-Quentin.

■ **Saint-André** (près de Lille). Naissance de *L'Agence tous Rôles*. Ces pionniers de l'imaginaire se réunissent tous les samedis après-midi jusqu'au dimanche matin pour s'adonner au jeu de rôle. Contacter Pascal-Marie Dengremont, 102 rue de Flandres, 59000 Lille.

BOUTIQUES

AACHEN (Allemagne)

Une boutique, dont la situation devrait intéresser de nombreux joueurs belges, vient d'ouvrir ses portes à Aachen (en français, Aix la Chapelle) : *Fantastic Shop Aachen*, Moergens str. 4, 5100 Aachen. Tel : 0241/405303.

RADIO

Lille. *Case Départ* est une émission diffusée sur **Radio Campus**, 91,4 MHz (stéréo). Elle a lieu un samedi sur deux à 22h. On y présente l'actualité ludique de la région, le portrait d'un jeu, etc. Les auditeurs peuvent intervenir en direct en faisant le 20.91.24.00.

Paris. *Le petit corbillard illustré* vient de voir le jour sur les ondes de **Fréquence Gay**, 94,4 MHz. Cette émission, « conçue pour et par les joueurs », est présentée par Laurent Paigne, et diffusée les mercredis de 20h à 21h et les samedis de 18h à 19h. Contact : Fréquence Gay, 45 rue Rebeval, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.45.86.86.

Radio France. Sur certaines fréquences locales de Radio France, vous pouvez retrouver une rubrique hebdomadaire consacrée aux jeux de simulation et sponsorisée par Casus Belli (vous pouvez y gagner des abonnements, des hors-séries et des anciens numéros). Rendez-vous donc sur :
— **Radio France Bretagne Ouest**. Tous les samedis à 11h30, rubrique présentée par Pascal Le Guern dans le cadre de l'émission *Magazine Nature en Fête*. Adresse : rue Falkirk, BP 403, 29101 Quimper Cedex. Tél. : (16) 98.55.32.00. Fréquence : 93 MHz.
— **Radio France Creuse**. Tous les samedis entre 15h et 17h, rubrique présentée par Christophe Léger dans le cadre de l'émission *Multipublic*. Adresse : 4 rue de Stalingrad, 23000 Gueret. Tél. : (16) 55.52.22.33. Fréquence : 94,3 MHz.

Dijon. La bonne parole est désormais transmise sur les ondes bourguignonnes. En effet MAG (qui publie plusieurs zines : *666*, *La lettre de Baker street*, etc.) cause dans le poste tous les mardis de 21h à 22h30 sur **Radio Dijon Campus** (92,2 MHz). Tout sur l'actualité du jeu de rôle, mais aussi celle du fantastique, de la SF...

INITIATIVES

La bataille de Gettysburg par correspondance

Si les articles du dossier guerre de Sécession (CB n° 53) ont éveillé votre intérêt pour ce conflit, sachez que les deux principaux rédacteurs de ce dossier, Jérôme Discours et Pierre Gioux, organisent une partie de *Terrible Swift Sword* (TSS, la bataille de Gettysburg) par correspondance. Cette partie rassemblera près de 15 joueurs (parmi lesquels plusieurs Américains), chaque participant commandera un corps d'armée (environ 10 à 20000 hommes), deux joueurs seront quant à eux chargés du commandement en chef (ils incarneront donc les généraux Lee et Meade). Le jeu se déroulera « en aveugle », c'est-à-dire que chaque joueur ne connaîtra avec précision que la position de ses propres troupes ; celle de ses adversaires (et même des corps alliés) n'étant qu'imparfaitement connue !
La connaissance préalable du jeu *TSS* est un atout, mais absolument pas une nécessité. Les adaptations des règles pour le jeu en aveugle (règles de communication entre les généraux, de visibilité, de reconnaissance, etc.) seront communiquées à chaque joueur. En revanche, les participants devront être motivés, la partie sera longue... Ambiance et réalisme garantis pour la plus formidable bataille de toute cette guerre.
Pour tous renseignements et pour réserver sa place, contacter : Pierre Gioux, 16 rue Larrey, 75005 Paris, tél : (1) 43.37.06.95 ; ou Jérôme Discours, tour Tokyo 20 av. d'Ivry, 75013 Paris, tél : (1) 45.85.49.87 (après 21h).

Simulacres : le jeu vous appartient !

Peut-être avez-vous créé un univers de jeu de rôle, des scénarios ? Vous êtes un club, une association, une maison d'édition, un particulier ? Utilisez, vous aussi, les règles de Simulacres... Et de façon commerciale si vous le désirez !
En effet, les règles de ce jeu de rôle (publiées d'abord à compte d'auteur, puis dans le hors-série n° 1 de Casus Belli) sont accessibles à tous, sans payer aucun droit, avec une simple demande d'autorisation[1]. Vous pouvez donc, tout comme Jeux Descartes, publier vos propres Univers (comme *Cyber Age* ou *Aventures Extraordinaires*). Ou bien, publier des scénarios pour des univers génériques (horreur, espionnage, etc.), ou encore des scénarios pour des Univers publiés par ailleurs (Jeux Descartes s'est engagé à permettre la parution de suppléments commerciaux sur les Univers Simulacres qu'elle publie, par d'autres éditeurs, et cela sans contrepartie financière).
Nous espérons ainsi permettre à chacun de devenir créateur, et que chaque univers puisse voir se multiplier les possibilités de scénarios. Une association loi 1901 est en cours de création, elle diffusera un bulletin avec quelques règles additionnelles pour Simulacres, mais aussi la liste de tous les scénarios et univers publiés pour ce jeu. À cet effet, nous prions tous les fanzines qui ont publié de tels scénarios de se mettre rapidement en relation avec nous.
Pour tout contact et demande de renseignement :
Pierre Rosenthal, association Simulacres, 3 allée de la Grande Terre, 78170 La Celle St-Cloud. Ou bien appelez entre 10h et 12h au (1) 46.48.49.68. Ou encore Boîtes aux lettres Athanor sur le serveur 3615 Casus, ou Chick sur 3615 Akela.

1) Cette demande est nécessaire sur le plan légal, ainsi que pour éviter que deux personnes travaillent sur le même type d'univers en même temps.

la liste des clubs : 3615 casus RUBRIQUE CLU

Avalon

L'autre façon de concevoir un magazine



Avalon N°2 est en vente.
Voici ce que vous pourrez y découvrir:

Cyberpunk
Un regard sur les coulisses de l'espionnage au XXI siècle, avec toutes les informations nécessaires pour créer de nouveaux personnages et concevoir des scénarios dans un cadre original et passionnant.

L'Appel de Cthulhu
Ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur certains livres maudits sans avoir oser le demander...

Berlin XVIII
Un long scénario qui permettra aux falkampfts de découvrir un monde sordide et luxueux où évoluent télévangélistes et riches industriels.

Warhammer
Un scénario où les fils d'un complot se nouent pour livrer une ville paisible à la noire influence du chaos.

La Table Ronde
Le choc des lances et des armures éveille toujours dans le coeur de l'amateur de médiéval fantastique les tournois épiques et les affrontements dans la lice. Voici un système détaillé qui vous permettra de simuler et d'intégrer dans vos parties de Légendes (ou du jeu de votre choix) les tournois courtois.

Star Wars
Un scénario un peu particulier puisqu'il se déroule à un âge ou l'Empire n'étendait pas encore sa ténébreuse domination sur l'univers. Il vous permettra de découvrir de nouveaux aspects de ce jeu dans un huis-clos terrifiant.

La Religion Nordique
Un article complet sur ces puissantes divinités qui ont inspiré plus d'un artiste et plus d'un créateur, et un panthéon pour votre univers médiéval-fantastique.

Avalon est disponible dans les boutiques spécialisées ou par correspondance (30 F) à Avalon 32 rue Arnaud Miqueu 33000 Bordeaux

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

V^e^ 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 9 et 10 février 1991, de 9h à 20h au LYCÉE HENRI IV à Paris

23 rue Clovis, 5e arrt (métro: Monge, Maubert-Mutualité, RER: Luxembourg)

Championnat de France de Diplomacy

Si vous désirez vous inscrire à l'avance, envoyez 45 F. Sinon vous vous inscrirez *dans la limite des places disponibles* au tarif de 60F. Dans les deux cas, être adhérent à la FFJDS est obligatoire. Pour adhérer à la FFJDS (30F pour un an) ou pour obtenir plus de précisions sur le déroulement du championnat, écrivez à la FFJDS :
50 bis rue de Crimée, 75019 Paris, tél.: (1) 40.43.11.30. ou 45.48.21.68

*** Diplomacy est un jeu Parker édité par Tonka**

PETITES ANNONCES

DIVERS

— Cherche **scénaristes et dessinateurs pour créer un fanzine en 91**. Tél. au (1) 42.39.00.36 **(Paris)** demander Julien.
— **Rôle N'Troll, l'unique ! cherche des bénévoles (articles et scénars)**. Da Cruz - Rés. Universitaire - Chemin de Turly - **18021 Bourges**.
— **Les Archanges Boréens vous invitent à écrire à FR3** - 116 av. Kennedy - 75016 Paris, pour demander la diffusion du **Seigneur des Anneaux**.
— Cherche **peintre pour figurines 15 mm Napo.** Tél : (1) 69.96.04.29 après 19 h.
— **La Tribune des Vagabonds du Rêve : 3 numéros, 1 HS**. On cherche des **talents**. Paule et Mike Corp. - Le bourg - 16730 Trois-Palis. BAL : Sybille.
— Cherche **amateurs de Bushido** (échange de scénars, etc.) ainsi que joueurs de **Robotech** (RPG). Contact : Lemaux Yan - Rue Rive d'Or - **56350 Rieux.**
— **Je peins vos figurines 25 mm** travail soigné à partir de 5 F. Jérôme Gayot - 5 sq Cauchy - **77100 Meaux-Beauval**.
— Pour vous tenir au courant des **manifestations organisées à Lille par la FCJSR**, téléphoner au (16) 20.50.75.43 après 19 h à R. **Verbièse**.
— La **FCJSR de Lille organise un marathon de jeux de plateaux les 8, 9 et 10 février.** Rens. à : FCJSR - 62 rue Roland - **59000 Lille**.
— Venez nombreux à **la 2e journée Portes Ouvertes de la FCJSR le 12 janvier** à partir de 14 heures au - 62 rue Roland - **59000 Lille**.

CLUBS

— Club **cherche dons pour démarrer plans figurines etc.** Ecrire à Sébastien Frontil - 35 rue du Coq - **34310 Montady**.
— Cherche **club ou MJ tout JdR sur Marseille** au (16) 91.70.39.44. Demander Benjamin après 18 h (13013 Marseille).
— **Les Arpenteurs de Rêves se réunissent tous les vendredis** à 20 h et dimanches à 14 h à **Lille**. Téléphoner à Raphaël au (16) 20.50.75.43 soir.
— **Arpenteurs de Rêves, simulateurs d'univers, songes chaotiques**, etc. **La FCJSR de Lille s'agrandit**. Tél : (16) 20.50.75.43 au soir.
— **Alsace : club « le Wendigo » cherche idées et partenaires pour voir le jour**. Suggestions bien venues. Franck Roy - Kirchstr 89 - **7690 Achern/RFA.**
— **Dédales organise un GN médiéval-fantastique sur 3 jours les 30, 31 mars et 1er avril à Nitry (89)**. Nbx avantages. Rens. Michel au (1) 48.52.61.58.
— **Club JdR-Wargames cherche joueurs et MJ** le samedi AM sur **Montlhéry la VDB (91)**. Tél : (1) 64.49.70.89 Frédéric après 18 h.
— **La Guilde de l'Opale Noire ASBL** acc. ts joueurs JdR sam. dès 13 h - 62 rue Ferrer - **6010 Couillet/Belgique**. Contactez Thierry au (19) 071/55.53.45.
— Cherche **club de JdR sur Paris**. Tél : (1) 34.72.82.43 demander Hervé, j'ai 19 ans.
— **Les Fils du Métal ont ouvert leurs portes à Itteville**. Nous vous attendons nombreux. Pour plus d'infos : demander Pascal au (1) 64.93.17.04.
— **Création club à Us (95) Le Rôliste de la Viosne** : Rolemaster, Star Wars, Bushido... Contacter I. Poulouin - 9 rue des Communes - **95450 Us**. Tél : (1) 34.66.08.01 après 19 h.

PARTENAIRES

— Cherche **joueurs ou MJ pour JRTM, Rolemaster ou autres JdR sur Saintes et environs** (17). Tél : (16) 46.95.95.65 demander Romain après 18 h.
— Cherche **joueurs pour Warhammer 40,000 dans la région de Champigny (94)**. Demander Christophe au (1) 48.81.24.82.
— Ch. **MJ ou joueurs de JdR/JdP ou simulation dans région Bethune-Marles-les-M.** Patrick au (16) 21.56.48.66 **(62920 Chocques)** le week-end.
— Cherche **joueurs Gulf Strike pour Evry (91) et environs**. Jean-Michel au (1) 69.91.32.42.
— **Dingue de JdR cherche semblables** (17 ans ou +) pour jouer sur **Montbéliard et environs**. Tél : (16) 81.32.06.70 **(25460)** après 19 h.
— **Humain seul à Blois cherche autres humains ou toute autre race pour JdR**. Contacter Frédéric à Blois (41) au (16) 54.56.04.14.
— **MJs et PJ cherchent joueurs, joueuses** + de 16 ans pour jouer à plein de JdR, débutants bienvenus. Tél : (1) 39.90.56.99 vers 19 h.
— Cherche **partenaires + 18 ans pour JdR SF et Médiéval sur le 93**. Tél : (1) 45.28.76.33 après 19 h.
— Urgent ! Cherche **PJ ou MJ 14/17 ans sur le Nord-Ouest de Paris pour ts JdR fantastiques**. Contacter Alexandre au (1) 42.67.15.26 après 17 h.
— Cherche **joueurs pour AdC + 18 ans et MJ Ins/Mv pour initiation + 18 ans à Cognac (16100)**. Demander Eric au (16) 45.32.58.02.
— **Joueur maniant la gachette cherche « Killer » sur Paris**. Appelez vite au (1) 46.64.64.71 et demandez Patrice.
— **Joueur sérieux-expérimenté cherche joueurs régions Meaux (77)** JdR et wargames (+ 17 ans). Contacter Arnaud au (1) 64.35.04.32.
— **Help !** Cherche **partenaires motivés pour tout JdR et JdP sur St Mandé ou Paris**. Demander Pierre-Yves après 19 h au (1) 48.08.28.69 Urgent ! !

ACHATS

— Achète **toutes extensions de Rencontre Cosmique US à bon prix**. Mr André Herpin - 2 rue du 14 juillet - **62119 Dourges**. Tél : (16) 21.76.81.81.
— Achète **Amirauté**. Tél : (1) 42.23.32.25 (le soir).
— Achète **toutes fig. Citadel & Marauder pour Warhammer + extensions**. Olivier Montbazet - 2 rue de Planard - **12100 Millau**.
— **Ach/Med fortifié Samouraï. Vds/Third Reich + Britania + Bat. Marne + York Town + Ambush (2 suppléments)**. Tél : (16) 77.53.07.06 Marc après 19 h.
— Cherche **Guide du Maître et du Joueur AD&D vf**. Jérémie au (16) 75.53.31.45 après 19 h.
— Achète **AD&D (vf-2e Ed) : GM, MJ, MM1&2 + modules et livres (The Inn of the last Home...) + L'histoire des Dragons (vf-6 vol.)**. David au (16) 91.02.23.54.
— Cherche **scénarios pour Empire galactique et Battleplan n° 9 : Eagles of the Gulf**. Contactez Pedro au (16) 90.53.08.63 après 18 h.
— Cherche tout sur **AD&D et D&D éd. vf scénarios + livre en vf**. Joindre après 19 h Nicolas au (16) 86.41.18.35 **(89240)** vite, merci !
— Achète **figurines Warhammer ou les Aigles ou Antiquité**. Veyret Stephan - Rue Marcel Bertrand - **30100 Arles**.
— Achète **Axies and Allies ou éch. contre wargames. Vds wargames**. Tél : (16) 46.07.38.16 demander Guillaume **(17700 Surgères)**.
— Cherche pour **Space opera (FGU) Atlas 4, 6, 12 The Outworlds, Starcraft 3**. Contacter Christophe au (16) 73.30.82.62 après 19 heures.
— Ach. **Dune, AH, Machiavelli ou éch. cte Excalibur, Roi Arthur, Illuminati**... Contacter Boris au (1) 46.58.65.78 après 18 h.
— Ach. (pour prépa. agrégation d'Histoire) **tous jeux sur période 1618-1721 : SPI, WEG, WWW, The Warg. 33, Sim. Can**. Pierre Petit au (1) 48.83.71.59.
— J'achète toutes **figs Citadel : Lords of The Ring**. Demander Eric au (1) 40.92.01.71 à partir de 18 h30.
— Achète **War In The West, (War In Europe), War In The Pacific, éd. SPI 1978**. Demander Eric au (1) 49.30.65.62.
— Achète **VG Descartes 1870, Solferino, Magenta, Valmy, Fleurus, Austerlitz**. Tél : (16) 27.27.83.19 **(59230)** soir.
— Achète **Court of Ardor + Umbar, mod. Merp**. Tous prix. Tél : (16) 33.57.53.23 après 19 h **(50000 Saint-Lô)**.

VENTES

— Vds **règles, suppléments pour Hawkmoon, Space Master, AdC, Superworld, RuneQuest, vieux CB et Chroniques. BE, bas prix**. Franck au (1) 46.67.08.32 soir.
— Vds **Cyber Age 45 F neuf** sous cellophane. Bernard Mirabella - 3 allée du Béarn - **95600 Eaubonne**.
— Vds **Maléfices 120 F + scn n° 7 et 8, 40 F l'un + Blood Bowl 110 F + Paranoïa 130 F**. Ts BE. Rousselet G. - 10 rue A. Briand - **60250 Bury** (Oise).
— Vds **Pendragon BE 90 F + Œil Noir init + acces. du maître + 7 modules**, le tout 160 F à déb. Tél : (1) 43.44.41.91 (après 18 h SVP).
— Vds **très nombreux JdR modules revues en TBE**. Jean-Christophe Nadaud - 7 rue Fernand Delmas - **19100 Brive**. Tél : (16) 55.23.59.06 après 18 h.
— Vds cause manque de temps : **Blood bowl 100 F + Hawkmoon + écran 150 F + Terre Creuse 80 F ts état neuf**. Christophe au (16) 90.04.89.57 **(84400)**.
— Vds **Austerlitz (Eurogames) 150 F + Cthulhu 120 F + livres dont... 5 F**. Richard au (16) 77.22.13.48 **(42400)**.
— Vds **Restless Dead Campaign (WFRP) + W. Battle Rules 3éd + Ombres de Yog-S. (AdC) neufs 130, 160 et 70 F**. Demander Alban au (1) 39.88.38.39.
— Vends **Car Wars** version française 150 F très bon état. Appeler Manu au (1) 46.63.00.88 (sauf jeudi).
— Vds **BerlinXVIII 80 F, Athanor + Masques 180 F, Terror Australis et Cthulhu90 70 F**. David au (16) 65.32.17.63 **(46110)** après 19 h sauf week-end.
— Vds **Croisades + les 2 extensions + Siège + Cry havoc**, prix à discuter. Stéphane au (1) 39.61.98.87 **(95100 Argenteuil)**.
— Vds TBE **Siège, Star Wars, AdC bon prix ou éch. contre Gamette S. Leader en français**. Tél : (1) 69.24.75.54 Pierre-Olivier après 18 h merci.
— Vds **DD B6 45 F + Œil Noir 3, 75 F + BattleTech 100 F + Warhammer JdR 85 F + Technogueriers 65 F**. Tél : (1) 46.42.74.11 Demander Bertrand.
— Vds **Whog Shrog 100 F port compris**. Tél : (16) 85.31.04.10 de 19 à 21 h demander Patrice.
— Vds **Gates of Mordor 35 F + Hurlements 100 F + Patton's Best 100 F + Air Force 100 F + Fief 100 F (ancienne version)**. Téléphoner à Roland au (1) 43.87.72.97.
— Vds **Blood Bowl 100 F + ZM 50 F + JRTM et écran 150 F + Légendes 1001 Nuits et règles 120 F + DC Heroes 100 F**. Roland au (1) 43.87.72.97.
— Vds **Maléfices + A la lisière de la nuit 280 F Zone + écran 150 F AdC + ses 2 suppléments 360 F**. Demander Vincent au (1) 43.43.83.80.
— Vends **Space Hulk avec ses deux extensions et deux journaux** le tout 350 F. Philippe au (1) 48.71.03.44 **(Nogent/Marne)**.
— Vds **Hawkmoon (150 F), Multimondes (150 F), Chill (3 boîtes 300 F), Amirauté (100 F), Croisades (150 F), Suprématie (150 F)**. Gabriel au (16) 53.95.44.35.
— Vds ou échange **Suprématie, Battletech, 2e DB Paris, Ave Tenebrae, Super Gang, Excalibur de 100 à 150 F. Guillaume au (1) 45.74.05.24.**
— **Vds RuneQuest + Maître des Runes (TBE) + JB007 et 2 scénarios** (neufs), prix à débattre. Tél. à Eric au (16) 20.50.96.05.
— Vds **Divisions de l'Ombre + supp. + Livres dont vs êtes le héros + Œil Noir Ini, acc, ext + scn.** Prix intéressants. Tél : (16) 61.76.40.36.
— Vds **Cyberpunk TBE 180 F à discuter**. Tél. Stéphane après 19 h au (1) 69.09.34.69 **(91420)**.
— Vds **Œil Noir 100 F + Civilisation 260 F + Warhammer 120 F, le tout TBE + Rolemaster neuf (vf) 220 F**. Tél : (1) 42.71.67.86.
— Je vends **Croisade en très bon état**. Tél : (19) 064/54.13.22 prix 1200 FB ou 150 FF. Demander Frédéric.
— Vds **Livres dont... 15 F, Whog Shrog + Metal Fantasy 200 F les deux**. Ecrire à Cyrille Découture - 114 rue Roger Salengro - **80480 Saleux**
— Vds **RdD + 8 Miroirs 140 F Ins/MV + écran 150 F Morrow Project + 2 scénarios + écran**. Christophe au (1) 39.68.89.39.
— Vds **Open Fire (150 F) Hetzer (150 F) Raid on St Nazaire (150 F) Blood Bowl (80 F)** TBE. Tél : (1) 47.90.04.92.
— Vds **AD&D Livres Maître Joueur Monstres 300 F bon état**. Tél : (16) 86.30.94.90 **(Morvan 58)**.
— Vends **Appel de Cthulhu et tous ses compléments à 75 % de leur prix**. Tél : (1) 39.98.00.12 Eric.
— Vds **Pacific War et 2nd Fleet état neuf peu servi 500 F les deux ou 300 et 200 F**. Olivier au (1) 48.54.30.98.
— Vds **AD&D manuel des Joueurs : 100 F**. Ecrivez à Olivier Beyssac - 18 avenue Albert et Elisabeth - **63000 Clermont-Fd**.
— Vds **Jeux prix faibles TBE**. Laroche Bertrand - 105 rue de Flore - **72000 Le Mans**. Tél : (16) 43.81.22.56.
— Vds **Œil Noir Init. et Ext. + 1 scénario ayant peu servis 200 F**. Thomas au (16) 21.29.12.55 après 19 h **(62160 Bully-les-Mines)**.
— Vds **Dragonlance Adventures neuf 100 F et boîte D&D des règles expert. 80 F**. Renaud Quercia - 183 lot la Coulouette - 74330 Poisy.
— Vds **ASL 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, S. Leader, Air Force, Ambush, PzGruppe Guderian**. Tél : (16) 74.89.68.50 JY Camier **(69240 St Vincent-de-Reins)**.
— Vds **Yorktown 100 F, DD + B4 80 F, Empire Galactique 40 F, 1870 70 F, nbx livres dont... 10 F chaque**. Olivier au (16) 77.75.95.95 **(42800)**.
— Vds **Tank Leader Front Est, neuf, traduit, 190 F + Auerstaedt, neuf 190 F**. Tél : (1) 69.96.04.29 après 19 h.
— Vds sur Paris **RQ 180 F, Hurlements 150 F, Athanor + Masq. 280 F, Guide Star Wars (vo) 60 F, JB007 + équip. + PV Info 260 F**. Eric au (1) 46.47.76.29 après 20 h.
— Vds **Space Hulk + Warhammer battle + D&D Boîte de base + Dragon Rouge de Krinn (fig) échange MJ 2ed contre MJ 1ed**. Tél : (16) 51.35.06.48.
— Vds **D&D : Gaz1 50 F, Gaz2 55 F, Technoguerriers 100 F, Whog Shrog + écran 100 F, Légend & Lore 100 F, Manual of Planes 90 F**. Samuel au (16) 87.32.17.38.
— Vds **JRTM + écran + carte 150 F, RQ 100 F, Roi Arthur 150 F, Ave Tenebrae 80 F, Marvel 80 F**. Tél : (16) 71.67.36.34 **(15200)**.
— Vds **AD&D GM : 160 F + MM : 140 F + écran + f. perso : 70 F ou le tout : 350 F. Neuf !** Petit Olivier - Rés. Maupassant 4/311, 10 rue de Maupassant - **59000 Lille**.
— Vds **JB007 (jeu de plateau) 200 F, Ave Tenebrae 90 F, Krystal 180 F, D&D Base 60 F**, tous TBE. Pierre Crovisier - Bât. C, 20 Chemin Cordeau - **31200 Toulouse**.
— Vds **les trois coffrets de l'Œil Noir**, le tout pour 450 F. Appeler Colin au (1) 46.28.14.30 en semaine après 20 h.
— Vds **Lankmar vo 110 F, scénar. Lankmar vo 40 F, 7 Info-Jeux 110 F, 3 Tatou 70 F**. Urgent ! Tristan au (16) 93.96.66.67 (+ 18 h). Port compris.
— Vds **nbx wargames, jeux de rôles, modules et scénarios tous neufs**. Christophe au (16) 38.84.06.76 **(45800 St Jean de Braye)**.
— Vds **JB007 + Goldfinger TBE prix : 100 F. Achète Storm. + ADD**. Pierre Eduardo au (16) 56.88.83.76 **(Bordeaux)**.
— Vds **nbx Livres SF Presse-Pocket neufs dont Moorcock, Vance, Leiber, Farmer etc.** Christophe au (16) 38.84.06.76 **(St Jean-de-Braye)**.
— Vds **RuneQuest, Stormbringer ou échange contre suppléments Hawkmoon**. Tél : (16) 71.69.72.46 **(15200)** après 19 h demander Antony.
— Vds **Hitler's War & Air Force 150 F pièce ou échange** (voir propositions). Ressian C. - 21 av P et M Curie - **60100 Creil**.
— Vds **SL GI PZ Lead. PZGr, Gud. Ave Teneb. & Fief & Empir. Imperium Rom2 Krol & Pr Dr.Who nbx Casus J&S Graal...** F. Nodier - 38 r Widenville - **78810 Davron**.
— Vds : **Empires & Dynasties, Bitume, DC + LSH, Ghost Busters, Amirauté, Blood Bowl, Longuest Day, Elfquest + 2 ext.** Frédéric au (16) 66.56.94.69.
— Vds **D&D Base (80 F), Expert (80 F) et 2 scn niv. 1-3 (20 F pièce)**, assez BE. G. Beguin - Jacquet-Droz 24 - **2300 Chaux-de-Fonds/Suisse**.
— Vds **pour ADD : DMG (vf) + mod. niv. 1-3 (Rahasia) + Pièges de Grimtooth**. Le tout en BE 130 F. Tél : (1) 30.55.11.49 Olivier.
— **Belgique vds/éch. Storm., Chill + 4 scénarios, Rêve de Dragon, Œil Noir + 4 scénarios** Très bon prix. Tél : (19) 010/22.62.38 Jean-Louis Kay **(1300 Wavre)**.
— Vds **règles scénarios suppléments Chill, Star Frontières, Maléfices...** Appeler Laurent au (1) 48.54.88.20 Montreuil après 18 h.
— Vds **Rêve de Dragon, Star Wars état neuf, 100 F chq + JRTM + Angmar 100 F**, bon état. Tél : (16) 25.94.09.84 de 12 h à 13 h et après 18 h.
— Vds **Rangers, Cry Havoc, Dien Bien Phu 100 F, le total 250 F**. Laurent au (16) 56.52.53.04 le soir.
— Vds **MBT (AH) neuf 200 F, Aigles2 neuf 200 F, Battletech + RC Veuve Noire + 2 Bttmachs (TBE) 190 F, Blood Bowl + ZM (TBE) 190 F**. Demander Noël au (1) 60.15.97.40.
— Vds **Car Wars (150 F) + Top Secret (100 F) + AdC (140 F) + Contrées du Rêve (100 F) + Trace de T. (60 F) + Recherche de Kadath (60 F) + Terreur sur Arkham (40 F) + Ombres (60 F) + Monstres de Cthulhu (60 F) + JB007 & Manuel Q (150 F)**. Tél. à Didier au (16) 61.73.45.89.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°61 - Parution n°62 mars. Date limite 15 février.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces 3615 CASUS Rubrique PA

DESCARTES
RELAIS

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'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud _____ Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, CC Les 4 As - 1er étage _____ Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE,
24, rue Vital Carles _____ Tél. 56.44.22.43
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron _____ Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre _____ Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot _____ Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin _____ Tél. 79.33.76.54
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
59002 **LILLE CEDEX** - LE FURET DU NORD,
Place du Général-de-Gaulle _____ Tél. 20.78.43.24
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie _____ Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay _____ Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU,
6, rue du Jeune Anarchasis _____ Tél. 91.54.02.14
13006 **MARSEILLE** - DRAGON D'IVOIRE, 64, 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.QUE H2J 2L4 _____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS,
1, rue de la Servette _____ Tél. 19.41.22.734.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST
Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level _____ Tel. 212.265.7449

LETTRES
Choisies

Christophe Duteil, Nanterre

C'est le cœur lourd d'un malaise indicible que j'écris ces quelques mots. Abonné depuis le numéro 22 à CB j'ai eu le temps d'y voir les modifications successives. Et c'est à ce propos que je vous écris.
Je ne voudrais pas recommencer ici le débat « le JdR envahit CB/ il n'y a plus rien pour le wargame », ce serait sûrement de mauvaise foi et inévitablement stérile. D'autant que, soyons honnête, j'ai découvert l'univers du jeu grâce à D&D ; mais j'ai pu en sortir à temps avant de devenir ce dangereux psychopathe fanatique que nous décrit la presse quand elle s'intéresse au JdR.
Non, mes reproches seront plus nuancés, teintés d'une légère lassitude. C'est vrai qu'il est toujours triste de voir son enfant chéri vous échapper et c'est ce qui m'arrive avec CB. J'en suis arrivé à parfois regretter l'ancienne maquette, plus austère mais peut-être plus dense dans son contenu[1].
Je pense en effet que le virage qu'a pris CB dans sa présentation des wargames est dangereux voire suicidaire. En effet, je ne pense pas que le wargameur type se sente obligé d'acheter 247 jeux par mois. Ne vous sentez donc pas obligés de tout présenter à chaque parution de CB. Inévitablement, vous allez me rétorquer qu'il faut tenir les joueurs au courant — certes, mais il faut surtout leur donner envie de jouer et je ne pense pas que c'est en leur présentant une tonne de jeux à la va vite que ce but sera rempli. Moi-même je ne suis pas un « ludivore ». Je dois posséder 10 ou 15 jeux avec leurs extensions (Air Force + Dauntless, série Croisades, Squad Leader, Pacific War, Air Superiority + modules) mais tous mes achats ont été décidés par des articles plus que captivants.
Par exemple, le n° 23 contient un article sur Cry havoc/Siège que je ne suis pas près d'oublier : présentation détaillée du jeu, incluse dans un délirant scénario, bref une semaine après je courais acheter le petit et j'ai pris mon pied à chevaucher mon blanc destrier pour pourfendre la piétaille ennemie.
2e exemple : n° 31. Frank Stora raconte en une demi-page son combat contre un Liberator. Je vis ce qu'il ressent. Cet en-cas me met en condition ; la suite me présente concrètement le jeu est cela sur trois numéros. Je cède et j'achète Air Force puis Dauntless. Et surtout je ne le regrette pas : je savais parfaitement ce que contenait la boîte et ici encore j'ai pu me prendre pour Clostermann et me « voiler » en combat tournoyant.
Vous avez remarqué j'ai parlé des numéros 23 et 31. Cette semaine j'ai reçu le n° 57[2] ! 26 numéros sans émotion ? ! Presque.
Le dossier « guerre aérienne » du n° 48 m'a fait acheter Air Superiority et les conseils de ce dossier, directement exploitable, m'ont été d'une grande utilité.
Ça fait peu tout ça, hein ! Et ça ne risque pas de changer votre nouvelle politique. Savoir qu'il y a 30 jeux nouveaux sortis ce mois-ci, c'est bien mais ne finalement pas en connaître un seul, un peu en détail, ça ne m'amuse pas beaucoup.
Quant aux nombreux écrits qui traitent de wargame, la démarche me paraît bonne mais cela reste toujours très abstrait. Ou bien je suis vraiment le fruit d'un croisement entre un nain mongolien et un kobold débile, ou bien il y a un problème au niveau de ces articles car je n'ai que rarement pu adapter les propos de vos spécialistes à mes jeux préférés. Un peu de concret, s'il vous plaît !
A ce propos, il avait été commencé, il y a moult numéros, une série : « passeport pour Squad Leader ». Heureux qu'on me montre un peu à quoi ressemblait le monstre, j'ai attendu patiemment la suite... qui ne suivit jamais. Merci !

Quant aux petites annonces, ça fait deux numéros que j'envoie mon bon de vente avec mon petit papier d'abonné et je n'apparais jamais dans la liste des ventes. Je précise que j'envoie tout ça avant la date limite. Pourrais-je avoir quelques explications ?

Cher Christophe,

Le problème que tu soulèves est effectivement très important, il est même capital car il détermine tout le contenu de la rubrique wargame. Toi qui pratiques ces nobles jeux, tu devrais savoir qu'en stratégie et en tactique, on ne peut JAMAIS faire tout ce qu'on voudrait. On est donc obligé de faire des CHOIX, toujours déchirants. Le choix stratégique, « politique », que nous avons fait laisse de côté un certain nombre de types d'articles. Je suis le premier à en être conscient et à le regretter mais nous n'avons à notre disposition que 13 ou 14 (parfois 15) pages. Dans ce maigre espace (toutefois plus grand qu'à une certaine époque ; consulte tes CB de l'année 86...), nous avons tranché en faveur de l'information la plus exhaustive possible et de « l'ouverture » en direction du large public et des rôlistes.
Bien évidemment, tout cela s'est fait au détriment du « ghetto » des wargameurs purs et durs, et au détriment de l'approfondissement des sujets traités. Je pense que la seule solution à ce(s) problème(s) se trouve dans un authentique magazine de wargame. Mais ça, c'est une autre histoire.
En conséquence, nous cherchons à « ouvrir » l'esprit des wargameurs (qui, je pense, en ont bien besoin) et à offrir aux lecteurs des articles généralistes (parfois « hors jeu ») qui leur donne-

ront peut-être l'envie de se pencher sur tel ou tel thème, et non pas forcément pour leur servir d'aides de jeu. Cela dit ta remarque était intéressante et nous en tiendrons compte. Des articles plus « pratiques » devraient paraître cette année. Par ailleurs, il est hors de question de se focaliser sur tel ou tel jeu, aussi répandu et populaire soit-il. Cela relève une fois de plus d'un magazine de pur wargame, ce que nous ne sommes pas.
Une dernière chose : il existe autant de goûts et d'opinions qu'il existe de wargameurs. Aucun n'est jamais content et râle toujours lorsqu'il ne trouve pas des articles sur LE sujet qui le préoccupe. Et pourtant, que ce soit dans le wargame ou dans l'histoire militaire, TOUT est passionnant !

Laurent Henninger

Cher Christophe,

Nous passons désormais les petites annonces dans l'ordre où elles nous parviennent (avec un petit bonus en faveur des abonnés). Or, vous êtes tellement nombreux à nous en envoyer que notre page est complète en à peine un mois. Et nous ne gardons plus les annonces d'un numéro sur l'autre. N'oublie pas non plus que nous ne publions que les annonces fournissant une adresse ou un numéro de téléphone complets (avec l'indicatif).

Annabella Belli

1) Note de Thatyon le Moine. Après avoir compté la quantité de texte consacré au wargame entre la période des numéros 23-33 et 50-60 (soit onze numéros à chaque fois, près de 2 ans), je peux affirmer que la variation est infinitésimale. J'ai effectué un calcul en comptant les caractères (et non pas les pages) pour avoir un chiffre le plus juste possible. Si l'on exclue les Têtes d'Affiche wargame (qui n'existaient quasiment pas du n°23 au n°33), nous avons perdu l'équivalent d'un tiers de page (sur onze numéros). Mais si nous comptons les Têtes d'Affiche spécifiques au wargame, qui sont après tout de mini articles et doivent normalement être comptabilisées, nous avons augmenté la pagination wargame de 5 pleines pages (en 11 numéros toujours), soit 1/2 page de plus par numéro.

2) Note d'Annabella Belli. Hé oui ! Notre service courrier est parfois un peu surchargé, mais ne désespérez pas, nous lisons toutes vos lettres.

Guillaume Crespel, Rennes

Voici près d'un an que je suis abonné à Casus Belli. Mais il se trouve que mes camarades et moi sommes tous des « mordus » de grandeur-nature. C'est à ce sujet que je vous écris cette lettre. Personnellement, je pense que l'absence d'une rubrique G.N. est une véritable carence dans mon magazine préféré. Je suis tout à fait conscient que ces quelques mots ne pourront pas à eux seuls faire créer une nouvelle rubrique. En espérant que l'avis d'un abonné ne sera pas sourd aux oreilles de la rédaction. Bien cordialement.

Cher Guillaume,

Comme tu peux le constater dans la réponse précédente, faire un magazine c'est faire des choix. Cela ne veut pas dire que nous ne voulons pas d'une rubrique grandeur-nature, mais que nous sommes toujours en train d'en chercher la meilleure formule. Nous avons déjà publié un article sur ce que devaient prévoir les participants et organisateurs de grandeur-natures (CB 52), les maquillages à base de latex (CB 52), une murder party complète : *Les fleurs du mal* (CB 58) et dans ce numéro, nous vous indiquons comment réaliser une cotte de mailles. Il est fort probable que dans les prochains numéros, nous proposions encore quelques « trucs » de ce genre pour les grandeur-natures. Quant à présenter des règles, de longs conseils, des patrons de costumes, des scénarios, la place nous manque un peu. Nous avons bien le projet de faire un hors-série consacré entièrement au grandeur-nature mais voilà bientôt deux ans que nous nous demandons comment le réaliser et où prendre le temps nécessaire. Mais ne désespère pas, nous continuons à y penser et peut-être bien qu'un jour...

Bises amicales, Annabella Belli

Les derniers Murs sont sur 3615 CASUS

IL Y A TOUJOURS UN SPECIALISTE — SIROZ — 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
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
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
94130 **NOGENT/MARNE** - PALAIS DES REVES, 2 rue J. Ferry	48.77.70.55
94210 **LA VARENNE St-HILAIRE** - L'ECLECTIQUE 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, 18 rue de Verdun	-
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
17100 **SAINTES** - JEUX & LOISIRS - 17, rue Alsace Lorraine	46.74.43.66
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22 rue d'Avron	48.24.49.90
20100 **AJACCIO** - Librairie ETC, 10 Bd Maglilioli	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 Coap 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
34000 **MONTPELLIER** - EXCALIBUR - 8,rue Caussit	-
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
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 4 place de la Résistance	47.66.60.36
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis Cours Berriat	76.87.93.81
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2 rue J.J. Rousseau	40.48.16.94
44000 **NANTES** - DORIAN - 9, rue Jean Jaurès	-
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
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
59200 **DUNKERQUE** - JOUÉ CLUB, 24 rue Poincaré	-
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin	73.93.44.55
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
69000 **LYON** - GAMES - Centre Commercial LA PARDIEU	78.62.70.30
69002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
69006 **LYON** - AUTRES MONDES - 48, rue Cuvier	78.24.44.69
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
74000 **ANNECY** - VIRUS - 13, rue Filaterie	50.51.71.00
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

LES ZINES

Qui aime bien, fanzine bien !

Des nouveaux ? Oui, c'est huit neufs, dis !

• **Autres Mondes** n° 1, 5 F, 28p, A5, apériodique (3 place Cambronne, Paris 15e). Zine « classique », avec une aventure « dont vous êtes le héros » en trois parties, mais aussi des conseils pour jouer au Backgammon, une simulation de tennis et un interview de notre rédac-chef favori.

• **La Jungle** n° 1, par abonnement seulement, 20p, A4, trimestriel (Hexalor, 37 route Nationale, 55200 Lerouville). Zine exclusivement réservé aux fanas du serveur Akéla, avec des conseils pour mieux s'y retrouver… et mieux y passer des heures branchées.

• **Le Comique en Scooter** n° 1, 10 £ucres, 16p, A4, apériodique (Bruno « Schizoid » Faidutti, 2 rue du Marché, 59000 Lille). À mourir de rire ! Ce zine donne, entre autres, une idée de l'infini et des aides de jeu pour Rencontre Cosmique, avec de l'humour, partout et à chaque page. D'ailleurs, on pourrait s'en douter, rien qu'en regardant les couv'(devant et derrière), signées Mathieu.

• **Météor** n° 1, 12 F, 20p, A4, apériodique (62 rue Roland, Maison de quartier Vauban, 59000 Lille). Principalement axé SF, sans pour autant négliger les autres genres : aides de jeu et scénarios pour SpaceMaster et Star Wars, mais aussi pour Marvel SH et RdD. Un bon compromis, spécialisé, mais ouvert à tout.

• **Nécromancie** n° 1, 2 timbres tarif normal, 4p, A4, bimestriel (Cercle des Nécromants, 2 rue Fontaine Margot, BP52, 29278 Brest Cedex). Un petit scénario Whog Shrog, mais surtout de l'info, beaucoup d'info : nouveaux produits, manifs sur Brest et la Bretagne, idées diverses à partager avec les joueurs de la région.

• **Nouvelles Dimensions** n° 1, 12 F, 52p, A4, apériodique (26 rue Albert Camus, 66430 Bompas). Prenez quelques fanas de jeu de rôle (et de simulation), désireux de faire partager leur passion et hop, vlalzinkiné… Pardon, voilà le zine qui naît. Classique mais efficace, avec des scénarios (AD&D2, Star Wars), une critique de Space Hulk et une aide de jeu (laborieuse à mon avis) pour AD&D2. Ajoutez à cela quelques infos cinéma et remuez bien fort.

• **Rock'n Rôle** n° 1 et 2, 10 F, 24p, A5, apériodique (« paraissant le jeudi, mais pas tous », sic) ; (Guillaume Béguin, Jacquet-Droz 24, CH-2300 La Chaux-de-Fonds, Suisse). Petit mais costaud ! Un zine qui aime à la fois Labornthus et Simulacres, deux jeux simples, mais dont l'un est beaucoup plus cher que l'autre… Il propose en outre une série d'aides de jeu basées sur *le Monde magique de Lanuit*, issu d'une BD signée Moor et Desberg, que j'avoue avoir négligée… mais dont on peut effectivement tirer un univers de jeu cohérent.

• **Unaussprechlichen Kulten** n° 1, 20 F, 44p, quadrimestriel (Patrice Louinet, 7 place des Charentes, 87000 Limoges). Tout sur Robert E. Howard ? Ça vous intéresse ? Alors n'hésitez pas une seconde, procurez-vous UK, ce que vous ne savez pas doit y être. Superbement bien documentés, les éditeurs de ce zine proposent des textes originaux traduits, des poèmes, des biographies commentées du Maître… Attention, non-puristes s'abstenir (ce n'est pas moi qui le dit, mais eux-mêmes !).

Comme à chaque fois, je souhaite vivement que ces n° 1 ne restent pas fils uniques !

Quelques mots télégraphiques sur les grands frères…

Quand l'adresse est indiquée, c'est qu'elle est différente de celle précédemment publiée.

• **666** n° 9, 20 F, 28p, A4, quadrimestriel. Une tournure plutôt SF cette fois-ci, avec toujours des infos et des nouvelles « horribles ».

• **Backstabb** n° 2, 15 F, 42p, A4, apériodique (23 rue des Montagnes, 56100 Lorient). Un scénario surprenant pour AD&D, des aides de jeu (Stormbringer, JB007), et beaucoup d'humeurs et d'infos.

• **Chaotiquement Vôtre** n° 3, 15 F, 46p, A4, trimestriel. Un gros article sur Talisman (V.F., hélas), des scénarios (AD&D, Paranoïa) et une présentation de la série Europa. Tout y est : plateau, wargame et jeu de rôle.

• **Chimères** n° 4, 12 F, 32p, A4, bimestriel. Infos suisses et aides de jeu (Star Wars, WHRPG, médiéval-fantastique).

• **Cuit'Zine** n° 3, 15 F, 69p, A4, bimestriel (8 rue Michelet, 66600 Rivesaltes). Mon préféré du moment, bien délirant et plein d'humour et d'humeur. Mais aussi des scénarios (AdC, RdD, Berlin XVIII, Paranoïa, INS/MV, Space Hulk), des critiques et des aides de jeu. En progrès constants !

• **Dragon Colérique** n° 2, 18 F, 30p, A4, apériodique. Cocktail Star Wars, AdC, JB007, avec en prime un interview de Pierre Rosenthal.

• **Du Sang d'la Sueur** n° 10, gratuit, 4p, apériodique. Un dossier sur les divers univers de jeu. Entièrement fait à la main !

• **FYFOS** n° 11, 20 F, 48p, A4, bimestriel mais plutôt apériodique. Un gros dossier « médiéval » et un autre sur « le jeu de rôle en Bourgogne ». Plus un scénario Empire Galactique. FYFOS s'associe avec *Le Chaudron* et paraîtra en alternance avec lui.

• **Galaad** n° 4, 25 F, 44p, A4, trimestriel (Editions Asgard-Besson-Pythoud-Schwab-Zani, c/o Pierre Besson, chemin des Epinettes, CH-1007 Lausanne, Suisse). Une dose de médiéval-fantastique, une touche de SF ; un zine complet et très bien présenté.

• **La Gazette du Troll Bossu** n° 13, gratuit, 40p, A5, bimestriel. Surtout orienté AD&D, avec un peu de Toon et de SF.

• **La Tribune des Vagabonds du Rêve** n° 2, 16 F, 62p, A4, bimestriel. Beaucoup de nouvelles, mais aussi des scénarios (RdD et Chill). A signaler *Palimpseste*, hors-série n° 1 (25 F), livre premier d'un jeu de rôle complet, nommé *Jeu de l'Entremonde*, médiéval-romantique.

• **Le Bulletin de la Guilde de Bretagne** n° 22, 12 F, 24p, A4, bimestriel. A signaler la parution des n° 20 et 21 sous la forme d'une diskette pour PC, comprenant des tonnes de matériel, depuis un JdR complet (*Cyborgs*) jusqu'à un programme de gestion de jeu par correspondance (*Star*). Le sang neuf de la Guilde de Bretagne prend la relève…

• **L'Echo Rôles** n° 6, 10 F, 8p, A4, bimestriel (4 rue Fernand Léger, 93380 Pierrefitte). Présenté comme un vrai journal, clean et tout. De l'humour et une série de nouvelles « égyptisantes » au cœur du zine. Nouvelle équipe à suivre de près.

• **Les Pieds dans la…** n° 2, 10 F, 16p, quadrimestriel. Le zine pour Zone. Scénarios et aides de jeu pour le premier jeu des Siroz Brothers.

• **Nightfall** n° 2, 25 F, 26p, A4, bimestriel (Stéphane de Decker, escalier F, 112/114 rue Trufaut, 75017 Paris). Se spécialise dans le genre cyberpunk, avec scénarios, critiques et aides de jeu.

• **Portails** n° 1, 5 F, 42p, A4, apériodique (Julie Ser, 8 rue d'Engueysse, 81000 Albi). SF, BD, cinéma, aide de jeu Star Wars, nouvelles… Bon fanzine dans l'ensemble, des idées et surtout l'envie de les communiquer.

• **P.D.L.M.** n° 2, 10 F, 40p, A5, apériodique. Un vrai zine « pour se faire plaisir », avec des rubriques marrantes et quelques aides de jeu (Stormbringer, WHFRP).

• **Runes Maléfiques** n° 6, 8 F, 20p, A5, 5 numéros/an. Quelques aides de jeu SF, mais surtout des scénarios pour Hawkmoon, Paranoïa et (c'est à noter) Full Metal Planète.

• **Scène à Rio** n° 19 et 20, 10 F, 40p, A5, mensuel. Le jeu de rôle en Bourgogne, critiques, aides de jeu et nouvelles.

• **S.P.R.L.** n° 5, 60 FB, 32p, A4, apériodique. Scénarios AD&D, bancs d'essai (BattleTech, Civilisation) et aides de jeu variées (Hawkmoon, JRTM). Anime aussi des jeux par correspondance (Football, Fiefs,…).

• **Tinkle Bavard** n° 7, 15 F, 34p, A4, bimestriel. Spécial Gore, avec scénarios (AD&D, RdD, Cyberpunk, INS) et aides de jeux (Car Wars, SF, Animonde).

C'est ici que s'arrête ma contribution à l'évolution du fanzinat francophone. Ouf ! diront certains, mais tout à une fin leur répondrai-je, même les pires choses… Je passe le relais à Tristan Lhomme, qui peut-être vous « égratignera » moins !

André Foussat

Zines français de jeu par correspondance

• **Triumvirat** n° 47, 48 et 49 : les classements anglo-saxons à Diplomacy, la Colombie et la guerre de la coca, le terrorisme international ; wargame : la série ACW, Drive on Stalingrad, The Road to Vicksburg, les Dernières Batailles de Napoléon. Jeu publié : les Courses. Jeux proposés : Diplomacy et variantes, Méditerranée, les Courses.

• **Vopaliec** n° 56, 57 et 58 : le wargame par correspondance, Amirauté, les porte-avions allemands et italiens, les croiseurs. Jeux proposés : Diplomacy et variantes, Amirauté, 1940, Football, Civilisation.

• **Vortigern** n° 140,141, 142, et 143 : les résultats de la convention de Lille (NordCon), les bonus compensateurs des classements à Diplomacy, la géopolitique, une adaptation de Britannia à la correspondance. Jeu publié : Descomatie. Jeux proposés : Diplomacy, la Foi et le Glaive, Britannia, Empires du Moyen-Age.

• **Mach die Spuhl !** n° 62, 63, 64 et 65 : le jeu napoléonnien avec figurines, jeux et ordinateurs. Jeux publiés : Capitaine Fracasse, Ruée sur l'Afrique, 1492.

• **Trahison** n° 28, 29, 30, 31 et 32 : de l'usage de l'ouverture à Diplomacy (Turquie, Russie et Italie), les classements et la durée des parties de Diplo : propositions et rapports des championnats du Monde et de France, l'actualité du Golfe (Saddam Hussein le négociateur et Hafez el Assad le renard de Damas), entretiens posthumes avec Attila, des compléments à Charges (jeu avec figurines), des études sur les Diadoques, comment jouer la GB à Empires in Arms, description d'un programme informatique de Diplo, des aides de jeu et une étude économique pour Empires in Arms, etc. Jeux publiés : Guerres lointaines, Terreur sur l'Orghuz, Terres du Milieu (1400 TA). Jeux proposés : Diplomacy et variantes, Empires in Arms, Les Diadoques, Dune, Stellar Conquest, etc.

L.H.

Les coordonnées des fanzines
3615 CASUS
rubrique CLU + Fanzines

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

NdF

Objectif en vue !

Ouf ! Depuis la réactualisation de 36 15 CASUS survenue en septembre dernier, nous avons ramé gaillardement pour surmonter divers problèmes techniques. C'est aujourd'hui chose faite.

Entrer dans 3615 CASUS

Quand vous arrivez dans CASUS, vous avez désormais deux possibilités :
— Soit vous tapez tout simplement votre pseudo (+ Envoi) avant d'accéder à toutes les rubriques de notre serveur.
— Soit vous tapez sur <Suite>, afin de pouvoir taper votre nom de BAL et votre mot de passe.
L'intérêt de cette seconde solution ? Eh bien, en tapant « BAL + Envoi » vous accéderez directement à votre boîte aux lettres, sans avoir à saisir à nouveau son nom puis son mot de passe. De plus, vous pouvez jouer immédiatement à Rogue avec le personnage « protégé » qui est lié à votre BAL (voir paragraphe suivant). Attention : si vous voulez profiter de ces avantages, il faut que vous ayez déjà une boîte aux lettres.

« Protéger » un personnage de Rogue

Si vous entrez sur 36 15 CASUS en tapant seulement un pseudo sur la page d'entrée du serveur, vous pouvez très bien jouer à Rogue, mais votre personnage ne sera alors pas « protégé ». Cela signifie que n'importe quel joueur pourra, s'il le désire (il y a des gens mal intentionnés !), utiliser votre personnage à sa guise... avec toutes les conséquences que cela peut entraîner !
Pour créer un personnage « protégé » (et donc inutilisable par d'autres que vous), il vous suffit de créer une BAL à son nom avant de jouer à Rogue. Quand vous reviendrez ensuite sur notre serveur, il vous suffira de taper le nom de votre personnage avec sa « clé » sur la page d'entrée (voir plus haut) et vous pourrez jouer sans craindre les piratages.

Les nouvelles boîtes aux lettres (BAL)

Les « anciens » de 36 15 CASUS ont pu constater que nos boîtes aux lettres avaient subi un petit lifting. Elles restent toujours très faciles à utiliser, mais proposent maintenant quelques aménagements intéressants :
— Dès que vous arrivez sur le sommaire « BAL », vous savez d'un coup d'œil si vous avez reçu de nouveaux messages.
— Quand vous consultez les lettres reçues, un code vous indique si vous avez lu (« LU ») chaque message et, éventuellement, si vous avez répondu à votre correspondant (« RE »).
— Un système « d'accusés de réception » vous permet même de savoir si ce dernier a déjà lu votre lettre.

Les nouvelles petites annonces (PA)

A part un changement de look, les petites annonces n'ont pas subi de modifications profondes.
Elles sont toujours d'une grande simplicité d'emploi et constituent le meilleur moyen pour rencontrer des partenaires, vendre ou acheter.
Attention : ne laissez jamais de numéro de téléphone dans vos annonces ; la loi l'interdit !

Codes en stock

Le nouveau 36 15 CASUS offre la possibilité de gagner un temps précieux par rapport aux anciennes versions : il est inutile de transiter par les menus et les sommaires pour accéder à toutes les rubriques du serveur. Il suffit en effet de taper un code (+ Envoi) pour vous retrouver là où vous souhaitez aller.
Voici quelques codes parmi les plus importants :
JDRL : lire les textes du mur JdR
JDRE : écrire sur le mur JdR
ROGU : accéder directement aux « terrasses » de Rogue
ECR : écrire en RED
LIR : lire les réponses en RED
NOU : rubrique Nouveautés
DIA : Messagerie Directe
PA : Petites Annonces, etc.
Tous les murs étant conçus sur le même modèle, taper « WARE + Envoi » suffit pour écrire sur le mur Wargames et « FIGL + Envoi » permet de lire les textes du mur Figurines. Faites quelques essais et vous réaliserez que ce système de codes est vraiment très pratique.

Messagerie Directe (DIA)

Deux mois sans messagerie, c'est long ! Heureusement, notre nouvelle rubrique DIA fonctionne enfin et elle est encore plus facile à utiliser que l'ancienne. A chaque fois que vous répondez à un correspondant, votre message précédent est automatiquement répété afin que vous ne perdiez plus le fil de votre pensée quand vous menez simultanément plusieurs conversations.
De plus, où que vous soyez dans CASUS, un petit texte en haut de l'écran vous signale quand quelqu'un essaye de vous joindre en messagerie.
Pour savoir de quoi il retourne, tapez alors « DIA + Envoi » (après avoir terminé ce que vous étiez en train de faire).



Et un nouveau mur ! Un !

Nous avons décidé de vous associer à tous les grands projets de Casus Belli. C'est pourquoi nous avons créé un nouveau mur, afin de préparer la sortie de notre troisième hors-série :
• Le mur « Mega » (MEG), comme son nom l'indique, concerne le jeu conçu par Didier Guiserix et Michel Brassinne dont nous préparons une nouvelle édition entièrement révisée. Grâce à ce mur, vous pourrez contribuer efficacement à l'élaboration du nouveau Mega. Exprimez vos désirs, proposez vos idées de règles, suggérez des scénarios... Les auteurs tiendront compte de vos observations afin de vous satisfaire au mieux.

Contactez nos collaborateurs !

Vous avez besoin d'un renseignement particulier ? Vous voulez discuter directement avec un membre de notre équipe ? Utilisez les boîtes aux lettres !
Voici un rappel des BAL que nous utilisons sur 36 15 CASUS : VALMONT (Laurent Henninger/wargames), ATHANOR (Pierre Rosenthal/Ludotique), JEAN (Jean Balczesak/AdC, Star Wars, Laelith), ERMOLD (Denis Beck/AD&D, scénarios divers), TEDD (Marc Brandsma/wargames sur carte et sur ordinateur), INTRUDER (Claude Esmein), ALARM (Michel Vineau), IAGO (Xavier Blanchot), DAME DU LAC (Anne Vétillard/Table Ronde, grandeur-natures, Torg).

CONCOURS ROGUE :

Qui sera le Roi des Pillards ?

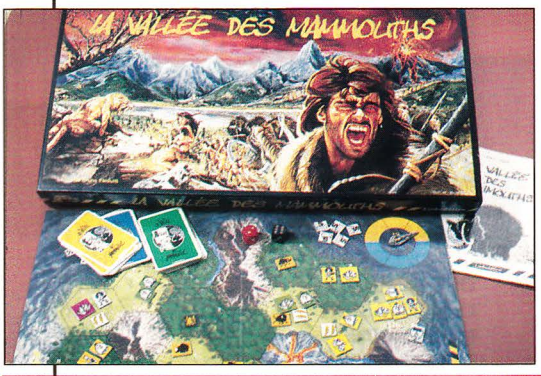
Les aventuriers qui se risquent dans le Cloaque sont généralement moins désintéressés qu'ils veulent bien le dire... Nous avons donc décidé d'organiser un petit concours-gag qui permettra de désigner parmi vous le « Roi des Pillards » de Laelith. Bien évidemment, ce « Roi » sera récompensé dignement, ainsi que ses « Dauphins » et leurs... « suivants » :
– 1er prix (« Roi des Pillards ») : un ordinateur Atari 1040.
– 2e et 3e prix (« Dauphins ») : une platine laser portable.
– 4ème à 10e prix (« suivants ») : un abonnement d'un an à Casus Belli.
Pour participer, il suffit de créer un personnage « protégé » (voir plus haut) et de jouer à Rogue en essayant d'accumuler le plus d'or possible. Le personnage (vivant) qui aura le plus de pièces d'or en date du 1er mars 1991 à midi se verra décerner le titre de « Roi des Pillards ». Les autres gagnants seront classés en fonction de leur richesse. C'est simple, non ?
Bonne chance !



Le plus téméraire

Ali Bin Suleiman, alias Fabrice Tridon, peut se vanter d'avoir visité le fond du cloaque. Il y a gagné un Atari 1040.

TÊTES D'AFFICHE



Ouarrgh... Grumph... Bon jeu... Ragnarr... Oumphf... (sic).

LA VALLÉE DES MAMMOUTHS V.F.

Ça ne devait pas être drôle tous les jours !

Le dernier jeu de Bruno Faidutti (coauteur du précédent succès de Ludodélire : *Tempête sur l'échiquier*) regroupe tout ce qui fait un bon jeu de plateau. Un thème simple (développer une tribu d'hommes préhistoriques), une forte interaction entre les joueurs, un adversaire caché mais qu'il ne faut jamais oublier (qui est ici représenté par les saisons, les animaux sauvages et les conditions climatiques). Je ne vous cacherai pas que je n'ai pas joué souvent à *La vallée des mammouths* mais que mon seul souhait est d'y rejouer au plus vite. Aussi sympa à trois, qu'à quatre, cinq ou six, chaque joueur doit gérer son « royaume » : pêcher, ramasser des fruits, construire de nouveaux villages, s'initier à l'agriculture ; bien calculer ses réserves de nourriture en fonction de ce que chaque territoire rapporte, sans oublier de prévoir l'arrivée de l'hiver ; et éventuellement partir faire la guerre et chasser, loin de chez lui, l'homme ou l'animal, en espérant ramener femmes ou nourriture. Ajoutez à cela une règle complémentaire de taille, le feu, et vous obtiendrez un de ces cocktails simples mais si difficiles à réussir. Tout se résout le plus simplement du monde à l'aide d'un dé et même s'il faut en jeter beaucoup, il faut mieux être bon gestionnaire, diplomate ou tacticien que chanceux. Les règles sont tellement riches que le matériel contenu dans la boîte l'est aussi : de nombreux pions représentant guerriers, femmes, villages, stocks de nourriture, animaux et feu ; des cartes-événement, et pas moins de 2 aires de jeu composées de cases hexagonales colorées représentant tous les types de terrains possibles (en fait un seul plateau imprimé recto verso) qui vous permettront de varier les plaisirs à l'infini. J'ai beau chercher je ne trouve rien à redire, sinon les petits problèmes suivants : le thème de la préhistoire qui ne semble pas très porteur (enfin moi c'que j'en disais), le titre, bien niais (mais là, je suppose que c'est du second degré) et le rôle un tant soit peu étrange réservé aux femmes : nettoyer les villages, faire des enfants et surtout, surtout, ne pas s'occuper de la guerre (encore du second degré ?). Après *SuperGang*, *Full Metal Planète* et *Tempête sur l'échiquier*, Ludodélire vient de démontrer une fois de plus que jeu de plateau français rime avec succès. Un futur grand classique !

