

CASUS BELLI

1^{er} MAGAZINE
DES JEUX DE
SIMULATION

jeux de rôle, wargames
jeux de plateau, figurines

77

septembre
octobre 93

Qui sont
les joueurs de
Paintball ?

Tout
Cthulhu

Guide du
consommateur

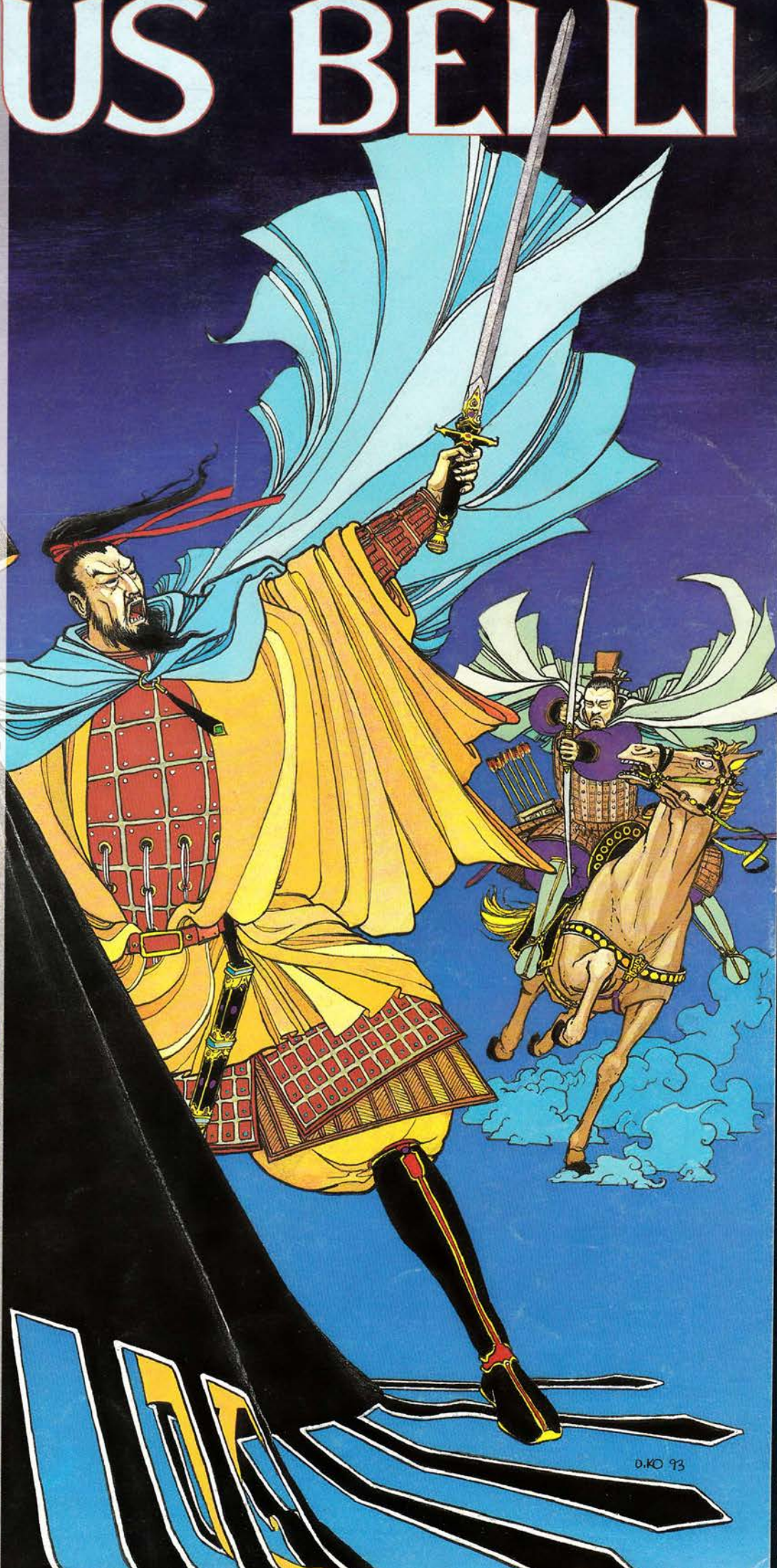
Earthdawn

L'autre façon
de jouer les elfes
et les nains ?

M3168 - 77 - 35,00 F - RD

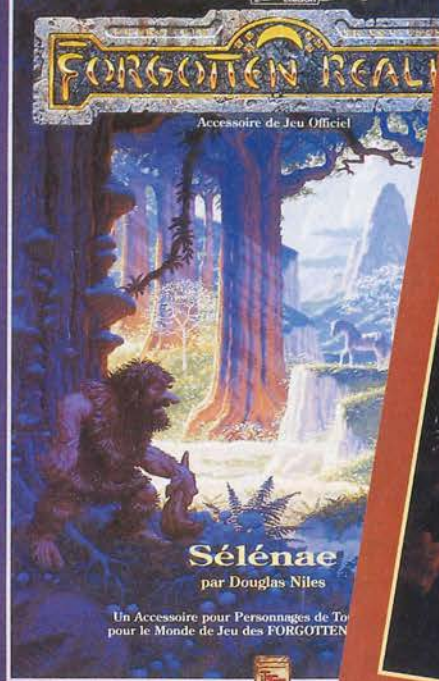


255 FB - 9 FS - 5.50 \$can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F



D.KO 93

RO 2

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

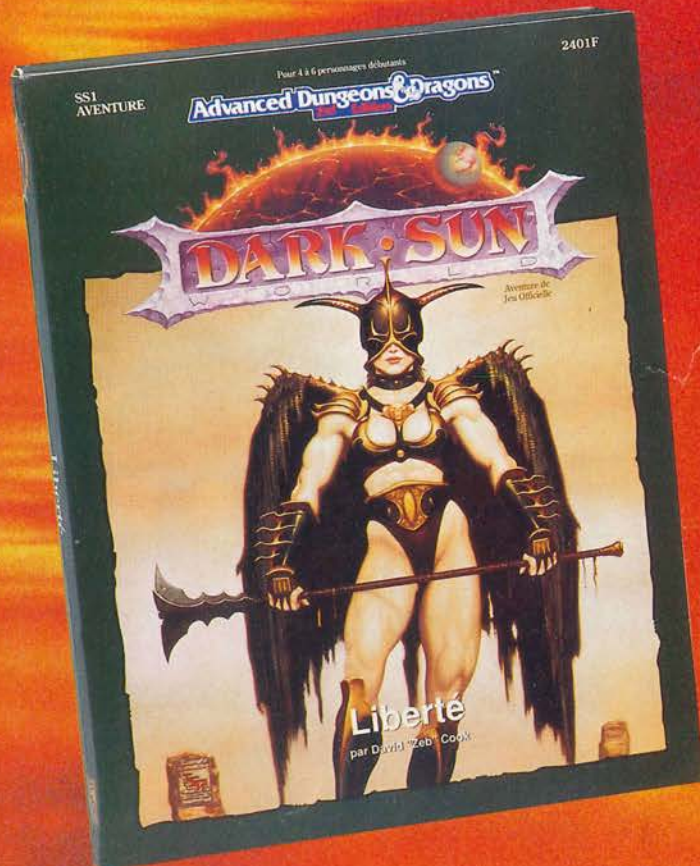
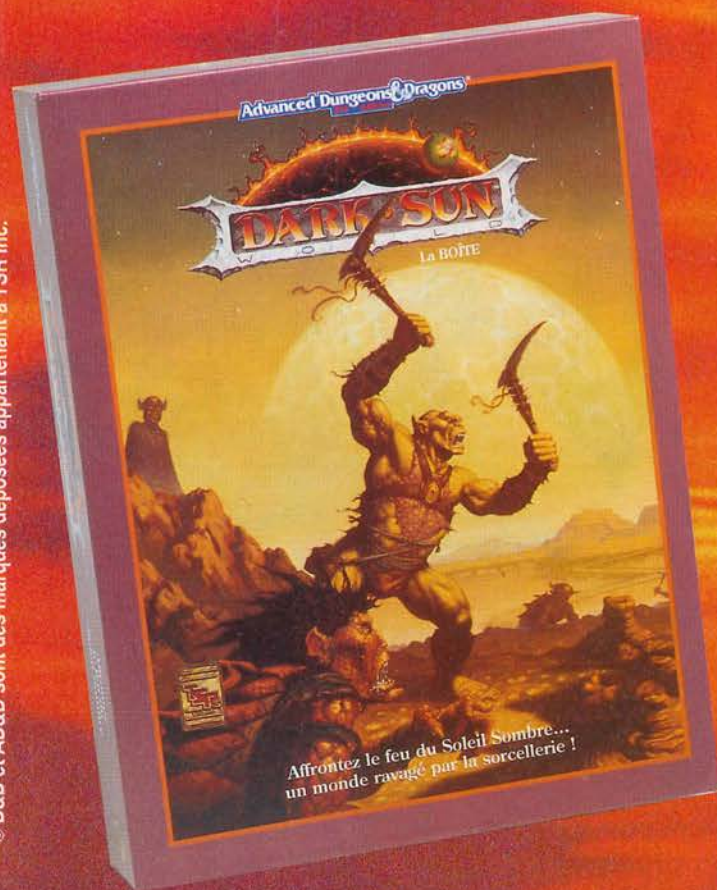
RO3

Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Des mondes d'ombres et de lumière



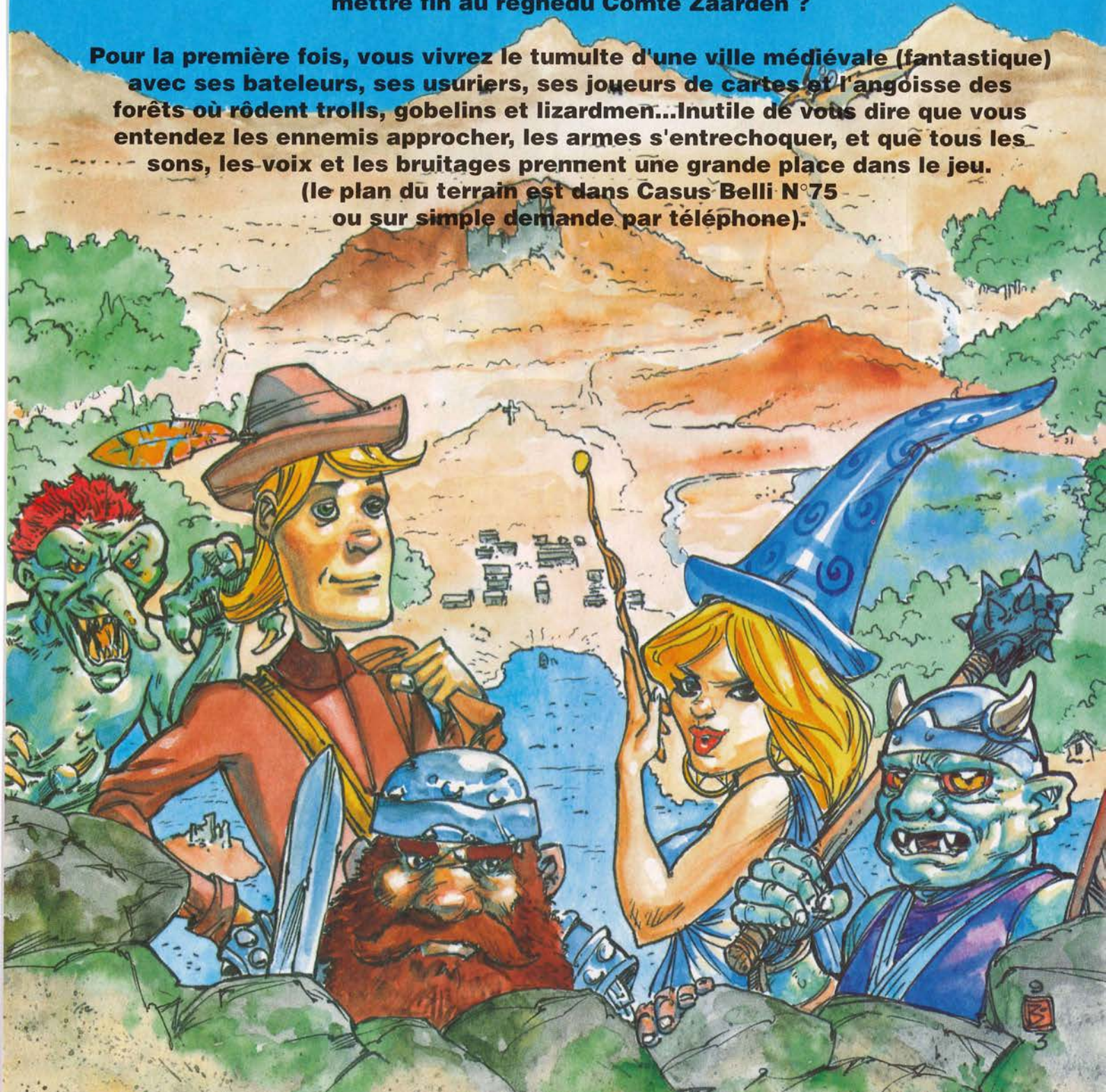
Zaarden : 36.70.07.70

**Le premier jeu de rôle par téléphone !
Nombreux lots et abonnements à gagner.**

Zaarden ! C'est le nom de la ville où convergent tous les aventuriers. Que s'y passe-t-il ? Que sont ces aventuriers fous qui errent dans la campagne les mains pleines de pièces d'or ? Les villageois auraient-ils fait appel à vous pour mettre fin au règne du Comte Zaarden ?

Pour la première fois, vous vivrez le tumulte d'une ville médiévale (fantastique) avec ses bateleurs, ses usuriers, ses joueurs de cartes et l'angoisse des forêts où rôdent trolls, gobelins et lizardmen... Inutile de vous dire que vous entendez les ennemis approcher, les armes s'entrechoquer, et que tous les sons, les voix et les bruitages prennent une grande place dans le jeu.

**(le plan du terrain est dans Casus Belli N°75
ou sur simple demande par téléphone).**



Le grand vent de l'aventure a désormais son numéro : 36.70.07.70

8,76 F TTC + 2,19 F TTC/m



Critiques

- 30 ► Épreuve du feu : **Earthdawn**, un nouveau jeu de rôle médiéval-fantastique.
- 34 ► Fiche-jeu : **Mega III - Le voleur d'ygol**, les règles et la campagne.
- 36 ► Fiche-jeu : **For Faerie, Queen & Country**, magie en Angleterre victorienne.
- 38 ► Portrait de famille : **L'appel de Cthulhu**, l'univers de Lovecraft.
- 98 ► Fiche-jeu : **Mustangs**, jeu tactique de combats aériens.
- 100 ► Fiche-jeu : **Troubled Waters**, module d'extension pour Harpoon.
- 102 ► Fiche-jeu : **Phase Line Smash**, la guerre du Golfe en solitaire.

Aides de jeu & articles

- 76 ► Faits de société : Le paintball, dis-moi comment tu tires...
- 80 ► Le monde de Paorn (4) : Les provinces du Salthar, 2^e partie.
- 84 ► Bâtisses & Artifices : La ville médiévale de Krönberg.
- 88 ► Le petit capharnaüm n°13 : Nouvelles règles pour Simulacres.
- 90 ► 2 scénarios Battletech : Rendez-vous manqué.
- 94 ► Ethnologie : Portraits de wargameurs, lequel êtes-vous ?
- 96 ► Mieux jouer : L'économie de guerre à World in Flames.
- 103 ► Conseils de jeu : Les Japonais à ASL, comment les jouer.

Scénarios de jeu de rôle

- II ► Magna Veritas : Roule ma poule !
Scénario simple pour anges secourables.
- VI ► AD&D2 niv. 4-6 : Le Palais-Chimère
À la rencontre d'un rêve embrumé.
- X ► James Bond 007 : Opération Résurrection
Jouez James Bond et/ou Felix Leiter.
- XIV ► Gurps Conan : La flèche et l'épée
Un scénario en deux parties : musclée et diplomatique.
- XVIII ► **Grand Écran** RuneQuest : Anisha
Pour personnages débutants du Comté du Soleil.

Rubriques habituelles

Calendrier, nouvelles météoludiques (6), BD : Le Gros Bill épisode 10 (18), Petites annonces (20), Têtes d'affiche (24), Métalliques (92), Inspirations & presse wargame (104), Inspirations romans, BD, universalis (106), En direct de la rédaction, debriefing, fanzines, clubs, minitel (108).

Couverture : David Cochard.



Éditorial

Earthdawn or not Earthdawn ?
Je profite de cet éditto pour ajouter mon grain de sel, car dans son article (page 30-32), Croc reste partagé entre les fruits séduisants du savoir-faire Fasa – monde mystérieux abondamment décrit, belle présentation en un seul volume très complet – et les quelques irritantes connotations donjonzédragonesques, tels que les niveaux à peine rebaptisés, qu'il perçoit comme un retour à la case départ du jeu de rôle. Et sa conclusion est en forme de points de suspension : attendons et voyons. Ce qui pourrait bien aussi être l'attitude des joueurs, mais pour d'autres raisons.

Car apparemment *Earthdawn* n'est pas là pour ouvrir de nouvelles tendances, comme *Vampire*, *Shadowrun* ou *In Nomine Satanis/Magnas Veritas*, ni pour répondre à une attente frénétique de fans comme *Star Wars*, mais plutôt comme une alternative à AD&D. Et si des détails de règles ou des créatures, des sorts, rappellent l'ancêtre des jeux de rôle, c'est – me semble-t-il – plus parce que l'idée est de retrouver une certaine façon de jouer, entre le simulationisme qui a sévi quelque temps et le dédain des règles aujourd'hui grandissant. Dans cet esprit, il est probable que *Earthdawn* recrute progressivement ses adeptes parmi les joueurs introduits au jeu de rôle par des jeux récents et ayant du mal ensuite à s'accommoder d'une schématique classe d'armure. Mais pour qu'il atteigne le statut de nouveau standard, tout va dépendre de la capacité de Fasa à offrir dans ses suppléments des trames de fantasy « typique » sans être calquées sur nos vieux modules d'il y a dix ans, et un background qui synthétise les visions personnelles que chacun se fait d'un monde de fantasy sans y perdre l'âme du jeu. Alors, « *Think different, Think Earthdawn* » ? D'ici la parution du jeu en français, l'an prochain, une bonne fournée de produits devrait apporter la réponse.

Didier Guiserix

NOUVELLES DU FRONT

PRÉSENT

Savoie

Septembre 93/avril 94

La nouvelle saison du **Championnat de Savoie de Formule Dé** aura lieu les samedis soir et/ou dimanches à la salle St-Michel de La Ravoire, sous le patronage des Nouveaux Saigneurs. Tél. : Frédéric Violette au (16) 79.70.07.59.

Marseille

24 septembre/4 octobre

N'hésitez pas à vous rendre à la **Foire internationale de Marseille**, dans les appentis du Hall I, vous y trouverez l'allée du jeu, avec des stands Casus Belli, Eurogames, Descartes, Prince August, Edigames, Gl Gamic, Crazy Orque Saloon, etc.

Annemasse

25 septembre

La Compagnie des Dragons organise la **XV^e Convention franco-suisse des jeux de simulation**. Lieu : MJC Centre Annemasse, 38 rue du 8 mai 1945, 74100 Annemasse. Contact : Ivan Ginet au (16) 50.36.03.91.

Montcornés

25/26 septembre

L'avènement d'un **nouveau monde** est un **grandeur-nature féérique** qui se déroulera dans les Ardennes françaises, organisé par la Confrérie des Deux Tours. Contact : François Furland/France Mesure au (16) 48.94.60.92.

Avrillé

25/26 septembre

Les Gardiens de la Légende organisent **Aventura 93**, leur troisième convention de jeux de simulation, à la salle Lino Ventura. On y jouera aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau. Il y aura également une grande exposition sur le grandeur-nature, le paintball, les figurines. Contact : Laurent Jactat au (16) 41.34.60.61.

Montmédy

25/26 septembre

L'association Le Grand Défi, en collaboration avec Connaissance de la Meuse, organise son second **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans une citadelle du XVI^e siècle. Contact : David Dossot au (16) 83.57.89.31 (repas, soirée, w.e.).

Bailleul

25/26 septembre

Les clubs Sajou de Bailleul, L.C.R. « Les chaumières » de Villeneuve d'Ascq et la FFJDS organisent le **VIII^e Championnat de Diplomacy du Nord-Pas-de-Calais**. Le lieu : MJC de Bailleul, place Pichon, 59270 Bailleul. Tél. : (16) 28.41.24.84. Contact : Pascal Dupretz, au (16) 28.43.52.99.

Corbeil-Essonnes

25 septembre, 2 et 9 octobre

L'association A.L.P.H.A. organise successivement un **tournoi de Diplomacy**, de **Fief 2 puis de Zargos**, à la MJC de Corbeil-Essonnes. Tél. : Franck Chanceler au (16) 69.21.22.74 entre 18 h30 et 19 h30.

Fontainebleau

26 septembre

Le club Le monde des 1000 rêves organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** en plein cœur de la forêt. Contact : Jean-François Micard au (16) 45.98.81.49 (le soir).

FUTUR

Évreux

2 octobre

La MJC d'Évreux ouvre un secteur jeu de rôle avec l'Académie des Quatre Tours, et propose une **journée de démonstration sur des jeux de rôle** (AD&D, INS/MV, Maléfices, Warhammer...) et également des wargames. Contact : Renaud Lebardier, Académie des Quatre Tours, MJC d'Évreux, 1 avenue Aristide Briand, 27000 Évreux. Tél. : (16) 32.39.16.24.

Saint-Étienne

2 octobre

Dans la série *Les contes du serviteur noir*, l'association Alteratio Realitatis Lyon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *La geste des frères*. Il aura lieu au château d'Essalois (Loire) près de Saint-Étienne. Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon ; ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

Nantes

2/3 octobre

Ouest Opéra organise son **I^{er} Triathlon ludique**, avec de nombreux jeux de rôle (parties libres et tournois), de plateau, wargames, japanimation, ludotique, paintball, zines, bourse d'échange. Renseignements : Ouest Opéra, 4 rue du Pouliguen, 44300 Nantes. Tél. : (16) 40.93.07.02. Ou minitel 3615 Casus, Bal Ouest Opera.

Cap Fréhel

2/3 octobre

Le Blues du Lutin organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique sur le thème des légendes celtiques**. Il aura lieu au fort La Latte, au cap Fréhel, dans les Côtes d'Armor. Contact : Le Blues du Lutin, 2 villa Bourg-L'évêque, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.59.25.02.

Lorient

2/3 octobre

L'association ADLL Les yeux de Breizh organise *Les sequins de sang*, un **grandeur-nature sur le thème de Tschai** (un monde de science-fiction imaginé par Jack Vance), avec initiation au paintball. Contact : Jordi ou Maël au (16) 97.65.33.39.

Montpellier

9 octobre

Le Collectif multijeu organise la **I^{re} Nuit du jeu** à Montpellier, à la salle Arena, 18 rue de Lantissargues. Tél. : Laurent au (16) 67.86.13.85.

Villecresnes

9/10 octobre

L'association Les chevaliers au Dragon organise un **tournoi sur les jeux de la gamme Ludodélire** (Formule Dé, Vallée des mammoths, SuperGang, Full Metal Planète, Tempête sur l'échiquier). Contact : Thierry Gicquiau, 2 villa des Bougainvilliers, 94440 Villecresnes au (1) 45.99.24.11 (après 20 h).

Palavas-les-Flots

9/10 octobre

Le Maquette club montpelliérain, avec le concours du magasin Excalibur de Montpellier, organise le **Salon de la maquette et du modèle réduit en Languedoc-Roussillon**, au palais des Sports de Palavas-les-Flots. Il y aura des concours de figurines peintes et des démonstrations de jeux de rôle et wargames. Contact : Patrick Cros, 13 rue de Meyrueis, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.92.25.00.

Marseille

9/10 octobre

L'association Don Quichotte organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Contact : Don Quichotte, 9 rue de Tilsit, 13006 Marseille. Tél. : Philippe Fougeret au (16) 91.47.44.04.

Les Mureaux

10 octobre

Les loups de l'apocalypse organise leur **VII^e Tournoi multijeu de rôle** (sur AD&D, AdC, JRTM, RuneQuest, Shadowrun, Star Wars, Stormbringer, Vampire) ainsi qu'un concours de figurines. Contact : Les loups de l'apocalypse, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

Épinal

16/17 octobre

Le club de jeu de rôle de la MJC Savouret organise les **Ordales du Chaos II**, qui consistera en des tournois de Stormbringer, James Bond, Warhammer, L'appel de Cthulhu et Civilisation. Contact : MJC Savouret, 30 rue des Soupis, 88000 Épinal, tél. : (16) 29.82.12.59.

Nancy

17 octobre

Le club Légendes organise sa **II^e Convention Vampire** à la MJC des Trois Maisons. On jouera également à JRTM et à Star Wars. Fiches d'inscription au magasin Excalibur Nancy. Renseignements : Nicolas Pommier, 2 rue Fontaine St-Joseph, 54250 Champigneulle. Tél. : (16) 83.38.02.04.

Paris

18/24 octobre

L'association La Mare aux Diables organise un **cyber-killer**, *Le prix du sang*. Contact : La Mare aux Diables, 95 rue d'Avron, 75020 Paris. Tél. : (1) 43.70.99.02.

Triel-sur-Seine

23 octobre

Le club Other Planes organise un **tournoi de jeu de rôle**. Contact : Guillaume Brial, 11 allée Franz Schubert, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (1) 39.75.38.73.

La Ravoire

23 octobre

Les Nouveaux Saigneurs de La Ravoire (Savoie) présentent *Des roses & du champagne*, une **murder-party 1928** traditionnelle en costumes, située dans les remous du milieu littéraire confronté à l'expansion du cinématographe. Tél. : Frédéric au (16) 79.70.07.59.

Rennes

23/24 octobre

Atemporels organise, avec la collaboration des Hussards d'Isengard et de Par-delà le seuil, une **démonstration de jeux de plateau, simulations avec figurines, jeux de rôle, peinture de figurines**. Le lieu : MJC de Cleunay, bd Trasbot. Contact : (16) 99.57.69.80.

Fécamp

23/24 octobre

Les chevaliers de Ludivine et Les gobelins de la falaise organisent un week-end du jeu, avec un **tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique**. Le lieu : théâtre Maurice Sadorge à Fécamp (76400). Contact : (16) 35.29.27.39.

Ville d'Avray

24 octobre

La Confrérie Boucherie intellectuelle, en collaboration avec le fanzine Palantir, organise **Conapt 6**, son sixième tournoi de jeu de rôle. Au programme : Vampire, AdC, Rêve de Dragon, Cyberpunk, JRTM, Nephilim et INS/MV. Contact : Cédric Bouchet, 2 allée du Grand Tulipier, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16) 47.09.61.45.

Paris

24/25 octobre

La 1st EuroDipCon, c'est-à-dire le **I^{er} Championnat d'Europe de Diplomacy**, aura lieu à la mairie du XV^e arrondissement, 31 rue Peclet à Paris. Contact : FFJDS, 11 rue Molière, 75001 Paris. Tél. : (1) 46.43.06.99 ou (1) 39.56.02.49.

Quétigny

30/31 octobre

La section jeu de rôle de la MJC de Quétigny organise, avec L'esprit vagabond de Moneteau, sa **II^e Convention de jeux de simulation**. Au programme des tournois jeux de rôle : AD&D2, Les Maîtres Mondes, AdC, INS, Berlin XVIII, Star Wars, Stormbringer. Tournois jeux de plateau : Zargos, Footmania, Blood Bowl, Formule Dé, Les ailes de la gloire. Et d'autres animations : concours de figurines peintes, vidéos, parties libres. Contact : MJC Léo Lagrange, Section jeu de rôle, 3 rue des Prairies, 21800 Quétigny.

Saint-Étienne

30/31 octobre

L'association Alteratio Realitatis Lyon organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *L'auberge II : La geste de la croix*. Il aura lieu au château d'Essalois (Loire) près de Saint-Étienne. Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

Dunkerque

30/31 octobre

Les Gardiens de Lyrehel, en collaboration avec la ville de Grande-Synthe et les clubs des environs, organisera la seconde édition d'**À la conquête du Grand Nord**. Au programme : tournoi de jeux de rôle (AD&D, RQ, AdC, Stormbringer, Warhammer, SW, Hawkmoon, Cyberpunk), jeux de plateau (Zargos, Fief 2...) et de figurines (peinture et exposition). Il y aura également des surprises théâtrales et musicales. Le lieu : le palais du Littoral, à Grande-Synthe. Contact : maison du Théâtre, rue du C.E.S., 59760 Grande-Synthe. Tél. : (16) 28.21.68.43.

Marspich

30/31 octobre

Le club La guilde du masque du démon organise sa **III^e Convention des jeux de simulation**, avec un trophée AD&D, des rencontres Star Wars et autres parties libres. Le lieu : MJC de Marspich. Contact : Frédéric Laly, 14 rue Paul Verlaine, 57700 Marspich Hayange.

Lille

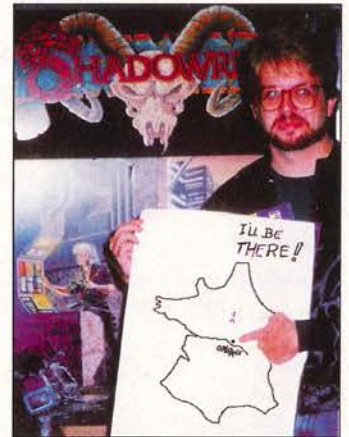
30 octobre/1^{er} novembre

L'Office du Déroulement Émotionnel (ODE) propose la **Coupe gothique**, un tournoi de jeu de rôle sur Vampire, où joueurs et meneurs de jeu voyageront à travers quatre époques (du Moyen Âge au XX^e siècle). Une rude tâche en prévision pour le meneur de jeu puisque si le premier scénario est classique ; il devra adapter le second d'après une nouvelle ; construire le troisième à base d'une intrigue, d'une époque et d'un lieu ; et improviser en découvrant le quatrième peu de temps avant la partie. Sur place, une bibliothèque contiendra des ouvrages sur chacune des époques jouées, et le décor du bar changera chaque jour en fonction de l'époque. Contact : Christopher Pouse au (16) 87.31.49.14 ou boutique Ro-cambole au (16) 20.55.67.01.

Orléans

30 octobre/1^{er} novembre

Parallèles organise sa **II^e Convention nationale de jeux de simulation**, avec de nombreux tournois de jeux de rôle et jeux de plateau. En collaboration avec Descartes Éditeur, elle organise les championnats de France de Blood Bowl, de Shadowrun (présence de l'auteur, Tom Dowd) et de Star Wars. Contact : Au Dé strié / Parallèles Orléans, maison des Associations, 46 ter rue St-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.54.26.98.



Bègles

30 octobre/1^{er} novembre

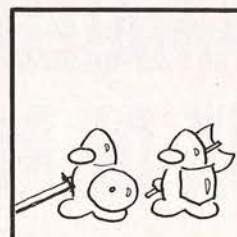
Les apprentis du mage Mahlow annoncent leur **III^e Tournoi de jeu de rôle** sur L'appel de Cthulhu, AD&D, INS/MV, Stormbringer, James Bond, Shadowrun, JRTM, Star Wars, Maléfices. Le lieu : salle St-Maurice à Bègles (banlieue bordelaise). Renseignements : Les apprentis du mage Mahlow, 85 rue Jean-Philippe Rameau, 33130 Bègles. Tél. : (16) 56.85.88.41 (h. repas).

Cannes

30 octobre/1^{er} novembre

La MJC Picaud, Cannes jeunesse et Loisirs soleil présentent la **I^{re} Rencontre régionale de jeux de simulation**, dans le fort de l'île Sainte-Marguerite, au large de la baie de Cannes. Au programme : jeux de rôle, jeux de plateau, wargames, paintball, grandeur-nature sur le thème du Masque de fer. Renseignements : Jean-Luc au (16) 93.65.95.45.

MONGHOL & GHOTA



GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT - GRATUIT

MECHA-TECH

Le Premier jeu de Combats
de Robots par correspondance
géré par ordinateur

- ☐ Oui, je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*, je désire créer mon Pilote et jouer **gratuitement*** durant un tour de jeu.
- ☐ Non, je ne veux pas jouer, ni créer de Pilote. Mais je désire recevoir **gratuitement*** les règles de *Mécha-Tech*.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Je possède déjà un compte chez PBM Komett que je vous indique ici :

Signature (des parents pour les mineurs) :

Bulletin à renvoyer à : **PBM Komett**, 5, rue de Lesseps, 75020 Paris
Tél. : (1) 44 64 95 35
Fax : (1) 43 71 54 89

* Offre promotionnelle, valable durant toute l'année 1993, limitée à un seul pilote par personne.

3615 CASUS LE RENDEZ-VOUS DES AMATEURS DE JEUX DE RÔLE.

NDF

Aix-en-Provence

30 octobre/1^{er} novembre

Le VII^e Tournoi des Incorruptibles vous permettra de participer à des tournois de jeux de rôle, concours de figurines peintes, tournois de jeux de carte, de plateau, semi-réel... Renseignements : L'archimage, 18 bis rue de la Couronne, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (16) 42.38.54.00.

Montgeron

30 octobre/1^{er} novembre

L'Association montgeronnaise de jeux d'Histoire organise une **rencontre amicale et un tournoi ASL**. Contact : Patrick Martin, 3 rue du général Leclerc, 91230 Montgeron. Tél. : (1) 69.42.65.12.

Bourges

6 novembre

Le cercle des compagnons d'Oniros organise sa III^e **Nuit du jeu de rôle**, à Menetou-Salon (20 km de Bourges). Contact : Cercle des compagnons d'Oniros, 10 route des Aix, 18510 Menetou-Salon. Tél. : Nicolas au (16) 48.64.83.31 (h. repas).

Sens

6/7 novembre

L'association Chimère organise **Aventures d'automne**, sa deuxième convention ludique. Au programme : tournois de jeu de rôle (AD&D, Rêve de Dragon, Shadowrun, La méthode du Dr Chestel, Alternative 2.1) avec participation des auteurs des deux derniers jeux, présentation de deux nouveaux univers pour Alternative 2.1 ; peinture de figurines ; parties libres de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames. Le lieu : MJC, rue René Binet, 89100 Sens. Contact : Philippe Borocek, au (16) 86.95.33.88.

Le Mesnil-Saint-Denis

6/7 novembre

Le club Oniros organise un **week-end autour d'Isaac Asimov** (conférences, tournois de jeu de rôle et combats spatiaux, exposition). Centre loisirs et culture, 4 av. du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : Frédéric au (1) 34.61.91.72.

Nancy

12/14 novembre

Les élèves de l'ESSTIN organisent les **V^e Joutes du Téméraire** au palais des Congrès. Il y aura des tournois sur Stormbringer, Cthulhu, Magna Veritas, Cyberpunk, AD&D, JRTM, James Bond, Formule Dé, Zargos, Diplomacy, wargame figurines 15 mm. Contact : Joutes du Téméraire, ESSTIN, Robert Bentz, 54500 Vandœuvre. Tél. : (16) 83.50.33.12.

Angoulême

13/14 novembre

Les clubs La pierre du destin, l'AAJH et La compagnie du Valdemor organisent la **V^e Convention de jeu de simulation et de la figurine** qui aura lieu à la salle des Fêtes de l'Isle d'Espagnac, près d'Angoulême. Au programme : tournois de figurines antiques et guerre de Cent Ans, tournoi multijeu de rôle et de plateau. Contact : Association Angoumoisine de Jeux d'Histoire, 52 place de la Croix, 16000 Angoulême. Tél. : Jean-Paul Leyraud (wargame) au (16) 45.21.43.69. ou Olivier Manon (JdR) au (16) 45.38.72.94 (après 20 h).

Marguerittes

13/14 novembre

Les Exilés organisent le I^{er} **Open méditerranéen de Blood Bowl**, à Marguerittes dans le Gard. Tél. : (16) 66.75.28.97. ou minitel 3614 Chez*Exiles.

Évry

27/28 novembre

Le club de jeu de l'I.L.E. organise, avec la FFJDS, la I^{re} **Coupe de France par équipes de Diplomacy**, qui comportera de nombreuses parties à thème (états-majors, tournois...). Également : partie géante de Kaos. Contact : BDE de l'I.L.E., 18 allée Jean Rostand, 91000 Évry. Tél. : (1) 46.43.06.99.

Lyon

4/5 décembre

Le club de jeux de simulation Crazy Orc organise un **tournoi/rencontre sur le thème Zone** à Oullins. Jeux de rôle, jeux de plateau, wargames avec figurines seront proposés aux participants. Tél. : Patrick au (16) 72.39.25.63.

Toulouse

4/5 décembre

Le **Salon du modélisme** aura lieu au parc des Expositions. En sus des maquettes et modèles réduits il y aura du jeu de rôle et du wargame.

Amiens

11/12 décembre

La **Convention annuelle de la Guilde de Picardie** aura comme thème la BD. Au programme : rencontres, démonstrations, initiations sur tous types de jeux de simulation, tournois, concours de figurines, vente aux enchères. Le lieu : 3 place Dewailly à Amiens. Renseignements : Madeleine Douchain, 58 route de Cagny, 80090 Amiens. Tél. : (16) 22.97.91.90.

Lyon

20 décembre

L'association Alteratio Realitatis Lyon organise une **murder-party à thème cyberpunk**. Elle aura lieu au Complexe du Rire (café-théâtre). Contact : Boris Ravella, 15 rue de l'Annonciade, 69001 Lyon, ou Bernard au (16) 72.37.88.81.

Obernai

21/29 janvier

Vampires 94 est un festival sur le fantastique (cinéma, littérature, théâtre, vidéo et jeu de rôle) organisé par La S-F Entreprise. Le thème de cette année sera bien sûr celui du vampire, et un tournoi de jeu de rôle aura lieu le samedi 22, sur le jeu du même nom. Le prix devant être remis par Mathilda May (un bisou dans le cou ?). Contact : Association culturelle d'Obernai, cinéma Adalric, rue Attic, 67210 Obernai. Tél. : (16) 88.95.68.19.

Toutes
les manifs,
3615 CASUS
rubrique CAL



Les Joutes



du Téméraire VI

Convention Nationale de Jeux de simulation

les 12 - 13 - 14 Novembre 1993

au Palais des Congrès de Nancy

Tournois et animations de Jeu de Rôle, de Jeux de Plateau et de Wargames. Pour la première fois à Nancy, un tournoi Wargame Figurines 15mm en plomb Époque Antique organisé avec l'aide des Loups du Téméraire, le club de Wargamers figurines nancéen.

En permanence, bar, salle vidéo, salle micro-informatique, initiations et démonstrations de jeux.

Tous les éditeurs de jeux de simulation présents et prêts à répondre à toutes vos questions.

Un week-end mouvementé avec de nombreux lots en perspective ! Soyez présent et invitez vos amis!



Vendredi 12 de 19h à 1h

- ☐ Appel de Chtulhu ☐ Cyberpunk ☐ J.R.T.M.
☐ Joueur ☐ Maître ☐ Arbitre

Samedi 13 de 14h à 20h

- ☐ AD&DII ☐ JamesBond ☐ MagnaVeritas
☐ Joueur ☐ Maître ☐ Arbitre

Samedi 13 de 21h à 6h

- ☐ Coupe de France de Stormbringer
☐ Joueur ☐ Maître ☐ Arbitre

Samedi 13 et dimanche 14

- ☐ Formule Dé ☐ Zargos
☐ Diplomacy ☐ Blood Bowl*
*Sélectifs pour le championnat de France

- ☐ Great Patriotic War ☐ Flat Top
☐ Full Métal Planet

☐ Tournoi Wargame Figurine

(15mm Antique, Règles W.R.G. n°7).

Envoyer la liste d'armées à :

Dominique Ansieau

16 rue Stanislas 54000 Nancy

impérativement avant le 15/10/93

Date limite d'inscription:

Dimanche 7 Novembre Minuit

Inscription possible

dans les magasins EXCALIBUR

☐ 1 Tournoi 45FrCs

☐ 2 Tournois 70FrCs

☐ 3 Tournois 90FrCs

☐ Tournoi Figurines 80FrCs

Pour dormir:

apportez un sac de couchage

☐ Réduction S.N.C.F. 20%

NOM:.....PRÉNOM:.....

AGE:.....TELEPHONE:.....ADRESSE:.....

NOM ET ADRESSE DU CLUB (s'il y a lieu):.....

CLASSEMENT PROVISOIRE (au 17 août 1993):

Catégorie Star : 1er : Grégory REIS - 2e : François LE GOURIEREC - **Catégorie Champion** : 3e ex-aequo : Tony MARTINS, Arnaud BARATTE, Jean-Michel BOLLIER, Frédéric SALVADOR - **Catégorie Géant** : 7e ex-aequo : Stéphane BALU, Pierrick JAHIER, Guillaume BERNARD - 10e : Hugo REIS - **Catégorie Pro** : 11e : Pascal JEHANNO - **Catégorie Expérimenté** : 12e ex-aequo : Guillaume BLOSSIER, Guilhem POISSON - **Catégorie Bleu** : 14e : Frédéric QUINTARD - **Catégorie Schtroumpf** : 15e : David MAURY - 16e : Charly CAZALS - 17e : Cyril MOS-SUR - 18e : Guillaume MERCIER, Sébastien CHASTANG (Classement établi avec le nouveau règlement 1994)

Additif au règlement 1994 : Soyez fair-play !

Les coachs qui n'envoient pas leurs résultats de matchs à la FFBB au minimum une fois par mois seront rétrogradés d'une catégorie.

EN DIRECT DE L'ARÈNE :

IMPORTANT : La finale du Championnat de France se déroulera en janvier 1994 (au lieu du mois d'avril initialement prévu). Merci d'en tenir compte pour le calendrier de vos matchs. Toutes les fiches de résultats devront parvenir à la FFBB impérativement avant le 31 décembre 1993.

1^{ère} COUPE DE FRANCE DE BLOOD BOWL INTER-VILLES

Les 16 & 17 octobre 1993, dans le cadre d'OBJECTIF JEUX à la MJC de Villeurbanne, l'association Orcs en Stocks organise la 1^{ère} Coupe de France de Blood Bowl Inter-Villes, en collaboration avec la FFBB, JEUX DESCARTES et le célèbre fanzine RUN AND SHOOT. Parmi les villes susceptibles de participer : Lyon, Villeurbanne, Orléans, Poitiers, Niort, Saint-Etienne, Paris & Marseille.

EN DIRECT DU STADE : PARTHENAY, CAPITALE DU JEU

Le 17 juillet dernier, Parthenay clôturait son Festival International des Jeux avec un grandeur nature Warhammer/Blood Bowl et une démonstration de football américain opposant les Rebels de Marseille aux Yankees d'Angers. Un match de qualité, une belle victoire des Rebels (26/20)... et un accueil chaleureux que nous ne sommes pas prêts d'oublier !!

Sur la place du Drapeau, en plein centre de Parthenay, un terrain spécialement mis en place par l'équipe du FLIP.



Pendant le grandeur nature...



TOURNOIS OFFICIELS AUTOMNE 1993 :

MARSEILLE : Foire Internationale de Marseille - 24 septembre/4 octobre
Tournoi Blood Bowl en présence des Rebels les 2 & 3 octobre

Contact : Marc Lefèvre-SAFIM - Tél. : 91 76 16 00

VILLEURBANNE : Objectif Jeux 1993 - 16 & 17 octobre

1^{ère} COUPE DE FRANCE DE BLOOD BOWL INTER-VILLES

Contact : Jean-Michel Bolliet - Tél. : 78 93 42 27 après 18 h.

ORLEANS : Le Défi de la Pucelle - 30 & 31 octobre/1er novembre

Contact : Au Dé Strié/Parallèles - Tél. : 38 54 26 98 ou 38 54 54 72

QUETIGNY : 2e Convention de jeux de simulation - 30 & 31 octobre

Contact : Aubert Bonneau, MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle, rue des prairies - 21800 Quetigny.

NANCY : Les Joutes du Téméraire - 12/14 novembre

Contact : Laurent Zimmer - Tél. : 83 50 33 12

MARGUERITTES : 1^{er} Open Méditerranéen de Blood Bowl - 13 & 14 novembre

Contact : Club les Exilés-Gilles Triboulet - Tél. : 66 75 28 97

Pour vous inscrire au Championnat 1993/1994, adressez votre règlement de 50 F. ainsi que vos nom et adresse à :

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BLOOD BOWL
JEUX DESCARTES 1, RUE DU COLONEL PIERRE AVIA
75503 PARIS CEDEX 15

NDF

CÔTÉ JARDIN

Puplinge

2 octobre

Un tournoi de Diplomacy par équipes est organisé par l'Atelier du jeu, Alteratio● Realitatis et le Club du loisir intellectuel & créatif, à la salle communale de Puplinge, 62 rue Graman, 1241 Puplinge, Suisse. Contact : Boris Leu, 18 Grand Montfleury, 1290 Versoix, Suisse. Tél. : (19.41) 22/755.62.40.

Mont-sur-Pully

18/20 octobre

Le club Galaad organise Le miroir des illusions, un méga scénario Stormbringer, qui mènera dans un même contexte quatre équipes de joueurs. Contact : Christophe Pythoud, 51 Péage, 1807 Blonay, Suisse. Tél. : (19.41) 21/943.44.24.

Essen

21/24 octobre

Comme chaque année, le grand Salon du jeu et des jeux en tous genres aura lieu à Essen. Une bonne occasion pour les frontaliers de l'Allemagne d'aller y jeter un œil.

Chevetogne

22/24 octobre

L'ASBL Jeux Et Animations organise Felisland : Reconnaissance dans le Ghor, son cinquième grandeur-nature médiéval-fantastique, au domaine provincial de Chevetogne (Ciney, Belgique). Contact : Daniel Carré, 22 rue Brunfaut, 1080 Bruxelles, Belgique. Tél. : (19/32/2) 410.71.59.

Liège Embourg

30 octobre/1^{er} novembre

La Guilde des Fines Lames organise Ludoforum 93, sa X^e Convention multijeu, avec des tournois sur AD&D, Cthulhu 90, Full Metal Planète, Zargos, Formule Dé, Diplomacy ; des parties libres d'autres jeux de rôle ; un concours de peinture de figurines ; une vente aux enchères. Contact : Paul Libert (19/32/41) 62.95.76 ou ASBL « GDFL », 12 avenue du Parc, 4053 Liège Embourg, Belgique.