Croc

Jeu de plateau en français, édité par Ludodélire.

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

2e édition

ZARGOS & ARMADA V.F.

Plus simples, plus rapides

Les jeux de société peuvent aussi, tout comme les jeux de rôle, évoluer. Les jeux Zargos et Armada sont deux jeux stratégiques simples, dont la jouabilité et la rapidité de la partie viennent d'être modifiées.

• **Armada** voit s'affronter 2 à 4 joueurs, qui à la tête de bateaux, doivent conquérir un continent inconnu, couvert d'or et de sauvages. Le principe du jeu est simple, chaque action (embarquer des hommes, lancer une attaque, se déplacer, etc.) coûte 1 point, sur un capital de 10 points par tour. Le combat s'effectue à l'aide d'un dé spécial, privilégiant légèrement l'attaque. Pour cette 2e édition, les règles ont été simplifiées (chaque action coûte maintenant 1 point, même le débarquement après une attaque victorieuse ; les bateaux peuvent ne pas être coulés automatiquement). Le matériel est quasiment le même (la boîte est plus grande mais ne contient plus que huit bateaux car chaque joueur en a deux en début de partie, et il n'est plus possible d'en construire). Enfin, les conditions de victoire ont été revues pour permettre une partie plus courte (2 à 3 h au lieu de 2 à 8 h). Un jeu simple, tout public, et agréable à offrir.

• **Zargos** voit l'affrontement de six races (2 à 6 joueurs) dans un archipel, pour la conquête de l'île centrale, source de toute magie. Chaque race a des capacités spécifiques (les Ailés passent au-dessus des autres, les Dragons vivent en mer, etc.) et les combats sont « à mort » avec un avantage au plus fort contingent. Jeu stratégique simple, le début et la fin de partie étaient un peu longs (une partie durait de 4 à 8 h). La fin de partie a été raccourcie en augmentant les avantages de la race qui parvient le plus rapidement au centre du plateau. Quant au début de partie, il est entièrement revu par l'ajout de cartes de placement, de renforts et de bateaux. La diplomatie entre en jeu car chaque joueur peut négocier des échanges de provinces ou de renforts, pour constituer des royaumes. Ce qui prenait deux heures de batailles peut désormais être résolu en dix minutes de négociations. La partie dure maintenant de 2 à 5 h. Seul défaut du jeu, l'intérieur de la boîte ne permet pas un rangement pratique des pions et des cartes. Quand on est passionné, cela n'a pas d'importance mais c'est déterminant quand on veut offrir un tel jeu.

PS : Les possesseurs de la première édition peuvent se procurer les nouvelles règles (4 pages), les 6 nouvelles fiches de races, les 60 nouvelles cartes à jouer plastifiées (40 cartes de renforts, provinces et bateaux, 20 cartes de magie) contre 10 timbres à 3,80 F. Adresse : Eurogames, BP 23, 94251 Gentilly Cedex.

Pierre Rosenthal

Armada est un jeu édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 300 F. Zargos est un jeu édité par Eurogames. Prix indicatif : 200 F.

DOWNTOWN MILITARIZED ZONE V.O

Quelle belle couverture !

Sous des dehors on ne peut plus prometteur, DMZ est un peu le parent pauvre de la série Shadowrun. Cela tient surtout au fait que l'on ne voit pas vraiment à quoi il peut servir. En tant que système permettant de résoudre des combats de masse, il tombe à côté (les fiches des personnages étant presque aussi grandes que celles des PNJ du même jeu de rôle). En tant que board-



Attention, une belle couverture peut cacher quelques faiblesses.

game simulant des combats tactiques avec armes à feu, il en existe de bien meilleurs (*Sniper!* de TSR ou *Firepower* de AH). Mais tout n'est pas noir et la tâche qui consistait à simuler à la fois des combats avec armes à feu, armes blanches, magie et gros monstres était bien ardue. DMZ ne s'en sort pas trop mal. Le matos est beau (illustrations à profusion, pions superbes et nombreux, dix cartes format A3 en couleurs) et l'interaction magie/technologie est bien rendue. Le jeu semble malheureusement avoir été un peu bâclé : on ne compte que 4 scénarios, ce qui est absolument scandaleux, d'autant qu'aucun système de points ne permet d'équilibrer les camps. De plus, certaines illustrations ne sont pas du niveau de celles du jeu et de ses extensions (surtout comparées à la couverture de DMZ qui est la plus belle parue depuis un bout de temps, tous jeux confondus). Une utilisation intéressante du jeu pourrait être de tester, avec une tierce personne, les rencontres musclées de vos prochaines parties de jeu de rôle ; en effet, il est très difficile de savoir si deux magiciens équivalent à un troll armé d'un Panther Cannon ou si deux élémentaux de feu suffiront à écraser un gang de dix bikers elfes. Les résultats obtenus avec DMZ sont si proches de ceux du jeu de rôle qu'il y a fort à parier que si le camp des « méchants » écrase les personnages des joueurs (c'est ce qui risque fort d'arriver dans le JdR), à vous ensuite de moduler la force des adversaires pour éviter que vos personnages se fassent irrémédiablement éliminer. J'attendais beaucoup de ce jeu (encore cette maudite couverture !) et j'ai donc été un peu déçu. Tout fan de Shadowrun (dont je suis) ne pourra de toute façon pas s'en passer, ne serait-ce que pour les pions et la possibilité de cartonner du Corporatiste sans avoir à rassembler cinq ou six amis. En résumé, un portrait ni tout noir ni tout rose pour ce jeu de plateau qui possède néanmoins un très beau dessin de couverture. Notons que F.A.S.A. sort en même temps une boite de figurines dont le nom est aussi DMZ et qui contient dix nouvelles figurines. Je ne vous ferai pas l'insulte de vous signaler que la couverture de cette boite de figurines est la même que celle du jeu de plateau et qu'elle est...

Croc

Jeu de plateau en anglais, dans l'univers du jeu de rôle Shadowrun, édité par F.A.S.A.

suppléments

pour AD&D

THE HORDE V.O.

Les cavaliers des steppes sur la sellette

Décidément, les suppléments pour AD&D se font de plus en plus universels. Cette superbe boîte développe une campagne « barbare » mettant en scène un peuple asiatique ressemblant comme deux gouttes d'eau aux cavaliers mongols de Gengis Khan. Cependant, dans le contexte précis de Forgotten Realms, elle constitue le lien entre les royaumes de culture « médiévale occidentale » de la boîte de base et le monde japonais de Kara-Tur. Le maître de jeu trouvera donc des données techniques se référant à la fois à AD&D2 et à Forgotten Realms.

Comme dans les dernières nouveautés, une grille hexagonale transparente permet de préserver les cartes de toute inscription parasite et 64 planches couleurs décrivent de façon très luxueuse les différentes tribus, les lieux les plus importants, l'armement, un scénario d'introduction, etc. Dans un souci d'ordre pratique, les nouveaux monstres sont présentés sous la forme de fiches perforées, ce qui permet de les intégrer directement dans le classeur Monster Manual.

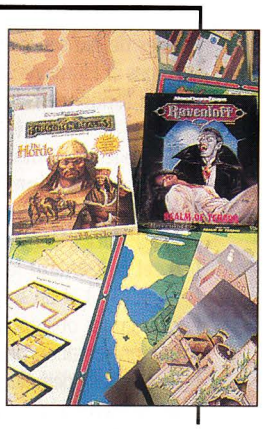
La présentation détaillée de la civilisation est accompagnée d'une partie encyclopédique alphabétique. Ce supplément contient aussi des données géographiques et écologiques... Surprenant mais très utile, car les Occidentaux du XXe siècle que nous sommes ont souvent du mal à appréhender les conditions de vie dans ces grandes steppes désertiques.

Même si les données techniques sont précisées pour AD&D, ce supplément peut être adapté, avec quelques efforts, à d'autres jeux médiévaux-fantastiques. Le jeu en vaut la chandelle, et les steppes risquent fort de vous envoûter si vous ouvrez cette boite.

En résumé, un supplément de qualité qui satisfera de nombreux joueurs. Espérons que TSR continuera dans cette veine.

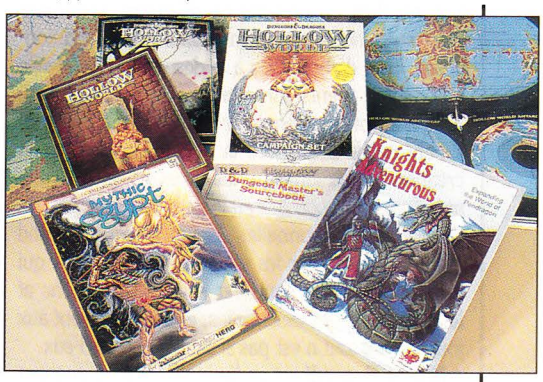
Anne Vétillard

Supplément en anglais pour AD&D/Forgotten Realms, édité par T.S.R.



Deux destinations exotiques pour des personnages d'AD&D au long cours.

Les frontières des univers explorés sont sans cesse repoussées. Le centre de la terre, l'europe arthurienne et l'Égypte fantastique sont enfin accessibles.



Un lifting réussi !



Cinq extensions pour IN NOMINE SATANIS/MAGNA VERITAS V.F.

Règles optionnelles ou obligatoires ?

In Nomine Satanis/Magna Veritas (INS/MV) est le premier jeu français à avoir autant et aussi vite de succès qu'un jeu américain (talonné par Maléfices). Jugez, depuis dix mois, cinq extensions sont déjà parues. La question qui se pose pour le jeune joueur au budget limité est : lesquelles sont indispensables, ou simplement utiles ? Pour cela je ferais la distinction entre règles obligatoires (car tous les scénarios en font mention depuis), optionnelles (si ça vous amuse de les rajouter) ou essentielles (elles explicitent l'univers de INS/MV).

• **L'écran** est en 4 volets, et comprend un scénario MV de 16 p. Comme (presque) tous les écrans, il regroupe l'ensemble des tableaux disséminés dans les livrets de règles. C'est pratique mais pas indispensable. L'illustration est très belle.

• **Intervention Divine** est un livret de 80 p., contenant des scénarios (3 MV et 2 INS) et des

Comment s'y retrouver dans la profusion de suppléments parus ?





Un jeu qui donne une nouvelle dimension à World in Flames.

aides de jeu sur les unions mixtes (entre Démons, Anges et Humains ; règles optionnelles), l'armée de Dieu (optionnel), le purgatoire (essentiel), la mémoire antérieure (essentiel, paru dans CB 56) et 22 Anges et Démons prétirés (pourquoi pas !).

• **Dæmonis Compendium**, sous une belle pochette double cartonnée, vous trouverez 47 fiches (28 Princes-Démons et 19 Archanges), plus un livret présentant les hiérarchies divines et infernales (8 p.) et un scénario INS. Cette extension est chère mais obligatoire. Bien qu'elle reprenne (sous une présentation plus pratique) des « supérieurs hiérarchiques » déjà décrits dans la boîte de base, tous les scénarios ultérieurs font référence aux nouveaux Princes-Démons ou Archanges, et les joueurs seraient frustrés de ne pas pouvoir aussi en profiter pour leurs personnages.

• **Berserker** est un livret de 80 pages, contenant deux scénarios et de nombreuses règles additionnelles. Tout d'abord, il y a la description de la « 3e Force », les agents surnaturels des divinités disparues, dont principalement ici les Vikings. C'est quasiment un 3e livret pour la boîte de base, avec la création de personnage, les dieux et les pouvoirs spécifiques. Je considérerais pour ma part ces règles comme optionnelles. Ensuite vient un grand chapitre (13 p.) sur les sorciers, ces humains qui peuvent invoquer, contrôler et lier les Démons et les Anges. Règles essentielles, elles montreront aux joueurs que tout n'est pas si simple autour d'eux.

• **Baron Samedi** est un livret de 80 p., contenant une grande campagne et des règles sur le vaudou. Les scénarios (pour Anges ou Démons) sont conçus pour que les joueurs s'interrogent sur la dualité Dieu/Satan, et le vaudou, cas exemplaire de ce mélange, en est la toile de fond. Les nouvelles règles sont, comme celles concernant les sorciers, essentielles à la compréhension de l'univers.

En fait, l'ensemble des règles et suppléments paru à l'heure actuelle commence à cerner un univers cohérent, mais je trouve la dépense totale un peu excessive. J'aimerais bien trouver, dans une nouvelle édition de la boîte de base, les livrets principaux mieux présentés, plus l'ensemble du Dæmonis Compendium, les ajustements de règles ou errata, le purgatoire. Puis un Compendium contenant les données sur les sorciers et le vaudou. Pour le prochain Noël peut-être ?

Pierre Rosenthal

Suppléments pour le jeu de rôle In Nomine Satanis/Magna Veritas, édités par Siroz Productions. Ecran : 85 F, Intervention Divine : 126 F, Dæmonis Compendium : 189 F, Berserker : 126 F, Baron Samedi : 126 F.

pour AD&D 2

RAVENLOFT V.O.

L'horreur gothique pour les mordus d'AD&D...

Voici un nouveau contexte pour les fanatiques d'AD&D qui se démarque remarquablement de ses confrères... Il ne s'agit pas cette fois de la région d'un monde médiéval-fantastique, comme pour DragonLance ou les Royaumes Oubliés (Forgotten Realms) mais de la description d'un demi-plan plongé dans l'ambiance très particulière de l'horreur gothique, celle de Dracula et de Frankenstein. Ravenloft fut en son temps un scénario très célèbre, de grande qualité, mettant en scène un vampire haut en couleurs. Dans cette nouvelle édition luxueuse, vous trouverez pas moins de 5 dynasties de vampires, leurs manoirs et châteaux (30 domaines), leur généalogie, etc. Comme dans tous les suppléments TSR parus ces derniers mois, les superbes cartes ne sont pas défigurées par des hexagones ; ces derniers sont en effet dessinés sur une feuille de plastique transparent que l'on fait glisser à loisir sur la carte. Pas moins de 24 fiches cartonnées en couleurs (à la qualité d'illustration inégale) résument les règles, présentent les PNJ majeurs et les châteaux principaux.

Même si les illustrations évoquent quelquefois un univers victorien, ne vous méprenez pas. Ce supplément est bien destiné aux aventuriers traditionnels d'AD&D. Le demi-plan de Ravenloft flotte dans le plan éthéré, il est accessible par des portails depuis tous les univers classiques d'AD&D. Après avoir traversé la « frontière », certains personnages subissent des transformations (les paladins auront quelques surprises), les pouvoirs des magiciens et des clercs sont modifiés... Le livret contient de nouvelles règles sur la peur et ses conséquences, sur la prédiction de l'avenir par les gitans. Cependant, la plus grande partie décrit les vampires, les lycanthropes, les trente domaines, le who's doomed (nouveau who's who de ce monde horrifique) ainsi qu'un chapitre très utile pour apprendre à créer une ambiance terrifiante.

Un excellent supplément pour les joueurs qui veulent goûter à l'horreur gothique sans abandonner leurs personnages d'AD&D favoris.

Anne Vétillard

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

pour Star Wars

THE REBEL ALLIANCE SOURCEBOOK V.O.

Le guide du parfait Rebelle

Encore un « guide » pour Star Wars ? Eh oui, West End Games semble avoir choisi cette formule pour explorer pas à pas la galaxie de *La Guerre des Etoiles*. Du point de vue présentation, on note peu de différences par rapport aux précédents : 144 pages, illustrations nombreuses, informations en tous genres, etc. Mais s'agit-il juste d'un « guide de plus » ? Ce serait oublier l'excellente qualité qui caractérise la plupart des suppléments de la gamme Star Wars. Or le Rebel Alliance Sourcebook ne fait pas exception à cette règle...

Les sujets abordés ont de quoi passionner les fans : histoire de la Rébellion, services secrets rebelles, forces armées, vaisseaux et chasseurs, tactiques de combat terrestre, droïds, bases de l'Alliance... Chaque chapitre regorge de dessins, croquis, schémas, plans et caractéristiques. Le tout se lit facilement, sans se perdre dans des détails techniques sans intérêt. Comme les autres guides, celui-ci peut sans problème être consulté par les amateurs de *La Guerre des Etoiles* qui ne pratiquent pas le jeu de rôle. Cet ouvrage n'a en fait qu'un seul vrai défaut : il est pratiquement indispensable pour jouer « correctement » à Star Wars.

José Cuervos

Supplément en anglais pour Star Wars édité par West End Games.

pour Pendragon 2

KNIGHTS ADVENTUROUS V.O.

Le guide du routard arthurien

Pour Greg Stafford, un jeu de rôle est comparable à une série de cercles, chacun plus grand que le précédent, chacun en dévoilant davantage. Knights Adventurous est le pur produit de cette philosophie.

Vous, joueurs, qui vous sentiez coincés dans le carcan de l'Angleterre, pris en tenailles entre Saxons et Pictes, et qui aspiriez à d'autres incarnations que celle d'un vaillant Cymrien mâle ; alors ce premier supplément de la seconde édition de Pendragon, vous est spécialement destiné !

D'Irlande en Occitanie, de Bretagne en Germanie, il est désormais possible de créer des personnages originaires des différents pays cités. De plus, la femme, jusqu'à présent reléguée au rang de PNJ ou d'« équipement », acquiert le droit d'être un personnage à part entière avec une feuille de personnage bien à elle. Louable attention mais qui ne saurait soulager du poids de la société médiévale : la femme, même personnage, reste une belle chose fragile, sans droits et sans âme...

Votre personnage créé, K.A. vous invite au voyage, décrivant l'Europe occidentale avec juste assez de détails pour faire vagabonder votre imagination et ne pas empiéter sur le domaine du maître de jeu.

K.A. recèle également des renseignements de première importance pour une bonne interprétation de votre personnage (liste de prénoms par pays, événements importants, mode vestimentaire, principales religions...) qui achève de faire un must de ce supplément.

Notons enfin pour les possesseurs de la première édition que la teneur de K.A est entièrement inédite et complémentaire du *Noble's Book*.

Pierre Lejoyeux

Edité par Chaosium, Knights Adventurous est un supplément en anglais pour la seconde édition de Pendragon.

pour D&D

HOLLOW WORLD V.O.

Un nouveau monde à découvrir...

Encore un ! serais-je tenté de dire. Dans la galaxie TSR, il ne restait plus beaucoup de place : la Terre fourmille de royaumes et d'empires, le désert est la proie des Hordes, la nuit le domaine des vampires, même l'espace est estampillé. Un seul endroit restait inexploré : le centre de la Terre.

C'est justement là que Aaron Allston a choisi de planter le décor d'une boîte pleine à craquer de cartes géantes et de livrets pour y attirer les personnages de Dungeons & Dragons. Là le soleil brille toujours au zénith, on marche la tête en bas sans s'en apercevoir, et guerriers, clercs ou magiciens utilisent les dés des voleurs...

En effet, les règles de compétences, déjà en vigueur dans AD&D deuxième édition, sont ici introduites à titre optionnel. Une rationalisation de bon aloi qui devrait faciliter le passage d'un jeu à l'autre.

Hollow World (le Monde creux) est un monde entièrement vierge où «l'homme du dessus» n'est jamais entré. La donne y est différente tant au niveau de la culture, que des races, et même de la magie. Je conseille à ce propos aux maîtres de jeu de prévoir un appareil photo pour immortaliser l'instant hilarant où magiciens et clercs apprendront que l'effet de tel sort est modifié et que tel autre ne marche carrément pas...

Un tel monde peut être une vraie découverte pour des joueurs blasés mais ne les y envoyez pas à la légère, car c'est apparemment à un voyage sans retour que vous les conviez...

Après la superbe série des Gazeteer, Hollow World confirme la bonne santé d'un jeu vampirisé par son grand frère et laissé pour compte dans la grande aventure de DragonLance, Spelljammer, Ravenloft ou Forgotten Realms.

Les inconditionnels de D&D apprécieront, ceux de AD&D devront convertir. Ou se convertir. D'autant que de nombreux suppléments et scénarios sont prévus...

Pierre Lejoyeux

Hollow World est un supplément en anglais édité par T.S.R. pour Dungeons & Dragons.

pour Rolemaster/Fantasy Hero

MYTHIC EGYPT V.O.

Saurez-vous résoudre l'énigme du Sphinx ?

L'un des univers les plus ignorés dans le monde du jeu de rôle, puisqu'il n'a eu les honneurs que de deux jeux (*La Vallée des Rois* et *Nil*) trouve maintenant sa place dans les Campaign Classics d'I.C.E., pour Rolemaster et Fantasy Hero. Il reste cependant unique par le fait qu'il présente une Égypte antique heroic fantasy et non pas historique fantastique... Non seulement les personnages disposent de magie et de miracles, mais peuvent appartenir à des races mythiques : sphinx (hommes-lions, selon toutes les combinaisons possibles et imaginables), djinns (ressemblant aux elfes), chats-garou, races-garou diverses...

Comme dans les autres livrets de cette gamme, la part belle est faite à la civilisation et les données techniques sont réduites au minimum. Il peut ainsi servir sans aucune difficulté pour d'autres jeux. Et ce livret renferme vraiment des trésors ! Citons par exemple une chronologie complète depuis la création du monde par Râ jusqu'au suicide de Cléopâtre, un petit dictionnaire anglo-égyptien fort pratique pour inventer des noms propres (généralement un vrai casse-tête pour nous autres Occidentaux du XXe siècle), des détails très intéressants sur la vie quotidienne en Égypte ancienne. La mythologie, l'un des aspects les plus attrayants de cette civilisation, est traitée en profondeur et avec une grande clarté. La section du maître de jeu propose non seulement des idées de scénarios mais aussi des jonctions possibles avec les univers médiévaux-fantastiques, de science-fiction et de super-héros ! Le multi-genre devient vraiment à la mode... Le lecteur est renvoyé au supplément *Mythic Greece* de la même collection, totalement compatible, pour une campagne se déroulant sur l'ensemble du bassin méditerranéen.

Que vous ayez envie de goûter à l'ambiance d'un nouvel univers ou de donner une autre dimension à vos parties de *Vallée des Rois*, ce supplément vous conviendra parfaitement...

Anne Vétillard

Supplément en anglais de la série Campaign Classics, édité par I.C.E.

wargames

BATTLE OF BRITAIN V.O

Les caprices de Goëring

Dans sa série de wargames originaux caractérisés par une présentation luxueuse et des règles aussi simples que possible, TSR avait déjà sorti *Onslaught* (un coup d'essai sur la bataille de France de 1944), *Red October* et *Red Storm Rising* (deux jeux fort honorables sur un sujet très démodé : la Troisième Guerre mondiale USA-U.R.S.S.), et enfin *Europe Aflame* (un jeu sur la Deuxième en Europe dont j'ai eu l'occasion de dire ici beaucoup de mal). Ayant de la suite dans les idées, la même firme vient de sortir *Battle of Britain*, qui traite bien sûr de la lutte entre la Luftwaffe et la RAF pendant les huit semaines critiques de l'été 1940 — vous savez, quand «jamais tant d'hommes n'ont dû autant à si peu».

La carte (la Grande-Bretagne) est superbe. Les escadrilles sont représentées par des petites fiches ornées de superbes silhouettes, et les escadres qui les regroupent par vingt et un petits avions en plastique (des Spitfire et des Messerschmitt 109) du plus charmant effet (des pions en carton eussent parfaitement fait l'affaire et coûté sans doute moins cher, mais passons). Remarquons que les escadrilles sont appelées «squadrons» et les escadres «flights», alors que ce devrait être le contraire : ce n'est pas grave pour le jeu, mais irritant pour l'historien.

Le système fonctionne fort bien. Il introduit grâce au tirage au sort des missions de bombardement allemandes et à la distribution au hasard des escadrilles dans les escadres, un facteur d'incertitude, le fameux «brouillard de la guerre». Au début de chacun des huit tours de jeu, aucun des joueurs ne sait ce que valent les escadres de l'adversaire, ni même les siennes ! Le système de combat est un peu délicat à saisir, mais une fois acquis, simple à utiliser. Simple et sanglant : les deux adversaires, même si l'un est bien plus faible, peuvent s'infliger des pertes. L'Allemand gagne s'il réussit à mener à bien neuf missions dans les huit tours, sachant que s'il subit trop de pertes dans ses Luftflotten, celles-ci sont mises hors jeu. L'Anglais cherche précisément à saigner les forces allemandes, écrasantes au début, mais qui ne reçoivent aucun renfort.

En bref, je serais presque aussi séduit par ce jeu que j'étais écœuré par *Europe Aflame*, mais il y a de petits problèmes. D'abord, le mieux est l'ennemi du bien, et les concepteurs en ont trop fait dans la série «les caprices de Goëring» : le hasard a une trop grande place dans le choix des objectifs. De plus, l'Allemand peut fort bien gagner en détruisant neuf villes, même si la RAF a bien moins souffert que la Luftwaffe et qu'elle reste très capable d'assurer l'échec d'un débarquement allemand. Quelques points de détail sont aussi contestables (il faudrait retirer tous les Stuka quand 7 sur les 14 sont perdus, et non au tour 5 ; lorsque la Luftflotte de Norvège est retirée, il faudrait retirer aussi les fiches d'objectifs de la zone nord...).

Globalement, tout de même, un jeu bien sympathique. Une partie peut se jouer en environ 4 heures, une fois les règles assimilées.

Frank Stora

Jeu en anglais édité par TSR.

FIRST BLOOD V.O.

L'apogée du système TSS

First Blood est la bonne surprise de ces derniers mois. Ce jeu appartient à la série TSS (Terrible Swift Sword) et vous permet de recréer les première et deuxième batailles de Manassas qui ont eu lieu à un an d'intervalle, respectivement le 18 juillet 1861 et le 28 août 1862. L'originalité de ces deux batailles est qu'elles se sont déroulées sur le même terrain. En conséquence, on nous offre dans la même boîte les deux batailles pour le prix d'une...

Le système est l'aboutissement des règles que Richard Berg imagina il y a maintenant plus de dix ans. Dans un numéro précédent consacré à la Guerre Civile américaine (CB n° 53), nous avions décrit par le menu détail ce système à l'échelle régimentaire. La refonte des règles déjà inaugurée dans *Cedar Creek* trouve ici son achèvement. Toute l'originalité du jeu repose sur le système d'« impulses ». La phase de mouvement ne permet pas comme dans la plupart des jeux de déplacer l'ensemble de ses forces. Il faut que chaque général de brigade ou de division réussisse un jet de commandement afin de pouvoir soit bouger, soit tirer, soit changer de formation, soit encore combattre, etc. Si le général choisi rate son « activation », la main passe à l'adversaire. Ce système permet une quasi-simultanéité de jeu et, en plus, simule les problèmes de coordination entre les unités (régiments, brigades, divisions), problèmes qui sont pratiquement toujours occultés dans les wargames. On se rend vite compte que l'on ne peut pas optimiser l'ensemble de ses mouvements ni de ses combats et qu'il est extrêmement difficile de coordonner ses forces pour réaliser des objectifs précis. Il devient dès lors impératif de faire des choix et, par conséquent, de limiter ses actions.

De plus, les deux batailles de Manassas furent extrêmement mobiles. Cela laisse de larges choix stratégiques aux protagonistes et donne encore plus de vigueur au système car, si l'on veut se lancer dans de grands mouvements d'envergure (enveloppement, débordement), on n'échappe pas aux règles de fatigue et d'épuisement. La refonte du système donne une plus grande importance au feu offensif et on assiste, au cours des batailles, à une quasi-disparition des combats de mêlée. Cela n'est pas étonnant lorsque l'on sait que la Guerre Civile américaine fut la première guerre moderne où le feu supplanta le choc dans la plupart des batailles, réduisant ce dernier à une simple conclusion des combats.

Ce jeu est une très grande réussite, mais il faut apprendre à y endurer des frustrations et savoir gérer les insuccès.

Pierre Gioux

First Blood est un wargame en anglais édité par SDI. Prix approximatif : 350 F.

DAYS OF DECISIONS V.O.

Le complément politico-diplomatique de World in Flames

Australian Design Group, après trois ans de travail, a donc enfin édité cette extension de *World in Flames*, attendue avec tant d'impatience. « Fièrement édité en Australie », le jeu permet la globalisation du conflit, sur un mode politique, de 1936 à 1939, et un jeu de campagne de 1936 à 1946. Enfin, le Reich va pouvoir installer un gouvernement nazi en Pologne, « l'espoir »[1], et les Républicains vaincre les fascistes en Espagne. Et bien d'autres choses encore, puisqu'il s'agit d'un système d'options à tiroir. La carte politique est tout simplement grandiose, et les pions fabuleux. Une petite carte permet de simuler la guerre civile espagnole.

Il y a donc deux jeux en un. Le premier, indépendant, couvre les décisions militaires et surtout politiques ayant déclenchées la Seconde Guerre mondiale. Il ne s'agit pas vraiment d'un jeu de négociation, puisqu'il faut d'abord défendre les intérêts de sa coalition ; l'objectif est plutôt de permettre de démonter les mécanismes de l'extension. Les grandes puissances cherchent à attirer dans leur orbite des pays mineurs, planifient la mise en route de leur production militaire et parient sur des conflits locaux comme en Espagne. Un système de résolution des conflits abstraits est fourni. Cela se joue vite, en trois ou quatre heures.

Mais DoD peut aussi être utilisé comme support à WiF, puisqu'il lui fournit de nouvelles règles et pions, et un errata aux règles de la 4e édition. Là, le jeu prend un intérêt supérieur. L'extension permet des variations qui peuvent faire pencher la balance de la guerre. Contrairement à ce qu'une première lecture laisse penser, l'Axe s'en trouve relativement avantagé, dans la mesure où il peut accélérer le début du conflit.

Avec DoD, le wargamer dispose maintenant de tous les *what if* (alternatives historiques) dont il a jamais pu rêver sur le deuxième conflit mondial.

Xavier Blanchot

1) En référence à l'oeuvre d'André Malraux.

Jeu de stratégie et de diplomatie édité en anglais par Australian Design Group.

1862 V.O.

Pour aborder la guerre de Sécession

1862 est une simulation qui s'adresse à ceux qui seraient tentés par les jeux sur la guerre de Sécession sans pour autant s'attaquer tout de suite aux monstres de la série TSS. Cette nouvelle série créée par Richard Berg s'appelle *Battle & Leaders*. La boîte permet de reproduire quatre batailles majeures de l'année 1862 : Antietam, Seven Pines, Murfreesboro et Fort Donelson, à des échelles variables (brigade, demi-division, division). Les règles sont simples, elles ne comportent que sept pages, le reste étant consacré aux scénarios.

En fait, les règles sont un concentré (très) simplifié du système TSS. A la différence de ce dernier, le moral est ici pris en compte à l'échelon du chef de corps, d'aile ou d'armée. Les événements qui surgissent durant la bataille (pertes, retraites, éliminations d'unités adverses, etc.) font varier le niveau de moral. La subtilité réside dans le fait que si le niveau de moral descend en dessous du niveau « moyen », il ne peut plus remonter au-dessus. Lorsque le moral atteint le niveau « mauvais », les unités ont des malus en mêlée et elles sont plus difficiles à commander. Enfin, au dernier niveau, moral « brisé » (broken), c'est le drame ! En plus des malus en combat, les unités n'entrent plus dans les ZdC ennemies et n'ont plus de ZdC sur leurs flancs.

Ce jeu remplace avantageusement *Blue & Gray*, qui était il est vrai plus que pitoyable. Le système d'« impulses » est la réplique de celui présenté dans *First Blood*, ce qui confère une grande fluidité à la partie. Cela permet donc de bien s'amuser, car on peut rencontrer des surprises. Un regret cependant : compte tenu de l'échelle, les généraux ne peuvent être blessés ou tués ; dommage, dommage...

1862 innove en proposant une bataille qui n'avait jamais été simulée auparavant, celle de Fort Donelson. Vous pourrez ainsi retrouver le général nordiste Lew Wallace, l'auteur de *Ben-Hur* (le roman), qui peut dans le jeu se prendre pour son héros dans l'hippodrome et charger à bride abattue en ignorant les règles restrictives de commandement. Bien présenté, avec des règles bien structurées, *1862* vous permettra de passer quelques soirées agréables, à moins que vous ne préfériez relire *Ben-Hur*... Pour ma part, je recommande ce jeu à quiconque voudrait s'initier à cette passionnante période.

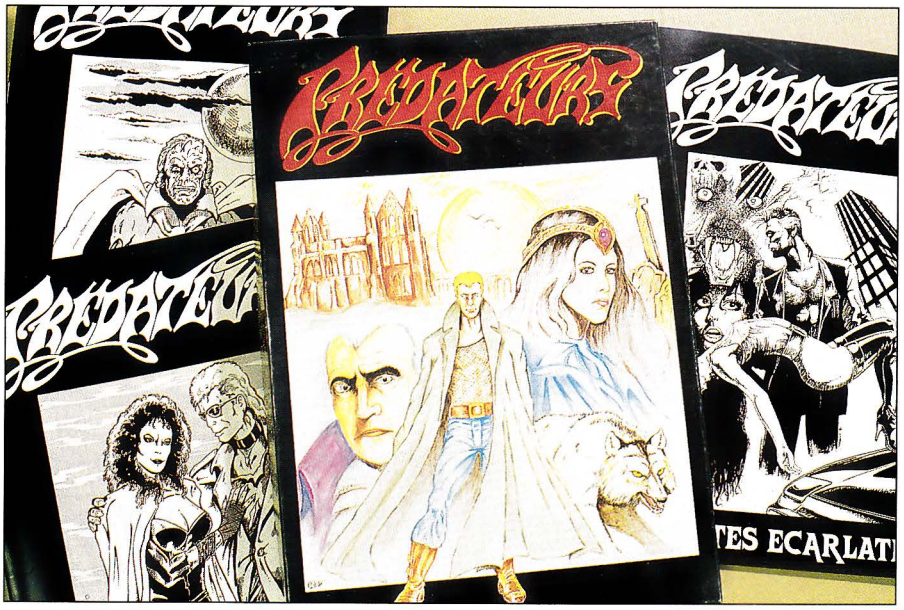
Pierre Gioux

Wargame en anglais publié par SDI. Prix approximatif : 300 F.



Prédateurs

Décidément, Flamberge semble se spécialiser dans les jeux « sombres ». Après *les Divisions de l'Ombre* qui permettait de jouer des mutants aux prises avec un univers futuriste pessimiste, voici *Prédateurs*, où l'on incarne tout simplement... des vampires.



Laissez-les vivre !

Quelque part en France, dans un futur très proche. Un van aux vitres fumées parcourt routes et autoroutes, roulant uniquement de nuit. Partout où il passe, des gens se réveillent fatigués et malades, avec une petite morsure à la gorge... Depuis des ombres rôdent dans la nuit, près des cinémas qui projettent des films d'horreur. D'autres sont à l'affût dans les rues peu fréquentées, guettant l'isolé et l'imprudent... Dans certaines boites à la mode, on peut croiser des créatures à la peau très pâle, à la beauté troublante. Ce sont des marginaux presque comme les autres, à ceci près qu'ils ne supportent pas le soleil et qu'ils boivent du sang. Bref, ce sont des vampires. Dieu sait comment cela vous est arrivé, mais vous avez été mordu. Vous êtes maintenant un Enfant de la Nuit. Il vous faudra survivre dans une société a priori hostile, où le principal danger reste la haine des « vieux » vampires (parmi les humains, personne ne croit plus en votre existence, ce qui est tout de même une sécurité non négligeable). Personne ? Presque personne. Certaines sociétés secrètes se sont vouées à l'extermination de votre espèce. On se demande bien d'ailleurs pourquoi elles se donnent tout ce mal : les vampires sont peu nombreux, se « reproduisent » rarement, et n'ont pas besoin de tuer pour vivre...

Autopsie d'un vampire

Ainsi que des deux autres types de personnages possibles : le chasseur de vampire et le « déviant », un humain possédant certains pouvoirs et servant de chauffeur-domestique aux vampires. La création d'un personnage ne fait absolument pas appel au hasard. Tout le monde possède un certain nombre de points (60 pour les vampires, 44 pour les humains) à répartir dans les caractéristiques (Force, Constitution, Dextérité, Agilité, Intelligence, Volonté, Perception et Charisme). Une seconde série de points est ensuite distribuée dans les compétences. Reste à calculer les points de vigueur (points de vie) et à doter le personnage de forces et de faiblesses. En fait, dans la mesure où ces dernières sont parfaitement optionnelles et ne rapportent aucun avantage par ailleurs, je me demande qui en prendra... Enfin, pour un vampire, il reste à choisir ses pouvoirs (4 sur une liste de 6 comprenant entre autres la télépathie, le contrôle animal, le contrôle des éléments ; dommage qu'il n'y ait pas plus de choix).

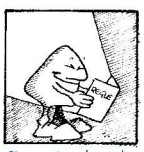
Tout cela est simple et rapide.

Bien sûr, les vampires sont relativement plus puissants que les humains (plus de points de caractéristiques et de compétences, accès aux pouvoirs, etc.), mais cela est compensé par un certain nombre de faiblesses contraignantes. Elles n'ont rien que de très classique : incapacité à supporter la lumière solaire, allergie à l'ail, vulnérabilité à l'eau bénite et aux symboles religieux (à condition qu'ils proviennent de certains lieux bien précis, chargés « d'énergie cosmo-tellurique »). Mis à part ce dernier point, les vampires de Prédateurs ressemblent comme deux gouttes de sang à ceux des romans d'Ann Rice (*Entretien avec un vampire* et *Lestat le vampire*, qui sont des chefs-d'œuvre à lire d'urgence). Cette ressemblance vaut aussi bien pour de petits détails (la couleur des ongles, les cheveux qui repoussent systématiquement à la longueur qu'ils avaient lors de la mort), que pour des éléments beaucoup plus importants (l'origine de la « race » des vampires est égyptienne chez Lestat et babylonienne pour le jeu, mais l'air de famille est quand même là). Reste une différence de taille : les vampires de *Prédateurs* sont sobres comme des chameaux ! Il leur suffit d'un petit litre de sang par semaine, alors que la plupart de leurs confrères en littérature et en jeu se sentiraient « en manque » à moins d'une victime par nuit...

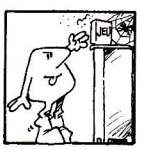
Réhabilitation d'un oublié

A savoir le dé 12, qui sert à toutes les résolutions d'actions, à l'exception du dégât des armes. Très classiquement, pour utiliser une compétence, il faut faire moins que sa chance de base, qui est calculée à partir du niveau de la compétence et de la (ou des) caractéristique directrice. Rien à dire, le système tourne parfaitement bien, à l'exception des règles de progression. Tout peut augmenter, aussi bien les caractéristiques, que les compétences ou les pouvoirs. Pour cela, il faut des points d'expérience, en quantité non négligeable (par exemple environ 1500 pour augmenter une compétence d'un point). Or, le seul moyen d'en gagner semble être d'obtenir des réussites ou des échecs critiques (1 ou 12 sur le dé). Cela permet de gagner entre 100 et 200 points... On comprend alors que les auteurs n'aient pas publié de table précisant la valeur en points d'expérience de chaque type de victime, mais quelques conseils sur, par exemple, comment « récompenser » un

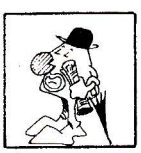
A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les règles simples.



Si vous jouez rarement.


Si vous jouez au second degré.

joueur qui a bien interprété son rôle, n'auraient pas été de trop...

Où le sang coule...

On peut dire la même chose des règles de combat que du reste du système : elles sont bien faites, pas très originales, mais elles tournent bien. Tout – initiative, dommages – est déterminé à partir des marges de réussite. Au début c'est un peu perturbant de devoir sans cesse effectuer des soustractions, mais on s'y fait... d'autant plus vite qu'il s'agit rarement de chiffres supérieurs à 12. Il existe deux catégories de dommages : les blessures et les chocs (horriblement qualifiés de « dégâts blessants » et « non blessants »). Il y a suffisamment d'options pour faire le bonheur des « simulationnistes » (coups précis, assommer l'adversaire, tir en rafale), mais la base reste assez simple.
C'est en situation de combat qu'on apprécie pleinement d'être un vampire. Ils sont plus résistants, plus difficiles à blesser et guérissent nettement plus vite. Cela dit, il convient de relativiser : les combats peuvent être – et sont effectivement – très meurtriers, dès lors que les armes à feu entrent dans la danse.

Cela va sans (sang ?) dire...

L'histoire du peuple des vampires est fort bien faite, de la genèse quelque part en Assyrie à nos jours en passant par le schisme de 1792 entre Anciens (l'école « Dracula ») et Modernes (les PJ). L'ennui c'est que l'on ne reçoit aucun conseil sur la façon de distribuer toutes ces informations. Elles semblent relativement bien connues des vampires modernes – nombreux et suffisamment organisés pour posséder des imprimeries et des livres. C'est dommage : la quête des origines aurait pu donner lieu à une campagne extraordinaire. En ce sens, *Prédateurs* rate pour les vampires ce que *Hurlements* a superbement réussi pour les garous. Il est vrai que ce n'était peut-être pas le but recherché... et que rien ne vous empêche de jouer à la *Hurlements*. Il suffit que le MJ ne communique aucune information au départ et laisse les joueurs les découvrir petit à petit.
Quant à la malédiction que subissent les vampires modernes, c'est également une bonne idée, dont je n'ose pas trop parler afin de ménager l'effet de surprise. Disons seulement qu'elle a quelque chose à voir avec le voyage dans le temps (à ce sujet, une bonne documentation historique fournie dans un prochain supplément ne ferait pas de mal, à la fois destinée aux joueurs mais *aussi* aux auteurs. Dans les scénarios, j'ai découvert avec horreur que des bandes de mercenaires incontrôlées style « grandes compagnies » sévissaient encore sous Charles VIII !).
Pour en revenir à la malédiction, il est vraiment dommage que même le MJ ne sache pas exactement de quoi il retourne. Notamment, il ne sait pas comment la lever... Une fois de plus, cela pourrait donner matière à d'intéressants scénarios, mais en attendant des précisions les PJ vont se trouver réduits au « quotidien » du vampire. Autrement dit, une éternité de virées nocturnes, de déplacements de ville en ville et de baisers goulus dans le cou de mortels trop confiants. (Pour vous, je ne sais pas, mais en ce qui me concerne, une éternité de ce genre me deviendrait vite insupportable... au bout de, disons, une semaine.)

Ramage et plumage

Première constatation d'évidence : le maquettiste devait avoir un exemplaire d'In Nomine Satanis/Magna Veritas sur sa table de nuit. Comme dans INS/MV, les pages ont un cadre (à base de crânes et de chauves-souris), et toutes les illustrations sont « pleine page ». Mais bon, le résultat est correct, et on ne va pas aller chercher la petite bête pour si peu...
En ce qui concerne le texte, il n'est pas trop mal écrit, à part une ou deux abominables « lourdeurs » (les vampires « classicistes » et les « dégâts blessants » étant les pires). L'idée du jeu rédigé en grande partie par un vampire est amusante (encore que là aussi, il me semble qu'INS/ MV...), avec un petit « effet pervers » regrettable : du coup, la présentation des chasseurs de vampire est pour le moins fragmentaire : deux pages plus quelques indications éparses, et un court scénario (en fait, pour être franc, j'ai l'impression que la possibilité de jouer les chasseurs a été rajoutée à la dernière minute, pour donner bonne conscience aux acheteurs, ou peut-être pour ressembler un peu plus à... un certain jeu de rôle de Croc, mettant en scène anges et démons).

Prière de faire des petits !

On ne peut pas dire que « Prédateurs apporte un sang neuf au jeu de simulation », comme les auteurs le proclament fièrement dans les règles. Il lui manque pour cela un peu de mordant (celle-là, je m'en serais voulu de ne pas la faire). Cela dit, même si ce n'est pas un grand jeu, c'est un bon jeu, sur un thème amusant.
Avec quelques précisions supplémentaires et des scénarios, il peut même devenir très bon. Et en attendant, si vous avez envie de faire une ou deux séances de chasse au teenager, vous pourriez tomber plus mal.

Tristan Lhomme
Illustration : Didier Guiserix

INVENTORIUM

Jeu de rôle français édité par Flamberge
Auteurs : Philippe Chouvel, Olivier Gasnier, Christophe Guy.
Illustrateurs : Serge Chatelain, Adam Ker Maad, Soukhaseum Somnuck.
Matériel : 3 livrets : *le Code Incarnat* (54 pages) : les règles ; *les Chroniques Sanglantes* (48 pages) : les vampires, vie et mœurs ; *les Contes Écarlates* (52 pages) : 3 scénarios ; récapitulatif des tableaux.
Prix : 220 F





« On n'a aucune chance ! »... « Ce Mythe est un carcan ! »... Deux réflexions que les Gardiens des Arcanes entendent assez fréquemment.

Voici, à l'usage des démiurges amateurs, quelques conseils pour amender le Mythe, ou tout simplement créer le sien, afin de laisser quelque espoir aux Investigateurs, et de renouveler l'intérêt de cet excellent Appel de Cthulhu.

Le Mythe de Cthulhu, comment l'amender

Avant de jeter le Mythe pour bâtir le vôtre, ce qui est un travail considérable, voyez si vous ne pouvez obtenir l'effet recherché par de simples amendements.
Car même à l'intérieur de la synthèse effectuée par Sandy Petersen pour les besoins du jeu, il subsiste pas mal de place pour des modifications. En premier lieu, on découvre de loin en loin quelques incohérences (qui ne sont pas le fait de Petersen, mais de contradictions dans les textes de HP Lovecraft). L'exemple le plus célèbre reste celui des Gnoph-Keh. Dans *Polaris*, HPL en parle comme d'une race de cannibales primitifs. Quinze ans plus tard, *l'Horreur dans le Musée* décrit les Gnoph-Keh comme des monstres arctiques. Sandy Petersen a retenu la seconde explication, rien ne vous empêche de préférer la première... Il a également dû extrapoler à partir de descriptions plus ou moins floues et attribuer, parfois tout à fait arbitrairement, des pouvoirs à certaines entités (par exemple le Vagabond dimensionnel, qu'HPL mentionne en quelques lignes sans jamais parler de ses capacités à voyager entre les plans...). Vous êtes parfaitement libre, à partir de la même description, de créer quelque chose de nouveau. C'est en effet l'autre grand avantage du Mythe de Cthulhu tel qu'il existe dans le jeu de rôle : il est souple et ouvert. Vous pouvez y introduire des éléments nouveaux provenant d'histoires lovecraftiennes encore non exploitées (si si, il en reste ! Des scénaristes-pilleurs de tombe sont allés fouiller dans les plus obscures révisions[1] du Maître, allant jusqu'à exhumer des rossignols comme *Herbert West, réanimateur* ; mais il subsiste quelques histoires oubliées, comme par exemple *Le Tertre*). Ou encore d'histoires écrites par des disciples de Lovecraft que Sandy Petersen n'a pas retenues (il y en a de moins en moins). Sans parler bien entendu de vos propres bébés... Même sans toucher à la structure de base du Mythe, vous pouvez créer vos propres Horreurs cosmiques pour taquiner un peu des joueurs blasés. Attention : « éléments » ne veut pas seulement dire « monstres ». Le Mythe, tel que nous le connaissons, laisse en effet une très vaste place à la spéculation. En fait, le Mythe est surtout un immense jeu intellectuel, comme peuvent l'être dans un autre domaine les histoires de Sherlock Holmes (il y a de part le monde des milliers de fanatiques qui traquent dans les récits de Conan Doyle les moindres indices tendant à étayer des théories farfelues sur, par exemple, la date de naissance de Holmes, la nature exacte des travaux de Moriarty, etc.). La seule différence est que le Mythe permet de jouer avec des civilisations entières...
La section *Le Mythe* du livret de règles fournit des descriptions succinctes de chaque type de créatures ; tant que vos théories ne contredisent pas ces descriptions, elles peuvent être considérées comme correctes. Si, dans un moment d'inspiration, vous accouchez d'une description de la société de Ceux des Profondeurs, utilisez-la, personne ne viendra vous contredire (dans la mesure où même les textes publiés par Chaosium ne sont que des suggestions). Rien ne vous empêche de faire un grand nettoyage par le vide au sommet, de supprimer les Grands Anciens et les Dieux Extérieurs qui ne vous plaisent pas (ou tout du moins de limiter leur influence) pour laisser les joueurs se débrouiller face à vos créations, en citant juste de loin en loin le nom de Nyarlathotep ou de l'un de ses petits camarades. Mais ceci nous amène à des altérations plus ambitieuses...
Si l'on sort un peu du jeu de rôle pour jeter un œil sur la quantité phénoménale d'articles et de documents en tous genres consacrés à HP Lovecraft, on arrive assez vite à se poser une autre question : une création telle que le Mythe de Cthulhu existe-t-elle seulement dans son œuvre ? Cela peut paraître paradoxal, mais notons que les spécialistes emploient plus volontiers le terme « Mythe de Lovecraft » (ou « de Yog-Sothoth ») opposé au « Mythe de Derleth » (contenant entre autres le concept hérétique de Dieux Très Anciens, mais aussi des éléments familiers comme les pierres-étoiles). En fait, on pourrait définir le Mythe comme le plus petit nombre de faits sur lesquels tous les experts s'accordent ; la version jeu de rôle étant un « Mythe de Petersen » méritant une place à part.
Paradoxalement il serait vain de chercher à reconstituer un « Mythe » originel sorti de la plume de Lovecraft. Cela appauvrirait terriblement le jeu, entraînant à la suppression pure et simple d'une bonne douzaine de races de monstres (Chthoniens, Vampires de Feu, Lloigors, Chiens de Tindalos...) et d'autant de Grands Anciens et Dieux Extérieurs (Cyaegha, Ithaqua, Glaaki...). Les pouvoirs de ceux qui restent en seraient sérieusement altérés. De même le nombre de livres maudits réduirait considérablement. Enfin, d'inextricables problèmes d'attribution se poseraient assez vite (le peuple Serpent a été développé par Robert Howard, mais Lovecraft le mentionne une ou deux fois. On le garde, ou pas ?).
Une variante intéressante à étudier (mais pas à jouer, du moins à mon avis !) est celle de Brian Lumley. Partant d'un postulat que l'on pourrait résumer par « mort aux poulpes, vive l'humanité », il a bâti une série de théories très personnelles. En premier lieu, il réduit les Dieux Extérieurs à de simples symboles dépourvus d'existence véritable (Azathoth personnifiant l'énergie cosmique et le Big Bang, Shubb-Niggurath la fécondité... Quand à Nyarlathotep, Lumley



Comment créer l'Appel de... *l'Inconnu*

remarque finement que c'est un anagramme approximatif de « télépathie » et réduit le Messager des Dieux à un simple pouvoir psi). Cela fait, il neutralise les Grands Anciens. Il reprend l'idée de Derleth d'une guerre avec les Dieux Très Anciens au terme de laquelle les Grands Anciens auraient été emprisonnés, mais il va beaucoup plus loin en affirmant qu'ils sont tous de la même race (dans un de ses romans, cela nous vaut une scène parfaitement loufoque où le héros est confronté à un sosie de Cthulhu – tout doré et gentil – qui le charge de sauver le monde). Allant jusqu'au bout de sa logique, il affirme que l'eau bénite est efficace contre les créatures cthulhiennes. Quant à sa seule création réellement puissante, les Chthoniens, il n'a rien de plus pressé que de leur donner un Talon d'Achille. Saviez-vous qu'à l'origine, ces créatures qui se baignent allègrement dans la lave en fusion ne supportaient pas... l'eau ? Petersen n'a pas repris ce détail, dieu merci !

Bien sûr, c'est un exemple extrême, mais il est révélateur des infléchissements que l'on peut faire subir aux écrits d'HPL, si l'on prend le temps d'y réfléchir et de trouver une idée directrice.

Créer son propre mythe

Si les modifications ne vous suffisent plus, rien ne vous empêche de tout passer par-dessus bord pour vous lancer dans la tâche difficile de Créateur de dieux...

La première chose à ne pas oublier, c'est que nous sommes dans un jeu d'épouvante. Par conséquent, toutes vos constructions doivent aller dans le sens qui engendre des situations de peur.

Il existe un certain nombre de facteurs qui y parviennent à tous les coups, si on sait en jouer :

— **L'isolation.** Etre bloqué quelque part, sans espoir de sortie. Ou être coupé du reste du monde parce que l'on a connaissance d'un fait que les autres refusent de croire (revoyez la série TV *Les envahisseurs*, par exemple).

— **L'insignifiance.** La sensation d'être tout petit face à des Choses supérieures en nombre/immortelles/indestructibles.

— **L'hostilité.** Quelque chose se met en travers de votre route. Quoi ? Cela peut aller du tueur psychopathe aux monstruosités les plus délirantes.

— **L'incompréhension.** Très important. Il faut que les motivations de l'adversaire paraissent complètement absurdes et/ou monstrueuses, du moins dans un premier temps.

— **La transgression.** Des choses familières agissent de façon non conforme (bébé tueur, morts qui marchent, par exemple).

— **L'altération.** Quelque chose qui ne ressemble plus à ce qu'elle était. Mutations monstrueuses des gens et du paysage, mutilations...

Maintenant que nous avons les ressorts de l'épouvante, regardons un peu les registres où ils peuvent s'exercer :

— **Le *beurk* :** l'horreur gore. Peu importe la nature de l'horreur, ce qui compte c'est la description de ses effets, de préférence en termes aussi sanglants que possible. Il souligne grassement tout ce que les autres types d'horreur se contentent de suggérer.

— **Le *ahhh* !** repose davantage sur l'ambiance, les bruits sinistres, les lieux étranges, etc. Bref, c'est le registre que les Gardiens heureux arrivent à faire naître, au jour le jour.

— Enfin, **le *arrgh*** reste le plus difficile à obtenir. Contrairement aux autres, il joue uniquement sur la psychologie. Il utilise rigoureusement les mêmes ficelles que l'expression précédente, mais à plus grande échelle. Etre perdu sur une île déserte assiégée par une bande de créatures meurtrières est une situation *ahhh !*, mais il est toujours possible de trouver un bateau et de fuir. Remplacez l'île par la planète Terre, et faites clairement comprendre que ce sera partout pareil, et vous avez une situation *arrgh*. Et accessoirement, vous avez le postulat du Mythe de Cthulhu.

La seule utilité du Mythe, ou d'autres constructions similaires, est de créer un sentiment d'épouvante plus profond. Et puis, l'élaboration de théories délirantes et paranoïaques sur la nature de l'univers est l'un des jeux intellectuels les plus divertissants qui soient... tant que cela reste un jeu.

Les Questions

D'où vient l'univers ?

• *Réponse du Mythe :* dans la mesure où il convient d'intégrer un maximum d'éléments existants et de ne pas dépayser les joueurs, on conserve les réponses scientifiques, quitte à les infléchir un peu.

• Pour nous si, par exemple, on reprend l'idée qu'Azathoth puisse être le Big Bang, rien n'empêche de supposer que le Big Bang ait été conscient, et qu'il soit possible d'invoquer son énergie sur Terre aujourd'hui ! Notez que n'importe quelle genèse, à condition qu'elle soit suffisamment désespérée et lugubre, peut faire l'affaire. Lisez par exemple l'histoire de la création du monde de Warhammer JdR.

Les dieux existent-ils ?
Si oui, d'où viennent-ils ?

• *Réponse du Mythe :* il convient de distinguer entre les Dieux Extérieurs, qui sont de véritables dieux, et les Grands Anciens qui sont des extraterrestres que nous percevons comme des dieux parce que nous n'avons pas l'intelligence nécessaire pour nous les représenter autrement.

• Si vous voulez créer des dieux, prenez garde à limiter leur puissance. Rien de plus ridicule qu'un être théoriquement tout-puissant réduit à l'impotence par décision du MJ soucieux de laisser une chance à ses joueurs. Pour vous éviter ce genre de souci, décidez dès le départ que les dieux sont en hibernation/indifférents/en vacances dans une autre galaxie/en prison. A moins, tout bonnement, qu'ils n'existent pas... Vous pouvez également abandonner les explications « rationnelles » pour des théories plus mystiques. Et si l'humanité avait créé les dieux à force d'y croire ? Que se passe-t-il quand ils n'ont plus d'adorateurs ?

Et quand ils commencent juste à en avoir ? (Idée : et si, à chaque partie de l'AdC, les joueurs dégageaient un peu d'énergie psycho-magique qui donnait un peu plus de substance à Cthulhu et ses petits camarades, leur permettant d'accéder à l'existence, sous une forme affaiblie pour le moment ? Cela pourrait servir d'argument à une campagne de Cthulhu 90 peu orthodoxe.)
Le point le plus important reste à définir l'attitude des dieux vis-à-vis de l'humanité : créateurs, destructeurs, hautement méprisants, alliés ? Cette dernière possibilité étant à surveiller très sérieusement. Même si nos créateurs étaient bienveillants à l'origine, on peut imaginer qu'ils soient morts depuis longtemps... ou pire, qu'ils se soient mis à nous jalouser et qu'ils complotent notre destruction.

D'où venons-nous?
• *Réponse du Mythe :* nous avons évolué à partir de rebuts d'expériences génétiques jetés dans l'océan originel par des Anciens visiblement ignorants du concept de pollution.
Une fois de plus, cela ne contredit pas les théories scientifiques : l'évolution s'est faite naturellement, à partir de quelques cellules...
• Cette question représente un des noeuds du problème. Si vous voulez l'évacuer, vous pouvez décider qu'« on » nous a fait présent de l'intelligence pour des raisons insondables. Mais les possibilités sont innombrables. Citons seulement, au hasard, la partie d'échecs à l'échelle cosmique entre deux ou plusieurs protagonistes (selon quelles règles ?), ou l'expérience scientifique (qu'arrivera-t-il quand elle sera terminée ? Se déroulera-t-elle à l'infini, ses instigateurs ayant disparu ?).

Où allons-nous?
• *Réponse du Mythe :* vers l'extinction pour des raisons non précisées. Nous laisserons la place à d'autres races qui à leur tour disparaîtront dans l'indifférence générale.
• La finalité exacte de notre présence sur Terre est laissée à votre choix, mais vous devrez répondre aux questions suivantes :
– Pourquoi sommes-nous là ?
– Si on nous en veut, pourquoi ne nous a-t-on pas encore éliminés ?
– A quelle sauce serons-nous mangés ? Complot mondial, infiltration, perversion graduelle, invasion brutale d'êtres humains ou inhumains (indicibles ?), ou encore un mélange du tout.
– En attendant l'issue fatale, quelle marge de manœuvre nous laisse-t-on ?
À votre avis, quelle est l'hypothèse la plus effroyable : Dachau signifiant un démon derrière chaque SS, ou Dachau signifiant la seule responsabilité de simples humains ?

Sommes-nous seuls?
(Dieux mis à part, évidemment.)
• *Réponse du Mythe :* Non.
• Pas besoin d'aller chercher d'autres hypothèses : que serait un jeu de rôle sans monstres ? Pour créer un monstre d'épouvante, les recettes sont les mêmes que pour n'importe quel autre genre d'histoire. Le plus simple reste de procéder par ajouts et anthropomorphisme. La seule différence est qu'il ne faut surtout pas prendre des mammifères ou des créatures



proches de l'homme. Utilisez des reptiles, des batraciens, des insectes, des mollusques... Hybridez avec des êtres humains. Si vous voulez créer des Choses complexes, évitez la banale construction symétrique humaine. Prenez comme modèle les Yithians en forme de cône, ou les Anciens... Le point le plus important demeure toutefois l'organisation sociale et les motivations de ces monstres. Les plus effrayants sont toujours les plus évolués : ils agissent de façon incompréhensible, mais leurs motivations sont visiblement élaborées. N'oubliez pas que plus les monstres sont proches de l'humanité, plus ils lui veulent directement du mal. Un Dieu Extérieur pourra anéantir l'humanité en quelques minutes, mais il le fera sans vraiment s'en rendre compte, comme « un mammouth écrasant une fourmilière » ; alors qu'une goule haïra les hommes de toutes ses forces...
Attention : les monstres sont indispensables, mais il convient de les utiliser avec la plus grande parcimonie. Rien n'affadit plus l'horreur qu'un contact prolongé avec un monstre. Veillez à ce que vos descriptions restent floues. Au cours de son œuvre, HPL s'est heurté à deux écueils : des descriptions trop précises tuent l'horreur, et d'autres trop floues inspirent davantage de perplexité que de peur. À mon avis, la seconde solution est la moins mauvaise des deux.
N'oubliez pas non plus que le pire des monstres reste l'être humain. Après tout, d'un monstre, on s'attend au pire dès le départ ; en revanche, d'un humain... Et du point de vue d'une goule ou d'un Profond, c'est nous qui sommes les monstres. En poussant à l'extrême ce type de raisonnement, on en arrive à des situations à la Clive Barker. Lisez donc *Cabale* : l'agresseur y est l'homme, s'attaquant cruellement à une communauté de créatures dont la plus inoffensive aurait fait tomber n'importe quel héros d'HPL en syncope.

Comment organiser ces réponses ?

Il ne reste plus qu'à mélanger tous ces éléments exotiques à la réalité. Votre principe de base sera : rien n'est jamais fortuit, les coïncidences n'existent pas. Il y a toujours quelque chose derrière les apparences. En cherchant bien, n'importe quel fait, si anodin soit-il, peut révéler des aspects inquiétants. Vous pouvez piocher dans les domaines historique, politique, économique, social... Tout est utilisable. Exemple : le télescope spatial Hubble. Lancé voici quelques mois avec force publicité, il devait sonder les mystères les mieux cachés de l'univers... Peu après, un officiel de la NASA très embarrassé expliquait qu'Hubble était myope, incapable de voir plus loin que Pluton. Vous y croyez, vous, à cette panne ? Et s'il avait été saboté ? Ou pire : et s'il fonctionnait parfaitement, mais diffusait des images de quelque chose de si effroyable qu'il fallait nous le cacher ?
Veillez à étayer vos hypothèses de départ avec un ou deux « indices » convergents. Il est bien évident que si Égyptiens et Aztèques construisaient des pyramides, c'est que leurs civilisations avaient été en contact autrefois, du temps des Atlantes... Il ne vous reste plus qu'à établir une corrélation entre les hiéroglyphes et certains pictogrammes maya, et à faire remarquer de troublantes similitudes entre les panthéons des deux cultures. Ce genre de bidouillage n'a pas besoin d'être parfaitement solide, il suffit qu'il ait l'air convaincant et que vous ayez assez de culot pour l'imposer aux joueurs. Si vous affirmez que des templiers en fuite sont allés se réfugier chez les cathares, dissuadez vos joueurs de vérifier les dates. Ils pourraient trouver étrange que les templiers aient cessé d'exister presque un siècle après les cathares... Et encore, vous pourrez toujours vous en tirer en parlant de « loges secrètes cathares ayant survécu dans le Midi ».
Bien entendu, on ne vous demande pas de réécrire toute l'Histoire de l'humanité. C'est à vous de sélectionner les éléments à bricoler, en fonction de votre campagne et de votre culture personnelle. Si vos joueurs se penchent sur des éléments dont vous ne vous êtes pas souciés, improvisez ! Tâchez d'avoir toujours un ou deux sombres mystères tout préparés à placer pour ce genre de cas. Il vous faudra peut-être les adapter un peu...

Tristan Lhomme
illustration : Mathieu Roussel

1) Textes écrits en tant que nègre par Lovecraft, tels que « Le Tertre », « L'Horreur dans le musée ».

BIBLIOGRAPHIE

— *Les Adorateurs de Cthulhu* (anthologie), Masque Fantastique (difficile à trouver. Divers ajouts au Mythe).
— Brian Lumley : *L'Avant-Poste des Grands Anciens*, Néo.
— Brian Lumley : la série *Le Réveil de Cthulhu, La Fureur de Cthulhu, Les Abominations de Cthulhu, le Démon du Vent* et *Lunes de Borée*, collection Super-Fiction, Albin Michel (difficile à trouver. Mythe modifié jusqu'au méconnaissable).
— Toute les collections d'ésotérisme/absurdités, et particulièrement *L'Aventure Mystérieuse* chez J'Ai Lu et *Énigmes de l'univers* chez Robert Laffont (plein d'éléments précieux pour transformer l'Histoire).
— Umberto Eco : *Le Pendule de Foucault*, Grasset (mode d'emploi détaillé du bricolage historique).

CASUS BELLI
Aventures

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

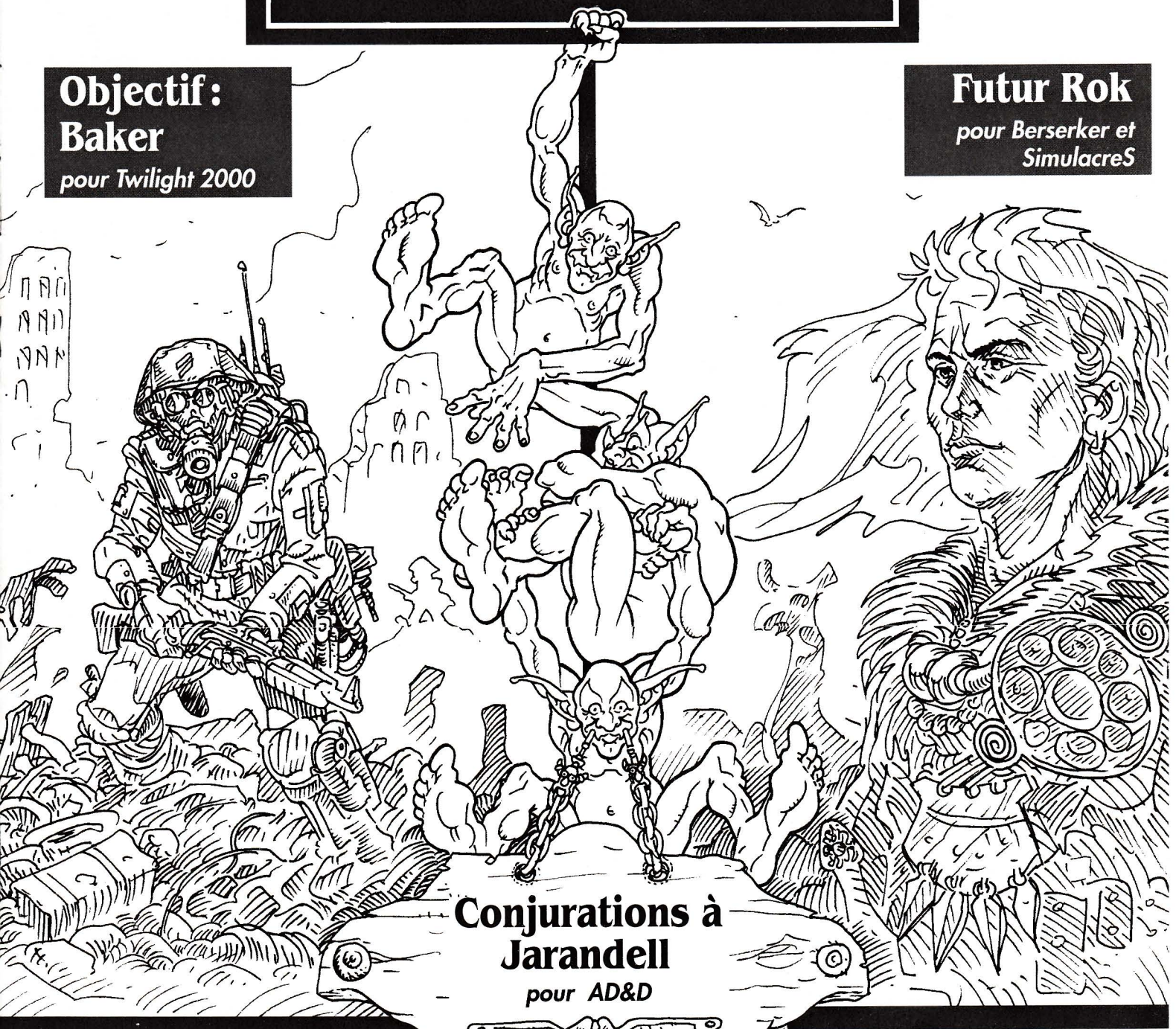
CB 61

Objectif : Baker

pour Twilight 2000

Futur Rok

pour Berserker et SimulacreS



Conjurations à Jarandell

pour AD&D

Le sous-marin jaune

pour Paranoïa



UN SCENARIO POUR BERSERKER CASUS BELLI

et SimulacreS dans l'univers des Vikings



Futur Rok

Les joueurs de Simulacres devraient lire les articles consacrés au monde viking parus dans CB n° 59. Ce scénario peut mettre en scène les personnages prétirés de « Harald le Loup » (CB n° 59), mais c'est aussi une introduction intéressante à une campagne de Berserker, l'extension d'In Nomine Satanis/Magna Veritas.

Pour assister au grand spectacle du Ragnarok, il faut mériter son billet dès aujourd'hui car les places aux côtés des dieux sont comptées...

Retrouvailles

L'hiver s'achève... Après plusieurs mois de silence et d'isolement, les bêtes et les gens s'activent à nouveau. C'est pour fêter le retour de la belle saison que les personnages se sont donnés rendez-vous chez l'un d'entre eux. Dans une maison isolée, près d'un lac, ils se sont retrouvés pour raconter ou commenter les événements des derniers mois. Au cours d'une d'une soirée animée un scalde a frappé à la porte, demandant l'hospitalité. Rok se joignit au groupe, intriguant tout le monde. Il est grand, sa carrure impressionnante, ses yeux bleus et sa longue chevelure blonde. Pourtant, les traits dominants de sa personne ne sont pas cette force et cette vaillance visibles, mais un mélange subtil de mélancolie et de sagesse. Tout en lui paraît mystérieux. Jusqu'à sa façon de marcher, lente, comme si chacun de ses pas avait une valeur sacrée. Toujours à regarder autour de lui, chaque chose, même la plus infime. Sans parler du ciel nocturne. Les étoiles le captivent. Il reste des heures à les contempler, immobile, dans le froid de la nuit.

La parole est d'argent

Au cours d'une soirée où tout le monde partage le bon repas préparé par le maître des lieux, une barrique de bière est mise en perce. Tant et si bien que dame Ivresse ne tarde pas à se joindre à la fête ! Elle délie la langue de celui-ci, elle autorise celui-là à rire pour un rien. Seul Rok lui résiste ! C'est à peine si ses yeux pétillent. Il se montre de bonne compagnie, bien que peu bavard. Il se confie encore moins. Son passé ? Il a été pendant plusieurs mois le conseiller d'un obscur petit roi du sud de la Norvège, avant d'être repris par l'envie de voyager. Des aventures ? Bien sûr qu'il a eu des aventures, mais qui n'en a pas ! L'une d'entre elles pourrait d'ailleurs les intéresser. Mais patience, il la leur racontera demain. Demain, répète-t-il en souriant. Par contre, il accepte de déclamer un ou deux poèmes, et le fait avec talent.

• **Simulacres :** les personnages ivres font un Test de Perception + Instinct + Humain + 1. Une Marge de réussite comprise entre Normale et Très bonne donne au personnage concerné l'impression fugitive que le mouvement des lèvres de Rok ne correspond pas à ce qu'il dit. Le décalage est d'autant plus net que la Marge de réussite est importante. Pour une Marge Excellente, Rok semble parler sans ouvrir la bouche. Même ivre, il y a de quoi être étonné !

• **INS/MV :** jet de Perception (Difficile), c'est le résultat des unités qui correspond à la marge de réussite.

Puis le scalde sort de la maison pour se rendre sur la rive du lac. Là, il se tiendra encore plusieurs heures à contempler les étoiles après que les personnages se soient profondément, et magiquement, endormis !

Muet comme une carpe

Aux nuits d'ivresse succèdent hélas, la plupart du temps, des petits matins chagrins. C'est le constat que font certains convives. Plus grave, l'un d'entre eux se réveille incapable de parler ! Toutes ses tentatives se soldent par l'émission de vagues grognements. Il est muet ! Et Rok est parti !

A priori, la victime devrait appartenir au joueur le plus apte à jouer ce rôle. Vous pouvez, malgré tout, faire appel à des critères techniques pour arrêter votre choix. Référez-vous au Test précédent. Il est possible aussi de rendre muets plusieurs personnages !

Si une völva est présente parmi les personnages, elle peut tenter une « divination » dans le but de savoir ce qui s'est passé. Après une courte cérémonie, elle entre en transe. Sa pensée parcourt le royaume des esprits et finit par capturer l'un d'entre eux, un esprit des eaux résidant dans le lac voisin. Malheureusement, celui-ci ne veut répondre à aucune question car « on » l'a menacé d'anéantissement s'il parlait. Rien n'y fait, même les plus terribles imprécations proférées contre lui ! La völva repart à la chasse et capture tour à tour deux esprits de la forêt. Le résultat est hélas identique : quelqu'un d'assez puissant pour terroriser tous les esprits des environs ne veut pas que l'on obtienne des renseignements sur Rok ! La völva sort épuisée de cette épreuve !

Après ce début fort décourageant, les personnages devraient chercher les traces de pas laissées par le scalde.

• **Simulacres :** trouver sa piste à partir de la maison est Très difficile (-4) car le sol à cet endroit a été foulé dans tous les sens. De plus, Rok, malgré la froideur de l'eau, a traversé le lac à la nage. Ses empreintes sont plus Faciles à découvrir (+2) sur la rive opposée.

• **INS/MV :** jet de Pistage (Difficile avec 4 colonnes de malus).

La piste mène au nord-ouest, au-delà des montagnes, le long de la Longue Fourche, autrement dit le long de la rivière qui sinue dans la vallée des trolls ! Rok, après sa ruse de départ, n'essaie plus de brouiller les traces de son passage. Peut-être suppose-t-il que les personnages ne le suivront pas en un lieu aussi lugubre ?

Sinistre vallée

La vallée est couverte d'une vaste forêt dont la frondaison, au feuillage persistant, laisse difficilement passer la lumière. La Longue Fourche coule dans de profonds sous-bois pour se perdre parfois au fond de ravins enténébrés. Pénétrer dans le royaume des trolls, c'est s'aventurer dans un monde inquiétant. La chaleur humide, l'air épais chargé de senteurs âcres, saisissent et étouffent. La terre est boueuse, tapissée dans certains creux de terrain d'une mousse spongieuse de laquelle le pied s'extirpe avec un désagréable bruit de succion. Les torches, indispensables, n'éclairent pas à trois pas et semblent vouloir s'éteindre à chaque instant. Puis le malaise s'installe, lorsque finalement toutes notions du temps écoulé et de la distance parcourue s'évanouissent. Oh, bien sûr, le paysage ne change pas comme au passage d'une

frontière bien délimitée ! Ce qui offrirait la possibilité de rebrousser chemin rapidement. Non, les modifications sont progressives, presque imperceptibles. Alors, effectivement, malheur à celui qui, au bout de deux ou trois lieues, s'éloigne de la rivière. Personne, à coup sûr, ne le reverra ! Les légendes ne disent-elles pas qu'une des entrées du royaume de Hel, les enfers, se trouve dans cette vallée !

Frupp et les elfes

Les personnages marchent dans la forêt depuis une heure environ, lorsque des bruissements se font entendre tout autour d'eux. Dès que le groupe s'arrête, le phénomène s'arrête aussi ! Ce petit jeu se poursuit jusqu'à ce qu'au sommet d'un gros rocher moussu apparaisse un petit bonhomme d'une coudée de haut. De sa longue tignasse, à laquelle quelques aiguilles de sapin se sont accrochées, émergent deux oreilles pointues. Frupp, tel est le nom de notre jeune elfe, jauge un bref instant chaque personnage avant de s'adresser à eux d'une voix fluette.

Il déclare être envoyé par son peuple afin de s'entretenir avec les imprudents qui s'approchent du territoire des trolls ! On l'a chargé d'insister sur le danger représenté par les horribles créatures ! Jamais les voyageurs ne reverront leur famille ! Des murmures d'approbation s'élèvent de toutes parts pour souligner cette déclaration. Pourtant nul elfe n'est visible. Les trolls sont nombreux, forts, et ils aiment la chair humaine ! Les personnages n'ont-ils pas peur ? La réponse des Vikings est couverte par un incroyable concert de pépiements. Les elfes parlent tous en même temps.

C'est à celui qui fournira l'information la plus terrifiante. Les trolls gobent les yeux de leurs prisonniers ! Les trolls écorchent leurs victimes et les suspendent encore vivantes aux branches, etc. Dès que nos amis sont parvenus à faire entendre leur voix, Frupp pose une dernière question : puisqu'ils paraissent si courageux, les humains accepteraient-ils de délivrer quelques elfes détenus par les trolls ?



En cas de refus, Frupp et ses compagnons disparaissent en un éclair, laissant traîner derrière eux de légers soupirs de déception.

Pendant toute la scène, plusieurs dizaines d'elfes invisibles entourent le groupe. Ils sont armés de dagues et de javelots enduits de poison paralysant ; des armes couramment utilisées contre leurs ennemis, les trolls !

Frupp dira aux personnages, s'ils le demandent, avoir vu Rok. Les elfes l'ont laissé passer sans intervenir car un grand pouvoir émanait de sa personne !

Mystère et bande de trolls

Si les personnages accèdent à la demande de Frupp, les elfes bondissent de joie ! Certains se montrent même et viennent donner des tapes amicales sur les mollets de leurs sauveurs. Le calme une fois revenu, Frupp guide nos amis à travers la forêt, de plus en plus dense et sombre, jusqu'aux cavernes des trolls responsables de l'enlèvement. La région dans laquelle le groupe pénètre au bout de quelques heures de marche harassante présente un relief tourmenté. La terre paraît avoir bouillonné. Une multitude de rochers, gros et petits, comme autant de bulles, a crevé le sol. Enfin, du sommet d'un monticule, nos amis aperçoivent une longue paroi abrupte percée sur toute sa hauteur d'une bonne vingtaine de grottes. Des échelles de corde permettent d'y accéder. Quant au bas de la paroi, quelques vilaines créatures se disputent la dépouille encore tressaillante d'un grand cervidé.

Frupp donne quelques informations utiles. Les trolls, quasiment aveugles, craignent la lumière. En contrepartie, ils possèdent un odorat très fin et sont habiles à manier la massue, lorsqu'ils ne préfèrent pas faire usage de leurs griffes ! La grotte où est retenu le groupe d'elfes se situe tout en haut de la paroi, à gauche. Sur ce, le petit guide demande au dieu Frey de protéger les aventuriers, puis disparaît, en précisant néanmoins qu'il se cache dans les parages.

La plus grande prudence est à l'évidence nécessaire pour mener à bien cette mission. Les trolls sont nombreux et vraiment hideux ! Les personnages devraient réaliser qu'accéder à la caverne en grimpant à l'échelle présente beaucoup de risques. La meilleure solution consiste à passer par le sommet, pour ensuite se laisser glisser le long d'une corde. A l'intérieur de la tanière, une odeur de charogne fait office de gardien ! Et pour garder quoi ? L'endroit, petit, peut être embrassé d'un seul regard. Il n'y a pas ici plus d'elfe que de bière à boire ! Et rien ne laisse supposer que les lieux aient pu servir de prison. Par contre, il s'y trouve quelques trolls en train de sommeiller, entassés les uns sur les autres, qu'il conviendrait de ne pas réveiller...

Frupp reste introuvable ! Les personnages sont perdus au beau milieu du territoire des trolls !



Laide à tuer

« Auriez-vous à parler et à rire pour une vieille femme affligée par trop de solitude ? » questionne soudain une voix brisée provenant d'un fourré voisin. Invitée à se montrer, une créature repoussante, vêtue d'oripeaux, émerge de l'ombre. Ses yeux bistres se posent pensivement sur les personnages. Par Odin, qu'elle est laide ! Bossue ! Tordue ! A l'image de cette contrée infernale !

• **Simulacres :** les personnages doivent réussir un Test de Perception + Cœur + Humain - 4, pour ne pas détourner le regard avec une moue de dégoût !

• **INS/MV :** jet de Volonté (Difficile avec 2 colonnes de malus).

La vieille ne cache pas alors que du sang troll coule dans ses veines, tare qui s'accompagne d'une extrême susceptibilité. Nos amis doivent déployer des trésors de patience et de ruse afin de gagner ses faveurs ! A la moindre grimace, remarque désobligeante, ou demande d'aide trop directe, elle les invective : les humains sont bien tous les mêmes, s'ils l'acceptent auprès d'eux, c'est parce qu'elle peut leur être utile, sinon ils la rejetteraient, comme toujours ! Et de faire mine de s'éloigner pour qu'on la retienne ! Et d'exiger des excuses...

Si les personnages savent s'y prendre, la vieille bougonne les guide jusqu'à la Cascade du géant. Elle prétend ne rien savoir sur l'endroit. Ce qui se passe là-bas ne la regarde pas ! Simplement, elle a vu Rok traverser la chute d'eau.

La vieille a dressé trois belettes géantes, « ses filles », qui l'accompagnent partout. Lors de la rencontre avec les Vikings, les créatures, tapies dans les fourrés, sont prêtes à secourir leur maîtresse à la moindre alerte. Autrement, les personnages auront la surprise de les découvrir au moment du départ vers la cascade.

La Cascade du géant

Dramir est pourvu d'un sixième sens hors du commun. C'est pourquoi c'est le gardien de cette cascade qui s'adosse au flanc de la montagne. Une large et belle clairière l'entoure. C'est aussi pourquoi, nul ne peut s'en approcher sans être vu de Dramir. Alors comment passer sans se faire écraser sous un des rochers lancés par le géant depuis son promontoire ? L'attaquer directement ? Escalader la montagne pour parvenir jusqu'à lui paraît déjà périlleux ! Attendre qu'il dorme ? Voilà qui est mieux, hélas il a le sommeil léger ! Alors, courir tous ensemble le plus vite possible ? Il est un peu lent, mais habile. Un seul rocher pourrait lui suffire ! Et en faisant diversion ? L'idée est intéressante. Mais qui acceptera de rester en arrière ? Bref, je dois avouer ne pas avoir trouvé de solution exempte de risques. Peut-être vos joueurs feront-ils mieux ?

Mona la walkyrie

Un étroit passage, à droite de la cascade, permet de se glisser derrière elle sans trop être mouillé. Les visiteurs entrent alors dans une grotte de bonnes dimensions. Là, droite et fière, debout sur un rocher émergeant d'une nappe de brume vert pâle, à l'intérieur de laquelle palpitent d'étranges lueurs, se tient une belle guerrière à la longue chevelure éclatante. La jeune femme, casquée et revêtue d'une cotte de mailles, tient négligemment une lance dans la main droite et porte un bouclier rond au bras gauche. Trois belettes géantes sont paisiblement couchées à ses pieds !
D'une voix claire, elle invite les personnages à s'approcher. Ils n'ont rien à craindre, dit-elle. Mais ses lèvres charnues n'ont même pas frémi lorsqu'elle a pris la parole ! Malgré tout, elle a une énigme à énoncer. Une fois élucidée, celle-ci doit permettre aux personnages de gagner le lieu où Rok se cache ! L'énigme est la suivante : « Qui chasse et pourtant est chassé ? Qui cherche sans trouver et trouve sans chercher ? Qui, enfin, fait



partie de l'énigme avant de l'avoir deviné ? » Nos astucieux Vikings sont le sujet et la réponse de cette énigme. S'ils le comprennent, la brume devient orange. Dessous, le sol apparaît. Il descend en pente douce...

La Troisième Force

Le groupe arrive sur une corniche accrochée au flanc d'un haute montagne aride. A perte de vue s'étend une terre hérissée de volcans en colère. Le paysage, baigné de la lumière du soleil couchant, d'un rouge cruel, présente des contours flous. La chaleur est insupportable !
• **Simulacres :** les personnages doivent réussir un Test de Résistance + Corps + Humain - 4 pour ne pas s'évanouir !
•**INS/MV :** jet de Force (Difficile avec 4 colonnes de malus).
Assis nonchalamment, tout près de là, Rok les accueille : « Bienvenue à Muspellheim !, dit-il joyeusement, je vous attendais ! »
Le scalde fait un certain nombre de révélations pour le moins difficiles à croire. Tout d'abord, explique-t-il, quelque part dans le temps le Ragnarok a commencé, et bien des dieux sont déjà morts. Même Thor le dieu Tonnerre est mort ! Mjollnir, avec lequel il créait la foudre, a été pulvérisé et dispersé aux quatre coins de l'univers ! Rok s'est juré de le reconstituer. A cette fin, il doit en retrouver tous les fragments. Avec le fabuleux Marteau de Thor, la guerre qu'il mène dans le futur contre les géants, et toutes les créatures de la même engeance, prendra un autre tour ! S'il est ici, en ce jour, c'est pour reprendre à Fullrug, le terrible géant du feu, le morceau qu'il garde dans sa forteresse incandescente. Et si les personnages sont là, c'est qu'il a besoin d'eux ! Tous les dangers qu'ils ont affrontés récemment n'avaient d'autre but que de les éprouver. Rok est sûr maintenant qu'ils sont suffisamment forts, courageux, loyaux et généreux pour affronter avec lui Fullrug. Bien sûr il rend la parole au personnage muet.
Si les aventuriers hésitent, Rok abat ses dernières cartes. Bientôt viendra un dieu étranger, un dieu unique, et tous les descendants des Vikings n'honoreront plus que lui. Si les personnages l'assistent dans sa quête, Rok s'engage à les emmener avec lui dans le futur, afin qu'ils fassent partie de la Troisième Force ! A son époque, les dieux vikings ayant survécu au Ragnarok se battent pour retrouver la place qui était la leur !

BERSERKER

Conseils

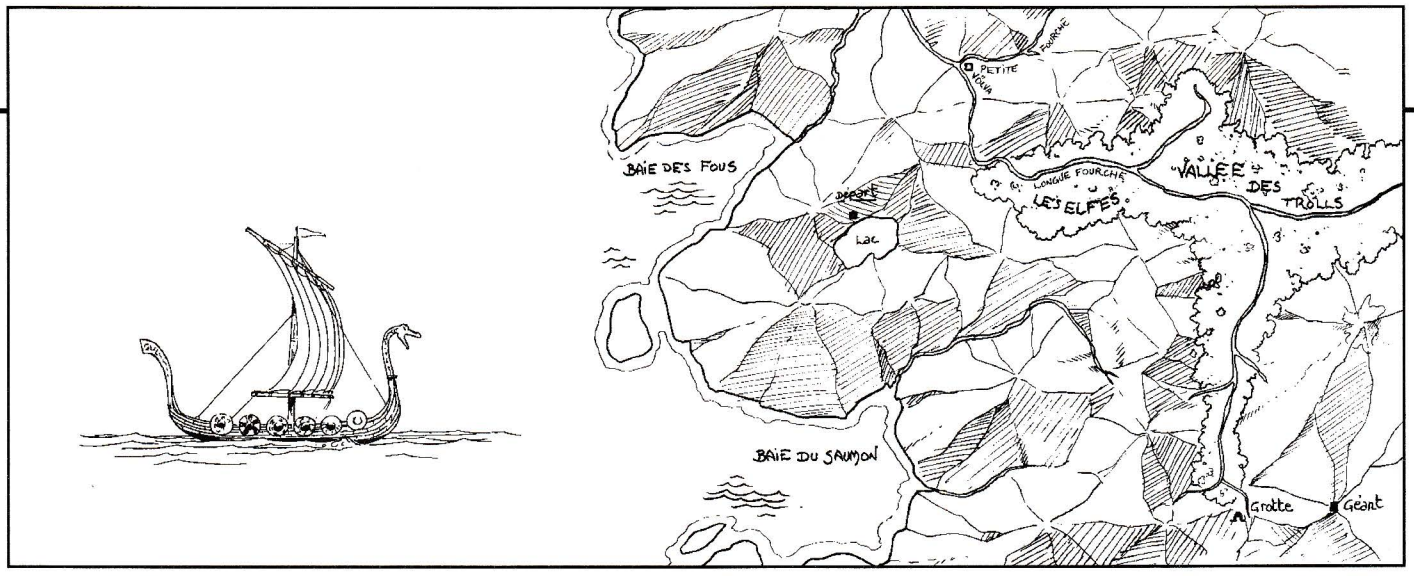
Dans la mythologie nordique, le Ragnarok correspond à la fin du monde, ou tout au moins à la fin d'un monde, celui des Vikings. Les dieux s'opposent entre eux, puis affrontent les géants. Presque tous sont anéantis ! Heureusement, de ce conflit ultime naît un univers nouveau...
Les données correspondantes contenues dans Berserker diffèrent en ce que le Ragnarok est en cours, et non terminé. De nos jours, les meilleurs guerriers vikings se réincarnent avec pour mission de combattre les Anges et les Démons (surtout ces derniers qu'ils assimilent aux géants). Ils constituent la Troisième Force !
Futur Rok peut être le début d'une véritable « saga », dans laquelle les personnages essaient de récupérer tous les fragments du Marteau de Thor, cette arme divine d'une puissance inimaginable. Ces fragments sont au nombre de neuf. L'un est entre les mains de Fullrug. Il faut le lui reprendre. Les autres sont répartis de la façon suivante : les Démons en possèdent deux fragments, les Anges un, les Vikings trois, quant aux deux derniers, ils restent introuvables ! Bien sûr, Anges et Démons convoitent aussi Mjollnir, pour des raisons différentes, mais surtout pour qu'une telle puissance ne tombe pas entre de « mauvaises » mains.

Technique de jeu

Au lieu de créer directement un personnage viking incarné dans un corps humain de notre époque, les joueurs devront déterminer les caractéristiques et les talents d'un personnage viking alors que le Ragnarok n'est encore qu'une prophétie (en suivant les restrictions suivantes) puis jouer l'aventure proposée.
Caractéristiques : 12 points (maximum 3).
Talents : 10 points (niveau maximum +2). Tous les personnages connaissent leur langue (le danois ou le norvégien à +1).
Pouvoirs : aucun (le Ragnarok n'a pas encore commencé).
Selon leur taux de réussite (calculé à l'aide du tableau suivant), ils bénéficieront de bonus lors de leurs futures aventures au XXe siècle.
Si les personnages aident les elfes : +1
Si les personnages aident la vieille femme : +1
Si les personnages l'emportent sur le géant : +1
S'ils résolvent l'énigme : +1
Pour chaque comportement « hors norme » viking : -1

Résultat	Caractéristiques[1]	Talents[2]	Pouvoirs[3]	Corps d'accueil
Moins de 0	+1	+1	1	Même corps
0 à 1	+2	+2	2	Même corps
2	+3	+4	3	Aléatoire (voir règles du jeu)
3	+4	+6	4	Aléatoire (voir règles du jeu)
4	+5	+8	5	Au choix du joueur

1) Le maximum possible devient 5.
2) On peut, avec ces points, acquérir des talents propres au XXe siècle (Voiture, Arme de poing, Parler français, etc.).
3) Si le caractère du personnage est vraiment très « typé », il peut être doté d'une limitation (au choix du maître de jeu) qui correspond à sa façon de jouer.



SIMULACRES

Les elfes

◊ 3	≈ 5	♥ 5	✳ 5
◁ 3	⇒ 3	🔥 3	■ 1
△ 0	🌳 2	2	1	0
Puiss. 0	Rapid. 1	Précis. 2	

PV : 3, EP : 4, PS : 3
Talents : Se cacher, Parler avec les animaux, Poésie, Dague (1/2 PV), Javelot (1/2 PV).
La pointe des javelots est enduite d'un poison paralysant. Pour ne pas en ressentir les effets, un homme doit réussir un Test de Corps + Résistance + Humain + 1. Les elfes ont le pouvoir de se rendre invisibles à volonté, sans avoir à dépenser de point d'Energie, de PS ou de EP !

Les trolls

◊ 5	≈ 4	♥ 3	✳ 3
◁ 2	⇒ 3	🔥 4	■ 4
△ 2	🌳 0	0	1	0
Puiss. 2	Rapid. 1	Précis. 0	

PV, PS, EP : 4
Talents : Se cacher, Griffer (1 PV), Massue (2 PS).

Dramir le géant

◊ 8	≈ 6	♥ 3	✳ 3
◁ 4	⇒ 3	🔥 1	■ 3
△ 2	🌳 0	1	1	0
Puiss. 3	Rapid. 0	Précis. 1	

PV : 8, EP : 4, PS : 10
Dramir se contente de lancer de gros rochers à raison de 1 toutes les 3 passes d'arme. Ce genre de projectile fait rarement moins de 3 PV de dommages.
Mais vraiment en colère, le géant essaiera d'attraper les personnages afin de les projeter le plus loin possible ! Dans cet état, il lui arrive aussi de décocher de méchants coups de pied (3 PV) !

Mona la walkyrie

◊ 5	≈ 4	♥ 3	✳ 6
◁ 3	⇒ 2	🔥 3	■ 2
△ 2	🌳 0	2	1	2
Puiss. 1	Rapid. 1	Précis. 1	

PV : 5, EP : 6, PS : 4
Âge : 24 ans
Talents : Lance (2 PV), Bouclier, Cotte de mailles (-2 pour la toucher).
En plus de ses talents de guerrière, Mona bénéficie de certains pouvoirs. Lors de l'aventure, cela lui permet de jouer la « vieille bougonne » et d'entrer dans la grotte sans être vue.

Rok le scalde

◊ 4	≈ 5	♥ 5	✳ 4
◁ 3	⇒ 2	🔥 4	■ 1
△ 1	🌳 2	2	2	1
Puiss. 0	Rapid. 0	Précis. 0	

PV : 4, EP : 7, PS : 4
Âge : 29 ans
Talents : Poésie, Musique, Chant, Arc (1 PV), Poignard (1 PV).
Comme Mona, sa compagne, Rok détient quelques pouvoirs intéressants : endormir magiquement, communiquer avec le monde des esprits, etc. Voyager dans le temps, par contre, n'a été possible que parce qu'il possède un des neuf fragments de Mjollnir, le Marteau de Thor !

Les belettes géantes

◊ 2	≈ 5		
◁ 3	⇒ 4	🔥 2	■ 1
Naturel 1		Surnaturel 1	
Puiss. 0	Rapid. 2	Précis. 1	

PV : 2 EP : 4 PS : 2
Leur morsure fait 1 PV de dommages.

In Nomine Satanis Magna Veritas

Les elfes

Voir les règles de Berserker.

Les trolls

Voir les règles de Berserker.

Les belettes géantes

FO 2 AG 4 VO 1 PE 5 PR 2 AP 2
Talents : Esquive+2, Discrétion+2, Corps à corps+1.
Note : leur morsure cause de très faibles dommages (Puissance : -2).

Dramir le géant

FO 6 AG 2 VO 2 PE 3 PR 2 AP 2
Talents : Lancer+2, Esquive+1, Corps à corps+2.
Equipement : les rochers qu'il lance ont une puissance de +4.

Mona la walkyrie

FO 3 AG 2 VO 3 PE 3 PR 1 AP 2
Talents : Arme de contact+2, Bouclier+1, Esquive+1.
Equipement : Bouclier rond, Armure de Viking, Epieu (x2).

Rok le scalde

FO 2 AG 2 VO 2 PE 3 PR 2 AP 3
Talents : Poésie+2, Musique+1, Chant+1, Arme de contact+1, Esquive+1, Arc+1.
Equipement : Poignard, Arc, Flèches (20).

scénario
Marc Deladerrière
conseiller Berserker
Croc
illustration
Pierre-Olivier Vincent
plan
DGx

UN SCENARIO POUR TWILIGHT 2000 CASUS BELLI



Objectif : Baker

Ce scénario court demandera quelques aménagements au MJ. Il lui faudra entre autres concevoir les plans que nous n'avons pu mettre (l'évêché, le fort, les égouts, etc.). Il est conseillé de posséder les suppléments « Ruins of Warsaw » et « Pirates of the Vistula ».

Rien qu'une promenade de santé pour nos p'tits gars...

L'action se déroule entre Lublin et Varsovie. Varsovie a été détruite par les combats puis les bombardements nucléaires de 1997. Lublin, comme en 1994, est la capitale de la République Populaire de Pologne. Le paysage entre ces deux villes est coupé par des bois où le taillis abonde, des fossés bordés de saules et de peupliers, de hautes herbes dans les pâtures et des champs en friche bordés de haies.

Mission

Le PJ sont soldats dans le 451e Régiment de garde-frontières polonais. Rappelez-vous le mode de recrutement dans l'univers de Twilight 2000, les PJ peuvent être des prisonniers de droit commun qui achètent leur liberté, des conscrits locaux, des déserteurs ou des isolés ralliés, des POW'S (prisoner of war) engagés pour la gamelle, voire des mercenaires. Quelque soit leur origine, tous sont appelés devant le général Surov, « chef de corps » du 451e. A l'origine unité fictive qui cachait une unité du GRU (équivalent soviétique de la DIA), le régiment s'est étoffé pour devenir le bras armé du régime dans la région.

Le problème de Surov s'appelle Oliver Baker, un espion du baron Czarny (dit le Baron noir) de Varsovie. Il est prêt à payer une petite équipe de gens discrets pour lui amener l'individu en question, mort ou vif. Baker mort, les PJ récupéreraient leur matériel, leurs munitions seraient complétées et ils garderaient l'équipement qu'on leur aura confié. Baker vivant, ils recevraient en plus un plan des tunnels et des galeries de la colline du Wavel de Cracovie (c'est-à-dire non loin du pied de l'hélicoptère de la garnison ou même à portée de main du trésor de la cathédrale). S'ils se font prier, Surov en choisit un au hasard, le fait exécuter, et envoie les autres travailler aux champs jusqu'à ce qu'ils changent d'avis.

Quand les PJ ont accepté, ils reçoivent un nouveau matériel, le leur étant réquisitionné. (Utilisez les règles de création de personnages pour attribuer les nouveaux matériels.)

Les PJ auront un guide jusqu'à Varsovie, Alan Kilmers. Là ils devront se renseigner pour localiser Baker. Kilmers préconise un armement silencieux (arbalètes ou skorpions avec silencieux) et la marche à pied, pour plus de discrétion. Il propose de passer par la rive gauche de la Vistule car voyager en barque ou emprunter la rive droite est dangereux à cause des pirates. Sur la rive gauche, il leur faudra faire un détour aux environs de Gora Kalwaria pour éviter les milices catholiques intégristes qui ont la détente facile à l'encontre de tout ce qui n'est ni polonais ni catholique.

Pulawy, première étape

L'auberge du Joyeux Finlandais Farceur est tenue par des amis de Kilmers qui l'accueillent à bras ouverts en dépit du billet de logement qu'il présente.

Sianni Kariaala et Kolme Oviksen sont deux mercenaires retirés. Le crâne du premier est couturé de cicatrices, le second est manchot et borgne. Le jour où ils ont préféré dormir dans un vrai lit plutôt que travailler pour Surov, ces deux grands gaillards se sont mis en ménage avec les deux sœurs, propriétaires de l'auberge, assurant ainsi la sécurité des lieux. Leurs récits font les bonnes soirées des clients. N'eut été le magnétophone à bande (elle casse toujours), alimenté par un groupe électrogène, qui passe un rock tonitruant, c'est dans une ambiance médiévale que les PJ apprendront les faits suivants :

— L'an dernier le Baron noir a attaqué avec des gaz plusieurs communautés. Ces dernières sont beaucoup plus nombreuses qu'on croit, installées dans tous les anciens parcs et stades depuis que les radiations sont localisées dans les cratères. Mokotow[1] est un site intéressant.

—Kariaala et Oviksen ne sont pas étonnés que Baker soit un traître ; ce fourbe a fait échouer une mission qu'ils entreprenaient l'an dernier à Varsovie.

— Il faut faire attention aux mines et aux obus non explosés à Varsovie.

Le pont, deuxième étape

Aux approches du pont de Pulawy retentissent des tambours africains. Kilmers reste impassible, et explique que ce sont les Cafres de la garnison du pont qui tapent sur des bidons. Cet ouvrage d'art est le seul passage sûr des troupes de Lublin vers la rive gauche. Il est défendu par 40 hommes (des novices) dans la tête de pont de la rive gauche, et 20 hommes dans deux maisons fortes de la rive droite. Parmi les premiers, 20 Noirs ont accaparé un blockhaus. Ils y distillent leur alcool et tapent sur des bidons, chantant et dansant, entre deux patrouilles à l'extérieur. Si les PJ discutent avec eux, ils apprendront qu'il s'agit d'Owambos, une ethnie de Namibie. Ils étaient étudiants à l'université Lénine de Moscou quand survint la guerre et un jour on les envoya au front de Pologne. Ils ont déserté en 2000, ont hiverné au pont et comptent partir vers l'Afrique. Ils ont cet avantage sur les Américains de pouvoir rentrer chez eux à pied.

Varsovie

Après deux jours de marche forcée, guidés par Alan Kilmers qui a su éviter les mauvaises rencontres, les PJ arrivent à Varsovie. La ville est un océan de décombres brûlés, les rues ont disparu sous les éboulis. Kilmers, ou un personnage compétent en déminage, passe en pointe.

Rencontres

En chemin vers Mokotow, Kilmers s'immobilise. Une patrouille de soldats (utiliser la table de rencontre) passe à 200 m. Soudain, derrière le groupe, un bruit de course se rapproche. De derrière un pan de ruine surgit une jeune femme poursuivie par un homme musculeux, une matraque à la main. Aucun des deux ne remarque les aventuriers qui sont cachés à 20 m. L'homme rattrape la fille, la projette à terre, la bourre de coups de pieds et de poings au tronc et à la tête, avant de commencer à lui lier les mains. Si les PJ n'ont rien entrepris, Kilmers tire et abat l'inconnu. Dans les secondes qui suivent :

— Les patrouilleurs s'égaillent puis progressent vers l'origine des coups de feu.

— La femme se relève, contusionnée, et crie aux PJ de la suivre vite, en s'enfuyant.

— Kilmers tire 3 grenades fumigènes de 40 mm, décroche, et après quelques pas saute sur une mine Apers.
Quant à la fille, elle court à travers un dédale de ruines vers une bouche d'égout dissimulée derrière des gravats. Une fois à l'abri, elle se présente comme le sergent Anita Franklin des transmissions US. Elle vivait dans une communauté (Mokotow) qui vient d'être conquise il y a deux jours par le Baron noir. Elle a pu s'enfuir par les caves mais a dû laisser son matériel planqué dans un faux-plancher. Elle veut le récupérer. Le type l'a surprise alors qu'elle partait en quête de nourriture.
Si les PJ lui dévoilent leur projet, elle leur proposera un marché : ils l'aident à récupérer son matériel et elle les aidera à localiser Baker. Au lieu de collaborer avec elle les PJ peuvent la livrer aux hommes du Baron dans l'espoir d'infiltrer ses troupes. S'ils coopèrent, la brune Tex-Mex leur fait prendre le minimum d'armes pour passer par les sous-sols. Ils arrivent totalement épuisés, via les égouts dans les restes d'un entrepôt dont la cave communique avec celle de la bâtisse où logeait Anita. Dans la maison, les seuls bruits sont les ronflements de deux hommes du Baron qui cuvent au milieu des bouteilles de Spiritus, dans la pièce principale. En les interrogeant, les PJ apprennent que le Baron a envoyé, en ambassade pour plusieurs jours à Gora Kalwaria[2], son bras droit, Baker.

Nuke the Baron

Après une journée de repos dans le collecteur vaguement aménagé d'Anita, celle-ci (voir sa fiche) sera plus explicite sur ses buts, et marchandera avec les PJ : qu'ils l'aident à porter son arsenal nucléaire le plus près possible du Palace Kulturi, d'où règne le Baron, en retour de quoi elle mettra à leur service ses talents de rat de tunnel jusque dans les égouts de Kalwaria.
Qu'ils l'accompagnent jusqu'au bout ou non, Anita finira par faire sauter, par télécommande depuis l'abri des égouts, son obus nucléaire sous les pieds du Baron.

Gora Kalwaria

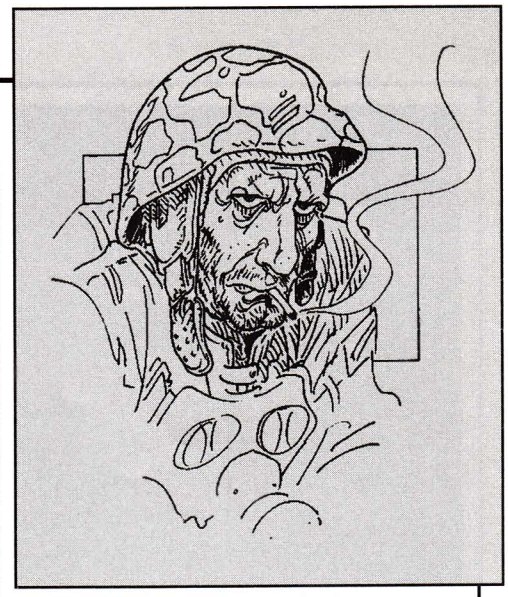
La vieille cité est ceinte de talus, de miradors et de postes de tir ; le reste de la ville au-dehors est rasé. Les matériaux extraits du glacis ont servi à élever et fortifier le remblais. Néanmoins les égouts existent toujours et Anita peut guider les aventuriers. Sans elle, tout autre moyen pour entrer et localiser Baker est laissé au soin du maître de jeu.
Ils apprendront qu'il loge à l'évêché, là où réside également le père André, le chef charismatique de la ville. A moins qu'ils n'aient interrogé un prisonnier pour indiquer précisément les quartiers du père André, il va leur falloir fouiller l'édifice. Le MJ saura que :
— Baker (sous l'identité de frère Oliver) n'est pas seul dans sa chambre. Que faire de la femme qui dort avec lui ? (Si on la réveille, sa réaction est la peur.)
— Après être sortis de la chambre de Baker, les personnages entendent une voix dans l'obscurité dans le couloir, qui marmonne en français. Le frère Gabriel est somnambule et revit ses aventures de jeu de rôle d'avant-guerre. Tout l'évêché a l'habitude de l'entendre hurler dans les couloirs. Mais laissez les PJ réagir quand il les sommera de se nommer et les défiera en duel, lui le Blanc Paladin.

S'échapper ?

— Par le même chemin, sans difficulté si Baker est inconscient. S'il est éveillé il sera une gêne constante et tentera de ralentir la progression.
— Par un autre chemin au gré du maître de jeu...

Retour à Pulawy

Tout va bien jusqu'à 10 kilomètres du pont. Alors que tout semble calme, des coups de feu retentissent, partis d'endroits différents. Puis plusieurs patrouilles de miliciens à cheval convergent vers les PJ et les encerclent. Un bosquet sur un monticule à proximité offre le meilleur refuge. Avant que les renforts des miliciens catholiques n'arrivent, une fusillade éclate et dans une course effrénée un groupe de Noirs (20-1d10) parvient à les rejoindre. Ce sont les éclaireurs owambos de Fort Pulawy. Ils commencent à creuser des trous individuels et avant qu'ils aient terminé, 10 + 1d6 obus de mortier de 60 mm tombent.
Se présente ensuite un plénipotentiaire qui réclame la libération de Baker et la reddition des criminels. Il en profite pour haranguer les Noirs. Ces enfants de Dieu n'ont pas à se rendre complices de pécheurs ; s'ils se retirent il leur sera pardonné. Si Baker vit toujours, il conseille aux PJ de se rendre, il leur promettra argent facile, femmes, pouvoir et pardon.
Les Owambos discutent entre eux dans leur dialecte puis disent aux PJ que cette guerre n'étant pas la leur, ils vont en profiter pour déserter à nouveau. Le seul argument qui pourrait les faire rester serait que les PJ leur donnent les moyens de se procurer un gros hélicoptère. Si les Owambos s'en vont, les miliciens intégristes ne font pas de quartier et les mitraillent.
Si les PJ se rendent, ils sont exécutés.
Si un PJ tente de s'échapper, un sniper équipé d'un viseur infrarouge lui tire une balle dans la tête. Ils sont faits comme des rats ! L'atmosphère devient lugubre tandis que sonne une complainte à la cornemuse depuis le bivouac intégriste.



L'aube

Après un cantique entonné par les miliciens, les PJ endurent un bombardement de 20 + 1d10 obus de mortier. C'est à ce moment que Baker meurt, un obus lui étant tombé aux pieds.
Les intégristes tenteront au maximum deux assauts. Le premier, 100 hommes sur deux côtés. Ils reculeront après 30 pertes. Le second, 40 hommes sur un côté et 10 par le côté escarpé du monticule. Ils reculeront après 20 pertes. A ce moment des coups de feu éclatent à 500 m au sud. Comme la cavalerie, une patrouille arrive au secours des PJ. Le lieutenant qui commande Fort Pulawy n'a pas vu revenir ses patrouilleurs owanbos la veille et il a envoyé avant l'aube un groupe qui a marché au canon. Les miliciens retraitent.

Epilogue

Surov verse la récompense. Les promotions pleuvent. Il propose aux PJ de travailler pour lui. Car même si Baker est mort le danger représenté par le Baron est définitivement écarté.

1) Quartier de Varsovie, décrit dans le supplément « Ruins of Warsaw »
2) Grande banlieue de Varsovie (30 km), sur la Vistule (Cf Ruins of Warsaw et Pirates of the Vistula)

scénario
Otto Strüder
illustration
Pierre-Olivier Vincent

PORTRAITS

Plutôt que de donner les caractéristiques des PNJ, j'ai choisi de vous indiquer leurs caractères et attitudes.

Vassily Serafimovitch Surov. 55 ans. Petit gros nerveux qui croque des graines de tournesol, la vareuse grande ouverte pendant l'entretien avec les PJ. Décidé et sans scrupule il s'est remis au service de la Pologne après que Moscou et son épouse aient été vaporisées.

Alan H. Kilmers. 31 ans. Maigre grand borgne balafré, cheveux blond ras. Ancien sergent des Bérets Verts US qui en a eu assez d'être de tous les coups durs depuis le début de la guerre. Vit à Lublin. Va à la chasse quand il ne travaille pas en free-lance pour Surov. Il est équipé d'une tenue léopard allemande, d'un M16+M203, d'une flopée de chargeurs et de grenades de 40 mm en tout genre.

Anita Franklin. 28 ans. Petite brune très volontaire mais secrète. Latino-américaine, lieutenant du Génie, évadée du camp de POW'S de Bret-Litovsk. Elle a passé l'hiver à Mokotow où elle s'était bien intégrée. Elle s'apprêtait à partir pour Gdansk où la rumeur situe le 2e div. Marines US. Sa plus grande envie est de rentrer aux U.S.A., après avoir vengé ses amis de Mokotow. Pour cela, elle dispose d'un obus de 155 mm nucléaire, de plastic et d'une télécommande, elle est armée entre autres d'un mini Uzi avec silencieux.

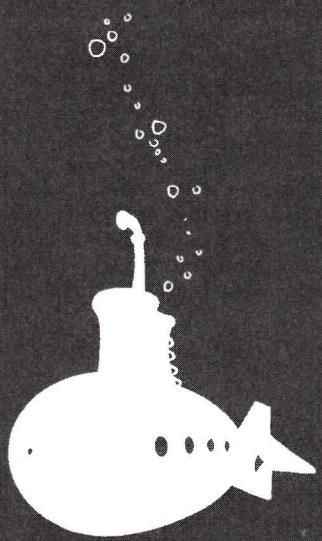
Le Baron noir. Il préfère avoir les intégristes avec lui que contre lui. Plutôt que de perdre ses Maraudeurs dans un combat frontal contre les miliciens intégristes, il préfère agrandir son territoire, en simulant sa conversion à la vraie foi et en envoyant son bras droit Oliver Baker comme diplomate.

Oliver Baker. Grand mince, un visage de furet du désert. Fourbe et lâche, il est toujours prêt à pencher dans le sens du vent. Il est aussi ambitieux que le Baron qu'il cherche par tous les moyens à supplanter.

Les miliciens intégristes : ce sont des novices fanatiques, c'est-à-dire qu'ils tirent dans tous les sens et font de jolis lapins quand ils chargent.

UN SCENARIO POUR PARANOÏA

CASUS BELLI



Le sous-marin jaune

Cette aventure est prévue pour 4 à 5 Clarificateurs d'accréditation Jaune et peut constituer l'amorce d'une petite campagne. Attention ! Certains éléments font référence au supplément « Paranoïa Aiguë ».

Toute l'histoire et rien que l'histoire

Lors d'une sortie à l'Extérieur, quatre membres de la société secrète des Romantiques trouvent une partition musicale datant de l'Histoire Enregistrée ayant pour titre : *Le sous-marin jaune*. Le message philosophique contenu dans les paroles leur apparaît clairement et ils décident de fonder leur propre société secrète, celle des Scarabées...

Ces romantiques s'appellent Ring-O-STR-4, Harris-O-OHN-3 dit « Georges », Maccart-R-NEY-2 dit « Rougeaud » et Lennon-J-OHN-1. Leur ambition est simple, elle consiste à suivre scrupuleusement les instructions de la chanson même si le sens de certaines phrases leur reste obscur... Ainsi explorent-ils l'Extérieur à la recherche du « ciel bleu » (the sky of blue) et la « mer verte » (the sea of green). Puis, celle-ci découverte, ils entament la construction du sous-marin jaune afin que leurs amis et eux-mêmes vivent à jamais sous les flots une vie douce, loin des privations du Complexe.

Les Scarabées prennent contact avec un membre influent de Libre Entreprise : Yoko-O-NOO-1, une vidéostar très populaire qui, grâce à ses groupies, leur fournit toutes sortes de pièces, d'éléments et de matériaux de couleur jaune, en échange de coquillages et d'animaux marins qu'elle revend au marché noir.

Les Scarabées recrutent alors de nouveaux membres pour acheminer les pièces à l'Extérieur et construire le sous-marin.

Au moment où commence l'histoire, le sous-marin jaune est presque achevé et plusieurs équipes de Clarificateurs chargés de l'enquête sur les vols de pièces ont disparu corps et biens...

L'engrenage infernal

Tout commence un soir, alors qu'ils cherchaient un raccourci qu'ils ne trouvèrent jamais. Les PJ rentrent à leurs quartiers après une dure journée passée au service de l'Ordinateur. Alors qu'ils empruntent des couloirs peu fréquentés pour gagner du temps, ils entendent des chuchotements mêlés à des bruits d'outils et de tôles. A un coude du couloir plus loin, des groupies de Yoko-O-NOO s'activent à démonter une des plaques jaunes qui tapissent les parois du couloir...

Les groupies sont au nombre de six et armés de fusils lasers bleus ou verts. Après six tours de combat, ils se replient en emportant la plaque jaune et en laissant derrière eux un blessé chargé de retarder les Clarificateurs. Celui-ci, son arme enrayée, meurt dans les bras d'un des PJ sans avoir révélé quoi que ce soit.

Les groupies : Yoko est la vidéostar préférée des Forces Armées et plus particulièrement des soldats Vautours, l'élite de la crème. Ses chansons sont toutes à la gloire des Vautours et tournent en ridicule les gringalets de la SecInt et les pistonnés de l'UCT. Tous ses « musiciens » sont des Vautours membre de Libre Entreprise. De fait, ses groupies se recrutent exclusivement parmi les Vautours... Pour ressembler le plus possible à leur idole ils portent sous leur casque une perruque noire munie de longues nattes... (Voir Paranoïa Aiguë).

Ces Scarabées-là ne soulèveront pas les foules... l'Ordinateur y veillera !

Attirée par le fracas du combat, une escouade de la SecInt arrive à la rescousse, mais trop tard pour intervenir. Les PJ font leur rapport au chef de l'escouade et rentrent se coucher.

Le briefing

Le lendemain, les PJ prennent ensemble leur petit-déjeuner à la cafétéria du secteur SPI. Soudain, des agents de la SecInt d'accréditation Violette bloquent toutes les issues. Un citoyen essaye alors de s'enfuir : il est abattu sans sommations.

Un des agents de la SecInt, visiblement le chef, sort une liste de sa poche et lit des noms. Les trois premiers citoyens appelés se font connaître et sont aussitôt conduits manu militari en dehors de la cafétéria. Peu après une rafale de lasers retentit, suivie d'un silence pesant dans la salle. Le chef raye alors les trois premiers noms de sa liste et en appelle trois autres...

Un des appelés de la seconde fournée préfère ne pas se manifester. Son voisin de table le dénonce et il est traîné au-dehors par les hommes de la SecInt. Le tour des PJ arrive, l'un d'eux fait partie de la troisième fournée...

Les uns après les autres, les PJ sont appelés. Le chef réitère deux fois son appel et si le PJ ne se manifeste pas, il passe à un autre nom. Chaque PJ qui se fait connaître est désarmé par la SecInt et conduit au dehors...

L'Ordinateur a confié une double mission à cette équipe de la SecInt : 1– Exécution de traîtres notoires ; 2 – Trouver les PJ et les conduire à la salle de briefing.

La SecInt ne donnant pas dans la subtilité, les noms des PJ ont été rajoutés à la liste des traîtres avec simplement la mention « Ne pas exécuter ». Chaque PJ conduit au-dehors voit les autres citoyens appelés avec lui être transformés en tas de cendres et leurs restes aspirés frénétiquement par un FrotBot...

Ceux parmi les PJ n'ayant pas répondu font l'objet d'une annonce par le réseau des haut-parleurs du Complexe. Ordre leur est donné de rejoindre au plus vite la salle de briefing. A leur arrivée, l'agent bleu de la SecInt chargé du briefing les tance vertement pour leur retard (2 points de trahison), puis expose l'objet de la mission d'une voix grave : « Depuis plusieurs semaines de nombreux vols de pièces ont lieu, des pièces de tous types, formes et tailles. Un seul point commun, elles sont toutes de couleur jaune... Vous avez été témoins d'un de ces vols. Comme vous n'avez pas su l'empêcher, l'Ordinateur vous retire votre accréditation Jaune. Mais l'Ordinateur est votre ami, il vous offre une seconde chance de lui prouver votre attachement et votre loyauté... Votre mission, si vous l'acceptez, est de trouver l'identité et le mobile des voleurs. Bien sûr votre nouvelle accréditation ne vous permet pas de vous déplacer dans les secteurs jaunes, mais ne craignez rien l'Ordinateur pense à tout. Vous allez être affectés à un secteur rempli de traîtres, le temps de regagner votre précédente accréditation, alors vous pourrez remplir votre mission... »

Deux équipes de Clarificateurs chargées de la même mission ayant tout simplement disparues corps et biens, l'Ordinateur a pris ce fait en considération. Il alloue un DocBot aux PJ le temps de la

mission. La recommandation de veiller sur lui comme sur leur propre vie leur est faite directement par l'Ordinateur et ce n'est pas qu'une image...

Le jaune t'allait si bien

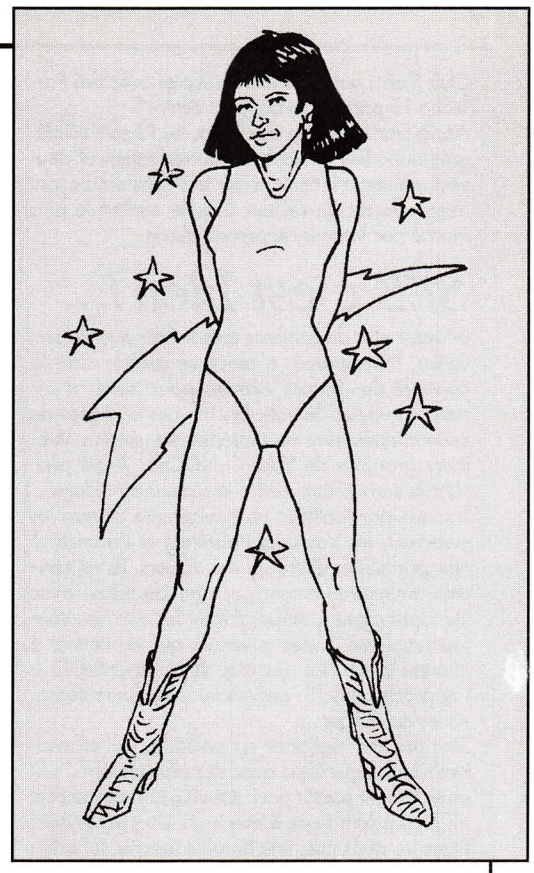
Les PJ sont affectés au secteur PCF, le temps de regagner leur accréditation jaune. Le MJ est seul juge de la patience de l'Ordinateur en la matière. Une exécution sommaire est si vite arrivée...
Pratiquement, le MJ va placer les PJ dans diverses situations, soit dans un couloir, soit dans une cafétéria, et observer leurs réactions. Bien sûr, le temps que les PJ passeront dans ce secteur et l'allocation des points de confiance et de trahison sont à la discrétion du MJ.