Toutes
les manifs,

3615
CASUS
rubrique
CAL

Prochain numéro : 17 novembre 93

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

Écrivez, ne nous
téléphonez pas !
No Phone !
Pericoloso telefonar !
No Fönatôn !
Utilisez les éläns
postö !

Si vous désirez nous envoyer un fax
(46 48 49 88), sachez que vous
n'avez que 65 % de chances
que votre texte nous parvienne
suffisamment lisible
(tapez donc votre texte à la machine,
et répétez les informations
importantes).

Soyez suffisamment précis dans vos
indications : nous ne pouvons pas publier
une annonce qui propose un tournoi
de jeu de rôle ou bien de plateau, qui
aura lieu dans le courant du mois de
mars, d'avril ou de mai, dans un lieu
restant à définir mais peut-être bien en
Moldavie... Si possible donnez un
numéro de téléphone : dans les jours pré-
cédant un tournoi, il est plus facile d'ap-
peler que de compter sur la célérité
postale.

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

Presque tous les tournois impliquent
une inscription avec participation
financière, faible pour le jeu de rôle
ou le wargame (en général de 10 à 90 F),
plus élevée pour le grandeur-nature
(de 50 à 400 F en moyenne).

Arlon

6/7 novembre

La maison des Jeunes l'Aubergerie orga-
nise pour la seconde année les 24 heures
du jeu de rôle, avec également des jeux
de stratégie et de plateau, une exposition
sur le JdR et les figurines. Le lieu : maison
des Jeunes, ancienne caserne Léopold,
place des Chasseurs ardennais à Arlon.
Contact : David Boegen, 308 route de
Diekirch, B-6700 Arlon, Belgique. Tél. :
(19/32/63) 21.77.69 (après 18 h).

Bienne

8/12 novembre

L'association Kronos organise une semai-
ne ludique. Contact : Gustave Brandys,
53 rue de l'Avenir, 2503 Bienne, Suisse.
Tél. : (19.41) 32/22.22.10.

Genève

10/21 novembre

Lors du Salon des arts ménagers (hé oui !)
au Palexpo de Genève, un stand et une ex-
position seront consacrés aux jeux. Orga-
nisation : le magasin Au Vieux Paris, le mu-
sée suisse du Jeu, Alteratio●Realitatis.
Renseignements : Au Vieux Paris, Henri
Zwicky, 1 rue de la Servette, 1201 Genève,
Suisse.

Yverdon

13/14 novembre

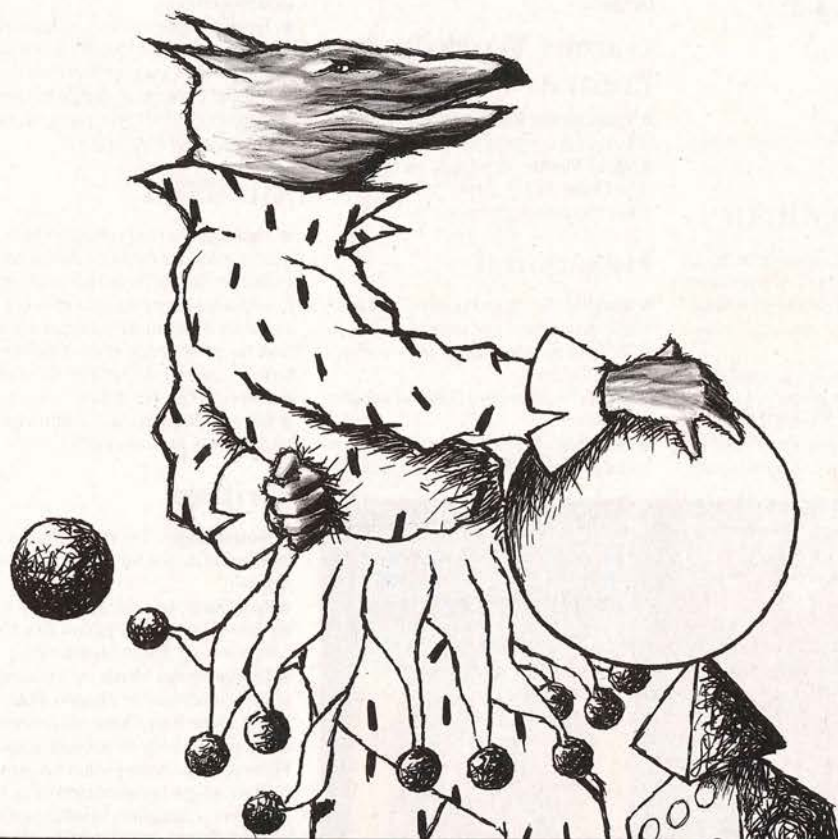
L'Action ludique reconduit la désormais
fameuse Convention romande de jeux de
simulation du château d'Yverdon. Ren-
seignements : François Rossel, 4 Pêcheurs,
1462 Yvonens, Suisse. Tél. : (19.41) 24/31.
14.32.

E R S

Les Journées du Jeu

2^{ème} Coupe de France

L'APPEL de CTHULHU



15 au 21 Novembre 1993

CAP SUD Tel:49 58 53 93

Arkham Héxagonal 86

Inscription à la Deuxième Coupe de France de L'APPEL DE CTHULHU :



☐ Gardien des Arcanes (Maître de Jeu)

☐ Investigateur (Joueur)

Nom : Prénom :

Club : Adresse :

..... Téléphone :

Hébergement : ☐ oui ☐ non

Billet Congrès SNCF : ☐ oui ☐ non

Inscription à l'avance : 25 F

Inscription sur place : 40 F

Bulletin à renvoyer à : Jean-Pascal PRIOU - 2-78, avenue Hoche - 86000 POITIERS
Renseignements : Frédéric TOURNADRE - Tél. 49 88 94 99 - Laurent THIBAudeau
Date limite des inscriptions par correspondance : 1^{er} novembre 1993

- À mon avis, cet été pourri, c'est la faute aux jeux de rôle.
- C'est vrai ça, on n'a pas idée avec leurs vampires, leurs démons, leurs avatars décadents et tout et tout, ils nous ont détraqué le temps.
- Ouai !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Arkalance

- **Maîtres Mondes** : le n° 2 des carnets est paru.

Descartes Éditeur

- **L'appel de Cthulhu** : *Destination Épouvante* est un recueil de neuf aventures, traduction de *Fearful Passages* (paru).
- **Shadowrun** : *Éclipse totale* (scénario, paru).
- **Barbe noire** est un jeu de plateau sur le thème de la piraterie, traduction d'un produit d'Avalon Hill (voir Têtes d'affiche).
- **Mega III** : *Le voleur d'ygol* (règles du jeu plus un scénario, paru, voir fiche-jeu p.34).

Eurogames

- Un supplément régulier contenant des scénarios, des points de règles, pour *Cry Havoc* et *Dragon noir*, devrait paraître tous les quatre mois. Premier numéro prévu en novembre. Son nom : **Chevaliers & Dragons**.

Games Workshop France

- **Warhammer Battle** : *Orques et Gobelins* doit être disponible.
- **Space Marine** : *Renégats*, sur les Eldars et le Chaos (boîte, paru), puis *Seigneurs orks et Squats* (septembre).

Hexagonal

- **Vampire** : la traduction de *Chicago by Night* (septembre) correspond à celle de la 1^{re} édition américaine, mais corrigée de ses bogues.
- **JRTM** : *La porte des gobelins* (scénario, octobre).
- Hexagonal distribue également de nombreux **produits Tolkien** édités par Harper

Ludodélire

- **Formule Dé** : le plateau du Grand Prix du Portugal à Estoril est disponible. Le prochain sera celui de Silverstone (novembre).
- **Wargames** : **Hanau** (octobre), puis **Friedland** (novembre).
- **Terrain vague** est le nouveau jeu de plateau de cette société. Ses mécanismes sont ceux d'un jeu primé au Pion d'or de Boulogne, le thème : rivalité entre bandes de gamins ; l'illustrateur pressenti est un grand de la BD française.

MultiSim

- **Nephilim** : *Le Lion vert* est un recueil de quatre scénarios évoluant autour de la librairie de l'Incunable Souveraineté (paru). *Les Arcanes majeurs* contiendra une partie sur les 21 arcanes majeurs et une création de personnage plus détaillée (octobre). La réédition (corrigée) de *Nephilim* est prévue pour décembre.
- **Rêve de Dragon** : la 2^e édition est toujours prévue pour novembre.

Oriflam

- **Stormbringer** : *Les seigneurs des mers* (traduction de *Sea Kings of Purple Towns*, octobre).
- **RuneQuest** : *Le roi de Sartar* est un roman de 290 pages sur la guerre des Héros, écrit par Greg Stafford (septembre).
- **La guerre des Héros** est un wargame (nouvelle édition de *Dragon Pass*) dans le monde de *RuneQuest* (novembre).
- Il n'est pas prévu de nouvelle édition de *Pendragon*, puisque l'édition américaine n'est en fait que la compilation de la 3^e version avec *Chevaliers aventureux* et un système de magie optionnel. Oriflam proposera sans doute ce système sous la forme d'un petit livret, dans un avenir plus ou moins lointain.

P.B.M. Komett

- **Mecha-Tech** est un jeu par correspondance géré par ordinateur, très proche de *Battletech* et très joliment présenté. Contact : P.B.M. Komett, 5 rue de Lesseps, 75020 Paris.

PPS

- Le logiciel de jeu *Eye of the Beholder III* (dans le monde de *Forgotten Realms - AD&D2*) est disponible pour PC, entièrement en français (manuel et logiciel).

Simulacres

Et toujours des univers *Simulacres* écrits par nos lecteurs. Voyez aussi l'article sur **Necros**, dans *Le Petit Capharnaüm* p. 88-89.

- **Terminus 2**, très inspiré par *Terminator 2* et le jeu *Heavy Metal*. Vous incarnez des robots défectueux ramenés du futur jusque dans notre présent par des agents du KGB. Bien écrit et présenté, on peut se laisser

tenter, malgré le manque d'originalité. Par le même auteur que *Mamouth Age* (qui est plus brouillon mais plus fun). Disponible auprès de Julien Cesbron, 14 rue Fontaine, 75009 Paris. 32 p. A4 N&B, pour 35 F, port compris.

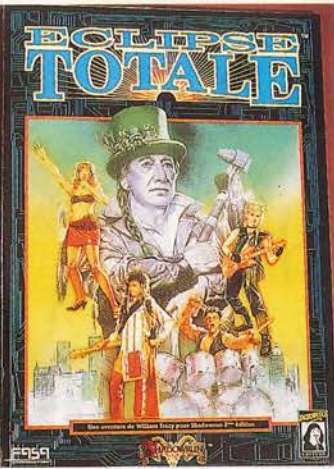
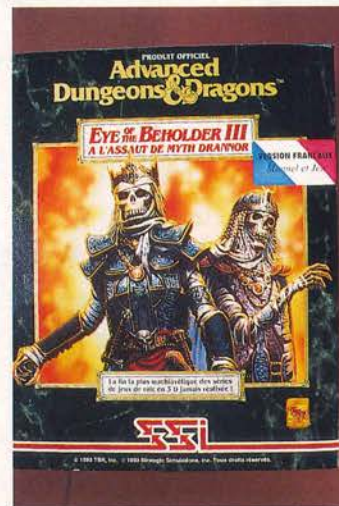
- **Déliré**, un mini jeu proche de *Toon* (on incarne des personnages de dessin animé). Par Damien Jendreski (Peuple sylvestre et *Necros*, tous deux bien supérieurs), 69 rue Jean Jaurès, 99130 Noisy-le-Sec. 16 p., 5 F. Intérêt moyen.

- **Premier voyage en Russie**, un scénario pour le supplément *Les aventures du baron de Munchausen*. Bien que très court (8 p.), on y trouve les idées directrices de cet univers mises en valeur. 10 F, auprès de Julien Gest, 46 rue des Alouettes, 62580, Givenchy-en-Gohelle.

- **Nexus**. Comment gérer des univers parallèles, par Thibault Longuet. 4 pages mal imprimées, quasi impossibles à lire. Si vous voulez être lu, deux conseils : écrivez lisiblement (orthographe et grammaire), écrivez lisiblement (changez votre ruban d'imprimante).

Siroz Productions

- **Scales** : une promotion originale et intéressante est faite pour lancer le nouveau jeu de *Croc*. Le roman *Un regard vertical* (par G.E. Ranne), qui se passe dans ce nouvel univers, sera donné gratuitement en boutique. Dépêchez-vous ! Nous vous laissons la surprise du thème, critique détaillée dans notre prochain numéro. Le jeu doit paraître à la mi-octobre.
- **Gurps** : *Horror* (novembre), *l'écran* (novembre). Le suivant prévu au planning est *Cyberpunk*.
- **Berlin XVIII** : la nouvelle édition est chez l'imprimeur (fin septembre).
- **Bloodlust** : *Contes & Légendes* est un recueil d'histoires et d'idées de scénarios sur le continent de Tanæphis (paru, voir Têtes d'affiche).
- **INS/MV** : la 2^e édition de la locomotive des jeux de rôle français est prévue pour fin novembre.



Éditions de la Lune-Sang

- Un *Hurlélune hors série* proposera une présentation du jeu à l'intention des joueurs (pour aider ceux qui n'ont pas le droit de lire les règles). Pas de date annoncée.

Éditions des Frères-Dragons

- Cette équipe propose déjà *La tribune des vagabonds du rêve*, *Le Dragon maltais* et *Venezia Express 31191* (magazines et fanzines). Après avoir publié *Comptes à rebours 99* comme mini univers *Simulacres*, elle va en faire un jeu complet avec ses propres règles, sous le titre *Compte à rebours 98*. Le thème : la vie dans un lycée où les surveillants sont des démons. Contact : Éditions des Frères-Dragons, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon. Tél. : (16) 94.91.10.34. Fax : (16) 94.24.29.51.

& Colins. Soit deux sets de 20 cartes postales, un agenda 1994, le tome 9 de la série des *Histoires des Terres du Milieu* : *Sauron Defeated* (version poche).

Les Rôleurs de l'Imaginaire

- **Les Rôleurs de l'Imaginaire** est un jeu de rôle amateur multigenre. Chaque joueur crée un archétype, qui sera la base des personnages qu'il jouera ensuite dans différents univers. Le système a l'air assez correct et classique. Il est présenté sous la forme d'un livret de 80 p., format A4. Deux univers sont déjà disponibles : *Fear* (40 p.) qui est divisé en deux sections (fantastique dans l'Angleterre de 1890, et incarner des loups-garous ou des vampires de nos jours) ; et *Les géants de givre* (sur les Vikings). Ils sont disponibles auprès de David Glomot, Les Bruyères, 23370 Ste-Feyre au prix de 50 F (règles de base), 30 F (*Fear*), 50 F (*Vikings*).



LE DÉFI À LA BUCELLE

*Les 30, 31
Octobre
et le 1er
Novembre
à
ORLÉANS*

*Avec
les Championnats de France de*

*STAR WARS™
SHADOWRUN™*

*IN NOMINE SATANIS™
HAWKMOON™*

BLOOD BOWL

Une Exposition W. Siudmak du 23 Octobre au 6 Novembre

*Invités : Jeux Descartes, Siroz Prod., Oriflam, Ludodélire,
W. Siudmack, Norman Spinrad, Michael Moorcock,
Léonidas Lespérini, Roland Wagner, Claude Ecken, Michel Pagel.*

Pour plus de renseignements renvoyer ce coupon à :

*Au Dé Strié / Parallèles Orléans,
Maison des Associations 46 ter, rue Ste Catherine, 45000 Orléans.
(Tel: 38-54-26-98 ou le 38-54-54-72)*

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Age :

Profession :

Nom et adresse de votre club :

TSR en français

- **Royaumes oubliés** : *Selenae* est disponible, *Empires de la Côte* devrait suivre.
- Sont prévus avant la fin de l'année : les **Guides complets du guerrier, du voleur, du magicien et du clerc**, plus le recueil *Aventures aux Royaumes oubliés*.

MADE IN AILLEURS

Atlas Games

- **Cyberpunk** : *Street Fighting* arriverait enfin (module).

Chameleon Eclectic

- **Millennium's End** : la 2^e édition de ce jeu de rôle est disponible. Le thème est tout simplement celui de notre monde actuel avec des personnages qui sont mercenaires, agents secrets, membres de forces spéciales. Particulièrement bien détaillé.

Chaosium

- **Pendragon** : la 4^e édition arrive (octobre), *Pagan Shores* (sourcebook sur l'Irlande et scénario, décembre).
- **Elic!** : le jeu est paru (voir Têtes d'affiche), le supplément *Melniboné* (octobre) contiendra des informations sur l'île du Nécromancien et des aventures.
- **Call of Cthulhu** : *The 1920s Investigator's Companion* est un recueil de précisions historiques et techniques sur les années vingt (paru), le *Keeper's Compendium* suivra (octobre).

Chessex

- **Albedo** : une seconde édition de ce jeu de rôle où l'on joue des animaux intelligents du futur est prévue.

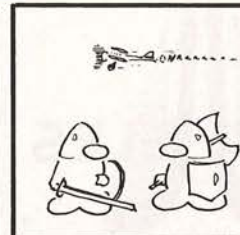
DM Music

- **Dark Themes from Beyond (Part I)** est un compact disk qui « raconte » musicalement une histoire d'horreur (des étrangers arrivent dans une sinistre maison). Pas de paroles ou de bruitages, juste des thèmes musicaux. Disponible chez F.P.O., Nationalestraat 29, 2000 Antwerpen, Belgique. Tél. : (32) 3.22.69.100 ; fax : (32) 3.22.69.338.

FASA

- **BattleTech** : *BattleSpace* est un nouveau système de combat dans l'espace entre JumpShips, DropShips et WarShips. Il est bien évidemment compatible avec BattleTech et se présente sous la forme d'une boîte avec pas mal de matériel (paru). *Mercenary's Handbook 3055*, pour savoir ce qui se passe entre deux combats de robots (paru). *Days of Heroes*, quatre campagnes pour la Gray Death Legion (paru).
- **Shadowrun** : *Tir Tairngire* est un sourcebook sur le royaume elfique (voir Têtes d'affiche). *Corporate Shadowfiles* est un

MONGHOL & GHOTA



supplément qui explique comment fonctionne les mégacorps, comment elles gagnent de l'argent. Très utile donc pour un peu plus de « réalisme » (paru). *A Killing Glare* (scénario, paru). *Tir Na Nog* est le nom de l'île protégée par les brumes, proche de l'Irlande, c'est un sourcebook (septembre).

- **Earthdawn** : voir notre Épreuve du feu, p. 30-32.

GDW

- **Mythus** : *Ærth Bestiary I*, recueil de créatures et de dinosaures (octobre).

Grimoire Games

- Une nouvelle édition du jeu **The Complete Arduin Book** est disponible. Il s'agit d'un jeu de rôle médiéval-fantastique complet en deux volumes : *The Rules* et *Ressources*.

Joc Internacional

- **Rinalcita** est un supplément pour le jeu de rôle Aquelarre, pour jouer à l'époque de la Renaissance (paru).

ICE

- **Rolemaster** : *At Rapier's Point* est un sourcebook sur l'époque des mousquetaires (octobre).
- **MERP** : *Northwestern Middle Earth Map Set* contiendra 8 cartes (octobre), un *Campaign Set* (novembre) contiendra le Gazeetter déjà paru plus les cartes. *Arnor Boxed Set* marque le début de la refonte de MERP. En effet, une seconde édition est prévue pour la fin de l'année. Même si les règles restent les mêmes, le jeu sera entièrement réorganisé pour les débutants, et plus proche de l'esprit de Tolkien.
- **Space Master** : *Companion II* (novembre).
- **Champions** : *Creatures of the Night - Horror Enemies* (recueil de monstres, novembre).
- **Shadow World** : *Gathering Darkness* est le premier volet d'une campagne en trois parties (octobre).

Leading Edge

- **T2 - The Judgment Day** est un jeu de plateau inspiré de *Terminator*, pour la fin de l'année.

Mayfair

- **Role Aids** : *Sentinel* est un supplément pour la série Demon, qui décrit les anges (octobre), *Denizen of Og* est un nouveau recueil de démons (novembre).
- **Underground RPG** est paru (voir Têtes d'affiche), *Street Tale Stories* est une campagne (octobre).

Metropolis

- **Kult** est la traduction en américain du jeu de rôle suédois du même nom. Il s'agit de jouer des personnages légèrement surdoués (pouvoirs spéciaux) dans notre monde actuel. Seul petit problème : notre monde n'est qu'une illusion maintenue en place par des forces démoniaques qui nous gardent dans l'ignorance, en vue d'un projet inconnu mais sans aucun doute sinistre. Le premier supplément est déjà en vente : *Legions of Darkness*. Sur sa couverture on peut lire : ne convient pas aux joueurs en dessous de 16 ans !

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk** : *Maximum Metal* est un recueil d'équipements particulièrement meurtriers (voir Têtes d'affiche). *Cyber Generation* décrit comment jouer des gangs d'adolescents mutants, c'est explicitement le crâne Akira qui est visé (paru).
- **Dream Park** : *The Race of Eldorado Game* (scénario, paru).
- **Castle Falkenstein** : ce nouveau jeu de rôle de fantasy est repoussé à la fin de l'année.



Palladium

- **Rifts®** : *World Book 4 : Africa* parle de l'Égypte, de ses dieux, et décrit les quatre cavaliers de l'Apocalypse (paru). Le *Rifts® Dimensions Book 1 : Wormwood*, décrit un monde totalitaire dirigé par des dictateurs et un clergé inquisitorial (octobre). Le *World Book 5* sera *Triax & the NGR™*.
- **Palladium System** : *Island at the End of the World™* est un sourcebook pour cet univers médiéval-fantastique (octobre).
- **Macross II™** est un jeu de rôle basé sur le dessin animé japonais et le manga du même nom (paru). Ce n'est donc pas Robotech, qui est la version américaine de la série Macross scénarisée différemment. C'est un peu compliqué à comprendre et il y a une page à ce sujet en introduction du jeu. Le premier supplément sera *The U.N. Spacy*, plein de nouveaux robots géants (novembre).
- **Mystic China** est un sourcebook utilisable avec les jeux *Heroes Unlimited* ou *Ninja & Super Spies* (novembre).

Phage Press

- **Amber** : *Shadow Knights*, sourcebook sur le deuxième cycle d'*Ambre*, paraîtra en automne.

Stellar Games

- **Nightlife** est le premier jeu de rôle à avoir proposé de jouer des vampires dans un monde moderne. Sa 3^e édition est disponible.

Steve Jackson Games

- **Gurps** : *Vampire - The Masquerade* (paru, voir Têtes d'affiche). *Gurps Vehicles* (octobre). Et au mois d'avril prochain, la traduction d'un jeu de rôle français (voir l'article sur la Gen Con p.108).

Target Games

- Les dirigeants de cette société suédoise se sont clairement donnés une cible : Games Workshop. Ils proposent une gamme complète (jeu de rôle, jeu de plateau, wargame, figurines, romans) sous le titre **Mutant Chronicles**. Le thème : vous luttez de toutes vos grosses armes dans le système solaire, géré par les mégacorps et attaqué par les démons d'outre-espace. Le look du jeu et des personnages est carrément pompé sur ceux de Warhammer 40.000 et Space Marines. Il y a moins de texte, mais plus de dessins. Le tout est traduit en anglais.

POUR NE PLUS ETRE A SEC...

MOUILLEZ VOUS AVEC...L'OEUF CUBE

24 RUE LINNE 75005 PARIS - (1) 45 87 28 83

SAMEDI 2 OCTOBRE: JOURNEE SPECIALE FIGURINES

- 25 % DE 10H A 19H SUR

**BOITES ET BLISTERS DE : WHARHAMMER 40,000 -
WARHAMMER BATTLE - SPACE MARINE - MAN O' WAR -
TOUTE LA GAMME MITHRIL - BITUME - METAL MAGIC -
BOITES DE PEINTURE -**

QUELQUES EXEMPLES DE PRIX

Warhammer 40,000

Terminators	220F	165F	Grand Taurus Nains du Chaos	220F	165F
Gardes des Loups	195F	146F	Troll de Pierre	105F	78F
Terminator Deathwing	220F	165F	Etat Major des Nains	75F	56F
Leman Russ + Loup	58F	43F	Figurines MITHRYL		
Terminator griffe	75F	56F	Grand Pas + Chef Orc	36F	27F
Warhammer Battle			Legolas + Gumi	36F	27F
Hauts Elfes	75F	56F	Troll des Cavernes	45F	34F
Guerriers Orques	75F	56F	Sam et Frodon	24F	18F
Chevaliers errants elfes	145F	108F	Figurines METAL MAGIC		
Heaumes d'argent elfes	145F	108F	Tous les Blisters	12F	9F
Chamane orque sur Wyvern	310F	232F	Figurines BITUME	16F	12F

NOUVEAUTES US : ROLE

Chicago by night 2nd edit	155F
DC Heroes 3 nd edit	170F
New Titans sourcebook (DC)	85F
The Watchmen sourceb. (DC)	85F
Superman Sourcebook	105F
Batman RPG	85F
Rifts Wolrd Book 4 Africa	135F
Ambre RPG	165F
Shadow knight . (Ambre)	195F
Vampire screen 2 Edit	85F
Under Blood red moon (Vamp)	105F

SIMULATION

Shogun Triumphant	140F
Asia Aflame (World in Flame)	170F
Africa Aflame (W. in Flame)	170F
The General Vol 28-4	35F
ASL Annual 93	85F
Austerlitz (GAM)	305F
The Legend Begin (new edit.)	190F

NOUVEAUTES FRANCAISES

Chicago by Night (Vampire)	155F
La Porte des Gobelins (JRTM)	65F
Dragon n°13 Spec. Malediction	35F
Dragon n°14 Spec. Dinosaur	35F
Berlin XVIII 3 eme Edition	199F
Scales (Nouveau JDR de CROC)	199F
GURP'S	219F
GURP'S Horreur	139F
Plasma n°10 Special Conan	35F
Arcanes Majeurs (Nephilim)	189F
Hermes Trimegiste n°1 (Neph)	35F
Hermes Trimegiste n°2 (Neph)	35F
Reve de Dragon Nell Edit	Fin oct
Les Seigneurs des Mers (S B)	138F
AD&D - RO3 Empires de la Côte	115F
AD&D - Complete Gladiator	120F
FIG Elfs Noirs Menzoberran.	170F
Traduction d'ADV. SQUAD LEADER	
- Classeur de Règles : A,B,C,D	100F
- Chapitre E : Yanks	25F
- Chapitre F : West of Alamein	25F

QUELQUES CLASSIQUES

EN VF	
AD&D Guide du maitre	159F
AD&D Manuel des joueurs	159F
AD&D Bestiaire monstrueux	225F
AD&D Manuel des psioniques	125F
Warhammer Battle	355F
Space Marine	355F
Space Hulk	339F
Nephilim	224F
Les Veilleurs (Nephilim)	79F
Les Templiers (Nephilim)	179F
Le Lion Vert (Nephilim)	115F

PAINT BALL

PGP	845F
TRRACER + 9 OZ + 100 Billes	1199F
PMI III (SEMI AUTO)	2495F
VM 68 MAGNUM (SEMI AUTO)	2995F
ICON Z1 (SEMI AUTO)	3295F
TYPHON (SEMI AUTO)	4250F
BILLES DE PEINTURE	0 35F

CATALOGUES JDR ET PAINT BALL GRATUITS SUR SIMPLE DEMANDE

L'OEUF CUBE PAINT BALL : 15 RUE GUY DE LA BROUSSE 75005 PARIS (1) 43 31 91 02

VENTE PAR CORRESPONDANCE : TELEPHONEZ AU (1) 45 87 28 83 POUR RESERVER VOS JEUX

- 25% POUR TOUTE COMMANDE DE FIGURINES POSTEE ENTRE LE 25 SEPT. ET LE 2 OCT.

Signature obligatoire		PRIX
Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE 24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83		
NOM _____	Prenom _____	
ADRESSE _____		

TEL _____		Participation aux frais de port et d'emballage 35F
CP _____	VILLE _____	☐ liste des jeux ☐ additif mensuel TOTAL

Theater of the Mind

● **Tékumel** : *Beyond the Borders of Tso-lyánu* est un recueil de quatre aventures en solitaire.

The Gamers

● **Austerlitz** est le premier wargame de la série Napoleonic Battle, **Afrika** le second de la série Standart Combat. Ils sont disponibles tous les deux.

TSR

● **Dungeons & Dragons** : *In the Phantom's Wake* (module niv. 3-5 avec ou sans MJ ; paru), *Champions of Mystara Boxed Set* (boîte contenant trois livrets décrivant l'univers de Princess Ark, qui paraît dans *Dragon Magazine USA* ; octobre).

● **Advanced Dungeons & Dragons 2** : *Cardmaster Adventure Design Deck* (boîte de 216 cartes, livret de 32 pages. Ce devait être une excellente idée pour créer des aventures, en fait c'est un système de génération aléatoire de pièces-monstres-trésors, même pas intéressant ; paru), *Monstrous Manual* (recueil de monstres. Attention, il ne s'agit pas de l'édition américaine du Bestiaire monstrueux car les monstres y sont en couleurs et plus nombreux d'environ une centaine, extraits des univers *Forgotten Realms*, *Spelljammer* ou *Dark Sun* ; il est extrêmement dommage que les Français n'aient pas eu droit à cette version ; paru), *Tales of Enchantment* (module 4-9 ; septembre), *Book of Artifacts*

(160 pages, couverture cartonnée ; octobre).

● **Forgotten Realms** : *Forgotten Realms Campaign Setting* (c'est une nouvelle édition de cette boîte, qui tient compte de toutes les modifications apportées à ce monde depuis trois ans, avec en plus une campagne inédite de 96 pages ; paru) ; *The Code of the Harpers* (background de 128 pages ; septembre) ; *The Doom of Daggerdale* (module 1-3 ; octobre).

● **DragonLance** : *NewTales : The Land Reborn* (aventures pour niveaux 6-15 reprenant les personnages de la première saga *DragonLance* ; paru), *The Player's Guide to the DragonLance Campaign* (un livre de 128 pages qui indique aux joueurs débutants tout ce qu'ils doivent savoir sur l'univers de *DragonLance* ; octobre), *Dwarven Kingdoms of Krynn* (boîte avec deux livrets de 128 et 64 pages, quatre cartes ; novembre).

● **Al-Qadim** : *City of Delight* (boîte avec livrets, cartes, fiches de monstres ; paru).

● **Dark Sun** : *The Complete Gladiators Handbook* (supplément de règles, 128 pages ; paru), *City-State of Tyr* (description de la ville, 96 pages et une carte ;

paru), *Merchant House of Amketch* (module 6-8 ; septembre), *Earth, Air, Fire and Water* (compléments sur la magie élémentaire ; octobre).

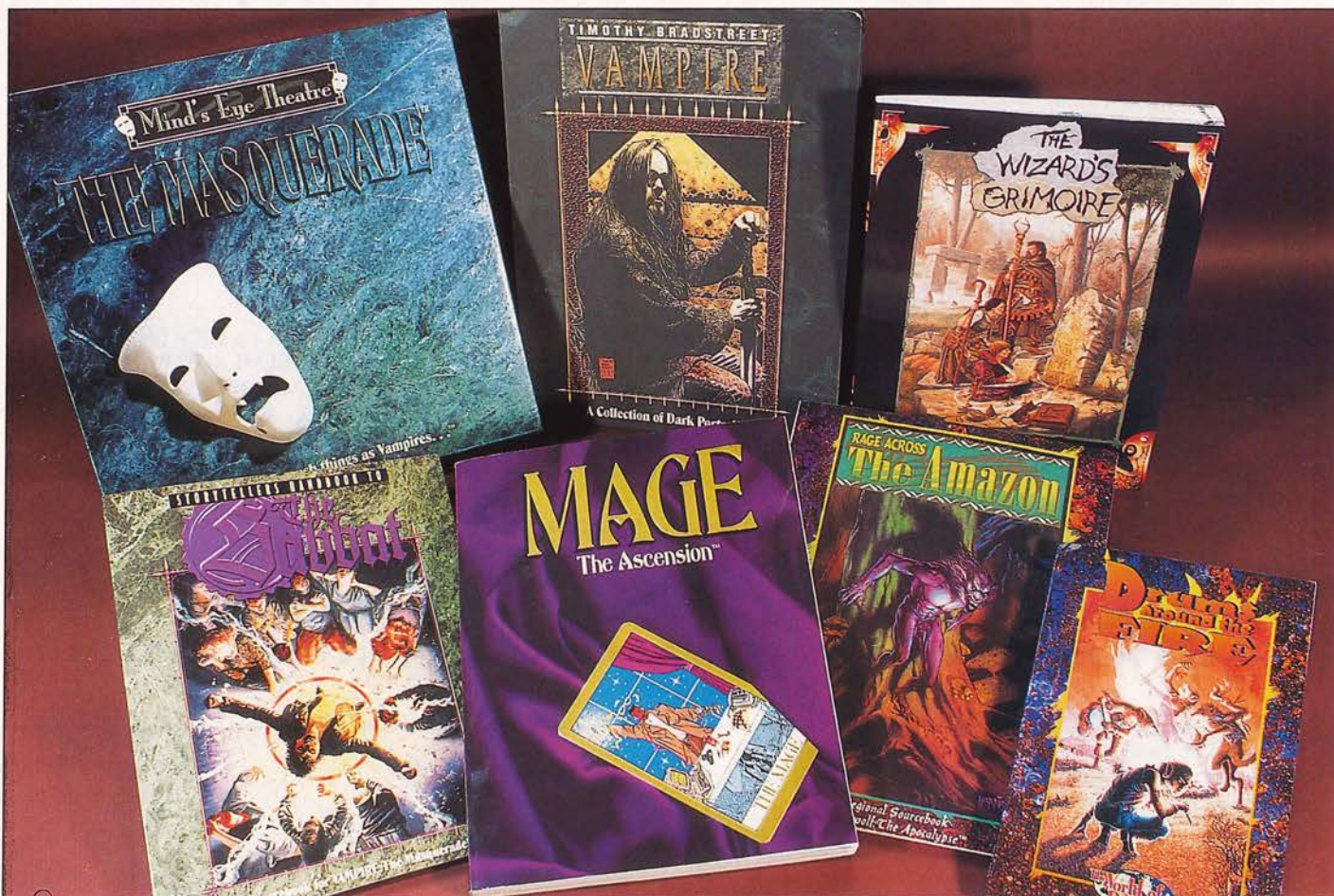
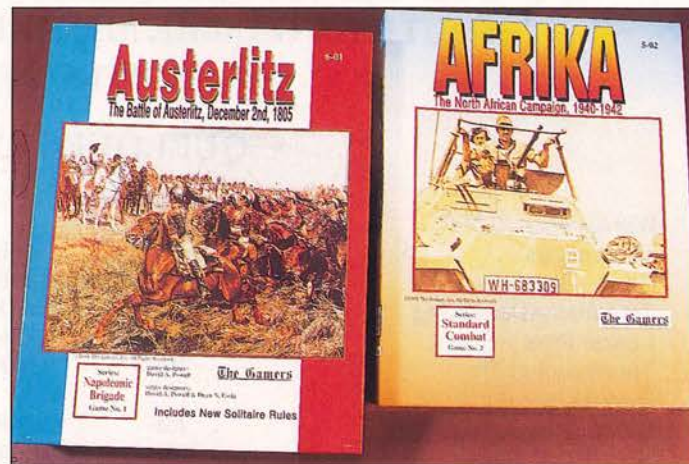
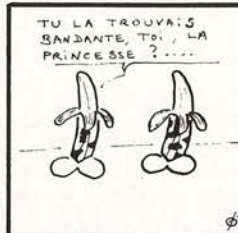
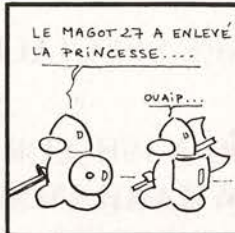
● **Ravenloft** : *Web of Illusion* (module 7-9, paru), *Van Richten's Guide to Werbeasts* (background 96 pages ; paru), *House of Strahd* (réédition onze ans plus tard

du module *Ravenloft* qui a donné son nom à ce monde, adapté à AD&D2, et un *Strahd* plus puissant, pour niveaux 9-12 ; octobre).

● **Greyhawk Adventures** : *Border Watch* (module 1-3 ; paru).

● **Spelljammer** : *The Astromundi Cluster* (boîte décrivant entre autres un repaire

MONGHOL & GHOTA





où se rencontrent toutes les crapules des galaxies ; paru).

- **Buck Rogers** : *Buck Rogers High Adventure Clifhangers Game* (octobre).
- **Gamma World** : *All Animals Are Equal* (module niveaux moyens ; paru), *Home Before The Sky Falls* (module tous niveaux ; novembre).

West End Games

- **Shatterzone** : Les règles de ce nouveau jeu de rôle de space opera sont proches de celles de Torg (avec 2d10 au lieu d'1d20). Quant au thème il est simple : il regroupe tout ce que les créatifs qui travaillaient sur Star Wars n'ont pas eu le droit de mettre dans ce jeu pour cause d'incompatibilité

lucassienne. Le jeu est paru, ainsi qu'un premier scénario : *Brain Burn*.

- Quant à *Paranoïa*, *Star Wars* et *Torg*, les parutions continuent normalement.

White Wolf

- **Vampire** : *Sabbat Storyteller Handbook* (supplément, paru), *Dark Colony* (octobre). Et si vous êtes fans des illustrations de Bradstreet vous pourrez vous procurer son portfolio *Dark Portraits* (paru) et les T-shirts avec un dessin pour chaque clan de la Camarilla.

- **Mind's Eye Theater : The Masquerade** est un jeu en boîte, destiné à animer des soirées genre murder-party (et non grandeur-nature) chez les vampires, pour 5 à 15 joueurs (paru, critique dans notre prochain numéro).

- **Werewolf** : *Rage across the Amazon* (campagne, avec des planches de tatouages temporaires, paru), *Drums around the Fire* est un recueil de contes que se transmettent les garous le soir au coin du feu (paru).

- **Mage™ - The Ascension™** : le quatrième jeu de la série Storyteller est disponible. Vous pourrez jouer des magiciens à notre époque. L'écran suit bientôt (octobre).

- **Ars Magica** : *The Wizard's Grimoire* est disponible. C'est un gros recueil de nouvelles vocations, sortilèges, etc. *Tribunal of Hermes* : *Rome* (sourcebook, octobre), *Twelfth Night* (module, novembre). ■

Toutes les nouveautés dès parution sur
3615 CASUS
rubrique NOU

Suite des Nouvelles du Front page 108.



Après QUEST...
DÉLIREs SARL
lance son nouveau
jeu par correspondance

SURVIVOR ONE



Vous avez l'étoffe d'un chef ?

*Vous voulez diriger une civilisation
qui a soif de découverte
et de conquête ?*

Écrivez-nous !

DÉLIREs SARL
58, avenue de Wagram
75017 PARIS FRANCE

OR DONC, ON ME DEMANDE SOUVENT COMMENT JE RAMASSE AUTANT D'OBJETS MAGIQUES DANS LES DONJONS. VOICI UNE MÉTHODE ÉPROUVÉE ...



AU MOMENT OÙ LE GROUPE AFFRONTÉ LE DERNIER GROS MONSTRE DU DONJON, ET SE FAIT ÉCLATER, IL FAUT :

① S'ÉLOIGNER SUBREPTICEMMENT ET LANCER UN SORT DE DÉTECTION DE LA MAGIE ...



② VITE RAMASSER TOUT CE QUI FAIT "PING" ET LE REMPLACER PAR LES COLIFICHETS EN TOC EMPORTÉS À CETTE FIN ...



③ REVENIR DANS LE GROUPE, AIDER LES SURVIVANTS À FINIR LE MONSTRE ET DIRE



④ FOUILLER LE GROS MONSTRE, ET PROCÉDER AU PARTAGE ...



⑤ MONTRER UNE TÊTE DÉPITÉE LORSQU'ON S'APERÇOIT QU'IL N'Y A RIEN DE MAGIQUE SUR LES AUTRES MONSTRES ...



⑥ SORTIR DU DONJON ...



⑥bis ET SI CETTE MÉTHODE NE MARCHE PAS, IL VOUS RESTE LA PERSUASION ...



PHILIBERT

12, rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tél. : 88 32 65 35

JEUX DE ROLE

GU011N	GURPS	210
GU021N	CONAN	159
GU031N	GURPS MAGIE	139
N00163	NEPHILIM	224
N00263	ECRAN NEPHILIM	39
N00363	LES VAILLEURS	79
N00463	LES TEMPLIERS	175
N00563	LION VERT	119
S50005	SHADOWRUN	240
S50105	ECRAN SHADOWRUN	59
S50205	TIREZ SUR LE DRAGON	75
SP0405	SUPLT DESCARTES SHADOWRUN	40
M20005	CTHULHU 5eD CARTON	190
M21505	ECRAN CTHULHU	70
M21905	LES ANNEES FOLLES	190
M22705	LES GRANDS ANCIENS	136
M22805	LES MYSTERES D'ARKHAM	159
M22905	LES DEVEURES DE L'EPOUVAN	117
M23005	EXPERIENCES FATALES	119
M23205	RETOUR A DUNWICH	119
M23305	KINGS SPORT	119
M23405	NIGHTMARE AGENCY	125
M23505	FRERES DE SANG	125
SP0305	DOSSIER SPECIAL CTHULHU	40
M40005	STAR WARS BASE	139
M40105	LE GUIDE DE STAR WAR	103
M40505	MAT DE CAMPAGNE STAR WAR	88
M40605	LE GUIDE DE L'EMPIRE	119
M40705	BATAILLE DU SOLEIL D'OR	66
M40805	OUTRESPACE	66
M40905	SUPPLEMENT STAR WAR	109
M41005	GUIDE DE L'ALLIANCE	139
M41105	PLUIE D'ETOILES	68
M41205	LES RECUPERATEURS	68
M41305	MAN D'INSTR DU GEN CRACKE	85
M41405	LE DOMAINE DU MAL	75
M41505	L'ETOILE DE LA MORT	98
M41605	LES COORDONNEES D'ISIS	75
M42505	STARFIGHTERS BATTLE BOOKS	79
T20005	TORG-LE LIVRE DE BASE	250
T20105	ECRAN DE TORG	68
T20205	TORG, CARTE DE LA DESTINEE	84
T20305	TORG LA TERRE VIVANTE	153
T20405	LE CALICE DES POSSIBILITES	95
T20505	L'EMPIRE DU NIL	159
T20605	LA CITE ETERNELLE	119
T20705	LA CYBERPAPAUTE	199
T20805	AYSLE	169
T20905	LES CHEVALIERS DES TEMPETE	59
T21005	LE ROYAUME TENEBREUX	59
T21105	LE CAUCHEMARD	59
T21205	GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD	119
W00105	WARHAMMER JDR BASE	189
W00205	LA CAMPAGNE IMPERIALE	159
W00305	P.E.R.S.O.N.N.A.G.E	93
W00405	MORT SUR LE REIK	159
W00505	LE POUV DERR LE TRONE	138
W00605	MIDDEHEIM	119
W00705	QOCH DE POURRI A KISLEV	149
W00805	REPOSE SANS PAIX	129
W00905	L'EMPIRE EN FLAMMES	149
W01005	LE SEIGNEUR DES LICHES	117
W01105	ECRAN WARHAMMER	39
W01205	1ER COMPAGNON DE WARHAM	119
W01305	LE FEU DANS LA MONTAGNE	119
W01405	LE SANG DANS LES TENEBRES	109
W01505	LA MORT SUR LE ROCHER	109
W01605	LA GUERRE AU ROYAUME ...	119

W01705	SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT	125
W01805	LE CHATEAU DE DRECHENFELS	128
003000U	JRTM	199
003010U	ECRAN JRTM	59
003020U	CARTE JRTM	59
003030U	LES CREATURES DES TERRES DU MIL.	84
003110U	LA MORIA	110
003120U	LES RANGERS DU NORD	110
003130U	LA LORIE	110
003140U	ISENGARD	110
003150U	LES ENTS DE FANGORN	110
003160U	LES CAVALIERS DE ROHAN	110
003510U	LES VOLEURS DE THARBAD	65
003520U	RIVENDELL	65
003530U	AUX PORTES DE MORDOR	65
003540U	LES ASSASSINS DE DOL AMROTH	65
007000U	ROLEMASTER V FR	280
007010U	ECRAN ROLEMASTER	65
007020U	CREATURES ET TRESORS	130
007030U	ROLEMASTER COMPANION	107
007510U	L'HORREUR D'ORGILLION	65
401800U	ROLEMASTER COMPANION VI	110
401880U	SPELL USER COMPANION	126
401810U	ORIENTAL COMPANION	116
401190U	ALCHEMY COMPANION	153
011000U	VAMPIRE	156
011010U	ECRAN VAMPIRE	66
011020U	DES CENDRES AUX CENDRES	93
011030U	LES LIENS DU SANG	59
	NOMBREUSES EXTENSIONS EN VO	
1N011N	IN NOMINE SATANIS	195
1N111N	NOUVEL ECRAN IN NOMINE	97
1N121N	INSH'ALLAH	126
1N131N	SCRIPTARIUM VERITAS	183
1N141N	DEMENTIA PROFUNDIS	126
1N151N	HEAVEN AND HELL	126
ST011N	STELLA INQUISITORUS	215
ST021N	ECRAN STELLA	95
ST031N	STRYCHNINE IV	125
BD011N	BLOODLUST	218
BD021N	ECRAN BLOODLUST	99
BD041N	POUSSIERE D'ANGE	144
BD051N	L'ENCLUME ET LE MARTEAU	139
BD061N	SOUVENIRS DE GUERRE	140
BD071N	LES JOYAUX DE POLE	155
BD081N	CONTES ET LEGENDES	140
BT011N	BITUME MK5	139
BT021N	ECRAN BITUME	84
BT071N	PARIS BREST	109
HM011N	HEAVY METAL	220
HM021N	URBAN GUERRILLA	126
HM031N	ECRAN HEAVY METAL	89
HM041N	KILLING TEKNOLOGY	126
CYB11N	CYBERPUNK	229
CYB21N	ECRAN CYBERPUNK	88
CYB31N	CYB SOLO OF FORTUNE	119
CYB41N	CYB CHROME	126
CYB51N	NIGHT CITY	198
CYB61N	FORLORN HOPE	135
CYB71N	PROTECT & SERVE	142
CYB81N	LES ENFANTS DE LA NUIT	140
	NOMBREUSES EXTENSIONS EN VO	
HAW11N	HAWKMOON BASE	240
HAW21N	ECRAN HAWKMOON	88
HAW31N	L'ILE BRISEE	134
HAW41N	LA FRANCE	220
HAW51N	KAMARG	126
HAW61N	L'EMPIRE TENEBREUX	138

HAW71N	LES PORTES DU PARADIS	140
RQ119	RUNEQUEST	230
RQ219	ECRAN RUNEQUEST	88
RQ319	DIEUX DE GLORANTHA	178
RQ419	LES MONTS ARC EN CIEL	118
RQ519	GENETELA	199
RQ619	LES RUINES HANTEES	88
RQ719	LES SECRETS OUBLIES	209
RQ819	GUERRIERS DU SOLEIL	190
RQ919	LES ROI DE SARTAR	NC
ST0119	STORMBRINGER BASE	230
ST0219	ECRAN DE JEU STORM	88
ST0319	DEMONS ET MAGIES	122
ST0419	CHANT DES ENFERS	122
ST0619	LE VOLEUR D'AMES	128
ST0719	LE LOUP BLANC	114
ST0819	LES SORCIERS DE PAN TANG	138
ST0919	PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES	142
PEN119	PENDRAGON	230
PEN219	ECRAN PENDRAGON	88
PEN319	CHEVALIER AVENTUREUX	190
PEN419	SANG ET LUXURE	140
TSR	GUIDE DU MAITRE	160
210005	MANUEL DES JOUEURS	160
210105	BESTIAIRE MONSTREUX	229
210205	MYTHES & LEGENDES	160
210805	LE PSIONIQUE EN FRANCAIS	130
211705	ECRAN DU MAITRE	65
926305	FEUILLES DE PERSONNAGES	79
926405	SELENAE (MOONSHAE VF)	91
921705	ROYAUMES OUBLIES	195
F03105	D&D BASIC (EN FRANCAIS)	240
107005	COMPLETE BARD'S HANDBOOK	135
212705	COMPLETE DWARVES HANDBOOK	135
212405	COMPLETE ELF HANDBOOK	135
213105	COMPLETE GNOMES & HALFLINGS HB135	135
213405	COMPLETE HUMANOID'S HANDBOOK135	135
213505	WIZARD SPELL CARDS	155
935605	PRIEST SPELL CARDS	155
942305	MAGICAL ITEMS DECK CARDS	150
210605	FORGOTTEN REALMS ADVENT	156
108305	MENZOBERRANZAN BOXED	245
929705	DRACONOMICON	136
932605	DROW OF THE UNDERDARK	132
934605	PIRATES OF THE FALLEN STAR	136
106805	GREYHAWK WARS	165
107705	AL QADIM LAND OF FATE	180
936605	GOLDEN VOYAGES SOURCE B	149
105305	REALMS OF TERROR RAVENLOFT	161
240005	DARKSUN (VF)	219
240105	LIBERTE (FREEDOM) (VF)	195
212105	RECUEIL DE MAGIE	156
	TRES LARGE GAMME TSR DISPONIBLE	
FIGURINES	CATALOGUE RAL PARTHA US	40
R36305	THE NEW DUNGEON	117
R42405	FROST DRAGON	132
R27705	DRAGON D'ARGENT DRAGONIA	140
R27205	DRACONIANS	116
R27305	HEROS DRAGONLANCE	102
R35605	LE PONT DE SORROWS	260
R37705	VILLAINS DE KRYNN	116
R45605	CLUTCH OF FEAR...	148
R56205	CHARGE OF LORD SOTH	199
R56105	THE TITANS ...	121
R56305	D&D MONSTER	258
R51005	GRAND DRAGON ROUGE	420
R56005	NIDHOG THE WYRM	153
R42005	THE IRON LORDS (DWARF)	205
R39705	DEINIZENS OF RAVENLOFT	100

JEUX DE PLATEAU

M85505	CIVILISATION	298
B20305	BLOOD BOWL NVLLE EDIT	340
B20405	LES STARS DE BLOOD BOWL	159
B20505	SUPPLEMENT BLOOD BOWL	159
FOR14	FORMULE D6	275
P214	CIRCUIT MAGNY COURS	120
P314	CIRCUIT DE MONZA	120
P414	CIRCUIT DE HOCKENHEIM	120
P514	CIRCUIT DE SPA	120
C10005	BATTLETECH 3ed VF	235
010005	DUNE	296
	ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!	
	NOUVEAUTES	
	LES AILES DE LA GLOIRE	250
	DUNE	296
	RENEGADES	210

Grand choix de jeux
Games Workshop à prix compétitifs.

exemples :

SpaceMarine 360

Warhammer Magie 240

MAN'O'WAR	340
KURSK	218
MOSKVA	218
KHARKOW	275
BARBE NOIRE	NC
REVE DE DRAGON (N. ed)	NC

CATALOGUE GENERAL GRATUIT .
UN CHOIX ENORME !!!