Situations de couloirs

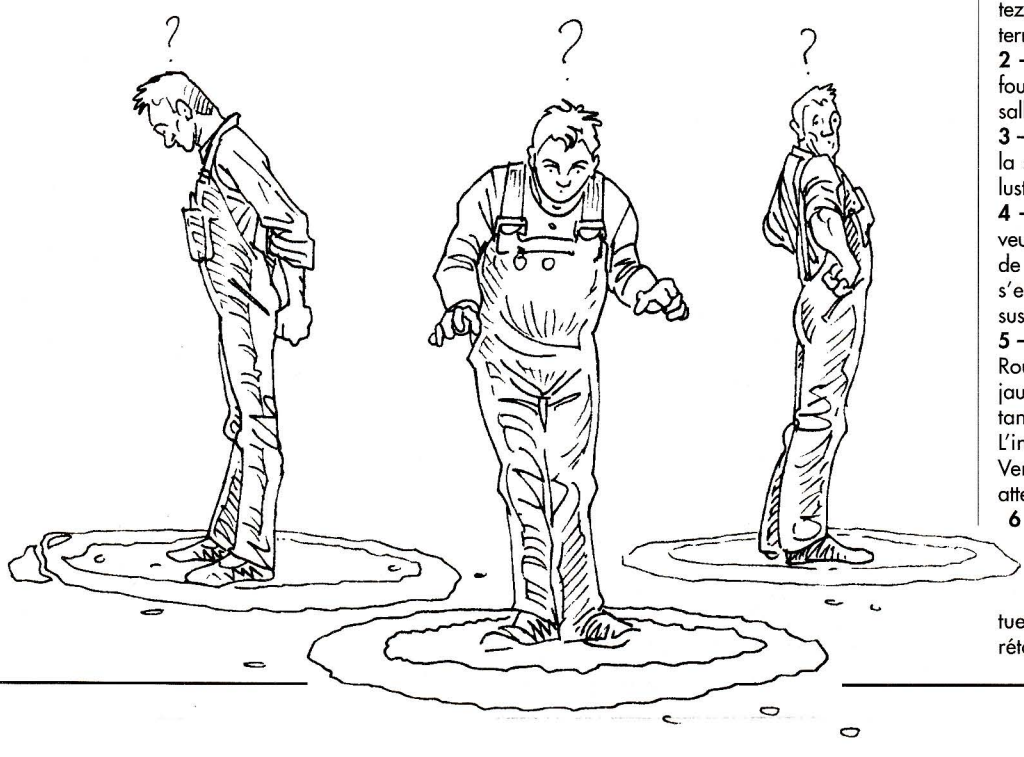
1 – Des Léopards de la Mort jouent avec des bombes de peinture blanche. Ils écrivent des slogans provocateurs sur les murs et entourent les passants d'un cercle de peinture blanche que personne n'ose traverser (1 point de trahison par couleur d'accréditation interdite).
2 – Le dispositif anti-incendie d'un couloir se déclenche par erreur. Deux cloisons s'activent, emprisonnant les PJ dans une portion de couloir. Ils doivent garder leur calme et attendre l'arrivée des secours, même quand le couloir se remplit entièrement de mousse, dans le fracas assourdissant des sirènes (voir règle de noyade 14.4). Les portes s'ouvriront 25 rounds après que la mousse ait tout envahi. Si les PJ tirent sur les portes et donc les détruisent ils récoltent chacun 3 points de trahison pour destruction de matériel.
3 – Les PJ sont sur la route d'un AutoBot des Vautours. Mieux vaut pour eux se plaquer contre la paroi et rentrer le ventre ou courir très vite...
4 – Un des PJ est confondu avec une vidéostar très connue. Une meute de groupies en délire se jettent sur lui pour lui arracher ses vêtements...
5 – Un gros paquet faisant tic-tac est posé au milieu d'un couloir désert. Cela ressemble furieusement à une bombe... L'Ordinateur a organisé ce pseudo attentat pour mettre la loyauté des PJ à l'épreuve, ceux-ci doivent spontanément se charger de la désamorcer. S'ils tentent de se défiler, un agent bleu de la SecInt les rappelle à l'ordre et il n'y aura pas de points de loyauté pour cette action. Nota : il s'agit d'une vraie bombe (colonne des dégâts 15).
6 – Les PJ tombent sur un barrage de contrôle psychologique (voir Paranoïa Aiguë p 3).
7 – Spock, Mac Coy (chemises bleues, pantalons noirs) et Kirk (chemise verte, pantalon noir) essayent de s'introduire dans une pièce de haute accréditation. Les PJ les surprennent. Alors que les PJ brandissent leurs lasers, Kirk plaisante, Mac Coy fait tirer la langue aux PJ tandis que Spock reste de glace. Après quelques minutes de discussion, les trois compères se font téléporter à bord de l'*Entreprise*.
8 – Le DocBot des PJ est en fait un membre des Corpore Metal, sous son aspect débonnaire il cache tout un arsenal : laser indigo, lance-projectiles (balles Dum Dum), gaz paralysants, lance-flammes... La mission de sa société secrète est de repérer un membre présumé des Destructeurs de Frankenstein (D.F.) et de le provoquer pour que tous les D.F. du secteur se jettent sur lui. Le DocBot sait que les PJ feront tout pour le protéger, aussi il n'utilisera ses armes qu'en dernier ressort. S'il est amené à dévoiler sa vraie identité, il sera alors forcé de tuer les PJ... Le DocBot suit fidèlement les PJ, mais de temps en temps, croyant reconnaître l'homme qu'il cherche, il quitte le groupe et le harcèle (coups de seringues, croc en jambes, etc.). Les D.F. sont une douzaine et tous armés de lance-projectiles à balles Perce Armure...

Situations de cafétéria

Tout d'abord mettons-nous d'accord, sur ce à quoi ressemble une cafétéria... Eh bien voilà ! Une cafétéria est une pièce carrée d'environ 50 mètres de côté (200 personnes peuvent y manger ensemble). Trois des côtés sont pourvus de deux issues (porte à double battant). Le quatrième côté est occupé en totalité par des dizaines de distributeurs : de pain synthétique, de pseudoviande, d'ersatz de ketchup (accréditation rouge), de simili moutarde (accréditation jaune), de sel de régime,



de gobelets, d'assiettes, de couverts et de serviettes, etc. (un distributeur par accréditation et par élément). Il y a toujours une queue monstre devant les distributeurs, ils tombent souvent en panne ou sont vides quand vient votre tour...
Les murs et le sol sont de couleur noire (infrarouge). Les tables elles sont de différentes accréditations. Des lustres suspendus au plafond par de longs câbles éclairent le tout d'une lumière vive.
1 – Une charmante hôtesse de PDH&CM au large sourire passe entre les tables et distribue des drogues euphorisantes. Aux citoyens qui refusent de les prendre, elle loge le canon d'un pistolaser dans une narine et propose à nouveau la pilule d'une voix exquise... Ceux qui s'obstinent à refuser ne sont pas exécutés mais se voient infliger un contrôle psychologique (Paranoïa Aiguë p.3). Notez que « l'argument laser » est généralement déterminant.
2 – Le distributeur d'ersatz de ketchup devient fou. Il crache des jets ininterrompus dans toute la salle...
3 – Un membre des Léopards de la Mort traverse la salle en se balançant, tel Tarzan, de lustre en lustre...
4 – Des soldats Vautours d'accréditation Bleue veulent la table des PJ et leur demandent crûment de leur laisser la place. S'ils refusent, les choses s'enveniment. Les Vautours sont excessivement susceptibles...
5 – Un des PJ aperçoit un citoyen d'accréditation Rouge enfourner dans ses poches des couverts jaunes. Il s'agit d'un agent vert de la SecInt tentant d'infiltrer la S.S. des Léopards de la Mort. L'intervention des PJ fait évidemment tout rater. Vertes engueulades et 2 points de trahison les attendent au siège de la SecInt...
6 – L'atmosphère dans la cafétéria semble tendue. Soudain une « panne de courant » plonge la salle dans le noir. D'innombrables jets de lasers et de tirs de balles Dum Dum ponctuent alors les ténèbres. Quand le courant est rétabli, les PJ restent les seuls êtres vivants. Des



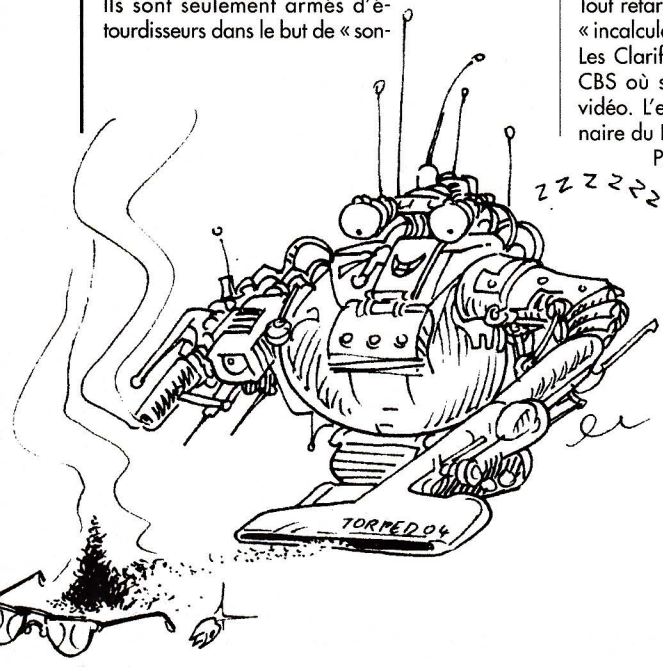
Club Sierra ont réglé leurs comptes avec des ProTech : 15 partout, la balle au centre !
Après leur traversée du désert, les PJ sont réintégrés dans leur précédente accréditation et peuvent maintenant commencer leur mission. Ils sont alors affectés au secteur SEB, le secteur le plus touché par les vols de pièces jaunes.

SEB c'est bien !...

N'ayant plus de caméras disponibles pour le surveiller, l'Ordinateur a placé ce secteur sous le contrôle des Forces Armées pour tenter d'enrayer la vague de vols. Les troupes chargées de cette mission sont en majorité des soldats Vautours groupies de Yoko-O-NOO-1. Aussi peuvent-ils sans risque mettre le secteur au pillage... Lorsque par malheur un quelconque citoyen les surprend, les Vautours l'abattent et l'accuse, à titre posthume, d'être un des voleurs. Ils ne peuvent malheureusement pas agir de même avec les Clarificateurs. Aussi, durant les vols, les Vautours placent-ils des guetteurs qui se mettent à chanter à tue-tête des airs de Yoko-O-NOO à l'approche des PJ, prévenant ainsi leurs camarades du danger...
Tromper leur vigilance est possible, soit en neutralisant les guetteurs avec des étourdisseurs, soit en se faisant passer pour des citoyens normaux et en dissimulant leurs armes sous leurs vêtements. Dans les deux cas, une bataille rangée est inévitable.
Cette fois-ci, les Vautours ont le dessous et les PJ font même un prisonnier qui, interrogé avec brio, révèle que les vols sont orchestrés par une seule et même personne : Yoko-O-NOO-1...

Festivités dans le secteur SEB

Au choix :
1 – Lassés de supporter les PJ, des Vautours déguisés et masqués leur tendent une embuscade. Ils sont seulement armés d'étourdisseurs dans le but de « sonner » les PJ et de leur voler tout leur équipement. Les Clarificateurs, nus comme des vers, doivent alors aller « se rhabiller » sous les rires gras des soldats. Cette bonne blague plaît aux Vautours et ils sont particulièrement sensibles au comique de répétition... (2 points de trahison pour perte de matériel à chaque fois).
2 – Un FrotBot jaune amputé d'une de ses chenilles tourne en rond dans un couloir. A l'approche des PJ, il prend peur et appelle à l'aide ses congénères. 5 FrotBots viennent à sa rescousse. Les PJ n'ont d'autre choix que de fuir ou d'être « savonnés-épongés-essuyés » à mort...



LES SCARABÉES

Objectifs : voguer vers le soleil ; trouver la mer verte et le ciel bleu ; construire le sous-marin jaune et s'enfoncer sous les flots avec tous les membres de la société secrète à son bord.
Doctrine : une vie de rêve, sans privation ni hiérarchie, nous attend sous les flots, dans les flancs de notre sous-marin jaune. Alors pourquoi hésiter ? Quittons le Complexe...
Amis : Romantiques, Libre Entreprise, Club Sierra
Ennemis : ProTech, Première Eglise du Christ-Programmeur.
Description générale : tous les membres de la société secrète sont appelés « amis », le maître des Scarabées porte le titre de « L'homme qui a navigué sous la mer ». Il a en garde la partition originale. Le rôle des amis est de convoyer les pièces jaunes en dehors du Complexe et de construire le sous-marin. Chaque ami a sa place réservée dans les flancs du submersible, ce qui pose un problème : les amis étant de plus en plus nombreux, le sous-marin devient de plus en plus monstrueux, requérant de plus en plus de pièces jaunes et donc d'amis pour les convoyer...
Avancement : +1 par pièce jaune amenée sur le lieu de construction du sous-marin ; +1 par journée passée à construire le sous-marin.
Initiation : elle comprend trois épreuves :
— réciter par cœur les paroles de la chanson,
— être totalement immergé durant cinq minutes dans un liquide vert,
— voler une pièce jaune de bonne taille (une plaque de blindage d'un GuerBot par exemple).

L'arrestation de Yoko

Aussitôt prévenu, l'Ordinateur charge les PJ de l'arrestation qui doit intervenir impérativement avant la fin du show vidéo dans lequel passe actuellement la star et ce afin d'éviter que des groupies ne la préviennent.
Tout retard aurait, pour les PJ, des conséquences « incalculables ».
Les Clarificateurs se présentent donc au secteur CBS où sont enregistrées toutes les émissions vidéo. L'entrée leur est refusée par un fonctionnaire du PDH&CM. Celui-ci argue du fait que les PJ ne possèdent pas l'autorisation réglementaire R23-7bis. Le fonctionnaire, bien que d'accréditation Rouge, est intraitable. Forcer l'entrée ne mène à rien de bon, des agents de la SecInt de haute accréditation sauront remettre les PJ à leur place...
Il leur faut donc absolument cette autorisation. Les personnages vont alors goûter aux joies de l'administration : retards, lenteurs, incompréhensions, renseignements erronés ou incomplets. Au PDH&CM, où ils vont chercher l'autorisation, on leur apprend qu'ils doivent d'abord retirer une demande d'arrestation au Bureau des Secteurs Commençant par une Consonne (B.S.C.C.). Cette demande doit être visée par le chef de Sous Section des Affaires Culturelles (S.S.A.C.) puis tamponnée à la fois par le Bureau des Arrestations d'Accréditation de Six Lettres (B.A.A.S.L.) et par le Bureau des Arrestations d'Accréditation Commençant par une Voyelle (B.A.A.C.V.) puis visée à nouveau par le chef du S.S.A.C. Cette demande d'arrestation donne droit à un récépissé qui une fois remis à l'insaisissable adjoint de l'assistant du Département des Autorisations permet d'obtenir une autorisation réglementaire R23-7bis que les PJ doivent encore faire viser par le chef du S.S.A.C., tamponnée par le B.S.C.C., le B.A.A.S.L. et le B.A.A.C.V. et finalement signée par l'adjoint de l'assistant du Département des Autorisations.
Tous ses bureaux, départements et sous-sections sont bien sûr éparpillés dans tout le Complexe et ces démarches prennent beaucoup de temps et usent les nerfs des PJ. Si ils cèdent, la cure la plus appropriée est un petit contrôle psychologique...

Table des protagonistes

(caractéristiques données pour la dernière version du jeu)

Nom	Mains nues	Armes	Type d'armes	Armure	FOR	END	AG	DEX	ADP	APL	MEC	POU
Traître standard	25%	40%	divers	diverse	10	11	10	13	18	16	15	12
Soldats Vautour et groupies [1]	80%	60%	laser	Reflec ROJVB	20	19	14	16	05	10	05	05
Yoko O-NOO-1 [2]	20%	30%	laser	—	06	06	16	18	16	12	00	17

Nom	Déplace.	Châssis	Arme et compét.	Prot.	L	S	E	P	PA	A	J	C
DocBot [3]	Chenilles	Moyen	Armes diverses	70%	4	3	2	1	1	3	4	4

1) Accréditation Bleue. Grenades, Etourdisseurs, lance-projectiles.
2) C'est l'idole des Vautours.
3) (Marche, course) Camoufler ses armes 100%. Membre des Corpore Metal.

Enfin munis du précieux document, ils retournent au secteur CBS. Le fonctionnaire les laisse entrer après avoir longuement examiné le document, l'avoir tamponné et visé à son tour et ensuite jeté à la poubelle...
Le show vidéo est presque terminé, il ne leur reste plus beaucoup de temps. A l'arrivée des PJ sur le plateau, Yoko pressentant le danger s'enfuit. Ses musiciens sortent des lasers des étuis de leurs instruments et protègent sa fuite. Une fois débarrassés d'eux, les PJ se lancent à la poursuite de la star. Ils débouchent ainsi sur le plateau de ce qui ressemble beaucoup à un jeu télévisé...

Le jeu de la Trahison

Ce jeu sophistiqué est réservé aux citoyens Ultraviolets. Il est diaboliquement simple et efficace. Sur le sol sont disposées bout à bout 9 cases, une par couleur d'accréditation : noir (infrarouge), rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet, indigo, blanc (ultraviolet). Le principe du jeu est le suivant : le candidat Ultraviolet jette un dé à six faces géant et avance d'autant de cases en partant du niveau U.V. Il doit alors répondre à une question tirée au sort, en ne disant uniquement ce que permet la « table des informations par accréditation » (table 10.6.1). S'il ne répond pas, on lui repose une seconde question à laquelle il est obligé de répondre. S'il répond de façon incomplète, il passe son tour. Si sa réponse est jugée « traître », il est éliminé... Le but du jeu est d'arriver pile sur la case noire sans avoir été éliminé.
Les Clarificateurs se voient conviés par les citoyens U.V. à jouer à ce jeu subtil. Refuser leur vaut 2 points de trahison. Personne ne leur en explique les règles, à part celle qui consiste à lancer le dé. Evidemment tout ce qu'ils diront pourra et sera retenu contre eux par la suite. Sortis de ce guêpier, les PJ arrivent rapidement dans un labyrinthe de miroirs où le reflet de Yoko se répercute à l'infini. S'ils rentrent à leur tour dans le labyrinthe, les Clarificateurs s'y perdent et le seul moyen de trouver Yoko et la sortie est de briser tous les miroirs... (2 points de trahison).

Happy end de la mi-temps

Les Clarificateurs arrêtent Yoko et la mènent à la salle de debriefing. L'Ordinateur les félicite d'abord, leur alloue 2 points de confiance et fait ses soustractions...
Reste à démanteler la société secrète des Scarabées que Yoko s'empresse de « balancer » pour sauver sa vie. La chanteuse ne connaît qu'un de leurs membres, son contact : Maccart-R-NEY-2.
Si l'étau se resserre autour des Scarabées, la raison de ces vols étranges reste un mystère, un mystère que les PJ devront élucider puisque l'Ordinateur leur laisse « carte blanche »

scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Pierre-Olivier Vincent

UN SCENARIO POUR AD&D CASUS BELLI



Conjurations à Jarandell

Ce scénario se déroule dans le monde de Jarandell. Il s'adresse à un petit groupe d'aventuriers, de niveau 6 environ. Les deux manuels des monstres de AD&D ainsi que les articles présentant Jarandell (voir CB 58, 59, 60) sont nécessaires...

Pour tester la patience de vos aventuriers, envoyez les à Jarandell ; ils y seront mis à rude épreuve.

Au service de Sa Majesté

Les aventuriers sont à la cour du duc Avinus XII, patriarche barbu et débonnaire auquel ils ont déjà eu l'occasion de rendre quelques services. Un matin, alors qu'ils se reposent dans les chambres d'hôtes qui leur sont réservées pratiquement en permanence, ils sont convoqués auprès de Sa Très Barbue Majesté. Celle-ci les reçoit dans un charmant fumoir, en compagnie de son vice-chambellan, Boffo de Piétencap.
Tout en testant une nouvelle variété de tabac, Avinus tient ce discours : « Mes amis, j'ai un petit service à vous demander. Mon éminent conseiller, maître Boffo de Piétencap, doit se rendre très rapidement sur mon ordre, dans la demeure d'une étrange famille de magiciens, à une semaine de cheval d'ici. Il doit y récupérer pour mon compte un livre précieux que j'y avais déposé en garde. Ce livre permettra de régler définitivement le litige qui m'oppose à mon fâcheux voisin, le sorcier Starnaphal. Il recèle, entre autres choses, des preuves irréfutables concernant mes prétentions sur un lopin de terre que ce magicâtre cherche à me disputer.
Une fois en possession de l'ouvrage, j'assignerai Starnaphal devant le Conseil de la Juste Equité, et le forcerai à rendre gorge ; c'est-à-dire, en l'occurrence, à me restituer la terre en question.
Le domaine des magiciens dont je vous parlais précédemment est désert, je le sais. Ses propriétaires sont partis pour l'une de ces quêtes dont ils sont friands. Ils m'ont néanmoins laissé moult laissez-passer dont vous saurez faire, je pense, bon usage. Le Gardien qui veille en permanence sur leurs biens est au courant de votre visite et vous attend avec la plus touchante des prévenances. Vous partirez en compagnie d'une escorte de cavaliers tcherkemènes (vous savez, ces barbares des steppes qui se sont ralliés à ma cause suite à l'invasion de leurs terres par les Gnouffras blancs). Ce sont, je le reconnais, de rudes gaillards, mais leur fidélité est totale et ils vous seront d'un grand secours lors de la traversée de la chaîne des Grifurets. Maître Piétencap sera assisté dans cette pacifique ambassade par le Second conseiller Iturp de Valtorve. Vous partirez demain, dès potron-minet, et l'un d'entre vous (le roi désigne l'aventurier ayant le charisme le plus élevé) commandera l'expédition. Il va de soi que maître Piétencap est le véritable chef de cette petite expédition, mais son statut d'ambassadeur et diverses



affaires délicates (entre autres le fait qu'il ne sache pas distinguer un fléau d'un glaive guisarme), ne lui permettent pas de s'occuper de l'aspect militaire des choses.
Votre mission sera terminée une fois que maître Piétencap aura récupéré le livre. Veuillez m'excuser à présent, mais de monotones tâches administratives réclament toute mon attention. Pour toute question relative à l'expédition, reportez-vous à maître Piétencap. Que les dieux vous soient favorables et ne traînez pas en chemin ! »

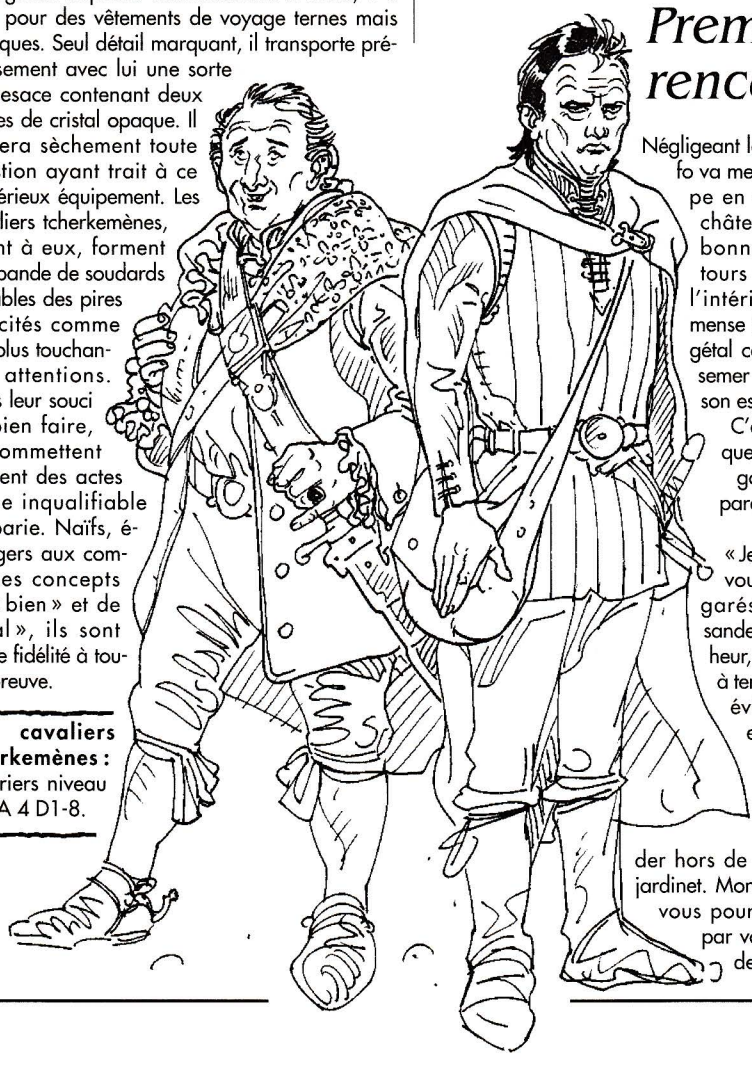
Vers le moulin de Khardann

Boffo de Piétencap, Iturp de Valtorve, escortés des aventuriers et d'une dizaine de cavaliers tcherkemènes, prennent donc dès l'aube le chemin de Jarandell. Les deux hommes sont très différents l'un de l'autre. Boffo est un homme entre deux âges, au physique épais, vêtu de riches brocarts chatoyants. Un peu dépassé par l'ampleur de la tâche qui lui est confiée, il demande fréquemment des renseignements à l'aventurier chargé de diriger l'expédition. Il veille jalousement sur un gros portefeuille de cuir enfoui dans la plus profonde de ses poches : il contient les autorisations lui permettant de pénétrer à l'intérieur de Jarandell. Iturp, par contre, semble prendre les choses avec beaucoup de détachement. La plupart du temps, il s'enferme dans un mutisme hautain, comme si la mission qui lui était confiée n'était qu'une désagréable corvée. Au physique, c'est un homme de taille moyenne, dont le regard mobile trahit une intelligence inquiète. Contrairement à Boffo, il a opté pour des vêtements de voyage ternes mais pratiques. Seul détail marquant, il transporte précieusement avec lui une sorte de besace contenant deux boules de cristal opaque. Il éludera sèchement toute question ayant trait à ce mystérieux équipement. Les cavaliers tcherkemènes, quant à eux, forment une bande de soudards capables des pires atrocités comme des plus touchantes attentions. Dans leur souci de bien faire, ils commettent souvent des actes d'une inqualifiable barbarie. Naïfs, étrangers aux complexes concepts de « bien » et de « mal », ils sont d'une fidélité à toute épreuve.

Les cavaliers tcherkemènes : guerriers niveau 5, CA 4 D1-8.

Arrivée à Jarandell

Le trajet jusqu'au moulin ne se fera pas sans mal, cela va de soi. La chaîne des Grifurets est hantée de créatures plus cruelles les unes que les autres, et les occasions fourmillent de faire de mauvaises rencontres. Préparez un tableau des événements en fonction des qualités de vos aventuriers, et parsemez le chemin de quelques embuscades.
Une fois passé le col de Biaz, la petite troupe fera route vers le massif de l'Ile Terre. Après une halte au village de Ponfluehault, Boffo guidera le groupe jusqu'au moulin de Khardann et ordonnera aux Tcherkemènes d'installer leur campement à proximité : « Veillez à ce que personne ne nous suive à l'intérieur du moulin. Je vais y pénétrer en compagnie de maître Valtorve et de ces personnes qui nous ont accompagnés depuis le début. Notre absence peut durer plusieurs jours, aussi prenez votre mal en patience. »
Cette déclaration déclenchera une profonde consternation au sein de la troupe des Tcherkemènes. Le plus âgé d'entre eux, vétéran de nombreux combats, arrachera les poils de sa barbiche et déchirera sa tunique tout en se prosternant aux pieds de Boffo : « Par pitié, seigneur de Piétencap, ne nous abandonne pas dans cet endroit désert, sans village à raser ni ennemi à massacrer. Sommes-nous devenus des femmes aux bras sans force pour que tu nous prives ainsi de la perspective de combats bien sanglants ? »
Il faudra des trésors d'éloquence pour convaincre le vétéran de la nécessité impérieuse de conserver une garde à l'extérieur du moulin. Puis, ces derniers détails réglés, Boffo, Iturp et les aventuriers pénétreront dans le moulin.



Première rencontre

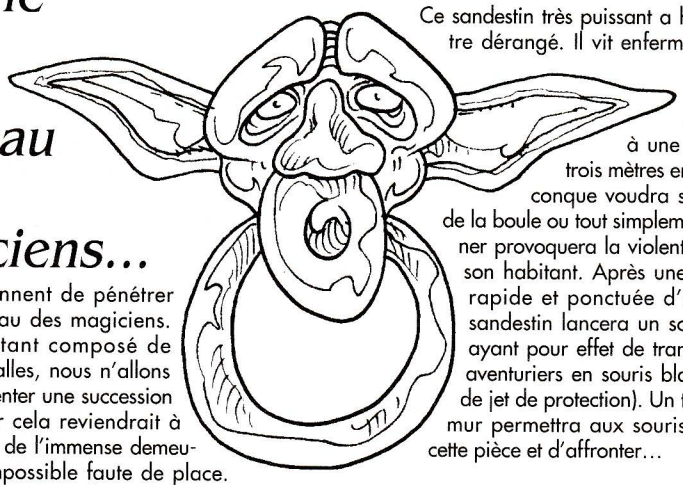
Négligeant le village, Boffo va mener son groupe en direction du château mais une bonne heure de tours et détours à l'intérieur de l'immense labyrinthe végétal commencera à semer le doute dans son esprit.
C'est ce moment que choisira Phagoxen pour apparaître devant le groupe. « Je constate que vous semblez égarés, glousse le sandestin, par bonheur, je suis arrivé à temps pour vous éviter de longs et fatigants détours. Si vous voulez bien me suivre, je vais vous guider hors de ce charmant jardinet. Mon prix, comme vous pourrez en juger par vous-même, est des plus modérés. Je suis une personne modeste, aux goûts simples et aux exigences raisonnables. Je me contenterai d'une main fraîchement coupée. »
Laissez vos aventuriers débattre de la situation, tandis que Boffo s'empare d'un parchemin et l'agite sous le nez de Phagoxen.
— « Voici un ordre écrit de vos Maîtres qui vous enjoint de nous guider jusqu'à leur demeure. Exécutez-le je vous prie ! »
Jetant un œil au document, Phagoxen émet un sifflement de dépit.
— « Peuh ! Ces procédés confinent à l'abus de confiance ! Depuis quand les visiteurs égarés font-ils jaillir de leurs manches des autorisations particulières ? Pensez-vous m'abuser avec ce faux grossier ? »
Bref, il faudra une bonne demi-heure pour convaincre Phagoxen (ainsi que son compère Phoboxen venu aux nouvelles) que sceaux et signatures sont authentiques et que les autorisations ont été établies en bonne et due forme. C'est donc avec une mauvaise volonté évidente que Phagoxen guidera le groupe en direction du château…

Aux portes du Château

Le jardin traversé, le groupe arrive au pied d'un très vieil escalier menant à une haute porte de bois bardée de fer. Un fronton de pierres sculptées saille un peu en deçà de la porte.
Dès que quelqu'un commence à grimper les marches, celles-ci entament un concert de jérémiades et de récriminations : « Aïe ! Plus lentement voyons ! Comment voulez-vous obtenir un travail correct si vous ne cessez d'agiter vos guiboles ? »
Il s'avère, après un rapide échange d'informations avec Phagoxen, que ces marches sont autant de sandestins dont la tâche unique est de nettoyer les bottes ou chaussures des visiteurs pénétrant au château ; une puissante magie interdisant à toute personne aux pieds crottés de passer le seuil. Pour cela, il suffit simplement de rester immobile une demi-heure durant sur l'une des marches. « Mais ce délai peut être considérablement raccourci si vous exécutez une partie du travail vous-même ! » précise l'une des marches d'un ton aimable.
Bien entendu, ces sandestins paresseux essayent de tromper les aventuriers afin d'avoir à travailler le moins possible. Il suffira d'une grosse colère et d'une menace d'en référer aux magiciens pour qu'ils se mettent au travail avec force plaintes et astiquent complètement les bottes des visiteurs en moins d'une minute.
Ce petit travail terminé, le groupe se retrouve sur la dernière marche, face à une porte close et sans serrure apparente. Alors qu'ils s'interrogent, un raclement de gorge se fait entendre au-dessus de leurs têtes : la clé de voûte du fronton arbore à présent le visage grave d'un sandestin.
— « Mes maîtres sont absents pour une période vague. Repassez à un autre moment, il n'y a personne pour vous recevoir.
— Je possède un laissez-passer, précise Boffo en fouillant dans son portefeuille.
— Ah, voilà qui est différent. Montrez-le moi et je vous ouvrirai la porte.
Boffo tend en direction de la créature un parchemin annoté « ouverture de la porte d'entrée », mais celle-ci fronce les sourcils.
— Quel charabia est-ce là ? Ces griffures sur le vélin ont-elles un sens ? Sachez que je ne lis que

l'Ecriture noble : les Runes Edeïmoniques de Hygzzen.
— Mais je ne possède rien de tel ! s'écrie Boffo.
— Alors les portes resteront fermées. Bonsoir. »
Aucun argument ne parviendra à faire changer d'avis ce savant sandestin. Apparemment, les mages avaient oublié ce petit détail...
Toute cette scène s'est déroulée sous le regard goguenard de Phagoxen. Finalement, celui-ci propose aux aventuriers de leur indiquer un autre moyen de pénétrer dans la maison. Il s'agit d'une porte basse, située à l'opposé de l'entrée principale. « Elle mène aux cuisines et ensuite presque directement aux pièces les plus intéressantes » ajoute Phoboxen en surgissant silencieusement dans le dos des aventuriers.
Les deux compères accepteront de les guider jusqu'à la porte. Si les aventuriers s'enquièrent de leur rétribution, ils protesteront de concert mais de manière très floue : « Nous parlerons de tout ça plus tard, voyons ! Ce n'est pas très important. » Ces propos vagues devraient inquiéter les aventuriers. Ceux-ci peuvent aller faire la causette avec le sandestin de la porte principale qui s'empressera de leur expliquer qu'en cas d'acceptation du marché proposé par les deux gardiens, la première créature à franchir le seuil de la porte basse passera à leur service pour une durée d'un an et un jour, à compter du moment où elle aura quitté la maison.
Si les aventuriers se laissent abuser, tant pis pour le premier d'entre eux ! Il est facile toutefois de rouler les deux compères en se faisant par exemple précéder d'un insecte...
Une fois la porte franchie, le petit groupe pénètre dans le château proprement dit...

Dans le château des magiciens...



Nos amis viennent de pénétrer dans le château des magiciens. Ce dernier étant composé de nombreuses salles, nous n'allons pas vous présenter une succession de pièces, car cela reviendrait à tracer un plan de l'immense demeure... Tâche impossible faute de place.
Au lieu de cela, nous allons vous présenter plusieurs salles, rencontres et pièges que vous pourrez placer au gré de votre fantaisie. Mais attention : il n'existe aucun lien de continuité géographique entre eux. Ce ne sont que des « instantanés ».

La blanchisserie

Une fois la porte basse passée, les aventuriers suivent un couloir étroit et tortueux, dont l'extrémité est obturée par une planche de bois. Un voleur habile saura faire coulisser cette planche, dévoilant l'intérieur d'une penderie. Passer à travers celle-ci permet de déboucher dans une pièce rectangulaire, ressemblant assez à une lingerie. Elle contient un grand nombre d'effets (appartenant à la population « humaine » de Jarandell) en cours de nettoyage et de séchage. Cette pièce abrite presque en permanence une femme forte à l'accent rustique, nommée Iselborne. Humaine et saine d'esprit il y a une dizaine d'années, la pauvre a complètement perdu la raison à force de fréquenter les flocs, les sandestins et autres bubrûns... Cette brave femme, qui a cependant conservé la tenue et le comportement d'une personne tout à fait sensée, ne sera pas surprise par l'apparition des aventuriers (elle en a vu d'autres !) et répondra volontiers à toutes leurs questions. Le malheur c'est que comme elle est folle à lier, elle leur communiquera les renseignements les plus farfelus...

Mauvaise rencontre !

Les aventuriers croisent une patrouille de bubrûns écorcheurs qui ouvrent le feu sans sommation. Face à leur puissance de feu, il n'existe qu'une possibilité : battre en retraite ! Utilisez cette option si vos aventuriers ont envie de se défouler ou s'ils décident d'emprunter un chemin qui les rapprocherait trop des zones habitées.

Les bubrûns : CA -6 DdV12 PdV 80 D 1-6+3

Ils utilisent des arbalètes projetant des carreaux de feu qui explosent au contact de la cible. Dégâts et effet de surprise assurés ! Ils sont aussi nombreux que vous le souhaitez et la diplomatie de Boffo n'a aucune prise sur eux (et pour cause : la rumeur prétend qu'un nombre conséquent de bubrûns sont complètement sourds !).

La salle du sandestin solitaire

Ce sandestin très puissant a horreur d'être dérangé. Il vit enfermé dans une boule de métal fixée au plafond, à une hauteur de trois mètres environ. Quiconque voudra s'approcher de la boule ou tout simplement l'examiner provoquera la violente colère de son habitant. Après une discussion rapide et ponctuée d'insultes, le sandestin lancera un sort terrifiant ayant pour effet de transformer les aventuriers en souris blanches (pas de jet de protection). Un trou dans le mur permettra aux souris de quitter cette pièce et d'affronter...

Raminagrobis le Terrifiant

C'est le chat de la maison. Il se promène un peu partout et on le rencontre toujours au mauvais moment (surtout lorsqu'on est une souris). Rien ne vous empêche d'aménager une rencontre entre vos aventuriers et des souris locales. Celles-ci parlent, bien entendu, et pourront communiquer des renseignements intéressants concernant la localisation de la bibliothèque (où se trouve le livre). Vous avez la possibilité de développer cette partie de l'aventure en vous inspirant au besoin des aventures vécues par le Souricier Gris aux pays des rongeurs !
Bref, après avoir échappé aux griffes de l'épouvantable Raminagrobis, les aventuriers vont pénétrer dans une nouvelle pièce.



Phoboxen, la tête dans les feuillages, attend avec délice les visiteurs.

Le sandestin qui voyait tout...

« Ah, ah ! Vous espériez me tromper à l'aide de votre grossière magie ! s'exclame une voix forte à l'entrée des « souris ». C'est méconnaître la force de mes enchantements ! »
Le sandestin prononce alors un charme très puissant qui a pour effet de rendre aux aventuriers leur apparence originelle !
« Eh ! Vous rigolez moins à présent que je vous ai démasqués, sales petits voleurs, chairs à bubrûns ! »
Le sandestin a l'apparence d'une plaque de bronze fixée au manteau d'une cheminée. Sa tâche est de démasquer tout intrus, et il applique cette consigne au pied de la lettre. Une fois son travail terminé, il se révèle particulièrement bavard et relativement coopératif.

La galerie au damier

Cette galerie de grande taille semble dallée de manière tout à fait banale. Sa décoration est également très classique : quelques armures, des tapisseries. Il n'y a d'autre issue apparente qu'une porte de bois (marquée « bibliothèque ») se trouvant à l'opposé du couloir par lequel arrivent les aventuriers. A partir du moment où l'un d'entre eux atteint le milieu de la galerie, les dalles commencent à changer de couleur. Certaines virent au noir, d'autres au gris ou au vert. Un rire caverneux jaillit alors de l'armure se trouvant juste à côté de la porte de la bibliothèque. C'est celui d'Ysphrth, le sandestin chargé de garder cette galerie. La raison de son hilarité est que la plupart des dalles sont à présent piégées et qu'elles donnent sur des oubliettes particulièrement profondes (chute importante). Le seul défaut de ce sandestin est son insatiable curiosité. Il veut toujours tout savoir, et tout de suite ! Par conséquent, des aventuriers astucieux pourront marchander divers renseignements, ou trouver toute astuce leur permettant de se rapprocher de la porte de la bibliothèque.

La bibliothèque

L'endroit est sous la juridiction de Kharum, le nain sourd. Et comme c'est un véritable dédale, les



Phagoxen, l'autre compère du labyrinthe, est aussi un ardu négociateur.

aventuriers feront bien de le trouver afin d'obtenir le grimoire recherché par Boffo. Bien entendu, les storidiseurs se feront un plaisir de les aiguiller sur de fausses pistes...
Le nain une fois trouvé, il faudra se faire comprendre de lui (ce qui n'est pas une mince affaire) puis se faire délivrer le grimoire (ce qui le sera encore moins, mais les papiers de Boffo sont en bonne et due forme). Une fois le grimoire entre les mains de Boffo, Iturp demandera à en vérifier l'authenticité. Une fois qu'il l'aura en main, ses traits se déformeront horriblement, et il reprendra son apparence première : celle du sinistre magicien Starnaphal ! Peu avant le début de la mission, ce dernier a en effet tué le véritable Iturp et pris son apparence...
Starnaphal jettera aussitôt à terre les deux boules de cristal qu'il transportait dans sa besace. Elles éclateront en libérant deux démons terrifiants.

Les démons (type II : Hezrou) : CA-2 DdV9 PdV 58 D1-3/1-3/4-16.

Tandis que les démons s'occupent des aventuriers, Starnaphal tente de fuir, trottinant dans les travées à la recherche de la porte. Les aventuriers feraient bien d'éliminer rapidement les hezrous s'ils veulent rattraper le voleur. N'oubliez pas que la course-poursuite se déroule dans un endroit empli de bruits de conversations, et que les sandestins farceurs ne manquent pas. Si Starnaphal (ou les aventuriers) utilise des sortilèges susceptibles d'endommager les ouvrages présents (boule de feu, par exemple), un dispositif automatique fera intervenir une compagnie de bubrûns...

Starnaphal : mage niveau 6. CA 5 PdV 25 D1-4+3 (dague magique). Sorts en tête : au choix du MJ mais nettement offensifs, avec quelques sorts de protection (Nuage puant, Toucher vampirique, Protection contre le Bien...).

Une fois le livre récupéré (en aucun cas Boffo ne sera tué, mais les aventuriers pourront être durement blessés), les survivants seront reconduits jusqu'à la sortie par un sandestin invoqué par Kharum. C'est alors que...

Le matin des magiciens

Au moment où ils pénètrent dans le grand salon, les aventuriers découvrent trois personnes confortablement attablées, en train d'absorber un petit déjeuner reconstituant. C'est ainsi qu'ils font la connaissance des trois mages de Jarandell, rentrés à l'instant de voyage.
Il est probable que certains de vos aventuriers seront très mal en point. Si c'est le cas, ils seront soignés par Glinya, mais le traitement durera quelques jours. Si l'un des aventuriers est passé (malgré lui) au service de Phagoxen et Phoboxen, il devra se garder de sortir du château le temps que Glinya parlemente avec les deux compères et obtienne la levée de l'indenture. Ce délai permettra d'embrayer sur la seconde partie de l'aventure.
Boffo, quant à lui, remerciera les aventuriers et s'en retournera au château d'Aylmus XII.

Expérience avortée

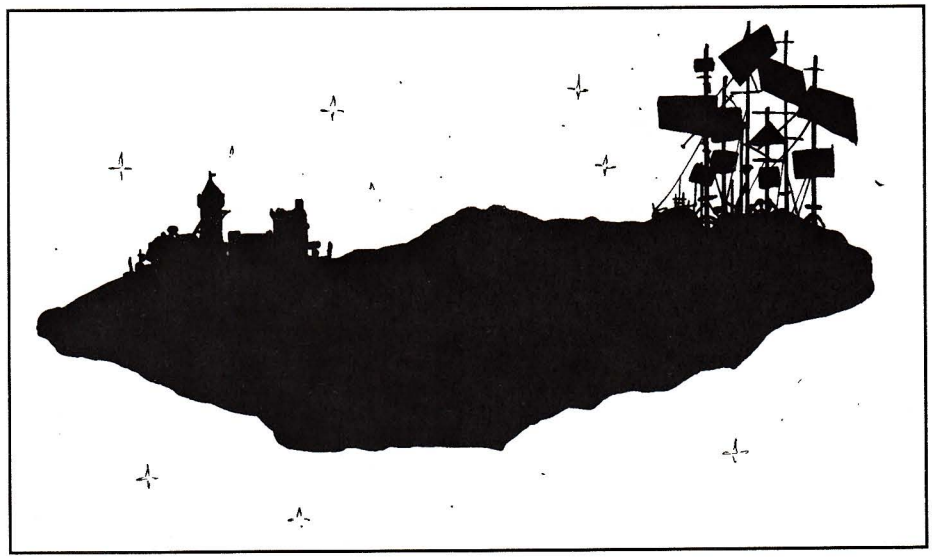
Tout en se reposant de leurs efforts, les aventuriers noteront qu'une intense activité règne au château des magiciens. Marutto se fera un plaisir de leur expliquer qu'une grande expérience se prépare, et qu'elle a pour but de débarrasser Randell de ses ennemis les plus terrifiants.
Une semaine environ après leur arrivée, les aventuriers sont prêts à repartir. Glinya leur propose, en guise d'adieu, d'assister à la grande fête qui suivra la cérémonie. Celle-ci se déroulera à proximité du château, près d'un endroit appelé le puits de Randell. Dénomination curieuse si l'on tient compte du fait que l'endroit ressemble plutôt à une chapelle abandonnée et solidement remparée.
Pour l'occasion, la population s'est rassemblée à proximité du château. Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'ambiance n'est pas à l'allégresse. Nombre de personnes semblent se poser des questions quant à leur avenir si « quelque chose venait à mal tourner ».
La cérémonie commence donc dans un silence pénétrant. Glinya, Marutto et Carnfhal déposant cérémonieusement des ingrédients à l'intérieur d'un cénotaphe pulsant d'une étrange lueur orangée. Au bout d'un moment, la cérémonie s'interrompt. Les trois mages discutent âprement, tout en consultant une feuille de parchemin. Suite à cette discussion, Glinya vient annoncer que la cérémonie est reportée *sine die*. La population du village, surprise, regagne ses habitations dans un grand murmure intrigué.
Se tournant vers les aventuriers, Glinya leur demande de l'accompagner dans la salle de commandement du château, où les attendent déjà ses deux confrères.

Nouvelle mission...

La situation est claire : il manque un ingrédient pour mener à bien la cérémonie. Cette absence est inexplicable pour l'instant mais risque d'aggraver la situation de Randell. Par conséquent, il faut retrouver le composant en question. Les mages devant rester à Jarandell pour veiller sur Randell, Glinya demande aux aventuriers de se mettre en quête de l'ingrédient en question, à savoir une corne de licorne dont la pointe est taillée en forme de visage.
« Une seule personne possède un tel objet à ma connaissance, il s'agit d'un mage très âgé vivant quelque part sur un autre plan que nous appelons familièrement le Cinquième éon, ou encore la Stase Vaguement Stable d'Acrophalus. Ce mage se nomme Mangulf et il vit dans un cottage construit voici bien longtemps par des démons sur un rocher dérivant. Il suffira de vous présenter en lui remettant ce bibelot de ma part (Glinya tend un pendentif à l'un des aventuriers) et il vous remettra la corne.
Bien entendu, vous serez dédommagés pour ce petit service. Un pentacle situé dans l'une des caves permet d'accéder directement aux éons impairs. Si vous voulez bien me suivre, je vais vous y guider. Rassurez-vous, le voyage se fait sans danger ni incommodité d'aucune sorte. »

Le Rocher Dérivant de Mangulf

Il s'agit d'un rocher d'environ 500 mètres de long sur 150 de large, dérivant dans l'espace. Sur ce rocher se dresse un charmant petit cottage composé d'un bâtiment annexe et d'un petit donjon. La propriété est entourée d'arbres et d'une grille en fer forgé. A l'autre extrémité du rocher s'élèvent six structures imposantes ressemblant à des



mâts. Ces structures supportent des plaques de très grandes dimensions, taillées dans un métal à la fois très léger et très résistant. Un invraisemblable fouillis de roues, cordages et palans disparaît dans le sol à leur niveau. Il est probable qu'ils permettent d'orienter les mâts à partir du cottage. Il ne semble pas y avoir de problème d'atmosphère au niveau du rocher, et la pesanteur y est sensiblement la même que sur Terre (à part en quelques endroits, et ce d'une manière apparemment aléatoire). Les périodes de clarté sont interrompues toutes les six heures environ par une éclipse qui dure deux heures.

Arrivée sur le Rocher

A peine ont-ils posé le pied sur le pentacle indiqué par Glinya, que les aventuriers sont projetés quelque part dans le Cinquième éon, et se retrouvent devant le portail d'entrée du cottage. A leurs pieds brille un pentacle de feu qui leur servira à retourner dans le monde de Jarandell. Le portail est flanqué de deux statues de cerbères à l'aspect redoutable. Ces cerbères de pierre, normalement assis à la manière de chiens de garde, se lèvent dès que les aventuriers apparaissent.

Il s'agit de Thror le Procureur et Thrar l'Avocat, deux créatures puissantes mais stupides, dont la tâche consiste à garder l'accès au cottage. Elles parlent et Thror s'inquiétera sans trop de politesses du motif de l'apparition des aventuriers. Il posera sans arrêt des questions, cherchant à troubler les aventuriers, et à les faire se contredire de manière à pouvoir se jeter sur eux. Thrar au contraire cherchera à apaiser le dialogue et à soutenir les déclarations des aventuriers. Cela peut donner un dialogue assez savoureux du genre :

- Thror (venant se lécher les babines sous le nez d'un aventurier) : « Alors comme çà, tu prétends venir d'un endroit nommé Jarandell, hein ? Alors comment expliques-tu que tes vêtements ne portent pas trace des poussières de pierres lunaires que tu as forcément dû rencontrer en passant le Troisième éon ? »

Silence embarrassé de l'aventurier...

- Thrar : « Allons Thror, ne vois-tu pas que nos hôtes, gens respectables et courtois, se sont époussetés avant de se présenter devant nous ? »

Bien entendu, c'est à vos aventuriers de se défendre. Thrar ne sera là que pour les aider (parfois maladroitement). S'ils résistent à une dizaine de questions, une tête se formera dans la pierre du porche d'entrée, celle d'un homme aux traits bouffis, coiffé d'une étrange perruque aux multiples boucles. « Ces étrangers sont convaincants, ils peuvent se rendre chez notre Maître. »

La porte s'ouvrira enfin tandis que Thror se livrera, en désespoir de cause, à quelques commentaires culinaires sur la manière d'accommoder les visiteurs indésirables.

Bien entendu, vos joueurs peuvent choisir de forcer le passage en attaquant les deux gardiens.

Thror et Thrar : CA 0 DdV 8 PdV 80 D1-8/1-8/1-12. Immunité contre la magie : 60%. Grande taille : 3 m au garrot.

Lorsque les aventuriers passent le porche, un carillon retentit à l'intérieur du château, prévenant ses occupants de l'arrivée des visiteurs.

Farfrello le Ténébreux

En fait de visiteur, le cottage en a connu un voici moins de cinq heures. Durant une période d'éclipse, Farfrello le Ténébreux, un concurrent de Mangulf, s'est matérialisé sur le Rocher et, l'attaquant par surprise parvint à le tuer. Farfrello le Ténébreux est donc à présent le maître du cottage, mais l'arrivée d'une troupe d'aventuriers le plonge dans un mélange de crainte et de désarroi. En effet, le mage tire son surnom et la plus grande part de son pouvoir des ténèbres. C'est en profitant d'une des éclipses qu'il est parvenu à neutraliser Mangulf, et ce n'est que lorsque l'obscurité reviendra à nouveau qu'il recouvrera l'étendue de son pouvoir. D'ici là, il ne dispose que de quelques sorts défensifs. Son but sera donc de se faire passer pour Mangulf et de faire traîner la visite des aventuriers en longueur. S'il parvient à faire traîner les choses durant quatre heures (date de la prochaine éclipse), Farfrello sera alors en mesure de se débarrasser de ces visiteurs gênants. D'ici là, il va devoir composer et ruser...

En tuant Mangulf et en prenant sa place, Farfrello a jeté un sort sur l'ensemble du personnel du cottage. Ce sort est une sorte d'hypnose permanente destinée à lui assurer la coopération complète des domestiques. Mais, avec le jour, la puissance de ce sort a tendance à connaître de fâcheuses fluctuations et à affecter de manière imparfaite les personnes éloignées de Farfrello.

A vous de gérer cette situation. Bien entendu, le but est d'éveiller progressivement l'attention des aventuriers et d'amener ceux-ci à entreprendre une manœuvre de leur propre chef afin de mettre la main sur la corne de la licorne. De préférence, cette opération devrait se dérouler un peu avant la fin de la clarté, de manière à permettre aux aventuriers de fuir avant l'éclipse. Une fuite à ce moment permettra des rebondissements intéressants lors de la suite du scénario.

Ne perdez pas de vue que toute la ruse de Farfrello a été de se débarrasser de Mangulf tout en faisant croire aux serviteurs de celui-ci que leur maître est toujours là. C'est cette situation étrange qui l'oblige à jouer le rôle de Mangulf et donc à bien recevoir les aventuriers, d'autant que toute utilisation de la force briserait le charme qui le fait ressembler à Mangulf...

Hôtes de « Mangulf »...

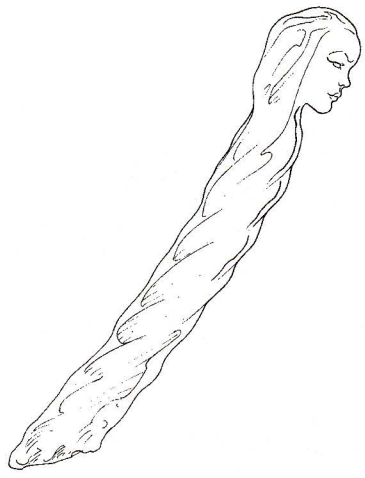
Une fois le porche passé, les aventuriers traversent un petit parc où un jardinier ratisse les allées. Il s'arrête fréquemment et contemple le château d'un air pensif. Au bout de quelques minutes, il secoue la tête avec perplexité et reprend son travail. (Note : ce jardinier est la personne qui est le moins affectée par le sort de Farfrello. Il pourra par la suite se révéler un allié précieux si les visiteurs se montrent curieux.)

Farfrello accueille les aventuriers en haut du perron. Il a l'aspect du véritable Mangulf (sortilège d'illusion), sans les nombreux tics dont le mage était affligé (encore un détail qui pourra être révélé aux aventuriers...).

Le but de Farfrello étant de gagner un maximum de temps jusqu'à la prochaine éclipse, il inventera toutes sortes de prétextes pour retenir les aventuriers jusqu'à ce qu'il puisse leur régler leur compte. Ainsi, il déclarera que la corne a été « plus ou moins égarée » lors d'un déménagement récent, mais qu'en souvenir de « ses amis de Jarandell », il va entreprendre quelques recherches rapides. En attendant, pourquoi ne pas se restaurer ? Farfrello va donc multiplier les atermoiements, tout en cherchant à éviter tout contact entre les visiteurs et les domestiques. En effet, ceux-ci savent où se trouve la corne et ne verront aucun mal à le révéler aux aventuriers ! A vous donc de jouer finement sans trop éveiller l'attention de vos joueurs, du moins dans un premier temps !

La domesticité du château se compose d'un majordome, d'un cuisinier et de deux gâte-sauces, de quatre valets de pied et de trois soubrettes. En temps normal, il faut y ajouter un « technicien », un mage de bas niveau chargé de l'entretien des structures situées à l'autre bout du Rocher. Pour les domestiques, il est alité dans sa chambre, souffrant d'un mal contagieux. Dans les faits, il a été la seconde victime de Farfrello, et son corps à moitié carbonisé gît encore à proximité de sa table de travail. Une découverte bien inquiétante pour des aventuriers trop curieux...

Je vous recommande d'établir un système simple tenant compte de l'écoulement du temps, ceci afin de gérer d'une manière un tantinet « rigoureuse » les possibilités d'action des aventuriers.



Le château

Plutôt que de le décrire en détail, voici une présentation succincte des différents bâtiments. A vous de dresser les plans selon que vous souhaitiez rajouter des pièces ou non.

A – Le bâtiment principal (deux étages), contient les salles de réception, une belle galerie, une bibliothèque d'ouvrages profanes, un boudoir, des salles d'exposition, une grande salle à manger, une serre (plantes agressives) et, au dernier étage, la chambre du technicien (odeur de brûlé...).

B – Le bâtiment secondaire contient les cuisines et dépenses, ainsi que les chambres des domestiques. Il abrite une belle cave (vins fins et réserve de bois).

C – La tour principale (trois étages) est le domaine de Mangulf. Elle contient son bureau (en désordre...), un atelier d'alchimie, une bibliothèque, une belle chambre à coucher et un petit cabinet attenant, ainsi qu'un petit observatoire. La corne se trouve en compagnie d'autres objets magiques, dans une petite pièce fermée (pas de piège) située au deuxième étage.

D – La tour des visiteurs. Dotée de trois étages également, elle comprend une demi-douzaine de chambres, des étuves et une salle d'arme, ainsi qu'une salle à manger.
Le décor étant planté, il ne vous reste plus qu'à laisser vos aventuriers agir. S'ils se laissent embobiner par l'habile Farfrello et négligent les indices que vous aurez placés ça et là, ils seront surpris par l'éclipse. Le Ténébreux recouvrira alors tout son pouvoir (celui d'un mage de niveau 8). Aidé de quelques créatures invoquées rapidement, il fera le « nettoyage »...
Dans le cas contraire, nos amis auront réussi à subtiliser la corne et à repartir pour Jarandell. Il est préférable que cela se fasse au moment où Farfrello commence à récupérer son pouvoir, ceci afin de les dissuader de lui faire la peau avant de retourner sur leur plan d'origine. La dernière chose qu'ils percevront avant de quitter le Cinquième éon sera une menace proférée par Farfrello : « Je me vengerai ! Où que vous soyez je vous retrouverai ! »

Les choses se compliquent

Les aventuriers sont accueillis en héros à Jarandell. Grâce à eux, Randell va être débarrassé de quelques uns de ses ennemis ! Bien entendu, les aventuriers sont invités à la cérémonie (un tel honneur ne se refuse pas...). Mais une nouvelle fois, celle-ci se solde par un fiasco. Il manque une perle d'huître de Shorlak pour achever le cérémonial. « Pourtant, je suis certain de l'avoir vue dans l'inventaire... » marmonne Marutto.
Un conseil de guerre réunira donc les trois mages et les aventuriers dans un cabinet de travail. Il en ressortira qu'il faut trouver d'urgence une telle perle. Mais la race des huîtres de Shorlak s'étant éteinte depuis un bon millier d'années, la tâche n'est pas simple. C'est alors que Carnfhal se rappellera qu'un nommé Farfrello en possède une en guise de colifichet porte-bonheur. « C'est un individu plutôt violent, mais je sais qu'il est très attiré par les composants exotiques. Nous pourrions lui en proposer un échantillonnage en échange de sa perle, qu'en pensez-vous ? »
Ses collègues approuvant, les aventuriers seront chargés de cette nouvelle mission. Étant sans doute plus difficile que la précédente, les mages ne négoteront pas sur les promesses de récompenses.
S'ils acceptent, les aventuriers recevront une sorte de valise assez lourde contenant toutes sortes de composants étranges, ainsi qu'un message d'introduction pour Farfrello.
« Comme il est souvent en vadrouille, nous allons vous faire emporter jusqu'à lui, annonce Glinya. Si vous voulez bien me suivre jusqu'au pentacle... »
Bien entendu, les aventuriers ignorent qui est Farfrello. La surprise n'en sera que plus terrible...

Retour vers l'enfer

Cette fois, nos amis apparaissent à l'intérieur de la tour des visiteurs, mais, le pentacle disparaîtra derrière eux... une Éclipse étant en cours, il est possible qu'ils ne reconnaissent pas tout de suite les lieux mais les impressions de « déjà vu » se succédant, il est probable qu'ils ne tarderont pas à retrouver des recoins familiers.
Durant leur absence, Farfrello a fait un peu de ménage. Il a invoqué deux démons qui l'ont débarrassé de la domesticité. Les serviteurs de Mangulf sont à présent des zombis totalement asservis à leur nouveau maître. Etant donné la situation, ils ne sont pas sujets aux traditionnels « vade retro »...
La troupe qui défend le château se compose donc de :

Deux démons (type 1 : vrock) : CA 0 DdV 8 PdV 40 D 1-4/1-4/1-8/1-8/1-6. Taille : grande.

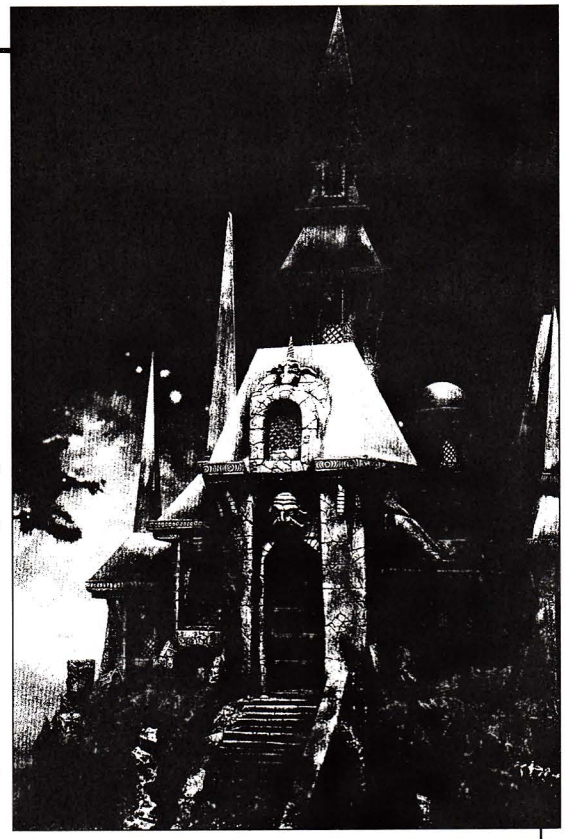
Les zombis : CA 7 DdV 3 PdV 14 D 1-8

Farfrello : mage niveau 8. CA 4 (robe CA6+Dex) PdV 30 D 1-4+3 (dague magique).
Sorts en tête : Mur de brouillard, Chill touch, Chute de plume, Projectile magique, Détection de l'invisible, Invisibilité, Nuage puant, Boule de feu, Hold person, Protection contre le Bien 10', Peur, Globe mineur d'invulnérabilité.

Une fois Farfrello défait, les aventuriers pourront s'emparer de la perle (qui se trouve dans une des poches du mage) et fouiller les environs de manière plus approfondie que lors de leur dernière visite. A vous de placer un assortiment d'objets magiques dans des salles secrètes, en fonction de la puissance de votre groupe...
Les aventuriers, cherchant un moyen de quitter le manoir, remarqueront qu'un nouveau pentacle est visible à côté de l'endroit où se tiennent Thror et Thrar. C'est une intervention de Glinya, qui a remarqué de la disparition du précédent pentacle.

Retour à Jarandell

Ca y est ! Tout semble paré pour que l'incantation soit un succès. Elle doit avoir lieu le lendemain du retour des aventuriers, et Glinya demandera un dernier service à ceux-ci : veiller sur la salle où se trouvent stockés les ingrédients. En effet, les mages soupçonnent un voleur de dérober un à un les composants, et, ne voulant pas user inutilement de leur pouvoir, souhaitent confier cette mission aux aventuriers. La veille se passera dans un climat tendu. De nombreux habitants du village passeront voir les aventuriers (la « salle de stockage » se trouvant en dehors du manoir et à proximité du « tombeau » de Randell) sous les prétextes les plus futiles (leur offrir à boire, les distraire, etc.). Une dernière opération sera lancée par un commando de personnes vêtues de noir, mais celles-ci rebrousseront vite chemin face à la détermination des aventuriers. Attention, cette « attaque », qui sera l'œuvre d'une partie des habitants du village, ne doit en aucun cas se conclure dans un bain de sang. Jouez plutôt sur l'atmosphère nocturne de Jarandell, et organisez une course-poursuite qui se soldera par un échec... à un détail près : l'un des mystérieux inconnus aura laissé derrière lui quelques pétales d'un beau bleu scintillant...
Il suffira d'interroger un sandestin (façon de parler...) pour apprendre que ce type de fleurs ne pousse qu'à proximité de l'auberge. Une expédition discrète en direction de celle-ci permettra de surprendre l'aubergiste et de nombreux villageois



Le château des magiciens attend le retour (victorieux ?) des aventuriers pour que la cérémonie puisse avoir lieu en entier et que Randell soit enfin débarrassé de ses poursuivants.

en pleine conjuration ! Ils seront en train de débattre du moyen de voler un nouvel ingrédient sans se faire remarquer...

La fin d'une conjuration

Il suffira d'écouter attentivement ce qui se dit pour réaliser que les villageois ne sont pas de mauvais bougres, bien au contraire. Ils ont simplement peur de ce qui arrivera en cas de réussite de l'opération des mages. Dans leur esprit, elle aboutirait à la libération de Randell et cela rendrait nulle l'utilité de leur petit univers. Comme ils ne souhaitent nullement réintégrer le monde réel, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher le bon déroulement de la cérémonie.
Les aventuriers doivent comprendre que les villageois ne sont pas « mauvais », et qu'ils s'inquiètent simplement de leur avenir. Une intervention musclée serait tout à fait déplacée, et il suffira d'une bonne dose de diplomatie pour convaincre le meneur (l'aubergiste) que la cérémonie ne menace en rien l'existence et la pérennité du village...
La paix étant revenue dans les esprits, l'aubergiste expliquera comment les plus discrets des villageois sont parvenus, avec l'aide de certains sandestins (dont il se refusera à dévoiler l'identité), à s'emparer des ingrédients magiques afin de retarder la cérémonie ; ce qui a amené nos amis à se promener du côté du Cinquième éon...

scénario
Denis Beck
illustration
Pierre-Olivier Vincent

PORTRAIT *de famille*

Teenage Mutant Ninja Turtles


D.R.

« Je suis vert… et alors ? »
Avec le film, Raphaël le redoutable manieur de «saïs»
(on en voit un accroché à sa ceinture)
prend la place de Leonardo à la tête du groupe…

L'existence de ces intrépides reptiles chéloniens que sont les Tortues ninjas n'aura probablement pas échappé à la sagacité de certains d'entre vous. Au moment où vous lisez ces lignes, le sympathique film de Steve Barron aura déjà largement contribué à la renommée des Tortues dans notre pays. Pourtant leur histoire est déjà ancienne…

C'est en 1984 que deux dessinateurs de comics désœuvrés, Kevin Eastman et Peter Laird, créent et publient à leur propre compte le premier épisode de Teenage Mutant Ninja Turtles. Les scripts de départ sont dignes des plus farfelus des films de SF des années 50. Quatre petites tortues d'eau exposées à une puissante substance radioactive subissent d'incroyables mutations et sont recueillies par Splinter, un vieux rat japonais. Le rongeur va les entraîner à l'art du ninjitsu, et les reptiles vont devenir de redoutables machines de combat. La BD remporte très rapidement tous les suffrages grâce à sa violence et son rythme. En 1987 une société américano-japonaise d'animation, la MWS Inc., adapte et édulcore le concept pour le petit écran, afin de toucher un plus jeune public. C'est le début du séisme qui va s'emparer de l'Amérique : tous les enfants plébiscitent les héros masqués et les produits dérivés déferlent dans les magasins.

D.R.



«I'm alive…» Leonardo – l'expert en katanas – discute ici de l'existentialisme reptilien avec Jim Henson…

Parallèlement, Kevin Eastman et Peter Laird, qui s'attachent à contrôler personnellement tout ce qui touche au *merchandising* de leurs personnages, confient à Erick Wujcik la charge de créer, pour le compte de Palladium Books, un jeu de rôle s'inspirant des aventures des Tortues ; la firme Dark Horse s'attelant quant à elle à la réalisation des figurines en plomb.



Depuis plus de dix ans, nombreux sont les jeux de rôle qui permettent aux participants d'interpréter des personnages tirés de BD ou de films. Le succès de certains (James Bond, Star Wars, DC ou Marvel) fait que dans ce marché du pur imaginaire, les titres que nous qualifierons d'« imaginaires au visuel prédéterminé » se réservent une place de choix. La force du jeu de rôle Tortues ninjas, dont le titre complet est *Teenage Mutant Ninja Turtles and Other Strangeness*, réside non seulement dans la possibilité qu'ont les aficionados de jouer leurs reptiles préférés, mais aussi de créer d'autres animaux mutants en utilisant un système qui, même s'il n'est pas d'une originalité foudroyante, a déjà largement fait ses preuves. Caractéristiques tirées sur des D6, compétences exprimées en pourcentages, niveaux, alignements, points d'expérience, tout cela vous est familier ; mais classicisme ne va pas nécessairement de paire avec ennui profond. L'univers du jeu est suffisamment détaillé pour que l'intérêt dépasse les mécanismes un peu stricts au profit d'un bon niveau de *role-playing*. La description des armes et les systèmes de combat sont d'une approche relativement simple, ce qui évite de briser le rythme d'une partie. L'ensemble peut d'ailleurs encourager les maîtres de jeu astucieux à utiliser certaines règles en tant que sourcebook simplifié pour intégrer des ninjas dans n'importe quel jeu contemporain. Il va sans dire que *TMNT* est compatible avec d'autres jeux de la série Palladium, comme *Heroes Unlimited* ou *Ninjas and Superspies*, et que les suppléments de l'un s'accordent aux mécanismes de l'autre.


D.R.

Le rat Splinter, sensei des Tortues Ninja, torturé par l'ignoble Shredder. Notez l'inspiration très « Star Wars » du casque du « méchant ».

La gamme *TMNT* est néanmoins suffisamment complète pour être utilisée toute seule. Près d'une dizaine de suppléments existent aujourd'hui pour ce jeu qui en est, déjà, à sa onzième édition. Les scénarios sont variés : guerre urbaine (*Truckin' Turtles*), science-fiction (*Turtles Guide to the Universe*), voyages dans le temps (*Transdimensional Turtles* – ce qui permet de jouer les Commandosaurs, autres personnages créés par Eastman et Laird), mais une bonne connaissance de la BD s'avère parfois nécessaire. La sortie du film a donné un sacré coup de pouce au jeu, et le dernier module, *Turtles Go Hollywood*, recommande vivement de le voir. Il est vrai que, dans l'attente de la nouvelle série animée (aujourd'hui réalisée en France), et du deuxième film déjà en tournage, c'est l'occasion ou jamais de découvrir comment se comportent les Tortues dans la « réalité »…

Jean-Marc Toussaint

Décidément, TORG intéresse un grand nombre de joueurs. Cependant, certains d'entre eux, avant même d'en envisager l'achat, se posent encore des questions qu'ils nous ont transmises. Nous vous apportons ici les réponses :

Quelle précaution essentielle faut-il prendre avant de jouer à TORG pour la première fois ?
TORG est un jeu de rôle "multi-genres" dont le contexte est composé de plusieurs univers. Ces univers sont très différents les uns des autres, mais ils sont liés par une cohérence d'ensemble qu'il faut absolument comprendre pour apprécier vraiment toute la richesse du jeu. Aussi est-il vivement conseillé au maître de jeu de prendre le temps d'exposer clairement à ses nouveaux joueurs les bases sur lesquelles le monde de **TORG** est construit. Ainsi, ils pourront plus facilement entrer dans le jeu et en apprécier toutes les richesses.

La boite de base est-elle suffisante pour jouer ?
Lorsque vous prenez cette boite dans les mains, rien qu'à son poids, vous vous rendez immédiatement compte qu'elle est pleine à craquer. Tout le matériel de base est là et permet de commencer une partie rapidement. Cependant l'univers entier de **TORG** ne peut être enfermé dans une seule boite. C'est pourquoi de nombreux suppléments paraissent. Ils apportent un "plus" : des règles nouvelles, des scénarios... mais ne sont pas indispensables. Ils sont tout simplement là pour vous faciliter la vie et vous aider à pénétrer plus aisément dans le monde de **TORG**.

Le jeu contient des cartes spéciales : leur utilisation est-elle obligatoire ?
Non, leur utilisation est optionnelle. Leur grand intérêt est de simplifier un certain nombre de points de règles, en particulier au cours des combats. Le maître de jeu dispose du talon et retourne une carte au début de chaque round. Il détermine ainsi l'initiative, les avantages de combat gagnés par l'un ou l'autre camp, les actions approuvées -encourageant le "role-playing"- etc... Les joueurs disposent toujours de **4 cartes** en début de combat et peuvent les dépenser pour détourner les règles à leur profit en manipulant la réalité, ou déclancher une intrigue secondaire. On offre ainsi une plus grande liberté d'action aux personnages. Les cartes sont là pour faire vivre **TORG** mieux qu'aucun autre jeu de rôle, en introduisant cette petite part de hasard qui, souvent, fait tout le charme de l'Aventure.

Qu'est ce qui fait de TORG un jeu évolutif ?
Le monde de **TORG** n'est pas statique. De nouveaux évènements ne cessent de s'y dérouler. Pour en suivre l'actualité, les joueurs peuvent lire **Les Chroniques de TORG** (le n° 1 est dans la boite de base). C'est un véritable journal d'information sur l'évolution du contexte, de rumeurs et faits divers, de nouveaux personnages... Mais il y a plus! les joueurs sont invités à faire part de leurs expériences et de leurs suggestions à **JEUX DESCARTES** qui les transmettra aux créateurs du jeu aux Etats-Unis. Tous ces éléments sont pris en compte, triés et analysés par un puissant ordinateur et les plus intéressants sont immédiatement insérés dans les suppléments en cours de préparation (et dans **Les Chroniques de TORG**). Ainsi chaque joueur peut participer à l'évolution du monde et du jeu lui-même.

Quand paraîtra le guide de la CYBERPAPAUTE, l'univers "français" de TORG ?
Très bientôt ! Les équipes françaises et américaines de **TORG** ont étroitement collaboré à la réalisation des suppléments concernant la **CYBERPAPAUTE**. Cette collaboration, indispensable pour assurer une authenticité contrôlée à un contexte qui nous est proche, a nécéssité des efforts particuliers. Mais tout est presque prêt et **JEUX DESCARTES** a décidé, afin de satisfaire encore plus rapidement la vive demande des joueurs français, de publier en un seul volume ce guide qui était initialement prévu en deux tomes. La parution est prévue après le troisième volet des **"Reliques du Pouvoir"**

A quel rythme les divers suppléments du jeu vont-ils être édités ?
JEUX DESCARTES travaillant en étroite collaboration avec les auteurs américains et le fait que ce sont les manuscrits originaux eux-mêmes qui servent de base aux traductions permet de raccourcir singulièrement les délais de parution. Ainsi les joueurs français peuvent être assurés d'être très rapidement en possession d'une version française des dernières publications américaines. C'est une première mondiale. La priorité a été donnée aux extensions mais la trilogie de **"LA GUERRE DES REALITES"**, parue sous la forme de trois romans, est actuellement en cours de traduction. Elle est passionnante et offre énormément d'informations sur les différents univers du jeu... ■

TORG est un jeu de rôle en français publié par DESCARTES EDITEUR sous licence de WEST END GAMES. Prix de vente conseillé : 350 F.



Le grand capharnaüm



Torg, Rifts, Mega, Warp World, Shadowrun, Stormbringer, Hawkmoon, Athanor, Rêve de Dragon... Les univers instables, toujours en mouvance de ces jeux de rôle sont-ils viables ? Dans quelles directions vont-ils et peut-on les détourner ? Des questions que les meneurs de jeu, créant de longues campagnes, sont bien forcés de se poser. Et dont les réponses ne sont pas toujours évidentes. Vagabondages et interrogations diverses...

De l'analogie avec les organismes vivants

Il en est de même avec le jeu de rôle qu'avec la biologie. On assiste à la croissance, l'évolution, les mutations, l'extinction des espèces. Après s'être différenciés par leurs thèmes, leurs systèmes de jeu, voici que les jeux de rôle sont envahis par les univers parallèles, les multivers et les métissages. Il serait sans doute instructif de dresser un tableau récapitulatif des types de jeux, et de spéculer sur l'avenir de telle ou telle branche (le futur du jeu de rôle est-il porté par la branche des dinosaures ou par celle des mammifères ?). J'ai trouvé plus intéressant d'analyser les jeux les plus récents, et quelques-uns plus vieux, sous l'angle de la viabilité et la variabilité de leurs univers. En effet, le jeu de rôle est un phénomène essentiellement interactif, non seulement au niveau microscopique (les joueurs influent sur leur propre aventure) mais aussi au niveau normal (le pays dans lequel ils vivent est modifié par leurs actions), et au niveau macroscopique (ce que l'ensemble des joueurs pense, fait et achète sur un jeu en modifie l'essence même). L'histoire animale montre que certaines espèces, même improbables, ont vu le jour et que c'est leur confrontation avec leur milieu qui, au final, a décidé de leur existence prolongée. Certains jeux semblent proposer toujours le même genre d'aventure, le même univers ; et pourtant on continue à y jouer. Y a-t-il moyen d'en changer sans détruire cet univers ? Et au contraire, les nouveaux jeux présentés comme ayant d'infinies possibilités tiendront-ils leurs promesses ? Comme il n'est pas possible de répondre in extenso à toutes ces questions – il faudrait y consacrer bien plus de place et de temps –, je vous propose plutôt d'en survoler les grands thèmes. À vous d'y piocher les éléments essentiels et de développer ceux qui vous intéressent.

Pour illustrer mon sujet, je vais commencer par revenir sur l'ancêtre commun à tous : *Dungeons & Dragons* (*D&D*) avec son univers médiéval-fantastique. En effet, depuis quinze ans que des joueurs explorent ce monde, leurs personnages ont vu passer l'équivalent de plusieurs générations. Mais cet univers, a-t-il été modifié par leurs actions ? Ou est-il resté le même ? Et pourquoi ?



Il était une fois...

Dès le début, *D&D* a eu un destin un peu particulier. C'est un jeu de rôle où pratiquement seules les règles sont fournies aux joueurs. L'univers n'existe que par la présentation de créatures, et la référence vague aux contes et légendes héritées du Moyen Âge ou de la littérature fantastique. Le schéma des aventures et du mode de vie des habitants est donné par l'exemple, grâce aux premiers scénarios publiés. Très rapidement, une branche collatérale voit le jour, avec *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*) toujours sans univers. Le monde de *Greyhawk* (un livret d'histoire et de géographie imaginaires) viendra donner un exemple de ce qu'il est possible de créer de façon cohérente, alors que le *Deities and Demi Gods* (un recueil des divers panthéons mythologiques) suggère un mélange chaotique. Dans le même temps, de nombreux articles paraissent dans la presse spécialisée (comme *Dragon* ou *White Dwarf*) pour s'interroger sur l'écologie des créatures du Monster Manual (recueil de créatures diverses), sur l'économie et la population des cités, sur la technologie et la structure sociale des divers pays ou races. Le débat le plus intéressant, pour nous, est la place donnée à la magie. En effet, toutes les analogies et les constructions d'univers se font à partir de notre propre Moyen Âge, réel ou romanesque. À l'exception près que pour *D&D* et *AD&D*, la magie est extrêmement présente. Et comme dans la « vraie » vie, on commence à se poser les questions les plus triviales : peut-on trouver des échoppes d'objets magiques ? Y a-t-il des écoles ? Des manuels pour débutants ? Quelle est la proportion de magiciens dans la population et à quel degré influent-ils sur l'artisanat ou la politique ? En effet, si l'on prend pour référence la moyenne d'objets magiques que trouvent et revendent les aventuriers, la fréquence de ceux-ci dans les repaires de brigands ; tout le monde devrait avoir chez lui des plats magiques qui se lavent tous seuls, des baignoires toujours pleines d'eau chaude

cosmique

et toutes sortes d'objets plus ou moins utiles. Mais ce n'est pas le cas, les objets magiques se vendent bien mais à des prix raisonnables, et pourtant il est quasiment impossible d'en acheter. Tout se passe comme si « quelqu'un » achetait sans arrêt le matériel surnuméraire et le remettait ensuite à nouveau dans les donjons pour que les nouveaux aventuriers puissent le trouver. Il s'est manifestement produit ici un phénomène de survie du jeu, à l'encontre de sa cohérence. « On » a décidé que le statu quo était préférable à la logique. Et « on » a eu raison, car sinon cet univers n'aurait pas résisté. Bien sûr, il y a eu des ajustements, un supplément comme l'Unearthed Arcana rend « officiels » les personnages hors normes ; la preuve de l'influence des joueurs sur le jeu est ici bien démontrée[1]. N'existe-t-il donc aucun univers cohérent où la magie est très présente dans la vie quotidienne ?

Un exemple existe, donné dans une série de science fantasy, *Tous des Magiciens* (Randall Garret, Temps Futurs, épuisé). Dans cet univers, la magie datant du Roi Arthur s'est développée de la même façon que la physique pour nous. L'époque décrite est celle du XIX[e] siècle, où un personnage ressemblant à Sherlock Holmes enquête sur des meurtres. Autour de lui, ce ne sont qu'appareils magiques transmettant le son à distance (téléphone), portes fermées par des charmes (serrures complexes), véhicules mûs magiquement (voitures ou trains à vapeur), etc. La voie à suivre est claire : dans un univers décrit de façon cohérente où la magie existe, les magiciens vont développer une alternative à la technologie. Alors pourquoi n'est-ce pas le cas avec *AD&D*, *RuneQuest* ou *Rêve de Dragon* ?

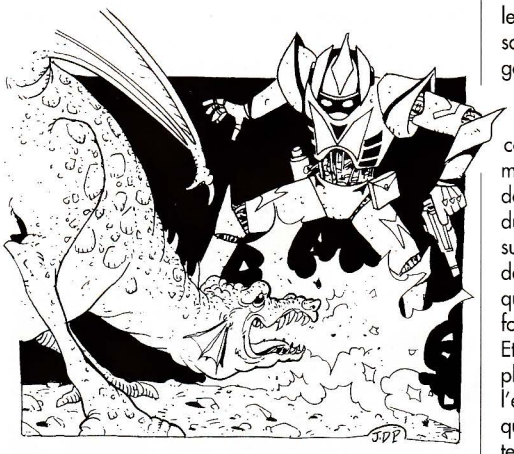
La réponse est simple : parce que « quelqu'un » l'en empêche. Et ce quelqu'un, ce sont les dieux. Dès qu'un magicien ou un prêtre se lance dans une direction qui va bouleverser l'équilibre du monde, une puissance supérieure vient le briser et le remettre à sa place. Dans *RuneQuest*, la magie à base de runes est limitée par les runes, qui sont elles-mêmes sous le contrôle des dieux. Dans *Rêve de Dragon*, où il n'existe ni dieux ni prêtres, ce sont les rêves des dragons qui se déchirent pour broyer l'impertinent. De là viennent toutes ces légendes d'âges disparus où la magie était plus forte, plus présente, et d'où provient une bonne part du matériel magique. C'est à la fois une source commode à laquelle on peut puiser, tout en étant un signal d'avertissement. Cas extrême, dans *D&D*, qui intégrait au départ moins de présence divine (Loi contre Chaos principalement), ce sont les personnages qui vont devenir des immortels, dont le but sera (et c'est bien spécifié dans le jeu) de maintenir le monde dans l'état d'harmonie où il se trouve.

Alors, pour en venir à notre sujet, en quoi consistent à terme des aventures pour ce genre d'univers médiéval-fantastique ? Les impératifs sont les suivants : on reste dans un cadre médiéval ; la magie puissante est toujours d'origine divine, démoniaque ou très ancienne ; toute modification en profondeur de l'univers doit être empêchée sous peine d'intervention divine. Ce qui se résume aux deux grandes tendances des scénarios *AD&D*, dès que l'on commence à jouer longtemps :

– les quêtes sans cesse recommencées (thème médiéval par excellence, et qui ne change pas l'état de l'univers) ;

– sauver le monde (afin d'éviter justement qu'il ne change).

Ceci, qui pourrait sembler une contrainte lassante, n'est-il pas le meilleur atout du médiéval-fantastique : un univers balisé, où l'on peut se lancer sans hésitation et se concentrer sur l'aventure ?...



Les métissages

Il arrive aussi que l'univers soit complètement modifié, pour une raison ou pour une autre, et qu'il faille y faire face. Au contraire du cas traité plus loin, où l'invasion de notre réalité est externe et continuelle, il s'agit ici d'une modification profonde mais interne à notre monde.

Le cas le plus fréquent, et le plus connu est : « Ils sont parmi nous ! » « Ils » pouvant être les dieux, les extraterrestres, les races oubliées, les mort-vivants, les super-héros, etc. La première question qui se pose est dans quelle mesure l'humanité a-t-elle connaissance de leur existence.

En SF, il peut très bien y avoir révélation de cette présence. Dans *La Foire aux Immortels* (Bilal, Humanoïdes Associés), par exemple, les dieux égyptiens se révèlent dans notre futur proche. Zelazny a souvent étudié cette possibilité en changeant à chaque fois de mythologie. Aussitôt, il se crée un équilibre. Si les dieux jouent un rôle sur Terre, et sont connus, ils sont assimilés à des extraterrestres très puissants, mais pas à un degré qui les rend inaccessibles. En fait, ils ne sont surtout ni omnipotents ni omniscients. En jeu de rôle, il reste dans ce cas-là à jouer soit les dieux soit les humains. Dans le futur jeu *Ambre* (tirée de l'œuvre de Zelazny) on joue les dieux (et en prime, on a les univers parallèles, voir plus loin) ce qui résout le problème de savoir comment les hommes réagissent. Dans le cas contraire, et qui n'existe à ma connaissance pas en jeu de rôle (à part en médiéval-fantastique), les scénarios tourneront toujours autour des intérêts divins, directement ou de façon interposée. La meilleure source d'inspiration sera *l'Illiade*, *l'Odyssée* et la mythologie grecque.

• **Non-révélation de la présence étrangère**. C'est le cas le plus fréquent. La série TV *Les envahisseurs* est l'archétype du genre. En jeu de rôle, ce sera *L'Appel de Cthulhu*, *Magna Veritas/In Nomine Satanis*, *Chill*, *Prédateurs*... Prenons d'abord le cas extrême de l'Appel de Cthulhu. Notre univers y est dominé par des formes de vie tellement étrangères et puissantes que nous les assimilons à des dieux, qui attendent le retour de leur puissance pour régner à nouveau sur la Terre. Si on est attentif, on remarque que ces créatures ne se cachent pas, ne font pas mystère de leurs intentions. En fait, si l'humanité apprenait cette existence, elle deviendrait folle et à la merci des Grands Anciens. Les deux seules solutions pour créer des scénarios qui ne modifient pas le postulat de l'univers sont donc : faire une histoire qui ne contient aucun élément du Mythe (et alors pourquoi jouer à ce jeu) ou bien prévoir une fin où toutes les preuves sont détruites, ou non crédibles. On se rend vite compte que l'on tourne en rond. Les disciples de Lovecraft, en littérature, se sont trouvés confrontés au même problème. C'est pourquoi Derleth et Lumley ont d'abord créé des dieux plus puissants que les Grands Anciens, afin que la survie du genre humain ne soit pas du seul ressort de l'humanité. Ensuite, ils ont réduit la « puissance » de ces dieux. Bloch a même été jusqu'à suggérer une connaissance de ces créatures par les gouvernements terriens et leurs services secrets. On voit tout de suite que l'on essaye de s'affranchir des limites du genre sans toutefois y arriver (lisez aussi l'article sur *L'Appel de l'Inconnu* p. 40-42). Pour notre étude, on pourrait dire qu'il s'agit d'un univers « bloqué », quasiment non viable, dans le sens où l'on est forcé de toujours jouer le même scénario archétypal. Et pourtant *L'appel de Cthulhu* est l'un des jeux les plus joués en France. En fait le joueur « oublie », nie l'existence des êtres invincibles, ou espère toujours que le scénario ne les mettra pas en scène, se contentant de sous-créatures. Ceci démontre en tout cas que la viabilité ou la variabilité d'un univers de jeu ne sont pas des critères permettant de juger de l'intérêt du jeu pour le public.

Mais si le cas de Cthulhu est extrême, il est tout à fait possible de mettre en scène pour vos joueurs les étapes de la révélation à l'humanité de la présence des « autres » et ses conséquences sur le plan social, scientifique, etc. À ce sujet, l'évolution de la littérature de super-héros est instructive. Depuis quelques années déjà elle se penche sur l'aspect médiatique des super-héros, leur assurance chômage, leur façon de gagner de l'argent. Ils ont été reconnus, puis assimilés, et maintenant, ils doivent vivre comme des citoyens presque semblables aux autres.

Dans *Chill* (et *Maléfices*), on suppose l'existence réelle des sorcières, des fantômes et des vampires. Mais que se passerait-il si la preuve était apportée au monde de cette existence ? Il y aurait sans doute de grandes querelles théologiques, des chaires de sorcellerie, des organisations caritatives pour les victimes des mort-vivants, des vampires achetés par la télé pour quelques bonbonnes de sang frais contre l'animation d'émissions en direct de boîtes de nuit. Dans *Magna Veritas*, si la présence des Anges était démontrée, Dechavanne organiserait sans doute un débat : Ange ou Démon, qui a raison ? Autant dire qu'il s'agit là d'une interprétation extrême de la révélation, et que le fait de l'intégrer à vos aventures peut tout simplement détruire votre jeu.

Voici comment je vous suggère de procéder. Jouez d'abord à votre jeu jusqu'à ce que l'intérêt qu'y trouvent vos joueurs diminue. Ensuite, créez une grande campagne où au fur et à mesure le monde apprendra l'existence des « autres ». Impliquez au maximum les personnages dans l'action. Ils pourront être ceux qui révèlent, les « spécialistes » que la télé va interroger, etc. Après six ou sept parties de ce genre, évaluez l'intérêt de la transformation. S'il est positif, continuez comme cela. Mais attention, vous aurez de facto créé un nouveau jeu, dont les personnages ne pourront plus être joués dans la version « normale ». Sinon, vous aurez recours au bon vieil artifice de « ce n'était qu'un rêve ». Et au moins, en retrouvant leur univers « normal », vos joueurs connaîtront les vraies conséquences de leur échec.

• **« Présence » massive, effective et révélée**. Cette option est celle d'un jeu de space opera (proche du jeu de rôle, mais qui n'en est pas un) nommé *War-*

hammer 40,000. Dans un futur lointain, on découvre que les races naines, orques et elfes sont en fait extraterrestres. Dans ce cas précis, cette révélation ne changea rien à la structure de l'univers. (Déjà, dans *Star Trek*, les Vulcains avaient les oreilles pointues et un comportement étrange.) La magie y est peu puissante par rapport à la technologie, puisqu'elle est d'origine psychique (et donc propre à chaque individu) et non pas divine (comme en médiéval-fantastique). Et l'éloignement dans le futur fait qu'on ne se pose pas plus de problèmes.

Un jeu récent fait la part belle à ce type de métissage, c'est *Shadowrun*. Dans un avenir proche, alors que la technologie cybernétique et informatique est en plein développement, se produit une arrivée en force de la magie, des créatures et des races mythologiques. C'est une invasion massive et reconnue par le monde entier. Il n'est donc là pas question de discuter de cette réalité mais plutôt de savoir quoi en faire. C'est, dans cette optique, un assez bon exemple de la façon dont vous pouvez modifier les univers cités au chapitre précédent. On peut remarquer que chaque type d'univers impose une certaine façon de voir les choses. Dans un univers médiéval-fantastique, le but de toute aventure est la gloire et la puissance ; dans un univers de space opera, c'est la découverte sans cesse renouvelée de mondes étranges ; dans un univers cyberpunk, c'est la survie et l'argent ; dans un univers d'horreur, c'est la lutte du bien et du mal. Ces principes, d'ailleurs développés sous la forme d'« axiomes » dans *Torg* (voir plus loin), sont indispensables car ce sont eux qui sont garants de la stabilité des univers. Si la loi du profit était supérieure à celle du bien dans un univers d'horreur, les aventuriers auraient tôt fait de se mettre du « mauvais » côté, et ainsi de suite. Avec *Shadowrun*, nous sommes à la frontière de deux mondes et il est fascinant d'imaginer ce qui va se passer. Qui va l'emporter, de la magie ou de la technologie, de la gloire ou du profit ? Les auteurs eux-mêmes semblent dans l'expectative et attendent les réactions des joueurs. Par exemple, il n'y a pas d'explication à la présence des dragons ou des nains, contrairement à celles des autres races. Les dragons semblent avoir pris le contrôle des multinationales, sources modernes de l'argent, retrouvant ici leur caractère primordial de gardiens des trésors. De même pour la magie, peu décrite, semblant accessible à presque tous dans le livre de base, elle est restreinte dans *Le grimoire* (supplément sur la magie). On y explique qu'elle n'est ouverte qu'aux seuls magiciens, qui sont très rares sur Terre. En fait, leur nombre est évalué à près de trois millions d'individus. Et la seule question à se poser est : quelle est la loi la plus importante dans la Terre future ? Celle de la « rationalité » ou du fantastique ? Si c'est la rationalité qui l'emporte, on sait bien que les travaux d'un seul chercheur (Einstein par exemple) peuvent modifier la vie quotidienne d'une planète entière. Et si la magie est rationnelle, elle est reproductible. Il y aura donc des chaînes de montage magiques, des téléviseurs magiques, etc. Et si on manque de magiciens, on les clonera, afin de créer un million d'exemplaires du même sorcier, avec les mêmes capacités. Si c'est le fantastique qui prévaut, il ne pourra y avoir ni clonage de magiciens, ni reproductibilité des expériences. Les magiciens s'isoleront alors pour faire leurs recherches et acquérir de la puissance. Et il est alors plus que probable, sinon certain, que des dieux apparaîtront pour réguler cette puissance. Pour le moment, l'éditeur et les auteurs du jeu n'ont pas tranché. Il existe des écoles de magie, ce qui semble favoriser la première hypothèse, d'autant plus qu'il y a même une théorie de la magie, la rapprochant d'une science. Mais il semble aussi hors de question d'abandonner les équipements cybernétiques. On sait bien, en étudiant l'Histoire, qu'il n'est pas possible de conserver longtemps à la fois les armures des chevaliers et les armes à feu. Dans *Shadowrun*, il devra y avoir un jour ou l'autre un choix. Pour le moment, vous pouvez y jouer sans vous poser toutes ces questions. Il suffit de toujours jouer des aventures à la même époque. Comme l'espérance de vie des personnages est courte, cela risque de résoudre votre problème. Sinon, testez les diverses possibilités : clonages de magiciens, existence de dieux, armes à la fois cybernétiques et magiques ; et voyez ce que cela donne. Après tout, le jeu de rôle est là pour vous permettre d'expérimenter.



Les envahisseurs

Il s'agit d'un genre quasiment nouveau. Le postulat d'univers parallèles est accepté, et nous subissons l'invasion de ces univers. Contrairement au sujet du prochain chapitre, il n'y a pas possibilité pour les terriens de voyager, ils sont le réceptacle des envahisseurs. Pour l'instant ces jeux sont au nombre de trois, très récents. Le premier, *Torg* est traduit en français ; le second, *Rifts*, est peu disponible en France et le troisième, *Warp World*, parait ces jours-ci mais risque d'être quasiment introuvable (c'est une petite maison d'édition américaine).

En ce qui concerne *Torg*, six envahisseurs venus d'univers parallèles fort différents ont décidé de s'allier et de s'installer sur Terre pour y voler toute son énergie vitale (je simplifie). Chaque envahisseur impose sa réalité (terre semi-préhistorique, cyberpapauté, haute technologie, pulps, horreur, médiéval-fantastique) sur une zone géographique, drainant l'énergie de cette zone et de ses créatures pour augmenter ses pouvoirs. Le but des aventuriers est de repousser les envahisseurs dans leur dimension, mais avant cela, il faut qu'ils restaurent l'énergie volée par des actes héroïques. D'aspect très hétéroclite, l'interaction des univers a été soigneusement pensée (voir article dans CB n° 59). Traité tel quel, cet univers devrait déjà donner de nombreuses possibilités, mais pourquoi ne pas chercher tout de suite les failles. (À peine le tunnel sous la Manche a-t-il été percé que les douanes se sont installées de part et d'autre. On ne savait pas comment il y aurait du trafic par ce trou de 15 cm, mais on était quasiment sûr qu'il y en aurait. Il en est de même pour les univers de *Torg*.) Un chevalier des tempêtes doit lutter contre les envahisseurs, mais vous pouvez imaginer des corrompus qui essayeront de faire du marché noir de l'un à l'autre. En ce qui concerne la magie, ses limitations en changeant de zone géographique et l'existence d'êtres supérieurs répondent à nos critères du premier chapitre. Par contre, pourquoi un scientifique du Japon ne créerait-il pas une plante spéciale dont la propriété des feuilles serait de permettre la conservation prolongée des aliments ? Dans la Terre Vivante, en effet, le brouillard corrompt la chair morte en quelques heures, ce qui oblige à une chasse perpétuelle, interdit la sédentarisation, l'agriculture et limite le niveau technologique. Avec une telle plante, on pourrait détruire l'équilibre entier de cet univers. Et avec un peu d'imagination, on peut faire de même avec chacun d'entre eux. À vous de décider si cela est possible ou pas. Dans une autre optique pour contrecarrer aussi l'aspect « combat désespéré voué à l'échec », je vous suggère d'intégrer à votre campagne l'apparition d'un nouvel envahisseur, de petite importance. Vous le situerez en Afrique du Sud ou en Union soviétique par exemple. En ce qui concerne le thème, pourquoi ne pas choisir un post-apocalytique à la Mad Max, ambiance cow-boys. Comme vos aventuriers seront sur place et déjà préparés à ce genre d'invasion, ils lutteront de façon plus efficace et pourront renvoyer l'envahisseur dans son plan. Cela devrait leur redonner un peu de moral pour continuer à jouer dans le Torg normal.

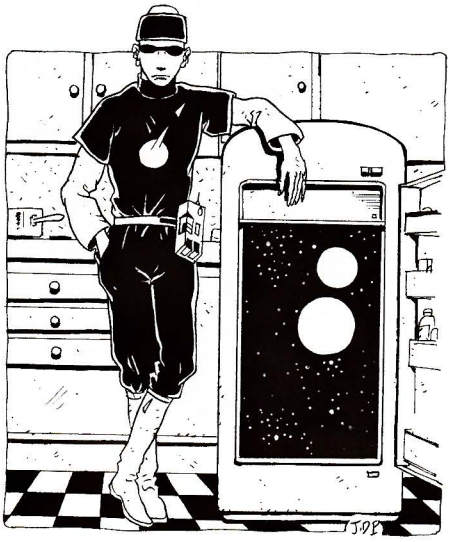
En ce qui concerne *Rifts*, il s'agit d'une Terre future, où les équilibres telluriques se sont rompus. Il existe donc maintenant des « lignes de magie ». À la rencontre de ces lignes se forment parfois des vortex vers d'autres univers, d'où surgissent des créatures diverses. On a donc sur la même planète des chevaliers en exosquelettes, des robots géants, des démons, des humanoïdes avec des pouvoirs psychiques, des magiciens, des tortues ninja, etc. Bref un méli-mélo non concerté. L'équilibre se fait grâce à la haute technologie des armures opposée à la peau des dragons, à la magie qui n'est puissante qu'à proximité des lignes de magie. Disons plutôt qu'il s'agit d'un univers « pour se faire plaisir » plutôt qu'à considérer sérieusement. Les vortex qui s'ouvrent et se ferment sans réelle raison permettent d'introduire de nouvelles formes de vie, en petit nombre. Si après les avoir testées vous trouvez qu'elles apportent du piquant à votre petit univers, il vous suffira de rouvrir le robinet. L'ennui de ce genre de jeu est qu'il peut devenir lassant à force de n'importe quoi.

Un exemple particulièrement réussi d'univers où il y a eu des envahisseurs bien intégrés est *Rêve de Dragon*. Deux races font explicitement référence à leur venue d'autres « rêves » : les Cyans et les Groins. Les premiers (des hommes bleus) existent en petit nombre, ont leurs coutumes propres et interfèrent rarement avec les humains ; ils apportent un élément d'étrangeté sans pour autant changer le monde. Les Groins (humanoïdes aux traits porcins) au contraire sont venus en plus grand nombre, ont prospéré et envahi de nombreuses contrées. Leur existence rend périlleux les voyages de village en village et a donc modifié en profondeur les habitudes de commerce d'un village à l'autre.

Vocabulaire

En anglais, un jeu de rôle se compose des *rules*, les règles, et du *background*, l'arrière-plan. Or, alors que l'on considérait qu'un jeu de rôle se résumait principalement à des règles, la tendance actuelle est de donner au moins une importance équivalente, si ce n'est supérieure à l'arrière-plan. L'inversion est même fortement marquée dans des jeux pourtant très différents comme RuneQuest (avec le monde de Glorantha) ou Paranoïa (et le complexe Alpha). C'est pourquoi nous n'utiliserons pas le mot *background*, ni sa traduction arrière-plan mais plutôt le terme d'univers.

Si vous créez vos propres adaptations, n'oubliez jamais, qu'en sociologie, comme en écologie, la moindre modification peut avoir des conséquences colossales.



Les univers parallèles

Thème particulièrement retors, ces possibilités sont telles que je me contenterais (malheureusement) de n'en évoquer que quelques aspects. Jugez plutôt, dès le premier abord, il existe trois grands sous-ensembles de ce genre.

• Le premier est dérivé des paradoxes créés par les voyages dans le temps. C'est l'uchronie. L'assassinat d'Henri IV, l'attentat manqué contre Hitler, la suppression du Club Dorothée ont des incidences non négligeables sur notre histoire. On suppose qu'il existe des univers où ces faits se sont déroulés différemment, modifiant tout la suite des événements. On reste ici dans une structure de « réalisme scientifique » car les divers univers, même si l'on peut voyager de l'un à l'autre, ont un certain air de famille. Ils sont bien sûr utilisés dans les jeux de voyages dans le temps, thème propre aux Américains (je pense que les Européens préfèrent simuler la vie dans une époque plutôt que d'y jouer les touristes).

• La deuxième famille est celle des multivers, c'est-à-dire une structure qui englobe tous les univers parallèles et les classe selon des lois ou des volontés divines. En littérature, on trouve l'exemple des Champions éternels de Moorcock (Elric, Hawkmoon, Corum...) où les univers se répartissent entre Loi et Chaos, soumis à la Balance Cosmique ; *les Princes d'Ambre* de Zelazny où les ombres (univers parallèles) s'échelonnent des Cours du Chaos à la Marelle[2] ; plus humoristique, plus construit : le cycle des *Colmateurs* (*Cette Terre, Le démon de Jérusalem, Le vol du serpent*) de Michel Jeury[3].

• Enfin il y a tout simplement les univers sans lien entre eux, tous pouvant être l'objet de délires plus ou moins prononcés. L'exemple type est *L'univers en folie*, de Fredric Brown. Ce thème semble avoir la faveur des Français puisqu'eux seuls l'ont utilisé avec *Mega*, *Athanor* et dans une moindre mesure, *Rêve de Dragon*.

Lorsque l'on aborde ce thème, il se pose toujours les mêmes questions : comment voyage-t-on d'un univers à l'autre ? Qui peut voyager ? Que peut-on faire passer d'un univers à l'autre ? La dernière question amenant aux influences entre univers.

« Comment voyage-t-on » et « qui peut voyager » sont souvent liés. Pour les voyages dans le temps, c'est grâce à une machine et donc n'importe qui peut l'utiliser. Dans les multivers, il s'agit presque toujours de portes interdimensionnelles, contrôlées par des puissances supérieures, les voyageurs sont donc soumis à une certaine autorisation. Enfin, il y a les « seuils » et autres déchirures que l'on franchit grâce à une technique ou par hasard. Les conséquences sont donc simples. S'il y a nécessité de puissances supérieures, les aventures entre les plans seront des affrontements entre factions divines (et c'est bien ce qui arrive dans *Stormbringer*) ou bien les aventuriers seront eux-mêmes les dieux (et c'est je pense ce qui sera le cas *d'Ambre*). S'il s'agit de technique ou de technologie (voyage dans le temps ou *Mega*), ce que certains peuvent faire, d'autres le peuvent aussi. Et bon nombre d'aventures impliqueront alors des luttes de factions, les bons contre les méchants, les interventionnistes contre les observateurs, etc.

Le transfert des matières premières ou tout simplement la colonisation sont des points plus importants. Dans *Rêve de Dragon*, l'univers est toujours plus ou moins semblable quelque soit le lieu, mais les productions locales peuvent être réputées. Il y a donc un commerce très lâche, et une tradition de voyage au hasard. Dans *Mega*, les messagers galactiques sont les seuls à pouvoir dans un même univers, voyager instantanément d'un point à un autre. Pour l'instant, leur structure est plutôt neutre bienveillante, mais pourquoi n'y aurait-il pas une faction séditieuse, ou bien des univers « colonisés » qui réclameraient et voudraient reprendre leur indépendance par des mouvements autonomistes ? Vous pouvez ainsi créer une grande campagne où l'avenir des messagers galactiques se jouera. Enfin, pour *Athanor*, la Terre est le seul point de départ des univers parallèles, et les matières premières peuvent revenir vers la Terre mais pas transiter de l'un à l'autre. Il va donc y avoir des sociétés d'exploitation qui vont partir coloniser les univers parallèles, sans grand risque puisque les autochtones ne peuvent passer dans l'autre sens. Mais pourquoi n'essayeraient-ils pas d'intervenir sur Terre en influençant par hypnotisme les colons ? Il est toujours possible de tourner une difficulté ou une pseudo impossibilité.

Maintenant, à vous de décortiquer vos livrets d'univers, et de chercher la petite bête. Vous allez voir, il y a toujours de quoi faire...

Pierre Rosenthal
illustration : Jean-Denis Pendanx

1) Il sera intéressant, d'ici un ou deux ans, d'étudier ce même phénomène avec « Stormbringer ». En effet, dans la première édition française du jeu, il est très facile d'avoir des personnages sorciers extrêmement puissants, plus puissants même que le héros de la série dont est tiré le jeu, « Elric le Nécromancien ». Dans la nouvelle édition (non traduite en français, 4e édition américaine), les sorciers voient leurs capacités considérablement amoindries. Les joueurs vont-ils refuser ce changement et donc imposer à terme un retour à l'édition précédente, ou vont-ils accepter cette modification comme « un châtiment divin » ?

2) Avis personnel et iconoclaste : si Zelazny écrit bien mieux que Moorcock, ses intrigues et la structure du monde d'Ambre sont sans doute ce qu'il a produit de moins bon dans sa carrière littéraire. Je préfère cent fois « Les culbuteurs de l'enfer » (l'archétype des romans et films qui ont donné Mad Max) ou « Royaumes d'Ombre et de Lumière » (la mythologie égyptienne révisée). Par contre « Ambre » est sa série la mieux vendue et un jeu de rôle va bientôt paraître sur le sujet aux U.S.A.

3) Epuisé, édité chez Presses Pocket. Chacun des univers a une « densité » qui lui donne des propriétés différentes. Un personnage a forte densité est plus « fort » dans un univers léger, mais en utilisant ses pouvoirs, il risque de rompre la trame qui relie les univers et de « s'enfoncer » jusqu'au chaos primal.

Les jeux présentés, par ordre d'apparition à l'écran :

• **Dungeons & Dragons** : un monde médiéval-fantastique où le but des personnages est de devenir immortels et de surveiller l'univers. (TSR, en américain)

• **AD&D** : le même monde que D&D, mais sans but pour les joueurs, les dieux étant autonomes. (TSR, en américain)

• **L'Appel de Cthulhu** : des extraterrestres très puissants sont parmi nous et veulent nous conquérir pour nous transformer en garde-manger. (Jeux Descartes, en français)

• **Chill** : une société secrète lutte contre les créatures du mal, comme le vampire. (Nouvelle édition, Mayfair Games, en américain)

• **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : les Anges et les Démons s'affrontent sur Terre, en essayant de rester incognito. (Siroz Productions, en français)

• **Prédateurs** : vous êtes un vampire, de nos jours, essayant de survivre. (Flamberge, voir page 38, en français)

• **Warhammer 40,000** : l'espace lointain, avec les elfes, les orques et les nains. (Games Workshop, en anglais)

• **Shadowrun** : dans un futur proche, alors que l'informatique et la cybernétique sont parvenues à un haut degré de sophistication, la magie et les races mythiques surgissent. (Hexagonal, en français)

• **Torg** : six envahisseurs extradimensionnels viennent s'installer sur notre Terre pour la vider de son énergie. Chaque envahisseur vient d'un monde très différent. (Jeux Descartes, en français)

• **Rifts** : dans un lointain futur, alors que les hommes luttent entre cités par robots interposés, des lignes de force magiques apparaissent, provoquant un cataclysme et l'ouverture de seuils dimensionnels. (Palladium, en américain)

• **Warp World** : la 3e Guerre mondiale a ouvert la porte à des entités étranges. Maintenant, en 2312, la magie est réelle et les dieux s'amusent avec les humains. (BTRC, en américain, à paraître)

• **Stormbringer** : dans un monde dominé par le Chaos, un homme seul essaye d'empêcher la fin de son univers mais n'y arrive pas. (Oriflam, en français)

• **Hawkmoon** : dans un monde entre Chaos et Loi, semblable au nôtre mais dans le futur, les Granbretons rêvent de dominer le monde. (Oriflam, en français)

• **Ambre** : les univers et leur contrôle sont l'enjeu d'une lutte sans merci entre plusieurs immortels. (R. Talsorian Games, en américain, à paraître)

• **Rêve de Dragon** : le monde est un rêve de dragons, qui après s'être réveillés et avoir détruit la magie du 2e Âge, se sont rendormis. Les voyageurs passent sans cesse d'un rêve à l'autre. Ambiance médiévale-fantastique. (NEF, en français)

• **Mega** : certains hommes ont découvert le moyen de voyager dans l'espace ou à travers les univers parallèles à la vitesse de la pensée. Il sont devenus les Messagers Galactiques. Bientôt la 3e version. (Jeux et Stratégie, en français)

• **Athanor** : dans une terre future où un virus provoque des mutations perpétuelles, des portes se sont ouvertes dans le monde entier, vers des univers parallèles. (Siroz Productions, en français)

RAN CORVO
AGENT DE L'IMPOSSIBLE

UN UNIVERS B-DÉLIRANT

Après *Aquablue*, *Le vent des Dragons* et *Cristal Majeur*, voici venir le héros d'entre les héros de la BD : Ran Corvo. Créé par Doug Headline et Stéphane Salvetti, mis en images par Frédéric Blanchard, Ran Corvo est un personnage burlesque, agent du MIF (Mission Impossible Force). Les « inspirations » de cette BD sont principalement *Mission Impossible* (la série télé), l'inspecteur Clouseau (*la Panthère rose*) et l'agence A.A.A. (nouvelles humoristiques et de SF de Robert Sheckley). En fait, Corvo est un pitoyable agent secret de l'espace, réussissant par hasard et après de nombreuses catastrophes, ses missions. Il adore se déguiser.

Pour l'assister, il dispose de sa fidèle équipe :

– Hoppy Harmstrong, géant aux muscles d'acier (effectivement, ses bras sont mécaniques), costaud censé être muet mais assez bavard.

– Sulfura Sokolov, femme fatale, qui n'hésite pas, en toute ingénuité, à user de son corps fabuleux. Corvo en est (secrètement) amoureux.

– Barney Black, capable de réaliser n'importe quel engin électronique, propose des plans dont Corvo s'octroie la paternité. Le Noir de l'équipe.

– Chepiok, animalcule extraterrestre de classe KV, haut de un mètre, avec quatre courtes pattes ; adore la bière.



Le poster, au centre de ce numéro de Casus Belli, présente un « instantané » d'une des nombreuses missions de Ran Corvo. Elle se situe chronologiquement après l'aventure de l'album BD.

Nous vous présentons ici un synopsis des événements pour que vous puissiez la jouer.

En ce qui concerne le système de règles à utiliser avec, je vous conseille Simulacres Série Télé, Toon, Paranoïa (à l'extrême limite). Vous pouvez aussi ne prendre que les intrigues entre planètes, en retirer les éléments délirants, et utiliser un jeu de space opera classique (Star Wars, Star Trek, Traveller, Empire Galactique, etc.).

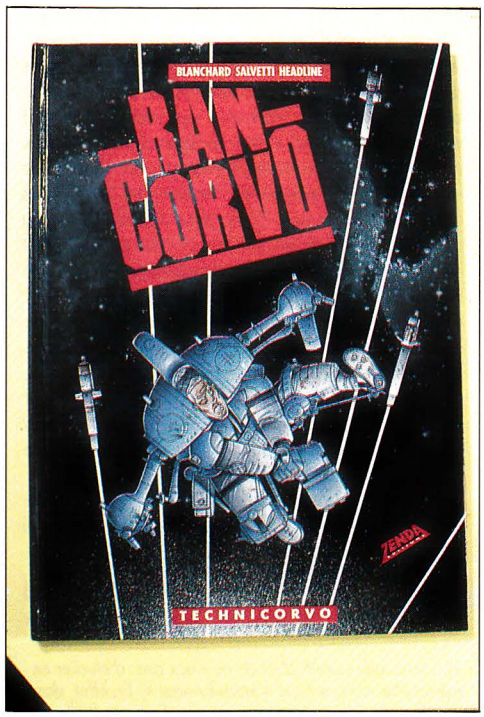
Les Faits

Ad Patres est une planète divisée en deux. D'une part les prêtres de Gzu font régner la terreur et massacrent les habitants, tandis que d'autre part, les paysans subissent impassiblement leur tyrannie (voir album BD). Mais depuis quelque temps, les prêtres manquent d'énergie. Les lasers à plasma qui illuminent le ciel avec le nom sacré de Gzu sont gourmands en kilowatts.

Or, sur la planète presque voisine de Grateful Floyd Storm (ainsi nommée en raison de ses trois continents), se trouve un gisement d'aergozinium 32 (que les autochtones nomment « pure magie » et les Adpatrésiens « Gzutonium »). Les prêtres vont donc essayer de coloniser le continent Grateful pour y implanter leurs jolies mines à Gzutonium. Dans un premier temps, ils importent leurs propres paysans, mais ils comptent bien recruter par la force des mineurs en provenance des deux autres continents de la planète.

Le MIF pense que les prêtres pourraient devenir trop puissants avec ces nouveaux gisements. La mission de Ran Corvo, s'il l'accepte, sera d'empêcher la conquête de la planète par les Adpatrésiens et de négocier un contrat exclusif d'extraction de l'Aergozinium 32 en faveur du MIF (après tout, ce ne sont que des sauvages là-bas, alors autant récupérer le plan des mines à Gzutonium pour le MIF et en profiter pour amener la civilisation galactique à cette planète qui en a bien besoin). Bien sûr, si la mission venait à échouer, le MIF nierait toute relation avec Ran Corvo et ses aides.

Chaque agent dispose d'un Valise Multi-Usage du MIF (voir poster).



La Planète

Elle est recouverte à 75% d'océans ; trois continents de taille équivalente, situés sur l'équateur, forment l'ensemble des terres émergées.

Le continent Grateful est peuplé d'animaux exotiques et non comestibles, sans humanoïdes. On y trouve de nombreux gisements d'Aergozinium 32 (ceci explique peut-être cela). Des phénomènes étranges et imprévisibles s'y déroulent sans arrêt. Le premier cosmocapitaine a en être revenu sain et sauf l'a appelé Grateful en signe de reconnaissance à sa chance.

Le continent Storm, formé essentiellement de plaines, est peuplé de paysans industrieux. Les montagnes, constamment soumises à des orages violents, sont le siège des citadelles des guerriers de Storm. Pour subvenir à leurs besoins en nourriture, les chevaliers pratiquent des razzias dans les plaines (mais les paysans ont toujours de quoi leur donner à manger).

Le continent Floyd est une terre de contrastes, avec ses lacs bleus, ses montagnes de cailloux, ses forêts pleines d'arbres. Principale caractéristique, les mâles humanoïdes peuplent les villages, travaillent la terre, font de l'artisanat et sont sédentaires. La plupart des femelles humanoïdes voyagent et se considèrent comme extrêmement supérieures. Elle sont vindicatives et n'hésitent pas à en venir aux mains quand elles se rencontrent. Leur but est de faire provision d'hommes pour créer un village, quitte à en voler à d'autres groupements. Elles possèdent une herbe bleue qui fait rapetisser des neuf/dixièmes celui qui en fume une bouffée. Seuls les mâles (de n'importe quelle race) sont affectés par la fumée. Son effet dure une heure par bouffée inhalée.



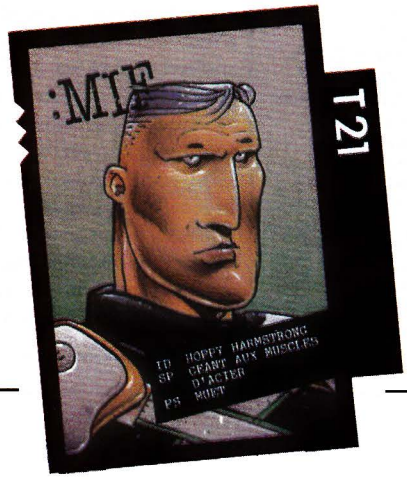


Le minerai

L'aergozinium 32 est un minerai hautement instable qui neutralise le tissu entropique de l'endroit où il se trouve. En d'autres termes, les lois de la probabilité, les événements « réalistes », sont perturbés à sa proximité. Il suffit souvent de faire un vœu (en y croyant fermement) à côté d'un gisement important pour voir celui-ci se réaliser (ou son contraire). La légende veut qu'à force de vœux contradictoires, la population du continent Grateful se soit entièrement transformée en animaux bizarres. À part ça, si on l'extrait correctement, c'est une source d'énergie à très haut rendement.

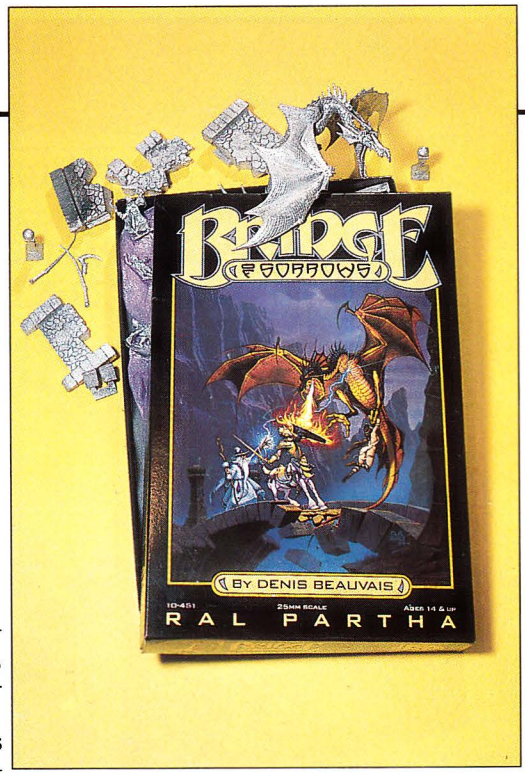
Pierre Rosenthal

illustrations extraites de l'album « Ran Corvo », de Blanchard Salvetti Headline, Editions Zenda.





A nouvelle année, nouvelles marques.
Anglaises certes, mais aussi françaises.
Heureux donc d'accueillir A.T.F. et E.M. Diffusion
dans notre rubrique, en espérant que d'autres les rejoindront.



Bridge of Sorrows vous fera-t-il franchir le pas de la simple peinture au diorama ?

ALTERNATIVE ARMIES E.M. DIFFUSION

L'essai prometteur du début vient d'être transformé. Viennent de sortir : un dragon, deux nouveaux packs de fomoriens, le chaman (CM6) et le seigneur (CM5) qui sont tous deux accompagnés de quelques bestioles maléfiques qui ressemblent fort à des Gremlins, et surtout une nouvelle gamme de space marines que nous allons détailler : de nouveaux Free Companies (FC5) avec des poses beaucoup plus variées que celles de leurs homologues Citadel, un groupe de support (FC6), avec un superbe officier surpris pendant la pose cigarette, un groupe de combat avec lanceurs de grenades (FC7), un pack de conversion (FC8) qui ravira tout bidouilleur qui se respecte avec ses armes lourdes et légères, son équipement et ses têtes de rechange, et enfin un groupe d'unité légère de choc avec son commandement (FC9, 10 et 11).
Dernière minute : E.M. Diffusion, importateur français d'Alternative Armies, se jette à l'eau et sort sa propre gamme de figurines. Les premières devraient arriver courant janvier, ce sera très certainement des guerrières celtes, que l'on nous promet magnifiques.
Bref, de bien belles figurines que l'on aimerait voir plus souvent.

A.T.F.

Distribuée par Siroz Productions, cette nouvelle marque nous propose La Forge des nains, pièce de toute beauté qui, je l'espère, sera suivie par d'autres.
Courant janvier, vous devriez voir dans vos boutiques les premières figurines pour In Nomine Satanis/Magna Veritas : des Anges et des Démons, bien sûr.

CITADEL/MARAUDER

Marasme pour ces deux marques. Beaucoup de graveurs ont quitté Citadel ces derniers temps et le nombre des nouveautés en souffre énormément.
Cela dit, il devrait tout de même y en avoir quelques-unes en janvier et février. Donc patience...

FANTASY FORGE

Un petit nouveau d'origine anglaise qui nous propose de magnifiques aliens plus vrais que nature. La gravure est vraiment très fine, et si vous prenez la peine de couper au cutter la corne dont la plupart des figurines sont affublées, vous aurez vraiment les créatures de votre film préféré.
Dans le détail, on y trouve des Hélions (BK01) sortes de « bébés » aliens, plusieurs variantes de guerriers (BK02 à 06), un énorme Warmaster (BK07) et des Drones (BK08), mi-hommes mi-machines.
Enfin, cette marque diffuse également de nombreux véhicules humains et aliens (en résine), des intérieurs de vaisseaux pouvant servir à mettre en valeur votre plateau de Space Hulk, et des bâtiments en résine.

FANTASY WARLORD

Marque fondée par Gary Chalk, elle vient de produire une gamme très importante de figurines mé-







Elle fait l'unanimité (surtout chez Fred « dwarf » Bassot) : c'est la Forge des nains, d'un nouveau venu, A.T.F., distribué par Siroz.





On attend la règle de jeu avec figurines de Fantasy Warlords pour connaître les pouvoirs de ce nain magicien du même éditeur. Côté créatures, imaginez l'état du plancher de chez Ral Partha après l'étreinte qui donna naissance à ce dragon-balrog ! Chaud et froid avec le spectre de Tughaïb, l'un des Guerriers Fantômes de Prince August.

diéval-fantastique devant servir de support à une nouvelle règle pour figurines du même nom prévue pour ce mois-ci.
Nains, elfes, orques, humains occidentaux et orientaux, gobelins et ogres sont complétés par des blisters d'armes séparés permettant aussi bien d'individualiser chaque figurine que de composer des régiments homogènes.