LES ENVOIS SONT POSTES EN
RECOMMANDE

PORT : 35 FF EN FRANCE
METROPOLITAINE
COLISSIMO 60FF

FRANCO DE PORT POUR
TOUTE COMMANDE
MINIMUM DE 500 FF
(SAUF COLISSIMO)

PAIEMENT PAR CARTE
BANCAIRE SUR SIMPLE
APPEL TELEPHONIQUE

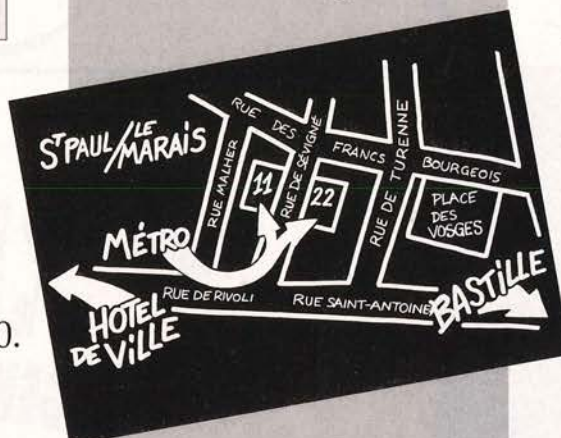
CHAMP DE MARS

s'est installé au
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 48.04.01.02

Ouvert du mardi au
samedi de 10h30 à 18h50.

- ▶ Jeux de plateau
- ▶ Figurines et décors
historiques 15, 25 et 54 mm
- ▶ Livres (dont Ospreys 78 F)
- ▶ Navires et véhicules GHQ
- ▶ Reproductions
de tableaux historiques
- ▶ Peintures

**Tout le jeu de simulation
rue de Sévigné !!**



**Temps Libre
au 22,
Champ de Mars
au 11,
Rue de Sévigné
75004 PARIS
Métro Saint-Paul, ligne 1**



22, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. 42.74.06.31

Ouvert
du mardi au samedi
de 10h30 à 18h30.



- Jeux de rôle ◀
- Livres SF/Fantasy ◀
- Figurines 25 et 54 mm ◀
- fantastique et SF
- Décors 25 et 54 mm ◀

FOIRE INTERNATIONALE DE MARSEILLE

Parc CHANOT • Du 24 Septembre au 4 Octobre



I'ALLEE DES JEUX

Avec
CASUS BELLI
DESCARTES
EUROGAMES
GAEL
HELI NAUTIC
GI GAMIC



ET

MB France
Kenner Parker
Prince August
Ravensburger
Schmidt France
Ludodélire

safim

Les 25 et 26 Septembre
au Palais des Congrès

le CRAZY MASSALIA OPEN

Tournoi de Jeux de
Rôles, Battletech, Risk,
Blood Bowl, Zargos,
Formule Dé,...

Avec la présence de
nombreux auteurs !!!

Inscriptions et renseigne-
ments au 91.54.36.59
et au 91.76.16.00

Le Temple du Jeu

LYON

BORDEAUX

BORDEAUX

Le Temple du Jeu c'est aussi
deux magasins, à BORDEAUX
et bientôt à LYON.
A BORDEAUX notre
magasin est ouvert de 9h à 19h
sans interruption, du lundi au
samedi toute l'année ! Venez y
découvrir TOUS les jeux de
simulation et des milliers de
figurines, à des prix toujours
plus bas.

LYON

Pour les 100 premières commandes,
le jeu de rôle
LEGENDES en cadeau!

Note : Les jeux avec un "□" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux surlignés en gris sont des nouveautés.
Liste complète de nos jeux sur simple demande.

JEUX DE RÔLE

AD&D

□ Manuel joueur	179 F
□ Guide du maître	179 F
□ Mythes & légendes	189 F
□ Ecran AD&D	69 F
□ Feuilles de perso	89 F
□ Livre des psioniques	169 F
□ Bestiaire monstrueux	265 F
○ Monstrous manual	189 F
○ Monstrous 1	165 F
○ Monstrous 2	125 F
○ " Outer planes	99 F
○ " Ravenloft	89 F
○ " Dark Sun	99 F
○ " Fiend Folio	89 F
○ Cardmaster deck	165 F
○ Arms & Equipm.	125 F
○ Dragon Mountain	275 F
○ Deck of magical it.	169 F
○ Complete wizard	125 F
○ Complete bard	125 F
○ Complete gnomes	125 F
○ complete humanoid	125 F
○ complete Elves	125 F
○ Book of artifacts (oct.)	125 F
□ Royaumes Oubliés	209 F
□ Sélénaé	105 F
□ Empire de la côte	125 F
□ Forgot realms 2nd Ed.	229 F
□ Menzoberranzan	239 F
□ Myth Drannor	149 F
□ Guide Waterdeep	89 F
□ FR16 Shining S.	89 F
□ FOR4 code of harpers	125 F
□ FRQ3 doom day (oct.)	59 F
□ WGM1 border watch	59 F
□ Tales of Lance	149 F
○ DLT1 Land reborn	89 F
○ DL player's guide	129 F
○ Astromundi (spell.)	149 F
○ Ravenloft boxed set	179 F
○ guide to werbeasts	8 F
○ Web of illusions	75 F
○ Forbidden lore	155 F
○ House of Strahd	89 F
○ Castle forlon (oct.)	149 F
□ Dark Sun	259 F
□ Liberté	225 F
○ Tribus esclaves	109 F
○ Complete gladiators	129 F
○ house of Amketch	125 F
○ DSS2 Earth air fire (oc.)	89 F
○ Al-Qadim	149 F
○ City of delights	149 F
□ Alienoids	139 F
○ Amazing Faerie	189 F

○ Amazing Bughunter	189 F
○ Magitech	139 F
○ Amber	175 F
○ Appel de Cthulhu	199 F
○ Ecran Cthulhu	69 F
○ Supplément Cthulhu	99 F
○ Cthulhu by gaslight	119 F
○ Cthulhu 90	119 F
○ Les années folles	289 F
○ Masques Nyarlath.	167 F
○ Rejeton d'Azathoth	119 F
○ Asile d'aliénés	99 F
○ Fungi de Yuggoth	99 F
○ Malédiction Cthoniens	99 F
○ Trace de Tsathogghua	99 F
○ Terreur sur Arkham	69 F
○ Seul face au Wendigo	59 F
○ Terror Australis	109 F
○ Oeufs de Karlatt	139 F
○ Ombres Yog Sothoth	99 F
○ Terreur sur Arkham	69 F
○ Recherche de Kadath	99 F
○ Grands Anciens	139 F
○ Monstres de Cthulhu	99 F
○ Mystères à Arkham	159 F
○ Demeures de l'Epou.	119 F
○ Experiences fatales	119 F
○ Retour à Dunwich	119 F
○ Kingsport	129 F
○ Frères de sang	129 F
○ Nightmare Agency	129 F
○ Destination Epouv.	119 F
○ Investigator's comp.	99 F
○ Dire documents	85 F
○ Keeper's kit 5	125 F
○ Ars Magica	205 F
○ Parma fabula	85 F
○ Iberia	95 F
○ Mythic Europe	139 F
○ Maleficium	139 F
○ Pax Dei	139 F
○ Faeries	139 F
○ Midsummer night	95 F
○ Wizard's grimoire	139 F
○ Berlin XVIII 3 (oc.)	219 F
○ Ecran Berlin	89 F
○ Marxmen 12.35	144 F
○ Berliner Nacht	126 F
○ Bitume	139 F
○ Ecran Bitume	89 F
○ Paris Brest	109 F
○ Blood	139 F
○ Bloodlust	238 F
○ Ecran Bloodlust	99 F
○ Flocons de sang	144 F
○ Poussière d'ange	144 F
○ Enclume et Marteau	144 F
○ Souvenirs de guerre	144 F
○ Les bijoux de Pôle	159 F

□ Contes et légendes	144 F
□ Capitaine Vaudou	59 F
□ Cyberpunk	248 F
□ Solo of fortune	119 F
□ Night City	219 F
□ Forlon Hope	138 F
□ Protect & Serve	144 F
□ Enfants de la nuit	144 F
○ Corp book 1	75 F
○ Corp book 2	75 F
○ Corp book 3	75 F
○ Necrology 1	69 F
○ Necrology 2	69 F
○ Necrology 3	69 F
○ Chromebook 2	95 F
○ Survival of fittest	69 F
○ Interface O3 O4 O5 O6	39 F
○ Chrome berets	109 F
○ Maximum metal	95 F
○ Comp.of firearms	165 F
○ Deep Space	95 F
○ Home of brave	115 F
○ Bonin horse	69 F
○ King concrete jungle	85 F
○ Streetfighting	89 F
○ DC Heroes 4	215 F
○ D&D	265 F
○ Gazetteer O2 O4 O6	89 F
○ O7 O10 O11	89 F
○ O12 O13 O14	89 F
○ Empire Galactique	89 F
○ Encyclopédie Gal.1	125 F
○ Encyclopédie Gal.2	140 F
○ Earthdawn	275 F
○ GURPS	219 F
○ Conan	159 F
○ Magic	139 F
○ Vampire	189 F
○ Vehicles	189 F
○ HarnMaster	169 F
○ Pilot's Almanac	169 F
○ HarnWorld	215 F
○ Cities of Harn	139 F
○ Gods of Harn	139 F
○ Castles of Harn	139 F
○ Shorkyne	255 F
○ Cities of Shorkyne	255 F
○ Battlelust	255 F
○ Hawkmoon	248 F
○ Ecran Hawkmoon	88 F
○ La France	228 F
○ La Kamarg	126 F
○ Empire ténébreux	138 F
○ Heavy Metal	228 F
○ Killing Teknology	126 F
○ Hurllements	199 F
○ Hurlélune 6	126 F
○ In Nomine Satanis	209 F
○ Ecran INS	99 F

□ Baron Samedi	126 F
□ Mors ultima ratio	126 F
□ Daemonix remix	126 F
□ Il était une fois	126 F
□ Mindstorm	126 F
□ Inch Allah	189 F
□ Scriptarium veritas	126 F
□ Demencia Profundis	126 F
□ Heaven & Hell	238 F
□ Stella inquisitorus	89 F
□ Ecran Stella	126 F
□ Strichrine IV	119 F
□ James Bond	99 F
□ Manuel Q	159 F
□ Adversaires	129 F
□ Goldfinger II	179 F
○ Jorune	219 F
○ JRTM	65 F
○ Ecran JRTM	119 F
○ Moria	119 F
○ Rangers du nord	69 F
○ Lorien	69 F
○ Voleurs de Tharbad	69 F
○ Rivendell	69 F
○ Mordor	119 F
○ Isengard	119 F
○ Ents de Fangorn	119 F
○ Cavaliers de Rohan	89 F
○ Créatures des Terres	89 F
○ Assassins D. Amroth	69 F
○ Atlas of Middle Earth	165 F
○ Calendrier Tolk.94	129 F
○ Kult	289 F
○ Macho Womens	39 F
○ Renegade nuns	39 F
○ Bat-winged	39 F
○ Final chapter	39 F
○ Maîtres Mondes	100 F
○ Carnets N°1	40 F
○ Carnets N°2	40 F
○ Marvel Advanced	165 F
○ Universe O1 O2 O3	165 F
○ O4 O5 O6 O7	165 F
○ O8 O9	165 F
○ X-Men boxed set	189 F
○ X-forces	159 F
○ Dr Doom	49 F
○ Mega III	95 F
○ Mekton II	95 F
○ Techbook	115 F
○ Runequest	139 F
○ Mercenaires	89 F
○ Valise bleue	85 F
○ Premiers pas	83 F
○ Operation aigle blanc	95 F
○ Operation triangle	99 F
○ Ecran Mercenaires	139 F
○ Milleniums End	139 F
○ Ultramodern firearms	179 F

○ Mutant Chronicles	205 F
○ Nephilim	224 F
○ Ecran Nephilim	39 F
○ Les Veilleurs	79 F
○ Les Templiers	179 F
○ Le Lion Vert	119 F
○ Hermes trimegiste 1	35 F
○ Arcanes maj. (oct.)	149 F
○ L'Oeil Noir	185 F
○ Règles avancées 1	185 F
○ Règles avancées 2	185 F
○ Havena	185 F
○ Pandemonium	175 F
○ Pendragon	248 F
○ Ecran Pendragon	88 F
○ Chevaliers aventur.	210 F
○ Sang & luxure	144 F
○ Beaumains O1 O2	22 F
○ Rêve Dragon 2 (oct.)	279 F
○ Cidre Narhuit	49 F
○ Bonheur ziglutes	75 F
○ Larmes d'Ashani	75 F
○ Pinceau à barbe	85 F
○ Trésor Black Squirell	85 F
○ Monde Rêve	205 F
○ Rifts	125 F
○ Atlantis	99 F
○ Mechanoids	125 F
○ England	125 F
○ Afrika	139 F
○ Robotech	89 F
○ Zentraedi	139 F
○ Southern cross	89 F
○ Ghost ship	89 F
○ RDF Acc.training	139 F
○ Invid invasion	169 F
○ Sentinels	169 F
○ REF field guide	115 F
○ Return of masters	89 F
○ Lancer's rockers	89 F
○ Rolemaster	299 F
○ Ecran rolemaster	69 F
○ Horreur d'Orgillion	69 F
○ Créatures & trésors	139 F
○ Companion 1	129 F
○ Companion 7 (oct.)	129 F
○ Alchemy companion	189 F
○ Oriental companion	129 F
○ Arms companion	139 F
○ Grey Worlds	59 F
○ Runequest	248 F
○ Ecran Rq	88 F
○ Monts arc en ciel	128 F
○ Secrets oubliés	210 F
○ Guerriers du soleil	210 F
○ Roi de Sartar	144 F
○ Shadows Borderland	189 F
○ River of cradles	185 F
○ Tales moon O5 O9 O10	29 F

□ Shadowrun	249 F
□ Ecran Shadowrun	59 F
□ Tirez sur le dragon	75 F
□ Totale Eclipse	75 F
□ Star Wars	139 F
□ Guide star wars	109 F
□ Chasse à l'homme	59 F
□ Materiel campagne	89 F
□ Guide de l'Empire	119 F
○ Bataille soleil d'or	64 F
○ Outerspace	68 F
○ Sup. aux règles	108 F
○ Guide alliance rebel.	139 F
○ Pluie d'étoiles	68 F
○ Récupérateurs	68 F
○ Starfighters battle b.	79 F
○ Manuel général crac.	85 F
○ Domaine du mal	75 F
○ Guide étoile noire	98 F
○ Coordonnées d'Isis	75 F
○ Galaxy G. O2 O3	125 F
○ O5 O6 O7 O8 O9	125 F
○ Planets O1 O2 O3	125 F
○ Star Wars 2	229 F
○ Dark force rising	175 F
○ Dark Empire	225 F
○ Supernova	125 F
○ Stormbringer	248 F
○ Ecran Stormbringer	88 F
○ Démons & magie	114 F
○ Loup blanc	114 F
○ Pirate des mondes	138 F
○ Chant des enfers	114 F
○ Sorciers Pan Tang	134 F
○ Perils jeunes Roy.	144 F
○ Seigneur des Mers	144 F
○ Octogon of chaos	75 F
○ Elric RPG	179 F
○ Shatterzone	279 F
○ Talistanta	175 F
○ Guidebook	175 F
○ Archaen codex	125 F
○ Quatrigue	89 F
○ Toon Tales	265 F
○ Torg	349 F
○ Aysle	169 F
○ Terre vivante	153 F
○ Empire du nil	159 F
○ Cyberpauté	199 F
○ Grimoire Pixaud	119 F
○ Chevaliers des tempêtes	59 F
○ Royaume ténébreux	59 F
○ Cauchemar	59 F
○ Personal weapons	115 F
○ Heavy weapons	115 F
○ Infiniverse II	149 F
○ Travel New Era	285 F
○ Vampire	189 F
○ Ecran vampire	79 F



VENTE PAR CORRESPONDANCE

62, rue du Pas St Georges BP 47
33036 BORDEAUX Cedex - Tél. 56 44 61 22

Le Temple du Jeu

LYON

BORDEAUX

A l'occasion de l'ouverture prochaine de notre magasin de

LYON

Le TEMPLE vous offre une remise de **5%**
pour toute commande passée par correspondance
avec ce bon avant le 20 novembre.

Pour les **200** premières commandes,
le roman du nouveau jeu de
CROC "Scales" en cadeau!

Note : Les jeux avec un "□" sont en français, avec un "○" sont en anglais. Les jeux surlignés en gris sont des nouveautés.

Liste complète de nos jeux sur simple demande.

☐ Cendres aux cendr. 109 F ☐ Liens du sang 69 F ☐ Chicago la nuit 169 F ☐ Succubus club 125 F ☐ Milwaukee night 99 F ☐ Alien hunger 85 F ☐ Diablerie mexico 85 F ☐ World of darkness 125 F ☐ Hunters hunted 85 F ☐ Storyteller's handb. 139 F ☐ Clanbook brujah 85 F ☐ Children inquisit. 125 F ☐ Guide to sabbat 115 F ☐ Anarch cookbook 125 F ☐ Masquerade 279 F ☐ Malkavian 79 F ☐ Player's Guide 2 175 F ☐ Storyteller sabbat 125 F ☐ Mage 199 F ☐ Warhammer 189 F ☐ Ecran warhammer 39 F ☐ Personnage 99 F ☐ Campagne impér. 159 F ☐ Mort sur le reik 159 F ☐ Midenheim 119 F ☐ Pouvoir derr. trone 139 F ☐ Kislev 149 F ☐ Repose sans paix 149 F ☐ Empire flammes 149 F ☐ Seigneur des liches 119 F ☐ Compagnon 119 F ☐ Feu ds montagne 119 F ☐ Sang ds ténèbres 109 F ☐ Mort sur rocher 109 F ☐ Guerre roy. nain 119 F ☐ Sombre aile mort 129 F ☐ Château Drachenf. 129 F ☐ Werewolf 165 F ☐ Rite of passage 83 F ☐ Ecran 65 F ☐ Rage ac. New York 99 F ☐ Ways of the wolf 85 F ☐ Book of wyrm 125 F ☐ Valkenburg fundat. 95 F	☐ Under blood red m. 95 F ☐ Player's guide 139 F JEUX DE PLATEAU ☐ Blood Bowl 389 F ☐ - Sup. règles 159 F ☐ - Stars 159 F ☐ Warhammer Bat. 399 F ☐ - Magie 279 F ☐ - L'Empire 130 F ☐ - Les Hauts Elfes 130 F ☐ - Les Orcs / Gobs 130 F ☐ - Les Nains 130 F ☐ Formule Dé 299 F ☐ - Magny Cours 129 F ☐ - Monza 129 F ☐ - Hockenheim 129 F ☐ - Spa 129 F ☐ - Estoril 129 F ☐ Full Metal Plan. 329 F ☐ Space Marine 399 F ☐ - L'Imperium 239 F ☐ - Les renégats 239 F ☐ - Orks & Squats 239 F ☐ Space Hulk 359 F ☐ - Deathwing 239 F ☐ - Genestealer 239 F ☐ R. Publica Rom. 379 F ☐ Dune 299 F ☐ Battletech 249 F ☐ Mercenary 3055 165 F ☐ Barbe noire 279 F ☐ Space Crusade 319 F ☐ Civilisation 319 F WARGAMES ☐ Ailes de la gloire 269 F ☐ Kharkov 289 F ☐ Kursk 229 F ☐ Battle of the bulge 395 F ☐ Britannia 275 F ☐ Carrier 365 F ☐ Adv. Civilization 315 F ☐ Siege 219 F	☐ Coisades 259 F ☐ Viking 259 F ☐ Dragon Noir 1 259 F ☐ Dragon Noir 2 259 F ☐ SPQR 479 F ☐ - War elephant 165 F ☐ - Consul Rome 205 F ☐ - Victory Pyrrhus 175 F ☐ World in flames 649 F ☐ - Planes in flames 299 F ☐ - Fatal alliances 159 F ☐ - Africa aflame 259 F ☐ - Asia aflame 259 F ☐ - Annual 175 F ☐ Guderian's Blitzkr. 409 F ☐ Mustangs 265 F ☐ Bataille Ligny 555 F ☐ Mont St-Jean 449 F ☐ Ranger 289 F ☐ ASL 525 F ☐ - Beyond Valor 419 F ☐ - Yanks 379 F ☐ - Paratrooper 199 F ☐ - Partisans 199 F ☐ - West of alamein 515 F ☐ - Hollow legions 265 F ☐ - Last hurrah 169 F ☐ - Red barricades 265 F ☐ - Code of Bushido 419 F ☐ - Gung Ho 419 F ☐ - Croix de Guerre 365 F ☐ Squad Leader 355 F ☐ - Cross of iron 299 F ☐ - Crescendo doom 345 F ☐ - GI 445 F ☐ Ambush 465 F ☐ - Move out 189 F ☐ - Purple Heart 285 F ☐ - Silver Star 285 F ☐ Battle of the bulge 395 F ☐ Britannia 275 F ☐ Carrier 365 F ☐ Adv. Civilization 315 F ☐ Trade cards 42 F	☐ - Western kit 85 F ☐ Civil War 265 F ☐ D-Day 245 F ☐ Empire in Arms 365 F Série Europa: ☐ Fire in the East 679 F ☐ Balkan Front 365 F ☐ First to fight 365 F ☐ Scorched Earth 629 F ☐ Urals 265 F ☐ Europa N°30 49 F ☐ Flat Top 465 F ☐ Flashpoint Golan 419 F ☐ Flight Leader 349 F ☐ Guadalcanal 395 F ☐ Gulf Strike 475 F ☐ Harpoon 255 F ☐ - Troubled waters 125 F ☐ Longest Day 935 F ☐ Midway 245 F ☐ Pacific War 515 F ☐ Pax Britannica 255 F ☐ Peloponnesian w. 365 F ☐ Russian Front 315 F ☐ Sands of War 419 F ☐ - Expansion kit 189 F ☐ Tac Air 315 F ☐ Vietnam 319 F ☐ Wooden ships 295 F ☐ Race for Tunis 189 F ☐ Phase line smash 315 F ☐ Bloody kasserine 189 F ☐ L'armée du nord 449 F ☐ Crusades 375 F ☐ Age of chivalry 375 F ☐ Imperator 315 F ☐ Ancients II 315 F ☐ Victory in west 345 F ☐ Clash of armour 185 F ☐ Lee takes comm. 265 F ☐ Stalingrad Pocket 245 F ☐ Afrika 269 F ☐ Apache Leader 379 F ☐ Imperium Roman. 409 F	☐ War Motherland 315 F ☐ Victory Normand. 189 F ☐ Smithereens 339 F ☐ IDF 395 F Command Mag: ☐ 21 Sadowa 139 F ☐ 23 Shogun 139 F ☐ 24 Tchecoslovak. 139 F Strategy & Tactics: ☐ 149 1870 179 F ☐ 157 Rome 179 F ☐ 158 1939 179 F ☐ 159 Zeppelin 179 F ☐ C31 N°1 65 F ☐ C31 N°2 65 F FIGURINES WARHAMMER: ☐ Nains bugman 179 F ☐ Princes dragons 149 F ☐ Gyrocopt.nain 119 F ☐ Empereur Franz 225 F ☐ Canon à flammes 225 F ☐ Sorcier /lammasu 225 F SPACE MARINE ☐ Legion space mar. 90 F ☐ Landraiders 90 F ☐ Sp.marines tact. 90 F ☐ Horde Ork 90 F ☐ Horde chaos 90 F ☐ Legion Eldar 90 F ☐ Garde Imper. 90 F ☐ Guerriers Squats 90 F ☐ Stompers 90 F ☐ Titan khorne 149 F JRTM ☐ Cie de l'Anneau 125 F ☐ Le Hobbit 125 F ☐ Nazgul 125 F TERMINATOR 2 ☐ Hasta la Vista 199 F ☐ Endoskeletons 199 F STAR WARS	☐ Return of jedi 135 F ☐ Rebel characters 135 F ☐ Mos Eisley cant. 135 F ☐ Jabba's Palace 135 F ☐ Rancor Pit 135 F AD&D ☐ Dragon Krynn 139 F ☐ Héros Dragonl. 105 F ☐ Villains Krynn 115 F ☐ Perso. Ravenloft 105 F ☐ People Dark Sun 275 F ☐ Héros For. Realms 105 F PEINTURES ☐ Obase Overnis 15 F ☐ Onoir Oblanc 15 F ☐ Ogris Overt 15 F ☐ Obleu Oviolet 15 F ☐ Orouge Oorange 15 F ☐ Ojaune Ochair 15 F ☐ Omarron Oor 15 F ☐ Oargent Obronze 15 F PINCEAUX ☐ 0000 000 00 35 F MAGAZINES TATOU □2 □3 40 F ☐ 06 □7 □8 □9 40 F ☐ 10 □11 □12 40 F ☐ 13 □14 □15 40 F DESCARTES □1 40 F ☐ 02 □3 □4 40 F TACTIQUES □1 45 F ☐ 02 □3 □4 45 F PLASMA □1 □2 35 F ☐ 03 □4 □5 □6 35 F ☐ 07 □8 □9 □10 35 F DRAGON □1 35 F ☐ 02 □3 □4 □5 □6 35 F ☐ 07 □8 □9 □10 35 F ☐ 11 □12 35 F WHITE WOLF ☐ 034 □35 □36 32 F
---	--	---	--	---	---

Bientôt un magasin à LYON

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.

JEUX.....	PRIX.....	NOM
.....		PRENOM
.....		N°/RUE
.....		CP/VILLE.....
.....		☐ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.
.....Frais de port	35F	
TOTAL		

CASUS BELLI N°77

VENTE PAR CORRESPONDANCE
62, rue du Pas St Georges BP 47
33036 BORDEAUX Cedex - Tél. 56 44 61 22



TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions. A propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : V.F. signifie en français dans le texte ; V.O. signifie écrit en étranger.

Jeu de rôle en V.O.

ELRIC !

Enthousiasmant !



Un an ! Ça faisait un an que Chaosium nous faisait saliver, en nous promettant pour bientôt-sous-peu un nouveau jeu dans le monde d'Elric. Il est enfin sorti, et tient largement ses promesses...

Pour commencer, une évidence : même si *Elric !* doit beaucoup à son grand frère *Stormbringer*, il ne s'agit plus du tout du même jeu. Les règles ont été entièrement réécrites. Le Basic Role Playing a servi de point de départ aux deux (du coup, ils sont compatibles). Mais *Elric !* a bénéficié de dix ans d'expérience supplémentaires. Sur un plan purement technique, il se rapproche plutôt de la 5^e édition de *L'appel de Cthulhu* que de l'ancien *Stormbringer*.

Toutefois, le plus important n'est pas là. Richard Watts, le maître d'œuvre d'*Elric !*, a une vision des Jeunes Royaumes beaucoup plus sombre que Ken St-André, le père de *Stormbringer*. Ce qui nous vaut un background largement révisé et pas franchement gai (à noter toutefois qu'il reste compatible avec les derniers suppléments parus pour *Stormbringer*, *Pan Tang* et *Les Cités pourpres*). Et surtout, surtout, une philosophie de jeu bien différente...

Dans *Elric !*, plus de grosbills monstrueux, en communication régulière avec les dieux. Plus de prince-dragon-guerrier-sorcier melnibonéen capable d'invoquer des démons si puissants qu'ils peuvent démolir un scénario en quelques secondes... A la place, des aventuriers, certes promis à un destin exceptionnel, mais plus humains, plus fragiles. Il est toujours possible de gagner de la puissance, d'apprendre à invoquer des démons, etc., mais il faudra le mériter. Et le prix à payer sera lourd...

En définitive, *Elric !* est sans doute le meilleur successeur que l'on pouvait donner à son illustre ancêtre. Quant à savoir s'il parviendra à s'imposer auprès des joueurs... Cela dépendra de ce qu'ils cherchent. *Stormbringer* est plus violent et plus axé sur la magie et les dieux. *Elric !* est plus adulte, plus sombre et sans doute plus fidèle à Moorcock.

Tristan Lhomme

Jeu de rôle en anglais, édité par Chaosium. Oriflam parle de le traduire dans le courant de l'année prochaine (Grosbills, vous pouvez commencer à compter les jours qui vous restent à polluer les Jeunes Royaumes !). Prix indicatif : 225 F.

Jeu de rôle en V.O.

UNDERGROUND

Des couleurs plein la figure

Underground est un événement quels que soient ses qualités et ses défauts, il restera inscrit au panthéon des jeux de rôle. Pourquoi ? Parce que c'est le premier jeu de rôle édité en couleurs. Pas une ou deux pages par-ci par-là, mais bien la totalité de ses 254 pages. Et c'est Mayfair Games (*DC Heroes*, *Chill*...) qui réalise ce prodige.

Alors, c'est beau, mais de quoi ça parle ? En 2021, le monde ressemble à ce qui est habituellement décrit dans les jeux cyberpunks : les États-Unis ont accusé une inflation de 1400% en vingt-huit ans. Le sexe et la violence sont devenus les deux composantes principales des loisirs, et les derniers pans de censure tombent les uns après les autres : dans la série rien ne se perd, exit Mac Donalds, voici Tastee Ghoul, le fast-food cannibale, 100% viande humaine. Ce sont maintenant des sociétés privées, mandatées par les gouvernements, qui se livrent les guerres, utilisant des soldats plus forts, plus rapides, dotés de pouvoirs qui les font ressembler à des super-héros (avec les costumes). Des machines à tuer immergées plus d'un an en réalité virtuelle afin de leur inculquer un manichéisme digne du



pire comics de base, avant même de les envoyer sur le terrain : moi gentil, eux méchants, moi taper. Alors quand l'heure de la démobilitation sonne, la réadaptation n'est pas facile : Vietnam 1973 et Paraguay 2016, même combat, les pouvoirs en plus.

Ce sont ces vétérans de retour de l'enfer que vont incarner les joueurs, avec les pouvoirs et les moyens

de changer le monde dans lequel ils vivent.

Et puisque le thème sous-jacent d'*Underground* est la nature de l'héroïsme et son impact sur la société, Ray Winninger emprunte sans compter à la « nouvelle vague » des comics : Marshall Law de Mills, *Give me Liberty* de Miller et Gibbons, *Miracleman* de Moore et le chef-d'œuvre, *Watchmen* de Moore et Gibbons.

Ajoutez à cela une couverture de Geoff « Hard-boiled » Darrow et une mise en page résolument moderne, et vous avez entre les mains un produit vraiment digne des années quatre-vingt-dix.

G.E.Ranne

Jeu de rôle édité en américain par Mayfair Games. Prix indicatif : 210 F.

Pour Gurps, en V.O.

ATOMIC HORROR

« La nuit de la vengeance du fils du savant fou »... III^e épisode



Décidément, *Gurps* est vraiment un système universel ! Ce dernier supplément propose, en 128 pages, tout ce qu'il faut pour simuler les films de science-fiction de série B des années cinquante. Vous savez, de ceux où un extraterrestre en caoutchouc complot pour conquérir le monde/ou sort de l'océan et détruit tout sur son passage/ou mange des gens/ou enlève des jeunes filles (surtout les blondes pulpeuses). Et quand les Choses d'un Autre Monde n'y sont pour rien, ce sont des radiations qui transforment d'inoffensives bestioles en monstres de 30 mètres de haut, ou des savants fous qui font joujou avec des cerveaux... Comme toujours avec *Gurps*, c'est très bien fait, et très détaillé. Entre autres choses sym-

pathiques, on y trouve un paquet de races extraterrestres, chacune avec son plan d'invasion, des monstres radioactifs ou non, une structure destinée à justifier que les joueurs sauvent le monde chaque semaine ou presque (la T.S. Foundation – ceux qui connaissent *Chill* peuvent penser à la Sauve).

Sur un plan plus général, ce supplément contient aussi une grosse étude sur les années cinquante aux États-Unis (et un peu partout ailleurs, dans une moindre mesure), très intéressante et qui pourra servir dans d'autres jeux. Le thème en lui-même peut paraître un peu limité (quoiqu'il laisse présager de bons fous rires, s'il est utilisé dans l'esprit des films de l'époque). Mais *Atomic Horror* est surtout un bon outil de travail et une porte ouverte sur une époque pas encore exploitée. Vous voulez faire de l'horreur « normale » dans les années cinquante ? Ou du Bob Morane ? Voilà un supplément indispensable !

Tristan Lhomme

Un supplément en américain pour Gurps, édité par Steve Jackson Games. Prix indicatif : 140 F.

Pour Bloodlust, en V.F.

CONTES & LÉGENDES

Intéressant, mais il y a du boulot !

Sous ce titre d'une originalité bouleversante (est-ce du second degré ?) se cache une remarquable extension pour *Bloodlust*. Sans exagérer, on peut avancer que c'est la meilleure de la gamme... Enfin, à condition que le meneur de jeu aime la lecture et soit prêt à travailler un peu. Il s'agit en fait d'un recueil de nouvelles se déroulant dans le passé de Tanæphis, liées par un « fil rouge » qui en fait presque un petit roman, à la lecture agréable. De temps en temps, des aides de jeu fournissent

des suggestions sur les façons d'exploiter ce que l'on vient de lire. Pêle-mêle, on assiste au débarquement des Piorads sur le continent, à la naissance de Pôle, à la chute des civilisations orques, elfes et naines, au début de la révolte vorozion (Nora, ma préférée !), à la découverte des épices par les Batranobans, etc. Il est difficile d'en dire plus sans gâcher les surprises que les auteurs ont ménagé un peu partout (un grand coup de chapeau à Stéphane Bura et à G.E. Ranne, les auteurs. Ils savent écrire, et ce n'est pas si courant dans le



pour *Bloodlust*,
Prix : 144 F.

milieu). Sans dévoiler grand-chose, disons juste que les paranoïaques auront l'occasion de s'interroger sérieusement sur l'influence des armes-dieux sur l'histoire du continent et sur leurs vraies motivations. Si seulement tous les univers de jeu pouvaient bénéficier de ce type d'approfondissement de leur background !

Tristan Lhomme

Contes & Légendes
est un supplément en français
pour *Bloodlust*, édité par Idéojeux.

Pour Gurps, en V.O.

GURPS VAMPIRE

La Mascarade ?

Gurps et *Vampire* sont deux extrêmes de l'industrie du jeu de rôle, leur seul point commun étant le prosélytisme des joueurs qui les soutiennent.

Alors, qu'est-ce qui a bien pu pousser un éditeur respectable, Steve Jackson Games, à emprunter le jeu phare de l'un de ses concurrents pour en faire un supplément de *Gurps* ? Et qu'avait donc à prouver White Wolf, en cédant à Steve Jackson un jeu qui ne se délecte que dans l'ambiance et le roleplaying ?

Loin de la politique « d'occupation du mètre linéaire » de White Wolf ou des rentrées pécuniaires assurées pour Steve Jackson, la réponse est sans doute, pour les deux éditeurs, liée à la recherche de la crédibilité.

Ainsi, grâce à *Gurps Vampire*, chacun des deux produits renforce sa place dans sa niche res-

pective : Steve Jackson rend hommage à Mark Rhein Hagen en plaçant l'univers de *Vampire* – qui, trop fortement teinté d'Anne Rice, n'est pas à proprement parler une œuvre d'auteur – sur un pied d'égalité avec les œuvres qu'il a déjà adaptées pour Gurps, que ce soit Philip J. Farmer, David Brin ou *Le Prisonnier*. White Wolf de son côté reconnaît implicitement que *Gurps* est le seul système de jeu véritablement généraliste dont la mécanique est capable de se substituer à la sienne, sans détruire l'ambiance du jeu, si importante à son goût.

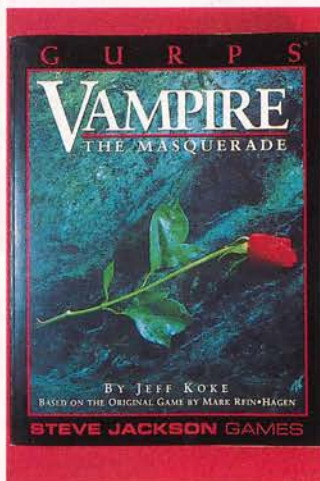
Jeff Koke a accompli un travail de titan sur *Gurps Vampire*, permettant l'adaptation complète et totale d'un univers vers un autre autrement plus vaste. Certes les vampires deviennent des personnages à 300 ou 600 points, ce qui

pour *Gurps* est énorme, mais c'est bien là le privilège d'un vampire : être très au-dessus de l'humanité, tout en en étant rejeté à jamais.

Reste à dire que *Gurps Vampire* est le plus beau supplément sorti à ce jour par Steve Jackson, et il le doit sans aucun doute aux illustrations originales et aux reprises de Tim Bradstreet et de Dan Smith, que le papier glacé des 190 pages sert parfaitement. Si vous n'aimez que l'un des deux produits originaux, faites un effort, procurez-vous *Gurps Vampire* : il est supérieur à la somme de ses géniteurs.

Lucie Delage

Supplément
pour le jeu de rôle Gurps,
édité en américain
par Steve Jackson Games.
Prix indicatif : 170 F.



Et toujours les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Pour AD&D2, en V.F.

LE RECUEIL DE MAGIE

Un copieux livre de sorts

Et voilà, il a suffi d'un sort de Compréhension des langues pour que le *Recueil de magie* apparaisse en version française, encore fumant et crépitant d'éclairs... Je vous le dis tout net : c'est probablement l'un des meilleurs suppléments publiés pour AD&D2. Les prêtres y sont remis à l'honneur, avec de nouvelles catégories de magie, 72 pages de sortilèges très diversifiés, et surtout les formidables « sorts de quête » (lever une armée d'un millier de mort-vivants, ça vous dirait ?). Les magiciens, eux, comptent désormais des elementalistes et

d'irrésistibles sorciers aux pouvoirs aléatoires, les entropistes, dont la magie délirante pimentera la moindre de vos parties (ex : la dernière fois que mon entropiste favori a lancé une boule de feu, elle est apparue deux fois plus petite, tandis que mes compagnons, perplexes, étaient noyés sous une avalanche de fleurs). Quant aux objets magiques, le *Recueil* en compte une petite centaine, tous plus réjouissants les uns que les autres (vous n'avez qu'à jeter un œil sur l'Anneau des arcanes bureaucratiques ou la Baguette des objets mal placés pour vous en convaincre). Malgré la traduction laborieuse du premier cha-



pitre et quelques erreurs de mise en page, l'ensemble demeure éminemment jubilatoire. Tout cela a beau n'être qu'un jeu, les petits apprentis sorciers que vous êtes vont se régaler, faites-moi confiance !

Au fait, certains d'entre vous m'ont soutenu que ces formules magiques fonctionnaient vraiment. Un peu de sérieux, les gars, on est dans le monde réel... Tenez, que je sois transformé en crapeau-buffle si je vous crôôaa... crôôôaa... crôôôaa...

Patrick Bousquet

Supplément en français pour
le jeu de rôle Advanced Dungeons & Dragons 2.
Prix indicatif : 160 F.

Jeu de plateau en V.F. **BARBE NOIRE**

Hissez le pavillon noir !

S'il est un genre d'aventure peu exploité par le jeu de simulation, c'est bien celui de la piraterie. Corsaires, boucaniers et pirates fleurissent dans les films et les romans mais ne semblent pas inspirer outre-mesure les auteurs de jeu.

Aussi est-il important de saluer la sortie du jeu de plateau *Barbe Noire*, version française du *Blackbeard* d'Avalon Hill. On y retrouve tout ce qui fait la piraterie : les corsaires, les vaisseaux de guerre royaux, les gouverneurs corrompus (manipulés par vos adversaires), les attaques de villes, les prises d'otages, et bien sûr les abordages qui enrichissent votre équipage et vous-même, mais aussi la torture, les duels au sabre entre capitaines ou les débauches de rhum après une belle prise qui font la réputation de votre personnage, ou l'envoient en enfer.

L'attrait de *Barbe Noire* réside, outre le sujet, dans le sérieux de sa documentation. Les joueurs ont le choix entre quatre types de navires et plusieurs dizaines de pirates ayant réellement existé ! Chaque carte de pirate contient les caractéristiques de jeu, un portrait, un bref historique et la reproduction du pavillon noir propre à ce pirate. De quoi se cultiver durant les discussions de points de règles et en attendant son tour ! En effet, d'une part des « réponses à vos questions » parfois bien utiles ont disparu dans la version française (par ailleurs très fidèle) ; d'autre part il n'y a pas de tour de jeu : le joueur actif est déterminé – comme d'autres événements aléatoires – par le tirage d'une carte. Un joueur peut donc agir plusieurs fois de suite et un autre attendre son tour *ad vitam eternam*. Ceci est d'autant plus vrai que les joueurs sont nombreux (de deux à quatre) ! Ce système, qui vise à reproduire les incertitudes de la Course, fait de *Barbe Noire* un jeu distrayant mais trop sujet au hasard. Une séquence de jeu plus classique, où chacun agit (celui qui joue en premier changeant à chaque tour) peut lui donner, sans rien changer d'autre, une dimension beaucoup plus tactique même si elle est moins historique...

Pierre Lejoyeux



Jeu de plateau
édité
en français
par Descartes
Editeur.
Prix indicatif :
280 F.

Pour Shadowrun, en V.O.

TIR TAIRNGIRE

Le grand complot

Ce supplément copieux de près de 150 pages traite de Tir Tairngire, la terre promise des elfes fondée en 2035 grâce à un coup de main remarquablement audacieux. Elle est décrite du point de vue historique, social, économique, géographique et juridique, avec un luxe de détails.

Le moins que l'on puisse dire est que ce royaume créé officiellement pour être un havre de paix pour les métahumains opprimés est tout sauf une démocratie égalitaire. C'est une dictature totalitaire utilisant un système de classes sociales très rigide et pratiquant un apartheid aussi sévère qu'officieux. On est très loin de la Lorient ; les elfes du XXI^e siècle n'étant pas les archétypes auxquels Tolkien nous avait habitués. Ils sont racistes, mégalomanes, hyperindividualistes, cruels et cherchent ni plus ni moins à diriger le monde.