GRENADIER

Annoncés dans le dernier numéro, les soldats d'apesanteur (40314) pour Star Wars ne sortiront que ce mois-ci. Dans la belle série de dragons sculptés par Julie Guthrie, viennent d'apparaître les petits dragons blancs des glaces (9908) et le dragon noir (9907). Deux nouveaux blisters pour Shadowrun viendront calmer l'impatience des joueuses (1318 : Leather Devils Gang) et des joueurs incarnant des mages (1317).
Achevons ce tour d'horizon en annonçant les premières figurines pour Bladestorm, le jeu de combats avec figurines que ICE devrait sortir mi-janvier : des guerriers, des nains, des trolls des mers (??), des gobelins des montagnes et des ogres des rivières (réf. 2201 à 2206). A mon humble avis, ces figurines ont été gravées dans le noir et avec des moufles...

PRINCE AUGUST

Le miracle de Noël a eu lieu : trois saynètes « Prince August Décor » sont parues : il s'agit du Dolmen (présenté dans CB 51), de l'Autel et du Chemin avec muret (S3, S2 et S4).
Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, nous avons aussi reçu les Guerriers Fantômes, une nouvelle série de figurines Mithril. Idéale pour les maîtres de jeu ayant choisi le Rhudaur, le Cardolan ou les environs de Bree comme cadre de campagne, elle a aussi le mérite d'être très variée. Au menu : des mort-vivants (M169), fantôme et squelette des abîmes (M172 et 173) et surtout un troll des cavernes (M174) qui compte parmi les plus beaux — et surtout les plus « vrais » — qui soient passés entre mes mains avides de « tolkienniste » acharné. Et pour le désert, quelques figurines représentant les courageux habitants de ces contrées inhospitalières : les Dunlendings. On y trouve une superbe petite saynète représentant une jeune fille et une vieille sorcière devant une pierre runique (Eriben et Ruil, M165) ; Tughaib, charmante jeune fille (M166) ; un chef dunlending (M170) ; et enfin un noble vieillard à la barbe fournie (Salophen le Chaman, M171) qui nous rappelle si besoin est que Chris Tubb enlève ses moufles avant de travailler.

R.A.F.M.

Une partie de la production de cette grande marque canadienne devrait être disponible en France beaucoup plus facilement qu'auparavant, grâce à Hexagonal, qui a eu la bonne idée de les importer à partir de ce mois-ci.

RAL PARTHA

Après quelques mois d'activité plutôt ralentie, voilà que Ral Partha se réveille. Ce qui se traduit par une pluie de nouveautés.
Tout d'abord, quatre nouveaux blisters de figurines officielles pour AD&D. Elles présentent toujours un couple (un homme et une femme de la même classe). On trouve donc des mages (R350), des paladins (R351), des rangers demi-elfes (R352) et des hobbits guerriers-voleurs (R353). Tous d'une gravure irréprochable.
Suit un original dragon-balrog, qui fera la joie de vos aventuriers lassés des kobolds et autres gobs ; et deux boîtes de régiments pour Battlesystem (règle de combats avec figurines adaptés à AD&D) : la Horde, guerriers de Yaemun (R348), boîte qui regroupe 19 cavaliers d'inspiration mongole très marquée, et les ogres marauders de l'antre de l'araignée (R349) contenant un énorme géant et 12 ogres en armure.
Enfin, en guise de feu d'artifice final, les plus belles, celles pour lesquelles vous allez vous dépêcher de claquer les étrennes de Mémé : deux boîte-coffrets vraiment sublimes.
L'une contient un dragon monté par un immonde guerrier du chaos et un cheval ailé monté par une ravissante magicienne (les Antagonistes : R355).
L'autre contient tout ce dont on peut rêver pour réaliser un magnifique diorama : imaginez trois aventuriers (une guerrière, un magicien et un guerrier centaure) traversant un pont lugubre, au beau milieu d'un sombre défilé. Soudain, un dragon surgit, fendant les airs, se pose sur le pont qui commence à s'écrouler sous son poids, puis il redécolle, emportant dans ses serres la guerrière, sous le regard médusé de ses compagnons impuissants.
Et bien dans cette boîte, il y a tout, absolument tout, pour faire de cette histoire un de vos plus beaux dioramas. Cela s'appelle le Pont de la Douleur (Bridge of Sorrows, R356), et c'est de très loin mon coup de cœur de cette nouvelle année.

texte : **François Décamp**
peinture : **Fred Bassot**
prise de vues : **Yoëlle**

*P.S. : Deuxième coup de cœur, qui n'a rien à voir avec les figurines, je tiens à vous signaler (ou vous rappeler) l'existence de **Karpath**, revue consacrée au fantastique et surtout à Lovecraft. Le numéro 3-4 vient de sortir, et c'est un régal. Leur adresse : association De Vermis Mysteriis, chez Florian Brion, 30 rue Bournizet, 08400 Vouziers.*

Comment confectionner une cotte de mailles...

Lors de la préparation d'un costume médiéval pour un jeu de rôle grandeur nature, tout chevalier ou homme d'armes se trouve rapidement confronté à un énorme problème : la cotte de mailles. Il est quasi impossible de trouver de la vraie maille, toute faite (sauf chez certains costumiers, généralement très cher). Seule solution : do it yourself !

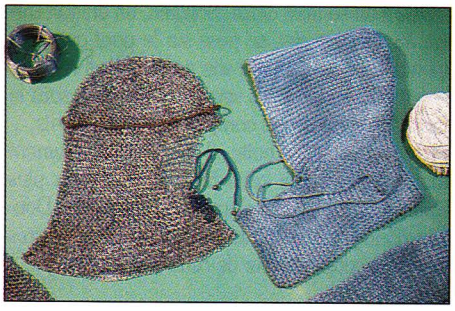


Une cotte de mailles complète comprend :

— le camail : un capuchon recouvrant plus ou moins les épaules ;
— la « tunique » : avec des manches courtes ou longues, quelquefois solidaire du camail ;
— les chausses : des « bas » et non des « collants », qui montent jusqu'en haut de la cuisse, et sont attachés à la ceinture par des lanières ; le « slip » de mailles n'existe pas !

Les méthodes rapides

Si vous disposez de peu de temps et que le réalisme ne constitue pas votre souci principal, voici quelques imitations possibles :
— **Le vieux pull recyclé.** Choisissez un pull à grosses mailles, tricoté au point mousse si possible (sinon, sans torsades ou autres ornements). Teignez-le en noir puis peignez-le en argent. Vous obtiendrez un très bon résultat avec de la peinture métallique laquée, en bombe, pour voiture (séchage rapide). N'oubliez pas de peindre « en suspension », en tendant les différentes parties, pour que la peinture aille dans les creux, sinon vous ne peindrez que la surface. Pour éviter que l'argenté ne déteigne sur la peau ou le reste du costume, passez une couche de produit pour le repassage (style Fabulon) comme vernis de protection, une fois la peinture bien sèche. Prévoir une nouvelle couche de peinture pratiquement à chaque utilisation.
— **Les tissus « spéciaux »** : lurex (maille métallique), jersey lamé argent. Généralement assez difficiles à coudre, la plupart des costumiers spécialisés dans le grandeur-nature utilisent ces matériaux.



• **Avantages :** grande rapidité de fabrication, léger, relativement « multi-taille », prix modéré pour le pull.
• **Inconvénients :** imitations les moins réalistes.

La méthode « cinématographique »

Ce sont les cottes de mailles que vous pouvez voir dans la plupart des films, quel que soit leur budget. Cette imitation amortit les chocs et reste légère tout en offrant un très bon réalisme (imaginez une chute de cheval en vraie cotte de mailles, et vous comprendrez pourquoi les cascadeurs préfèrent cette méthode de fabrication).
Tricotez serré, au point mousse, du cordeau coton câble écru de 2 mm de diamètre (servant pour le macramé). Utilisez des aiguilles n° 10 et les techniques traditionnelles de tricot pour mettre la cotte à vos mesures (diminutions, augmentations, etc.). Teignez votre réalisation en noir avant de la peindre (même méthode que pour le pull recyclé).
Pour le pied, cousez le tricot sur une vieille chaussure (ou simplement une semelle). Sinon, faites des chausses sans pied et portez des bottes.

• **Avantages :** très bon réalisme (aspect annelé et relative « raideur »), léger, chaud (par temps froid), amortissement des chocs, plus ou moins multi-taille.
• **Inconvénients :** relativement long à fabriquer, chaud (par temps chaud), à repeindre de temps en temps.

Le fin du fin : la vraie cotte de mailles

Si vous possédez des trésors de patience et le courage de porter une vraie cotte de mailles, voilà comment procéder. Prenez du fil de fer au diamètre désiré selon l'époque choisie, proportionné à la taille finale de l'anneau (exemple : anneau diamètre extérieur 9 mm, diamètre du fil 1,1 mm = n° 6 chez Filiac). Fabriquez les anneaux en entourant le fil autour d'un axe bien rond (à la main) ou sur une mèche de perceuse (très rapide !). Vous obtenez un « ressort », que vous découpez anneau par anneau. Vous pouvez aussi acheter directement des ressorts si vous trouvez la taille convenable.
Avec des pinces d'électricien (légères et maniables), reliez les anneaux en quinconce (voir illustration). Pour modeler la forme de votre cotte de mailles, faites des diminutions (prenez trois anneaux dans un au lieu de deux) et des augmentations (ajoutez un anneau supplémentaire sur une ligne). Le « dessous de bras » n'est pas en mailles mais en tissu ou en cuir très fin (pour ne pas gêner le mouvement).

Adresses utiles

• *Rougier et Plé* : une chaîne de magasins extraordinaire pour tout ce qui concerne les travaux manuels (reliure, cartonnage, gainerie, écriture, dessin, beaux arts, bois, pierre, cuir, macramé, perles, modelage, bijoux, moulage, etc.). Une mine pour fabriquer tous vos accessoires de costume, même si vous n'avez pas besoin de cotte de mailles. Catalogue remboursé à la première commande.
Cordeau coton câble écru 2 mm : référence 37 072.
Magasins à Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Nantes.
Achat par correspondance : B.P.60 91164 Longjumeau. Tel : (1) 64.54.70.00.

Si vous n'avez pas le temps de fabriquer une cotte complète, vous pouvez « tricher » en cousant des bandes de mailles sur les bords intérieurs du costume (manches, col, ourlet inférieur).
Prévoyez un gambison, c'est-à-dire un vêtement de protection entre la maille et la peau. Si vous en avez le temps, fabriquez-le dans un tissu molletonné (comme au Moyen Age) sinon recyclez un T-shirt (manches courtes ou longues selon la tunique), un collant de laine ou de danse, une cagoule de moto, tous noirs, pour faire ressortir le métal.



Pour entretenir votre cotte de mailles, lavez-la au produit vaisselle et au tampon Jex dès qu'une trace de rouille apparaît (frottez fort !). Séchez soigneusement avec un vieux chiffon.

• **Avantages :** réalisme absolu.
• **Inconvénients :** poids et chaleur, extrême lenteur de fabrication, entretien soigneux, prêt quasi impossible (sur mesure), prix final assez élevé.

Matériaux à éviter

— Les tampons à vaisselle et autres pailles de fer pour ménage : aspect hideux, trop aluminium, très désagréable à porter.
— Les protections de boucher : en métal, mais hors de prix et avec un aspect très décevant : mailles trop plates et bien trop petites.
— Les anneaux déjà faits en aluminium : beaucoup trop ternes, avec un gain minime de temps par rapport au fil de fer. Prix de revient très élevé.
— La corde à piano : très difficile à travailler, et un prix de revient prohibitif.
— Les chaînes : les anneaux se présentent en « colonnes », alors qu'ils doivent être placés en quinconce.

Anne Vétillard

Les divers éléments de cotte de mailles ont été réalisés par l'auteur.

le combat naval en plus SUR un PLATEAU

Vikings



Le dernier-né de la gamme Cry Havoc présente ces fameux « cavaliers de la mer », ces pillards et ces envahisseurs qui déferlèrent sur toute l'Europe, depuis les côtes anglaises jusqu'aux îles de la Méditerranée... Toute une épopée !

Historiquement compatible

Jetons d'abord un coup d'œil sur le contexte historique. Comme tous les sujets traités par la série Cry Havoc, fort bien documentée, Vikings s'enracine profondément dans notre Histoire et regorge de détails sur les invasions nordiques du VIIIe au XIe siècle. Vous pourrez facilement mélanger les ingrédients de ce jeu à ceux de Cry Havoc, Siège et Croisades car ces fiers marins ont combattu dans toute l'Europe et jusqu'au Moyen-Orient. On se prend même à rêver d'une extension présentant les Amérindiens de l'an mil, pour jouer la découverte du Vinland. Un vrai choc de culture !
Il est même possible d'utiliser Vikings avec Dragon Noir, car de nombreux mondes médiévaux-fantastiques contiennent un peuple de marins belliqueux ressemblant fort aux Danois, Suédois et Norvégiens de notre Histoire.

A l'abordage !

Grâce à Vikings, le combat tactique façon Cry Havoc s'enrichit de la possibilité du combat naval. Mais attention, il ne concerne que les navires à rames ; les voiliers obéissant à des principes de déplacement tout à fait différents (espérons qu'un prochain supplément nous offrira les règles pour ces derniers...).
Il est recommandé de jouer les scénarios proposés dans l'ordre, car ils introduisent progressivement les règles du combat naval, qui nécessitent un certain temps d'apprentissage pour être parfaitement maîtrisées. Mais le jeu en vaut la chandelle.
Les règles générales restent les mêmes que celles de la gamme Cry Havoc et ne posent aucun problème. Le seul changement notable est la modification du tour de jeu, où une phase de combat naval vient s'intercaler entre chaque phase de combat à pied.

Particularités

Lors de leurs premiers raids, sur les côtes anglaises, les Vikings se heurtèrent aux défenseurs anglo-saxons. Ces derniers sont leurs principaux adversaires au cours des scénarios proposés. Les deux camps disposaient de combattants spéciaux.
Côté Vikings, nous trouvons les fameux berserkers dont la fureur au combat est restée célèbre. Tous les berserkers avancent automatiquement après le combat s'ils sont victorieux. S'ils se retrouvent devant un adversaire, ils ont une chance sur deux d'entrer en transe. Ils peuvent alors effectuer une attaque supplémentaire. S'ils gagnent à nouveau, ils avancent et ont toujours une chance sur deux de rester en transe. Et ainsi de suite... On peut ainsi assister à des percées spectaculaires, souvent meurtrières, mais qui à la longue deviennent coûteuses pour le joueur Viking. « Manager » des troupes ivres de rage n'est pas toujours facile.
Pour résister à ces fous furieux, les Anglo-Saxons disposent d'une tactique défensive très efficace : la ligne de front des boucliers des *housecarls* (soldats professionnels). Une formation d'au moins trois hommes peut ainsi constituer un rempart très efficace contre le tir et bénéficier d'une position favorable automatique pour les combats... Un avantage à ne pas négliger !
Certains soldats vikings et anglo-saxons maniaient une redoutable hache à deux mains. Celle-ci double le potentiel d'attaque mais place le personnage en situation défavorable lors de la phase du joueur adverse et le rend plus vulnérable au tir. Option à utiliser donc avec précaution, à réserver pour les attaques désespérées ou lorsque l'on dispose d'un fort soutien défensif.

FICHE TECHNIQUE

Jeu en français publié par Eurogames. Fait partie de la gamme Cry Havoc.
Thème : affrontements entre Vikings et Anglo-Saxons.
Matériel : 6 cartes (2 de mer, 4 de côtes) ; une planche de pions-personnages ; 2 planches de bateaux à découper ; une planche de « petit matériel » ; 2 fiches regroupant, entre autres, les tables utiles et le résumé des règles navales ; un livret de règles ; un historique des Vikings et 7 scénarios ; 1d10.
Complexité : moyenne.

Oh ! mon bateau, c'est le plus beau des bateaux !

Le point fort de Vikings, ce sont les bateaux : drakkars, galiotes et autres barques.
Le joueur doit gérer son bateau tout comme un véritable capitaine, car chaque membre d'équipage reçoit une affectation précise, d'une phase navale à l'autre : ramer, barrer, se préparer à l'abordage, gérer un grappin ou écoper. Ces affectations ont un effet sur la vitesse du navire, les tirs et les combats. Il convient donc de penser soigneusement le rôle de chaque marin, sous peine de se retrouver avec un navire impossible à manœuvrer ou de se faire massacrer lors de la phase d'attaque. Une nouvelle dimension tactique s'ajoute donc au combat proprement dit.
Le déplacement des navires, bien résumé sur une fiche d'aide-mémoire, prend en compte la vitesse initiale, les caractéristiques du navire, le nombre de rameurs... Pour les changements de cap, il est pratique d'utiliser une aiguille pour faire tourner le pion sur l'axe du navire. Là aussi, le mouvement doit être géré soigneusement, sinon gare aux collisions ou à l'échouement. Un drakkar ne s'arrête pas comme une automobile... Les règles d'abordage et d'éperonnement exigent un peu de calcul (rapports de vitesse, tenue d'une fiche de navire) mais finissent par s'assimiler après quelques parties.
La présence de navires pose un problème tactique important. Il ne faut pas oublier de laisser quelques soldats pour défendre son embarcation, sous peine de se la voir voler par l'adversaire. La notion de réserves et de défense prend donc de l'importance, même pour l'envahisseur. Une sortie de l'ennemi assiégé peut très bien bloquer définitivement vos valeureux marins sur (sous ?) la terre ferme...

Conclusion

Ce supplément offre donc une véritable nouveauté dans la gamme Cry Havoc. Non seulement le joueur dispose d'un nouveau contexte historique, ce qui est déjà satisfaisant en soi, mais les combats navals donnent vraiment une autre dimension au jeu, en échange d'une relative complexification des règles.

Anne Vétillard

SUR un PLATEAU

Le Roi Arthur

Second jeu de plateau d'Oriflam consacré au mythe arthurien, « le Roi Arthur » abandonne l'aspect « exploitation économique » développé dans « Excalibur »[1] au profit de l'aventure et des combats...

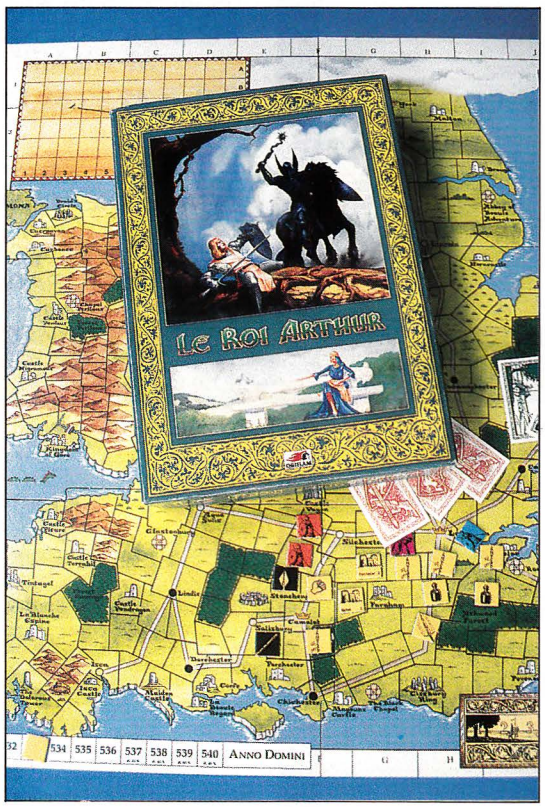
Le cadre

Il s'agit du royaume de (Grande) Bretagne, dans la première moitié du VIe siècle. Arthur est roi depuis un bon moment, les envahisseurs saxons se tiennent tranquilles ; le pays est uni, prospère, et les habitants plus heureux qu'ils ne l'ont jamais été. Cela dit, tout ne va pas toujours parfaitement bien. Il reste des foules de chevaliers félons kidnappeurs de belles damoiselles, les routes sont encore infestées de brigands – pour ne rien dire des créatures surnaturelles. Bref, on trouve encore tout ce qu'il faut pour que, vous, petit chevalier fraîchement arrivé à Camelot, puissiez faire vos premières armes. Au fil du temps, hélas, vous verrez la santé d'Arthur se dégrader, les revers succéder aux triomphes, jusqu'à ce que vous et quelques autres chevaliers de la Table Ronde décidiez de reprendre les choses en main – et en conséquence, plongiez le royaume dans une effroyable guerre civile.

Les mécanismes

Chaque joueur incarne un chevalier, représenté à la fois par un pion et par une « fiche de personnage » regroupant un certain nombre de caractéristiques (Force au combat, Constitution, Résolution, Honneur, Vertu/Savoir selon la religion). Les règles fournissent un certain nombre de personnages prétirés. A un endroit, le texte fait allusion à la possibilité de créer les siens, mais aucune règle n'est fournie... Quoi qu'il en soit, l'utilisation de toutes ces caractéristiques est simple : jet sous un 1d10 pour réussir l'action demandée.

Le jeu est divisé en 10 « cycles » (autrement dit des tours), eux-mêmes divisés en 8 rounds. D'abord viennent cinq rounds de « quête » au cours desquels les chevaliers remplissent des missions au service d'Arthur, vagabondant sur le plateau de jeu et faisant des jets sur les tables de rencontre. Puis on trouve un « round de cour » au cours duquel le roi récompense ceux des chevaliers qui ont accompli leur mission (distribution de fiefs, de points d'honneur, et pour ceux qui en ont accumulés suffisamment, admission à la Table Ronde). Enfin, après un tournoi, encore un round de cour où Arthur attribue de nouvelles tâches. Autrement dit, on pioche un certain nombre de cartes « Quête ». Les joueurs choisissent à leur idée celles qui leur conviennent. Un conseil : si possible, choisissez les quêtes situées dans les environs de Camelot, cela vous permettra de regagner la cour avant tout le monde et de récupérer des cartes « Fortune » supplémentaires. Celles-ci servent, comme il se doit, à retarder ses petits camarades, mais aussi à leur rendre certains services. D'autres permettent de récupérer du matériel – notamment et surtout les « artefacts », objets magiques d'un grand pouvoir. A noter que les joueurs sont parfaitement libres de se les échanger (du moins quand ils sont ensemble à la cour). D'autres systèmes de règle permettent de recruter des suivants (généralement des adversaires malheureux, qui serviront de chair à pâtée pendant la guerre civile) et d'exploiter ses fiefs pour en tirer l'argent nécessaire à l'achat du matériel. Enfin, qui devrait... En effet, après la liste d'armes, des armures et des potions, il est dit que « les chevaliers peuvent les acheter et les vendre aux prix indiqués plus loin ». Apparemment, c'est un euphémisme pour « nulle part » ! C'est ennuyeux, mais pas tragique : rien ne vous empêche de calculer vous-même les prix. Et puis, les cartes « Fortune » aidant, on trouvera toujours en jeu un peu de matériel, quitte à s'en emparer sur le cadavre de son légitime propriétaire.



Les règles de tournoi sont par contre au-dessus de tout reproche : simples et claires, elles permettent à nos braves chevaliers de s'entre-assommer dans la bonne humeur et sans trop de complications.

Reste la guerre civile. Elle peut éclater n'importe quand à partir du tour 7, et se déclenche de toute façon au tour 10. Là, plus question de joutes courtoises, on s'étripe ! Une fois les suivants recrutés et armés, on s'en va prendre des villes, ravager les fiefs de ses collègues, livrer des batailles (longues et sanglantes !). La clé de la victoire réside dans un cocktail d'habileté tactique (il faut gagner des batailles), stratégique (occuper des villes et les conserver), et de chance (avoir pu, pendant les quêtes, se procurer un ou deux artefacts). Là encore, pas de critiques : tout cela tourne bien.

Qui trop embrasse...

A la fois jeu de plateau classique faisant appel à quelques mécanismes de jeu de rôle (personnages, tables de rencontre), petit wargame tactique pour les joutes, et wargame stratégique (très simple) pour la guerre civile, Le Roi Arthur touche un peu à tout. C'est à la fois sa force et sa faiblesse. Les règles sont dans l'ensemble tout à fait cohérentes et la « synergie » entre les différents éléments est assez bonne. Mais je trouve l'ensemble assez lourd (ce n'est pas par hasard que l'auteur conseille qu'un joueur connaissant bien le jeu serve d'arbitre). Ce n'est bien entendu qu'une opinion toute personnelle, d'autres se contenteraient sans doute de les trouver complètes et détaillées...

Conclusion

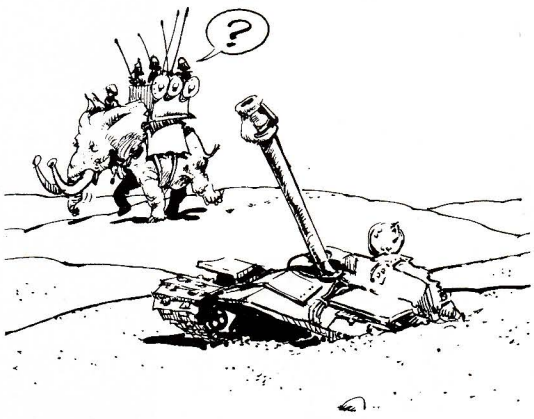
Si l'on passe sur un ou deux oublis fâcheux dont j'ai parlé plus haut, et sur une traduction française qui aurait gagné à être relue (elle est compréhensible, mais truffée d'anglicismes qui ne rendent pas la lecture particulièrement agréable), Le Roi Arthur est un jeu de plateau sympathique, qui permet de passer quelques soirées divertissantes. J'attends avec curiosité le prochain jeu de la série...

Tristan Lhomme

1) Voir l'article paru dans CB n° 55.

INVENTORIUM

Le Roi Arthur, jeu de plateau édité en français par Oriflam.
Thème : accomplir des exploits et devenir l'héritier du roi Arthur.
Contenu de la boite : un plateau de jeu en 6 parties, 1d10, un livret de règles de 32 pages, une fiche « tables de rencontre », deux jeux de cartes « Quêtes » et « Fortune » (environ 60 de chaque), des pions, un casier de rangement (trop petit).



Est-ce la fin de la Guerre froide
et l'évanouissement des fantasmes
« Troisième Guerre mondiale »,
ou bien un sentiment de trop-plein
face à la profusion de jeux consacrés
aux conflits du XXe siècle
qui est à l'origine de cette tendance
encore diffuse ?
Aux U.S.A. en tout cas,
un intérêt de plus en plus marqué
en faveur de la redécouverte
des « autres » périodes est en train de se faire jour.
Pour l'instant, c'est surtout l'Antiquité
qui semble portée par le phénomène.
Strategy & Tactics et Command Magazine
publient des wargames en encart
sur ces périodes et en annoncent d'autres ;
Avalon Hill édite successivement
Siege of Jerusalem et *Republic of Rome* ;
West End Games annonce à mots couverts
l'abandon progressif de sa gamme de wargames
mais conserve mordicus *Imperium Romanum II*
dont le succès international va grandissant ;
Mark Hermann, l'ancien P.D.G.
de Victory games et ex-consultant au Pentagone,
vient de terminer la conception d'un jeu
sur la guerre du Péloponnèse...
Il était temps !
Voilà belle lurette que, dans ces mêmes colonnes,
je supplie les wargameurs
d'abandonner leurs œillères
et de se pencher sur autre chose
que les sempiternelles batailles des Ardennes,
de Tobrouk et autres Waterloo.
Déjà, dans un précédent numéro,
vous avez pu découvrir *Raphia*,
le jeu du prochain Championnat de France
de Wargame. Nous en reparlons.
De même, *Première Ligne*,
notre règle pour jouer au wargame avec figurines
est destinée à simuler les affrontements
de ces époques.
Enfin, vous trouverez dans ces pages
un autre jeu « antique » : *les Diadoques*.
Nous consacrerons quelques numéros
à étudier ce domaine si injustement délaissé.
L'histoire de l'art de la guerre est un tout,
et la compréhension de ses manifestations
les plus récentes peut être enrichie
par l'étude comparative des holocaustes
du passé lointain.

Laurent Henninger

POUR BIEN SE PRÉPARER

Conseils de jeu

Raphia... Modèle de la bataille grecque ? Comme à Délion, à Mantinée, à Coronée, le champ de bataille convient parfaitement à la phalange : plat, découvert, sans fossés ni fondrières, sans gorges, sans éminences et sans rivières. Dans l'attente d'un extraordinaire et terrible heurt frontal, les armées se regardent dans le blanc des yeux, et le combat va résulter d'un commun accord.
L'objectif n'est pas de tuer l'ennemi, mais de le vaincre (un général grec n'abat pas dans le dos des Hellènes, ses semblables). C'est le tout ou rien de la bataille rangée, espèce de guerre vouée à un seul aboutissement : un résultat instantané et sans équivoque. C'est le combat entre fantassins, la confrontation entre des ennemis calmes et déterminés. La chevalerie n'existe pas encore, mais l'esprit est le même : « J'aime mieux être mécontent de ma fortune que honteux de ma victoire » dit Alexandre le Grand. Pur match statique, la bataille grecque connaissait une certaine régularité : charge, heurt, combat au corps à corps, poussée et déroute finale. C'est ce que seront amenés à jouer chacun des deux généraux, même s'ils ne disposent pas des mêmes atouts.

Les forces en présence

Les deux armées en présence sont typiquement hellénistiques. Elles sont composées essentiellement par la phalange et ses détachements semi-lourds et légers ; l'infanterie s'appuyant sur les éléphants, au centre, et sur la cavalerie sur les ailes. Mais en les comparant plus attentivement, on remarque que les Séleucides ont plutôt une vocation offensive, alors que les Lagides sont surtout là pour tenir le terrain.

L'armée séleucide

Elle se compose de 21 corps de phalanges, au moral assez élevé. Ces unités peuvent très bien se mesurer à leurs homologues égyptiennes, à la condition d'être concentrées sur moins d'une moitié du champ de bataille. Elles ne sont pas en nombre suffisant pour le couvrir en entier. Les 7 unités semi-lourdes ne devront être utilisées qu'avec de grandes précautions, comme réserve ; composées essentiellement d'Arabes, elles sont peu motivées et prendront vraisemblablement la fuite au moindre choc. Par contre, les 12 unités légères séleucides constituent l'un des atouts majeurs de l'armée asiatique. Toxotes, sphendonètes et acontistes seront en avant de la phalange ou placés sous ou sur les éléphants. Ce sont les « agents provocateurs » qui essaieront d'irriter l'infanterie lourde égyptienne, de telle sorte que son moral défaille, ou que Ptolémée soit obligé de faire sortir sa cavalerie ou ses éléphants pour s'en dégager ; ce que la qualité des Ciliciens rendra d'ailleurs difficile. Pouvant éviter le combat, ils pourront aussi retarder l'attaque de la phalange égyptienne, surtout s'ils sont déployés en avant, et ce jusqu'à la moitié du jeu.
Les éléphants asiatiques sont de bonne qualité, et ne devront jamais hésiter à chercher le contact avec leurs congénères africains. Mais il s'agit d'une arme à double tranchant, et son inutilité face à la phalange peut inciter à ne les faire intervenir qu'en milieu de jeu, une fois que des espaces se seront créés. Paradoxalement, leur valeur en terme de points de victoire étant nulle, leur engagement devra alors être total.
La cavalerie enfin est l'orgueil d'Antiochos. Elle n'est pas à ce point supérieure à celle de Ptolémée qu'on puisse l'engager inconsidérément, d'autant plus que si elle est détruite, la bataille est perdue. Elle peut par contre facilement être déplacée latéralement. Le bon général devra donc faire preuve de prudence en utilisant cet instrument, et surveiller les mouvements des cavaliers égyptiens. Mais son instinct pourra aussi lui commander de la jeter soudainement dans la mêlée pour créer la surprise... et la rupture, comme à Issos.

L'armée lagide

Elle est moins nombreuse, en terme d'unités (57 contre 64), mais contrôle plus facilement son déploiement. Elle se compose de 30 corps de phalanges, au moral moyen. Ces unités vont évidemment chercher à tout prix le contact avec la phalange ennemie, d'autant plus que l'on peut les déployer sur toute la ligne. Elles sont renforcées sur les ailes par les 8 unités semi-lourdes d'agemas de la garde, de Thraces puissants et de Galates très motivés ; l'ensemble étant presque aussi solide et beaucoup plus maniable que les hoplites. Le seul danger vient peut-être justement de la tentation de niveler trop parfaitement ces forces, car un Séleucos audacieux pourra faire l'impasse sur une aile pour concentrer toute sa phalange sur l'autre. Or, il sera bien difficile de modifier l'angle de progression de cette masse de piquiers. Il ne faut pas trop attendre du reste de l'armée africaine, inférieure en tous points et dans chaque catégorie à sa rivale. Les archers sont peu nombreux et il n'y a pas de peltastes. Les éléphants ne sont pas très agressifs, et leurs mahouts les contrôlent à peine. Si c'est grâce à ces pachydermes qu'en 280 AC, Pyrrhos, roi d'Epire, écrasa les Romains près d'Héraclée en Lucanie, ces animaux seront aussi l'un des facteurs déterminants dans la défaite d'Antiochos III à Magnésie, un siècle plus tard. Alexandre lui-même se contentait de les employer comme bêtes de somme.
La cavalerie égyptienne est surtout là pour veiller à ce que la phalange ne soit pas prise à revers, quitte à se lancer dans le corps à corps dans les derniers tours pour faire pencher la balance. Il ne

Raphia

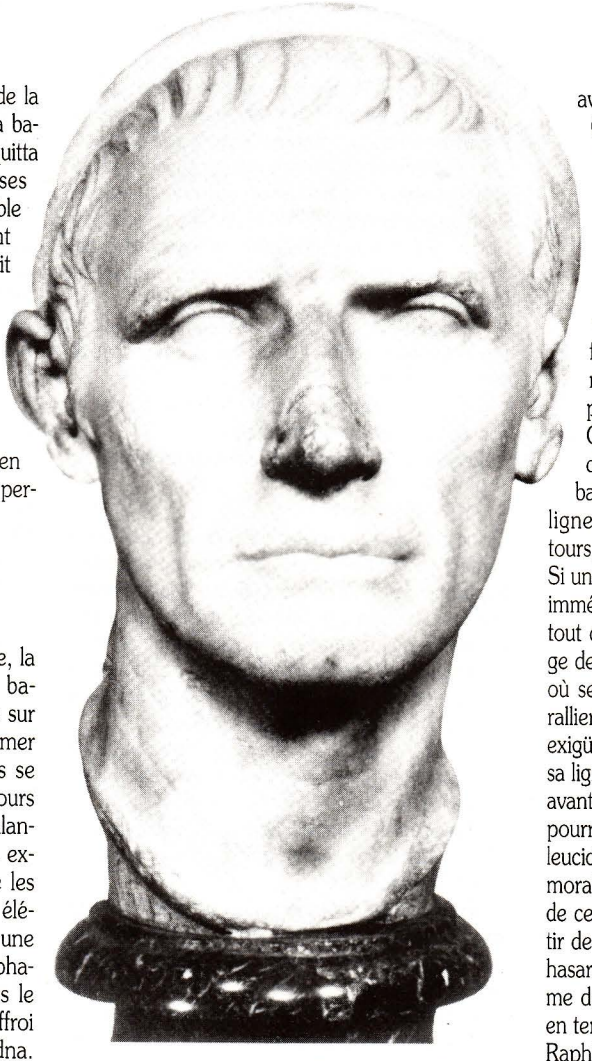
s'agit pas de se laisser prendre par l'ivresse de la poursuite et du carnage, comme Scipion à la bataille de Pydna, qui, nous raconte Plutarque, quitta le champ de bataille « couvert du sang de ses ennemis tués, comme un jeune chien de noble race qui s'est laissé entraîner irrésistiblement par le plaisir de la victoire ». Ce piège-là ne doit menacer que les cuirassés séleucides, que l'on pourra alors anéantir d'une prise de flanc.

Il est bien sûr essentiel de tenir compte du calcul des points de victoire, et ce à chaque tour. Ainsi, au début, Ptolémée en compte 10 de plus sur le terrain que Séleucos, si bien que si aucun des deux camps ne déplore de pertes, la victoire va à Ptolémée.

La phalange, cœur du problème

Si un joueur choisit un déploiement classique, la phalange y tiendra le centre, flanquée de bataillons d'infanterie légère, avec la cavalerie sur les ailes. L'infanterie légère pourra aussi former un second rang derrière les hoplites, mais se portera rapidement en avant (se laissant toujours la possibilité de se réfugier derrière les phalanges), tandis que les ailes seront composées exclusivement de cavalerie. Les espaces entre les groupes d'infanterie seront occupés par des éléphants de guerre. Il faudra à chaque joueur une grande résolution pour partir à l'assaut de la phalange. Ce n'est pas un léger avantage dans le calcul du rapport de force qui dissipera cet effroi qui glaça le consul romain Paul Emile à Pydna. Pourtant, le jeu, comme l'époque, plaide pour un engagement maximal des forces. Dans le monde de la phalange classique, l'armée ignorait les réserves, la coordination des troupes spécialisées ou l'intégration de la cavalerie.

C'est une philosophie, et même Platon indique qu'une fois qu'un homme a pris sa place dans la phalange « il a pour devoir... d'y demeurer ferme, quel qu'en soit le risque, sans tenir compte ni de la mort possible, ni d'aucun danger ». Le champ de bataille est trop étroit pour s'essayer à des attaques de flanc. La phalange doit donc s'ébranler vers l'avant, en poussant toutes ses sarisses ; appuyée aux éléphants, elle devra aussi bien pouvoir se resserrer que s'allonger. Le bon tacticien devra même pouvoir la présenter en carré, en cône, en rhombe, en trapèze ou en pyramide.



Buste d'Antiochos III le Grand (242-280).

Le déploiement initial

Des deux côtés, il doit à la fois surprendre l'adversaire et ne pas laisser une trop grande place au hasard. Chaque général devra se souvenir que l'on ne perd jamais rien à attaquer une unité au contact, et que par contre rien n'oblige une unité à aller de l'avant à sa vitesse maximale. Cette idée est caractérisée par l'espace qui sépare les phalanges en début de jeu : ce n'est pas celui qui en aura franchi la plus grande part qui sera automatiquement celui qui viendra le premier au contact et aura l'avantage énorme de porter le premier coup. Comme il est possible de dissocier facilement ses piles, on aura plutôt intérêt, lors du déplacement initial, à en optimiser la constitution, notamment avec des piles de six pions d'infanterie lourde.

On pourra toujours, plus tard, séparer les éléphants de leur escorte, et par exemple isoler les phalanges de 15, qui n'ont guère besoin d'être soutenues. On devra aussi accorder un grand soin dans la constitution des piles, d'autant qu'il est prévu qu'elles auront à subir avant de riposter. Ainsi, il n'est pas évident que le pion ayant le meilleur moral ou la force la plus avantageuse soit automatiquement placé au-dessus ; on pourra peut-être le placer juste en dessous, en deuxième position. Quoi qu'il en soit, la meilleure disposition sera celle qui aura la plus grande souplesse. La bataille ne se décidera pas au premier choc, les lignes de phalanges pouvant osciller plusieurs tours, en s'occasionnant plus ou moins de pertes. Si une brèche s'ouvre, il faudra pouvoir en profiter immédiatement, avant qu'elle ne se referme, surtout côté séleucide. Antiochos a en effet l'avantage de disposer d'un très grand espace derrière lui, où ses unités en déroute auront tout loisir de se rallier. Au contraire, les arrières de Ptolémée sont exigüs, et si, par exemple, sa cavalerie déroute sur sa ligne, il est très possible qu'elle sorte de la carte avant d'avoir pu se rallier. Un joueur habile et rusé pourra mettre à profit cet étranglement ; côté séleucide, en visant les unités égyptiennes de faible moral ; côté lagide, en encourageant la poursuite de ces mêmes unités séleucides pour les faire sortir de la carte (gare si Séleucos est à leur tête). Le hasard intervient beaucoup dans le jeu, mais comme dans tout bon wargame, on peut en disposer en termes de probabilités.

Raphia est un jeu rapide, qui connaît de multiples rebondissements malgré la rigidité du dispositif de départ. Voilà qui doit encourager de nombreux joueurs à venir faire briller leur étoile lors du prochain championnat de France de Wargame. Rappelons que « la chute n'est pas un déshonneur, on perd les batailles avec la même ardeur qu'on les gagne » (Walt Whitman).

Xavier Blanchot

Avec des figurines !

La bataille de Raphia peut également servir de scénario dans le cadre d'un jeu avec figurines. Voyez en page 97 comment nous l'avons adapter pour Première Ligne.

RAPHIA : PRÉCISIONS ET ADDENDA SUR LES RÈGLES

Raphia étant le jeu du championnat 91 et suite au courrier de nombreux lecteurs, nous ne pouvions laisser subsister des points obscurs. Voilà qui nous amène à publier les précisions suivantes (toute indication en italique est prioritaire sur les règles présentées dans CB 59). Par ailleurs vous trouverez dans les Nouvelles du Front un bulletin d'inscription pour participer au Championnat de France de Wargame les 13 et 14 avril au Lycée Henri IV à Paris.

2. DÉPLOIEMENT INITIAL

Le trait rouge est la ligne de déploiement des Séleucides (bleu) et le trait bleu celle du camp ptolémaïque (brun).
Pour le championnat, nous invitons les joueurs à amener un ou plusieurs déploiements déjà rédigés, afin de faciliter leur déploiement initial.

3. SÉQUENCE D'UN DEMI-TOUR DE JEU

La séquence de jeu du joueur en phase se déroule de la façon suivante :
— mouvements des unités en bon ordre
— tirs et combats
— tests de moral (de l'adversaire)
— mouvements des unités en déroute (de l'adversaire)
— mouvements de poursuite
— tests de moral causés par déroute *
— coups dans le dos (attaque gratuite après poursuite) et résolution
— tests pour rallier :
- les unités poursuivantes
- les unités en déroute non au contact avec l'ennemi.
* *Ces nouvelles déroutes ont lieu sur place.*

Prévoir des marqueurs Déroute, Poursuite, Test, pour repérer plus facilement les unités et limiter les manipulations malaisées.

5. EMPILEMENT

Quand on constitue une pile au moment du déploiement initial ou quand on crée une pile à partir de pions précédemment isolés en cours de jeu, on est libre de les placer dans n'importe quel ordre. Quand on renforce par un ou plusieurs nouveaux pions précédemment isolés une pile existante (deux pions ou plus), les renforts sont placés librement sous le pion du dessus de la pile existante. Quand on fusionne deux piles de deux pions on interclasse celles-ci.
Pour les règles codifiant le mouvement des éléphants, celles des combats entre mercenaires, et *pour tous les tests de moral suivant les mouvements de déroute, on considérera toujours le pion du dessus, y compris pour une pile en déroute.*

6. ORIENTATION

Une unité seule, ou une pile, réussissant à se rallier après une déroute ou une poursuite sont libres de leur orientation.

7. MOUVEMENT

Le passage au travers de ses propres unités est impossible, à l'exception de la déroute.

8. ATTAQUE

On prendra bien garde à conserver l'ordre d'empilement d'une pile qui déroute. Toute attaque contre une unité ou une pile en déroute est considérée comme une prise de flanc.
— **Le tir.** *Lors du tir, on applique tous les modificateurs de combat de l'infanterie légère.* Le tir, alternative au corps à corps, compte comme une attaque. Quelque soit son rapport, il ne sera jamais précédé d'un test de moral.
Notes : chaque pion, ou pile de pions, ne peut attaquer qu'une seule fois par tour, coup dans le dos excepté. Chaque pion pris isolément ne peut être attaqué qu'une seule fois par tour. Si le pion du dessus d'une pile disparait (élimination ou déroute) le deuxième rang peut alors être attaqué par un pion, ou une pile de pions, adjacent et n'ayant pas encore effectué d'attaque. Pour autant, *un pion ou une pile de phalanges ne testera son moral qu'une seule fois,* même si il a essuyé un ou plusieurs résultats X et un ou plusieurs résultats T.
— **Attaque en infériorité.** Eléphants et cavalerie n'ont pas besoin de tester pour attaquer un ennemi de force supérieure.
— **Avance après combat.** Toute la pile avance ou pas, mais garde la même orientation.
— **Esquive.** On n'esquive pas une unité en déroute.

9. MORAL

On ne peut souhaiter arrêter une poursuite que si l'on a perdu le contact avec toute unité ennemie en déroute.
Supprimer les deux derniers alinéas, ceux qui mentionnent les éléphants. Doit de plus tester toute unité, ou pile, qui est traversée soit par des unités amies en déroute, soit par des éléphants non contrôlés de l'un ou l'autre camp. Un échec au test provoque la déroute, mais celle-ci s'effectue sur place.
Une unité, ou une pile, traversée par une déroute ou par des éléphants non contrôlés et ayant réussi son test restera indifférente à de nouvelles traversées.
— **Réaction des phalanges**. *Pour rallier une pile d'infanterie lourde, on ne prend en compte que le moral du pion du dessus.*
— **Test des autres unités**. Chaque pion doit tester son moral individuellement. La règle est la même pour une pile de pions. *Par contre, pour tenter une attaque en infériorité, pour rester en ordre suite à la traversée de la pile par une déroute ou par des éléphants non contrôlés, ou pour rallier s'il s'agit d'une pile en poursuite ou en déroute, on teste le moral du pion du dessus, une seule fois, comme s'il s'agissait d'une pile d'infanterie lourde.*

10. DÉROUTE ET POURSUITE

Précision sur l'itinéraire d'une déroute (sauf éléphant) :
Une unité en déroute ne peut jamais aller vers des hexagones de direction 1 et 4.
Ordre des priorités :
1/vers son bord de carte,
2/si possible par des hexagones vides,
3/sinon, au travers d'unités amies avec les priorités suivantes :
a) déroute,
b) unité autre qu'infanterie lourde,
c) phalange ;
(Les cas b et c provoquent le test des unités traversées.)

Si des unités ennemies rendent impossible un mouvement complet vers son bord, une force en déroute reprendra les mêmes priorités, mais vers l'autre bord (y compris les tours suivants, si elle ne rallie pas). Si aucun autre choix n'est possible, elle pourra alors même traverser des forces ennemies en déroute ou poursuivantes, ce qui n'occasionnera pas de tests. Enfin, si la déroute n'est entourée que d'unités ennemies en ordre ou de dunes, elle ne bouge pas.
Une déroute terminant un tour dans un sens continue le tour suivant dans le même sens.
Chaque déroute est indépendante des autres, mais des pions empilés mis en déroute restent solidaires (à l'exception de l'infanterie légère déroutant simultanément avec les éléphants qu'elle accompagnait) et gardent le même ordre d'empilement. On ne peut pas empiler des pions en déroute venant d'origines diverses.
Un mouvement de déroute ne peut se finir sur une case occupée, alors on décale la ou les unités en déroute dans le sens en vigueur vers une case vide en respectant les priorités. En cas de saturation du terrain, et toutes les priorités respectées, une unité en déroute pourra ne pas avoir à effectuer tout son mouvement.
On ne rallie pas une déroute au contact de l'ennemi si celui-ci n'est pas lui-même en déroute.
— **Déroute des éléphants.** Un éléphant en déroute ne peut plus être rallié.
– *Déroute après combat : Après l'avoir reculé d'un hex., le ou les pions éléphants prend une direction au hasard, et bouge de deux cases dans celle-ci. On ignore la présence des unités sur le trajet, avec pour conséquence, des tests pour toutes les forces traversées. Une déroute d'éléphant ne pouvant pas se terminer dans un hex. occupé, on le dirige alors vers la case vide la plus proche (en cas de possiblités diverses, soit dans le choix des cases ou celui des chemins pour y parvenir, on tire au hasard). Si il se trouve bloqué par une dune, on choisit une nouvelle direction et on achève son mouvement dans celle-ci.*
– *Mouvement de déroute : on lui fait effectuer un mouvement, complet dans une direction au hasard, puis on le dirige vers la case vide la plus proche, etc. Il est possible d'attaquer ses propres éléphants si ceux-ci sont en déroute.*
— **La poursuite**. Si un pion quelconque de la pile testée ne déroute pas, il n'y a pas de poursuite. Le poursuivant n'est pas affecté par les zones de contrôle. Néanmoins, on ne peut jamais poursuivre au travers d'une unité ennemie. Si une unité en déroute traverse des unités amies qui ne déroutent pas, le poursuivant est bloqué et ne peut pas lui donner de coup dans le dos (attaque gratuite après la poursuite). Par contre, le poursuivant peut donner un coup dans le dos (attaque gratuite) à toute unité en déroute avec laquelle il se retrouve en contact à la fin de sa poursuite.
— **Ralliement des poursuivants.** Si une force poursuivante ne réussit pas à se rallier, soit elle est obligée de continuer sa poursuite, vers la même unité ; soit, si cette dernière a été détruite, elle reste sur place. On peut rallier au contact du poursuivi.
Une unité en désordre (suite à une poursuite) ne peut pas s'intégrer à une autre pile. Une pile en désordre ne peut pas se dissocier.

L'épopée d'Alexandre et de ses successeurs

Au IVe siècle av. J.-C., la civilisation de la Grèce classique n'est plus que l'ombre d'elle-même. Un bon siècle de luttes intestines a contribué à cette décadence. Pourtant, plus au nord, dans la rude province montagneuse de Macédoine, un nouveau royaume avait pris de l'importance grâce à la poigne de fer de son roi, Philippe II. Les Macédoniens étaient bien d'authentiques Hellènes, mais les Grecs de la péninsule considéraient avec mépris ces cousins un peu rustiques. Mal leur en prit car ces derniers parvinrent à les conquérir et à leur imposer leur loi.

Philippe, éduqué pendant trois ans à Thèbes, la meilleure école militaire de l'époque, forgea peu à peu l'armée qui lui permettra de contrôler les villes grecques et qui donnera à son fils la domination du monde.

Le principe de la phalange grecque classique est amélioré. La phalange macédonienne est beaucoup plus compacte et la longueur des *sarisses* (pique de 4 à 7 mètres de long, alors que celle des hoplites grecs était bien plus petite) permet l'action de plusieurs rangs en profondeur ; l'action individuelle du combattant y est moins importante, bien qu'elle n'ait pas encore cet aspect de forteresse mouvante, irrésistible en terrain plat, qu'elle prendra sous les successeurs d'Alexandre. Face aux Perses, elle possède une grande force de choc et, surtout, une énorme capacité de résistance. Mais le facteur vraiment nouveau est l'utilisation de la cavalerie qui devient l'arme offensive principale, la phalange étant surtout destinée à accrocher, à retenir le gros de l'ennemi. De plus, un autre élément réapparaît, issu de la vieille tradition oubliée des Assyriens : l'art de la poliorcétique, de la prise des forteresses. C'est en effet sous la période hellénistique que l'art des sièges retrouve ses lettres de noblesse.

A la mort de Philippe II, son fils Alexandre III monta sur le trône et ambitionna de poursuivre, et dépasser, l'œuvre entamée par son père. Il voulait surtout vaincre l'empire perse, ennemi traditionnel des Grecs, et conquérir tout le monde connu d'alors. Ses troupes pénétrèrent en Asie mineure (l'actuelle Turquie) et y libérèrent les cités grecques ; s'emparèrent de la Syrie, de la Phénicie et de l'Égypte (où Alexandre se vit élever au rang de dieu vivant, incarnation de Zeus-Ammon, par les prêtres égyptiens) ; anéantirent l'empire perse (trois grandes batailles : le Granique, Issos, et surtout Arbèles, connue également sous le nom de bataille de Gaugamèles) ; conquirent la Bactriane, la Sogdiane et la Transoxiane (Asie centrale soviétique et Afghanistan) et poussèrent jusqu'en Inde où elles défirent le roi Porus à la bataille de l'Hydaspe en 326. Revenu à Babylone, Alexandre le Grand y mourut en 323, à l'âge de 33 ans. Son épopée guerrière proprement dite avait duré douze années. Son empire était alors le plus grand que le monde ait jamais connu. La civilisation grecque avait pénétré profondément à l'intérieur de l'Asie et devait y laisser des marques durables, telles que l'art gréco-boudhique par exemple[1].

Alexandre (qui avait eu le grand philosophe Aristote pour précepteur) rêvait d'un empire universel et d'une fusion totale entre les civilisations de l'Orient et de l'Occident, chacune apportant à l'autre sa richesse et ses qualités. Pour ce faire, il avait même marié dix mille de ses soldats à des femmes perses et poussé à l'installation de ses hommes comme colons dans les territoires conquis.

La personnalité de ce chef hors pair est totalement romanesque. Elle est celle d'un personnage de tragédie antique et rarement un homme aura autant mérité que lui le titre de « héros ». Alexandre était un stratège et un tacticien de *génie* (au sens fort du terme) et son nom figure parmi les dix plus importants de toute l'Histoire militaire. Il était en outre doué d'un courage physique qui le faisait se lancer sans hésiter au plus fort des mêlées. Ses hommes l'adoraient, mais il était également alcoolique, violent, paranoïaque et mégalomane. Il se prenait *réellement* pour un dieu...

La légende raconte qu'au moment de mourir, alors que tous ses généraux le pressaient de dire à qui devait revenir sa succession, il eut juste la force de répondre, dans un dernier souffle : « Au meilleur... » Autant dire que la compétition était engagée et qu'elle s'annonçait féroce. Cet empire formidable se désagrégea aussitôt, chacun clamant sa légitimité et se taillant un royaume personnel. Une première guerre dura deux ans qui vit la défaite et la mort du puissant Perdiccas, régent d'Asie. Ses vainqueurs se retrouvèrent donc au printemps 321 à Triparadeisos pour un partage de l'empire. Ce ne fut qu'une trêve, et qui ne durera guère car les hostilités reprirent presque sur le champ. Les guerres des royaumes hellénistiques ne furent qu'une longue suite de trahisons, d'assassinats, de forfaitures et de coups bas. Un jeu de négociation était donc tout particulièrement indiqué pour les simuler !

Tous ces hommes furent en effet des personnages totalement nietzschéens : ambitieux au-delà de toutes limites, n'éprouvant aucune pitié, ne reculant devant aucun crime pour assouvir leur soif de pouvoir et de richesses et, surtout, ne croyant plus en rien...

Les luttes entre les « diadoques » (littéralement : les successeurs), puis entre les « épigones » (littéralement : les imitateurs ; le plus souvent les fils des diadoques) et entre les diverses dynasties locales qui en furent issues s'étendirent sur un siècle, parfois deux en ce qui concerne l'Égypte ptolémaïque (dite encore « lagide ») et l'asie séleucide (Séleucos avait en effet reconstitué « son » empire perse). Les uns après les autres, les royaumes hellénistiques furent conquis par les Romains, alors en pleine expansion. L'Egypte le fut en dernier : la Cléopâtre de Jules César et d'Antoine était en effet une grecque et la dernière souveraine ptolémaïque.

Toute la période s'étendant d'Alexandre le Grand à la conquête romaine est donc appelée par les historiens période « hellénistique ». Elle marqua à la fois l'apogée et le déclin de la civilisation grecque. La fusion avec les peuples locaux, souhaitée par Alexandre, ne se réalisa pas ; l'hellénisation commença à peine (l'Empire romain la poursuivit). Elle toucha surtout les noblesses locales et les élites (ce qui n'est déjà pas si mal !) qui, pendant encore de nombreux siècles, continuèrent à se réclamer de la civilisation grecque. Pourtant, le bilan fut loin d'être négatif car les arts, les sciences, les lettres, la philosophie et le commerce profitèrent intensément de ce fantastique mélange de peuples et de cultures, et ce malgré les guerres (ou peut-être à cause d'elles ?).

Laurent Henninger

1) Pour vous faire une petite idée de l'influence grecque dans ces contrées reculées, n'hésitez pas à lire « L'homme qui voulut être roi », de Rudyard Kipling, ou à voir le film qui en a été tiré, avec Sean Connery et Michael Caine dans les rôles principaux. C'est un chef-d'œuvre !



Alexandre le Grand montant Bucéphale, son célèbre étalon.

Les Diadoques

les règles de base

« Les Diadoques » constituent une grande première dans CB puisque c'est le premier jeu multijoueurs de stratégie et de diplomatie que nous publions. C'est en outre une création française longuement testée, car ce jeu fut créé pour le fanzine « Trahison ! » il y a quelques années et qu'il est toujours joué par correspondance par de nombreux fans. La période choisie est non seulement passionnante, mais terriblement originale. Rien, pas même aux U.S.A., n'existe sur ce thème.



Phalange macédonienne (dessin extrait de « Ancient and medieval warfare » – The West Point Military History series).

Avertissement. *Les Diadoques* est une simulation des guerres hellénistiques. Mais si certains éléments, comme la carte, conçue pour donner de l'effet aux réalités géographiques de l'époque, nous ramènent dans un univers bien défini, la priorité réside d'abord dans l'équilibre du jeu. Aussi, on prendra bien garde à ne considérer que la règle, toute la règle, rien que la règle.

SOMMAIRE

Historique
INTRODUCTION
1 - JOUEURS ET DIADOQUES
2 - BUT ET FIN DU JEU
3 - PARTIE ABRÉGÉE
4 - NÉGOCIATION
5 - POINTS DE VICTOIRE
6 - PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES
1) Eléments géographiques
2) Les unités
— a) Les unités militaires
— b) Les personnages
3) Les revenus
A. Les sources
— 1) Revenus irréguliers
— 2) Revenus réguliers
B. Les dépenses
— 1) Entretien des forces existantes
— 2) Construction des unités militaires
— 3) Prix des unités militaires
— 4) La situation au Printemps 321
7 - DÉROULEMENT DU JEU
1) Datation
2) Ecriture des ordres
3) Lecture des ordres
4) Saison d'hiver
8 - LES DIFFÉRENTS TYPES D'ORDRE
A. Les ordres financiers
— 1) La contre-corruption
— 2) La corruption
— 3) Les dons d'or
B. Les ordres militaires
— 1) Mouvement
— 2) Soutien
— 3) Retrait
— 4) Convoi
— 5) Siège
— 6) Ravitaillement
9 - GAIN ET PERTE DE CITADELLE ET DE PROVINCE
10 - EXEMPLES
En annexes :
— Liste des provinces et citadelles et leurs abréviations
— Liste des espaces maritimes et leurs abréviations
— Tableau I : valeur des unités, force et corruption

Conception : Jean-Marc Zaninetti
Développement : Xavier Blanchot

INTRODUCTION

Les Diadoques propose de retracer l'évolution de l'empire d'Alexandre le Grand après sa mort. Il commence au moment du partage du pouvoir entre ses généraux, à Triparadeisos en 321 av. J.-C. C'est une simulation abstraite qui privilégie les aspects stratégiques. Six des principaux généraux d'Alexandre se posent en successeurs (en grec *diadokoi*) du conquérant. Ils s'affrontent avec l'ambition de reconstituer à leur profit l'empire universel.

Ce jeu est conçu pour présenter un maximum d'intérêt avec six joueurs, bien qu'il soit possible d'y jouer seulement avec deux, trois, quatre, cinq joueurs (des scénarios seront fournis avec les règles avancées). Avant le début de la partie, on tirera au sort pour déterminer à qui chaque diadoque sera attribué. Il est recommandé de procéder de la manière la plus aléatoire possible et de ne pas considérer les préférences des joueurs.

Dans ce numéro, vous trouverez les règles de base qui permettront à chacun de se familiariser avec la simulation et ses mécanismes essentiels. Le jeu prendra ensuite sa pleine dimension avec les règles avancées. Enfin, viendront des règles optionnelles, qui tendront à rapprocher la simulation de la réalité.

Les Diadoques est principalement inspiré des jeux *Diplomacy* (Parker Tonka) et *Machiavelli* (Avalon Hill), ce qui fait que la lecture des règles sera plus facile pour les habitués de l'un ou l'autre de ces deux excellents jeux. Néanmoins, il n'est nullement nécessaire de les connaître pour pouvoir jouer.

1 – JOUEURS ET DIADOQUES

Sont en compétition les six personnages suivants :
— le régent Antipater, qui contrôle la Macédoine elle-même ;
— Lysimaque (l'Avaricieux), satrape* de Thrace ;
— Antigone Monophtalmos (*le borgne*), satrape de Grande Phrygie ;
— Eumène de Cardia (le Grec), satrape contesté de Cappadoce ;
— Ptolémée Ier Soter (*le sauveur*), le Lagide (fils de Lagos), satrape d'Égypte ;
— Séleucos Nicator (*le victorieux*), satrape de Babylone.

** : gouverneur de province dans l'Empire perse ; Alexandre avait en effet conservé l'administration générale de Darius.*

2 – BUT ET FIN DU JEU

Pour gagner, il s'agit de prendre le contrôle des principales cités de l'Empire. Le jeu s'arrête immédiatement, dès qu'à la fin d'un tour, un diadoque a la majorité absolue des points de victoire, ce qui lui donne en théorie les moyens d'achever à son profit l'unité de l'Empire. Le joueur est alors déclaré vainqueur.