Le plus intéressant dans ce supplément est ce qui est suggéré. On comprend à demi-mot qu'il existe un « complot » elfique visant à assurer la suprématie de la race et dont Tir Tairngire n'est que la partie officielle. Ce complot est fomenté par des elfes centenaires, nés avant l'émergence de la magie en 2011. Cela confir-



me ce que le roman *Never Trust An Elf* laissait entrevoir et les références à ce livre sont d'ailleurs nombreuses.

Tir Tairngire contribue à faire de *Shadowrun* bien plus qu'un simple jeu cyberpunk mâtiné de Tolkien. *Shadowrun* prend une réelle consistance et l'on ne peut que regretter d'avoir attendu aussi longtemps pour apprendre tout cela.

Mathias Twardowski

Supplément pour le jeu de rôle *Shadowrun*,
édité en américain par Fasa.
Prix indicatif : 150 F.

Et toujours les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Pour Cyberpunk 2020, en V.O.

MAXIMUM METAL

Battletech, sauce cyberpunk

La bataille va commencer. Dans les airs, les avions, hélicoptères et autres aéroplanes tournoient comme des charognards. A terre, les troupes d'élite, dans leurs armures de combat surblindées et bardées d'armes, sont prêtes à s'élancer contre les tanks et les fantassins de l'ennemi...

Non, malgré les apparences, *Maximum Metal* n'est pas un wargame mais un supplément au jeu de rôle *Cyberpunk 2020*. Tout au long de ses cent pages, il décrit véhicules et engins volants des champs de bataille, sans oublier les fameuses armures de combat qui à elles seules occupent la moitié des pages.

Mais que l'on ne se trompe pas, *Maximum Metal* n'est pas un simple catalogue, loin de là. Ce supplément contient un système de création d'engins et d'armures ainsi que de nouvelles règles de combat et de mouvement pour les véhicules. L'ensemble est riche et bien réalisé, là-dessus, rien à redire.

C'est plutôt sur la raison d'un tel supplément que je me pose des questions. Plus encore que dans d'autres suppléments *Cyberpunk*, on assiste à



une escalade vertigineuse de la puissance, à tel point qu'un personnage « classique », à part peut-être ceux transformés en Robocop, n'a aucune chance de survivre face à un adversaire en armure. Il est donc très improbable de pouvoir se servir des engins de *Maximum Metal* sous peine de totalement déséquilibrer un scénario.

Dans son introduction, Talsorian le dit d'ailleurs clairement et préconise même de créer des campagnes spéciales pour armures de combat. Cela revient en fait à inaugurer un nouveau sous-genre cyberpunk en marchant, une fois de plus, sur les plates-bandes d'un concurrent. Après les vampires (*Les enfants de la Nuit*) qui avait un fort parfum de *Vampire*, voici venir le temps des armures de combat au look très *Battletech*. A quand les dragons ?

Pierre Lejoyeux

Supplément pour le jeu de rôle *Cyberpunk*,
édité en américain par R. Talsorian Games.
Prix indicatif : 98 F.

GAMES WORKSHOP®

79, avenue Raspail - 94250 Gentilly
Tél. 45 47 15 00 - Fax. 45 47 19 56



NOVEMBRE 93

Jeu de plateau en V.O.

DRAGON STRIKE

Le chaînon manquant

De nombreux éditeurs ont essayé de créer un jeu de plateau qui expliquerait les principes du jeu de rôle (ou qui en exploiterait les thèmes). On les connaît comme *Dungeon*, *Heroquest*, *Dragon Quest*, *Le sorcier de la montagne de Feu*, *Advanced Heroquest*, etc ; en passant par le simplissime et le très compliqué. *Dragon Strike* est le dernier jeu de cette famille, et c'est sans doute le plus réussi et le plus intelligent.

Tout d'abord une cassette vidéo de 35 mn vous propose une aventure standard présentée du point de vue des héros. Les trucs vidéos sont assez sympas et si ce n'est pas du grand art, j'ai déjà vu bien pire au cinéma. Ainsi chacun apprend ce qu'est un magicien, un guerrier, un elfe, etc. Le matériel de jeu est conséquent : figurines en plastique, écran de meneur de jeu, 4 plateaux (vallée, château, ville, cavernes), dés, fiches, cartes de sorts, monstres et trésors... Des clips plastiques permettent astucieusement de jouer sans gomme ni crayon.

Le principe du jeu est simple : les personnages se voient confier une mission, qu'ils doivent accomplir en un temps donné. Tour à tour ils se déplacent et agissent, puis le Dragon Master anime les monstres. À chaque tour de jeu, un compteur décroît, et si les personnages ne sont pas assez rapides le méchant dragon surgit pour les mettre à mal.

Le système est aussi simple : suivant le type de personnage, ses actions se résolvent avec un dé à 8 faces (faible), 10 faces (moyen), 12 faces (fort). Pour réussir, il faut faire 6 ou plus sur le dé ; pour toucher un adversaire, faire plus ou égal à sa classe d'armure. Et surtout : toute action non prévue par le Dragon Master ou le scénario peut être résolue par un jet de Dextérité ou de Force (lancer un objet à un

ami, soulever une table...). Également, on peut parler aux « monstres », le scénario indique leur intelligence, leur façon de parler, leur comportement, et conseille au meneur de jeu de rester juste et de savoir improviser.

Je ferai seulement deux reproches : comme dans tous les jeux de ce type, il existe quelques points de litige de règles. Et le dragon devrait être plus fort pour être dissuasif. Enfin, si ce jeu n'était pas en anglais (et la cassette vidéo en PAL), je le conseillerais à tous ceux désireux d'offrir un jeu à des amis (ou des petits cousins) qui veulent découvrir le jeu de rôle sans vouloir s'investir dans quelque chose de plus compliqué que le *Monopoly* ou le *Risk*.

Pierre Rosenthal

Jeu de plateau en anglais édité par TSR.
Règles en anglais, cassette vidéo en PAL
ou NTSC (suivant le pays de commercialisation).
Prix indicatif : £34 en Angleterre, dans les 400 F
en France si vous arrivez à le trouver.

Pour L'appel de Cthulhu, en V.O.

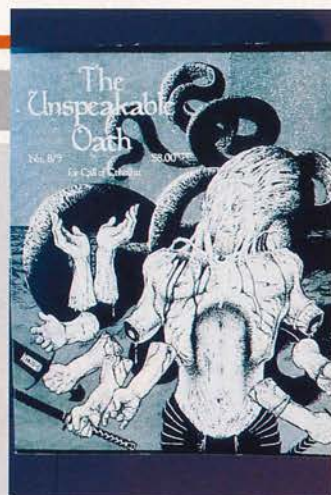
THE UNSPEAKABLE OATH

Un trésor pour Gardiens des Arcanes

Il y a des fois où je me dis que je dois sérieusement les raser, à la rédaction, avec mes obsessions ! *The Unspeakable Oath* en fait partie. C'est un trimestriel américain, à mi-chemin entre le fanzine et la vraie revue, qui se consacre entièrement à *L'appel de Cthulhu*. Écrit en grande partie par des collaborateurs de Chaosium, il possède une liberté de ton et une diversité qui manquent un peu aux scénarios « officiels ». Au sommaire : un mélange copieux d'aides de jeu et de scénarios. Il y en a pour tous les goûts, intellos ou violents.

Parmi les points forts du numéro actuellement disponible (8/9), un remarquable article sur les débuts d'aventure, un autre sur l'ambiance et les moyens de l'installer, un vaste chapitre parodique (avec un scénario délirant intitulé *I was a teenage Cthulhu chaser*), quatre scénarios beaucoup plus sérieux...

The Unspeakable Oath est aussi une source d'informations passionnantes sur les projets de Chaosium et un excellent contact avec le cercle



des passionnés américains de *L'appel de Cthulhu*. Entre autres choses, on y trouve un bon de commande pour une foule de trucs et de machins produits par des amateurs (des campagnes, de la musique d'ambiance, des Cthulhu en peluche, et ainsi de suite. La liste est interminable).

Il est infiniment dommage qu'il n'existe aucun produit de cette qualité en France, fanzine ou autre.

Tristan Lhomme

The Unspeakable Oath est une revue américaine, éditée par Pagan Publishing. Son adresse se trouve dans le Portrait de famille consacré à *L'appel de Cthulhu* (voir p.41). Sinon, TUO est disponible sur Paris à l'Oeuf Cube et chez Jeux de Guerre Diffusion.

Wargame en V.O.

BLOOD AND THUNDER

Des pelotons sur le Front de l'Est

Dans le hors-série *Jeux de Stratégie* Claude Esmein nous disait beaucoup de bien de *Sands of War*, le jeu de GDW sur les conflits dans le désert, 1941-1991, à l'échelle du peloton. J'en dirai tout autant de *Blood and Thunder*, le jeu de GDW sur la guerre germano-soviétique, 1941-1945, à l'échelle du peloton. Et pour cause : c'est la même chose, ou peu s'en faut. Les pions sont intégralement compatibles, les cartes aussi. Les règles, elles, sont prétendument les mêmes, alors que de nombreuses discordances existent. Mais ce n'est pas grave : la structure est identique, pour le reste, vous pouvez choisir la règle qui vous convient le mieux entre les deux jeux (ou encore, pourquoi pas, faire votre marché à votre gré parmi les autres jeux de la série : *Team Yankee*, *Test of Arms*, *Battlefield Europe*, *Stand and Die*).

Je rappellerai donc que la séquence de jeu est, pour l'essentiel : Commandement/Premiers tirs/Mouvement (avec tirs de réaction)/Derniers tirs (pour les pions n'ayant encore ni tiré ni bougé). Là-dessus, on peut broder. Car le matériel ne manque pas : 850 pions et 8 cartes géographiques, dont l'épais papier est aussi agréable

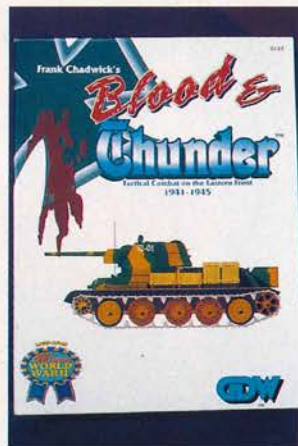
que celui des cartes de l'extension de *Sands of War* (bien meilleur que celui de *Sands of War* lui-même).

Avec tout ça, Frank Chadwick vous propose 22 scénarios allant des grands classiques (Moscou, Stalingrad & Cie) aux très originaux (comme ce scénario dans la neige finlandaise, avec des engins soviétiques à skis, propulsés par un moteur d'avion et son hélice !... ou bien la charge à cheval des dragons de Savoie, en 1942, mais oui !).

Évidemment, *Blood and Thunder* se pose en concurrent direct du vieux *Panzer Blitz* ou du plus récent *Tank Leader - Eastern Front*. Mais, outre que ces derniers sont épuisés, la variété des situations simulables et la grande simplicité des règles représentent de réels avantages pour le petit dernier.

Frank Stora

Wargame édité en américain par GDW.
Prix indicatif : 295 F.

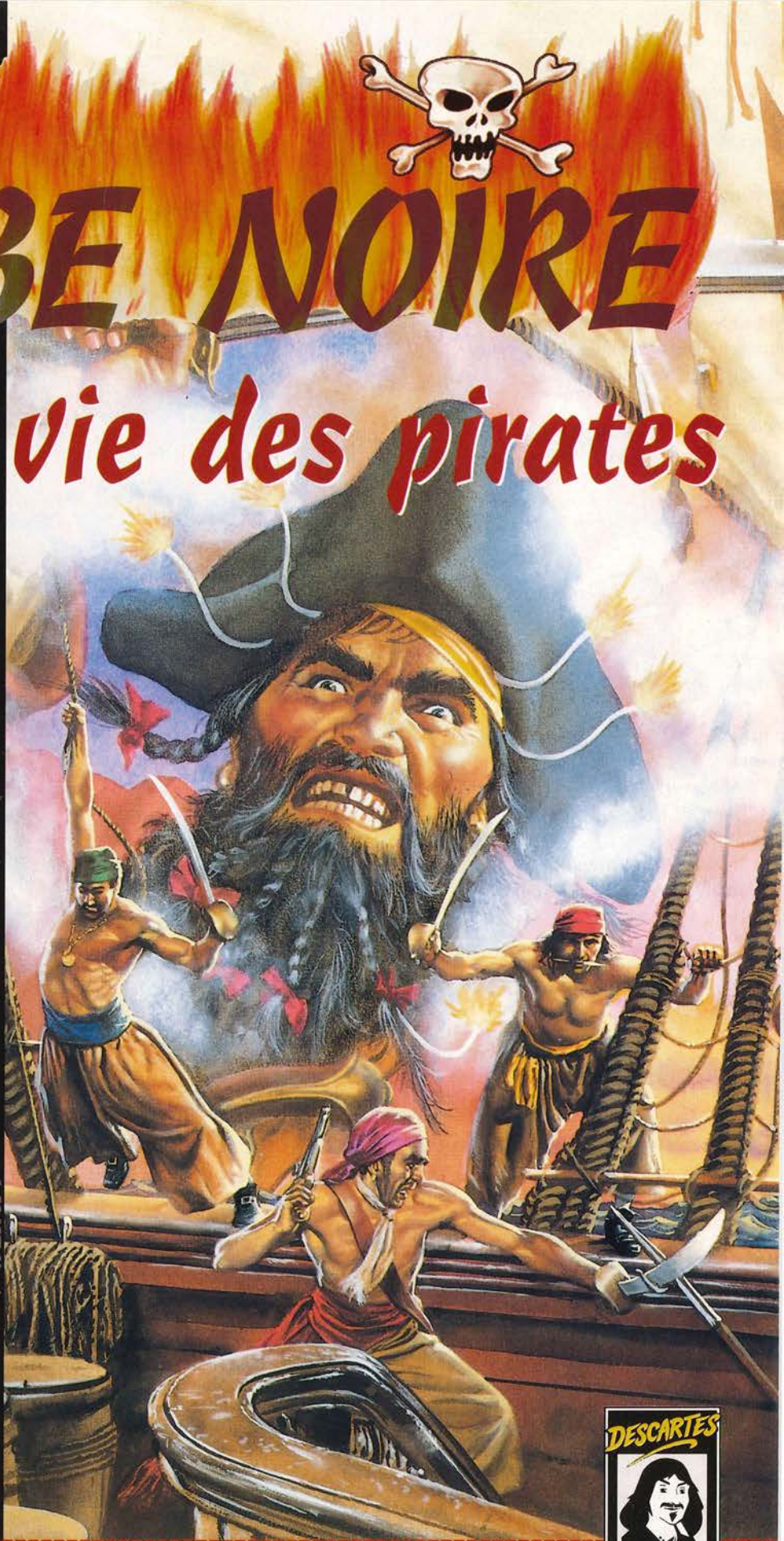


BARBE NOIRE © 1993 The Avalon Hill Game Company. Version française éditée sous licence d'Avalon Hill par Jeux Descartes.

BARBE NOIRE

La vraie vie des pirates

des trésors
de l'astuce,
de l'audace,
des tempêtes,
des combats,



Pour 1 à 4 joueurs
à partir de 14 ans



Je souhaite recevoir BARBE NOIRE, au prix de 280 F Franco de port.

Ci-joint mon règlement de 280 F à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

Nom Prénom

Adresse

wings, halting its forward motion in time to parried its tail strike, the stinger coming within

I stabbed upward without

The shadowmant fluttered again. I blindly thrust my against my cuirbouilli

The shadowmant dove creature wobbled back. I flutter I struck, driving as I felt a weight on my blade and I began congratulating

I spun to see a embedded in its dark stinger lodged in Lorm's neck shadowmant careened away knees, head to the modically, right

"Don't

fingers Nain felt less

Three dark shapes nants

Lorm aw what of stud

to make wound.

"Ahhww!

"Sorry. If troll skin were a little asier."

"If dwarf hands didn't shake, I finally aged a clean cut. hands,

Humain

Ork

Obsidiman

Elfe

T'skrang

Windling

Troll

En médaillon, les différentes races de Barsaive.

EARTHDOWN

the vial. Warm and mois it into the wound. Lorm fl

home with us. As time by one. One's vc when she go the hold. A

as best I could blades. had gotten

have ha

flaming bit

and pu tion

ry aybe

fine."

expression

his famil

"Maybe. Thanks for your help, Ragnar."

I blinked. The three of us had met in Throal. Somew to Jalendale th v lost "Ragnar." I became "dwarf,"

struck a person's the only

30

CASUS BELLI

A première vue, Fasa a décidé de chasser le client sur les mêmes terres que TSR. Non que le système de Earthdawn soit un avatar de celui d'AD&D, mais le thème maintes fois traité de l'heroic fantasy pure et dure reprend du service avec une volonté de faire grand !

Les créateurs d'Earthdawn ont-ils réussi à innover dans ce domaine ?

Est-ce l'avènement d'un nouveau classique ? Perplexe, hérissé par les poncifs mais séduit par les originalités, Croc se garde d'émettre un avis définitif, et vous présente le plus clairement possible, chapitre par chapitre, le background et le système d'un jeu à suivre...

Le réveil d'un monde

Earthdawn commence deux cents ans après qu'une catastrophe magique ait presque entièrement détruit toute trace de civilisation de la surface de la planète. Le pays de Barsaive, centre du background décrit dans les règles de base, était un royaume d'heroic fantasy tout à fait normal. On y trouvait des Elfes dans les forêts, des Nains dans les montagnes, des Humains un peu partout et un empire tyrannique, les Therans, qui tentait de dominer tout ce petit monde. La magie existait et les lanceurs de sorts étaient des individus dont la puissance s'accroissait sans cesse. Mais l'énergie magique de ce monde, qui vient de l'espace astral (un peu comme dans Shadowrun), fluctue selon un rythme constant et cyclique. Et tout allait pour le mieux sur cette petite planète pas très originale lorsque la catastrophe arriva. La magie, arrivée à son apogée, permit à des créa-

tures maléfiques venues du plan astral de se matérialiser sur le plan physique. Même les magiciens les plus puissants ne purent rien faire contre ces monstres inconnus, préférant rassembler tous les survivants dans des complexes souterrains appelés kaerns, plus faciles à défendre magiquement. Une fois les issues scellées, la population attendit pendant deux ou trois cents ans que les horrors, puisque c'est comme cela qu'on les appelle, veuillent bien arrêter de tout détruire à l'extérieur. Petit à petit la magie décrut et les horrors eurent de plus en plus de mal à survivre. Maintenant, quelques dizaines d'années après la décrue, les horrors sont certes encore puissantes, mais ne peuvent plus empêcher que les êtres vivants de Barsaive ressortent de leurs repères souterrains pour s'aventurer à la recherche de trésors et de gloire. D'autant que l'empire theran, de son côté, espère reprendre aisément le contrôle de ses anciennes conquêtes.

Les races de Barsaive

Outre les Humains, les Nains, les Elfes, les Orks et les Trolls sur lesquels je ne prendrai pas la peine de m'arrêter (sauf peut-être pour préciser que malgré leur côté primitif, ces deux dernières races sont relativement civilisées et ne sont pas considérées comme de la chair à canon mais comme parfaitement jouables). Reste trois races particulièrement sympathiques, bien qu'une fois de plus pas vraiment originales. Les Obsidimen sont des êtres humanoïdes de grande taille dont la texture de la peau rappelle la pierre. Ils mesurent plus de 2 mètres, sans être aussi grands que les Trolls, et pèsent environ 450 kilos. Ils sont relativement malhabiles, lents et possèdent une armure naturelle particulièrement importante. Viennent ensuite les T'skrang, sortes d'hommes-lézards intelligents dont la queue massive est une arme dangereuse. Et les Wind-

lings, de petites créatures humanoïdes aux grandes ailes de papillon. Ils sont fragiles et mesurent rarement plus de 45 centimètres. Il faut noter que les principales races que je n'ai pas décrites, telles que les Elfes et les Nains, ressemblent à s'y méprendre à celles de Shadowrun. On note, par exemple, que les Nains des deux jeux ont les oreilles pointues, ce qui est assez rare. De là à voir un lien entre ces deux univers, il n'y a qu'un pas, que je ne franchirai cependant pas.

Création d'un personnage

Dans Earthdawn, on ne choisit pas un métier ou une classe de personnage mais une discipline, on ne commence pas au niveau 1, mais au premier cercle. Malgré cette terminologie nouvelle et sans grand intérêt, la création du personnage suit pas à pas toutes celles des jeux dont il s'inspire. Mais les caractéristiques sont définies d'une façon quelque peu originale. En effet, même si toutes les valeurs numériques du jeu sont exprimées sous forme de chiffres, elles sont presque toujours associées à une formule mathématique incluant un ou plusieurs dés. Je vois avec désespoir que vous venez de décrocher subitement. Je vais donc vous asséner un petit exemple.

Prenons Thom le Nain. Il possède une caractéristique de Force de 14. Cela correspond à une puissance de 6 (ne me demandez pas pourquoi, tout cela est calculé à la création) ainsi qu'à un dé d'action de 1d10. Plus simplement, lorsque votre personnage voudra réussir une action ayant trait à la Force, il jettera 1d10 pour connaître les résultats (en général, pour réussir, il faut parvenir à réaliser un total supérieur ou égal à un seuil de difficulté donné par le maître de jeu).

Tout se calcule de la même façon. Une épée qui cause des dommages de puissance 11 permettra à celui qui l'utilise de jeter 1d10+1d8 pour connaître les effets de ladite arme. On a vu plus simple, mais en pratique cela tourne raisonnablement bien. Seul défaut évident : il vous faudra acquérir des dés à 4, 8 et 12 faces, qui avaient tendance à disparaître, à ma plus grande joie il faut bien le dire.

Pour vous donner une idée encore plus précise de ce système, voici reproduite ci-dessous une partie de la table permettant de calculer ces valeurs, qui peuvent monter beaucoup plus haut.

Caractéristique	Puissance	Dés
1-3	2	1d4-1
4-6	3	1d4
7-9	4	1d6
10-12	5	1d8
13-15	6	1d10
16-18	7	1d12
19-21	8	2d6
22-24	9	1d8+1d6
25-27	10	1d10+1d6
28-30	11	1d10+1d8

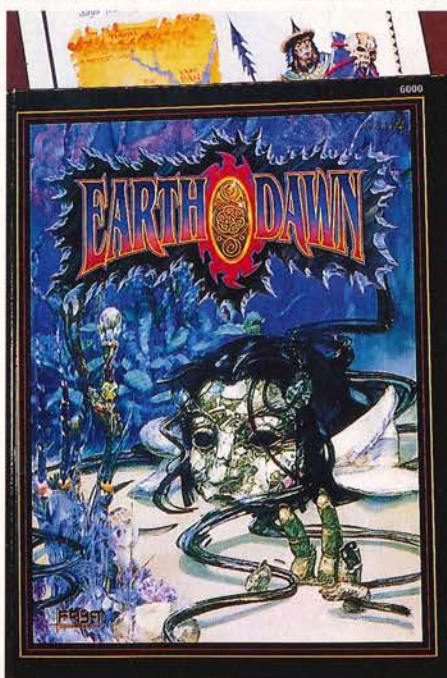
Les plus matheux auront remarqué que la puissance correspond, aux décimales près, à la moyenne des jets de dés.

Les disciplines

Dans Earthdawn, les classes de personnages sont considérées comme des disciplines de nature magique. On trouve en vrac les professions les plus banales (archer, guerrier, voleur, cavalier, maître d'arme, forgeron et troubadour), plusieurs sortes de magiciens (nethermancien, magicien, élémentaliste et illusionniste) et deux métiers intéressants : le beastmaster qui contrôle les animaux dans un but relativement guerrier le plus souvent et le sky raider qui parcourt le pays sur d'immenses barges volantes en pillant tout sur son passage.

Les talents

Ces pouvoirs quasiment magiques sont le centre même du jeu. Dans Earthdawn, vous incarnez un héros capable de réussir des actions que peu de gens peuvent accomplir. Nombre de ces pouvoirs ont un caractère magique plus ou moins fort, même pour les disciplines qui sem-



blent très terre à terre. Le beastmaster, par exemple, ne jette aucun sortilège mais peut changer ses ongles en griffes afin de donner des coups particulièrement puissants. Généralement, les talents pourront être acquis au fur et à mesure que le personnage montera de niveau (ooooooooops, excusez-moi, de cercle).

Les compétences

Les compétences sont les talents non magiques que peuvent acquérir les personnages. Elles ne sont normalement pas réservées à une discipline en particulier et donnent un petit plus au personnage. Les compétences ne servent souvent pas à grand-chose (exemple : savoir forger une arme) mais offrent un peu de variété aux joueurs qui trouvent les disciplines et leurs talents associés un peu trop rigides. De plus, environ un tiers des talents peuvent être acquis comme des compétences, mais elles perdent évidemment leur nature magique. Il existe aussi nombre de talents spéciaux d'artisans, de connaissances et de lan-

gages qui permettent d'affiner encore la description de l'individu incarné.

La magie

La magie, dans ses effets, est tristement banale une fois de plus, les boules de feu côtoient la résistance au froid, et toutes ces sortes de choses. Lancer un sort est par contre une entreprise de relativement longue haleine qui ajoute un peu de piment à l'affaire. En effet, l'énergie magique venant en général du plan astral, le magicien, pour donner de la puissance à son sort, doit relier ce plan à une matrice dans lequel il a placé le sort. En « tissant » des fils magiques il parvient à lui donner vie et à ainsi provoquer l'effet voulu. Cette pratique est tout simplement réalisée à l'aide de jets de dés mais ajoute un peu de variété à l'ensemble. Une pratique dangereuse et relativement nouvelle, la magie sanglante, permet de faire couler son propre sang pour que les effets d'un sort soient prolongés. C'est la vie contenue dans ce sang qui fournit l'énergie nécessaire au bon fonctionnement de l'ensemble. Ajoutons que si un magicien est trop pressé et

INVENTORIUM

Jeu de rôle en anglais édité par Fasa.
Présentation : couverture rigide, 335 pages,
des illustrations noir & blanc et des pleines pages
en couleur, deux pages de cartes de trésors à découper.

qu'il veut à tout prix jeter un sort sans prendre le temps nécessaire à le contrôler, il risque d'attirer une horreur qui pourra ensuite tout à son aise le tuer, le torturer ou l'utiliser à ses propres fins. Le métier de magicien n'est donc pas de tout repos. En fait, les matrices mentales utilisées par les magiciens de l'après catastrophe ont pour seul et unique but d'éviter d'attirer l'attention des horreurs. Chaque type de magicien possède une liste de sortilèges différents, le plus original étant le nethermancien qui se spécialise dans tout ce qui a trait à la mort, de la discussion avec les personnes décédées jusqu'à la manipulation des corps. D'autres jeux appellent ces individus des nécromanciens et les considèrent comme des adversaires. Les horreurs étant bien au-dessus de tout cela, les nethermanciens sont considérés comme des aventuriers à part entière.

Le combat

Comme dans tous les jeux de ce type, le combat joue un grand rôle dans Earthdawn. Les talents magiques et les compétences permettent au maître de jeu et aux joueurs d'apprécier chaque combat, et le système de jeu tournant parfaitement bien, cette partie du jeu n'est ni laborieuse ni lassante, ce qui est un bon point vu le caractère relativement violent des scénarios. Ajoutons que le système de blessure et de guérison est expliqué en une seule page, ce qui est un record pour un jeu qui bénéficie d'un système très complet.

Autres règles

Ce chapitre malheureusement nécessaire vous indique comment gérer toutes les actions un

tant soit peu complexes auxquelles vont se livrer les personnages. En moins de 12 pages, ils vont pouvoir grimper (et tomber), se brûler, s'empoisonner, être repérés par des horrors, être victimes de pièges et de trappes, découvrir des portes secrètes, être maudits et finalement se déplacer à pied, à cheval et en bateau volant. C'est sans aucun doute le chapitre le plus inintéressant, mais il doit être présent, juste au cas où le maître de jeu devrait résoudre de façon chiffrée une de ces actions.

Expérience

Dans Earthdawn, on gagne de l'expérience en obtenant des points de légende. Les personnages incarnés par les joueurs ne sont autres que les futurs héros dont tous vont parler au coin de feu des centaines d'années après leur mort. Leurs actes de bravoure devront donc être connus pour que l'expérience puisse être valable. En un mot comme en cent, Earthdawn n'est pas un jeu pour les modestes, et raconter ses exploits a quelquefois plus d'importance que les actes

Objets magiques

Que serait un jeu d'héroic fantasy sans objets magiques ? Pas grand-chose, surtout pour les aventuriers qui comptent sur ce genre de récompenses pour avoir la vie sauve lorsque les coups volent bas et que les horrors sont à leurs trousses. Il faut cependant noter que pour utiliser un objet magique, il faut connaître une sorte de mot de commande, et qu'un aventurier devra souvent passer plusieurs jours dans une bibliothèque avant de faire fonctionner son fabuleux trésor. Encore un petit plus qui transforme une liste monotone en petit bijou.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous recherchez des règles claires.



Si une belle présentation prime.



Si vous aimez les jeux à grand spectacle, où les actions héroïques sont possibles.

eux-mêmes. C'est un parti pris très sympathique qui donne une dimension héroïque au jeu et qui cadre parfaitement avec l'ensemble. Evidemment, plus les personnages deviennent puissants et célèbres, plus ils sont connus et reconnus, ce qui n'est pas de tout repos, surtout si les exploits en question ont un rapport avec le combat qui oppose le pays de Barsaive à l'empire theran.

Conseils

Ce chapitre est censé apprendre au maître de jeu à bien maîtriser Earthdawn. Les conseils en question sont assez basiques et souvent proches du zéro absolu. On y apprend entre autres que les points de légende doivent être accordés lorsque les héros combattent des monstres ou ramassent des trésors. Le texte précise que vaincre un monstre ne signifie pas obligatoirement le tuer, mais il est quelquefois assez difficile d'agir pacifiquement dans un monde où les trois quarts des talents et compétences ont pour but de taper sur la tête du voisin.

Equiperment

Les héros ont besoin d'armes pour frapper et d'armures pour se protéger. Ils ont aussi besoin de moyens de transport et d'équipement plus basique lorsqu'ils partent explorer des contrées sauvages et lointaines. Ce n'est pas très intéressant à lire mais c'est relativement utile durant le jeu. Ce chapitre est clos par trois ou quatre pages de tableaux où les caractéristiques des objets sont indiquées avec soin.

Monstres

Les monstres de Barsaive n'ont rien d'original. La liste est monotone et n'apporte rien au genre jusqu'au moment où... l'on tombe sur la description des horrors. Il est certain que le créateur du jeu a perdu une grande partie de sa santé mentale en décrivant ces monstres qui sont à mi-chemin entre les entités maléfiques de Chill et les monstres du mythe de Cthulhu. Elles possèdent en plus de leur apparence horripilante une série de pouvoirs magiques malheureusement trop peu nombreux mais parfaitement diaboliques. La liste des monstres décrit aussi avec précision les dragons, qui sont des créatures très puissantes (cela nous change des mauviettes de certains autres jeux).

Les passions

Les passions de Barsaive sont ce qui se rapproche le plus d'une religion ou plutôt d'un code de conduite. Ces passions regroupent des individus qui œuvrent dans le même sens ou qui ont, plus simplement, le même but dans la vie. Ainsi on trouve la passion d'Astendar qui gouverne ceux qui suivent l'amour, la musique et l'art, ou celle de Floranus qui prône la vigueur, le mouvement et la victoire. On trouve aussi des passions « maléfiques » qui permettent à certains Humains pervers de se regrouper. Ce chapitre ne contient aucune règle mais juste une série de descriptions qui sont autant d'idées de scénarios.

Barsaive

Cette description du pays où se dérouleront les premières aventures est survolée, décrivant les principales villes et lieux importants en moins de cinq pages. On aurait aimé en savoir plus, bien qu'on nous promette un prochain supplément entièrement consacré au sujet. Merci qui ? Merci Fasa.

Conclusion

Malgré toutes les réserves faites au fur et à mesure de la lecture de ce jeu, je trouve qu'Earthdawn est relativement attachant. Les règles sont précises, claires et rapides à mettre en œuvre et même si les raisons qu'ont les joueurs de se lancer à corps perdu dans l'aventure sont minces, l'action sera toujours présente et les dangers aussi nombreux que les récompenses. En fait, ce jeu me fait penser à une grosse production américaine où l'on en prend plein les yeux sans vraiment chercher à comprendre. Ça bouge, ça explose, les héros sont les plus forts et les méchants ourdisent des plans machiavéliques. En un mot, j'aime Earthdawn, même si son côté un peu primaire peut en dégoûter certains. Pour tous ceux qui seraient tentés de croire que ce jeu n'est qu'une version bâtarde de AD&D, je propose d'attendre la sortie des nombreux suppléments prévus, ou de lire attentivement les talents, les horrors et les passions qui sont autant de petites merveilles à consommer sur place ou à utiliser par la suite dans votre jeu favori. Côté présentation, je n'ai malheureusement eu entre les mains qu'une version de travail dépourvue de dessins, et je n'ai donc pas pu me rendre compte du « look » définitif du jeu. Il est d'ailleurs étonnant de voir à quel point Fasa installe une grande partie de la réussite de son jeu sur les dessins, leur absence rendant le jeu quelquefois assez difficile à suivre.

Croc
illustrations extraites du jeu :
Laubenstein

N.D.L.R. Depuis la réception de l'article de Croc, nous avons reçu la version définitive de Earthdawn. Elle est effectivement très belle, bien présentée, au même standard de qualité (voire encore mieux) que Shadowrun.

DISPONIBLE EN MARS

2102 F

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

Bestiaire Monstrueux



Monstres fantastiques pour le jeu AD&D®!



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS et AD&D sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc. Le logo TSR est une marque déposée appartenant à TSR, Inc. © 1993 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Mega III *la version longue*

Après avoir atteint le cinéma avec entre autres *Le Grand Bleu* ou *Aliens*, la mode des versions longues s'attaque au jeu de rôle avec la publication d'une nouvelle mouture de *Mega III*.

Sous la forme d'un épais ouvrage en deux parties : d'une part les règles complètes de *Mega III* signées Didier Guiserix, et d'autre part une campagne fleuve écrite par Pierre Lejoyeux et Tristan Lhomme.

Voyons de plus près ce que nous a concocté ce trio de choc.

Règles

ou quand le major Mac Lambert rencontre Monsieur Plus... La partie consacrée aux règles comprend les 96 pages de règles de *Mega III* (dans sa version hors-série de *Casus Belli*) mais sans l'encart scénarios qui a cédé sa place à la campagne *Le voleur d'ygol* ; l'écran de jeu ; 5 pages d'errata, de précisions et de fiches (nouvelles ou rectifiées) ; 28 pages originales de règles et de background principalement consacrées à la description de l'univers et à l'ambiance de jeu.

Règles « de base » et écran

Les heureux possesseurs du hors-série ne seront pas dépayés puisqu'ils le retrouveront ici dans son intégralité, sous une présentation rigoureusement identique : même écran, même mise en page, même numérotation des pages et... mêmes bogues. En effet, pour diminuer les coûts de production, l'éditeur a choisi de ne pas publier une version corrigée, mais de réutiliser les films de la première édition en joignant les errata indispensables. Les conséquences de ce choix sont parfois assez cocasses. Ainsi, par exemple, certaines tables de l'écran fourni avec le jeu sont fausses, mais une page de l'errata présente des « tables rectifiées », aux mêmes dimensions que celles de l'écran. Le lecteur est invité à découper ces tables et à les coller sur l'écran. Cela frise un peu le ridicule. Il est vrai que la qualité coûte cher, mais est-ce bien une raison pour ne pas s'en soucier ? Le lecteur jugera...

Errata

Les règles sont précédées de 5 pages qui contiennent les corrections des erreurs, des précisions sur certains points de règle et les « tables rectifiées » de l'écran. La fiche guide de création de personnage a été corrigée et deux nouvelles fiches de suivi des PSJ ont été rajoutées.

Règles additionnelles

La version hors-série fourmillait déjà de très nombreuses indications relatives à l'univers, l'Assemblée galactique et la Guilde, mais visiblement la place manquait. En effet, la version longue propose 28 pages supplémentaires bourrées de renseignements, tous plus précieux les uns que les autres pour le maître de jeu et les joueurs. L'univers du jeu y gagne en richesse et

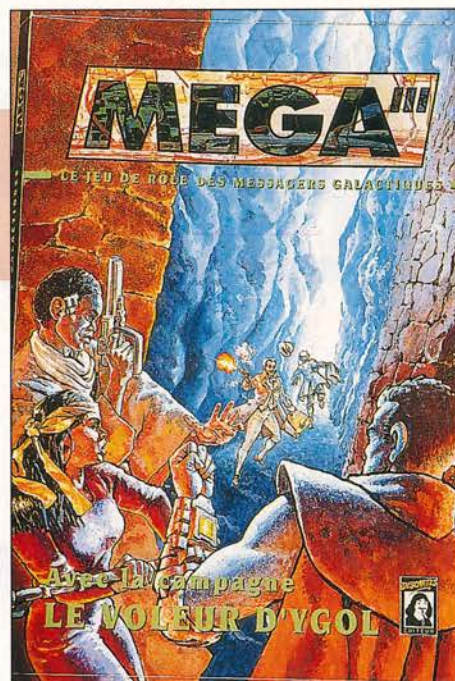
en cohérence (ces deux qualités ne lui faisaient cependant pas défaut dans la première version) : jugez plutôt...

Vous trouverez tout d'abord les Carnets du major Mac Lambert, une compilation d'infos sur l'environnement des Megas, qui contient entre autres la description des plus importantes planètes de l'Assemblée galactique, une analyse des différentes sources d'informations dont peuvent disposer les Megas, et une description de la vie quotidienne des Megas, aussi bien en mission que sur Norjane. Le doute n'est plus permis : *Mega III* s'affirme désormais comme un authentique jeu de science-fiction, dans la lignée d'Empire galactique, auquel il a d'ailleurs emprunté quelques bonnes idées comme le triche-lumière. Chaque ligne des Carnets est une source potentielle de scénario qui ne demande qu'à être intégrée dans vos propres créations. Ces Carnets peuvent néanmoins être lus par les joueurs – cela me semble même indispensable – afin de les familiariser avec un univers que leurs personnages sont censés connaître. En effet, la perception de l'univers est toujours un problème délicat dans les jeux de SF, en partie à cause de la technologie futuriste, et donc par définition différente de la nôtre, mais aussi à cause de l'immensité de l'environnement décrit. *Mega III* contient désormais tout ce qu'il faut pour remédier à cet inconvénient.

Les Carnets sont suivis de rubriques plus techniques regroupées sous le titre générique de « conseils d'usage ». Elles contiennent des descriptions de matériels, véhicules et armes plutôt destinées au maître de jeu, au moins dans un premier temps. Deux rubriques ont particulièrement retenu mon attention :

— La description des animaux terrestres. Les quelques fiches d'animaux présentées vous servent très utiles pour équilibrer en termes de jeu vos propres créations animalières.

— Les cyberaccessoires. Cette rubrique, a priori consacrée à la présentation d'un certain nombre d'équipements cybernétiques, est surtout destinée à expliquer pourquoi l'univers de *Mega* n'est pas un univers cyberpunk. Le jugement qui y est porté sur la cybermode est peut-être l'une des meilleures preuves de l'aspect humaniste de *Mega III*. Ceci dit, rien ne vous empêche d'en-



voyer vos PJ dans un univers parallèle qui sera, lui, totalement cyberdingue. C'est vous qui voyez... Comme toujours, le MJ est le seul maître à bord.

Campagne

Prenez un auteur de scénarios pour qui le maître mot est dépaysement (ceux qui ont lu *Ceux des profondeurs* ne me contrediront pas), un autre qui n'a pas son pareil pour ficeler des intrigues au cordeau et pour qui l'Histoire n'a pas de secrets (rappelez-vous *Aventures extraordinaires*). Mélangez bien le tout à la sauce galactique, et vous obtenez un cocktail rôlistique dont vous me direz des nouvelles. Je ne peux malheureusement pas vous dire grand-chose de l'intrigue du *Voleur d'ygol* sans en déflorer le sujet. Je vais donc me limiter à quatre mots pour vous en donner un bref aperçu. *Le triste* : un odieux complot ourdi contre de pacifiques colons... *L'homme* : un mystérieux homme aux favoris qui semble toujours avoir deux pages d'avance sur les Megas... *La pierre* : l'ygol, l'un des minerais les plus précieux de l'univers fait l'objet d'un étrange trafic... *Le joyeux* : une croisière de rêve dans les premières classes d'un cargo spatial (bravo pour la description du voyage, on s'y croirait !)...

Le tout forme une longue et excellente campagne, pleine de rebondissements, qui risque de vous occuper pendant de nombreuses soirées. Et croyez-moi, si vous vous lancez dans cette aventure, vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! Signalons enfin que la campagne est précédée d'un mini scénario destiné à jouer le recrutement des PJ par la Guilde. L'idée est sympathique et le scénario est joliment bien ficelé. Vous pouvez bien entendu l'utiliser en dehors de la campagne.

Conclusion

En résumé, cette nouvelle édition de *Mega III* est un très bon produit qui contient suffisamment d'ingrédients supplémentaires par rapport au hors-série pour justifier son achat. C'est un ouvrage indispensable aux maîtres de jeu et utile aux joueurs. Il reste à espérer qu'il est le premier d'une longue série...

Frédéric Ménage

INVENTORIUM

Jeu de rôle en français, édité par Descartes Éditeur.
Présentation : couverture rigide, 208 p. dont 130 p. de règles, écran de meneur de jeu inclus.
Prix : 139 F.

jouez votre meilleur **RÔLE:**

**celui
de l'abonné
fidèle à
CASUS
BELLI !**



**BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDÈLE À CASUS BELLI
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15**

Oui

CGJH



je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F seulement
au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui

CGJI



COCHEZ SVP

je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F seulement
au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

•Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

For Faerie, Queen & Country

Tiens, une nouvelle production TSR !
Pour une fois, la vénérable maison de Lake

Geneva délaisse le médiéval-fantastique. Amazing Engine a l'ambition de présenter des univers originaux, soutenus par un système de règles simples. Voyons ce qu'il en est...



Heureuse et glorieuse

C'est ainsi que pourrait se définir en deux mots l'Angleterre parallèle de *For Faerie, Queen & Country*. Nous sommes aux alentours de 1870. La reine Victoria est sur le trône, la Grande-Bretagne est la première nation du monde, l'Empire britannique couvre une bonne partie du globe... et les ressemblances avec notre univers s'arrêtent là ou presque. Parce qu'il y a aussi des fées, des lutins, des brownies et tous les autres. Ils existent, cohabitent plus ou moins harmonieusement avec leurs cousins humains, et exercent une certaine influence sur la société de ces derniers. Ainsi, l'Écosse et l'Irlande sont semi-indépendantes, en grande partie grâce à eux (les Tuatha de Dannan ont cinq députés à la Chambre des Communes et gouvernent le sud de l'Irlande). Les « colonies rebelles » d'Amérique ont brièvement vécu sous le nom d'États-Unis avant d'être annexées de nouveau en 1812. La magie indigène a empêché les Européens de s'emparer des Indes et de l'Afrique. La France est gouvernée par Napoléon III, un demi-ogre. Pour qui sait chercher, les portes de Tyr Nan Og et des autres mondes féériques sont faciles à trouver... Bien entendu, les créatures mauvaises complotent contre les hommes. Et même parmi les magiciens humains, tous ne sont pas poussés par la volonté de servir leur pays. Quant aux personnages des joueurs, ils vont se consacrer à résoudre des mystères, en dilettantes ou avec le soutien discret du gouvernement de Sa Gracieuse Majesté (qui, en cas d'échec, niera avoir eu connaissance de vos agissements)...

Les règles de base

Présentées dans le System Guide, elles sont très simples. Pour créer un personnage, il faut définir son Player Core (quatre grands domaines : Physique, Intellect, Spirit et Influence). Il reste-

ra le même, d'univers de jeu en univers de jeu. Il est même possible, à travers lui, de transférer l'expérience d'un personnage à un autre, dans un autre monde. A part représenter une « prime à la fidélité » pour ceux qui achèteront tous les univers, je ne vois pas l'intérêt, mais bon... Pour en revenir au personnage, chacun des quatre domaines est divisé en deux caractéristiques, tirées avec 3 ou 4 dés à 10 faces, selon les cas. De ces caractéristiques dépendent un certain nombre de compétences, exprimées en pourcentages. Elles changent bien entendu d'univers en univers, mais une fois qu'on a saisi les principes de base, la création de personnage ne prend que quelques minutes. Il en va de même pour les autres règles : simples, faciles à assimiler et aisément maîtrisées. Bien entendu, les options présentées dans les livrets d'univers (combat dans *Bughunters* et magie dans *For Faerie, Queen & Country*) les compliquent un tout petit peu, mais cela reste à un niveau de difficulté équivalent à, disons, *L'appel de Cthulhu*.

Visite guidée

Les 128 pages de *For Faerie, Queen & Country* constituent une lecture agréable. Comme de juste, le premier chapitre est consacré à la création de personnage dans cet univers et aux compétences (à noter : il est possible de jouer des créatures semi-humaines, voire des êtres-fées). Il est suivi par un très copieux chapitre sur la magie. Les sorts proposés sont amusants, modulables à peu près à l'infini. Ceux des êtres-fées sont généralement peu puissants... Quant à ceux des mages humains, c'est une autre affaire ! Si l'on ajoute le court chapitre sur le combat, la moitié du livret est déjà passée sans qu'on s'en soit vraiment aperçu, et on rentre dans ce qui est vraiment amusant. Le *Peak-Martin Index of Faeries*, pour commencer. Un catalogue de petites créatures bien détaillées, allant du « gentil tout plein » au « franchement affreux ». Quelques

pages sur les sites étranges des Îles britanniques viennent ensuite. Enfin, les 30 dernières pages sont une présentation détaillée et très bien faite de la société victorienne au début de son apogée. Pour l'instant, c'est une des meilleures présentations de l'époque qu'il m'ait été donné de lire dans un supplément de jeu de rôle. Toutefois, les meneurs de jeu qui voudraient s'en inspirer pour d'autres jeux ont tout intérêt à faire attention : il s'agit d'un univers parallèle... et certains détails ne correspondent plus tout à fait à ce que nous connaissons.

A quoi ça ressemble ?