On peut aussi aboutir à un partage de l'Empire entre plusieurs diadoques que rien n'arrive à départager. Si, durant deux hivers successifs, aucun point de victoire n'a changé de main, on déclare que la situation est bloquée. Tous les diadoques vivants sont déclarés vainqueurs. Un tel partage de la victoire fut d'ailleurs l'issue historique de ces

guerres, puisque lorsque mourut le dernier des diadoques, Séleucos, en 281, trois dynasties s'équilibraient : les Antigonides en Europe, les Séleucides en Asie, et les Lagides en Afrique et en Méditerranée.
La victoire peut aussi être accordée par concession.
Les joueurs peuvent néanmoins convenir de terminer la partie avant que l'un d'entre eux ait gagné. Pour cela, ils doivent inclure des propositions de vainqueur dans leurs ordres. Ordres et propositions seront lus ensemble. Ces propositions seront votées à la fin de la saison, simultanément et à bulletin secret. Toute proposition revient à constater la victoire d'un ou plusieurs joueurs, c'est-à-dire l'inéluctabilité de la victoire d'un seul, ou l'impossibilité de contourner une situation bloquée. Dans toute proposition de victoire partagée, on indiquera les joueurs concernés. Une proposition votée à l'unanimité prend effet immédiatement. Mais si plus d'une proposition est votée à l'unanimité, on n'en considère aucune et on passe à la saison suivante. Il n'y a pas de négociation entre la fin d'une saison et le vote des joueurs. Chaque joueur est libre de voter comme il l'entend.

3 – PARTIE ABRÉGÉE

La conquête d'une majorité des points de victoire peut s'avérer très longue, ce qui pourra amener les joueurs à décider à l'avance d'arrêter la partie à un moment donné. Une partie en temps limité aboutit à un classement. Les joueurs pourront également se mettre d'accord pour déclarer vainqueur celui ou ceux d'entre eux qui posséderont le plus de PV à ce moment. L'essentiel est que cela soit bien précisé avant que les diadoques ne soient attribués aux joueurs.

4 – NÉGOCIATION

Des accords entre joueurs peuvent grandement affecter le cours de la partie, et en font l'intérêt. On décide de ses alliances pendant la période de négociation qui précède chaque mouvement. Cette période dure 30 minutes avant la rédaction des ordres du premier tour (Printemps 321) et 15 minutes avant chaque saison suivante. On peut cependant se mettre d'accord pour qu'elle soit plus longue, ou plus courte, notamment en fin de partie.
Durant ces interphases, les joueurs peuvent dire tout ce qu'ils veulent (ils doivent avoir la possibilité de s'isoler). Ils peuvent tenir secret le contenu de leurs conversations. Il est conseillé aux joueurs de négocier avec tous les autres ; l'esprit du jeu doit pousser chaque joueur à ne jamais refuser la discussion avec l'un de ses partenaires, et à ne jamais se laisser imposer le contact avec un autre.
Généralement, les entretiens entre joueurs consistent en marchandages ou en préparations d'actions militaires conjointes. Une discussion peut aussi inclure des échanges d'informations, des dénonciations, des menaces, la propagation de rumeurs, et ainsi de suite. Des déclarations publiques peuvent être faites, des documents peuvent être rédigés et portés ou non à la connaissance des autres, tout ceci à la convenance des joueurs.



Soldat de l'armée ptolémaïque.

Les règles n'obligent pas un joueur à respecter sa parole, et savoir à qui se fier au fur et à mesure que la situation évolue fait partie du jeu.

5 – POINTS DE VICTOIRE

Les points de victoire (PV) sont représentés par le contrôle des citadelles majeures, qu'il faudra assiéger les unes après les autres. Chaque diadoque en contrôle une au départ, les 19 autres lui étant hostiles, les capitales de ses rivaux comprises. En dehors des six capitales, ces centres majeurs sont : Alexandrie d'Issos, Ariararthéa, Athènes, Byzance, Cyrène, Milet, Panticapée, Parsagadès, Pétra, Rhodes, Tyr, Sardes, Soloi et Sparte.
Le contrôle de chacune d'elles, ou de la capitale d'un autre joueur, compte pour 1 PV. Par contre, chaque diadoque compte 3 PV pour le contrôle de sa propre capitale. Perdre sa capitale coûte 3 PV, mais celui qui en acquiert le contrôle ne gagne qu'1 PV. Le nombre de PV en jeu diminue donc au total de 2 PV, ce qui abaisse le quota de PV nécessaire pour gagner. On mesure donc l'importance de la sécurité de sa capitale et l'impact de la chute de celle des autres. Les capitales sont :
— Pella, pour Antipater, en Macédoine ;
— Lysimachia, pour Lysimaque, en Thrace ;
— Gordion, pour Antigone, en Phrygie ;
— Ancyre, pour Eumène, en Ancyrée ;
— Babylone, pour Séleucos, en Chaldée ;
— Alexandrie (du Nil), pour Ptolémée, en Égypte.
• **Elimination :** les empires des diadoques étaient des entreprises personnelles, leur fortune leur était étroitement liée. Aussi, si le diadoque meurt, à la suite d'un combat ou d'une corruption, le joueur est éliminé et son empire disparaît. Par contre, s'il survit, même sans revenus, il continue d'exister et peut tenter de se rétablir ici ou là.

6 – PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES

1) Eléments géographiques

Se reporter à la carte du poster central, à détacher.
• **La carte.** Elle représente le bassin de la Méditerranée orientale et le Proche-Orient. Elle est divisée en 76 espaces, maritimes ou terrestres. Dans les provinces terrestres sont représentées des citadelles qui sont aussi des espaces de jeu essentiels ; enclavés dans les provinces, ils en sont cependant distincts. La carte représente aussi un certain nombre de villes, certaines sont des ports, qui entrent en jeu pour l'armement de flottes, ainsi que d'autres éléments (montagnes, déserts, plaines inondables, canaux, voie navigable, péninsule arabique) dont on ne tient pas compte dans le cadre des règles de base.
Il existe des provinces à plusieurs côtes séparées : la Lybie (ouest et est), l'Attique (ouest, est et sud) et la Thrace (sud, est, ouest).
• **Les ports.** Au nombre de 23, dont 16 sont inclus dans des citadelles et en sont indissociables. Les 7 autres ne sont pas fortifiés, et sont sous le contrôle de celui qui « tient » la province. Les ports ne servent qu'à la construction de flottes, car on ne peut construire une flotte que dans une province où l'on en contrôle un. On notera que certaines citadelles portuaires ne sont pas accessibles à partir de tous les espaces maritimes adjacents à la province qui les contient ; mais cela n'affecte que les ordres de ravitaillement maritime et le mouvement d'une garnison convertie en flotte.
• **Les citadelles.** Il y en a 36 représentées, dont 20 sont des citadelles majeures et représentent les objectifs que les diadoques cherchent à contrôler. Elles fournissent à la fois les points de victoire et les revenus qui permettent de lever les forces nécessaires pour les conquérir. Au début du jeu, chaque diadoque n'en contrôle qu'une, sa capitale, base vitale de sa puissance. Les 16 autres citadelles, dites mineures, n'ont pas la même importance. Néanmoins toutes les citadelles forment des espaces autonomes dans les provinces. Il peut y avoir plusieurs cités par province (exemple : Nora et Laranda pour la Lycaonie). Les citadelles peuvent être assiégées par deux types d'unités : soit par des armées, soit par des flottes si et seulement si elles sont portuaires (comme l'indiquent les symboles portés sur la carte). Des unités peuvent y entrer en se convertissant en garnison ; c'est là un troisième type d'unité militaire. Pour prendre le contrôle d'une cité, il faut l'assiéger durant deux saisons. On ne peut construire des armées que dans les provinces où l'on contrôle au moins une cité.

2) Les unités

a) Les unités militaires. Elles sont figurées par des pions (à découper), qui symbolisent le fait qu'une province est contrôlée par des forces terrestres ou maritimes. Si un joueur venait à manquer d'un type quelconque de pièce, par suite de l'extension de l'empire de son diadoque, il pourra utiliser les pièces de l'un ou l'autre des diadoques qui auront certainement été éliminés à ce stade, ou n'importe quel autre expédient.
Les unités militaires représentent de façon schématique les armées de l'époque. On distingue les armées des flottes car elles ont des capacités différentes. Plus encore, certaines armées se distinguent des autres et chaque diadoque peut avoir dans ses forces une armée spéciale du type suivant : une armée de milice, moins susceptible de se laisser acheter et pouvant être congédiée ; une armée d'élite, efficace comme deux, mais plus

coûteuse à l'entretien et à la corruption ; une armée de garde, aussi efficace que l'élite, mais plus coûteuse à l'entretien et à la corruption. L'armée dite de mercenaires étant l'armée de base.
On appelle garnison toute unité placée dans une citadelle, soit qu'on l'y ait construite directement, soit que, à une saison donnée, une armée se soit déplacée venant de la province vers la citadelle, ou, s'il s'agit d'un port, qu'une flotte s'y soit déplacée de la province ou d'un espace maritime attenant. Une garnison peut quitter l'espace citadelle. Elle est alors convertie soit en armée pour aller vers la province qui contient la citadelle, soit, si la citadelle est un port, en flotte, pour aller vers la province ou vers un espace maritime attenant.
Une unité d'élite, de garde ou de mercenaires garde son statut et ses spécifications même lorsqu'elle est en garnison. Par contre, si une unité de ce type est convertie en flotte, elle perd son statut et prend celui de mercenaire.
b) Les personnages. Dans les règles de base, il y a 6 marqueurs personnages en jeu : les diadoques eux-mêmes (la famille royale relève des règles avancées). Les personnages n'exercent une influence sur la carte que lorsqu'ils commandent une unité ou qu'ils corrompent une unité adjacente. Un personnage se déplace à volonté comme une unité militaire, associant les possibilités d'une armée et d'une flotte. Il peut donc aussi se convertir et passer d'une province à une citadelle.
Le diadoque apporte un soutien à l'unité qu'il dirige. Pour cela, il doit y être associé au début du tour. Le commandement rend solidaire le diadoque et l'unité. Il lui interdit donc tout mouvement séparé, que ce soit une attaque, un convoi ou une retraite, ou que l'unité reste sur place, qu'elle soutienne, qu'elle assiège, qu'elle ravitaille, ou qu'elle ne reçoive pas d'ordre spécifique. Si le diadoque qui la commandait est tué, les autres personnages qui y étaient associés se retrouvent sous le contrôle de l'unité qui entre dans l'espace de l'unité annihilée.
Par défaut, on considère qu'un diadoque et une unité situés dans un même espace sont associés. Pour les dissocier, il faut que le diadoque reçoive un ordre spécifique.
Si, après les retraites, un personnage isolé se retrouve dans le même espace que l'unité d'un autre diadoque, il est aussitôt capturé et le propriétaire de l'armée en fait ce que bon lui semble. Il peut soit l'égorger soit le garder captif, et ce choix se pose à chaque nouveau tour. Egorger un diadoque captif se fait par le biais des ordres, mais prend effet avant les mouvements. Un diadoque captif doit être associé à une unité du diadoque qui l'a capturé, et est solidaire de ce qui lui arrive. On peut aussi le convertir pour l'enfermer dans une citadelle. Dans tous les cas, un diadoque retrouve sa liberté si la citadelle qui le contient devient neutre, ou si l'armée à laquelle il est attaché se désolidarise de lui ou est débandée (dissoute) lors des ajustements.

3) Les revenus

Pour les diadoques, le nerf de la guerre, c'est l'argent. La conquête a mis à la disposition des six généraux d'une part l'or thésaurisé par les Perses et d'autre part des cités procurant un gros tribut annuel. Les trésors indiqués sur la carte au début du jeu sont non renouvelables et ne sont donc perçus qu'une seule fois, par le premier qui prend le contrôle de la citadelle neutre. Par contre, les provinces terrestres et les citadelles génèrent chaque année un revenu qui leur est propre. Avec ces ressources, les diadoques peuvent à leur guise se constituer un trésor de guerre, payer la solde de leurs unités, en lever de nouvelles, tenter d'acheter les unités de leurs adversaires. Il n'y a pas de rapport entre la force militaire d'un diadoque et ses richesses, chacun disposant comme il l'entend de ses moyens militaires et financiers. Les règles simulent de façon schématique le système économique sous-jacent à la guerre. A la saison d'hiver, chaque joueur reçoit de ses possessions un revenu qui vient s'ajouter à son trésor. Il doit aussitôt payer la solde de ses troupes (entretien), et peut aussi acheter de nouvelles unités.

A. Les sources de revenus

Il s'agit soit de revenus ponctuels, soit de trésors non renouvelables, soit de revenus réguliers annuels. L'unité de compte (1 T.) est la centaine de talents d'argent (mesure de poids attique pour l'argent-métal).

1) Les revenus irréguliers

Il s'agit soit des dons d'or, soit des trésors. Ces derniers représentent des sommes déposées en 321 dans certaines citadelles. Ces sommes sont immédiatement disponibles : dès qu'un joueur contrôle la citadelle où elles sont déposées, il les intègre à son propre trésor et peut les dépenser aussitôt. Une fois prélevé, ce trésor disparaît et on ne tient plus compte de l'inscription sur la carte. Les trésors sont les suivants :
— 5 T. à Byzance, Cyzique, Delphes, Ecbatane, Ephèse, Gordion (trésor d'Antigone), Héraclée Pontique, Laranda, Lysimachia (trésor de Lysimaque), Salamine de Chypre, Tarente et Tyr.
— 10 T. à Ariararthéa, Isaura et Rhodes.
En cas d'élimination brutale d'un diadoque, son trésor personnel à ce tour est déposé dans sa capitale s'il la contrôle encore. Sinon, il désigne l'une de ses citadelles. Enfin, s'il ne contrôlait plus aucune citadelle, son trésor s'ajoute à celui du diadoque qui l'a corrompu ou dont l'unité a anéanti celle qu'il commandait.



Cavalier macédonien : il porte le casque de type phrygien, si caractéristique des troupes de l'époque, et monte sans étriers, comme tous les cavaliers de l'Antiquité. L'étrier n'arrivera en effet en Occident qu'au début du Moyen-Âge.

2) Les revenus réguliers

Ils apparaissent chaque année à la saison d'hiver. Ce sont les tributs prélevés par les satrapes. Ils varient selon leur provenance : 1 T. par province terrestre ravitaillée, 1 T. par citadelle (majeure ou mineure). Est considérée comme ravitaillée toute province contenant soit une citadelle (à l'exception de la Nabatène et de l'Hyrcanie), soit une cité (comme Gortyn ou Damas). S'ajoutent à cela : 10 T. par citadelle majeure conquise, 30 T. pour sa propre capitale si on la contrôle. Une capitale conquise ne rapporte plus que 10 T. par an. Il existe un rapport simple pour calculer cette catégorie de revenus, puisqu'il suffit de multiplier ses PV par 10 T. Tous ces revenus sont cumulables. Pour l'année 321, les ressources des six diadoques sont donc :

Diadoque	Province	Citadelle	Tribut	Trésor	Total
Antipater	1	2	30	0	33
Lysimaque	1	1	30	5	37
Antigone	1	1	30	5	37
Eumène	1	1	30	0	32
Seleucos	1	1	30	0	32
Ptolémée	1	2	30	0	33

Ces revenus sont calculés à chaque saison d'hiver en fonction des provinces et des citadelles contrôlées par les joueurs. Une fois effectué le calcul des revenus, on passe à la phase d'entretien des unités militaires.

B. Les dépenses

1) Entretien des forces existantes

En hiver, les diadoques doivent entretenir leurs armées. Les milices exceptées, toute unité doit être entretenue à son prix d'achat. Le solde des dépenses, s'il est positif s'ajoute à son trésor, en est soustrait s'il est négatif. En aucun cas on ne peut dépenser plus que la somme de ce que l'on reçoit et de ce que l'on a en trésor.
Les armées de milice ont cela d'exceptionnel que l'on est libre de les entretenir ou non, et ce à chaque hiver.
Il peut advenir que la trésorerie d'un joueur ne suffise pas à l'entretien de toutes ses unités, milices non comptées. Dans ce cas, tout ce qui peut être payé est entretenu et les unités en surplus sont retirées au choix du joueur en banqueroute ; les unités les plus chères passant avant les autres, les armées avant les flottes, ce jusqu'à épuisement de la caisse.
Plutôt que de construire, il est possible de promouvoir une unité à un statut supérieur. On paye alors la solde au prix correspondant au nouveau statut de l'unité et on remplace le pion. Exemple : la promotion d'une unité mercenaire en élite impose un surcoût de 10 T. Cette promotion ne peut se faire que dans une province où l'on contrôle au moins une citadelle.

2) Construction et promotion des unités militaires

Sans compter les unités adverses corrompues, chaque joueur peut avoir sur la carte jusqu'à un maximum de trois flottes mercenaires, un nombre quelconque d'armées ou de garnisons mercenaires, et au plus une armée de chacune des catégories milice, élite et garde. Pour faire apparaître de nouvelles unités militaires, il suffit d'engager la dépense adéquate.
Les armées peuvent apparaître dans n'importe quelle province vide contenant une citadelle contrôlée (majeure ou mineure). Les flottes apparaissent dans n'importe quelle province vide contenant un port contrôlé. Si la province est occupée par une unité amie, on ne peut construire qu'une garnison. Si la province est envahie par des forces hostiles, on peut construire des garnisons dans les citadelles, mais à condition de ne pas en excéder les ressources propres. Dans tous les cas, on ne peut avoir qu'une seule garnison dans une citadelle, et qu'une seule armée ou flotte par province. Toute autre unité construite est obligatoirement placée en garnison (cas des provinces contenant deux citadelles) ou est considérée comme non valide. Si deux diadoques donnent simultanément un ordre de construction dans la même province, les deux unités sont converties en garnison.
Les constructions, les promotions et les suppressions d'unités sont simultanées.

3) Prix des unités

Le coût d'une unité militaire dépend de son statut.
— Une unité de mercenaires coûte 10 T. à l'achat, sa force est 1 et sa corruption coûte au minimum 20 T.
— Une unité de milice coûte 15 T. à l'achat, sa force est 1 et sa corruption coûte au minimum 30 T.
— Une armée d'élite coûte 20 T. à l'achat, sa force est 2 et sa corruption coûte au minimum 30 T.
— Une armée de garde coûte 30 T. à l'achat, sa force est 2 et sa corruption coûte au minimum 45 T.

4) La situation au printemps 321 av. J.-C.

Elle est exceptionnelle. En effet, chaque diadoque est obligé de consacrer 30 T. à l'achat de 3 unités de mercenaires, armées ou flotte à sa convenance, qui feront chacune mouvement à partir de la province d'origine de leur diadoque. Antigone, Eumène et Séleucos, ne disposant pas de ports, ne peuvent choisir que 3 armées. Il restera donc à chaque diadoque, à l'issue de la première saison, un trésor fixe pouvant aller selon les cas de 2 T. à 7 T. Mais dès l'hiver 321, chacun est libre de dépenser tout ou partie de son revenu.

7 – DÉROULEMENT DU JEU

1) Datation

Il y a dans une année 3 saisons de mouvement (printemps, été, automne) et une saison d'ajustement économique (l'hiver) qui se déroule immédiatement après l'automne. Les ordres de la première saison (c'est-à-dire du premier tour) sont datés Printemps 321 AC (avant Jésus-Christ), ceux du second Été 321, ceux du troisième Automne 321, ceux du quatrième Printemps 320, et ainsi de suite.

2) Écriture des ordres

Chaque joueur rédige secrètement sur une feuille de papier ses «ordres» : mouvement, corruption, dons d'or, ou les dépenses si c'est l'hiver. Il note de plus sur un papier la preuve d'éventuelles contre-corruptions, que l'on ne produira que si c'est nécessaire.
En rédigeant ses ordres, on écrit d'abord l'abréviation du type de l'unité (A pour armée, F pour flotte, G pour garnison), suivie de celle de la province dans laquelle elle se trouve. Ensuite viennent le signe conventionnel indiquant l'ordre donné à l'unité et l'abréviation de la province de destination (dans le cas d'une attaque), de la citadelle (dans le cas d'un siège ou d'un ravitaillement) ou celle du mouvement soutenu ou convoyé. Les provinces s'écrivent en majuscules (voir la carte) et les citadelles en toutes lettres (exemple : l'Armée de SYRie soutient la flotte qui va de PALestine en PHEnicie, ce qui donne : «A SYR S PAL-PHE» ; la flotte d'EOLide ravitaille Rhodes, assiégée pour la première fois par une flotte rivale, ce qui donne F RHD A1 Rhodes, F EOLide R Rhodes).
Les abréviations utilisées pour les ordres sont donc :
Attaquer : ->
Convertir : A ou F (province) -> G (citadelle) ou inversement.
Assiéger : A1, ou A2 si on a déjà effectué avec succès un A1.
Soutenir : S
Convoyer : C
Ravitailler : R
Rester sur place : x



Profil de Ptolémée Ier Soter (pentadrachme d'or)

3) Lecture des ordres

Tous les ordres donnés aux armées et flottes sont exposés simultanément. Si l'on ne dispose pas d'un arbitre, chaque joueur lit ses ordres à haute voix pendant que ses partenaires vérifient qu'il lit bien ce qu'il a écrit. Un ordre illégal (dû à une mauvaise interprétation des règles) n'est pas suivi, et l'unité qui l'a reçu ne bouge pas. Un ordre erroné (qui n'est plus valable), s'il est légal, doit être suivi. Un ordre ambiguë n'est pas suivi non plus, mais un ordre mal rédigé et qui ne prête cependant pas à confusion, devra être suivi. On examine alors les ordres de corruption. Les unités corrompues révèlent si elles font l'objet d'une contre-corruption au moyen de papier preuve. On calcule si la corruption est réussie, si oui, on remplace le pion par celui du nouveau propriétaire.
On exécute ensuite les ordres, et les conflits puis les sièges sont résolus. Les dons d'or sont alors seulement transférés d'un joueur à l'autre et on ajuste en conséquence le niveau du trésor des joueurs.

4) Saison d'hiver

Elle est jouée immédiatement après l'automne. On calcule le revenu annuel de tous les joueurs et ils l'additionnent à leur trésor. Ils calculent leurs frais d'entretien et s'il leur reste de l'argent, ils peuvent écrire secrètement sans négociation leurs ordres de construction et de promotion d'unités. De même, les licenciements faute d'argent sont notés secrètement à cette phase. On résout ensuite les ajustements simultanément pour tous les joueurs. Les trésors sont recalculés et on passe au Printemps.

8 – LES TYPES D'ORDRES

On distingue les ordres financiers (corruption et contre-corruption, don d'or) des ordres militaires.

A. Les ordres financiers

1) La contre-corruption

La contre-corruption est une somme libre d'au moins 1 T. qui est payée en plus de la solde normale. Elle peut être versée en toute saison.

2) Les ordres de corruption

Pour corrompre une unité, il faut avoir une unité, ou son diadoque, adjacente à l'espace contenant la cible, ce qui signifie que l'on ne peut pas corrompre une garnison si l'on ne dispose pas d'une unité ou de son diadoque dans la province contenant la citadelle. Ensuite il faut dépenser une somme minimale de 20 T. pour une unité mercenaire, de 30 T. pour une milice ou une élite et enfin de 45 T. pour la garde ; la présence du diadoque occasionnant un surcoût (+10 T.). On regarde aussitôt si l'unité a reçu dans l'année en cours une contre-corruption. S'il y a lieu, on déduit la somme affectée à la contre-corruption de celle versée pour corrompre l'unité, qui elle aussi peut largement excéder le minimum requis. Si le résultat est inférieur au minimum requis, la corruption a échoué et les sommes engagées sont perdues. Si le résultat reste supérieur ou égal à la somme minimale de corruption, alors l'unité est corrompue et change aussitôt de camp ; son nouveau propriétaire peut lui faire exécuter un ordre dans le même tour.
Tout diadoque dont l'unité est corrompue et qui n'avait pas expressément quitté l'unité (ordres) est immédiatement tué (et éliminé).
Effet d'une corruption réussie sur le statut des unités : les unités d'élite et mercenaires gardent leurs statuts, une garde devient une élite, une milice une unité mercenaire.

Par la corruption, un joueur peut avoir plus de trois flottes ou d'une armée d'élite. L'anomalie subsiste pour l'année en cours, et à l'hiver les unités excédentaires dans une catégorie, au choix du joueur, sont retirées du jeu pour les flottes, ou dégradées en mercenaires pour les élites.

3) Les dons d'or

Il s'agit de sommes versées à un diadoque par un autre dans le but de le soutenir financièrement. Ils peuvent faire l'objet d'âpres négociations secrètes. Ils sont immédiats (cf. 7.3), quelle que soit la distance entre le donateur et le bénéficiaire. Les joueurs peuvent décider de les garder secrets, et tenir des comptabilités séparées. Le jeu ne fournit pas de «monnaie», les joueurs devront la fabriquer eux-mêmes (ou utiliser des billets de banque... fictifs).

B. Les ordres militaires

Si deux unités, ou plus, de force équivalente, reçoivent l'ordre d'attaquer le même espace, aucune ne bouge. Si une unité a reçu l'ordre de se déplacer et que son mouvement échoue, l'unité qui devait éventuellement prendre sa place ne bouge pas. Si deux unités reçoivent chacune l'ordre d'occuper l'espace de l'autre, aucune ne bouge. Ces trois situations sont appelées des «situations bloquées». Comme les autres règles gouvernant les conflits, celles-ci s'appliquent aussi bien aux armées qu'aux flottes et aux garnisons, unités essentiellement égales en force et ne différant que par la nature des espaces qu'elles peuvent occuper. Ces règles s'appliquent aussi, que les unités impliquées appartiennent à la même grande puissance ou à deux puissances différentes. Attention, les mouvements «F SYR-PHE, A PHE-SYR», «A PHE-G Tyr, G Tyr-A PHE» échouent.

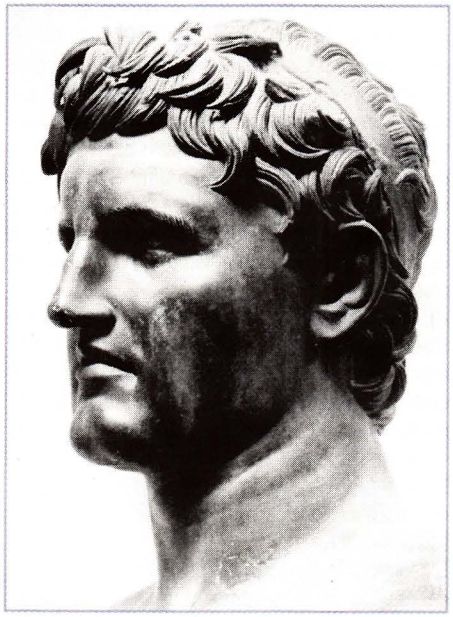
Etant donné qu'il n'y a délogement que lorsqu'une autre unité entre dans l'espace occupé par celle qui est délogée, il s'en suit que deux attaques également bien soutenues vers un même espace aboutissent à une situation bloquée et ne délogent pas une unité occupant l'espace en litige.

La règle qui dit que «si deux unités reçoivent chacune l'ordre d'occuper l'espace de l'autre, aucune ne bouge» ne s'applique pas dans le cas de trois unités, ou plus, qui changent de positions par rotation. Deux unités peuvent échanger leurs positions si l'une ou les deux sont convoyées.

1) Mouvement

Il ne peut y avoir qu'une unité à la fois par espace. A chaque saison, chaque diadoque peut donner des ordres à toutes ses unités, à certaines d'entre elles, ou à aucune. Une unité ne peut recevoir qu'un seul ordre de son diadoque. Une armée peut se déplacer, se convertir en garnison, tenir sur place et dans ce cas éventuellement soutenir ou assiéger. Une flotte peut se déplacer, se convertir en garnison, tenir sur place et dans ce cas éventuellement soutenir, ravitailler, convoyer ou assiéger. Une garnison peut se convertir en flotte ou en armée pour se diriger, si c'est une armée, vers la province contenant la citadelle, si c'est une flotte, vers cette province ou vers un espace maritime autorisé ; la garnison peut aussi soutenir une unité se trouvant sur la province l'entourant ou des unités essayant d'y pénétrer.

Une armée peut donc se déplacer vers tout espace terrestre adjacent à celui qu'elle occupe, pourvu que son mouvement n'entre pas en conflit avec celui d'une autre unité, en vertu de la règle qui veut qu'il ne puisse y avoir qu'une seule unité à la fois par espace. En tenant compte des mêmes limitations une flotte peut se déplacer vers tout espace maritime ou province côtière adjacent à celui qu'elle occupe.



Buste de Séleucos Nicator.

Lorsqu'une flotte occupe une province terrestre côtière, les vaisseaux qui la constituent sont considérés comme étant n'importe où le long de la côte de cette province. La flotte peut donc se déplacer vers toute autre province côtière dont le littoral est le prolongement direct de celui au long duquel elle croise (exemple : une flotte en Attique, côte ouest peut se rendre ou soutenir vers l'Etolie, la mer Ionienne et l'Arcadie, mais pas vers les Cyclades, l'Eubée ni la Thessalie). Attention, pour ce qui est des mouvements, THRcs (côte sud) est un espace différent de THRce (côte est), et c'est vrai aussi des autres provinces à double littoral. Par exemple, le mouvement suivant n'est pas contradictoire, F THRcs-CHE, F CHE-THRce.

Un ordre de mouvement correctement rédigé sera parfois appelé, dans ces règles, «attaque» contre l'espace vers lequel l'unité a reçu l'ordre de se rendre.

2) Soutien

a) Ordonner un soutien. Une unité peut renoncer à se déplacer pour soutenir une autre unité qui essaie soit de tenir sur place, soit d'entrer dans un espace. Cet espace doit alors être l'un de ceux dans lesquels l'unité qui soutient aurait pu rentrer si aucune autre unité ne s'y était opposée. Cela signifie que l'espace qui est la destination de l'action soutenue doit être adjacent à celui qu'occupe l'unité qui soutient, et doit être accessible à une armée, ou à une flotte, selon que l'unité qui soutient est l'une ou l'autre. On peut soutenir des unités de son diadoque comme celles d'un autre. Les flottes peuvent soutenir des armées et réciproquement. Cependant, en vertu de ce qui a été dit plus haut, une flotte ne peut pas soutenir dans ou vers une province terrestre enclavée, ni vers ou dans une province terrestre côtière qui n'est pas adjacente à celle qu'elle occupe par les côtes ; et une armée ne peut pas soutenir dans ou vers un espace maritime, car il s'agit là d'un espace qui lui est inaccessible. On ne peut pas refuser un soutien.

b) Effet du soutien. Une unité se déplace avec sa propre force plus celle de tous les soutiens valides qui lui sont accordés, et à moins qu'une autre unité, également ou mieux soutenue, ne s'oppose à elle, elle réussira donc son mouvement. Une unité qui, si elle n'avait pas été attaquée par une unité mieux soutenue qu'elle, serait restée sur place, est délogée par l'attaque et doit faire retraite ou être retirée du jeu.

Les armées d'élite (Ae) et de garde (Ag) valent double, en ce sens qu'elles sont considérées, en cas d'attaque, comme étant virtuellement soutenues une fois à partir de la province même où elles se trouvent. Dans la résolution des conflits, on tient compte de ce soutien intangible à la fois en considérant l'attaque de l'unité d'élite ou de garde, et en considérant les attaques dirigées vers la province où elle se trouve. Enfin, tout soutien accordé par une telle unité est double (exemple : Ae SUS-PER, A(+Antigone) MES-SUS, A PER-x, G Passagardès soutient PER : les deux premiers mouvements échouent).

Le diadoque apporte de même un soutien intangible à l'unité qu'il commande, suivant le même principe. S'il commande une armée d'élite ou de garde, celle-ci est donc triple.

c) Interdiction de se déloger soi-même. Une unité ne réussira pas à rentrer dans un espace, et ce quel que soit le total de ses soutiens, si une autre unité du même pays n'en bouge pas ou échoue dans sa tentative de quitter cet espace. Néanmoins, l'ordre reste valide pour d'autres buts, tels qu'interdire l'entrée de cet espace à une unité également ou moins bien soutenue appartenant à un autre pays. De la même manière, l'ordre de soutien donné à l'unité d'un pays pour aider une unité de même nationalité que celle qui soutient n'autorise pas à déloger cette troisième unité, mais il peut être valide pour d'autres buts. Alors qu'un pays ne peut pas déloger ses propres unités, il peut se bloquer lui-même en donnant l'ordre à deux de ses unités également soutenues d'attaquer le même espace. Mais si, par contre, l'une de ces deux unités bénéficie de plus de soutiens que l'autre, son mouvement réussira.

d) Condition du soutien. Une unité qui n'a pas reçu l'ordre de se déplacer (c'est-à-dire qui tient sur place, assiège, ravitaille, convoie, soutient ou n'a pas reçu d'ordre du tout) peut être soutenue sur place. Une unité qui a reçu l'ordre de se déplacer ne peut recevoir de soutien que pour effectuer son attaque, et non pour tenir sur place si celle-ci échoue. Notons qu'il n'est pas nécessaire qu'une unité soit adjacente à l'unité dont elle soutient l'attaque. Il suffit qu'elle soit adjacente à l'espace vers lequel se fait l'attaque. Le soutien ne peut se transmettre par convoi, et un joueur peut couper les soutiens donnés par ses propres unités.

Il découle des règles précédentes que, lorsque plusieurs unités également soutenues reçoivent l'ordre

d'attaquer le même espace, aucune d'entre elles ne bouge, même si l'une est délogée par une autre attaque survenant pendant le même tour. Néanmoins si deux unités reçoivent l'ordre de pénétrer dans le même espace et que l'une est délogée par une attaque provenant de cet espace, le mouvement de la seconde réussit.

e) Soutien coupé. Si une unité qui a reçu l'ordre de soutenir dans ou vers un espace donné est attaquée à partir d'un autre espace, ou est délogée par une attaque quelconque et quelle que soit l'origine de cette attaque, dans ce cas on dit que le soutien est «coupé». L'unité qui aurait dû bénéficier du soutien ne le reçoit pas.

3) Retraite

La retraite est un ordre passif, en ce sens qu'elle est *subie*. Après que tous les ordres aient été lus, les conflits résolus et les mouvements effectués, les unités éventuellement délogées font retraite. Elles doivent se déplacer vers un espace où elles pourraient normalement se rendre si aucune unité ne s'y opposait, c'est-à-dire un espace adjacent à celui qu'elles occupaient et qui soit accessible, soit aux armées, soit aux flottes, selon la nature de chacune de ces unités. Une unité ne peut cependant pas faire retraite dans un espace qui est déjà occupé par une autre unité (le diadoque n'étant pas considéré comme tel), ni dans l'espace d'où est venu l'attaquant, ni dans un espace laissé vacant à la suite d'une situation bloquée. S'il n'y a pas d'espace libre pour une retraite, l'unité concernée est annihilée et la pièce qui la symbolise est retirée du jeu.

On peut choisir de faire retraite dans une citadelle que l'on contrôle. L'unité est alors convertie en garnison.

S'il y a plus d'une unité à devoir faire retraite à l'issue d'un tour, les joueurs concernés rédigeront immédiatement leurs ordres de retraite, sans période de diplomatie préalable. Ces ordres seront lus et effectués simultanément, comme l'auront été les ordres de mouvement. Mais un joueur peut choisir d'annihiler l'une ou l'autre de ses unités plutôt que de lui faire effectuer une retraite. Si plusieurs unités font retraite vers le même espace, toutes sont annihilées, sauf si l'une ou plusieurs d'entre elles reçoit l'ordre explicite de se débander pour permettre le mouvement de celle subsistant. Si un joueur omet d'ordonner une retraite nécessaire, l'unité concernée est annihilée. Les retraites ne peuvent être ni convoyées, ni soutenues.

4) Convoi

a) Convoi d'une armée à travers un espace maritime. Une flotte qui occupe un espace maritime peut convoyer une armée de n'importe quelle province côtière adjacente à cet espace maritime jusqu'à n'importe quelle autre province côtière également adjacente à cet espace maritime. Pour ce faire, l'armée doit se rendre dans l'espace qui constitue la destination du convoi, et la flotte doit recevoir l'ordre d'y convoyer. L'ordre donné à la flotte doit clairement mentionner l'origine et la destination de l'armée convoyée. Les ordres donnés aux deux unités doivent faire mention d'une destination identique, sinon l'armée restera sur place. On peut convoyer des armées étrangères. Une flotte ne peut pas convoyer plus d'une armée par saison.

b) Convoi d'une armée à travers plusieurs espaces maritimes. Si deux ou plusieurs flottes occupent des espaces maritimes adjacentes, une armée peut être convoyée à travers toutes ces provinces en un seul mouvement.

c) Rupture d'un convoi. Si une flotte qui a reçu un ordre de convoi est délogée, l'armée à convoyer reste dans sa province de départ et n'a aucun effet sur la province vers laquelle elle aurait dû être convoyée. Une attaque contre une flotte convoyant qui ne déloge pas celle-ci n'a aucun effet sur le convoi. Si les ordres écrits permettent d'envisager plus d'une route pour faire passer l'armée convoyée de sa province d'origine à sa destination, l'ordre n'est pas sans effet pour cause de cette ambiguïté. Mais si une seule de ces routes est détruite par le délogement d'une flotte, l'armée reste en place.

d) Une attaque convoyée ne protège pas les flottes convoyeuses. Si une armée convoyée attaque une flotte qui soutient une autre flotte attaquant elle-même l'une des flottes convoyant, le soutien n'est pas coupé. Exemple :

— Antipater joue : A ETO -> CYR, F MIO C A ETO -> CYR.

— Ptolémée joue : F MOR -> MIO, F CYR S F MOR -> MIO.

Le soutien de F SYR n'est pas coupé par l'armée d'Antipater en provenance d'ETOlie. Par conséquent le convoyage échoue et la flotte d'Antipater en ION doit retraiter.

5) Siège

C'est l'ordre qui permet de prendre les citadelles, élément essentiel du jeu. Pour assiéger, une armée ou une flotte doit se trouver au préalable dans la province où se trouve la citadelle. Pour que la citadelle change de contrôle, l'ordre de siège doit être donné et réussit durant deux saisons consécutives. Si l'unité assiégeant n'est pas délogée en cours de siège, si elle ne l'interrompt pas et, si la citadelle est un port, qu'aucune flotte ne la ravitaille, la citadelle tombe, et ce quelque soit la force de la garnison qu'elle contient. Cette dernière est alors détruite, tout personnage présent dans la citadelle tombe aux mains de l'assiégeant.

6) Ravitaillement

Seules les flottes peuvent ravitailler. Cet ordre est en tous points similaire à un soutien, si ce n'est que la présence d'un diadoque n'y apporte rien. Il peut donc être coupé par une autre flotte. Ravitailler une citadelle portuaire rend nul un ordre de siège donné à partir de la province de la citadelle.

9 – GAIN ET PERTE DE CITADELLE ET DE PROVINCE

La possession des citadelles et des provinces par un diadoque est effective dès qu'une unité de ce diadoque se trouve sur la province ou qu'elle a pu effectuer sans être contrariée un ordre «Assiège» pour la deuxième fois contre une citadelle. Une fois que l'occupation a été établie, la province ou la citadelle peut être laissée vacante aussi longtemps que le joueur le jugera utile. Pour signaler le contrôle des provinces et citadelles, on utilisera les marqueurs prévus à cet effet.

10 – EXEMPLES DE COUPS SIGNIFICATIFS

L'astérisque suivant la désignation d'une force indique la présence du diadoque à sa tête.

1)

– Lysimaque joue : l'Armée de garde (2 pt) en BIThynie, commandée par le diadoque (+1), essaye de passer en THRace, convoyée par la Flotte du Pont Euxin occidental.

– Antipater joue : l'Armée d'élite d'ILLyrie (2 pt) essaye de passer en THRace, soutenue par l'Armée de CHAlcidique (+ 1) et la Flotte d'EGEe (+ 1).

– Antigone joue : la Flotte d'EOLide (1 pt) essaye de passer en EGEe.

En abrégé, cela donne : Lysimaque/Ag*BIT-THR, F POC C BIT-THR ; Antipater/ Ae ILL-THR, A CHA S A ILL-THR, F EGE S A ILL-THR ; Antigone/F EOL-EGE.

Antipater a mis 4 points de force dans son attaque de la THRace contre 3 pour Lysimaque, mais le soutien d'EGEe est coupé, distrait par l'attaque venue d'EOLide, aussi le rapport est-il établi à 3 contre 3. Il y a blocage, les deux mouvements échouent.

2)

– Ptolémée joue : la Garnison d'élite de Tyr essaye de sortir en PHEnicie et de se convertir en Armée d'élite, soutenue par la Flotte de mer Intérieure.

– Séleucos joue : l'Armée de DAMascène, commandée par le diadoque, essaye de passer en PHEnicie.

En abrégé, cela donne : Ptolémée/Ge Tyr-Ae PHE, F MIN S Ge Tyr-Ae PHE ; Séleucos/A* DAM-PHE.

Avec 3 pt contre 2, la garnison ptolémaïque réussit sa conversion et passe Ae PHE, l'armée de DAM reste sur place.

3)

– Séleucos joue : l'Armée d'élite (2 pt) de DAMascène essaye de passer en SYRie, soutenue par la Garnison d'Alexandrie d'Issos (1 pt) commandée par le diadoque (+1).

– Ptolémée joue : l'Armée en SYRie (1 pt), soutenue par l'Armée d'élite de PHEnicie (+ 2), assiège pour la deuxième fois consécutive Alexandrie d'Issos.

– Eumène joue : l'Armée de Commagène soutient l'Armée lagide en SYRie (+1).

En abrégé, cela donne : Séleucos/Ae DAM-SYR, G* Alex. d'Issos S A DAM-SYR ; Eumène/A COM S (Ptolémée) PHE ; Ptolémée/Ae SYR As 2 Alex. d'Issos, A PHE S A SYR.

– Lysimaque joue : F MIN x.

Le rapport de force est de 4 contre 4, aucune unité ne bouge. Comme l'Ae SYR de Ptolémée en est à son 2e tour de siège et qu'elle n'est pas délogée, la ville tombe, la Garnison séleucide est détruite, la ville passe sous le contrôle de Ptolémée, et Séleucos est désormais son prisonnier. Si Lysimaque avait joué : F MIN R Alex. d'Issos, le siège aurait échoué et la ville ne serait pas tombée.

Historique des Diadoques

« Les Diadoques » a été publié pour la première fois en mars 1988, dans le numéro 12 bis du fanzine de jeux de négociation Trahison !. Après avoir été testée sur table, la règle le fut dans une partie par correspondance, à l'issue de laquelle une nouvelle édition fut faite, avec des règles optionnelles.

Remerciements aux six joueurs de la première partie jouée par correspondance : Xavier Blanchot, Eric Bolland, Thierry Chatard, Jean-Yves Priou et François Vallernaud. La victoire est allée à Ptolémée à l'été 316, après qu'Antigone et Seleucos aient été éliminés, qu'Eumène ait perdu sa capitale, et que la famille royale ait été égorgée.

Trahison ! a publié de nombreuses études théoriques, géopolitiques, tactiques et statistiques sur ce jeu, ainsi qu'un récapitulatif des ouvertures possibles, rassemblées en livret. On pourra les demander en envoyant 30 F (chèque à l'ordre de Trahison !) à Trahison !, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Il est aussi possible de s'inscrire pour jouer une partie des Diadoques par correspondance, en joignant un règlement de 130 F.

Espace maritime : abréviation

Golfe Persique : GPE
Golfe Arabique : GAR
Méditerranée orientale : MOR
Mer Intérieure : MIN
Golfe de Salamine : SAL
Mer Rhodienne : MRD
Mer Ionienne : MIO
Palus Maeotide : MAE
Adriatique : ADR
Cyclades : CYC
Eolide : EOL
Eubée : EUB
Mer Egée : EGE
Propontide : PRO
Pont Euxin occidental : POC
Pont Euxin oriental : POR

Certains espaces maritimes ont plusieurs accès à la mer. Ces différentes façades maritimes sont désignées : côte est (ce), côte sud (cs), côte ouest (co). Une flotte pénétrant dans cette province par une côte devra ressortir obligatoirement par cette même côte.

Type	Valeur des unités	Coût d'achat	Niveau de corruption*
Mercenaire	1	10	20
Milice	1	15	30
Élite	2	20	30
Garde	2	30	45

Après corruption :
— une unité mercenaire reste une unité ;
— une unité milicienne devient une unité mercenaire ;
— une unité d'élite reste une unité d'élite ;
— une unité de garde devient une unité d'élite.

* Le niveau de corruption augmente de 10 si l'unité est commandée par un diadoque.

Province terrestre	Abréviation	Ravit. *	Citadelles, cités et ports
Ancyrée	ANC	1	**ANCYRE**
Arabie déserte	ARA	0	
Arabie ghéréenne	GHE	0	
Arcadie	ARC	1	Corinthe • (P)
Arménie	ARM	0	
Assyrie	ASS	1	Arbèles •
Attique	ATT	1	**Athènes** (P)
Axylon	AXY	0	
Bithynie	BIT	1	Héraclée Pontique (P)
Bosphore	BOS	1	**Byzance** (P)
Bouches de l'Ister	IST	1	Callatis • (P)
Cappadoce	CAP	1	**Ariarathéa**
Carie	CAR	1	Colosse •
Caucase	CAU	0	
Chalcidique	CHA	1	Amphipolis •
Chaldée	CHD	1	**BABYLONE** (*/P)
Chersonèse	CHE	1	**LYSIMACHIA** (P)
Chypre	CHY	1	Salamine (P)
Cilicie	CIL	1	**Soloi** (P)
Commagène	COM	1	Mazaca •
Crète	CRE	1	Gortyn • (P)
Cyrénaïque	CYR	1	**Cyrène** — Appolonia • (P)
Damascene	DAM	1	Damas •
Égypte	EGY	1	**ALEXANDRIE** (P) — Péluse
Etolie	ETO	1	Delphes
Hellespont	HEL	1	Cyzique (P)
Hyrcanie	HYR	*	Hécatompylos
Idumée	IDU	1	Gaza
Illyrie	ILL	1	Salonae •
Ionie	ION	1	**Milet** (P) — Ephèse
Italie	ITA	1	Tarente (P)
Laconie	LAC	1	**Sparte**
Libye	LIB	0	
Lycaonie	LYC	1	Laranda — Nora
Lydie	FYD	1	**Sardes** — Smyrne • (P)
Macédoine	MAC	1	**PELLA** — Pydna (P)
Médie	MED	1	Ecbatane
Mésopotamie	MES	1	Nisibe •
Mysie	MYS	0	
Nabatène	NAB	*	**Pétra**
Palestine	PAL	1	Jerusalem •
Pamphylie	PAM	1	Sidée •
Paphlagonie	PAP	1	Sinope • (P)
Pays de la mer	PME	1	Ur •
Pays des Taulantiens	TAU	1	Epidamnos • (P)
Péonie	PEO	0	
Perse	PER	1	**Parsagadès**
Phénécie	PHE	1	**Tyr** (P)
Phrygie	PHR	1	**GORDION**
Pisidie	PIS	1	Isaura
Pont	PON	1	Trébizonde • (P)
Ptérie	PTE	0	
Rhodes	RHO	1	**Rhodes** (P)
Scythie	SCY	0	
Sinaï	SIN	0	
Susiane	SUS	1	Suse
Syrie	SYR	1	**Alexandrie d'Issos** (P)
Tauride	TRD	1	**Panticapée** (P)
Thessalie	THE	1	Lamia
Thrace	THR	1	Philippopolis •

A venir...

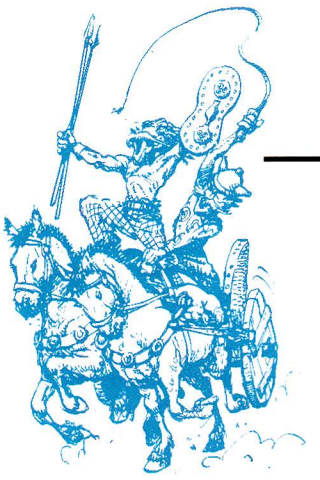
Dans les prochains numéros, vous trouverez des règles avancées, puis optionnelles. Elles comprendront pêle-mêle : le ravitaillement, la famille royale, les événements aléatoires (tempête en mer, tempête de neige ou de sable, crues des fleuves, révoltes, interventions extérieures, mort des membres de la famille royale), l'élimination et la succession des diadoques (règles dynastiques), le marché des mercenaires, le prestige, etc. Certaines informations présentées dans la règle, sur la carte, et certains pions ne sont utilisables qu'avec les règles à venir.

Légende :

* : les informations suivies d'une astérisque ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

BABYLONE : capitale
ALEXANDRIE (P) : capitale portuaire

Cyrène : citadelle majeure
Tyr (P) : citadelle majeure portuaire
Hécatompylos : citadelle mineure
Cyzique (P) : citadelle mineure portuaire
Ur • : cité
Appolonia • (P) : cité portuaire



Première Ligne

volet historique

les modèles: les chars, les éléphants et l'artillerie

Bien qu'absente des deux derniers numéros, Première Ligne n'en est pas oubliée pour autant. Comme en témoigne cette extension consacrée aux « modèles ». Désormais vous savez tout ce qu'il faut pour jouer quasiment toutes les armées historiques.

Thatyon : Je m'intéresse à l'Égypte antique et je sais qu'à cette époque les armées utilisaient des chars de guerre.
Joe Casus : Oui. Au début, quand les hommes ont domestiqué le cheval, ils ne l'utilisaient pas comme monture mais comme animal de trait. Ils l'ont d'abord atteler à des charrettes, puis ils ont pensé à s'en servir au combat.

Comment jouer les chars de guerre ?

Les chars sont une sorte de cavalerie dans laquelle les guerriers sont sur le char et non sur les chevaux. Ils peuvent emmener un guerrier, ou plusieurs, ou pas du tout. Ils ont toujours un conducteur. Il existe des chars « légers » et des chars « lourds ». Un char léger est construit légèrement et porte au plus un guerrier en plus du conducteur. S'il y a plus d'un guerrier ou si le char est lourdement construit, c'est un char lourd.

Et les éléphants ?

Les éléphants, comme les chars, sont des « modèles », c'est-à-dire un ensemble complet qui combat comme plusieurs figurines à la fois. On peut les comparer à des chars lourds, et nous les jouerons ainsi.

Ah bon ! Et un éléphant vaut combien de chevaux ?

1 éléphant vaut 5 chevaux mais cela n'est valable que pour le combat.

Comment sont les socles ?

Regarde le tableau ci-dessous :

Les modèles sont-ils normaux, serrés ou dispersés ?

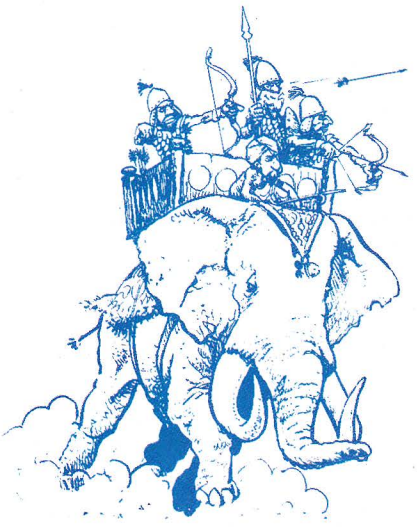
Ils sont tous normaux, sauf les chars légers qui sont considérés dispersés pour le tir, le combat et le passage à travers une autre unité.

Quel est leur mouvement ?

Les chars légers se déplacent à la vitesse de la cavalerie légère normale. Tous les autres modèles vont à la vitesse de la cavalerie super lourde. Par contre, la forêt, le terrain mou, le marais et le village sont des terrains interdits. La rivière hors d'un gué ou d'un pont est interdite aux véhicules à roues.

Le tir et le combat ?

Pour les pertes reçues, on comptera les chars légers comme de la cavalerie lourde dispersée, les autres comme de la cavalerie très lourde normale. Un modèle compte 20, comme une figurine.
Pour les pertes données, on compte 1 combattant en mêlée par cheval (et donc 5 pour 1 éléphant). Le facteur est de 1 (1/2 si l'ennemi est dispersé) et les modificateurs sont un peu différents :
— « Ennemi sans bouclier » n'est pas compté
— Bonus de charge : +4 (au lieu de +1)
— Pour chaque guerrier transporté (quelle que soit son arme) : +1
— Ennemi serré : +1
— Bonus de faux : +2 (si bonus de charge)



Pour avoir le bonus de charge, il faut charger tout droit sur les 10 derniers centimètres, comme les chevaliers. Les chars et les éléphants sont considérés, si nécessaire, comme de la cavalerie.

Donne-moi un exemple !

Deux chars à 4 chevaux avec 2 guerriers (en plus du conducteur) chargent de l'infanterie normale. Le facteur est 1 + 4 (de charge) + 1 (pour chaque guerrier), soit 7. Il y a 2 x 4 = 8 chevaux multipliés par 7 soit 56. L'infanterie perd 2 figurines et on jette le dé pour la troisième avec 16 sur un dé 20.



C'est quoi le bonus de faux ?

Les roues de certains chars étaient équipés de lames de faux, ce qui augmentait les pertes en face ! Ce bonus n'est compté que si l'unité a le bonus de charge.

Est-ce que l'éléphant a un effet particulier sur les chevaux ?

Oui. Les chevaux, sauf ceux qui ont été entraînés spécialement, ont peur des éléphants qui sont pour eux de grosses masses qui poussent des cris affreux. Mets-toi à leur place !
Aussi, y a-t-il une nouvelle cause de test de moral obligatoire : cavalerie à moins de 25 cm d'un éléphant.
Et un nouveau modificateur : cavalerie à moins de 25 cm d'un éléphant : -1.
Ce test a lieu à chaque tour, pour toute cavalerie dans un rayon de 25 cm d'un éléphant, même de sa propre armée !

Et les éléphants cuirassés ?

En jeu historique, cela n'a pas de résultat sensible. On ne fera donc pas de différence.

Un éléphant, c'est plus haut que les autres troupes ?

Oui. Un éléphant permet à son équipage de voir par-dessus d'autres troupes mais pas par-dessus une forêt, un village, un autre éléphant, ni à plus forte raison une colline. De même, on le voit, et donc on peut lui tirer dessus, par-dessus les autres troupes.

SOCLAGE	Figurines 25 mm		Figurines 15 mm	
	Largeur	Profondeur	Largeur	Profondeur
Char	20	60	20	40
plus (par cheval)	10	--	5	--
Eléphant	60	60	40	40



Tu as parlé de passer à travers une autre unité !

Oui, c'est un problème qui peut se poser. Il est possible qu'une unité ait à passer à travers une autre unité. On dit aussi *interpénétrer*. Par « passer à travers », j'entends faire mouvement là où il y a une unité amie, que celle-ci bouge ou non. Si les deux bougent, les deux passent à travers.
Cette opération est toujours autorisée pour une unité dispersée, que ce soit elle qui interpénètre ou qu'elle soit interpénétrée ; mais le passage à travers une unité serrée est interdit. Dans tous les autres cas, le fait de passer à travers fait baisser les deux unités d'un niveau de moral (normal à stoppée, retraite à déroute).

Peux-tu me parler de l'artillerie ?

L'artillerie, ce sont des armes collectives alors que l'arc et l'arbalète sont des armes individuelles. Une unité d'artillerie est un ensemble de servants (artilleurs) avec des pièces diverses. L'artillerie peut lancer des traits (balistes), des pierres (catapultes), de la poudre (bombardes), voire des fusées.
Un servant est de l'infanterie, légère ou lourde, voire plus lourde encore, dispersée et spécialisée. Il a un socle spécial de 20 mm de large sur 60 de profondeur (13,3 sur 40 en 15 mm). La figurine est collée sur le fond du socle et les modèles représentant les pièces sont posés sur le devant des socles.

Quel est leur mouvement ?

Les servants seuls se déplacent comme de l'infanterie dispersée équivalente. Avec les pièces, la vitesse de déplacement est celle de l'infanterie super lourde. L'influence du terrain est, pour l'unité avec les pièces, celle du char lourd.

Le tir et le combat ?

Pour le tir, voir le tableau ci-dessous. Pour le combat, les servants comptent comme l'infanterie dispersée correspondante, avec l'arme de poing sans bouclier. S'ils reculent ou déroutent, les pièces restent sur place. Les pièces ne peuvent être utilisées que par des servants d'artillerie. Les servants ne peuvent jamais charger.

Résumé des épisodes précédents

- **CB 55 :** les règles de base du jeu avec figurines, et un scénario historique : « Raid germain contre la Gaule romaine. »
- **CB 56 :** 1er volet fantastique et deux scénarios inspirés du « Seigneur des Anneaux » de Tolkien.
- **CB 57 :** 1er volet historique (les Lourds et les Extra Lourds), et un scénario : « Quand les Anglais prennent la Patay. »
- **CB 58 :** 2e volet fantastique (les créatures volantes, l'intervention divine), et un scénario : « Devant les murs de Troie. »

C'est quoi le lance-flammes ?

C'est, comme son nom l'indique, un type d'artillerie qui lance du liquide enflammé. Cela peut être soit un petit lance-flammes qui ne porte pas très loin, soit un lance-flammes lourd (surtout utilisé pour les sièges) qui porte un peu plus loin.

Peut-on monter de l'artillerie sur des modèles ?



L'artillerie peut être montée sur des chariots mais ce n'est qu'une présentation sans conséquence, ni sur le mouvement ni sur le combat. Une pièce d'artillerie peut aussi être montée sur un éléphant. Les servants sont alors des guerriers sur éléphant. L'ensemble se déplace et combat comme un éléphant, mais tire comme de l'artillerie.

Vincent Herelle
illustration : Rolland Barthélémy



RAPHIA

Un autre scénario antique

Dans CB n° 59 vous avez pu découvrir la bataille de Raphia. Pourquoi ne pas la jouer avec des figurines et Première Ligne ?

Le Terrain : c'est le plus simple possible : un terrain nu avec les bords infranchissables.
La disposition initiale : si l'on veut faire historique, voir l'article de Jean-Marc Zaninetti ; sinon dans la Z.D.I. de chacun.
Les Troupes : à cause du nombre de pions dans le jeu initial (124), nous avons regroupé les unités. Il est possible de jouer avec une unité pour 1 pion si l'on a la place... (Si le bouclier n'est pas mentionné, les troupes n'en ont pas.)

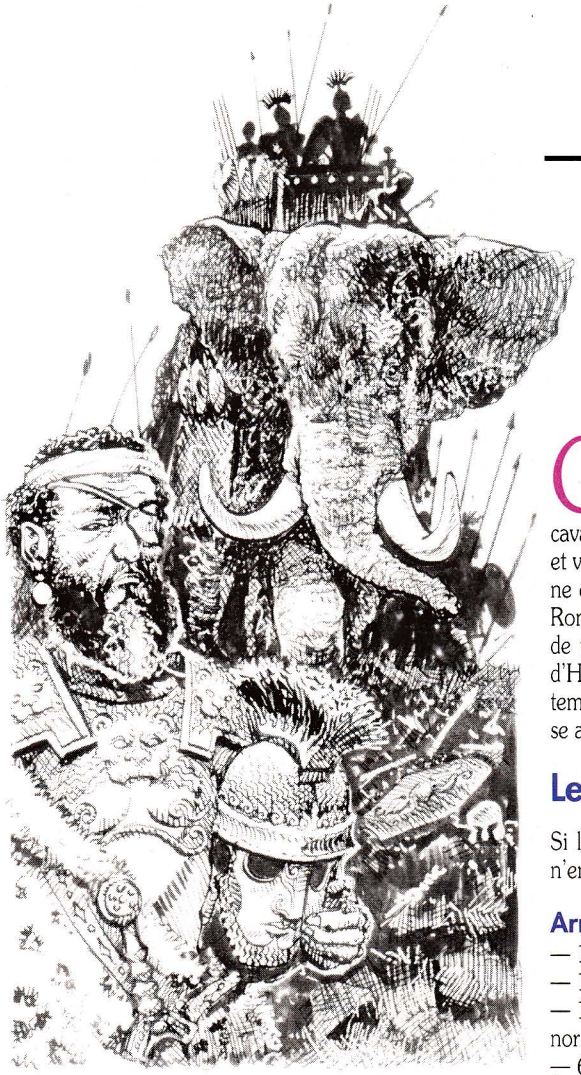
PTOLÉMÉE :
— 1 général : Ptolémée, comme cavalier de la Garde.
— 1 sous-général : Héchécrate et 4 cavaliers de la Garde[1] : cavalerie lourde normale, réguliers d'élite, lance.
— Cavaliers lybiens et grecs : 1 unité de 8 cavalerie lourde normale, réguliers recrues, lance.
— Eléphants : 2 unités de 2 éléphants avec 2 guerriers javelot, irréguliers normaux.
— Phalanges macédoniennes : 3 unités de 20 : infanterie lourde serrée, réguliers normaux, pique, bouclier.
— Phalanges égypiennes : 3 unités de 16 : infanterie lourde serrée, réguliers[2], pique, bouclier.
— Phalanges grecques et lybiennes : 2 unités de 14 : infanterie légère serrée, réguliers normaux, pique, bouclier.
— Agéma : 1 unité de 16 : infanterie légère normale, réguliers d'élite, longue lance, bouclier.
— Peltastes : 1 unité de 14 : infanterie légère normale, réguliers normaux, longue lance, bouclier.
— Galates et Thraces : 1 unité de 20 : infanterie légère normale, irréguliers normaux, lance, bouclier.
— Crétois : 2 unités de 12 archers : infanterie légère dispersée, réguliers recrues, arc.