D'un point de vue pratique, *For Faerie, Queen & Country* est une honnête réussite. La maquette est suffisamment aérée pour que l'absence quasi-totale d'illustration ne se fasse pas trop sentir (bien qu'elle soit très regrettable dans le chapitre sur les peuples fées. Les descriptions sont bien faites, mais quelques petits dessins auraient été les bienvenus).

Conclusion

For Faerie, Queen & Country est un bon jeu... qui a malheureusement tout ce qu'il faut pour rater son public. Il présente un univers amusant, bien détaillé, où l'on a envie de faire un saut « pour voir ». Mais il ne propose aucun scénario et aucun conseil pour le meneur de jeu. Autrement dit, ce dernier a du pain sur la planche... Un meneur de jeu expérimenté s'en sortira sans problèmes. Hélas, les vieux routards risquent de trouver les règles trop simples pour eux. Si vous aimez l'Angleterre victorienne et les mondes parallèles, ça vaut le coup, rien que pour la lecture. Si vous voulez y faire jouer, il vaut mieux que vous soyez expérimenté, et que vos joueurs ne le soient pas trop. ■

Tristan Lhomme

INVENTORIUM

Amazing Engine est un système de jeu de rôle édité en anglais par TSR. Le System Guide est un livret de règles de 32 pages, fourni avec chaque univers. *Bughunters* et *For Faerie, Queen & Country* sont deux univers présentés en livret de 128 pages chacun (plus une grande carte en encart).

Bughunters

L'autre livret disponible décrit un tout autre univers : l'établissement des premières colonies terrestres dans les étoiles, au milieu du XXII^e siècle. Les personnages sont des agents de l'UTRPF, une force de militaires surentraînés et génétiquement améliorés, qui se baladent de monde en monde pour casser de l'affreux alien baveux/gélatineux/griffu/etc. L'univers est bien écrit et cohérent, et peut réserver

des surprises amusantes aux joueurs. Les listes d'armes ne sont pas trop envahissantes. Les races d'extraterrestres sont correctement décrites. Et, enfin, la perspective de jouer le clone (pas entièrement humain) d'un individu quelconque semble prometteuse si vous aimez les « décalages » à la Philip K. Dick... et cette fois, il y a des conseils de maîtrise et quelques petits scénarios. Malgré tout cela, je n'arrive pas à accrocher à ce thème. Mais c'est une opinion entièrement subjective.



ARMES EN LATEX

POUR SEMI-REEL

EN VENTE DANS LES
MEILLEURES BOUTIQUES



AV. J. ET P. CARSOEL, 144
B-1180 BRUXELLES
TEL: (32) 2.3749660

JEUX de RÔLE

jeux de réflexion

AD&D2, In Nomine Satanis, Bloodlust, Pendragon,
Nephilim, Shadowrun 2 et bien d'autres...

Warhammer 40K, Mighty Empire, Man'O'War,
Warhammer le jeu des batailles fantastiques, etc...

**ARMES
LATEX**

Le plus grand choix de figurines
Citadel/Marauder, Ral Partha, Grenadier
Metal Magic, RAFM et Star Wars.

Vente par correspondance. Liste gratuite sur demande.

IMPÉRIUM

Zoning industriel de Biron, 3
B-5590 CINEY Belgique
Tél. (083) 21.64.80.

Demandez Jean

Ouvert du lundi au jeudi de 8H30 à 12H et de 13H à 18H. Le vendredi de 13H à 18H.
Le samedi de 9H30 à 16H NON-STOP.



Armes Latex
Masques
pour G.N.

COUD-MOUS

Chaussée de Brunehaut, 79
7972 Quevaucamps Belgique
Tél./Fax : 32/69.57.57.48

Liste gratuite sur demande
Epée 90 cm à partir de 400,- \$. TTC + Port

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE RÔLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TÊTE

GALERIE CINQUANTAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02-734.22.55

CHARLEROI
33 RUE DE LA
REGENCE
TEL: 071-31.19.55



BELGIQUE VENTE PAR CORRESPONDANCE



Prologue en forme d'avertissement

Quand j'ai commencé à travailler sur cet article, j'ai été submergé de conseils enthousiastes de la part de collectionneurs de mes amis. « Un article sur Cthulhu ? C'est super ! J'espère que tu vas parler de la campagne publiée par les Japonais. Il paraît qu'elle est gé-ni-ale. J'ai un ami qui a un ami qui en a une photocopie. Non, je ne crois pas qu'il lise le japonais, pourquoi ? » On m'a également recommandé de ne pas oublier les scénarios publiés par Games Workshop, par Triad Entertainment ou par TOME (les scénarios de cette dernière maison d'édition n'ont pas tous été traduits par Descartes. Il reste au moins *Glozel est authentique*, et peut-être un ou deux autres), etc. Bien entendu, toutes ces merveilles sont quasi introuvables.

Il est impossible d'être exhaustif sur un jeu comme *L'appel de Cthulhu*, qui existe depuis plus de dix ans et qui connaît un succès considérable. Je me suis donc limité aux productions Chaosium/Descartes disponibles (ou qu'il est encore possible de dénicher en boutique avec un peu de chance). Et même comme ça, tout faire tenir dans le nombre de pages imparti a été difficile. Pour des raisons de place, j'ai également été amené à exclure :

- les divers *Keeper's Kit* (écran + scénario) américains ;
- les deux scénarios solos (*Seul contre le Wendigo* et *Alone Against the Dark*), tous deux copieusement bogués ;

— le bloc de feuilles de personnages et les gadgets que les gens de Chaosium sortent de temps en temps (*Miskatonic University Guide*, *Cthulhu for President*...) ;

— les rééditions américaines d'anciens suppléments paraissant sous un nouveau titre.

Règles

● **La 5^e édition de *L'appel de Cthulhu*** est disponible en français depuis quelques mois. En un peu plus de 200 pages sous couverture rigide, vous y trouverez tout ce qui est nécessaire pour jouer. La partie règles proprement dite est assez courte (une quarantaine de pages) et présentée de façon très pédagogique. Si le Gardien des Arcanes connaît son affaire, l'explication du système de jeu à un novice et la création d'un premier personnage ne prennent pas plus de vingt minutes... Le reste du livre est consacré aux monstres, aux sorts, aux conseils de jeu et aux scénarios. Réorganisée, réécrite et agrémentée de conseils précieux, cette édition présente de l'intérêt même pour les possesseurs de l'édition précédente. La seule chose que l'on puisse lui reprocher est l'absence d'informations sur les années vingt. Mais Chaosium annonce pour bientôt la sortie d'un *Investigator's Companion* qui comblera cette lacune...

Autour des règles

● **L'écran** est affligé d'une illustration assez laide. Mais il est grand (4 volets), en carton rigide et accompagné d'un bon scénario.

● **Les monstres de Cthulhu et Créatures des Contrées du Rêve** sont présentés comme les carnets de notes de zoologues de l'Université Miskatonic, et permettent de se faire une meilleure idée des bêtes que les Investigateurs devront affronter. Ils sont amusants à lire, mais valent surtout par leurs superbes illustrations. Utiles mais non indispensables, d'autant qu'ils sont un peu chers.

● **Supplément de Cthulhu et Fragments d'épouvante**. Je ne les mentionne que pour mémoire, dans la mesure où ils ont été écrits à l'époque de la troisième édition. Tout ce qu'ils contenaient d'intéressant a depuis été intégré aux règles. *Fragments d'épouvante* est épuisé, mais présente quand même un intérêt pour les collectionneurs : *La vallée des quatre sanctuaires*, qui reste le plus mauvais scénario jamais écrit pour *L'appel de Cthulhu* (AdC).

Extensions

Géographiques

● **Les Années folles**. Avec cette boîte bien remplie de création française, c'est un monde nouveau qui s'ouvre aux Gardiens des Arcanes : la France des années vingt. C'est de très loin l'extension la plus complète jamais écrite. Évolution de la société, des mœurs, des communications, la police et ses pouvoirs, chronologie, extraits du Code pénal... Tous les sujets sont abordés, détaillés, disséqués avec un sens du détail qui ne se retrouve nulle part ailleurs. Le seul reproche que l'on puisse lui faire est de se consacrer à

L'appel de Cthulhu

Le Gardien des Arcanes débutant est souvent pris de vertige devant l'immensité de la gamme de *L'appel de Cthulhu*.

Près de 40 extensions disponibles, des campagnes, des recueils de scénarios, des suppléments... Voici donc un petit « guide du consommateur », pour vous aider à vous repérer (les produits en anglais sont indiqués : en v.o.).

Paris (décrit quartier par quartier et presque maison par maison), et d'ignorer largement province et colonies. Des règles optionnelles et deux scénarios complètent l'ouvrage. Les scénarios sont moyens, mais il y a d'excellentes idées dans les règles (les effets de la guerre sur la SAN des personnages, par exemple). Enfin, à noter un nouvel écran (avec les listes de prix en francs) et deux grandes cartes (la France mystérieuse et Paris) complètent ce qui reste sans doute l'un des meilleurs suppléments de la gamme...

● **Terror Australis** nous présente l'Australie des années vingt. Ce livret (écrit par des Australiens) inaugure une nouvelle présentation des suppléments : 126 pages au lieu de 80-90, 50 % de background et 50 % de scénarios. Bien utilisé, il permet de rafraîchissantes excursions loin des bestioles gélatineuses et tentaculaires qui peuplent la plupart des scénarios. En effet, il fait une large place aux croyances aborigènes, et décrit une foule de créatures issues du Temps du Rêve (l'Autre Monde indigène). Les deux premiers scénarios sont d'excellents exemples de ce que peut faire un Gardien imaginaire à partir des données de la première partie. Quant au troisième, c'est tout simplement le dernier chapitre de la campagne des *Masques de Nyarlathotep*.

● **Les Contrées du Rêve**. Une boîte dont les derniers exemplaires sont en train de disparaître des boutiques. Sautiez dessus tant qu'il en reste quelques exemplaires en circulation ! Elle fait partie des classiques. C'est de très loin la plus déroutante des « variantes » du jeu. Le monde des Rêves n'est accessible qu'à quelques individus privilégiés. C'est un pays merveilleux, presque idyllique en de nombreux endroits, et qui ignore superbement la logique. Si vous voulez une analogie, pensez plutôt à un univers à la Lewis Carroll qu'à un bête monde médiéval-fantastique. Certains joueurs épris de rationalisme et de cohérence y sont allergiques... Les six scénarios proposés s'échelonnent de la simple visite dans cet univers à la quête à grand spectacle (et *Le Pays des rêves perdus* figure parmi les chefs-d'œuvre du jeu de rôle. Mais attendez d'être très bon conteur pour vous lancer dedans, et à la seule condition que vous ayez une équipe de joueurs prête à faire d'immenses efforts de roleplaying).

Historiques

● **Cthulhu by Gaslight**. Encore une boîte. Contrairement à ce que le titre pourrait laisser supposer, elle est en français. D'une facture parfaitement classique, elle n'en présente pas moins beaucoup d'intérêt si vous voulez faire faire à vos joueurs une excursion dans l'Angle-

terre des années 1890. On y trouve toutes les données de base sur l'époque, une chronologie, des biographies, une copieuse description de Londres... Mais surtout, surtout, un article sur le voyage dans le temps dont on peut se demander pourquoi il n'a pas été repris dans les règles, tant il est bien fait. Les divers moyens de se déplacer dans le continuum sont examinés à la loupe, avec les problèmes (et les moyens de martyriser les joueurs) qu'ils soulèvent. Quant aux *Horreurs du Yorkshire*, c'est un des scénarios les plus détaillés jamais écrits (il fait 48 pages !), et aussi l'un des plus complexes. Il est conseillé à des Investigateurs expérimentés, et leur permet de côtoyer Sherlock Holmes en personne !

● **Cthulhu 90**. Ce livret complète le triptyque 1890/1920/nos jours. La présentation de notre époque est très succincte, se limitant à des listes de gadgets plus ou moins meurtriers et surtout à des pages et des pages d'armes en tous genres. Les tables de localisation des dommages, inspirées de *RuneQuest*, feront plaisir aux Gardiens simulationnistes, mais elles alourdissent notablement le combat, et génèrent parfois des incohérences. Enfin, le superbe article sur la médecine légale... a été intégralement repris dans la cinquième édition des règles. Du côté des scénarios, le tableau est plus rose. Sur les quatre, trois sont très bons.

Lovecraft Country

Sans doute le projet le plus ambitieux de Chaosium : recréer en détail le décor des nouvelles les plus célèbres de Lovecraft, et en faire un environnement jouable. Jusqu'ici, c'est un sans faute : les quatre « guides » et les deux recueils de scénarios oscillent entre le très bon et l'excellent. On attend (Cthulhu sait quand !) *Mountains of Madness*, qui nous présentera l'Antarctique et les montagnes Hallucinées.

● **Les mystères d'Arkham**. Comme presque tous les volumes suivants, il respecte la formule « moitié guide de la ville/moitié scénario ». Plus épais que ses successeurs, il présente la ville d'Arkham avec un tel luxe de détails qu'on a du mal à se rappeler qu'elle est purement fictive. Toutes ces données sont faites pour être utilisées en campagne, et perdent beaucoup de leur intérêt si vous vous contentez d'aligner les scénarios sans faire vivre le décor. Pour ce qui est des scénarios, *Meurtre sur le campus* est léger mais amusant. *Des lueurs dans le ciel* est difficile à faire jouer, mais peut donner d'excellents résultats. *D'âme et de corps* est très bon, mais peut s'avérer très meurtrier. Quant aux *Héritiers*, je ne le trouve pas passionnant.

● **Retour à Dunwich** détaille en 120 pages la vallée de la haute Miskatonic, au fin fond du Massachusetts rural. Village décadent, campagnards dégénérés, environs regorgeant de sites étranges. L'excursion est à réserver à des Investigateurs très compétents. Et même ainsi, ils en auront pour des mois avant de découvrir les véritables horreurs de Dunwich. Contrairement aux autres livrets, il ne contient pratiquement que du background. Il n'y a qu'un seul scénario, ou plus exactement une trame, permettant aux personnages d'arriver dans la région avec un mystère à résoudre. La suite est laissée à la tendre miséricorde du Gardien, qui est libre de piocher comme il l'entend dans le guide, de les égarer, de les envoyer sur des chemins de traverse qui dévoilent de nouveaux mystères... Ce doit être très amusant à gérer.

● **Kingsport, cité des brumes**. Retour à un environnement vivable, avec la petite ville portuaire et touristique de Kingsport, à deux pas d'Arkham. Elle n'a rien à envier à son illustre voisine pour l'étrangeté. Mais ici, les bizarreries sont plus diffuses, plus oniriques. Parmi les points d'intérêt de ce livret de 120 pages, un remarquable article intitulé « L'art du cauchemar » qui explique comment réduire vos Investigateurs à l'état de loques balbutiantes, simplement en jouant sur le subconscient. Les scénarios sont tous au diapason de l'ambiance très particulière de la ville. *La maison au bord des rêves* est court et fait une bonne introduction aux particularités de Kingsport. *Rêves et songeries* est... très curieux. Il nécessite beaucoup de doigté, mais peut donner des résultats mémorables. Enfin, *Les eaux fatales* revient dans l'horreur traditionnelle et brutale.

● **Escape from Innsmouth** (155 pages, en v.o.). La colonie d'hybrides de profonds d'Innsmouth est franchement hostile aux étrangers. Les Investigateurs ont de bonnes chances de ne pas en sortir vivants. Considérez-vous comme avertis ! Cela dit, avec de l'intelligence, de la chance et un bon moyen d'évasion à proximité, il est possible d'y faire des séjours fructueux. Et il y a du travail ! Après tout, c'est un avant-poste de l'ennemi... Les deux scénarios sont de longueur très inégale. *Escape from Innsmouth* est court et destiné à faire découvrir la ville aux personnages. Il ouvre la voie à *Raid on Innsmouth* qui est un des scénarios pour l'AdC les plus étranges qu'il m'ait été donné de lire. En résumé : le gouvernement a eu vent de ce qui se passait en ville et décide de donner l'assaut. Les Investigateurs sont engagés comme conseillers techniques. Action « éclatée » entre les groupes d'intervention, construction cinématographique... ▶

Prévoyez un week-end entier et faites-le jouer d'une seule traite.

● **Tales of Miskatonic Valley** (126 pages, en v.o., traduction prévue sous le titre *Contes de la vallée Miskatonic*). Six scénarios. *Freak Show* est amusant mais mineur, le genre d'aventure qui fait passer agréablement une soirée sans plus. *Regiment of Dread* repose sur une excellente idée, mais pêche un peu par son développement. *A Painted Smile* est doucement, gentiment horrible. C'est mon préféré. *The Watcher in the Valley* est très bien, mais très classique, avec son terre indien maudit et ses fantômes (ça ne l'empêche pas d'être très efficace). *Trail of Yig* est franchement faiblard et donne l'impression d'avoir été ajouté à la dernière minute pour combler un trou. Quant à *Fade to Gray*, c'est un bon scénario d'enquête, qui peut atteindre des sommets s'il est utilisé avec *Arkham* et *Kingsport*.

● **Adventures in Arkham Country** (126 pages, en v.o.). Cinq scénarios situés aux quatre coins du Massachusetts selon HPL, avec en prime une aventure dans les Contrées du Rêve. *Happy Family* est parfait pour initier sans douleur un groupe de débutants. *The Whore of Baharna* se passe sur l'île d'Oriab – rien que pour ça, il a droit à ma sympathie – mais il manque un peu de muscle. *Bless the Beast and Children* : une bonne idée et un développement moyen. Le résultat de *The Dark Wood* est à la hauteur de ses ambitions : faible. Mais tout cela n'est que le hors-d'œuvre de *With Malice Aforethought* qui occupe la moitié du livret à lui tout seul. Cet excellent scénario a de petits côtés « expérimentaux » très intéressants. Il y a notamment tout un épisode qui est prévu pour être joué comme un mini grandeur-nature.

qui a rajouté une centaine de pages de notes avant de l'estimer « jouable ». Mais ça en vaut la peine, ô combien ! Elle a le défaut de ses qualités, hélas : elle est longue. Très longue. Des dizaines et des dizaines d'heures de jeu, si vous voulez tout faire. Sur le plan de l'ambiance, elle est moins lovecraftienne que *Les Fungi*. En fait, par moments, elle louche carrément vers les romans policiers et d'aventures des années vingt et trente. Cela ajoute beaucoup à son charme...

● **Horror on the Orient Express** (en v.o., traduction prévue sous le titre *Orient Express*). Deux cents pages de texte, annexes et aides de jeu non comprises, une documentation abondante, une foule de PNJ et de situations... et la qualité Chaosium. Bref, une merveille. Paradoxalement, ses treize scénarios seront sans doute moins longs à jouer que les cinq des *Masques*. Le qualificatif « campagne de luxe » est largement justifié à tous les niveaux : celui de l'Orient Express (qui vole presque la vedette aux Investigateurs par moments) vaut celui des aides de jeu. Je vous recommande particulièrement les fac-similés de passeports ! La seule critique que l'on puisse lui faire est que la multiplicité des auteurs entraîne de curieuses variations de ton et d'ambiance dans la partie centrale. Mais ce n'est pas très gênant, et la dernière partie de la campagne rachète très largement cette petite faiblesse. Les surprises s'y enchaînent à un rythme infernal... au sens littéral !

Les autres campagnes, années vingt

● **Les ombres de Yog-Sothoth**. La première campagne parue pour l'AdC. Cela se sent. Écrite par plusieurs auteurs, elle souffre du défaut commun à presque toutes les campagnes « collectives » : des incohérences et une trop grande diversité de ton. Elle reste néanmoins très agréable à jouer, ne serait-ce que pour le premier chapitre et le final. Les autres épisodes sont l'occasion de divers exercices de style, de l'Écosse à l'île de Pâques en passant par les studios d'Hollywood. Ils sont tous amusants. En fait, même si vous ne faites pas jouer la campagne telle quelle, ils mériteraient d'être « cannibalisés » et utilisés pour eux-mêmes. Il y a également deux mini scénarios indépendants, assez moyens.

● **Le rejeton d'Azathoth**. Sortie juste après *Les masques de Nyarlathotep*, elle a beaucoup souffert de la comparaison. Tout en étant d'une qualité très honorable, elle présente un certain nombre d'incohérences agaçantes, et manque un peu d'unité.

● **Nightmare Agency**. Une grosse campagne de création française. D'excellentes idées, de bons scénarios, une présentation très réussie... Mais aussi, et c'est dommage, une trame très linéaire qu'il faudra « casser » si vous ne voulez pas que vos Investigateurs aient l'impression de se balader dans un roman. Les personnages prêtés sont un peu trop contraignants à mon goût. Moyennant un petit peu de travail, elle vous donnera des séances de jeu mémorables. On nous promet deux « suites ». Je les attends avec impatience.

● **The Thing at the Threshold** (en v.o.). Une campagne réalisée de A à Z par des Anglais, et éditée par Chaosium. Trois scénarios, à la pré-

sentation un peu déconcertante quand on est habitué au format habituel. Il a beau y en avoir pour tous les goûts, de l'enquête dans de petits villages lugubres à l'aventure à la Indiana Jones, l'ensemble reste désespérément moyen. Il est vrai que la forme un peu inhabituelle ne facilite ni la lecture ni la compréhension...

Années 90

● **At your Door** (en v.o.). Un livret particulièrement épais (plus de 150 pages !) pour cette excellente campagne en six chapitres. Elle est pleine de bonnes idées et dépoussière pas mal de clichés. Sortie il y a déjà trois ans, on se demande pourquoi Descartes Éditeur ne l'a pas encore traduite. Conseil aux Gardiens qui ont fait jouer *Les Fungi de Yuggoth* : achetez-la et embrayez dessus. Elle réserve quelques surprises aux vétérans de cette campagne. Elle a aussi un autre mérite : celui d'y aller franchement dans les catastrophes si les Investigateurs ratent leur coup. Après tout, elle est située dans un avenir proche... et donc malléable à volonté par le Gardien (et les Grands Anciens).

● **Les œufs de Karlatt**. Une campagne de création française, en trois scénarios. Assez peu lovecraftienne de ton, elle évoque plus, par moments, *Les aventuriers de l'Arche perdue* et autres films d'aventures. Mais l'histoire reste quand même un peu faible. À noter toutefois la profusion d'annexes, de conseils et d'aides de jeu.

Recueils de scénarios

Années vingt

● **L'asile d'aliénés**. Un des meilleurs livrets de la « première époque ». Il comprend sept scénarios, allant du très bon (*La vente aux enchères* ou *L'asile d'aliénés*) au très moyen (*La montagne du diable noir* et ses tunnels peuplés de monstres) en passant par le bon (tous les autres). Il est idéal pour faire passer des Investigateurs débutants au stade de vétérans. Soit dit en passant, *La vente aux enchères* et *Le Mauretania* sont tous deux idéaux pour initier de nouveaux joueurs aux arcanes du mythe de Cthulhu.

● **La malédiction des chtoniens**. Quatre scénarios longs et complexes, à faire jouer à des Investigateurs chevronnés. *La foire des ténèbres* est encore marqué par les souterrains pleins de sales bestioles d'un autre jeu célèbre. Il réserve quand même quelques surprises atroces aux malheureux Investigateurs. *La malédiction de Chaugnar Faugn* est, selon les Gardiens, injouable ou génial. Je me range parmi les partisans de la seconde théorie. De toute façon, il mérite la lecture, ne serait-ce que comme exercice de construction scénaristique. *La dague de Toth* et *La Cité sans Nom* forment une mini campagne qui a déjà terrorisé des générations de personnages. J'ai une vieille tendresse pour le premier. En effet, l'excursion dans les profondeurs de l'Arabie offerte par la *Cité* à un gros défaut : c'est à peu près toujours un aller simple pour la moitié du groupe.

● **La trace de Tsothogghua**. Les deux tiers de ce livret sont occupés par une mini campagne en deux scénarios située dans le Grand Nord, du Groenland au Canada. Spécialement conçue pour les débutants, elle reste une des meilleures

Campagnes

Les indispensables

● **Les Fungi de Yuggoth**. Attention, futur collector's ! Elle sera bientôt épuisée, et il n'est pas certain que Descartes en refasse un tirage. C'est un des premiers suppléments parus aux États-Unis, et il restera un classique. L'intrigue, un petit bijou de complication et de perversité, est déclinée en huit scénarios. Elle est dépourvue de la flexibilité de la plupart des campagnes ultérieures (où il est possible de jouer le scénario 1, puis le 3, le 5, le 4 et le 2 sans dommage). Ici, la découverte de l'histoire suit un ordre beaucoup plus classique. Ce qui en fait la campagne idéale pour les Investigateurs et les Gardiens débutants qui désirent se « faire les dents ». Les scénarios sont relativement simples tout en restant assez ouverts pour qu'un Gardien ambitieux y greffe ses propres créations. Elle a aussi un grand avantage sur les deux autres « grandes » : elle se joue relativement vite. Une dizaine de séances suffisent.

● **Les masques de Nyarlathotep**. Le jour où les historiens de la littérature se pencheront sur le jeu de rôle, cette campagne en cinq épisodes aura sans doute une place de choix dans leurs études. C'est un véritable mastodonte, avec une densité d'événements et d'informations rarement vue. Elle est complexe, ambitieuse, tordue... et très ouverte. Prévoyez un gros travail de préparation avant de la faire jouer, ou d'improvisation pendant le jeu (je connais un maniaque

voies d'accès au jeu. Dans la mesure où la partie « enquête » a été volontairement réduite au minimum, elle est aussi fortement conseillée aux Investigateurs désireux de quitter les bibliothèques pour s'oxygéner un peu. Elle s'inspire plus de Clark Asthon Smith que de Lovecraft, et la lecture de quelques ouvrages de Smith est fortement conseillée (NéO a publié à peu près toute son œuvre. Essayez de les trouver chez les bouquinistes). Quant au troisième scénario, c'est ce que j'ai lu de plus réussi sur le thème rebattu de la maison hantée.

● **La terreur venue des étoiles.** Un petit livret de 48 pages, difficile à se procurer. Ses deux scénarios sont de toute façon assez médiocres.

● **Les Grands Anciens.** Si vous ne devez acheter qu'un seul recueil de scénarios, que ce soit celui-là ! Sur les six proposés, il y a un chef-d'œuvre (*La lune maléfique*), deux excellents (*L'œuf du serpent* et *Le signe jaune*) et un très bon (*Les ténèbres qui tuent*). *La lune maléfique* est particulièrement enthousiasmante. C'est l'exemple type de ce peut donner un jeu comme *L'appel de Cthulhu* quand un scénariste revient directement aux sources du mythe et refuse de se laisser enfermer dans les clichés de la secte-d'adorateurs-déments et du grand-sorcier-qui-veut-invoquer-un-dieu-qui-va-détruire-la-région. Attention : contrairement à ce qui est dit au dos du livret, tous ces scénarios ne sont pas conçus pour être reliés les uns aux autres (ou alors très artificiellement).

● **Les demeures de l'épouvante.** Cinq scénarios assez moyens. Le thème des maisons hantées est un peu lassant, surtout quand elles le sont par des monstres cthulhiens. *La plantation* est quand même très amusant à faire jouer. Quant à *La demeure de l'épouvante*, un long scénario, il suffit presque à racheter les faiblesses des autres. Intrigue tordue, interactions avec les Contrées du Rêve, gangsters... Il y a là de quoi faire passer quelques soirées très inconfortables à vos joueurs.

● **Expériences fatales.** Trois scénarios. Le premier est bon, le second médiocre et le troisième inclassable (il est plein de souterrains, de monstres et de trésors. On aime ou on déteste. Moi, je déteste). Le Gardien a tout intérêt à écrémer vigoureusement la liste d'armes à feu « anciennes », dont beaucoup semblent avoir été créées pour le seul ravissement des grosbills (ah, le fusil de chasse cal.2 !)

● **Destination épouvante.** Neuf scénarios courts, axés sur le thème du voyage. Ils vont du bon au très bon. Certains ne contiennent pas un atome de mythe, d'autres jouent sur l'exotisme (avec notamment une longue excursion en Sibérie). Et puis, il contient LE scénario conçu pour dégoûter les Investigateurs de l'usage des armes à feu. Mettez entre les mains de personnages un peu nerveux plusieurs automitrailleuses, des grenades et des mortiers. En face, quelques créatures mineures sans armement particulier. Qu'est-ce que vous obtenez ? Un massacre. Un massacre d'Investigateurs, évidemment.

Victoriens

● **Dark Designs** (en v.o.). Trois scénarios corrects. Deux peuvent être enchaînés pour former une mini campagne. Le dernier louche sans l'avouer vers les aventures de Sherlock Holmes.

Et dans Casus ?

Le dernier Portrait de famille consacré à *L'appel de Cthulhu* remonte, les anciens lecteurs s'en souviennent, au n° 54. Il comportait la liste des scénarios parus dans CB, du n° 1 au n° 54. La voici donc complétée, du n° 55 à nos jours.

Articles

● Comment créer *L'appel de...* l'inconnu. L'art et la manière d'accommoder le mythe de Cthulhu à sa propre sauce. Tristan Lhomme, CB 61.

● Fiche-jeu : la 5^e édition de *L'appel de Cthulhu*. Un survol des principales différences avec la 4^e. Tristan Lhomme, CB 70.

● La médecine au début du siècle. Mille et une (mauvaises) surprises pour les Investigateurs blessés ou malades. Françoise et Pierre Lejoyeux, CB 74.

Scénarios

● *No Man's Land*. Zombies et tranchées, juste après 14-18. Tristan Lhomme, CB 58.

● *Sluagh-ghairm*. La première d'un film d'horreur... un peu particulier. Pour Cthulhu 90. Pierre Lejoyeux, CB 60.

● *Le maître des engoulevants*. Spectres, suicides et chantage dans la bonne société de Boston. Tristan Lhomme, CB 65.

● *Un, deux, trois, nous n'irons plus au bois*. Un voyage en Écosse, au pays des fantômes. Nathalie Achard, CB 68.

● *Une nuit à Hollywood*. A l'âge d'or du cinéma muet personne ne vous entendra crier ! Anne Vétillard, CB 70.

● *Les mystères d'Éleusis*. La Grèce, son soleil, ses dieux, ses surprises... Nathalie Achard, CB 72.

● *Yacht, rafiot et liqueur d'algues*. Une croisière de rêve qui tourne très, très mal. Attention : scénario Grand Écran de 16 pages. Tristan Lhomme, CB 74.

● *Le dirigeable des menteurs*. Un scénario court et un voyage mouvementé. Frank Stora, CB 74.

● *Théâtre d'Ombres*. Une disparition à Arkham ? Allons donc, c'est une ville si tranquille ! Tristan Lhomme, CB 76.

● *L'atelier des arts appliqués*. Peinture, musique, sculpture, danse... rien que des activités anodines, n'est-ce pas ? Nathalie Achard, CB hors série 6.

● *L'appel de Paris*. Un été splendide dans la plus belle ville du monde... et l'apocalypse en cas d'échec. Nathalie Achard, CB hors série 8.

Idéal pour former des Investigateurs avant de les lancer dans le scénario de *Cthulhu by Gaslight*.

Années 90

● **The Stars are Right !** (en v.o., traduction prévue sous le titre *Quand les étoiles...*). Sept scénarios, de qualité variable, se déroulant aux quatre coins des États-Unis. Ils sont assez facilement transposables en France, si vous avez envie de faire une adaptation. *Love's Lonely Children* est mon préféré, peut-être par ce que c'est le scénario le plus malsain jamais écrit pour ce jeu. *The Professionals* est également très drôle. C'est une curiosité : le premier scénario de l'AdC où apparaît la technologie cyberpunk. Il est compliqué, vicieux... bref, une réussite. Les cinq autres sont bons sans plus. Le livret se termine par un article qui tente de prévoir la date de la remontée de R'lyeh par l'astrologie. Il est particulièrement abscons en anglais. Peut-être sera-t-il plus lisible en français ?

Divers

● **Les frères de sang.** Treize scénarios très courts, jouables en une soirée. Ils sont centrés sur des thèmes classiques de l'épouvante : vampires, loups-garous, savants fous... L'ensemble est assez réjouissant à lire, et encore plus à faire jouer. Un supplément idéal si le mythe de Cthulhu ne vous passionne pas ou si vous voulez initier des débutants.

● **Blood Brothers II** (en v.o.). Neuf scénarios. Cette fois, Chaosium a voulu rendre l'ambiance d'un certain nombre de sous-genres du cinéma fantastique, des origines à nos jours. Nous avons donc, entre autres joyaux, un western-spaghetti d'horreur, un film expressionniste allemand des années vingt et une histoire de tueur psychopathe comme aucun studio n'ose plus en écrire. Très drôle à lire, comme le précédent.

Les TOME

Quatre livrets produits par une petite compagnie américaine sous licence Chaosium, et traduits par Descartes aux tout débuts du jeu. Tout en étant souvent d'une qualité honorable, ils se situent un cran au-dessous de la plupart des produits Chaosium.

● **Terreur sur Arkham.** Le plus réussi des quatre. C'est une petite campagne en trois épisodes, des Appalaches à Arkham. Elle est suffisamment amusante à maîtriser et difficile à réussir pour que l'on passe sur les défauts...

● **Meurtre à Dunwich.** Très court, il peut à la rigueur servir de scénario d'initiation ou de bouche-trou si un de vos joueurs réguliers vous fait défaut pour une séance.

● **Murmures des profondeurs.** Épuisé, vous pouvez peut-être encore le trouver dans certaines boutiques. Assez moyen. Bien mis en scène, le troisième et dernier scénario peut s'avérer divertissant, encore qu'horriblement destructeur.

● **A la recherche de Kadath.** Si vos joueurs apprécient l'aventure avec un grand A, cette petite balade dans le désert turc les amusera. Mais le Gardien des Arcanes aura pas mal de travail pour rendre l'histoire vraiment jouable. Il lui faudra entre autres supprimer une bande de monstres surpuissants à laquelle aucun Investigateur n'a la moindre chance de résister.

The Unspeakable Oath

Un excellent zine américain qui ne parle que de *L'appel de Cthulhu*, et qui compte parmi ses collaborateurs bon nombre de scénaristes de Chaosium. Tous arrivent à être à la fois passionnés et intéressants, ce qui n'est pas si courant. Un numéro double, le 8/9, vient juste de sortir. Il est disponible dans quelques boutiques parisiennes, ou auprès de Pagan Publishing, 403A N. 8th Street, Columbia, MO 65201 USA. ■

Tristan Lhomme

Merci à François Décamp pour son aide.

GAMES WORKSHOP®

13, rue Poirier de Narçay

75014 PARIS

M° Porte d'Orléans

Du Mardi au Samedi de 10h30 à 19h

Vente par correspondance

Tél. 16 (1) 45 45 45 87

Commandes postées dès réception

Paie ment par Carte Bleue possible

Tarifs sur demande

WARHAMMER

LE JEU DES BATAILLES FANTASTIQUES

390 F

NOUVEAU !

WARHAMMER ARMEES - NAINS : 130 F

SPACE MARINE

LES CONFLITS EPIQUES DU 41^{ème} MILLENAIRE

390 F

NOUVEAU !

SEIGNEURS ORKS & SQUATS : 235 F

NOUVEAUTES CITADEL

Catalogue Citadel - Tome 3	70 F
Chevaucheurs de Squig	45 F
Héros Nains du Chaos	38 F
Kazador le Roi Nain	75 F
Drapeaux Nains	45 F
Drapeaux Orques	45 F
Drapeaux Gobelins	45 F

Char de Grom la Panse (boîte)	220 F
Canon à Flammes des Nains (boîte)	220 F
Gyrocoptère Nain (boîte)	120 F
Princes Dragons de Caledor (boîte)	150 F
Empereur Karl Franz sur Griffon (boîte)	220 F

Banelord, Titan de Khorne (boîte)	150 F
-----------------------------------	-------

WHITE DWARF N°5 35 F

Space Marine - Les Gargants, La Bataille de Golgotha, 'Eavy Metal spécial Warhammer 40,000 et la liste d'armée des Nains du Chaos avec leurs machines infernales et leurs cartes magiques.

DISPONIBLE EN OCTOBRE

GUIDE DE PEINTURE 'EAVY METAL

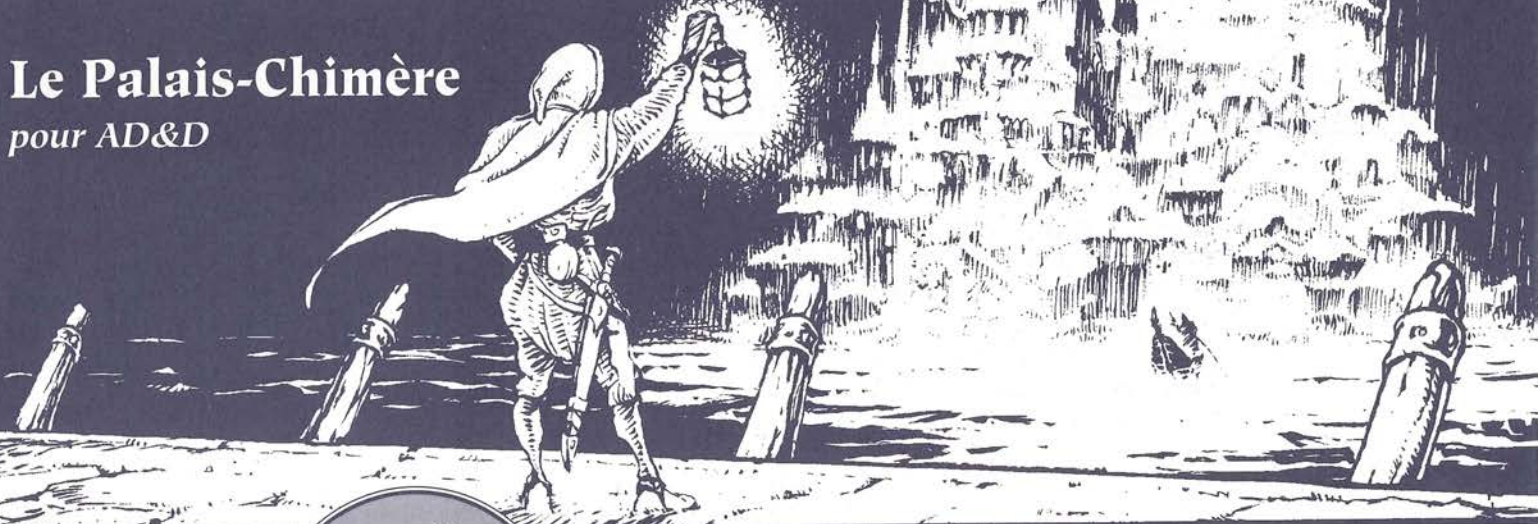
130 F

WHITE DWARF n° 6

35 F



Le Palais-Chimère pour AD&D



Le scénario
Grand Écran
se trouve de l'autre
côté de ce cahier,
imprimé
tête-bêche.

La flèche et l'épée pour Gurps Conan



Opération Résurrection pour James Bond



Roule ma poule ! pour Magna Veritas



Roule ma poule !

Pour des Anges qui n'auront pas peur de scander :
un gros cube, des p'tits cubes, c'est l'heure d'se faire un incubé !

L'histoire

Ce scénario a pour cadre le Bol d'or, fête des deux-roues, une épreuve de vitesse motocycliste toutes catégories se déroulant vingt-quatre heures durant au Castelet, sur le circuit Paul Ricard, dans le sud profond*. Un rendez-vous de motards, qui viennent par milliers des quatre coins de France pour assister à la compétition, ainsi que pour le simple plaisir de se retrouver ensemble, entre pairs. Pour la petite histoire, ajoutons que le Bol d'or est un moment pénible à passer pour toutes les forces de l'ordre puisqu'il semble que – coïncidence sans doute – les motards aient tendance à se tuer en masse durant cette période, un peu comme des lemmings en manque de sensations. Et tous les volontaires de la Croix-Rouge vous le diront, on ne meurt pas forcément plus vite à moto, mais on meurt nettement plus sûrement.

II
CASUS BELLUM
Alors que vont bien pouvoir faire nos personnages dans un tel enfer mécanique ?

Introduction pour les joueurs

Il fait beau ce matin-là, nos Anges profitent d'un repos bien mérité, quand ils sont convoqués par leur contact habituel, appelons-le le père Atalte, aiguilleur des missions divines de son état. Introduits dans le bureau du prêtre, les personnages remarquent aussitôt que la situation semble grave. Le père Atalte a l'air ennuyé et stressé. Il tient un dossier fermé par de petits rubans dorés et jette constamment un œil vers le téléphone. Il va sans dire que pendant tout ce qui va suivre, les personnages seront tout ouïe et pourront intervenir s'ils le désirent.

« Bon, la mission que je vais vous confier est délicate... Vous êtes notre dernier espoir ! Oui, délicate est bien le mot... je n'irai pas par quatre chemins, il en va de la... »

Dring !

« Allô ? Toujours pas de nouvelles ? Ça devient inquiétant. Oui, ils sont là et j'ai bien le dossier. Je les mets au courant. D'accord. »

Clonc !

« Je disais... Elle a donc été enlevée (à ce moment précis les PJ doivent se demander « Hein ? Qui ? »). Il faut absolument la retrouver (il agit le dossier, comme si celui-ci avait une signification mystique). La première équipe envoyée sur le terrain n'a rien trouvé et a disparu à son tour. Vous

vous rendez compte de l'importance réelle du problème ? Et si je vous dis que la sécu... »

Dring !

« Allô ? Non, ils ne sont pas encore partis. Ils partent tout de suite ! Oui, Monseigneur, ils savent que la mission est de la plus haute importance. Ils savent que sinon c'est vous qui... Oui, dès que j'ai fini... »

Clonc !

« Ça se passe très mal là-haut ! Déjà que... Enfin je n'ai pas besoin de vous faire un dessin... Vous savez tout maintenant... Des questions ? » Et avant que le moindre joueur ne puisse ouvrir la bouche...

Dring !

« Allô ? Non, ils ne sont pas encore partis. Ah ! Ils ne partent plus ! Elle a été retrouvée ? Saine et sauve ? Merci mon Dieu ! Oui, je sais... Et l'équipe aussi ? C'était une fugue ? A son âge ? Et mon équipe ? J'en fais quoi ? Oui, ils sont toujours là, ils attendent devant moi... »

Il s'adresse aux PJ en gardant le téléphone en place : « Un instant... Ils l'ont retrouvée, vous comprenez, c'est magnifique... Allô, oui, je suis toujours là... Non, je ne peux pas les renvoyer comme ça, j'ai déjà rempli mes feuilles de mission... oui, n'importe quoi, aucune importance... Le Bol d'or ? Avec la Croix-Rouge ? Ils auront toujours besoin de bras ? Je leur transmets. D'accord Monseigneur... Et bonjour chez vous. »

Clonc !

« Ah !... Vous êtes des veinards, après tout... » Déçus ? Espérons-le... Non, les joueurs n'entendront plus jamais parler de la fameuse mission délicate. Elle est en effet réglée, et bien réglée. Quant à nos Anges, ils doivent « se rendre sur le circuit du Castelet dans les heures qui suivent, pour le Bol d'or, afin d'aider à l'organisation des sections de secours de la Croix-Rouge ».

« Une seule recommandation : discrétion, ajoutera le père Atalte. Vous sauvez les gens mais discrètement. Pas d'utilisation de miracles à tout bout de champ, ni de bénédictions et toutes ces sortes de choses qui font de vous des créatures du Seigneur. Comme vous le savez, le Bol d'or attire les motards. Et parmi les motards, vous tomberez peut-être sur des païens, en un mot, des Vikings. Dans ce cas : prudence et neutralité. »

L'arrivée

Enfer mécanique, disions-nous ? Le mot n'est peut-être pas trop fort. Tout autour du circuit

s'étend en effet un gigantesque terrain vague. Des milliers de spectateurs, dans leur immense majorité motards, y sont rassemblés. Certains assistent à la course, d'autres achètent, aux innombrables petits stands minables et hygiéniquement douteux, bières et sandwiches-merguez-frites. Beaucoup atteignent rapidement un état d'ébriété grave et participent, à un moment ou à un autre, à un truc dangereux : se lancer complètement bourrés dans une mini course (celui qui s'arrête avant le gros camion a perdu, celui qui ne s'arrête pas aussi), effectuer des acrobaties, ou tout simplement rouler sur la route alors qu'ils ont encore du sang dans l'alcool. Bref, les blessés et les morts sont nombreux. L'antenne de la Croix-Rouge, où travaillent une quinzaine de personnes (auxquelles les PJ s'ajouteront), est installée sous une immense tente équipée de tout le matériel nécessaire.

Quand les PJ y parviennent, deux brancardiers sont en train d'amener un jeune homme de dix-huit ans à peine, couvert de sang et le visage arraché. Les infirmiers le mettent aussitôt sous perfusion – son état est considéré comme critique et une opération d'urgence doit être tentée immédiatement. Sous la tente, sont déjà allongés une dizaine de blessés... et sur une table, un motard encore habillé attend que le fourgon d'évacuation vienne le chercher. Un accueil réjouissant, n'est-il pas ?

D'autres antennes de secours sont présentes sur le circuit, dépendant de la Croix-Rouge ou de la Protection civile, mais elles ne concernent pas les PJ.

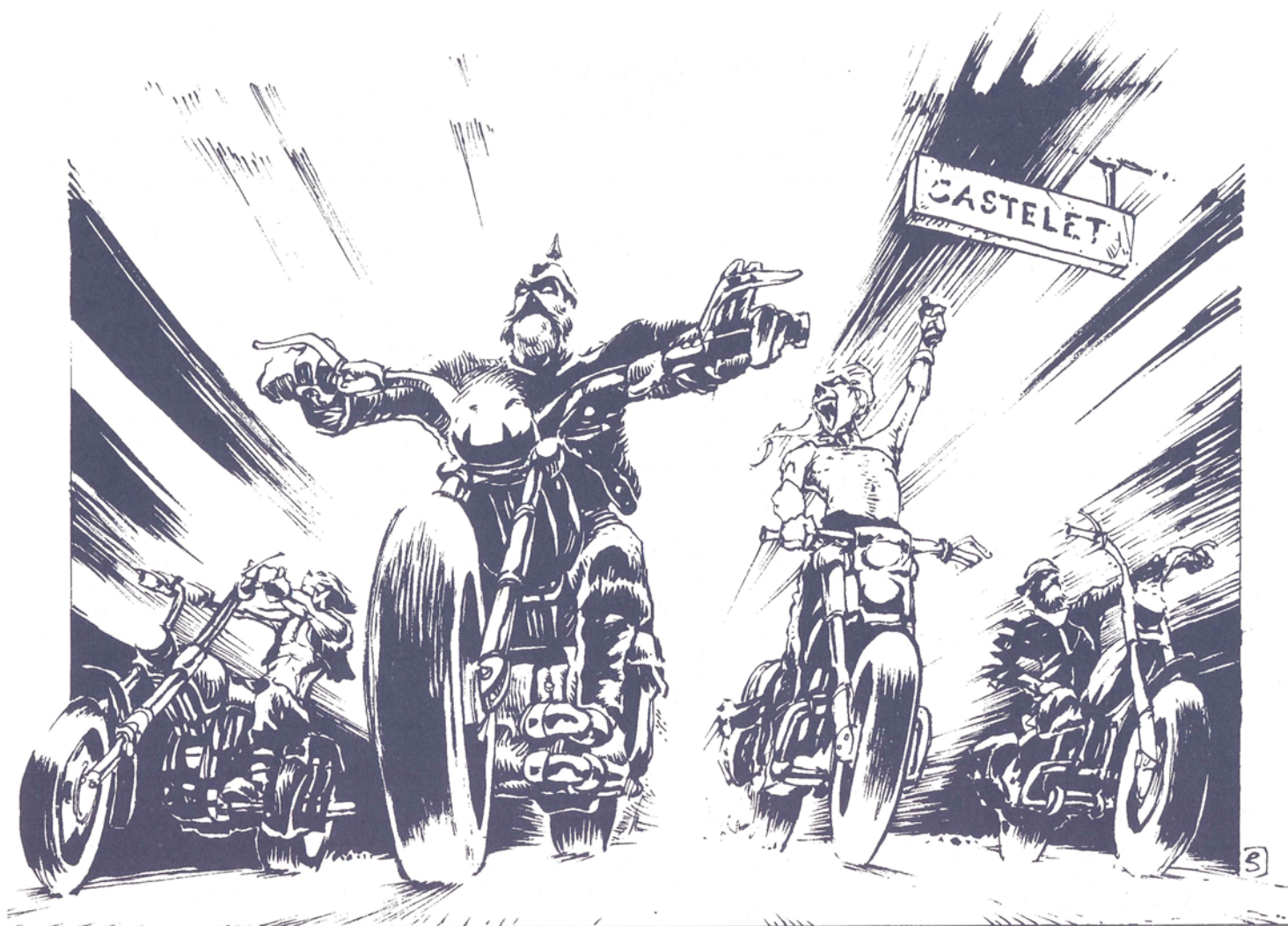
Pas tout de suite.

Comment se rendre utile ?

Celle qui dirige les opérations de la Croix-Rouge est une jeune femme blonde, mince et énergique, nommée Laurette. Prévenue de l'arrivée des PJ, elle les prendra aussitôt en main et leur proposera de choisir entre plusieurs activités : — Rester dans la tente et aider aux opérations sur les blessés qui arrivent – uniquement pour les PJ qui ont des compétences de médecine ou de chirurgie.

— Trier les blessés suivant la gravité de leur blessure. Mêmes restrictions que précédemment.

— Faire le manutentionnaire : aider à transvaser des caisses de médicaments, à nettoyer la ten-



te et à désinfecter les instruments, à amener les blessés et les morts à la tente.

— Patrouiller et surveiller les motards, sachant, dit Laurette, qu'intervenir (en voulant empêcher une course dangereuse, par exemple) est parfois très mal pris par les motards avinés et qu'il peut en résulter une bagarre pire que le mal... Cela dit, tout est possible, et un peu de diplomatie et d'à-propos peut parfois faire des miracles.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à en remettre dans le sang et dans les tripes. Les joueurs d'INS/MV sont trop souvent coupés de la réalité, ça leur rappellera que la mort, ce n'est pas seulement un Démon qui disparaît en faisant « pop » !

Et à propos de Démons...

S'ils sont aux aguets, nos PJ vont pouvoir se rendre utiles d'une autre manière.

Vous l'aurez compris, le Bol d'or produit principalement des morts. Or, des morts, c'est parfois une denrée utile, particulièrement pour les Démons de Bifrons, qui en ont besoin pour créer des zombies. Et obtenir des cadavres, en France, est devenu assez difficile (dans les hôpitaux, ils sont très surveillés) pour que toute occasion d'en récupérer soit utilisée avec joie. Le problème, c'est que pour être transformés en zombies, les morts doivent passer de vie à

trépas grâce aux bons soins d'un Démon aux ordres de Bifrons. C'est de l'artisanat.

Quatre Démons sont donc venus organiser le trafic. Respectivement aux ordres de Bifrons, d'Haagenti, de Malthus et de Baal. Motards, et très fiers de leur look, ils forment – ou plutôt considèrent qu'ils forment – les quatre cavaliers de l'apocalypse : Pestilence, Famine, Maladie et Guerre.

Leur activité, du moins celle de trois d'entre eux, est la suivante : ils repèrent ou même parfois provoquent des activités dangereuses (course, concours de saut... ou bagarres) et attendent qu'il y ait des blessés ou des morts. La Protection civile, qui n'est bien sûr au courant de rien, récupère les morceaux, comme la Croix-Rouge.

C'est à ce moment qu'intervient le Démon aux ordres de Bifrons, qui est justement médecin à la Protection civile. Il se débrouille pour achever discrètement les blessés les plus gravement touchés et dans la minute qui suit les transforme en zombies. Ceux-ci sont ensuite transférés dans un fourgon et conduits jusqu'à une petite maison de campagne, à quelques dizaines de kilomètres de là, où ils sont entreposés. Plus tard, les mort-vivants, tous motards rappelez-vous, seront déguisés en Hell's Angels – littéralement – et iront terroriser Malakoff. Peut-être le début d'une passionnante aventure...

Cela est déjà un problème assez grave. Et comme nous aimons les complications...

Le bonhomme Haagen-Tas

Il y a, parmi les stands merguez-bière, un camion de vente de glaces qui tranche un peu, par sa propreté et la qualité de ses produits, avec l'ambiance générale du Bol d'or. Ce stand de glaces Haagen-Tas est tenu par Miko, Démon aux ordres d'Haagenti, Prince de la gourmandise.

Miko n'est pas au courant de la présence ni même de l'activité des quatre cavaliers de l'apocalypse, ni ceux-ci de la sienne. Miko n'est d'ailleurs pas venu là avec de mauvaises intentions, ou plutôt si, mais à tellement long terme qu'elles ne concernent pas les personnages... Son but est juste de vendre des glaces, d'ailleurs excellentes. D'abord pour gagner de l'argent – car chacun sait que les forces du Mal nourrissent assez mal leurs hommes – puis, éventuellement, pour pousser ses clients au péché de gourmandise... Un but finalement assez secondaire par rapport aux avantages strictement économiques que la manifestation va lui apporter.

Miko transporte cependant avec lui quelque chose de très dangereux : ce qu'il appelle son bonhomme Haagen-Tas. Il s'agit d'un démon de combat aux ordres de Crocell, Prince du froid, à l'intelligence inversement proportionnelle à la force.

Le « bonhomme » fait 3 mètres de haut et 1 m de large. Son armure de glace est permanente. Il est

soit debout à côté du camion pour faire de la pub, comme un énorme bonhomme Michelin, soit tassé à l'intérieur pour le transport. Pour sauvegarder les apparences, Miko l'a installé sur une sorte de plancher mécanique relié au camion. Le soir, pour le « ranger », il ouvre les portes du camion et replie le plancher mécanique. Une fois le bonhomme un peu caché à la vue par les portes, il lui demande de se ranger à l'intérieur, ce que le Démon fait aussitôt, obéissant en cela comme en tous points à Miko.

CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques des Vikings ainsi que du Démon de combat aux ordres de Crocell sont laissées au soin du MJ. Il lui suffira du Scriptarium Veritas pour mener cette tâche à bien.

Guerre : Maurice Stomba

Démon aux ordres de Baal de grade 1
Fo 5 Pr 3 Vo 2 Per 3 Ag 3 Ap 2 PP 17
Talents : Combat (en général) +2, Moto +2, Esquive +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +2 (113), Acide +1 (126), Armure +1 (211), Vitesse +1 (334), Arme à distance maudite (M60) (412), Art de combat +2 (Spécial).

Maladie : Antoine Necker

Démon aux ordres de Malthus de grade 1
Fo 3 Pr 3 Vo 5 Per 3 Ag 3 Ap 1 PP 16
Talents : Médecine +2, Moto +2.
Pouvoirs : Acide +1 (126), Maladie +2 (161), Immunité aux maladies (212), Liquéfaction +1 (264), Infection +2 (Spécial).

Pestilence : Anatole Rumorg

Démon aux ordres de Bifrons de grade 1
Fo 3 Pr 3 Vo 4 Per 2 Ag 4 Ap 2 PP 18
Talents : Médecine +1, Arme de contact lourde +2, Moto +2, Esquive +1.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Volonté +1 (141), Poison +1 (161), Peur +1 (164), Armure +1 (211), Arme de contact maudite (scalpel) (411), Résurrection +2 (Spécial).

Famine : Raymond Levautre

Démon aux ordres de Haagenti de grade 2
Fo 3 Pr 2 Vo 5 Per 3 Ag 3 Ap 2 PP 21
Talents : Gastronomie +2, Moto +2, Baratin +1, Humour décalé +1.
Pouvoirs : Dents +3 (111), Armure +2 (211), Force +2 (241), Vitesse +2 (334), Goinfrerie +2 (Spécial).

Miko

Démon aux ordres de Haagenti de grade 1
Fo 3 Pr 4 Vo 2 Per 3 Ag 3 Ap 3 PP 11
Talents : Servir les glaces +1, Cuisine +2, Humour +0, Baratin +0, Acrobatie +1, Comédie +1.
Pouvoirs : Dents +0 (111), Rebond +1 (255), Lire les sentiments +1 (324), Bond +1 (333), Goinfrerie +1 (Spécial).

Première journée

Le Bol d'or dure vingt-quatre heures, de 15 heures à 15 heures. Nous prendrons comme base que les PJ arrivent le premier jour vers 17 h30.

Les premières heures

Les PJ nagent dans le sang, et tentent de se rendre utiles.

● Sous la tente de la Croix-Rouge

Le personnel médical fait de son mieux. C'est le début du Bol d'or, on pourrait croire que tout est encore calme, mais c'est faux : beaucoup de motards ont acheté des canettes de bière avant de partir et les ont bues avant le trajet. Ce fait, plus l'excitation de l'arrivée et des retrouvailles, fait qu'il y a, dès le début, beaucoup d'accidents. Lors d'une recrudescence des urgences, les Croix-Rouge Men seront tellement débordés qu'ils seront forcés d'envoyer l'un des blessés graves vers une autre antenne du site. Ils ne savent pas laquelle, mais on le reverra plus tard...

Rien de louche parmi les infirmiers – par contre, si vous pensez que vos personnages ne sont pas de force à résister à nos quatre cavaliers de l'apocalypse, ajoutez un Ange au service de Guy. Celui-ci, un des médecins les plus compétents, sera extrêmement efficace et fera même quelques « miracles » (en utilisant ses pouvoirs de guérison) du genre de ceux qui avaient été interdits aux PJ. Il sera toujours débordé, et toujours énervé, mais si vos Anges le repèrent et savent le convaincre il pourra être d'une aide précieuse vers la fin de la partie.

Un indice à glaner : deux ou trois infirmiers vétérans, qui étaient déjà là les années précédentes, trouvent qu'il y a vraiment beaucoup de morts cette fois-ci et feront quelques réflexions à ce sujet. Interrogés plus avant, ils tenteront de préciser leur pensée. Ce n'est pas qu'il y a plus d'accidents, expliqueront-ils. C'est qu'il y a plus d'accidents mortels. L'année dernière, par exemple, dira l'un d'eux, nous avions beaucoup de blessés de moyenne gravité : des bouts de peau arrachés ou brûlés, des membres cassés, des coups à la tête ou à la colonne vertébrale entraînant des paralysies... Mais cette année, d'après les statistiques sur l'ensemble du site, les morts sont plus nombreux. Pourtant, ici, dans cette antenne, tout semble normal... Dernière petite chose : un des brancardiers arrivera avec des glaces Haagen-Tas, qu'il trouve délicieuses, et en offrira à toute l'équipe pour faire une pause.

● Au dehors

Il est temps que les personnages se décarcassent un peu. Faites-leur donc observer plusieurs incidents : à eux d'intervenir ou pas.

— Incident n° 1 : Un groupe de motards avinés (avec parmi eux des Vikings, voir ci-dessous) décident de faire une course. Ils posent des canettes par terre pour dessiner un parcours. Une fille se met à l'arrivée et doit déterminer qui a fait le parcours le plus rapidement.
Bilan : Si les PJ n'interviennent pas, cette petite course se soldera par un mort et un blessé, la fille qui se prendra la moto du vainqueur de plein fouet.

— Incident n° 2 : Une discussion politique (en très gros, front national contre communistes) tourne à la baston.

Bilan : si les PJ n'interviennent pas, un œil arraché.

— Incident n° 3 : Un motard s'amuse à un petit jeu rigolo : foncer à toute vitesse sur des groupes de spectateurs à proximité de la tente de la Protection civile et s'arrêter au dernier moment.

Bilan : si les PJ n'interviennent pas, deux morts... deux spectateurs, et le motard n'a rien !

Inventez, bien sûr, d'autres incidents qui eux, malgré le danger, se termineront « bien »... c'est-à-dire sans qu'il y ait de victime ; les trois incidents ci-dessus étant noyés dans la masse.

L'activité de nos quatre cavaliers bat son plein. A vous, meneur de jeu, de les faire remarquer par petites touches. Aux trois incidents graves, ainsi qu'à certains de ceux sans importance, ils sont présents. Pas tous les quatre à la fois, et en aucun cas ils ne sont réellement responsables des problèmes. Simplement, une réflexion de l'un d'eux a envenimé la discussion politique, un autre a disposé les canettes du parcours d'une manière qui en augmentait encore la difficulté, un troisième a applaudi et excité le motard qui fonçait dans les groupes de spectateurs...

Pire : dans l'incident n° 3, quand le motard s'écrasera dans les spectateurs, Pestilence, le Démon aux ordres de Bifrons, se précipitera sur un des blessés pour lui faire du bouche à bouche... Et quand il se relèvera, le pauvre sera mort... « malgré tous ses efforts pour le sauver ». Cette scène peut se répéter plusieurs fois. Gageons que les personnages finiront par trouver ça louche.

Un dernier détail, enfin : le bonhomme Haagen-Tas ! Il est là, debout, énorme et glacé, à côté du camion de Miko – camion où il y a d'ailleurs toujours la queue. Rien de louche pourtant, dans ce bonhomme... à part le fait que les personnages se demanderont sans doute comment la glace fait pour ne pas fondre ! Interrogé, Miko répondra que le bonhomme est fourni par la maison Haagen-Tas et qu'il ne sait pas comment ça marche.

Au choix : ou vous en restez là, ou vous voulez stresser un tout petit peu vos joueurs. Dans ce cas, dites-leur qu'ils ont cru voir le bonhomme bouger !

Durant la nuit

La nuit tombe. Certains motards aussi. Les autres font des feux de camp, font cuire du cassoulet en boîte sur des petits réchauds, certains encore montent des tentes. L'ambiance est presque irréelle ; sur le circuit la course continue ; les feux font des taches de lumière dans l'obscurité. Ici et là on entend des rires, des cris, des halètements, des disputes et des chansons...

● Sous la tente de la Croix-Rouge

Le débit des petites et grosses blessures se calme, c'est la détente... sandwiches et cafés.

● Au dehors

Il est temps pour nos Anges d'avancer dans leur enquête. Peut-être ont-ils déjà des soupçons et vont-ils tenter d'intercepter ou d'interroger nos quatre cavaliers. Ceux-ci vont bien sûr essayer de leur glisser entre les doigts. Puis, si un ou deux des PJ ont fait l'erreur de les attaquer seuls, ils tenteront de les éliminer discrètement.

Il est toujours possible que les PJ, maintenant ou à tout autre moment de ce déroulement, réussissent à les coincer et à les tuer tous les quatre. Dans ce cas, notre série d'événements s'interrompra (sauf pour l'incident du zombi, voir ci-dessous, qui devra intervenir dans tous les cas). En effet, l'empoisonnement des glaces Haagen-Tas (voir plus loin) ne se fera pas si les quatre cavaliers sont mis hors d'état de nuire. Par contre, l'enquête sur le trafic de zombies pourra continuer, voir le chapitre qui y est consacré.

L'incident du zombi

A un moment de la nuit, à vous de le placer en fonction de l'avancement de l'enquête, les PJ vont soudain reconnaître... un de leurs morts ! Ou plutôt, celui qui a été dirigé vers une autre antenne. Et pourtant il est là et il marche, titubant un peu. Pestilence l'a en effet « zombifié sur place », dans la fourgonnette, pour qu'il lui serve de serviteur. Interrogé, le pauvre zombi répondra par grognements et monosyllabes et de toute manière, ne se souvient de rien ! Cet incident devrait normalement mettre les Anges sur la piste des morts, et donc de la fourgonnette. Si ça ne marche pas, lancez un autre zombi... Sinon, laissez tomber et changez de joueurs.

Le choc : Vikings contre Cavaliers !

Un des groupes de motards les plus importants est un groupe de Vikings. Ils sont une vingtaine, ils boivent, se battent et prennent du bon temps. Le problème... c'est que, ce que nos Anges n'ont pas forcément remarqué, eux vont le voir tout de suite. C'est-à-dire qu'ils vont trouver louche que Pestilence (ou un autre) ait par deux fois fait du bouche à bouche à un blessé, et que les deux fois le blessé ait aussitôt expiré. Trouvant ça louche, ils vont réagir comme des Vikings, c'est-à-dire finement : en tapant. Une bagarre s'en suivra. Si les PJ y assistent, ou y participent, ils pourront être témoins de l'utilisation d'un quelconque pouvoir par l'un des quatre cavaliers – qui resteront quand même les plus discrets possible. Bilan (si les PJ n'interviennent pas) : un Viking mort et les quatre Démons blessés plus ou moins en fuite (en fait, ils s'éloigneront un peu mais resteront à proximité).

Le bonhomme Haagen-Tas

Rien de spécial... Miko va ranger son bonhomme selon la méthode indiquée plus haut. Peut-être les personnages remarqueront-ils quelque chose...

Deuxième journée

Les motards se réveillent lentement... C'est la matinée de la gueule de bois !

● **Sous la tente de la Croix-Rouge**
Les infirmiers continuent de travailler.

● **Au dehors**
Préparez un certain nombre d'incidents sans gravité qui vous permettront de noyer la préparation de l'événement qui suit.

Conditions de victoire

L'empoisonnement des glaces est mené à son terme : échec total et limitation pour tout le monde.

L'empoisonnement est évité : victoire partielle.

L'empoisonnement est évité, les quatre cavaliers de l'apocalypse sont mis hors d'état de nuire ou le trafic de zombies est arrêté : victoire normale.

L'empoisonnement est évité, les quatre cavaliers de l'apocalypse sont mis hors d'état de nuire et le trafic de zombies est arrêté : victoire totale.

L'empoisonnement

Les Démons sont extrêmement vexés de s'être faits ramasser – et voudront se venger. Des Vikings, mais aussi de tous les autres, tant qu'à faire. Naît alors dans leur cerveau une idée diabolique (normal) parfaitement en phase avec leur incarnation des quatre cavaliers de l'apocalypse : empoisonner tout le monde. Il leur suffit d'aller voir le petit marchand de glace, d'empoisonner les bacs (ce sera le boulot de Maladie, le Démon aux ordres de Malthus), et ensuite de le « convaincre » ou même tout simplement en le terrorisant, d'offrir vers 14 heures une tournée gratuite de glace à tout le monde... Un cadeau promotionnel d'Haagen-Tas ! Tôt dans la matinée, ils vont donc commencer à observer le marchand de glace. Miko, qui n'est pas né de la dernière pluie, va les repérer, et les prenant pour de vulgaires voleurs, va aller se plaindre... aux PJ. Une première tournée de ceux-ci ne donnera rien, les quatre cavaliers se sont carapatés. Mais si ceux-ci repassent plus tard dans la matinée, ils remarqueront quelque chose d'étrange. Miko les fuit, et s'ils lui demandent s'il a de nouveau remarqué les individus louches, dira, très pâle, qu'il s'est trompé et qu'il n'y a jamais eu d'individus louches !

Espérons que cela mettra la puce à l'oreille des PJ. Il vaudrait mieux, car les Démons sont allés parler à Miko, ont compris que le petit marchand était « de leur bord » et lui ont ordonné de les aider à mettre au point leur plan. Ce que va faire le pauvre Démon, la mort dans l'âme... A partir de midi, toutes les glaces sont donc empoisonnées.

Deux fins apocalyptiques pour le prix d'une !

Fin apocalyptique n° 1 : l'empoisonnement

Les Anges n'ont rien remarqué jusqu'à 14h30 ? Miko annonce alors une tournée générale et gratuite de glaces, offerte dans un but promotionnel par la maison Haagen-Tas ! Si les personnages n'interviennent pas dans un sursaut

de lucidité, les quatre cavaliers, toujours habillés en motards mais affublés de tabliers Haagen-Tas, vont eux-mêmes distribuer les glaces à tous les motards (dans la limite des stocks disponibles, et en commençant par les Vikings et... le personnel de la Croix-Rouge !).

Au bout d'une heure, Miko ayant vite plié bagage, tous ceux qui auront mangé de la glace commenceront à se tordre de douleur. La mort interviendra entre deux et cinq heures après l'ingestion.

Bien entendu, devant l'importance de la catastrophe, des secours importants seront appelés. La zone sera déclarée zone d'urgence, la télé locale viendra filmer l'agonie... Et dans la pagaille, la fourgonnette de la Protection civile aura plein de beaux zombies à emmener dans sa maison de campagne !

Ajoutons que l'image de marque d'Haagen-Tas en prendra un coup.

Fin apocalyptique n° 2 : les zombies

Que la fin apocalyptique n° 1 ait eu lieu ou non – espérons d'ailleurs que non –, il est possible aux Anges de remonter la piste des zombies, et cela même après la fin du Bol d'or.

Il leur suffit pour cela de comprendre que les morts ressuscités qu'ils ont vus étaient des morts de la Protection civile. Leurs soupçons finiront alors par se porter sur la fourgonnette... dont le chauffeur, humain au service des forces du Mal, craquera facilement et lâchera l'explication du trafic et l'adresse de la maison de campagne-stock de zombies.

Les PJ s'y rendront alors... Une quinzaine de zombies y sont installés, regardant le Bol d'or à la télé, buvant des canettes de coca. A moins que les PJ ne les attaquent, ils ne sont pas très agressifs. Par contre... si les personnages ont l'intelligence d'attendre et de monter une embuscade, ils verront arriver, deux à trois heures plus tard, une magnifique Mercedes remplie de Démons en costume-cravate venus chercher les zombies ! Ces Démons éliminés (prenez les caractéristiques d'un squad classique, Démons de Baal ou de Bifrons), une branche importante du trafic de zombies aura été démantelée.

Et le bonhomme Haagen-Tas ?

A quoi sert-il, nous direz-vous, ce Démon de combat de Crocell ?

Eh bien, à rien, ou presque : à punir les joueurs trop curieux. Il n'y a en effet aucune raison pour que les PJ aient à le combattre. Cela dit, vous connaissez les PJ mieux que moi : ils voudront peut-être aller fouiller dans le camion, ou ils ennuieront Miko... Dans ce cas, le Démon peut tout à fait réagir et concasser nos Anges en petits morceaux.

Petit conseil pour la route : n'hésitez surtout pas à en rajouter dans les détails ! Après tout, c'est un scénario d'ambiance !

G.E.Ranne
illustration : Thierry Ségur

* Département du Var.

Le Palais-Chimère

Cette aventure implique des aventuriers de niveaux 4 à 6. Elle est prévue pour se dérouler dans l'empire du Salthar (voir le monde de Paorn, CB n^{os} 74, 75, 76 et le présent numéro) mais peut être située dans un autre univers médiéval-fantastique. Pour les caractéristiques des monstres, se reporter au Bestiaire monstrueux (BM).

Les charmes de Drax

Au cours d'un voyage dans le Haut Salthar, les aventuriers font halte dans la splendide cité de Drax, la résidence d'été du roi Drogon, dont les tours élégantes montent la garde au pied du fleuve Linamaz. Le voile trouble de la nuit vient lentement couvrir les toits tandis que les personnages déambulent dans le quartier du port, parmi les ombres et les parfums du soir...

Soudain, jaillissant d'une porte cochère, la gracieuse silhouette d'une jeune femme vient percuter l'un des aventuriers. Elle en profite pour se cramponner à son bras en criant haut et fort : « Ah, très cher, heureusement que vous êtes là ! Figurez-vous qu'un vulgaire matelot a eu l'audace de me faire la cour. Naturellement, je l'ai giflé, en le prévenant que mes amis allaient le corriger. Tenez, justement, le voici... » Le matelot en question est un impressionnant orog (BM p.221) passablement éméché. L'échauffourée est inévitable (avec intervention d'autres marins, poursuites dans les ruelles glissantes, etc.) mais pas réellement dangereuse, d'autant que l'orog est de mèche avec la jeune femme ! Pandora, de son petit nom, est en réalité une séduisante rabat-queue chargée de repérer les étrangers. Feignant l'admiration devant la maestria avec laquelle les aventuriers ne vont pas manquer de clore l'incident, elle conviera ses « sauveurs » à boire un verre en sa compagnie, les entraînant dans un lieu connu pour ses soirées fantasques : L'éphéméride, une taverne où l'on s'enivre de fumées de pavot tout en vibrant au son de musiques lancinantes...

Plus tard, alors que la soirée bat son plein, Pandora présente aux aventuriers un curieux personnage : un gnome d'à peine trois pieds de haut déambulant fièrement dans une redingote chamarrée, son visage chafouin surmonté d'un bonnet à grelots. Tirant bien bas son couvre-chef, il s'annonce comme le « sublime et facétieux Zworykin, comte des lutins, bouffon, poète, et grand pourvoyeur de rêves ». Dès lors, il n'aura de cesse d'étonner les aventuriers, accumulant tours de passe-passe et autres espiègleries inoffensives. Tout semble aller pour le mieux, et pourtant... Zworykin n'a qu'un seul but : kidnapper les personnages. Assisté de sa complice, la charmeuse Pandora, il les neutralisera les uns après les autres en utilisant les moyens les plus divers : la jeune femme dispose d'un rouge

à lèvres et de potions de Sommeil (même effet que le sort, avec un jet de sauvegarde à -1) ; Zworykin peut faire disparaître un aventurier au cours d'un spectacle de magie, lancer l'un de ses sorts (cf. caractéristiques), ou recourir si nécessaire à quelques sbires musclés qui attendront les personnages à la sortie.

Quoi qu'il en soit, évitez de frustrer vos joueurs : vous gagnerez à développer le role playing en les faisant disparaître séparément. Si certains parviennent à s'échapper, laissez-les débiter leur enquête avant de les capturer d'une autre manière...

La prison hallucinée

Nauséux, les aventuriers s'éveillent avec peine dans un environnement pour le moins inhabituel : vêtus de simples pagnes, ils découvrent une pièce humide et fraîche ressemblant à s'y méprendre à une cellule de prison ! En y regardant mieux, l'endroit présente d'étonnantes particularités : la lumière fade qui règne dans la pièce provient de gemmes phosphorescentes enchâssées dans les murs ; le plafond, situé à plusieurs mètres au-dessus du sol, paraît comme un miroir ; quant à la porte en métal délicatement ouvragée, elle se révèle particulièrement résistante. Si on écoute attentivement, elle laisse parfois filtrer quelques sons étouffés : les pas lourds et traînants d'une créature, accompagnés des murmures d'une conversation ; plus loin, le grincement sinistre d'une porte que l'on ouvre, suivi de hurlements épouvantables ; bien plus tard, le même pas traînant, tirant derrière lui une masse gémissante... (Il s'agit d'un ettin : un géant hideux dont les deux têtes, prénommées Ygor et Gorgol, ne cessent de maugréer entre elles. Il est allé chercher un prisonnier dans une cellule voisine, puis l'a ramené). De temps en temps, un passe-plat s'ouvre dans la porte pour délivrer aux aventuriers un repas frugal.

Au bout de plusieurs heures, l'ettin viendra chercher l'un des aventuriers (choisissez celui qui a le plus haut score en Beauté). S'il manifeste une quelconque opposition, la créature lui assène un cinglant coup de fouet, tout en se tenant elle-même dans l'ombre du couloir car elle redoute la lumière. Les yeux du personnage sont bandés, puis il est conduit au long d'un dédale de portes et de corridors, percevant par

fois d'indicibles murmures, des parfums évanescents, ou de lointaines clameurs. Il est ensuite baigné, vêtu, puis drogué, avant que son bandeau ne lui soit finalement retiré. Vivant un rêve éveillé, il pénètre dans une pièce de marbre noir : sur une couche aux soies écarlates l'attend une somptueuse femelle vampire... Bien plus tard, l'aventurier est rendu à ses compagnons, faible et exsangue (il a perdu 2d10 points de vie). Ce genre de péripétie pourra se renouveler : la prochaine fois, un autre personnage sera torturé par un ogre (BM p.216), ricanant sous le regard appréciateur d'un nécromancien, ou livré en pâture à une orquesse... et ainsi de suite, jusqu'à ce que les aventuriers y laissent la vie, ou se décident à réagir... en s'évadant de cet enfer !

Au-delà du miroir

Il existe au moins deux moyens de sortir de la cellule : le plus direct consiste à attaquer l'ettin lors d'une de ses visites. Cela n'est pas simple mais peut être réalisé avec un minimum de ruse (ex : en recueillant suffisamment de gemmes phosphorescentes pour créer une source lumineuse éblouissant la créature) ; les aventuriers se retrouveront alors dans la partie A des geôles (voir le plan p.IX). L'autre moyen est d'escalader le mur afin d'accéder au plafond, où l'on constate que celui-ci n'est bel et bien qu'un miroir. Il est possible de le fracasser à la main (Tordre les barres, avec malus de 15 %) ou en utilisant un objet lourd (ex : une masse confectionnée en enroulant toutes les gemmes dans un pagne, on a alors un bonus de 5 %). Les aventuriers rejoignent ainsi la partie B de la prison. Dans tous les cas, n'oubliez pas qu'ils ont perdu leur équipement.

Ettin (BM p.93) : CA 3, DdV 10, PdV 45, Dégâts 1-10/2-12.

A1 - Geôles. La tunique nauséabonde de l'ettin peut être récupérée (équivalente à CA 7), ainsi que les clefs suspendues à son baudrier : elles permettent d'ouvrir les autres geôles. Certaines ont des occupants, à demi morts pour la plupart. S'ils sont interrogés, ils raconteront une mésaventure similaire à celle des aventuriers (la rencontre avec Zworykin, leur réveil dans la cellule, les créatures qui semblent cruellement « jouer »

avec eux, etc.). Aucun n'est en état de s'enfuir.

A2 - Cellule de Faustinia. La jeune fille enfermée ici a été durement maltraitée. Ayant tenté plusieurs fois de s'évader, elle est maintenant enchaînée (aucune des clés ne correspond à ses menottes. Il faut les briser ou tenter de les crocheter avec un malus de -40%). A moitié hystérique, elle supplie les aventuriers de la délivrer : « Mon père est le seigneur Fuscus, il est riche, vous aurez tout ce que vous voudrez !... Je vous en prie, emmenez-moi avec vous... On peut s'évader par le collecteur à ordures (elle a raison) qui se trouve dans la pièce au bout du long couloir (elle se trompe)... J'en suis sûre... La Dame blanche est venue me le dire ! »

Sur ce dernier point, aucune explication cohérente ne pourra être obtenue. Si les personnages n'ont pas su la délivrer, elle leur demandera d'aller quêrir l'aide de son père à Drax.

A3 - Cave de l'ettin. Dans cette pièce repoussante de saleté, le seul confort de l'ettin est assuré par un sortilège de Ténèbres continuelles. L'ettin connaît l'existence de la porte secrète, qui ne peut pas être ouverte depuis ce côté.

A4 - Collecteur d'ordures. Il s'agit d'un large puits gluant tapissé de mousses phosphorescentes, dans lequel stagne un liquide fétide. Il faut y plonger pour découvrir un siphon qui conduit, après de nombreux détours, dans le fleuve à l'extérieur du Palais-Chimère. Le passage n'est pas réellement dangereux (à moins qu'un limon vert - BM p.293 - ne s'y soit inopinément glissé !), mais l'odeur est épouvantable, l'obscurité totale, et les sangsues abondantes !

A5 - Crypte des âmes-en-peine. Sous les croisées d'ogives de pierre tourbillonnent les volutes d'un brouillard impénétrable, distillant des relents douceâtres. C'est ici que l'on jette les prisonniers ayant « trop servis » afin que toute trace d'eux soit effacée. Au centre de la pièce brille un anneau d'argent ciselé (anneau de Marche sur les ondes). Dès l'instant où les aventuriers s'en approchent, les âmes-en-peine commencent à progresser vers eux, surgissant du brouillard en poussant des gémissements lugubres. Les aventuriers ont quinze secondes pour signaler qu'ils s'enfuient à toutes jambes, s'ils veulent éviter une terrible confrontation (trente secondes s'ils portent les vêtements de l'ettin, car les créatures sont momentanément déroutées par l'odeur de leur gardien).

5 âmes-en-peine (BM p.12) : CA 4, DdV 5+3, PdV 30, D 1-6 + perte de niveau.

B1 - Corridor des visiteurs. Il passe au-dessus des différentes geôles, ce qui permet aux visiteurs d'examiner à loisir leurs victimes au travers



des plafonds... qui sont des miroirs sans tain ! La porte secrète vers l'intérieur du palais ne peut pas être ouverte du côté des aventuriers. S'ils décident d'attendre que quelqu'un la franchisse, ils se trouveront nez à nez avec un groupe de plusieurs laquais ogres en livrée, accompagnés de quelques invités (vampire, succube, etc.). Autant dire qu'il leur faudra apprendre à courir !

B2 - Tunnel vers l'extérieur. Sinuant au cœur du rocher qui sert d'assise au palais, ce tunnel lugubre oublié depuis fort longtemps demeure hanté par quatre ombres. Il débouche dans une anfractuosité de la roche donnant sur les bords d'un fleuve brumeux, où un appontement délabré accueille encore de frêles esquifs. Au-dessus des aventuriers, les contours fantastiques du Palais-Chimère se perdent dans le brouillard...

4 ombres (BM p. 220) : CA 7, DdV 3+3, PdV 18, D 2-5 + perte de force.

Le fantôme de la Dame blanche

Alors que, d'une manière ou d'une autre, les aventuriers sortent du Palais-Chimère, une silhouette fantomatique apparaît au-dessus des brumes du fleuve, parcourue de reflets irisés. Le spectre d'une femme à l'extraordinaire beauté

flotte doucement vers eux, les bras tendus en un appel muet... Tandis qu'elle s'immobilise à quelque distance des personnages, on devine ses traits gracieux emplis d'une ineffable tristesse. Elle tient dans ses mains jointes l'ovale d'un cristal aux reflets bleutés. Refermant les poings sur la gemme, elle fait jaillir d'entre ses doigts un éclat de lumière qui devient un oiseau chimérique s'enfuyant à tire-d'aile... Dans l'esprit subjugué des aventuriers, une phrase résonne : « Venez... Venez à moi... Délivrez le Palais-Chimère. »

Puis, les contours de la Dame s'estompent, jusqu'à disparaître complètement.

Si les personnages décident de contourner le rocher sur lequel s'élève l'étrange palais dont ils viennent de s'échapper, ils réaliseront qu'il s'agit d'une île, et découvriront éventuellement l'entrée principale... mais aller plus loin dans leur état actuel paraîtrait bien téméraire ! S'ils s'engagent (en volant un bateau à l'appontement, en utilisant l'anneau de Marche sur l'eau, etc.) parmi les brumes opalescentes du fleuve, très large à cet endroit, ils perdent immédiatement toute notion de temps et d'orientation. Bien plus tard, ils émergeront

d'une nappe de brouillard, quelque part sur les eaux du Linamaz en amont de la ville de Drax encore lointaine...

Les états d'âme du capitaine Scrofollo

L'aube pointe timidement à l'horizon, diluant le cauchemar des aventuriers dans les lueurs d'un petit matin fragile. Le fleuve Linamaz finit par les rejeter sur le rivage de Drax, aux abords du quartier du port. Tandis qu'ils accostent, une voix grave retentit du haut du ponton : « Hé alors mes gaillards, on s'promène ! » Une douzaine d'arbalétriers apparaissent, et alors que les personnages se démènent en explications confuses, la patrouille saltharite les entraîne vers le poste militaire. Un par un, on les pousse dans une pièce morne, sous le regard suspicieux d'un petit capitaine aussi sec qu'une branche de bois mort : Scrofollo, le chef de la milice portuaire. Affligé d'un pied-bot, il écoute leur histoire en claudicant nerveusement de long en large. Sans qu'ils s'en doutent, les aventuriers sont en bien mauvaise posture : Scrofollo est parfaitement au courant des enlèvements organisés par Zworykin, il est même grassement payé pour fermer les yeux sur les disparitions qui ont lieu dans son quartier. Si les noms de Zworykin ou Faustinia sont mentionnés (ou pire : si cette dernière est présente), Scrofollo paniquera et fera emprisonner tout le monde en attendant les

ordres du comte. Dans ce cas, les personnages devront agir rapidement pour éviter l'assassinat qui les guette (par exemple : en convainquant l'un des geôliers de prévenir le seigneur Fuscus, ou toute personne susceptible de payer leur caution). Si, au contraire, rien ne vient éveiller les soupçons du Capitaine, il libère tout le monde après les inévitables tracasseries administratives. Enfin, dans l'hypothèse où Scrofollo lui-même serait interrogé par la suite, il s'effondrerait lamentablement en révélant l'emplacement d'une petite crique au nord de la ville où le comte a l'habitude d'embarquer ses victimes.

Scrofollo : Guerrier niv. 6, CA 5, PdV 30, D 1d8.

12 gardes : Guerrier niv. 4, CA 7, PdV 20, D 1d6.

La mort aux trousses

La suite de l'aventure va se dérouler au rythme de l'enquête des personnages. Mais quel que soit leur cheminement, Zworykin ne va pas les laisser s'en tirer si facilement. Il a lancé à leurs trousses ses plus terribles sbires dans Drax : Wolfgang et Woldrak, deux prêtres encapuchonnés qui ne sont autre que des loups-garous. Agissant toujours de nuit afin de pouvoir se transformer, ils flaireront la piste des aventuriers et les dévoreront à la première occasion... Servez-vous des deux compères pour mettre de l'ambiance dans les temps morts de l'enquête !

2 loups-garous (BM p.185) : CA 5, DdV 4+3, PdV 30, D 2-8 ; ne sont touchés que par les armes magiques ou en argent.

VIII
CASUS BELLI

Si les personnages sont malins, ils pourront tenter de les capturer sous forme humaine pendant la journée. Interrogés, les loups-garous ne peuvent qu'avouer leur ignorance du Palais-Chimère ; par contre ils ont vu Zworykin embarquer ses victimes à la petite crique, et ont pu remarquer qu'à chaque départ vers le palais apparaissait une curieuse luciole au moment même où retentissait un éclat de verre brisé (référence à l'œuf chimérique, voir plus loin).

Sur les traces du rêve

Les aventuriers pourront mener leur enquête en plusieurs endroits de Drax.

● **La taverne de L'éphéméride.** En y retournant, ils pourront apprendre que le comte Zworykin est l'un des hauts personnages des nuits licencieuses de Drax. Il arpente sans crainte tous les endroits louches, souvent accompagné de deux moines défroqués (Wolfgang et Woldrak), et parfois d'un mystérieux boiteux qui dissimule sous les pans d'une tunique sombre les chausses réglementaires de la milice portuaire (Scrofollo). Personne ne sait vraiment ce que recherche le comte, mais il repart souvent avec des amis de passage très éméchés. Quant à Pandora, il s'agit d'une célèbre courtisane auquel Zworykin fait parfois appel. Son rôle se limitant uniquement à neutraliser les victimes, elle a l'intelligence de ne pas questionner le comte sur ce qu'il advient ensuite. Il serait malvenu de la brutaliser : ses

Rencontres dans le palais

1 - La galerie des Fresques-à-Frasques. Ce corridor décrivant des angles torturés est décoré de peintures murales ensorcelées : au gré de leur fantaisie, elles peuvent figurer des monstres terriblement réalistes, le portrait de l'un des aventuriers trônant fièrement sur son pot de chambre, une issue en trompe-l'œil, etc. Si les personnages réagissent avec humour, la galerie les conduira dans une direction qui leur est favorable. Dans tous les autres cas, il est fort probable qu'ils s'égareront momentanément dans le monde à deux dimensions d'une fresque ensorcelée : expérience ô combien traumatisante !

2 - Le balcon des étoiles. Par temps clair, cette terrasse haut perchée permet d'admirer les lointaines lumières de Drax. Les invités fêrus de poésie ont l'habitude de s'y retrouver pour d'amicales joutes oratoires. Il s'agit d'échanger un dialogue en vers, chaque adversaire n'ayant que dix secondes pour préparer sa prochaine phrase. Celui qui dépasse ce délai ou répond de manière incorrecte se voit attribuer un gage farfelu.

3 - La baronne de Schmörrff, une ogresse pléthorique, s'est amourachée de l'un des personnages. Elle le poursuit de ses assiduités, le couvre de vert à lèvres, l'appelle son « petit gobelinou », etc. Son mari, le terrible baron Lhobotom, n'est jamais bien loin. Il est justement réputé pour sa jalousie proverbiale et son titre de champion au lancer de kobold...

4 - La petite Carminia a perdu sa maman (l'une des vampires du Cœur de la Nuit). En attendant de la retrouver, elle aimerait bien s'amuser avec les aventuriers (est-ce qu'elle pourrait en mordre un, juste pour goûter ?), et aussi visiter le palais, et aussi embêter la grosse dame là-bas, et aussi...

clients habituels sont tous de hautes personnalités saltharites...

● **Le seigneur Fuscus.** Si les aventuriers décident de rencontrer le père de Faustina (ce qui ne peut se faire sans un certain doigté et de multiples courbettes, étant donné la suspicion qui règne à l'encontre des étrangers), ils le trouveront prostré dans ses somptueux appartements. Depuis la disparition de sa fille, il n'a de cesse de consulter les oracles et se métamorphose au moindre espoir. Le récit des personnages le tirera de sa torpeur et il leur offrira toute l'aide utile : de l'argent, un appui nécessaire à l'arrestation du capitaine corrompu et à la réhabilitation des aventuriers, etc. Il n'a jamais entendu parler du Palais-Chimère mais semble prêt à tout pour retrouver sa fille.

● **Rats de bibliothèque.** Si les aventuriers se renseignent sur le Palais-Chimère, des érudits locaux leur conseilleront de consulter la bibliothèque de Solmom Oshar, un ancien précepteur de l'École royale, qui arrondit ses fins de mois en louant aux étudiants l'accès à son impressionnante collection d'ouvrages. Ils pourront y dénicher d'anciennes légendes relatives au Palais-Chimère. Ses origines se perdent dans les hypothèses délirantes de nombreux auteurs exaltés, qui assimilent ce domaine mythique à un lieu de débauche réservé aux créatures inhumaines. Cependant, en y regardant de plus près, un homme traite le sujet avec plus de circonspection et de passion à la fois :

« ... Et j'affirme que le Palais-Chimère n'existe pas seulement dans l'imaginaire de talentueux ménestrels, mais qu'il correspond à une réalité

tangible. Il s'élève sur une île du fleuve Linamaz, au-delà d'un voile de brumes éternelles que nul ne saurait percer sans y avoir été invité. Les enchantements de ce palais sont un refuge pour les esprits tourmentés : un lieu où même les créatures les plus viles respectent une inaltérable trêve afin de goûter ensemble quelques instants de paix dans le luxe et le raffinement. [...] J'y ai découvert un lieu de prodiges, servi par une hôtesse d'une extraordinaire beauté, une femme dont le souvenir demeurera à jamais gravé dans mon cœur. De cet amour impossible, il ne me reste à présent que reliques inutiles et énigmes insolubles... »

Extrait des *Promenades oniriques*, par Merwyn Meaulne, dit le Scribe déchu.

Sur l'une des pages, les aventuriers découvriront une eau forte représentant la Dame blanche. S'ils se renseignent sur Merwyn Meaulne, ils apprendront qu'il s'agit d'un historien jadis destitué de sa chaire de l'université de Kronberg pour avoir publiquement soutenu ses élucubrations à propos du Palais-Chimère. Depuis, il vit comme un reclus à l'intérieur de son échoppe : le Scribe déchu.

Le Scribe déchu

Une insidieuse odeur de moisissure baigne l'échoppe du Scribe, donnant à ces étagères poussiéreuses un aspect vénérable. Des centaines d'ouvrages précieux encombrant le moindre espace de cette pièce confinée, où la lueur dorée de lourds candélabres impose le respect et le chuchotement. Le vieux scribe est absorbé par l'enluminure complexe d'un parchemin rare qu'il tente d'élucider. D'abord soupçonneux, le vieil homme s'enthousiasmera à l'évocation du Palais-Chimère. Et, tandis qu'il expose aux aventuriers toutes ses théories, il les conduit dans une salle contenant des reliques provenant du palais : un véritable musée consacré à l'adoration de la Dame blanche. Au centre, sous un globe de verre trône une gemme en tout point semblable à celle du fantôme : un ovale de cristal bleuté gravé d'élégantes arabesques. Sur l'une de ses faces on peut lire :

Semblable à l'Oiseau de Feu

Mourir puis renaître je dois

Afin de guider tous ceux

Qui dans les brumes se noient.

Ironie du sort, Merwyn Meaulne a toujours possédé sans le savoir la clef qui permet d'atteindre le Palais-Chimère. En effet, le « cristal » n'est autre qu'un œuf chimérique ; l'énigme signifie qu'il doit être brisé afin de libérer un oiseau de lumière qui guidera l'embarcation au travers des brumes protégeant le palais. A l'arrivée, il s'éteindra pour reformer un nouvel œuf (NB : si les personnages ont interrogé les loups-garous, ils comprendront que Zworykin utilise un œuf identique). Un problème épineux demeure : Meaulne n'acceptera jamais de se séparer de son « trésor ». Si les personnages lui expliquent toute l'histoire, il exigera de participer à l'expédition afin de retrouver sa Dame blanche (et dans ce cas, il constituera un véritable « poids » : accumulez les gaffes, maladresses et cabotages de ce sympathique personnage !). Bien sûr, il reste toujours la manière forte, mais plusieurs pièges protègent le musée du scribe (trappes, glyphes de protection...).