ANTIOCHOS :
— 1 général : Antiochos, comme cavalier.
— 2 sous-généraux avec chacun 4 cavaliers de la Garde[1] : cavalerie lourde normale, réguliers d'élite, lance.
— Cavaliers de ligne : 1 unité de 8 cavalerie lourde normale, réguliers normaux, lance.
— Eléphants : 2 unités de 3 éléphants avec 2 guerriers javelot, irréguliers normaux.
— Argyraspides : 2 unités de 16 : infanterie lourde serrée, réguliers d'élite, pique, bouclier.
— Phalanges macédoniennes : 3 unités de 20 : infanterie lourde serrée, réguliers normaux, pique, bouclier.
— Phalange grecque : 1 unité de 16 : infanterie légère serrée, réguliers recrues, pique, bouclier.
— Arabes (et Thraces) : 2 unités de 14 : infanterie légère normale, irréguliers recrues, lance, bouclier.
— Cardaces, Ciliciens, Carmaniens, Cissiens, Lydiens et Mèdes Dahes : 4 unités de 14 : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux[3], javelot, bouclier.
— Crétois : 1 unité de 20 archers : infanterie légère dispersée, réguliers recrues, arc.
— Perses : 1 unité de 20 archers : infanterie légère dispersée, irréguliers recrues, arc.

Notes
1) La Garde est une unité spéciale de moins de 6 figurines qui est avec un général ou un sous-général et qui ne peut le quitter. Elle teste toujours avec « Général au contact » et le général subit le résultat du test de moral avec eux.
2) Pour rendre le comportement incertain des Égyptiens, on lance un dé supplémentaire à chaque test de moral ou combat. Plus de 17, compter « élite » ; moins de 9, « recrues » ; « normaux » sinon.
3) Si l'on veut les différencier, on comptera ceux dont les pions sont de moral 5 comme « élite » et ceux de moral 8 ou 9 comme « recrues ».

ARMES ne peuvent tirer si l'unité a bougé ce tour.	Portée normale	Portée courte	INFANTERIE				CAVALERIE				
			Légère	Lourde	Très Lourde	Super Lourde	Légère	Lourde	Très Lourde	Super Lourde	Troupe Dispersée
Artillerie	120 cm	50 cm	3	3	3	2	2	2	2	2	1/2
Lance-flammes	5 cm	2 cm	8	8	8	8	9	9	9	9	1/2
Lance-flammes lourd	20 cm	5cm	8	8	8	8	9	9	9	9	1/2

La dernière bataille d'Hannibal



Après la bataille de Cannes où ils viennent de subir une cinglante défaite, les Romains ont eu très peur qu'Hannibal ne vienne attaquer Rome. Mais il a préféré la douceur du sud de l'Italie et s'est perdu dans « les délices de Capoue ». Peu à peu, les Romains ont refait leurs forces, et en 202 av. J.-C. ils débarquent devant Carthage. Hannibal vient à leur rencontre, à Zama.

Ce scénario reprend la situation de départ de la première partie de la bataille de Zama. Les Carthaginois n'ont engagé que leur cavalerie et leurs éléphants. Ils sont en infériorité et veulent gagner du temps. Leur position est bonne et leurs éléphants sont une arme de choc. Les Romains sont plus nombreux et peuvent essayer de prendre leur temps pour écraser les hommes d'Hannibal sous le nombre. Mais pour eux aussi le temps est compté. Le gros de l'armée carthaginoise arrive...

Les troupes

Si le bouclier n'est pas mentionné, les troupes n'en ont pas.

Armée romaine :

— 1 général : Scipion l'Africain ;
— 1 sous-général, Massinissa, roi de Numidie ;
— 1 unité de 7 cavaliers romains : cavalerie lourde normale, réguliers d'élite, javelot ;
— 6 unités de 8 cavaliers numides : cavalerie légère dispersée, irréguliers normaux, javelot, bouclier ;
— 3 manipules[1] de 8 légionnaires : infanterie lourde serrée, réguliers élite, arme lourde de jet, bouclier ;
— 1 unité de 10 vélites[2] : infanterie légère dispersée, réguliers normaux, javelot et bouclier.

Armée carthaginoise :

— 1 général : Hannibal ;
— 4 unités de 8 cavaliers numides : cavalerie légère dispersée, irréguliers normaux, javelot, bouclier ;
— 2 unités de 2 éléphants avec 1 guerrier, javelot, irréguliers recrues ;
— 1 unité de 10 archers maures : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, arc.

Victoire

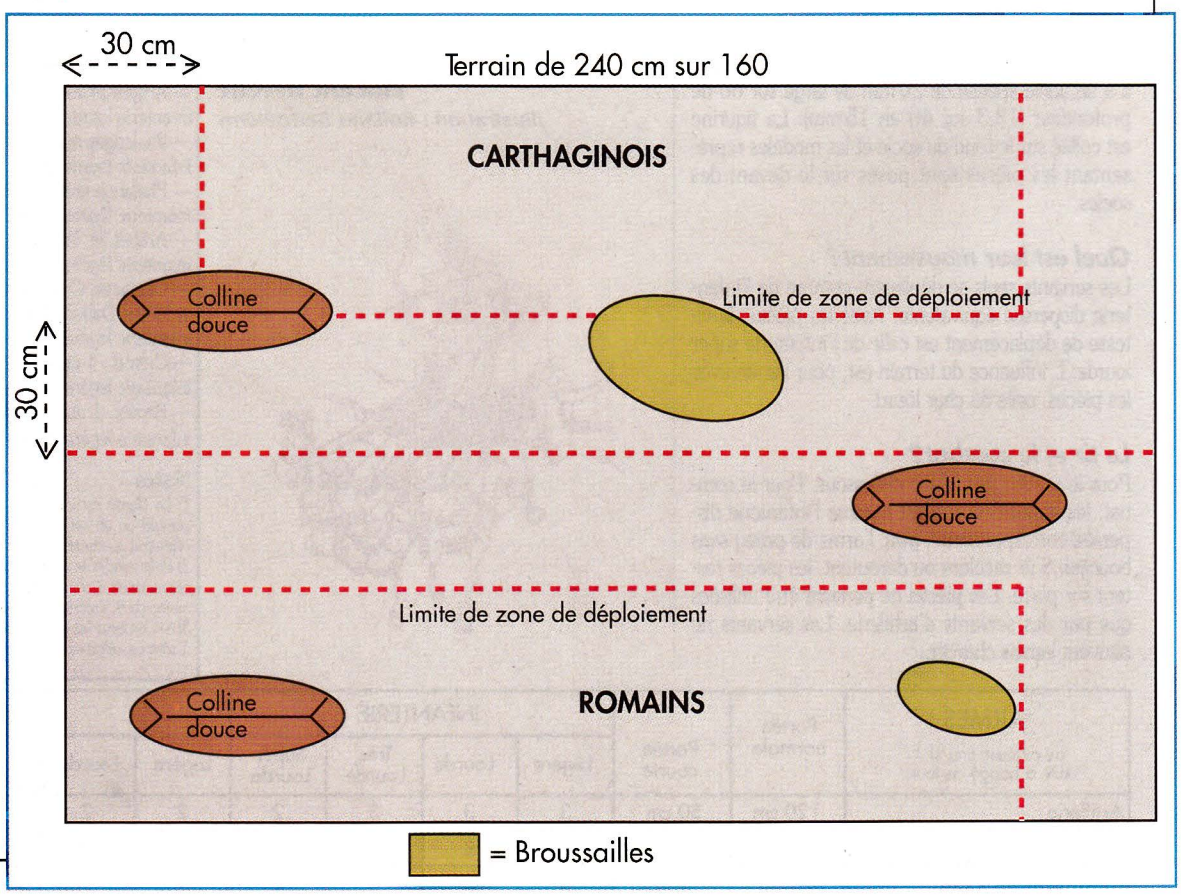
Les Romains gagnent si à la fin du 10e tour toutes les unités carthaginoises encore sur la carte sont en déroute. Sinon c'est une victoire carthaginoise.

Le terrain

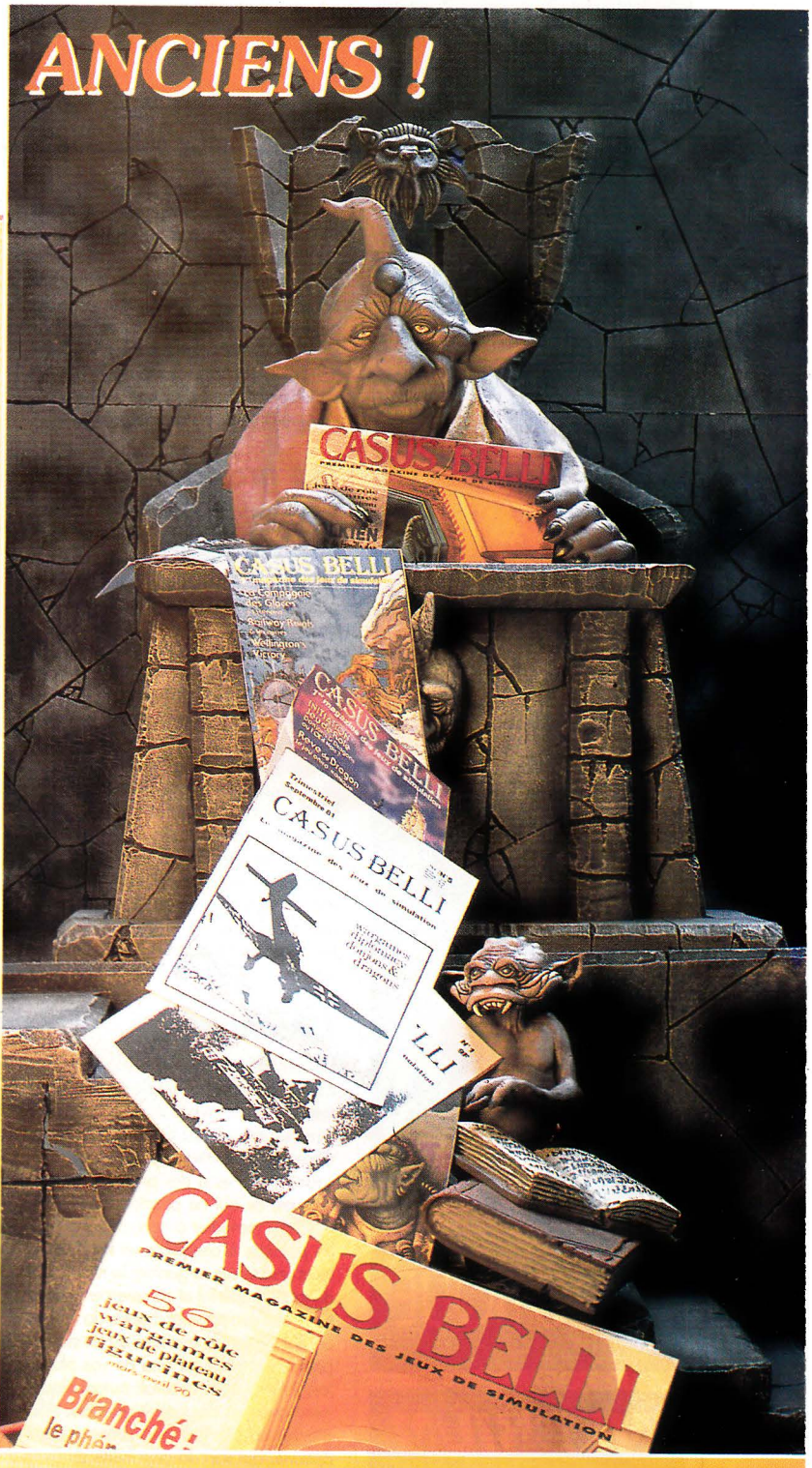
Voir plan ci-dessous.

Vincent Herelle
illustration : Rolland Barthélémy

1) Unité tactique de base de la légion romaine, constituée de deux centuries.
2) Soldats des troupes d'infanterie légère.



CONSULTEZ LES ANCIENS !



NUMÉROS DISPONIBLES :

20 - Dragon Quest - Friedland.

23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Siège.

24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.

26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.

27 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.

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.O.L.E. (le plus petit JdR).

35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).

36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.

37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.

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 : 1812.

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). Star Wars : banc d'essai + scén. + aide de jeu + poster : le Starcrasher - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.

45 - La Vallée des Rois : essai, aide de jeu & scén - Wargame : combat naval moderne - Fury of Dracula – Guillotine - Guet-Apens : critique + scén. - JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Cthulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.

46 – Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde : essai, aide de jeu et scén. – L'art de la guerre à la Renaissance - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Cthulhu SF.

47 – Jeu en encart : Sentiers Obscurs (guerre en Indochine) - James Bond, Trauma : essais, aides de jeu et scén. Wargame : la guerre dans le golfe Persique - Universom - Full Metal Planète – Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer.

48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon : critiques, aides de jeu + scén. Wargame : la guerre aérienne - Les éclaireurs pour Star Wars - MegaTraveller - Kremlin - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.

49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - 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 wargame : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - Whog Shrog (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Le château fort (2) - Dossier Asie : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines 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 –The Hunt for Red October et Red Strom Rising – Dossier Asie(2) : Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

52 - Article 104 : jeu en encart sur les manifestations – Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste – Le maquillage pour grandeurnatures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.

53 - Space 1889 : critique, aide de jeu, scén. – AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Goferfinker : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Wargame : guerre de Sécession – Axies and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.

54 - 1941 : le wargame du championnat (carte, règle et pions) – Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Portrait de famille + scén. - Goferfinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - 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. Goferkinker + poster champignonesque. 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 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas : 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 : Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurlements.

57 – Jeu en encart : Mini Car Wars - 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. - 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 - Jarandell : le jardin des Magiciens, la contrée et le jardin, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4e volet) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : le combat moderne (2e partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3e 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.

59 - Torg : critique et scénario – Wargame du championnat de France 1991 : Raphia – Civilisations + Bâtisses et Artifices + scénario : les Vikings – Dossier combat moderne 3e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush – Jarandell 2e partie – Sur un plateau : Dragon noir – scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 – Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun – Dossier guerre moderne 4e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300e – Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres – Jarandell (suite et fin) – Sur un plateau : Aristo – Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

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.

HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

BELLISSIMO

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 recevoir .....HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir .....HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

NOM, Prénom .....

Adresse .....

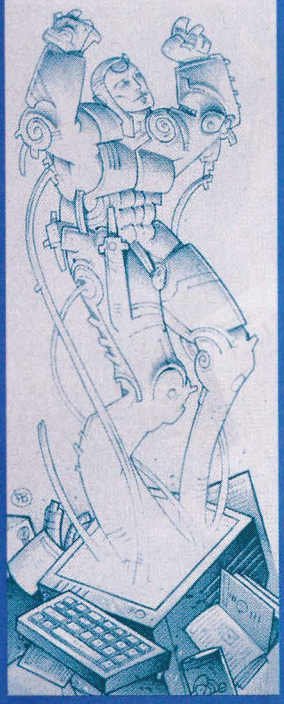
Code Postal ..... Ville .....

Ci-joint mon règlement de ..... F

par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

CB 61



LUDOTIQUE

IMPERIUM

Mille ans à la tête de l'Empire terrien

Dans un thème perverti par les jeux d'action « shoot them up », Electronic Arts nous propose Imperium, un jeu de simulation spatiale novateur. S'il existe en effet une multitude de jeux de conquête spatiale, ceux-ci se limitent souvent au maniement frénétique du joystick. Il est rare de découvrir un logiciel permettant de gérer un univers tout entier, avec autant de possibilités.

Les grandes lignes

Vous venez d'être fraîchement nommé comme nouveau dirigeant de la Terre (et donc de l'Empire), et votre mission consiste soit à conquérir la moitié de la galaxie, soit à vous maintenir à la tête de l'Empire.
La complexité du jeu est telle qu'il est bon de se référer souvent au précieux guide d'utilisation. Néanmoins la multiplicité des icônes et fenêtres vous permettra d'évoluer sans trop de difficultés dans les méandres de l'univers.
Si a priori le but du jeu s'avère simple, vous serez confronté à de nombreux problèmes tant internes qu'externes, à savoir : la gestion de l'économie, la concurrence acharnée de candidats lors de la remise en jeu de votre mandat, les délices de la diplomatie avec les aliens, la conquête de nouvelles planètes.

L'économie

L'action économique que vous aurez à mener dans votre empire est de plusieurs ordres : relations avec les autres empires, mais aussi commerce et interdépendance entre vos planètes. En effet chacune d'elles a des productions spécifiques, ce qui ne permet pas l'autarcie. Pour remédier à cela, il faut choisir les planètes à conquérir en fonction de leurs ressources, organiser la répartition du trésor impérial et commercer avec la flotte des escrocs marchands de l'espace. S'il existait un manque ou un surplus pour un produit sur une de vos planètes, celle-ci commercerait automatiquement avec un des autres empires. Afin d'éviter cela, le jeu vous propose deux options, qui sont la possibilité de fixer différents niveaux de taxes suivant les produits et leur provenance ou la possibilité de décréter un embargo. Ensuite, il faut gérer la population : sa croissance, mais aussi son transport entre les planètes, particulièrement lors d'une colonisation.
Une autre facette de l'économie est la recherche et la gestion du nostrum[1], une drogue rare qui permet de prolonger la vie (et notamment la vôtre...).

La diplomatie

Vous avez la possibilité de gérer des rapports diplomatiques externes avec la possibilité d'alliance(s) avec (ou contre) d'autres empires, de manière commerciale et/ou militaire. Les propositions, réponses ou messages vous seront alors adressés à chaque tour de jeu par vos ambassadeurs. L'aspect diplomatique du jeu couvre également des relations internes à votre empire. Tout d'abord, il vous faut confier des postes, tels qu'ambassadeur ou commandant de flotte, à des subalternes.
Cette option est excessivement importante puisqu'en fonction des paramètres qui caractérisent les subalternes, mais aussi des distinctions et récompenses que vous pourrez leur accorder, ils détermineront politique et tactique dans le cadre de leur poste. Cependant il ne faut pas perdre de vue un objectif fondamental : votre réélection périodique tous les 50 ans maximum. Certains subalternes deviennent alors de redoutables adversaires politiques qui vous condamnent à la mort si la population ne vous renouvelle pas sa confiance.

Le militaire

L'aspect militaire est à la fois le plus intéressant et le plus complet, mais on aurait tort de croire qu'il est indépendant des deux autres. Afin de repérer les flottes ennemies, systèmes solaires, planètes à coloniser, il est bon de se plonger dans la carte. Une autre option permet, quant à elle, d'étudier en détail les caractéristiques des planètes désirées. C'est ainsi, en plus des motifs politiques, que vous pourrez décider des planètes cibles. Le menu militaire d'Imperium permet de créer des flottes et de leur donner des ordres. A l'intérieur de ces flottes, vous pourrez créer des troupes et des vaisseaux dont il est possible de déterminer les caractéristiques entre la capacité de transport, l'armement, l'armure et la puissance des moteurs. Chacune de vos flottes peut donc être construite, de manière spécifique, en fonction de sa composition interne mais aussi du caractère de son commandant qui déterminera, en cas de conflit, la stratégie de combat.
On peut également noter l'existence de nombreux autres paramètres, tels que la distorsion dans la communication spatiale, le contenu du trésor impérial, les rapports des ambassadeurs qui ajoutent encore à la complexité et à la richesse d'Imperium.
Un des points les plus importants est que l'on peut confier la gestion d'une des trois composantes du jeu à un des subalternes, qui gérera automatiquement les « affaires courantes », facilitant le maniement du jeu tout en laissant une liberté totale pour agir.

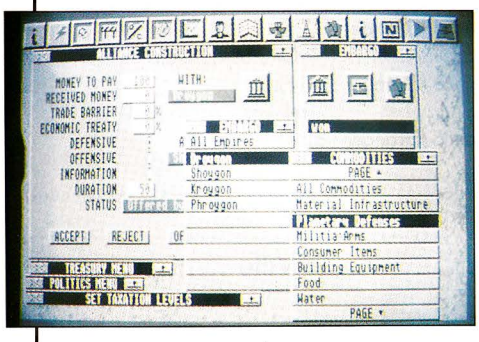
Conclusion

Le jeu est impressionnant par ses possibilités et la multitude de ses options mais il pèche aussi par celles-ci car il se révèle assez épuisant de devoir fignoler chaque détail, même si, et c'est l'excès inverse, les subalternes prennent en charge une partie du travail, comme lors des combats spatiaux dont on n'apprend les résultats qu'au début de chaque tour de jeu.
Les graphismes qui émaillent le logiciel sont rares mais de bonne qualité. On aurait aimé, malgré tout, en voir un peu plus, surtout durant les phases militaires qui n'en possèdent aucun. Il aurait également été judicieux de placer quelques scènes d'action, à l'instar des logiciels Cinémaware. L'autre défaut d'Imperium vient de la lourdeur de son maniement et de certaines phases, ce qui pourra rebuter certains joueurs peu enclins aux jongleries entre fenêtres ou relativement impatients.
Malgré cela Imperium est un must des jeux informatiques, qui en plus de rompre avec ses prédécesseurs, ouvre la voie d'une nouvelle sorte de jeux utilisant pleinement les capacités autres que graphiques, des ordinateurs 16 bits.

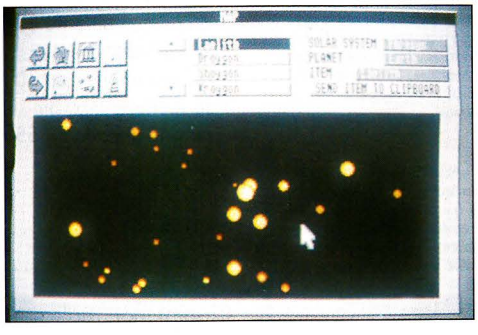
Jean-Yves Cornu
et Sébastien Crozier

Jeu édité par Electronic Arts. Existe en version Atari et Amiga. Manuel en français mais clavier et instructions en anglais.

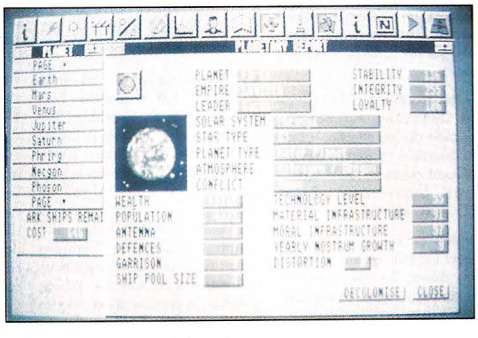
1) Drogue inventée par Cordwainer Smith dans « Les Seigneurs de l'Instrumentalité » (Presses Pocket), l'un des tout meilleurs livres de SF. P.R.



Comment faire une alliance avec un empire tout en décrétant un embargo contre un autre.



La carte de la galaxie. En 3-D, on peut la faire pivoter.



L'état de la Terre au début de votre règne.

RORKE'S DRIFT

Ils étaient 137

Nous sommes le 22 janvier 1879, à Rorke's Drift (en actuelle Afrique du Sud), les 137 hommes d'un dépôt de ravitaillement anglais (dont 36 sont blessés) viennent d'apprendre que 1500 de leurs compatriotes ont été massacrés par les Zoulous. Et que 4000 indigènes se dirigent vers ce même dépôt. Il est 16h30. À 17h30, les hordes zoulous vont déferler. Il est bien sûr impossible de gagner la bataille. Le mieux que vous puissiez faire est de tenir jusqu'à 7h00, le 23 janvier, heure à laquelle, historiquement, le dernier soldat britannique a rendu l'âme.

Rorke's Drift est le type même du wargame tactique poussé à l'extrême. Il se déroule quasiment en temps réel (prévoyez donc de très longues heures de jeu) et chacun des 137 soldats britanniques reçoit individuellement ses ordres de vous. La seule initiative qu'ils ont est de se battre au corps à corps quand un Zoulou arrive au contact. Autant dire que le jeu devient vite un cauchemar pour gérer l'ensemble de cette mini armée.

Les hommes disponibles sont : soldats, sergents et officiers (spécialistes du combat), médecin (il tente de soigner les blessés à sa portée) et intendant (c'est lui qui détient les stocks de munitions et les amène aux soldats).

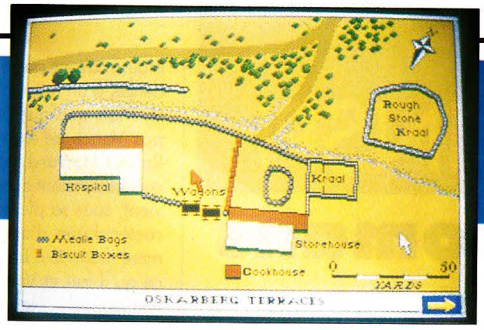
Les ordres à disposition sont : viser et recharger agenouillé, viser et recharger debout, faire feu, se reposer, marcher, courir, charger. Chaque homme a sa propre orientation (il tourne sur 360°) et le résultat de ses coups de feu dépend de son adresse et de sa ligne de tir.

Autant vous le dire, au bout de six heures de jeu j'ai craqué, j'ai abandonné la partie. Du moins j'ai laissé mes braves soldats se débrouiller tous seuls. Evidemment le massacre n'a pas tardé. Si vous vous sentez néanmoins une âme masochiste, je vous conseille de profiter de la première heure de jeu pour faire un beau placement de vos hommes, puis de sauvegarder. Si vous commencez de nouvelles parties, vous pourrez partir de cette sauvegarde, et gagner en sérénité au début du jeu.

Alors, Rorke's Drift est-il un jeu inutile ou mauvais ? Non ! C'est tout simplement un style de jeu nouveau en wargame sur ordinateur, qui aura ses détracteurs et ses partisans. Par contre, il est vraiment dommage que le mode d'emploi soit minuscule et qu'il n'y ait pas de résumé historique de la bataille.

Pierre Rosenthal

Edité par Impressions. Pour Atari ST. Ecrans et manuel en français.



Le lieu du futur massacre.



Les différents ordres pour chaque soldat.



Pendant que certains soldats se battent, les autres n'ayant pas reçu d'ordres, restent au garde-à-vous.

Nouvelles du soft

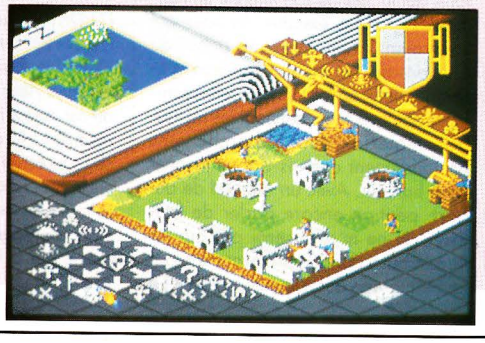
Nouveaux matériels

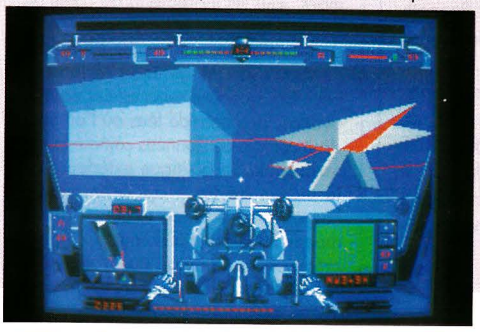
Tous les magazines de micro en parlent, font des numéros spéciaux, des guides, des récapitulatifs. Je parle bien sûr des nouvelles consoles de jeu. Elles ont pour noms PC Engine, Sega Megadrive, etc. A priori, comme elles proposent surtout des jeux d'arcade, je ne pensais pas en parler ici. Mais d'une part l'attachée de presse de Virgin Loisirs est à la fois charmante et tenace, et d'autre part *Populous* est disponible pour la Sega Megadrive. J'ai donc testé pour vous l'engin. Pas de doute, les couleurs et le son sont superbes sur une bonne télé, le jeu très intéressant (voir Ludotique dans CB n° 53). De plus, il va bientôt paraître des jeux d'aventure dont la cartouche contiendra une petite pile, permettant la sauvegarde des parties (caractéristique réservée jusque là aux ordinateurs). Alors, cette console « vaut-elle le coup » comme on dit ?

Franchement, si le prix de départ est moindre (2000 F au lieu de 5000 F environ), il est vite comparable car les jeux sur ordinateur coûtent environ 250 F alors que les jeux sur console avoisinent les 450 F (pourtant l'argument du prix contre la copie pirate ne tient pas dans ce cas). De plus, pour l'instant, *Populous* soi-disant francisé a ses écrans en anglais.

Donc, si vous devez acheter un nouveau matériel informatique, lequel choisir ? Si vous aimez les jeux stratégiques, les wargames (et même maintenant les jeux d'aventure), choisissez un IBM PC (ou compatible) avec écran couleur. Le marché américain est tel que presque tous les nouveaux jeux sortent d'abord, ou en même temps, sur IBM PC. Ensuite, moins cher et performant, il y a le toujours efficace Atari ST. Enfin, pour ceux qui aiment les très belles couleurs et les sons cristallins, leur choix peut se porter sur Amiga, mais la logithèque en est légèrement moins fournie.

Bonnes étrennes.





Galatic Empire

Un jeu d'aventure « rôle » est paru chez Tomahawk (pour IBM PC, Atari ST et Amiga). Il est l'œuvre de François Nedelec et directement inspiré du jeu de rôles sur table *Empire Galactique*. À noter à ce sujet, dans le manuel, une introduction intéressante de Nedelec, sur la différence entre jeu sur table et jeu devant un ordinateur. Nous vous en parlerons plus longuement dans le prochain numéro.

BattleTech

Crescent Hawk's Revenge est un jeu de bataille entre BattleMechs, formant une suite de six scénarios. Bien qu'étant la « suite » de *Crescent Hawk's Inception*, il en diffère par deux principes majeurs. Le premier jeu était ciblé « aventure » avec l'histoire d'un personnage qui devait se procurer un Mech, le second est plus « wargame » puisque étant une suite de batailles. Enfin, dans le premier jeu, le combat était découpé en phases, et l'ordinateur pouvait prendre le contrôle du Mech ; dans *Revenge*, les combats se font en temps réel et le joueur doit gérer seul tous les paramètres d'une escouade de quatre Mechs.

Disponible en IBM PC uniquement.

P.R.

INSPI romans

De la fantasy avant toute chose

L'ennui, à mon avis, avec la fantasy, ce sont les interminables séries. À quoi bon chroniquer le volume 8 du *Voleur des Tours Magiques*, je vous le demande ? Les adeptes de la série l'achèteront à coup sûr, tandis que les autres auront vraisemblablement essayé l'un des volumes précédents, et décidé que ça ne les intéressait pas. (Il en faut pour tous les goûts, non ?) Seules les œuvres exceptionnelles méritent qu'on les suive pas à pas dans leur évolution.

Le *cycle de Lyonesse*, de Jack Vance, répond à cette définition. Il y aurait certes beaucoup à critiquer chez le Vance des dernières années : le bavardage asphyxiant peu à peu l'action, l'aspect trop touffu des intrigues, la longueur des romans, les innombrables et interminables digressions...

Nous n'avons pas affaire, de toute évidence, à un auteur soucieux d'efficacité. Mais quelle importance ? On ne lit pas Vance de la même manière que Robert Howard, et ce que d'aucuns considéreraient comme des défauts devient, sous sa plume, la principale caractéristique d'une écriture parfaitement maîtrisée. En résumé : Vance sait ce qu'il fait et Vance s'amuse. Ce qui ne l'empêche pas, comme dans *La station d'Araminta*[1], d'inclure des préoccupations politiques et écologiques dans un récit haut en couleurs. Car Vance est un grand pessimiste, qui n'a aucune foi dans une quelconque amélioration morale de l'homme. Ses romans sont peuplés d'arnaqueurs, de faussaires, de voleurs, d'assassins, de spadassins, de trafiquants, de magouilleurs, de bavards — toute une faune interlope savoureusement décrite. Vance aimerait-il les crapules ? Il semble en tout cas se délecter à les mettre en scène — ne serait-ce que pour déjouer leurs tours. Et **Madouc**, qui achève enfin la trilogie commencée avec *Le jardin de Suldrun* et *La perle verte*, ne fait pas exception à la règle. On s'y bat un peu, mais on arnaque beaucoup, au plus grand plaisir du lecteur. Et, peu à peu, tous les fils semés au hasard des deux premiers volumes commencent à se renouer, l'air de rien. Ce n'est pas un livre où l'on pense ; il faut se laisser emporter sans réfléchir par le flot du récit, se laisser bercer jusqu'aux dernières pages. Il est naturellement préférable d'avoir lu les deux premiers tomes auparavant, mais je suis sûr que vous l'avez fait. Du très grand Vance, qui fera baver ses fans de longues heures durant. *(Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5394.)*

J'ai signalé la parution de chaque volume du cycle de Suldrun, mais je ne pense pas que j'en ferai autant avec la *Belgariade*, qui promet d'être une décalogie. Non que les deux premiers tomes, **Le pion blanc des présages** et **La reine des sortilèges**, m'aient déçu. Leur contenu est vraiment de l'excellente fantasy, avec tous les ingrédients du genre : magiciens et sorciers, dieux, monstres, objets magiques, lutte de l'Ordre et du Chaos transposée, coutumes amusantes, étranges ou saugrenues, paysages, décors, aventures, oracles, etc. La carte fournie avec chaque volume permet même de suivre le trajet des personnages, et de rêver sur ce que dissimulent des noms mystérieux comme Mishrak ac Thull ou Chtol Murgos. D'emblée, David Eddings pose la situation : nous sommes au pays du rêve, du côté de chez Peter Pan, un peu avant le palais de la Belle au Bois Dormant. Tous les ingrédients du conte de fée se trouvent réunis. Mais un conte de fées réaliste, qui commence durant l'enfance du héros et se terminera peut-être quand il aura atteint un âge avancé. Un conte de fées où l'on tiendrait compte de données comme la démographie, la politique extérieure ou la magie traitée – apparemment – comme une science exacte. Tout le monde l'a compris, Eddings possède le même souci du détail que Vance. Il a tenu à façonner un univers de fantasy



que l'on pourrait qualifier de crédible, sans renoncer au souffle épique indispensable au genre. Ce qui donne un excellent premier volume, passionnant de bout en bout mais parfois un peu obscur, puis un second plus mouvementé, où les choses se précisent enfin. Un auteur à suivre, une série qui en rendra accro plus d'un. Tenez-vous-le pour dit : je ne le répéterai pas. *(Presses-Pocket « Science-fiction » n° 5357 & 5356.)*

Une autre série dont j'ai peu parlé, puisque je n'ai dû signaler que le premier volume, l'année dernière, ce sont les **Chroniques de Vonia**, d'Hugues Douriaux[2]. Je préfère cet auteur quand il s'adonne aux délices du space opera, mais il est également très à l'aise dans la fantasy furieuse, barbare, celle où les passions se déchaînent et où les comptes se règlent à coups d'épée. Vous l'avez compris, ses romans sont plutôt violents, avec un caractère moyenâgeux accentué. En prime, il y a une surprise à la fin du volume 7 – alors, ne vous précipitez pas pour la lire –, et le scénario historique général, qui rappelle la guerre des Deux Roses, est tout à fait utilisable comme arrière-plan d'une partie de [inscrivez ici le nom de votre JdR médiéval préféré]. Seul défaut à mon goût : on s'y massacre un peu trop allègrement. Pour amateurs de scènes de bataille. *(Fleuve Noir « Anticipation » n° 1718, 1730, 1742, 1753, 1766, 1777 & 1798.)*

Passons maintenant à un tout autre genre de fantasy. Après avoir réédité *La forêt des mythimages*, le génial roman de Robert Holdstock jadis paru dans la défunte collection Fiction des éditions La Découverte, Présence du Fantastique en a publié la suite, ***Lavondyss***, en deux tomes copieux. Pour ceux qui n'auraient pas lu le premier volume, la forêt qui lui donne son titre est un résidu des grandes étendues boisées qui couvraient l'Angleterre au début du Quaternaire, et en son sein, en d'étranges lieux où les lois naturelles semblent bouleversées, naissent les mythagos, matérialisations d'archétypes profondément enfouis dans l'inconscient humain. Avec un tel sujet de départ, peut-on encore parler de fantasy ? Je ne m'avancerai pas sur un terrain aussi dangereusement miné par les maniaques des étiquettes, mais il est certain que Robert Holdstock, en utilisant une thématique fort jungienne, a réussi à renouveler le genre, tant dans *La forêt des mythimages* que dans *Lavondyss*, où se poursuit l'exploration de ce lieu fascinant, hors de l'espace et du temps, où, j'en suis sûr, vous prendrez plaisir à situer quelques scénarios. Sans compter que ces deux romans constituent une bonne base pour aborder la mythologie celtique, si vous ne vous y êtes pas déjà intéressé. *(Denoël « Présence du Fantastique » n° 9 & 10.)*

La réédition du bimestre

Cette chère humanité, de Philippe Curval, avait été fort remarqué lors de sa première parution en Ailleurs & Demain. Ce roman avait même obtenu le premier prix Apollo décerné à un auteur indigène. À la relecture, près de quinze ans plus tard, on s'aperçoit que, s'il a pris quelques rides, il demeure l'un des meilleurs romans de Curval, voire peut-être le meilleur. Idées à foison, style travaillé, nombreux rebondissements, vertiges imaginatifs... Il y a là de quoi satisfaire les amateurs de SF les plus exigeants. Après tout, c'est à ma connaissance le seul livre où le Marché Commun se retrouve enfermé dans un appartement, tandis que le ciel devient pied-de-poule ! Un conseil aux MJ : lisez *Cette chère humanité*, puis essayez d'en réaliser une adaptation pour un JdR cyberpunk – vous serez surpris du résultat. *(Le Livre de Poche « Science- fiction » n° 7131.)*

Roland C. Wagner

(1) Dont la suite devrait paraître chez Presses-Pocket d'ici un an.

(2) Et si vous aimez Douriaux, sachez que le Fleuve Noir publiera en mars six titres de cet auteur : une trilogie inédite, et la réédition très attendue des trois volumes de La biche de la forêt d'Arcande, qui obtint le prix Julia Verlanger en 1989.

Le tout sous de superbes couvertures de Florence Magnin, bien entendu, celle-là même qui a illustré *les Princes d'Ambre*.

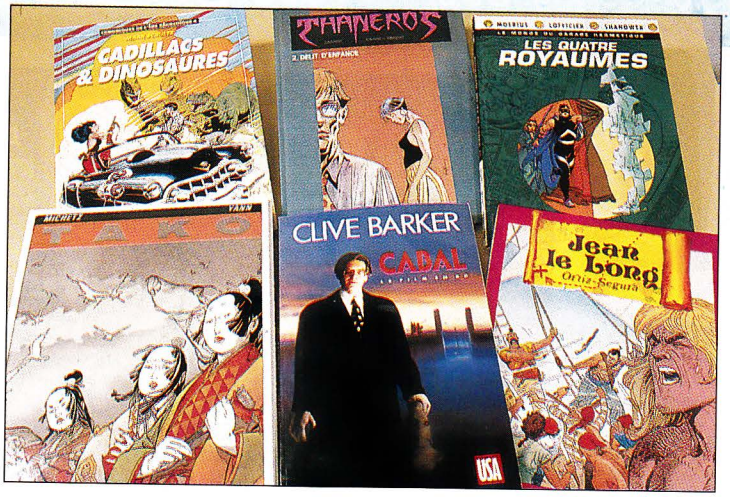
FANZINES

Les Éditions de l'Hydre, qui ont atteint leur cent-quatre-vingtième titre, reposent sur les épaules d'un seul homme, le colossal Francis Saint-Martin, expert en comics de l'Age d'Or et grand fanatique devant l'Éternel de littérature populaire. L'Hydre a publié de tout : des fanzines périodiques, des pastiches de Bob Morane et de Doc Savage, de « faux vieux Fleuve » signés Gilmme Dieu ou F. Richarleville-Mézières et tout un tas d'autres choses épuisées, indisponibles, introuvables, etc. Récemment, il a lancé *Le Pavillon Noir*, micro-revue dont le premier numéro comporte un texte d'Avram Davidson et un autre de Graham Wilson. Il vient également de rééditer un texte perdu de Robert Sheckley et de sortir deux numéros du *Doc Sovage Magazine*, qui abritent deux géniales parodies de l'Homme de Bronze par le pseudonymique Renneth Bockson. Pour tous renseignements, écrire à Francis Z. Saint-Martin, Lacabane, Lanneplaa, 64300 Orthez. Les prix sont modiques – 5 F pour le Sheckley, 10 F pour Le Pavillon Noir, le reste à l'avenant. Strictement réservé à ceux qui veulent se marrer un bon coup.

INSPI

BD

Bananier, pommes sautées ; de bonnes BD pour toute l'année...



Le chouchou du bimestre et ses copains

C'est à la fois une BD, un film et un super scénario à faire jouer avec Cthulhu 90, Chill ou peut-être même Prédateurs. Il s'agit de **Cabal**, tirée du film *Nightbreed* de Clive Barker, une époustouflante course avec la mort et l'horreur, dans les sous-sols d'un cimetière. On y retrouve tous les poncifs du genre, du vampire au loup-garou, en passant par le zombie, jusqu'au Baphomet en personne. Pourtant tous ces « monstres » ont un petit quelque chose en plus qui les rend presque attachants. Pour une fois que j'ai envie d'aller voir un film d'horreur (il devrait être à l'écran juste après Avoriaz), il faudra que je demande à Wolverine ce qu'il en pense... Tant qu'on est dans le genre mort-vivants, si vos aventuriers (Chill, AdC) ont envie de danser aux accords des valses de Vienne, en 1920, essayez **Gotcha**. Ils auront peut-être l'occasion d'y croiser un certain Freud (ach, Sigmund, ya !) et d'en découdre avec une société sang pour sang secrète, aux yeux fragiles. Et pour en terminer avec le doux parfum de l'Inconnu contemporain, **Chelsy** vous fera découvrir une galerie de peinture d'un genre plutôt violent, où les œuvres exposées semblent animées d'une vie propre (même si « mort sale » serait plus proche de la réalité). Des idées à la pelle, surtout si vous faites jouer à Chill.

Réalités parallèles et univers sécants

Tout a commencé en traversant un petit ruisseau de rien du tout, et puis pouf ! Rien n'a plus ressemblé à rien. Passer dans le monde de **Thanéros** semble être d'une simplicité... enfantine. Mais pour en revenir, c'est une autre histoire. Envoyez-y donc vos aventuriers, quel que soit leur/votre jeu préféré (fin XIXe ou XXe siècle), et laissez-les se débrouiller avec toutes les sortes de choses qu'on y rencontre, juste pour voir. Ça déborde d'idées à chaque page. Quant à **Peter Pan**, c'est au cœur de Londres, à la fin du XIXe siècle, qu'il a rencontré, devinez qui, la fée Clochette. Et celle-ci l'a conduit, classique, dans son univers à elle, plein de magie, de trésors, de pirates et de crocodiles affamés. A explorer, et à suivre... A suivre aussi, la découverte de son passé, de son identité, par un certain **XIII**. Tout le monde lui en veut, il ne sait ni pourquoi, ni qui il est, ni rien en fait. A chaque pas, il croit se rapprocher de la vérité mais il ne l'atteint jamais (c'est ça la définition de parallèle, non ?). Une palpitante histoire au rythme effréné d'un volume par an, arghh ! Et les super-héros, si c'est pas du parallèle, c'est quoi ? Et même si ce n'est pas un vrai SH[1] avec super-pouvoirs, comment appelez-vous un type qui, seul contre tous, fait exploser une base entière bourrée de gus du F.B.I., du C.I.A., de l'O.T.A.N. et de la R.A.T.P. ? **Punisher** ? Exact !

Au fond à droite, les jeux de SF. Tous genres confondus, faites votre choix !

Que diriez-vous d'un petit « post-apo » romantique ? C'est comme cela que l'on peut qualifier **Lagune**, où le monde se réduit à un littoral belge et délabré sur lequel pollution, source d'énergie, religion, tendresse et, avouons-le malgré tout, violence, sont les maîtres mots. Autre version du « post-apo », c'est **Cadillacs et dinosaures**, un monde fou, fou, fou, plein de ptérodactyles et de Chevrolets, prêt à jouer avec ses héros et ses découvertes fabuleuses... D'ailleurs, le jeu de rôle du même nom va sortir bientôt. Etonnant, non ? A lire et utiliser aussi : **Liberty**, ou « comment lutter contre un gouvernement totalitaire et violent, en trois leçons et un tombé » ; **Le vagabond des limbes**, ou « la lente descente d'Axel Munshine vers le dépotoir de l'univers, encore nommé « le trou du c... du ciel »» ; **Aquablue**, ou « c'est quand on l'attend le moins qu'un événement imprévisible se produit sans prévenir ». Ces trois derniers albums sont des suites, des compléments à des univers déjà évoqués auparavant. Pour en finir avec la SF, je voudrais mentionner **Les quatre royaumes**. Cet album s'inscrit comme un exemple parfait d'utilisation en figuration narrative, du principe du multivers, ou encore du mélange des genres et des époques[2]. Et voilà que je me mets à écrire comme ils parlent à la télé pour présenter le cinéma de minuit du dimanche soir. On croit rêver...

Passé, peut-être, mais pas fini pour autant

Pour commencer, une nouveauté au goût très frais venu d'ailleurs : **Jean le Long**. C'est une série d'histoires courtes mettant en scène des pirates prêts à tout pour devenir rapidement riches mais sans se fatiguer. Batailles échevelées et aventures maritimes, tout ce qu'il faut pour se lancer à l'abordage du genre « Pirate », même si aucun jeu n'existe encore sur ce thème. Un peu plus sérieux mais dans le même esprit, vous pouvez lire **Le peuple Jaguar**, conte coloré de l'invasion de l'Amérique du Sud par les Espagnols. Pendant ce temps-là, de l'autre côté du monde, les Japonais étaient tout aussi guerriers, mais beaucoup plus compliqué était leur sens de l'honneur. **Tako** nous brosse le portrait impitoyable de la décadence d'une famille de samouraïs, sur fond de tempête et de seppuku[3]. Une ambiance forte, à retranscrire dans vos parties orientales (Bushido, AD&D-Oriental Adventures). Toujours à la même époque, en France cette fois, pays beaucoup plus civilisé (?), nous assistons à la montée au pouvoir de Louis XIII dans **Les 7 vies de l'épervier**, une source intarissable de renseignements pour les amateurs de Flashing Blades. Quant aux fanas de médiéval-fantastique (AD&D, WFRPG, Rolemaster et les autres), **Les terres d'ombres** est le départ d'un voyage qui s'annonce long et fertile en rebondissements, dans un univers lourd de magie hostile et de monstres ignobles.

Le mot de la fin

Cela faisait longtemps que **Thorgal** n'avait pas été aussi bon ! Notre héros viking est entraîné dans un piège simple mais efficace, pendant que Aaricia, sa tendre moitié, qui n'est pas manchote pour autant, accouche toute seule dans la forêt. A mon avis, humble et désintéressé, le meilleur volume de la série depuis *Les archers*, à ne rater sous aucun prétexte. Et en plus c'est plein d'idées pour faire jouer chez les Vikings, que demander de mieux ?

André Foussat

1) À noter que Semic France poursuit imperturbablement sa publication mensuelle d'une demi-tonne de comics, en provenance directe des U.S.A. Et tout Marvel y passe, des « nouveaux mutants » à Hulk, en passant par les X-men et Nick fury. Fabuleux si vous êtes accro du genre.

2) Voir à ce sujet l'article consacré aux univers en folie (p. 70-73).

3) Suicide rituel du samouraï dont l'honneur est mis en doute.

Les BD du CB

- **Cabal**. Clive Barker. Comics U.S.A.
- **Gotcha**, T1-*Valse sur une nuit d'orage.* Humblet et Dufaux. Blanco.
- **Chelsy**, T1-*Tuez-les tous Dieu reconnaîtra les siens.* Joris et Dufaux. Glénat.
- **Thanéros**, T2-*Délit d'enfance.* Larnoy, Carré et Parent. Novedi.
- **Peter Pan**, T1-*Londres.* Loisel. Vents d'Ouest.
- **XIII**, T7-*La nuit du 3 août.* Vance et Van Hamme. Dargaud.
- **Une aventure du Punisher**, *L'intrus.* Baron, Reinhold et Lessman. Semic France.
- **Lagune**, *L'abbaye des dunes.* Duvivier et de Pierpont. Delcourt.
- **Chroniques de l'ère xénozoïque**, T4-*Cadillacs et dinosaures.* Schultz. Comics U.S.A.
- **Liberty**, T3-*Forêts.* Miller et Gibbons. Zenda.
- **Le vagabond des limbes**, T21 -*La décharge.* Godard et Ribera. Vaisseau d'Argent.
- **Aquablue**, T3-*Le Mégophias.* Cailleteau et Vatine. Delcourt.
- **Le monde du garage hermétique**, T2-*Les quatre royaumes.* Moebius, Lofficier et Shanower. Les Humanoïdes Associés.
- **Jean le Long**. Ortiz et Segura. Vaisseau d'Argent.
- **La sueur du soleil**, T3 -*Le peuple Jaguar.* Harriet et Mata. Glénat.
- **Tako**. Michetz et Yann. Glénat.
- **Les 7 vies de l'épervier**, T6 -*La part du Diable.* Cothias et Juillard. Glénat.
- **Les terres d'ombre**. Grant, Wagner et Gibson. Zenda.
- **Thorgal**, T16-*Louve.* Rosinski et Van Hamme. Lombard.

INSPI universalis



Pour quelques polars de plus...

L'apprenti du diable d'Ellis Peters (10/18) est le dernier titre traduit des romans de la série *Frère Cadfaël*, dont je vous ai déjà parlé. Il est aussi bon que les autres – et peut-être même un peu meilleur. On y trouvera une intrigue policière toute faite pour n'importe quel jeu médiéval. Franchissons les siècles jusqu'aux années 20-30, avec **Le Saint à Londres** (quelques volumes de ses aventures sont parus récemment en 10/18, mais en écumant soldeurs et bouquinistes vous en trouverez des quantités d'autres). Beaucoup d'action, un héros sympathique qui combat assassins, maîtres chanteurs et autres faux-monnayeurs avec beaucoup de flegme (sans oublier de se servir au passage !), tout en trouvant le temps de jouer au chat et à la souris avec la police. **Samedi le rabbin se met à table** d'Harry Kemelman (encore une série, encore chez 10/18) est nettement moins classique. En effet, l'auteur remplace les déductions, interrogatoires et autres méthodes d'investigations traditionnelles par le raisonnement talmudique. Amusant, bien écrit et bien sûr, tout à fait adaptable pour n'importe quel jeu contemporain. Encore un détective atypique avec Nestor Burma, l'homme qui met le mystère KO. Pensez donc : il est français, enquête à Paris, et est presque aussi minable qu'un vrai privé. Au cas où vous ne connaîtriez pas encore l'œuvre de Léo Malet, je résume : tout le cycle, et notamment **Les nouveaux mystères de Paris,** est à lire d'urgence. De plus, il est trouvable chez un tas d'éditeurs, en intégrale (chez Bouquins) ou à l'unité (chez Presse Pocket et 10/18, notamment).

Revenons dans des parages plus familiers avec **Pour des haricots** et **Le chat botté** d'Ed McBain (J'Ai Lu). Construits sur le principe « une dose de sexe/une de violence/un héros à problèmes/un mystère bien opaque pour lier le tout », ils n'en sont pas moins excellents. A noter : McBain est un réaliste, qui truffe ses romans (surtout le deuxième) de fac-similés de rapports de police, interrogatoires, dépositions, etc. Autant de modèles sur lesquels vous pourrez bricoler vos propres aides de jeu.

Où l'on se cultive

Fabliaux et contes du Moyen Age (Livre de Poche/nouvelle approche), propose une vingtaine d'histoires courtes et trois contes. Avec un minimum de travail, ces derniers feront d'excellents scénarios, par exemple pour *Légendes de la Table Ronde*. Quant aux fabliaux, ils ne se prêtent pas à l'adaptation, mais ils font d'intéressantes situations de « vie quotidienne », ou de bonnes histoires à raconter pour meubler les longues soirées d'hiver, à l'auberge...

En prime, quelques annexes bien faites, dont la règle du *hasart*, un jeu de dés médiéval.

Avec **le Mexique puni**, de Jack London, nous changeons radicalement de sujet... Il s'agit d'un reportage sur l'expédition américaine au Mexique de 1914. Il contient plein d'éléments intéressants sur l'affreux gâchis que fut le Mexique de 1913 à 1925. Par contre, il a un aspect surprenant : connaissant les positions politiques de London, on s'attend à lire une virulente dénonciation de l'impérialisme... Au contraire, il nous explique à longueur de page que les Mexicains seront plus heureux sous l'administration éclairée des États-Unis, puisque de toute façon ils ne sont bons qu'à boire de la tequila et à faire la sieste. Cela projette un éclairage intéressant sur la mentalité des Américains du début du siècle.

Joueurs de *La Vallée des Rois*, amateurs de civilisations perdues, si vous êtes à Paris ou aux environs, allez voir l'exposition **Mémoire d'Egypte** à la Bibliothèque Nationale (1 rue Vivienne, jusqu'au 17 mars. Entrée 35F). Sarcophages, statues, bijoux (le trésor de Méroe, fabuleux !), objets de la vie quotidienne... Bref, une foule de merveilleuses œuvres d'art, présentées de manière à la fois instructive et attractive.

Un peu de nostalgie

Avec deux livres qui remontent à l'époque de nos arrière-grands-parents, mais qui se laissent encore lire très agréablement. Commençons par le roman de cape et d'épée, avec **les Pardaillans**, de Michel Zévaco. On se sent pris d'un léger vertige à la pensée de s'immerger dans cet immense roman-fleuve (3 volumes chez Bouquins, soit 3500 pages en petits caractères). Mais le jeu en vaut la chandelle, croyez-moi ! On y trouve des intrigues réglées comme des montres suisses, des foules de personnages bien décrits, un minimum d'un coup de théâtre par chapitre... Il n'y a pas de jeu de rôle consacré à la période des guerres de religion, mais une fois les romans lus, on est en possession de suffisamment d'informations pour réaliser le sien (avec *Simulacres*, par exemple). A noter aussi : la préface du premier volume (à l'échelle du reste : 150 pages !) fournit de très intéressants renseignements sur les milieux d'extrême gauche au début du XXe siècle.

Le Juif errant d'Eugène Sue, est plus ancien. C'est le genre de littérature qui s'achetait au kilo, vers le milieu du XIXe siècle. Accessoirement, c'est aussi une campagne toute rédigée pour *Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales*. Course à l'héritage aux quatre coins du monde, affreux jésuites cupides et fourbes, naufrages, épidémie, Thugs... Un régal !

En vrac

• On trouve vraiment de tout à la Samaritaine ! Y compris des broches en forme de Signe des Anciens. En plastique translucide, de la taille de la paume de la main, elles coûtent 25F. Avec un peu de vernis sombre et éventuellement un petit peu de bricolage pour effacer le stupide petit visage souriant qui les défigure, vous avez un joli cadeau à offrir à votre Gardien des Arcanes préféré.

• Réédition et mise à jour de la conférence-débat *Qu'est ce que le Mythe de Cthulhu ?* par les éditions la Clé d'Argent. Avec la participation d'éminents spécialistes d'H.P. Lovecraft, dont R.M. Price, S.T. Joshi... Pour les lecteurs que l'article *l'Appel de... l'Inconnu* (p. 40-42) aurait laissé sur leur faim, il fournit une foule de sujets de réflexion. (La Clé d'Argent, 22 avenue Pompidou, 39100 Dole. 25F.)

Tristan Lhomme

Anthologie mondiale de la stratégie

Un événement d'importance s'est produit dans le petit monde français de l'édition : la célèbre et excellente collection Bouquins (Robert Laffont) vient de publier une **Anthologie mondiale de la stratégie, des origines au nucléaire**. De quoi s'agit-il ? Rien de moins qu'un recueil des principaux textes consacrés à l'art de la guerre depuis les Assyriens jusqu'aux plus récents théoriciens de la dissuasion nucléaire ! La Bible, Xénophon, Jules César, Sun Tsé, Mao Tsé-Toung, Ibn Khaldoun, Tamerlan, Cortés, Machiavel, Richelieu, Vauban, Frédéric II, Napoléon, Clausewitz, Von Moltke, Foch, Lénine, Trotsky, Lawrence d'Arabie, De Gaulle, Churchill, Hitler, Guderian, Rommel, Ogarkov, Kissinger, et j'en passe...

Aux côtés des plus célèbres figurent des auteurs moins connus mais tout aussi importants parmi lesquels bon nombre d'inédits en français. Au risque de me répéter : l'événement est historique, dans tous les sens du terme ! C'est en effet la première fois que le lecteur de l'Hexagone (!) pourra trouver certains textes byzantins, arabes, chinois, indiens, persans ou turcs par exemple.

Presque toute la littérature stratégique de l'humanité se trouve rassemblée dans cette anthologie fort complète. Presque tous les noms en tout cas, car pour rassembler tous les textes, il eut fallu y consacrer cent volumes de plus... Mais la tâche était déjà énorme et ce recueil ne pouvait décemment pas être plus exhaustif qu'il ne l'est. L'auteur de cette compilation, Gérard Chaliand, mérite largement un grand coup de chapeau.

En bref, *tous* les férus d'Histoire et de stratégie militaire, qu'ils soient wargameurs, figuristes ou « diplomates » (et les autres !), doivent absolument ce procurer cet ouvrage de référence. Et si un seul livre sur ce thème doit figurer dans leur bibliothèque, ce doit être celui-là !

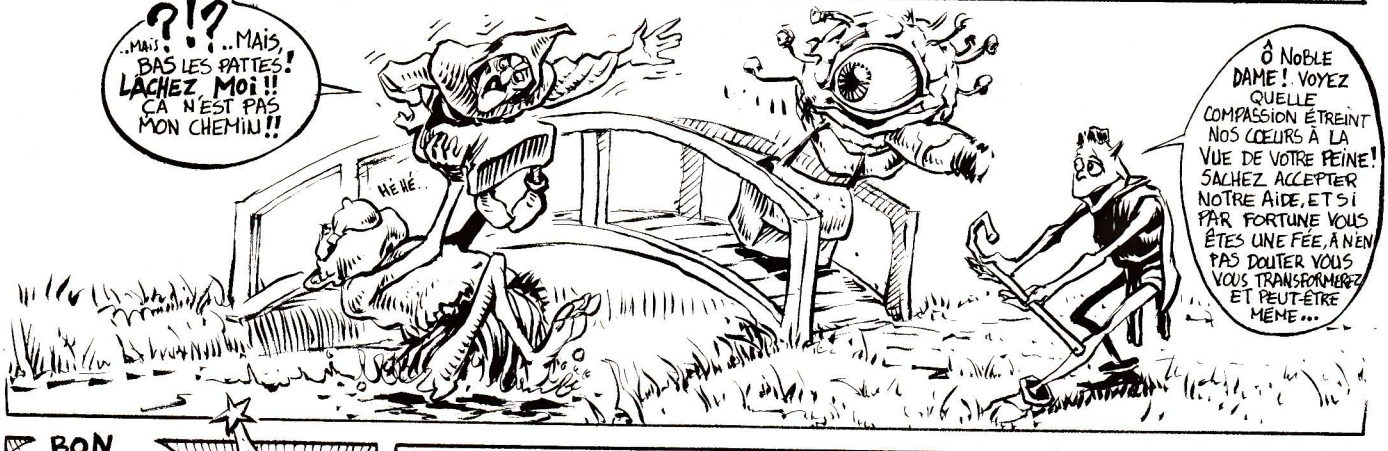
Laurent Henninger

LES TERRIBLES AVENTURES DE KROC LE-BÔ

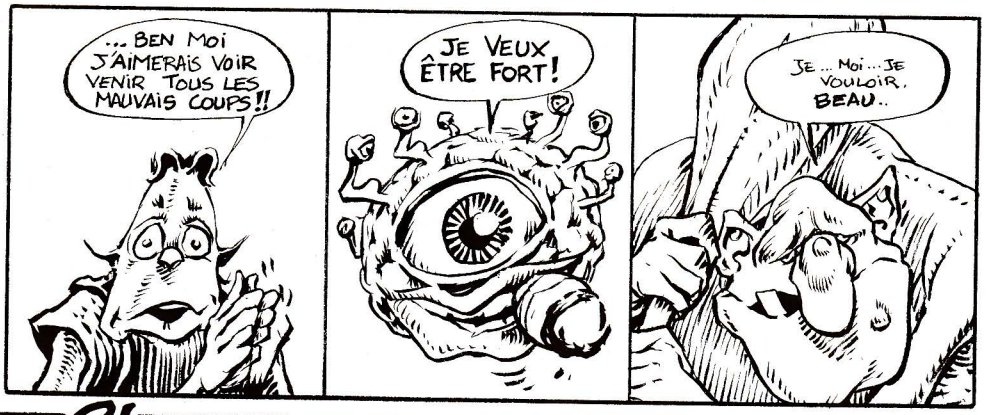
KROC EN VŒUX













SPECIAL THANKS TO R. ROSENTHAL & P. JUSSEAUX

CHEVALIER 90



PLUS DE 50 RELAIS DESCARTES A VOTRE SERVICE

Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page 22

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

TORG™

LA GUERRE DES REALITES™



DISPONIBLE:

— L'écran

— La Carte de la Destinée
premier volet de la trilogie « les reliques du pouvoir »

A PARAITRE:

— La Terre Vivante
premier sourcebook consacré aux Etats-Unis

DESCARTES EDITEUR

sous licence de

WEST END GAMES®

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