Le Palais-Chimère

Selon les résultats de leur enquête, les aventuriers se rendront au palais de différentes manières.

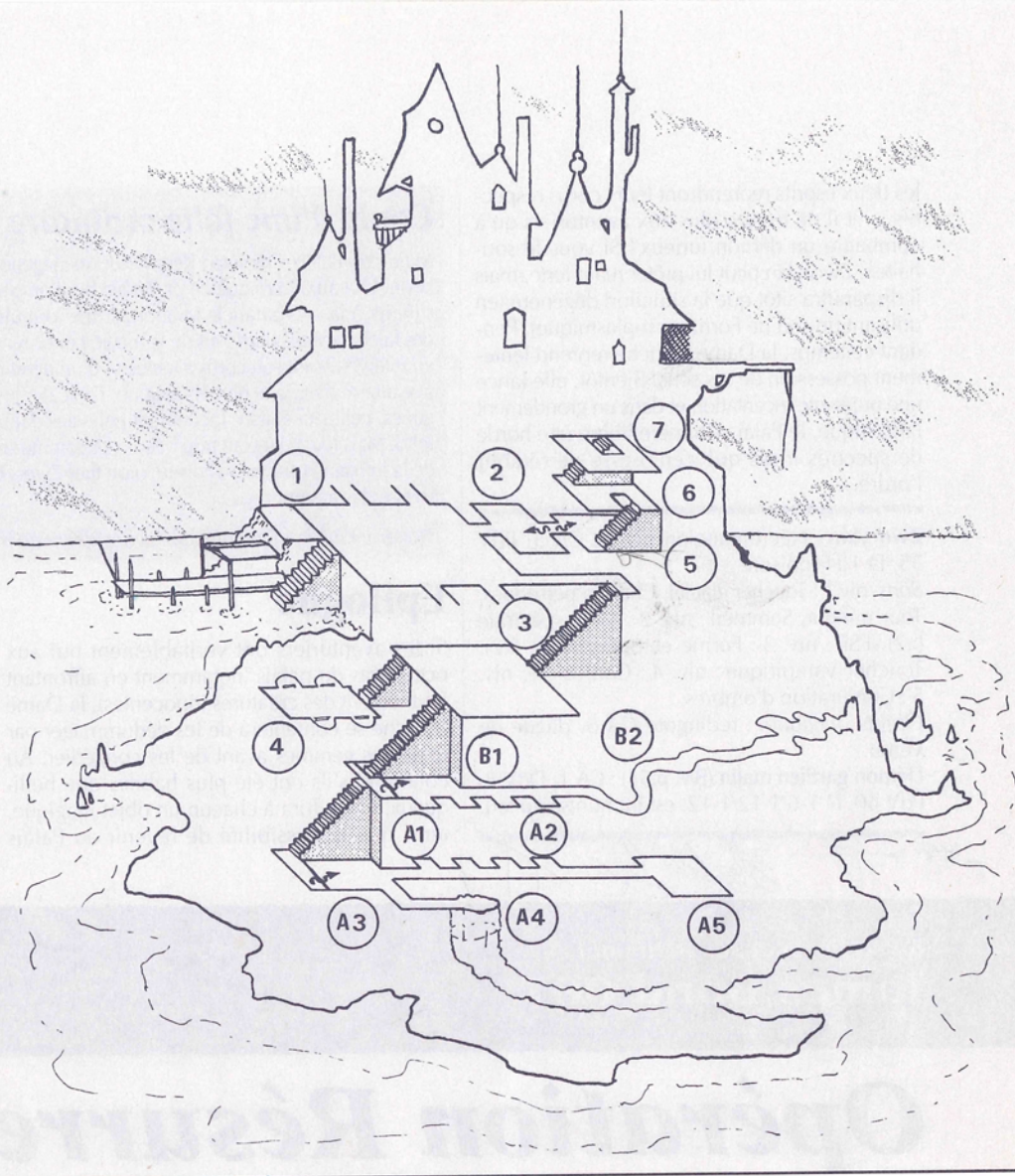
● S'ils ont localisé la crique où Zworykin a jeté l'ancre, ils découvriront un somptueux navire de bois blanc gardé par un équipage d'ogres en uniforme. Chaque soir, à la tombée de la nuit, sorcières, vampires et gargouilles accourent des monts Sinistérias pour se glisser furtivement à bord. Ensuite viennent d'inquiétants laquais portant les victimes enlevées à Drax pendant la soirée, tandis que le comte ferme la marche de ce cortège fantasmagorique. Pour parvenir au palais, les aventuriers devront impérativement s'introduire sur le bateau avant la traversée des brumes... A eux d'imaginer comment tromper la vigilance du gnome (déguisements, prendre la place d'une victime, etc.). Naturellement, cette action est particulièrement périlleuse !

● Si les personnages utilisent l'œuf chimérique, ils parviendront aux abords du palais par leurs propres moyens. Edifiées sur un îlot de roches sombres ancré au milieu du vaste fleuve, ses fines structures apparaissent dans la nuit étoilée : une bâtisse hautaine délicatement sculptée de dentelles minérales, de bas-reliefs mystiques et de gargouilles grimaçantes. Jaillissant des eaux dormantes, un escalier s'élève vertigineusement jusqu'à l'entrée principale où patientent deux ogres en livrée pourpre...

Seules les pièces importantes ont été décrites. Pour le reste, développez selon votre imagination cette version fantaisiste du manoir du *Grand Meaulnes*...

1 - Salle de bal. Une étrange harmonie règne dans cette pièce somptueuse où des couples improbables évoluent gracieusement au son d'une musique impie, projetant leurs ombres fantastiques sur les murs tendus de velours pourpre. La salle donne sur de petites alcôves à peine éclairées et des escaliers menant aux chambres des étages. Un verre à la main, les aventuriers peuvent déambuler en toute sécurité parmi vampires, fantômes et autres mort-vivants qu'ils combattent d'ordinaire. Dans un coin de la salle, un groupe d'invités s'égaye devant un miroir ensorcelé qui possède l'étonnante particularité de ne pas refléter les créatures infernales. Ailleurs, certains font des commentaires à voix basse sur les récentes « transformations » du Palais-Chimère, citant le « Cœur de la Nuit » et l'attitude complaisante de la Dame blanche. Gravé sur les dalles de marbre, on peut lire la règle d'or du palais : « Sur ce sol sacré point de sang ne sera versé ». Bien qu'une partie des invités ose maintenant transgresser cette loi, la plupart d'entre eux continuent à la respecter. En effet, chacun sait que la Dame blanche commande à de mystérieux pouvoirs, et certains affirment que jusqu'à un passé proche, elle invoquait si nécessaire une armée de spectres pour faire respecter l'ordre. Aussi les aventuriers devront-ils être très prudents : provoquer un combat est extrêmement mal vu et risque d'entraîner l'expulsion de l'importun.

2 - Salon privé de Zworykin. Une lourde tenture dissimule une pièce au mobilier exubérant. Derrière une énorme et grotesque statue du gnome se cache la porte secrète menant à ses appartements.



3 - Le Cœur de la Nuit. Les volutes d'opium s'effilochent autour des colonnes dans l'atmosphère éthérée ; mille et une créatures forment une orgie fantasmagorique... et sur un trône lugubre se tient la Dame blanche ! Courtisée par un groupe de jeunes vampires, elle laisse sa chevelure flamboyante s'écouler sur sa poitrine dévêtue où repose un étrange bijou : une corne d'ivoire brisée. En fait, le corps de la Dame blanche est possédé par l'esprit d'un Démon gardien malin conjuré par Zworykin. Pour briser l'envoûtement, les aventuriers doivent d'abord s'emparer de la corne d'ivoire. Si le démon s'en rend compte, il préviendra immédiatement le Gnome, mais ne tentera rien d'autre : il a pour ordre de rester sur son trône et d'entretenir un climat propice aux activités de son maître.

4 - Salle des supplices. Plusieurs salons privés s'ouvrent sur cette pièce où l'on trouve généralement Zworykin. En échange de sommes importantes, il propose à tous ceux qui le désirent de « disposer » de victimes humaines qu'il a enlevées le soir même. Sa garde personnelle, une dizaine d'ogres en uniforme noir, veille au bon déroulement des opérations. Si les aventuriers sont repérés par le gnome, il donnera l'ordre de les arrêter discrètement (personne n'apprécierait de voir molester des invités) et de les emmener dans les geôles pour les interroger et les exécuter plus tard.

10 laquais ogres (BM p.216) : CA 5, DdV 4+1, PdV 25, D 1d10.

5 - Appartements de Zworykin. Les personnages pénètrent dans un véritable sanctuaire à la gloire du gnome : une pièce emplie de multiples statues à l'effigie de Zworykin affublées de costumes ridicules, de verroteries inutiles et d'armes volées aux prisonniers (les aventuriers y retrouveront leur équipement quelque peu dispersé).

6 - Arène d'opposition. En franchissant la porte, ils foulent la sciure maculée de sang d'une petite arène poussiéreuse ; face à eux, leurs doubles (reproductions fidèles des personnages dans les moindres détails excepté les armes magiques) font une entrée remarquée sous les hourras d'une foule de spectres grimaçants qui a soudain rempli les minuscules gradins. Au cours de ce combat, la meilleure solution consiste à attaquer un autre sosie que le sien propre : cela permet de doubler les dommages infligés.

7. Prison de la Dame blanche. Assaillis par une odeur fauve, les personnages pénètrent dans une cellule où les attend un démon assoupi au centre d'un pentacle. La corne frontale de la créature semble avoir été arrachée. Il s'agit là de la véritable Dame blanche, emprisonnée dans ce corps difforme grâce à un sortilège de Zworykin (une forme de Réceptacle magique qui permet de faire permuter deux esprits). Elle a déjà eu beaucoup de mal à projeter son image aux aventuriers et ne peut rien faire de plus. Si les personnages comprennent la supercherie (ex : en utilisant le miroir de la salle de bal), ils devraient réaliser qu'il faut remettre la corne d'ivoire à sa place pour rompre le sortilège. A cet instant,

les deux esprits reprendront leurs corps respectifs... et il ne restera plus aux aventuriers qu'à combattre un démon furieux ! Si vous le souhaitez, Zworykin peut lui prêter main forte, mais il disparaîtra sitôt que la situation dégénère (en utilisant un sort de Forme ectoplasmique). Pendant ce temps, la Dame blanche reprend lentement possession de ses sens. Bientôt, elle lance une puissante incantation et dans un grondement fantastique, le Palais-Chimère libère une horde de spectres irisés qui s'empresse de rétablir l'ordre...

Zworykin : Nécromancien niv. 9, CA 5, PdV 35, D 1d4+poison.

Sorts. niv.1 : Toucher glacial, Charme-personnes, Tour mineur, Sommeil ; niv. 2 : Main spectrale (x2), ESP ; niv. 3 : Forme ectoplasmique (x2), Toucher vampirique ; niv. 4 : Confusion ; niv. 5 : Conjuración d'ombres.

Objets magiques : redingote CA 5, dague de Venin.

Démon gardien malin (BM p.55) : CA 1, DdV 8, PdV 60, D 1-6/1-12/1-12, est immunisé au feu.

Conte d'une folie ordinaire

Maître du Palais-Chimère ! Régner sur une légende ! Voilà bien une ambition digne de la folie de Zworykin. Qui aurait cru que ce pitoyable bouffon pendu aux robes de la Dame blanche serait capable de s'initier à la nécromancie ? Soutirant une formule par ci, dérochant un grimoire par là, il a développé des talents inédits dans l'art de la magie noire. Ainsi, il a réussi à se débarrasser de la maîtresse des lieux en intervertissant son corps avec celui d'un démon soumis. Transformant bientôt le palais en une lucrative affaire d'orgie et de dépravation, il est allé jusqu'à utiliser des victimes humaines. Abusées et droguées, celles-ci étaient facilement enlevées dans les tavernes de Drax grâce à la complicité de Scrofollo. Mais tout cela était trop beau... et comme se plaisait à lui répéter Trevelian le vampire, son cousin de la lointaine Laelith* : « Fois-tu, mon fher Zworykin, dans la fie, on ne compte jamais affez avec l'expérience des aventuriers... »

*Référence à la ville que nous avons décrite dans notre hors-série n° 2.

Epilogue

Si les aventuriers ont véritablement nui aux occupants du palais (notamment en affrontant inutilement des créatures innocentes), la Dame blanche se contentera de les dédommager par quelques gemmes avant de les congédier. Au contraire, s'ils ont été plus habiles que belliqueux, elle offrira à chacun un objet magique, ainsi que la possibilité de revenir au Palais

quand ils le souhaitent. Cela peut être l'occasion de découvrir de nouveaux mystères (qui est réellement la Dame blanche ? Quels sont les pouvoirs du palais ?...). Quant à Zworykin, il échoue cette fois-ci, mais qu'importe, rien n'arrêtera son génie ! Tenez, il en ricane encore...

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : **Thierry Ségur**
plan : **Cyrille Daujean**

un scénario Casus Belli pour
James Bond 007

Opération Résurrection

X Ce scénario est prévu pour deux joueurs, qui incarneront rien moins que le grand Bond lui-même et son homologue de la CIA, Felix Leiter.

Diamonds Are Forever L'histoire

Tout a débuté en 1970 en Afrique du Sud, dans les mines de diamants. Un trafic très bien organisé menaçait alors le marché des pierres précieuses, et 007 reçut l'ordre de découvrir le pot aux roses. A l'autre bout de la filière, avec l'aide de la CIA et plus particulièrement de Felix Leiter, il trouva son irréductible ennemi : Ernst Stavro Blofeld. Le n° 1 de Spectre avait usurpé l'identité d'un milliardaire américain excentrique, Willard White, et avait abusé de ses centres de recherche pour construire et placer en orbite autour de la Terre le satellite le plus cher de toute l'histoire spatiale. L'engin était équipé d'une antenne parabolique incrustée de milliers de diamants disposés de façon à concentrer la lumière solaire en un unique rayon d'énergie pure incroyablement puissant. Contrôlant le satellite à l'aide d'un programme tenant sur la bande magnétique d'une simple K7, Blofeld, après diverses démonstrations de force, imposa un ultimatum au monde entier : un gros tas d'argent ou ça irait très mal ! Au prix de mille dangers, James Bond réussit à contrer le mégalomane et détruisit la station de contrôle du satellite qui resta ainsi en orbite, inoffensif, pendant plus de vingt ans, lentement détruit par les poussières stellaires, jusqu'à ce que...

● **Le projet Nemrod.** Le physicien anglais Nigel Scofield est l'inventeur d'un appareil de télécommande révolutionnaire : le simulateur Scofield (voir encadré). Cet engin permet à un homme de piloter à distance, un robot qui reproduit exactement ses mouvements, en force comme en précision, en imitant son environnement grâce à la réalité virtuelle. Un financement conjoint de la Nasa et de la firme britannique British Aerospace a permis à Scofield de développer son appareil dans le cadre d'un projet international de robot d'exploration spatiale. Malheureusement, la mise au point de l'appareillage s'avéra trop onéreuse et, en 1989, après cinq ans de travail, il fut question d'abandonner le projet faute de crédits. C'est alors que les autorités militaires des deux nations s'avisèrent de son utilisation potentielle dans le programme Guerre des Étoiles, et plus particulièrement dans le projet de satellite de combat Nemrod (voir encadré). Trop idéaliste, et après plusieurs vaines tentatives pour maintenir ses recherches dans le domaine public, Scofield démissionne pour retrouver sa chaire de physique à l'université de Glasgow.

● **Le retour de Spectre.** C'est en janvier 91 que Scofield rencontre Spyros Kollossou à l'occa-

sion d'un congrès. Kollossou dirige le plus gros groupe financier et industriel méditerranéen : la Kolloss International. Mais il est aussi un mécène des sciences et a fondé à Malte l'Institut Kollossou pour l'Avancement des Sciences et des Techniques dont l'un des projets consiste à construire une station spatiale de recherche scientifique. Spyros Kollossou offre son aide au professeur pour élaborer son simulateur, qui permettrait de monter la station dans l'espace depuis la Terre. Cependant le caractère Secret Défense des recherches officielles anglo-américaines interdit à Scofield de mettre ses connaissances au service d'une puissance ou d'une organisation étrangère. Enflammé par l'idée, le savant suggère lui-même à Kollossou de l'aider à disparaître officiellement avant de venir travailler secrètement à l'Institut. Mais il ignore que l'établissement est en réalité un paravent de Spectre dont Spyros Kollossou est le nouveau n° 2. Grâce à l'invention du naïf scientifique, l'organisation espère prendre le contrôle de Nemrod et réparer le satellite de l'opération Diamond perdu depuis près de vingt ans.

Début juin 1991 le simulateur est mis en chantier. Pendant que Scofield travaille sur l'électronique et l'informatique du système, l'armature et les pièces mécaniques sont construites par la Micromec, une société filiale de la Kolloss Inter-

national installée à Malte. L'entreprise est dirigée par Vittorio Stratta, n° 5 de Spectre. Parallèlement, Kollossou fait aménager le futur poste de contrôle de Nemrod dans les installations d'un club de loisir luxueux dont il est le propriétaire : le Club Calypso, situé sur Gozo, une île de l'archipel maltais.

En août, les États-Unis placent Nemrod en orbite et, avec les Britanniques, entament les premiers essais du prototype officiel du simulateur achevé par les collaborateurs de Scofield. En l'absence du physicien les difficultés sont nombreuses.

En septembre, Spectre entame la deuxième phase : récupérer les programmes de communication de Nemrod sans lesquels il est impossible de contrôler le satellite. C'est British Aerospace, l'ancien employeur de Scofield, qui doit mettre au point ces fameux programmes. Spectre réussit à soudoyer un ingénieur du projet, Gerald Kenneth. Vittorio Stratta sert d'intermédiaire au cours d'une opération de vente qui a lieu à Malte à deux reprises. Tout se passe bien jusqu'au moment où le chef de la sécurité, Stephen Bradley, surprend le manège de l'ingénieur.

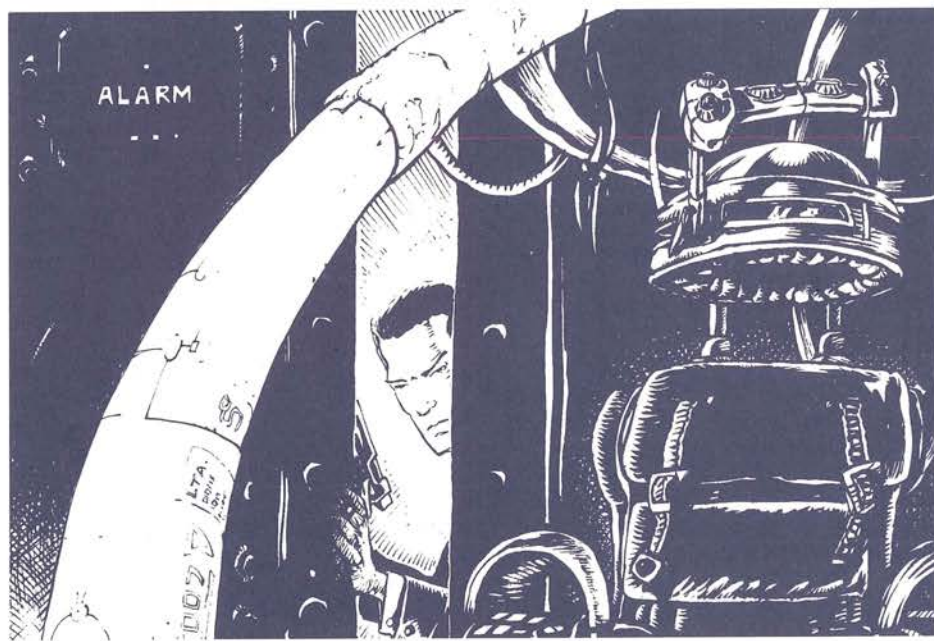
et, tandis que l'agent 007 est sommé de rejoindre le MI6, l'agent de la CIA Felix Leiter embarque dans un jet Tomcat à la base d'Andrews, destination Londres.

● **Si personne n'intervient.** Le 22 novembre au matin, le poste de contrôle de Gozo est opérationnel. Le soir même, à minuit, l'armature du simulateur quitte l'entrepôt de la Micromec pour la rade de La Valette où elle est embarquée sur l'*Odyseus*, navire de croisière réservé aux membres du Club Calypso. A 0 h 30 Scofield monte à bord du bateau qui appareille à 1 h pour Gozo. Le simulateur est débarqué à 2 h 30, assemblé et mis en service à 3 h 30. Le 23 à 8 h Blofeld en personne arrive dans l'île pour diriger la dernière phase de l'opération. A 10 h Spectre s'empare de Nemrod. A midi (11 h GMT), le satellite de l'opération Diamond est en état de marche. Blofeld fait exécuter Scofield.

Briefing

Londres, 22 novembre 1991, 8 h GMT.

Ce jour-là Bill Tanner assure l'intérim de M parti se reposer quelques temps en Écosse. Il est visible qu'il vient de passer une nuit blanche.



● **Le grain de sable.** Le 17 novembre 1991, Bradley suit Kenneth jusqu'à Malte où se déroulera le dernier échange. Il découvre le contact et réalise plusieurs photos. Mais il est surpris et tué, ainsi que l'ingénieur, dans la nuit du 17 au 18 par Jaws, le nouveau chauffeur et garde du corps de Spyros Kollossou. Le 19 novembre, un ouvrier de la casse de La Valette découvre une main dépassant d'un cube de tôles broyées. Au cours de l'autopsie la police retrouve les papiers d'identité des deux victimes ainsi qu'un microfilm très abîmé. Par l'intermédiaire de la station locale le film arrive à Londres dans la soirée du 21. Q réussit à en tirer deux photos assez mauvaises.

Sans pour autant avoir l'effet d'un coup de pied dans une fourmière, ces événements inquiètent suffisamment les responsables britanniques pour qu'ils jugent nécessaire d'avertir leurs collègues américains. Des décisions rapides sont prises

L'intercom bourdonne et Moneypenny annonce l'agent 007 et Mr Leiter de la CIA.

James et Felix ont à peine le temps de s'asseoir que Tanner remet à chacun un dossier noir frappé de l'étoile rouge : *For Your Eyes Only*. « Messieurs, voici les faits ! »

Tanner commence par leur rafraîchir la mémoire à propos du projet Nemrod. Puis il expose les derniers événements avant de leur tendre deux photos : sur la première, Kenneth remet une boîte cylindrique à un inconnu (Vittorio Stratta) devant une Jaguar gris métallisé modèle XJ-S aux vitres teintées. Une mallette est ouverte sur le capot de la voiture. L'homme est de dos mais, face à lui, Kenneth est parfaitement reconnaissable. La scène se déroule au bord de la mer en fin d'après-midi. On remarque au second plan un van Chevrolet blanc customisé, le seul véhicule visible avec la Jaguar. La silhouette du fort St-Elme de La Valette se découpe en arrière-plan.

Sur la seconde, le portier du night club *Dolce Vita* ouvre la portière droite d'une Jaguar à une splendide rousse inconnue (Léonore St-Jacques). La voiture semble être la même que sur la première photo. Il fait nuit et la scène éclairée par des lampadaires a dû être photographiée du trottoir opposé. Des néons colorés dessinent le nom du club sur la façade en arrière-plan. Le conducteur (Stratta) n'est pas visible. De même que sur le premier cliché, on ne voit pas l'immatriculation de la Jaguar.

Tanner reprend : « Nous savons que Kenneth a effectué trois séjours de vingt-quatre heures à Malte au cours des trois derniers mois. D'autre part, les copies de sécurité des programmes de communication de Nemrod ont été remplacées par des bandes vierges entre le 13 août et maintenant. Kenneth a donc vendu Nemrod à une organisation ou une puissance ennemie. En sus des programmes il a pu fournir des photos, voire des plans du simulateur. Bradley l'a découvert et, en sacrée tête de mule d'Écossais qu'il était, a décidé de régler l'affaire seul ! »

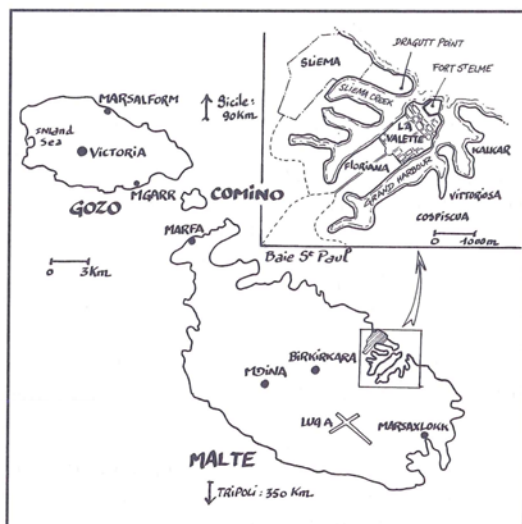
A ce moment il s'interrompt et jette à 007 un regard grave. « Je suis désolé pour ce qui est arrivé à Bradley. Il a été un de nos meilleurs agents et je sais que c'était votre ami. » (De fait, Stephen Bradley a été un agent du MI6. Il a quitté le service pour raison de santé et est devenu le chef de la sécurité à Londres du projet Nemrod. Il est néanmoins resté très lié avec Bond, pour qui sa mort est une triste nouvelle.) Puis Tanner reprend : « Vous allez partir immédiatement pour Malte afin de découvrir ce qui se dissimule derrière tout ça. Nous avons à La Valette, la capitale, une station de niveau 2 dirigée par Kader Soliman, un antiquaire, et son fils Hyacin. Ils vous attendent. Le nom de code de cette opération est Résurrection. Si vous n'avez pas de questions voici vos billets et votre couverture : vous êtes les représentants du gouvernement de Sa Gracieuse Majesté au Colloque international sur la protection du littoral méditerranéen qui se tient à La Valette. Le colloque doit durer trois jours à partir de demain mais une réception de bienvenue est organisée dès ce soir sur place. Vous devez confirmer votre inscription à votre arrivée à Malte. Vos chambres ont été retenues au *Phoenicia Hotel* à La Valette. L'armurier vous attend pour vos équipements. Bonne chance ! »

Hormis les armes qu'ils récupéreront une fois sur place, Q fournit à chacun des deux hommes : un bracelet-montre émetteur/récepteur d'une portée de 500 m, une mini torche électrique, un silencieux, un jeu de « rossignols », et une chevalière ayant les possibilités suivantes :

— La partie inférieure de l'anneau dissimule une pointe de 5 mm enduite d'un narcotique puissant. Il faut réussir un Combat au corps à corps FD6 pour toucher la victime qui doit alors réussir un jet de Volonté FD2 (QR1 : aucun effet, QR2,3 ou 4 : modificateur de -4 à tous les FD pour 2d6 minutes) ou tomber dans l'inconscience pour 1d6 minutes.

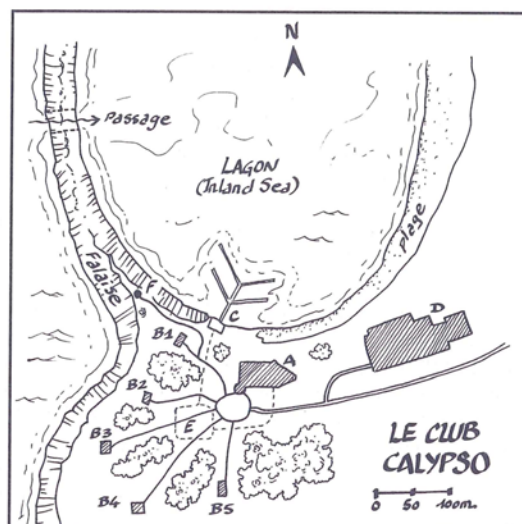
— Outre le narcotique, la bague contient 1/2 cm³ cube d'acide, quantité suffisante pour couper un cylindre de métal de 1 cm de diamètre ou un tube de métal de 3 cm de diamètre.

— Oté sans précaution, le bijou explose au bout de 5 secondes infligeant une Blessure moyenne au contact et un choc violent dans



Le simulateur Scofield

Le simulateur Scofield se compose d'un fauteuil monté sur une rotule lui permettant des mouvements de rotation combinés, à l'instar des simulateurs de vol. Il est fixé dans un châssis métallique occupant un volume d'environ 6 m³. Un casque ainsi que deux manchons fixés sur le fauteuil peuvent être reliés aux caméras et aux manipulateurs d'un robot. Grâce à un système électronique et informatique révolutionnaire, la force et la précision du mouvement humain sont reproduites par l'engin téléguidé, voire amplifiées, avec une fidélité extraordinaire. La simplicité du système le rend utilisable sans entraînement par n'importe qui.



un rayon de 3 m. Si la victime rate un jet de Vol FD5, elle subit un modificateur de -4 à tous ses FD pour une durée de 3d6 rounds. Enfin 007 se voit confier une mallette MS67g (cf. Manuel Q).

Problèmes et pièges

Le 21 novembre au matin Hyacin Soliman repère Jaws au volant d'une Rolls Royce Silver Spirit blanche. C'est la voiture de Spyros Kollosou mais il ne l'identifie pas. Il entreprend alors de le surveiller mais il est repéré à son tour ainsi que son père. Le même jour en fin de matinée Kader Soliman est assassiné dans son magasin par Jaws. En fouillant la boutique, l'assassin met la main sur le numéro et l'heure d'arrivée du vol des agents. Peu de temps auparavant Soliman avait demandé à son fils d'aller chercher les PJ à l'aéroport. Jaws n'est intervenu que quelques minutes après son départ. Un piège est tendu sur la route reliant l'aéroport à La Valette.

Le 22 novembre à 9 h GMT, les PJ s'envolent pour Malte par le vol direct hebdomadaire d'Air Malta. Ils arrivent à l'aéroport de Luqa à 13 h heure locale. À leur arrivée, un appel retentit pour les participants au colloque. Une charmante jeune personne attend les agents à un comptoir où elle leur remet le programme et deux invitations pour le soir même : la première pour le cocktail de bienvenue au colloque et la seconde pour le dîner qui doit suivre. Ces réjouissances sont prévues sur le port de plaisance de La Valette, à partir de 20 h, à bord du navire de croisière *Odysseus*.

Hyacin Soliman accueille les PJ à la sortie du hall de l'aéroport et les conduit jusqu'à sa Land Rover stationnée un peu plus loin. Une fois dans la voiture Soliman remet leurs armes aux agents. Puis il leur apprend la présence de Jaws, repéré au volant d'une Rolls Royce quelques heures plus tôt.

Quand la Land Rover quitte l'aéroport, une splendide Harley Davidson noire et rouge pilotée par un motard botté et casqué vient se placer à une centaine de mètres derrière et, une fois assuré que les agents prennent bien la route de La Valette, dépasse le véhicule pour disparaître rapidement (un Sixième sens FD1 réussi autorise un jet de Perception FD4 pour repérer le manège du motard). À mi-chemin de La Valette un

van Chevrolet blanc débouche d'un chemin latéral devant la Land Rover. Trois hommes de main de Stratta sont à bord (voir PNJ n° 1-3). Dès que la Land est à moins de 25 mètres du van, l'arrière se rabat dégageant une mitrailleuse lourde MG50 servie par deux hommes, qui ouvre le feu (le mitrailleur a 1 point de survie et dispose de 2 grenades à fragmentation). Le mitraillage se poursuit jusqu'à ce que la Land s'écrase dans l'un des fossés bordant la route. La fourgonnette fait alors marche arrière et le mitrailleur lance une grenade sur l'épave. Si les PJ ripostent (ce qui est recommandé !) le van s'enfuit. Dans tous les cas Hyacin Soliman est tué.

Bons baisers de Spectre

Juste après l'accident survient une camionnette de maraîcher conduite par un vieux paysan qui accepte, en échange de quelques billets, d'emmener les agents en ville sans poser de questions. Vers 14 h30, dans le cas le plus favorable, les PJ parviennent au *Phoenicia Hotel*. Il s'agit d'un hôtel 4 étoiles, à 50 m de la grande porte de La Valette, dans le style désuet du *Negresco* de Nice. Là, les agents apprennent que leurs réservations ont été annulées moins d'une demi-heure auparavant par une très belle jeune femme rousse (la créature de rêve de la photo) envoyée par le consulat britannique. L'employé de la réception avouera avoir été un peu étonné en remarquant que la jeune femme portait une combinaison de motard, mais ses documents étaient en règle et elle a payé les chambres en liquide ! Une fois le malentendu réglé, les PJ n'ont aucune difficulté pour louer une voiture. En se rendant au magasin de Soliman, ils peuvent découvrir le cadavre de l'antiquaire, dissimulé dans un gros coffre, la gorge déchiquetée. Le bureau et l'appartement de la victime sont au-dessus de la boutique. Ils ont été fouillés et ne contiennent rien d'intéressant hormis une luxueuse plaquette du Club Calypso de Gozo (incongrue au milieu des documents éparpillés) comportant une photo de l'*Odysseus*. Le magasin n'est qu'à quelques minutes à pied du *Phoenicia Hotel* mais les agents doivent y arriver avant 16 h sinon, suite

à l'échec de l'attentat sur la route de l'aéroport, une bombe incendiaire explose 30 secondes après leur entrée dans la boutique (un Sixième Sens FD5 réussi permet de sortir à temps.)

La fille à la Jaguar

Les PJ peuvent continuer leur enquête en cherchant le *Dolce Vita*. Ce night club situé à Marsaxlokk est bien connu des réceptions d'hôtel. C'est un établissement chic et une tenue adéquate est exigée. Le bar ouvre à 15 h mais le spectacle ne commence qu'à 20 h et se poursuit jusqu'à 2 h du matin. Le service, exclusivement féminin, est assuré dans des tenues très légères. Dès lors que les PJ posent des questions sur une certaine rousse flamboyante, ils apprennent très vite que la seule personne correspondant à ce signalement dans ce coin de Malte est Léonore St-Jacques, la nouvelle propriétaire du night club. Il est même possible d'avoir son adresse : une grande villa au bord de l'eau à la sortie de Marsaxlokk où elle doit se reposer pour le moment. Cependant toute question sur le propriétaire d'une certaine Jaguar provoque la méfiance et un coup de téléphone à la patronne. Léonore St-Jacques, n° 12 de Spectre, se prélassait au bord de sa piscine lorsque les PJ arrivent. Dans une allée ombragée contre la maison ils peuvent remarquer sa moto, une Harley Davidson rouge et noire. Si le club l'a avertie, la jeune femme fait suivre les agents par deux hommes pour en apprendre plus (n° 4 et 5). Preuve de l'incompétence et, souvent, de la stupidité des bas exécutants de Spectre, Léonore St-Jacques n'apprend l'échec du piège de l'aéroport qu'à 16 h. En lui rendant visite après, les PJ sont fort aimablement reçus et se voient fixer un rendez-vous pour 17 h30 dans les ruines d'une abbaye au nord de l'île. Sinon elle n'acceptera pas de recevoir les deux hommes plus de 30 secondes (à moins de se laisser séduire...) et, après 16 h, c'est un message fixant le même rendez-vous qui attend les agents à la réception de leur hôtel. Jaws (sans la Rolls) et deux hommes (n° 4 et 5 équipés d'Uzi) assureront le comité d'accueil. Attention, à moins de s'être déguisé, Bond est reconnu par Jaws ! À 19 h30 Stratta vient chercher Léonore St-Jacques au volant de sa Jaguar pour l'emmener au cocktail à bord de l'*Odysseus*, auquel il

est convié en tant que membre du conseil d'administration de l'Institut Kollossou.

La Micromec

La Micromec est une société de mécanique de précision semi industrielle installée sur les hauteurs de Kalkara, au sud-est de La Valette. Elle occupe un terrain d'un peu plus d'un hectare entouré de hangars et comportant trois bâtiments modernes : l'administration et les bureaux d'études (2 étages), un atelier, et un entrepôt. Un petit chenil qui jouxte l'entrepôt abrite 2 bergers allemands. Les plans du simulateur sont archivés dans le bureau de Stratta au rez-de-chaussée du bâtiment administratif.

Le personnel quitte l'entreprise à 17 h. Au-delà, la surveillance est assurée par deux vigiles (n° 6 à 7) renforcés, pour la soirée du 22 novembre à partir de 22 h, par 8 hommes armés (n° 8 à 15). Des rondes avec les chiens ont lieu toutes les heures et durent 15 minutes. Entre temps les chiens restent enfermés mais n'en constituent pas moins un excellent signal d'alarme ! A 18 h30 Scofield, conduit par Jaws, arrive à la Micromec

pour les dernières vérifications sur l'armature du simulateur. La Rolls est stationnée dans l'enceinte de l'entreprise ainsi que le van Chevrolet blanc.

Jaws ramène le professeur à son laboratoire à 19 h30 puis retourne à la Micromec.

L'Institut Kollossou

Cet institut a été fondé en 1987. C'est un bâtiment moderne comportant 3 étages et situé au cœur de la vieille ville de La Valette. Il est constitué de laboratoires de recherches scientifiques qui emploient 250 personnes, pour l'élaboration et la mise au point des matériels et techniques nécessaires aux grands projets de Spectre. L'administration occupe le rez-de-chaussée alors que les salles de réunion utilisées au cours du colloque sont rassemblées au dernier étage. Une plate-forme d'hélicoptère est aménagée sur le toit et deux niveaux de parking souterrain s'enfoncent sous le bâtiment. Un système de sécurité très élaboré (caméras vidéo, badges et gardes armés (8 gardes : n° 16 à 23) assure la surveillance et la protection jour et nuit.

L'accès de l'institut est fermé au public et si les agents pénètrent dans le hall ils sont immédiatement interpellés par l'un des deux gardiens. En invoquant leur participation au colloque ils apprennent qu'une visite de l'institut est prévue le lendemain. Le gardien n'est ni impressionnable, ni corrompible, et plutôt désagréable si on se montre trop insistant.

Sur le mur opposé à l'entrée se trouve un grand panneau portant la photo, le nom et la localisation de chaque membre du personnel. Les agents peuvent y reconnaître Scofield sous un faux nom (perception FD1/2 pour quelques secondes d'examen général).

Le laboratoire de Scofield se situe au deuxième étage. Il se compose d'une immense salle découpée par de minces panneaux en quatre pièces et un couloir central. Une pièce fermée attenante a été transformée en chambre bureau pour le professeur. Trois ingénieurs travaillent avec lui en permanence. Le seul moyen d'y accéder est de passer par le parking souterrain en déjouant la surveillance du gardien. Les PJ ne peuvent alors qu'emprunter les escaliers de service car les ascenseurs nécessitent un badge. Il règne dans

CARACTERISTIQUES

Nigel Scofield

FOR 4 DEX 5 VOL 10 PER 8 INT 14

Compétences (Niveau/Chance de base) : Charisme (3/12), Conduite auto (2/7), Sixième sens (4/13), Électronique (14/28), Équitation (4/11), Sciences (16/30).

Taille : 1,92 m Age : 56 ans Célébrité : 25 Vitesse : 2 CD mains nues : A Cap. course/nage : 40 mn Poids : 88 kg Apparence : Bonne Points d'héroïsme : 2 Endurance : 30 heures Cap. charge : 46-70 kg **Champs d'expérience** : Chimie, Astronautique, Génie mécanique, Informatique, Jeux de réflexion.

Faiblesse : déteste les porteurs d'uniforme.

Background : Nigel Scofield est professeur de physique à l'université de Glasgow. Il est célibataire et a voué sa vie à la science. C'est un idéaliste incurable, vif et sensible, prêt à s'enflammer pour la moindre cause humanitaire. Mais, à l'instar de nombre de scientifiques géniaux, il manque totalement de sens pratique et se laisse facilement abuser. Il déteste les porteurs d'uniformes en général et les militaires en particulier. Ses travaux sur le simulateur ont été financés par British Aerospace jusqu'à ce que les militaires s'en emparent, provoquant une démission spectaculaire, à l'image du personnage. Jusqu'au dernier moment Scofield n'a eu aucun soupçon sur les véritables intentions de Kollossou. Ce dernier a tellement bien manœuvré que le savant aura même refusé d'écouter d'éventuelles mises en garde. Pour lui, la fièvre du 22 novembre est motivée par l'embarquement le soir même sur l'*Odyssée* du simulateur à destination de Chypre. Kollossou lui a affirmé qu'un centre de contrôle ultra moderne attend le simulateur.

Les gardes

N° 1 à 5 : Car : 7(-2)/Comp : 8/Arme : Browning GP35. N° 6 à 15 : Car : 12 (-2)/Comp : 7/Arme : Ingram M10. N° 16 à 23 : Car : 12 (-4)/Comp : 2 (-3)/Arme : SW38 modèle 10. N° 24 à 31 : Car : 8 (-3)/Comp : 8(-2)/Arme : au choix Ingram M10 ou Browning GP35.

N° 32 à 61 : Car : 3 (-3)/Comp : 5 (-3)/Arme : Uzi, couteau de commando. Un garde sur 6 est un chef : Car et Comp : +2, 1 point de survie.

Spyros Kollossou

FOR 9 DEX 12 VOL 14 PER 10 INT 12

Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (6/16), Charisme (12/26), Combat au corps à corps (6/14), Conduite auto (2/13), Électronique (4/16), Équitation (8/20), Furtivité (4/18), Interrogation (9/20), Jeu (8/18), Nautisme (13/25), Pilotage (9/20), Plongée (10/22), Séduction (9/22), Torture (9/21), Usages locaux (6/16).

Talents : Connaissances Taille : 1,80 m

Age : 54 ans Célébrité : 65 Vitesse : 2 CD mains nues : B Cap. course/nage : 55 mn Poids : 88 kg Apparence : Attirante Points de survie : 11 Endurance : 32 heures Cap. charge : 96-125 kg

Champs d'expérience : Économie/Affaires, Informatique, Natation, Wargames.

Faiblesse : Néant. **Background** : Spyros Kollossou est né à Nicosie en 1937. Il se distingue au cours de sa scolarité et obtient en 1956 une bourse de l'université de New York, dont il sort major quatre ans plus tard. Il retourne à Chypre où il profite du chaos politique pour monter sa fortune. En 1968 il crée la Kolloss International grâce à une série d'OPA spectaculaires sur les intérêts méditerranéens de l'empire Onassis. Il rencontre Blofeld en 1975 et participe financièrement à la restructuration de Spectre. Il en devient le n° 2 en 1982 et s'installe définitivement à Malte la même année. En 1987 il crée le Club Calypso dans l'île de

Gozo et deux ans plus tard, à La Valette, l'Institut Kollossou pour l'Avancement des Sciences et des Techniques. En 1990 le magazine américain *Fortune* le considère comme l'homme le plus riche de la Méditerranée. Kollossou est célibataire. Son principal intérêt est la quête du pouvoir, par tous les moyens. Il a horreur des armes à feu et n'en porte jamais. Il se déplace dans une Rolls Royce Silver Spirit blanche, pour le moment conduite par Jaws qui lui sert aussi de garde du corps.

Vittorio Stratta

FOR 4 DEX 7 VOL 8 PER 10 INT 9

Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (5/10), Charisme (8/16), Combat au corps à corps (9/13), Combat à distance (8/16), Conduite auto (9/17), Équitation (6/10), Furtivité (3/11), Interrogation (4/13), Séduction (8/17), Sixième sens (3/12), Torture (6/15).

Taille : 1,80 m Age : 47 ans

Célébrité : 5 Vitesse : 2 CD mains nues : A Cap. course/nage : 25 mn Poids : 77 kg Apparence : Attirante Points de survie : 5 Endurance : 28 heures Cap. charge : 25-45 kg

Champs d'expérience : Beaux arts, Génie mécanique, Automobiles. **Faiblesse** : Attirance pour les membres du sexe opposé, Cupidité. **Background** : Vittorio Stratta, originaire de Sicile, s'installe à Malte en 1970. Il devient très vite le chef incontesté de la pègre maltaise et ses contacts à l'étranger sont nombreux. En 1979 il crée la Micromec avec les capitaux de Spyros Kollossou. Ce dernier le fait alors entrer dans

Spectre. Il s'y élève jusqu'au rang de n° 5 qu'il obtient en 1986. Vittorio Stratta est un être orgueilleux et cruel qui ne recule devant rien. Froid, efficace et doué d'un humour noir très prononcé, il ne s'encombre pas de fioritures et ses manières directes lui ont valu plus d'ennemis que d'amis au sein de l'organisation terroriste. Il a été marié deux fois et se prépare à divorcer à nouveau pour épouser Léonore St-Jacques. Il porte toujours un couteau à cran d'arrêt équilibré pour le lancer.

Léonore St-Jacques

FOR 3 DEX 7 VOL 13 PER 9 INT 9

Compétences (Niveau/Chance de base) : Agilité (4/9), Charisme (10/23), Combat au corps à corps (6/9), Combat à distance (9/17), Furtivité (6/19), Interrogation (8/17), Jeu (5/13), Piloter une moto (7/15), Pilotage (7/15), Séduction (9/20).

Taille : 1,70 m Age : 30 ans Célébrité : 8 Vitesse : 2 CD mains nues : A Cap. course/nage : 40 mn Poids : 57 kg Apparence : Séduisante Points de survie : 3 Endurance : 30 heures Cap. charge : 25-45 kg **Champs d'expérience** : Collections rares, Chant/Danse, Natation.

Faiblesse : Cupidité. **Background** : Née à La Valette en 1961, Léonore St-Jacques est la fille d'un diplomate français. Elle poursuit de brillantes études à Paris avant de devenir mannequin puis call girl. Elle entre au service des relations extérieures de Spectre en 1984 et fait à cette occasion la connaissance de Stratta. Ses dons exceptionnels pour l'extorsion la font monter rapidement au sein de l'organisation.

Deux ans plus tard elle devient le nouveau n° 12 et entre ainsi au conseil supérieur de l'organisation. Elle acquiert le night club *Dolce Vita* en 1989. Des talents de comédienne, une vive intelligence et une grande beauté alliés à une totale absence de scrupules en font un adversaire extrêmement dangereux. Son principal défaut est une capacité à exploser dans des accès de rage démentielle quand elle subit la plus petite contrariété.

Nemrod

Nemrod est le premier d'une nouvelle génération de satellites militaires américains surnommés « Mad Doc » en raison de leur fonction : réparation d'engins en orbite, mais aussi traque d'autres satellites pour capture ou destruction. Leur utilisation est prévue dans le cadre du programme Guerre des Étoiles. Initialement, après une programmation au sol adéquate, l'engin devait être lancé puis récupéré par la navette spatiale après sa mission pour être reprogrammé et ainsi de suite. Le simulateur Scofield aurait l'avantage de débarrasser le système de sa lourdeur (et donc d'en abaisser le coût) en permettant d'effectuer toutes les opérations depuis le sol.

le laboratoire une atmosphère fébrile et Scofield n'y est visiblement pas séquestré contre sa volonté. Avant 18 h les quatre hommes testent les derniers programmes dans la salle d'ordinateur. Pendant l'absence du physicien, les trois ingénieurs sont dans leurs bureaux et la salle des ordinateurs est vide. Un jet d'Électronique FD3 réussi permet alors d'apprendre que l'ordinateur principal vérifie un programme de contrôle d'un robot d'exploration spatiale qui doit être testé en orbite autour de la Terre. Il n'y a pas de date précisée. Jusqu'au bout, Scofield aura été berné.

Sur l'Odysseus

L'*Odysseus* est un yacht de croisière pouvant accueillir 60 passagers pour un équipage de 12 hommes. Il est à quai dans Sliema Creek. Au cours de la soirée du 22, 8 gardes de Spectre (n° 24 à 31) renforcent l'équipage. Le personnel de service pour le cocktail et le dîner est extérieur et quitte le bateau vers 23 h15.

A 20 h, les 40 participants au colloque sont accueillis par Spyros Kollossou pour un cocktail de bienvenue. Jaws a conduit le milliardaire jusqu'au bateau mais est resté dans la Rolls. Quelques instants plus tard Vittorio Stratta et Léonore St-Jacques montent à bord.

A la fin du cocktail, Stratta et Léonore, suivis par Jaws, retournent à la Micromec pour superviser les derniers préparatifs de départ de l'armature. Un imposant dîner fait suite au cocktail jusqu'à 22 h. Avec un peu de jugeote les PJ peuvent comprendre qu'il serait de la dernière imprudence de se montrer au cocktail après le rendez-vous mouvementé de l'abbaye. Kollossou prendrait des dispositions pour effacer toutes les traces du projet et mettrait immédiatement Scofield et les plans du simulateur à l'abri : échec

provisoire et fin de l'aventure. A minuit l'armature quitte la Micromec dans un camion pour être embarquée 20 minutes plus tard sur l'*Odysseus* avec les 8 gardes. Jaws part une demi-heure plus tôt pour aller chercher Scofield et les 3 ingénieurs à l'institut. S'il remarque d'éventuels suiveurs, il prévient Kollossou qui envoie un hélicoptère les prendre. Puis il attire ceux-ci à l'écart de la ville et tente de les éliminer.

A 0 h30 Scofield embarque et à 1 h l'*Odysseus* appareille pour le Club Calypso alors que Stratta raccompagne Léonore au *Dolce Vita*.

Dans tous les cas Jaws reste à La Valette pour y accueillir Blofeld le lendemain matin et l'emmener à Gozo.

Le Club Calypso

C'est un centre luxueux de détente et de loisirs pour riches oisifs, situé sur la côte ouest de l'île de Gozo au lieu-dit Inland Sea. A cet endroit la mer franchit une arche naturelle dans la falaise et forme ainsi une petite baie intérieure sur le bord de laquelle s'étalent les 15 hectares du club. Les installations comprennent entre autres un hôtel 4 étoiles aménagé dans un ancien fort des hospitaliers (voir plan, A), un ensemble de cinq bungalows indépendants réservés aux hôtes de marque (B1 à B5), un mini port de plaisance (C) et un centre culturel et sportif (D).

L'installation secrète (E) est aménagée sous la falaise et son fonctionnement est assuré par 2 ingénieurs et 5 techniciens. 30 gardes sont chargés de la protection (n° 32 à 61). Elle est accessible depuis l'hôtel et la marina par deux souterrains gardés par 2 hommes chacun. Toute la nuit une patrouille de 4 gardes assure une surveillance étroite de l'hôtel et du port. Les antennes de contrôle de Nemrod sont dissimulées dans une ancienne tour de guet sur-

plombant l'entrée de la baie (F). A cette époque de l'année le club est pratiquement désert et seule une vingtaine de membres séjourne à l'hôtel même.

L'*Odysseus* débarque l'armature du simulateur à 2 h30 puis repart immédiatement avec son seul équipage pour sa destination officielle : Larnaca à Chypre. Scofield est alors enfermé dans un bungalow sous la surveillance de 4 gardes. Blofeld décidera de son sort.

Conclusion

Le seul moyen de contrecarrer Spectre est de pénétrer dans les souterrains du Club Calypso et de neutraliser le centre de contrôle. L'aide de Scofield est alors précieuse pour gagner du temps. Cela implique que les PJ aient réussi à monter à bord de l'*Odysseus* ou qu'ils aient trouvé un moyen de le suivre. Nulle part il n'est fait mention de Gozo et seul Kollossou, Stratta et Léonore connaissent la destination réelle du bateau. Même la capitainerie du port de La Valette indique Larnaca, Chypre, comme destination directe.

Les agents ne peuvent obtenir une aide massive que de l'armée maltaise, et uniquement via Londres, à condition de savoir où frapper. Une telle aide ne pourra intervenir qu'une heure après que la demande en aura été faite. Mais attention ! L'arraisonnement de l'*Odysseus* en route pour Chypre, après l'escale de Gozo, provoquera d'une part une protestation officielle du gouvernement maltais dans la mesure où il n'y aura plus rien à bord, et d'autre part quelques ennuis pour Bond et Leiter !

F. Chaubet

illustration : Thierry Ségur
plans : DGx

XIV
CASUS BELLI

un scénario Casus Belli pour Gurps Conan

La flèche et l'épée

Un scénario conçu pour un groupe d'aventuriers moyennement expérimentés.
Une bonne connaissance du pays des Picts pourrait s'avérer utile.

Le cadre

Aquilonie, été 1286 A.A. Conquête sur les Picts en même temps que le reste de la Westermark, moins de dix ans plus tôt, la province de Conajohara a connu une existence brève et mouvementée. Et une nuit de l'an 1285, des milliers de Picts en armes sont sortis de la forêt... Des centaines de colons ont été massacrés, des dizaines de villages ont brûlé. La Conajohara n'est plus. Les trois autres provinces des Marches de l'Ouest se préparaient à subir le même sort quand un

mercenaire barbare du nom de Conan réussit à rallier une petite troupe et à triompher des Picts à Velitrium. La situation est revenue plus ou moins à la normale dans ce qui reste des Marches, mais personne ne parle plus de reconquérir la Conajohara.

Quant à Conan, le roi Numenides lui a offert un triomphe à grand spectacle dans les rues de Tarantia, la capitale. Après quoi, il l'a fait enfermer discrètement. Numenides est un monarque sensé, qui n'aime pas que ses généraux deviennent trop populaires.

Introduction des PJ

Nous sommes en Oriskonia, la province sœur de la Conajohara. Fondée en même temps qu'elle, elle a moins souffert de la guerre. En fait, elle connaît même un certain essor, en raison de l'afflux de réfugiés. C'est un paradis pour des PJ mercenaires et/ou désireux d'en découdre avec les Picts. C'est aussi un bon endroit pour quelqu'un qui veut refaire sa vie, échapper aux autorités ou se tailler un petit domaine (c'est fort simple : il suffit de s'installer dans un coin inoc-

cupé et de tuer tous les Picts qui essayent de vous en déloger). Le commerce est également florissant, surtout pour les marchands d'armes et d'armures.

Vous pouvez passer un moment à planter le décor : une immense forêt, quelques clairières défrichées et cultivées, de rares routes, des villages fortifiés en bois, une population rude et soupçonneuse. Et, partout, des séquelles de la guerre. Les paysans travaillent en groupe et armés. Veuves et orphelins sont nombreux. Les réfugiés aussi. Et dans toutes les tavernes, on peut rencontrer un vétéran plus ou moins authentique de la bataille de Velitrium, ou un survivant qui a vu son village détruit par « ces maudits sauvages peints ». La nuit, personne n'ose mettre le nez dehors. Les rares imprudents sont retrouvés morts au petit matin, égorgés ou criblés de flèches pictes. Il ne s'écoule pas de semaine sans que l'on apprenne qu'un hameau isolé a été attaqué.

Dans un tel contexte, l'arrivée du baron Othon de Darchen et du comte Emilius de Gavra ne passe pas inaperçue. Ils se sont installés à Oris, la capitale, et ont aussitôt ouvert un bureau de recrutement. Ils veulent lever une armée. Leur objectif est simple : vengeance ! Autrement dit, pénétrer en territoire ennemi et tuer le plus de Picts possible. Ils offrent une solde triple de la normale (quadruple pour des guides compétents), des primes pour chaque Pict mort, l'assurance que la paye sera versée à votre veuve en cas de malheur, etc. L'équipement est fourni (épée longue et armure de cuir bouilli pour tout le monde).

Arrangez-vous pour que les PJ s'engagent. Si l'appât du gain ne suffit pas, utilisez un autre levier (un Allié ou un Subordonné qui s'engage et insiste pour qu'ils fassent de même, etc.). S'ils sont lucides, ils partiront pleins de funestes pressentiments. L'essentiel est qu'ils partent.

ACTE 1

PAR LE FER ET LE FEU

L'expédition

Les volontaires ne manquent pas. En fait, le comte Emilius s'offre le luxe de refuser du monde. Et en définitive, c'est une troupe forte de près de deux cents hommes bien armés et équipés qui franchira la rivière Noire, un matin d'été. Parmi eux, en plus des PJ :

● **Le baron Othon.** 23 ans, jeune, beau et brutal. Plein de feu, mais sans aucune expérience de la région. Largement dépourvu du sens des réalités, il est persuadé de se lancer dans une promenade militaire au cours de laquelle il va se couvrir de gloire. Son programme est simple : on pille le maximum de villages pictes, on défait ces sauvages de l'âge de pierre en une ou deux bonnes batailles et on rentre. On a beau lui répéter que les Picts ne construisent pas de villages et ne combattent jamais en bataille rangée, il n'écoute pas. C'est lui qui finance l'expédition, et il veillera à ce que personne ne l'oublie, pas même Emilius. Quand la situation tournera au vinaigre, il deviendra de plus en plus autoritaire et basculera dans l'hystérie. Il finira sans doute lynché par ses propres hommes.

● **Le comte Emilius.** 50 ans, grisonnant, balafré et grave. Tout le camp saura très vite que sa fille a disparu en Conajohara l'année dernière. Il règle un compte personnel avec les Picts. Sa haine pour eux est la seule faille dans une personnalité par ailleurs sympathique. C'est un militaire compétent et il connaît un peu le pays, assez pour avoir des doutes sur la stratégie d'Othon. Quand ce dernier n'annule pas ses ordres, Emilius est un bon chef. La troupe en viendra vite à l'aimer.

● **Nomachos, le prêtre de Mitra.** Une trentaine d'années, mince et souriant, il sert de chapelain. Ses devoirs comprennent l'enterrement des victimes, l'entretien du moral de la troupe et l'extermination des païens. C'est un ami d'Emilius, et il est surtout là par affection pour le comte. Accessoirement, c'est un anthropologue amateur refoulé (il aimerait bien établir un contact pacifique avec les Picts, mais comme pour l'instant, la situation ne s'y prête guère, il se fait une raison et combat comme tout le monde). Si un des personnages est lettré, il recherchera sa compagnie.

● **Patrius, le chirurgien.** Grand, maigre et sarcastique. Il charcute, ampute et mutile dans la bonne humeur. Il est proche de Nomachos. Botaniste, il passe une partie de son temps à herboriser.

● **Gudrun, la cuisinière.** 45 ans, plus de muscles que la plupart des hommes (et pas mal de cervelle aussi). D'un abord très rébarbatif, elle dissimule des trésors de gentillesse et de bon sens. Elle fait plus ou moins office de porte-parole de la troupe. Selon toute probabilité, il y aura quelques accrochages mémorables avec Othon.

● **Quintillius, 12 ans.** Un gamin de Conajohara qui est venu « parce qu'il n'a plus personne au monde ». Il sert d'écuyer à Othon et de souffredouleur aux fortes têtes. Veillez à le rendre sympathique, et réservez-lui une mort atroce...

● **Vosji Une-Oreille, homme d'armes.** Ancien voleur, ancien galérien et mercenaire raté. Une grande gueule qui n'est là que pour une chose : la solde. Ah, il aime bien violer, tuer et piller, aussi.

● **Hans, guide taciturne.** Ancien fermier conajohara, capturé par les Picts l'an passé. Il a dû assister au massacre de sa femme et de ses enfants. Torturé, il a été laissé pour mort. Il passe l'essentiel de son temps à aiguiser sa hache, avec un rictus sinistre.

Et ainsi de suite, par dizaines. Il y a absolument de tout dans cette armée, avec toutes les origines possibles, du serf en fuite au cadet noble désireux de faire fortune. Créez-en autant que vous pourrez et amusez-vous à les animer.

Massacres

Les premiers jours se passent sans histoire. Pimentez-les de petits incidents entre soldats. Plus vous vous donnerez de mal pour les faire vivre, plus la suite de cet épisode fera mal...

La forêt paraît déserte, même si les vétérans affirment que la troupe est sans cesse surveillée. Au bout de quelques jours, Othon s'énervé. Il a hâte d'en découdre. Il rédige donc un cartel en bonne et due forme, adressé au « roi des Picts » qu'il « défie en bataille rangée en un lieu de son choix, à trente jours d'ici au plus tard, sous peine d'être déclaré lâche dans toutes les cours d'Hyborie ». Il le fait lire aux quatre vents, en affiche quelques exemplaires sur les arbres, et attend sereinement les conséquences, convaincu de s'être comporté en parfait chevalier. Le concept de roi étant parfaitement inconnu des Picts, il ne recevra jamais de réponse...

Un matin, les pisteurs trouvent des traces humaines. Et peu après, l'armée arrive au bord d'une grande clairière. Il y a des tepees, de l'animation. C'est un campement du clan du Lynx. Les hommes sont partis en expédition contre les guerriers



du clan du Loup, à deux jours de marche. Il reste les femmes, les enfants et les vieillards. Bien entendu, la troupe charge dans le tas. Après une brève panique, les Picts se ressaisissent. Ils seront massacrés, mais au prix d'une dizaine de morts dans le camp des PJ. N'hésitez pas à charger vos descriptions. Mettez clairement dans la tête des joueurs que c'est la guerre, qu'elle n'est ni fraîche ni joyeuse, et qu'ils ne sont peut-être pas dans le bon camp... En effet, Othon se déclare très satisfait de cette « victoire », ordonne une double ration d'alcool pour tout le monde et s'approprie tous les scalps (il y a une récompense offerte par le gouverneur de la Westernmark. Othon a bien l'intention de rentrer dans ses frais. Il a calculé qu'il lui en faudrait plusieurs milliers).

Il y aura d'autres rencontres du même genre au cours des jours suivants. La boucherie se répète, encore et encore. L'écoeurement gagne certains soldats, mais personne n'ose faire demi-tour (Othon fera pendre quiconque parlerait de « désertion »). Emilius s'isole longuement avec certains prisonniers. Avec le secours d'un soldat qui parle un peu le pict (et qu'il a grassement payé pour garder le silence), il les interroge au sujet de sa fille. Il ne désespère pas de la retrouver vivante ! Arrangez-vous pour que les personnages l'apprennent. Qui sait, s'ils ont sympathisé, Emilius leur fera peut-être quelques confidences... et une description de sa fille (blonde, yeux bleus et petite cicatrice en demi-lune sur le bras gauche). La forêt est toujours calme. Il reste quelques jours de sursis aux PJ, le temps que les guerriers du clan du Lynx rentrent chez eux et découvrent le carnage. Pour un Pict, attaquer un village et massacrer des femmes et des enfants est un crime impensable, inexpiable. Ils vont donc rameuter les clans voisins et commencer à massacrer l'expédition.

Ils sont inférieurs en nombre, mal armés, mais connaissent le terrain et ont l'habitude de la guérilla. Voici quelques-uns des moyens qu'ils utiliseront :

— Empoisonner les points d'eau. Il suffit d'y laisser pourrir une charogne... Souvent un soldat tué précédemment, histoire de saper le moral de la troupe.

— S'attaquer au ravitaillement. C'est simple. Il y a une provision de viande séchée transportée sur des chariots. Il suffit de tuer les mules pour les immobiliser. Quant aux petits groupes de chasseurs, ils ne reviennent pas.

— Faire disparaître les sentinelles. Elles ne sont plus là au matin et on ne les revoit jamais. Pas de traces de lutte.

— Les prisonniers sont systématiquement torturés, et parfois restitués... en plusieurs fois. De temps en temps, les Picts en laissent évader un, qui vient mourir au milieu des siens, faisant encore chuter le moral.

— De temps en temps, tirer une volée de flèches depuis un abri sûr. Cela ne fait que quelques victimes à chaque fois, mais c'est dévastateur pour le moral.

— Poser des pièges. Fosses, mais aussi filets garnis d'épines empoisonnées, etc.

— Enfin, au bout d'une dizaine de jours, ils disposeront d'un chaman (celui du clan du Loup). Vous pouvez donc réunir des meutes de loups contrôlés magiquement et les lancer à l'assaut du camp.

Donnez-vous en à cœur joie ! Vous avez une supériorité absolue, profitez-en. Bien entendu, les malheureux soldats ne vont pas se laisser massacrer sans réagir. Mais ils ne peuvent pas faire grand-chose. Il y a de fortes chances pour qu'après les premières pertes, une faction « prudente » commence à parler de repli. Othon ne veut absolument pas en entendre parler. Il ordonne de patrouiller autour du camp la nuit, c'est tout. Au bout de quelques jours, la majorité des hommes exige de retourner à la civilisation. Othon commencera dès lors à perdre contact avec le réel. Faites-lui pendre les meneurs, et laissez les PJ prendre leur place. Laissez-leur un maximum d'initiative... tout en leur rappelant que leurs effectifs fondent comme neige au soleil. Ils peuvent tenter de fuir (seuls ou avec des PNJ), de s'emparer du commandement, de négocier avec les Picts (démarche vouée à l'échec), etc. Si les PJ se retrouvent à la tête de l'armée, n'oubliez pas les menus problèmes de vivres, d'eau et de navigation (où peut bien se trouver le chemin du retour ?), les hommes qui craquent, les blessés qui attrapent la gangrène, etc.

Au bout d'une quinzaine de jours d'horreur, il ne reste plus qu'une quarantaine de soldats, blessés pour la plupart. Ils ne sont plus vraiment en état de se déplacer. Aussi décident-ils de s'installer sur un petit éperon rocheux et de résister autant que possible. La construction du camp fortifié sera une besogne épuisante, qui durera toute une journée. Et le lendemain, les Picts passent à l'attaque. Ils sont des centaines. C'est une bonne occasion de terroriser les PJ. Bien entendu, ils peuvent profiter de la confusion pour fuir (en se laissant descendre le long de la falaise, par exemple). La plupart des défenseurs n'auront pas cette chance... S'éloigner du fort est un exploit en soi : il y a des Picts partout. En revanche, dès qu'ils auront pris un peu de champ, ils remarqueront qu'on ne les poursuit pas ! (les Picts sont très occupés à massacrer les soldats restants... et une fois le fort incendié, les dissensions interclans recommenceront. L'armée pict éclatera de nouveau. Ce qui ne veut pas dire que les PJ seront complètement tranquilles, évidemment. Ils risquent tou-

jours de tomber sur un petit groupe de guerriers ou de chasseurs.)

Après quelques jours de cache-cache épuisant, les PJ auront une grosse surprise. Un matin au réveil, ils trouvent un plein panier de fruits et de viande séchée posé non loin d'eux. Bien entendu, les PJ vont surveiller les abords de leur camp la nuit suivante. Vers minuit, deux jeunes filles en robe blanche, portant un panier, sortent de la forêt... Gwe'n et Fianna sont extrêmement timides, et fuiront au moindre signe d'hostilité. Elles parlent un dialecte qui ressemble d'assez loin à l'hyborien. Elles essayeront de faire comprendre aux PJ qu'il ne faut pas les suivre, qu'ils peuvent rester dans la clairière quelques jours. Après quoi, elles partent. Si les PJ les prennent en filature, ils pourront constater qu'elles font de gros efforts pour dérouter d'éventuels suiveurs. Elles se rendent à un petit village troglodyte, à deux petites heures de marche.

Recueillis !

Encore vingt-quatre heures, et le clan ligurien qui occupe les cavernes décide d'accueillir les étrangers et de les aider à rejoindre la civilisation. Si les PJ sont restés bien sagement à attendre, ils verront arriver une impressionnante procession, conduite par le chef du village, suivi du prêtre de la Nature du clan (un grand gaillard à l'air revêche, coiffé de bois de cerf). Il y a aussi des musiciens... et quelques guerriers vigilants.

Les PJ sont conduits au village. On leur donne une caverne confortable, des vêtements propres, des soins pour les blessés... Bref, c'est le paradis ! Ils peuvent reprendre des forces, s'intéresser aux origines de leurs sauveurs, interroger les guerriers sur les tribus picts de la région, demander des nouvelles d'autres survivants du massacre (cinq ou six autres rescapés arriveront au village dans les jours suivants. A vous de décider de leur identité). Les PJ apprendront aussi qu'une « fille aux cheveux d'or » a été recueillie l'hiver dernier par un clan voisin. Leurs hôtes n'en savent pas plus, mais ne demandent qu'à y amener les PJ... Le trajet ne pose pas de problèmes.

Cardelia

Il s'agit bien entendu de Cardelia, la fille du comte Emilius. Capturée l'année dernière par un chef pict, elle est passée de main en main avant de s'enfuir et d'être recueillie par les Liguriens. Elle est ravie de voir des Hyboriens, sanglote comme il se doit en apprenant la mort tragique de son père, et exprime le désir de revenir rapidement en Aquilonie. C'est une petite jeune fille attachante et très volontaire. Elle a appris à se débrouiller seule. Elle est lente à accorder sa confiance, mais lorsqu'elle s'y décide, c'est sans réserves. Elle reste néanmoins un produit de son temps et de sa caste. Autrement dit, à moins que l'un des PJ ne soit noble, il n'y a aucune chance qu'une idylle s'ébauche. En revanche, ce sera une amie et/ou une protectrice sûre. Elle a bien l'intention de rentrer à Gavra et de prendre le contrôle du comté. Au cours de son séjour forcé chez les Liguriens, elle s'est initiée à l'art de guérir. Donnez-lui un ou deux sorts de soins mineurs, au fonctionnement chaotique ailleurs que dans la Grande Forêt.

CARACTERISTIQUES

Guerriers picts

F 11 DX 10 QI 10 S 11

Vitesse de base : 5,25 Déplacement 4 Esquive 4 Parade 6

Avantages : Réflexes de combat, Résistance à la douleur.

Désavantages : Fanatisme, Sanguinaire, Apparence affreuse.

Compétences : Bagarre 12, Hache/masse 13, Connaissance milieu (forêt pict) 15, Lance 12, Pistage 14, Furtivité 14, Pièges 13.

Guerriers hyboriens

F 11 DX 12 QI 10 S 10

Vitesse de base : 5,5 Déplacement 3 Esquive 3 Parade 7 Blocage 6

Compétences : Épée large 14, Bagarre 10, Arc 10, Bouclier 12, Lance 13.

Armure : cuir (ventre, bras, jambes), casque.

Le retour

Les PJ peuvent prolonger leur séjour aussi longtemps qu'ils le désirent. Quand ils voudront repartir, le clan leur fournira des vivres, des armes, des pirogues... et un itinéraire pour rejoindre les établissements hyboriens de la rivière Noire. La navigation n'a pas besoin d'être paisible. Il serait très étonnant que les Picts ne les repèrent pas. Contentez-vous de leur donner quelques sueurs froides. Si vous avez bien fait votre travail, ils doivent déjà être dégoûtés du combat pour un bon moment.

Un matin, ils aperçoivent une palissade, des maisons... C'est Fort Cerman, un petit village de Schohira. De là, le retour en Aquilonie n'est plus que l'affaire de quelques jours.

ACTE 2

LE RETOUR DE L'HÉRITIÈRE

L'Aquilonie

Cardelia serait heureuse que les PJ l'accompagnent jusqu'à chez elle, ne serait-ce que pour les récompenser comme ils le méritent. Le comté de Gavra se trouve en Aquilonie centrale, à deux jours de Tarantia et à une dizaine des Marches de l'Ouest. La région est paisible, verdoyante et visiblement civilisée depuis fort longtemps. Il y a de grandes routes, des temples, des auberges, des châteaux forts imposants tous les quelques kilomètres. Bref, tout ce qui manquait chez les Picts. Si les PJ sont intelligents, ils auront pensé à retourner à Oris toucher leur solde (la nouvelle du massacre de l'expédition soulève la consternation générale). Sinon, ils risquent d'avoir du mal à payer leurs dépenses. Cardelia n'a pas un sou, bien entendu. Si les PJ pensent se renflouer en détournant quelques passants, elle désapprouve vigoureusement... et va coucher dans une meule de foin plutôt que de payer l'aubergiste avec de l'argent volé.

Il y a quelques informations intéressantes à glaner sur la route. Numenides a encore augmenté les impôts et le mécontentement gronde. La captivité de Conan est de notoriété publique, tout comme sa toute récente évasion. Les rumeurs les plus folles circulent sur ses projets (en fait, il est tranquillement réfugié en Zingarie. D'ici quelques mois, des nobles lui offriront la couronne... et la guerre civile commencera). Si les PJ ont la sottise de proclamer à grands coups de trompe qu'ils ramènent « l'héritière perdue du comté de Gavra », on les regardera avec des yeux ronds. Il y a un comte à Gavra, voyons ! « Ostrebert, qu'il s'appelle. » Cardelia le connaît parfaitement. C'est un cousin éloigné, qu'elle décrit comme « fourbe et vicieux ». Elle est furieuse.

Le comté

Un gros bourg, huit villages, une poignée de hameaux et une forteresse. Quelques milliers d'habitants, paysans et artisans pour la plupart. Depuis l'avènement d'Ostrebert « on ne rigole plus » (pour le citer). Il y a des potences un peu partout. Les impôts sont perçus avec vigueur. Autrement dit, ses mercenaires font des descentes-surprises sur les villages, ramassent tout

CARACTERISTIQUES

Ostrebert

F 13 DX 13 QI 9 S 12

Vitesse de base 6 Déplacement 2 Esquive 6

Parade 7 Blocage 6

Avantages : Niveau social, Réflexes de combat.

Désavantage : Brute.

Compétences : Lance de tournoi 14, Bouclier 13, Épée large 15.

Armure : plaques complètes en tournoi, demi-plaques autrement.

le grain disponible, brutalisent un peu les « culs-terreux » et repartent. Il suffira aux PJ d'une brève balade dans le comté pour prendre la mesure de la misère de la population. Ils peuvent même faire un petit saut en ville, et apercevoir le nouveau comte pendant quelques instants : c'est un colosse bouffi de graisse, à l'air méchant. Les auberges du bourg sont des sources de renseignements intéressantes, mais dangereuses : Ostrebert les a truffées d'espions, chargés de repérer le moindre signe de mécontentement. Il leur a aussi donné le signalement d'Emilius et, à tout hasard, celui de Cardelia. Les geôles du château sont toujours pleines, mais on trouvera bien une petite place pour elle et « ses complices ». De l'avis de tous, Ostrebert est une crapule, et personne ne le regrettera s'il meurt. Mais l'ennui est que l'on est tout près de Tarantia – et des armées du roi. Or, justement, Ostrebert figure parmi ses proches amis. Cela explique d'ailleurs que Numenides lui ait attribué le comté dès qu'Emilius a eu le dos tourné. Les paysans parlent aussi (à voix très basse) de serfs en rupture de ban qui se seraient réfugiés dans la forêt. Cette dernière est dense, giboyeuse et couvre pas mal de kilomètres carrés. Les serfs fugitifs sont relativement difficiles à trouver. Par contre, s'assurer leurs services est tout ce qu'il y a de facile : ils reconnaissent Cardelia et se jettent littéralement à ses pieds.

Que faire ?

● **Entraîner les serfs et les encadrer** ne prendra pas longtemps. Et puis, avec le stage accéléré que viennent de leur faire subir les Picts, nul doute que les PJ sont devenus des experts en guérilla. Si c'est l'option choisie par les PJ, vous pouvez vous faire plaisir : mettez en scène quelques aventures façon Robin des Bois, avec joyeux hors-la-loi, détournement de riches marchands, attaque des mercenaires (qui sont nombreux, mais qui s'enfuient au moindre signe de résistance), interception d'un convoi transportant les impôts à la capitale, etc. Evidemment, le camp d'en face réagit comme d'habitude : offre de récompense, prise d'otages parmi les proches des hors-la-loi, infiltration d'un traître dans la bande, faux convoi lourdement protégé, etc.

● **Ostrebert a trop confiance en lui.** Il lui arrive de sortir en forêt chasser le sanglier, du moins tant que les PJ n'ont pas trop fait parler d'eux. C'est une bonne occasion de lui offrir un bel accident de chasse. Cardelia désapprouve, mais reconnaît que cette solution a le mérite d'éviter une effusion de sang trop importante. A moins que les PJ ne soient des tacticiens hors pair, Ostrebert s'en tirera avec une blessure (une vilaine balafre qui le défigurera encore plus, c'est dans la tradition). Après cela, il se retranche dans le château et fait doubler la gar-

de. Il devrait être possible de se faire engager comme mercenaire à ce moment-là, et de lui couper la gorge dans son sommeil...

● **Cardelia est la comtesse légitime.** C'est même à peu près son seul atout, et elle veut l'exploiter. Elle s'est mise en tête d'aller à Tarantia réclamer justice de Numenides. C'est une folie. Si les PJ la laissent tenter le coup, elle se retrouvera à la Tour de Fer, la prison d'État... d'où il faudra la tirer. Bon courage ! En revanche, il devrait être possible d'amener le roi à lâcher Ostrebert. Il suffit de harceler les gens d'Ostrebert, d'empêcher les impôts de parvenir à la capitale. Une fois en position de force, Cardelia pourra envoyer une lettre réclamant justice.

Quelques jours plus tard, le roi annonce sa visite à Gavra et fait envoyer un sauf-conduit à Cardelia et ses lieutenants. Ostrebert organise un tournoi (histoire de permettre aux PJ de rompre quelques lances avec l'élite de la chevalerie aquilonienne). Evidemment, il y a une fourberie là-dessous. Le poison est une possibilité, mais l'arrestation pure et simple, sauf-conduit ou pas, serait amusante (pour l'évasion des oubliettes de Gavra, ils peuvent compter sur l'aide de Herlake, le vieil intendant. Il a servi trois générations de comtes, a fait sauter la petite Cardelia sur ses genoux et déteste Ostrebert).

Si les PJ arrivent à déjouer la machination, ils pourront présenter leurs doléances. Le roi les écoute devant toute la noblesse. Il a l'air de s'ennuyer à mourir. Ostrebert fait remarquer qu'il tient SON comté du roi. Numenides lui répond doucement que sa gestion n'a pas l'heur de le satisfaire. « Et comme je suis juste et magnanime, je vous rends vos terres, douce comtesse. Quant à toi, Ostrebert, tu rentreras avec moi à Tarantia. Je trouverai certainement à t'employer là-bas. » Ostrebert fulmine. Si vous vous sentez d'humeur, vous pouvez mettre en scène un « jugement de Mitra ». Autrement dit, un beau combat singulier entre Ostrebert et un PJ. Bien entendu, c'est un duel à mort.

Si vous préférez, vous pouvez laisser Ostrebert ravalier sa rage et partir avec le roi. Quelques semaines plus tard, on annonce l'arrivée d'un nouveau bailli. Cet officier royal possède des pouvoirs de police et de justice étendus, et s'occupe de la perception des taxes. Devinez qui est le titulaire du poste ? Ostrebert, évidemment. Il fera l'impossible pour se venger à coups de mesquineries administratives.

Conclusion

Aux PJ de décider de ce qu'ils préfèrent : la liberté de repartir, dûment récompensés par la comtesse, ou des postes de confiance dans le comté. De toute façon, Numenides leur en veut beaucoup. Il n'agira pas ouvertement, mais il a un magicien à son service... Notez que le fait d'être un ennemi du roi n'a pas que des mauvais côtés. Tôt ou tard, Cardelia et les PJ seront contactés par un noble désireux de garder l'anonymat, qui leur expliquera qu'il est temps de « mettre un homme neuf sur le trône ». Il a même un candidat : un général barbare du nom de Conan... et les PJ se retrouveront embringués dans la guerre civile. Mais ceci est une autre histoire.

Tristan Lhomme

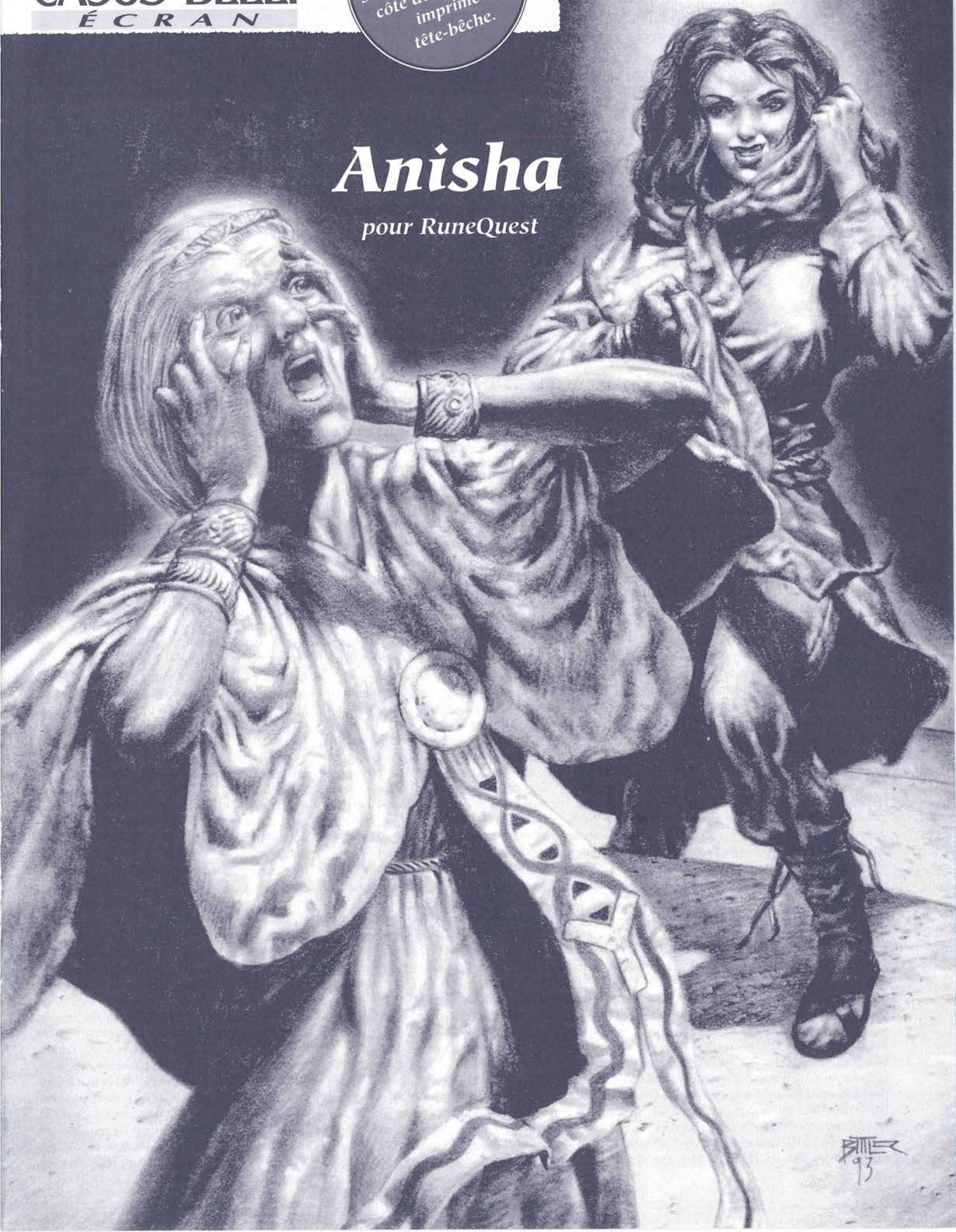
illustration : Thierry Ségur

GRAND
CASUS BELLI
ÉCRAN

L'encart
scénarios habituel
se trouve de l'autre
côté de ce cahier,
imprimé
tête-bêche.

Anisha

pour RuneQuest



BATER
93

Anisha

Ce scénario initiatique a pour but de faire découvrir les Plaines de Prax et plus particulièrement la vie dans le Comté du Soleil. La possession du supplément *Les guerriers du Soleil* est indispensable puisque ce scénario s'y déroule presque en intégralité et qu'il fait appel à un grand nombre d'informations qui y sont contenues. Il s'adresse à des personnages débutants mais peut être adapté facilement à la puissance des participants.

Les participants

La solution la plus simple pour faire jouer ce scénario est de faire spécialement tirer des personnages à vos joueurs, en utilisant *Les guerriers du Soleil*. Les personnages seront tous des jeunes habitants du Comté effectuant leur service militaire dans la milice. Cette option est celle choisie par défaut dans le scénario, et de toute façon il faudrait qu'au moins un des personnages soit un milicien du Comté.

Pour plus de liberté et d'originalité, un ou même plusieurs joueurs peuvent choisir d'incarner une des nombreuses créatures ou peuplades des Plaines de Prax. Vous devrez les y encourager, en leur précisant toutefois les éventuelles difficultés que ne manqueront pas de soulever leurs personnages et en leur rappelant qu'une bonne partie de l'histoire se passera dans le Comté, nation totalitaire et particulièrement xénophobe. Néanmoins, certains rôles, en plus d'ajouter de la couleur au groupe, faciliteront grandement la résolution de certains problèmes, mais en aggraveront d'autres. Un personnage morokanth aidera de manière très significative les interactions avec les membres de sa race mais causera énormément de tracas avec tous les autres peuples praxiens. Pour pouvoir en juger pleinement, vous devez d'abord lire scrupuleusement le scénario afin de voir quels rôles sont très déconseillés (comme par exemple toutes les créatures de ténèbres et plus particulièrement les Monteurs de Sanglier).

Il était une fois

Avant que les personnages-joueurs n'entrent en scène, revenons quelques années en arrière, à une époque troublée où certains actes furent commis, avec les conséquences que l'on découvrira.

Anolyn et Barlas sont deux jeunes yelmaliens du Comté du Dôme du Soleil, rêvant de gloire et de fortune. Nés à Chomoro, dans des familles de paysans, seuls les exploits guerriers ou l'excellence dans leur culte peuvent éventuellement leur faire grimper l'échelle sociale du Comté. En cette année 1610, l'armée lunar vient de pénétrer dans les Plaines de Prax, huit ans après

avoir conquis Sartar, le royaume orlanthi. Afin de ne pas subir le sort de leurs voisins barbares, les peuples nomades de Prax se sont alliés contre l'envahisseur. Tous sauf le Comté du Dôme du Soleil, qui a décidé de rester neutre, et les Monteurs de Sable qui se sont carrément alliés à l'empire rouge.

Ne voulant pas rater cette occasion de se faire un nom et d'accomplir des exploits historiques, les deux jeunes hommes décident de ne pas suivre les ordres du comte et de se joindre discrètement à la coalition antilunar. Ils espèrent bien naïvement réaliser des prouesses telles que leurs pairs seront bien obligés de les accueillir en héros.

La bataille de Bouillon de Lune est une défaite sanglante pour les Praxiens et au comble de la mêlée, Anolyn sauve Barlas sérieusement blessé en le portant sur son dos loin des combats. Une fois à l'abri, il utilise ses sorts de soins pour le remettre sur pied mais dans la précipitation, il n'a pu ramasser les deux doigts coupés de son ami. Grâce à leur éloignement du centre de la mêlée ils sont les premiers à pouvoir fuir le champ de bataille au moment de la déroute finale. Alors qu'ils errent dans le désert, évitant les patrouilles lunars et les Monteurs de Sable, ils tombent sur des Praxiens particulièrement mal en point, fuyant eux aussi les maraudeurs lunars. Ce groupe d'enfants mené par un adulte Rokim Sabot-de-Fer, un Taureau Tempête, constitue tout ce qu'il reste de la Corne d'Airain, un petit clan de Monteurs de Bison. Malgré l'antagonisme viscéral que les yelmaliens et les Praxiens (surtout Taureaux Tempête) éprouvent les uns pour les autres, les deux groupes s'allient face à une adversité bien plus grande et dangereuse. Sitôt la nuit tombée, Anolyn, Barlas, Rokim et les quatorze enfants s'enfuient discrètement en direction de la rivière des Berceaux, seul espoir de salut.

Au matin, le Praxien aperçoit au loin une patrouille lunar. Encombré par les enfants, le groupe n'a aucune chance de la distancer. Après une courte réflexion, Rokim, voulant par-dessus tout que son clan survive, confie les jeunes aux deux yelmaliens après leur avoir fait jurer de les ramener à l'abri et de s'en occuper. Il s'empare alors de ses armes et après une prière rageu-

se au Taureau Tempête, il entraîne les poursuivants derrière lui en faisant autant de bruit qu'un clan au grand complet. Les Monteurs de Sable tombent dans le piège et se lancent à la poursuite de ce qu'ils croient être un groupe de chasse praxien.

Une fois assurés que les Praxiens sont définitivement éloignés, Barlas et Anolyn se remettent en route en emmenant les enfants, non sans avoir adresser une prière à Yelmali pour le salut de l'âme de Rokim qui les a sauvés en se sacrifiant. Marchant de nuit pour éviter les patrouilles, tirant parti du moindre point d'eau laissé libre par les Lunars, rationnant les provisions, le groupe réussit à franchir la moitié des Plaines de Prax. Après trois semaines de marche éprouvante les survivants : Anolyn, Barlas et deux enfants, Anisha et Camol, atteignent la rivière des Berceaux. Ils sont sauvés.

Ne pouvant regagner le Comté avec deux enfants praxiens, ils les confient à une famille de Weis, un petit village de la vallée de la rivière, situé au sud du pays. Leur promesse tenue, les deux jeunes hommes regagnent le Comté, la queue basse, expliquant à leur entourage qu'ils ont visité les Plaines de Prax pendant quelques temps. Ils sont vertement réprimandés pour avoir quitté le Comté sans prévenir et, en punition, sont affectés aux patrouilles fluviales de nuit pendant tout le reste de la saison. Lorsque les gens l'interrogent sur la cause de ses deux doigts manquants, Barlas invente une histoire de hyène assez peu crédible mais qui satisfait les curieux.

La vie continue dans le Comté, entrecoupée de visites secrètes à Weis pour voir grandir Anisha et Camol, élevés à la praxienne par les habitants du village très contents d'avoir deux robustes jeunes gens travailleurs et faciles à vivre. Les deux yelmaliens se prennent réellement d'affection pour les deux enfants et participent financièrement et spirituellement à leur éducation, leur racontant dans les moindres détails les aléas de leur traversée des plaines et leur faisant bien comprendre qu'ils sont les derniers survivants d'un très noble clan de Monteurs de Bison. Lorsqu'en 1612 Camol meurt de maladie, les deux amis se soutiennent mutuellement dans leur chagrin, et reportent toute leur affection



sur Anisha, de plus en plus belle, et pour laquelle l'un et l'autre commencent à éprouver un tendre sentiment.

Malgré leurs escapades mystérieuses, les deux jeunes yelmaliens, profitant de l'expérience acquise à la bataille de Bouillon de Lune, progressent dans la hiérarchie du culte et donc dans l'échelle sociale du Comté. En 1615, après avoir sauvé la vie à Coriandre, le chef de la milice de Chomoro, Anolynr devient Fils de la Lumière et prend le nom de guerre (assez étrange pour un yelmalion) de Tornade solaire, en hommage à Rokim. Barlas, malgré toute l'amitié qu'il porte à Anolynr, est profondément et secrètement jaloux de son meilleur ami, ne comprenant pas qu'il réussisse mieux que lui.

Peu après sa cérémonie d'acceptation en tant que seigneur runique de Yelmadio, Anolynr rend seul visite à Anisha et commet l'erreur de lui déclarer sa flamme. Voyant sa passion partagée, il se rend de plus en plus souvent à Weis pour la voir, sans rien dire à Barlas. Celui-ci se rend parfaitement compte de la situation mais en souvenir de leur amitié, de leurs secrets communs, et par respect envers celui qui lui a sau-

vé la vie, il ne dit rien. Rongé par ses sentiments contradictoires envers Anolynr et aigri par l'amour déçu qu'il porte à Anisha, il se réfugie dans la prière et décide de devenir prêtre de Yelmadio.

Après deux saisons de liaison passionnée et secrète, Anolynr, pris de remord envers son culte qui lui interdit d'aimer charnellement et spirituellement une Praxienne, renonce à son poste et va rejoindre Anisha à Weis. Recherché par les miliciens du Comté pour avoir quitté son poste sans explications, il ne doit son salut qu'à Barlas, qui cache le couple dans une ferme abandonnée et le ravitaillie. De plus, étant membre de l'état-major chargé des recherches, il les prévient de la venue des patrouilles de la milice ce qui leur laisse le temps de changer de cachette.

Les deux amoureux vivent donc dans la peur mais heureux d'être enfin réunis. Ils décident d'attendre la fin des recherches pour quitter le Comté et recréer à eux deux le clan de la Corne d'Airain. Après deux saisons de cette délicate situation, aucune solution ne semble se dessiner. Coriandre, le chef du régiment de la mili-

ce de Chomoro en ayant fait une affaire personnelle, les recherches ne cessent pas et empêchent toujours le couple de s'éloigner en toute sécurité.

Devant cette situation impossible, rongé par la haine et la jalousie, honteux de trahir son culte en cachant Anolynr, Barlas craque. Ne pouvant livrer son ami sans se compromettre lui-même, mais craignant que sa trahison ne soit tôt ou tard découverte, il décide de se débarrasser des amoureux. Il met de la brumia dans les provisions qu'il leur fournit et attend que la drogue agisse. Ensuite il vend discrètement Anisha et Anolynr à Alalon Pouces-d'Argent, un riche marchand morokanth. L'accord de vente prévoit que Alalon revende Anisha loin du Comté, et surtout qu'il transforme Anolynr en homme-bête afin qu'il ne puisse jamais se venger et qu'il disparaisse de Prax sans toutefois mourir. Barlas se débarrasse ainsi des deux gêneurs sans les tuer, chose à laquelle il ne pouvait se résoudre en raison de l'amour qu'il leur a porté.

Rongé malgré tout par cette nouvelle trahison, il reverse l'intégralité de la vente au culte de Yelmadio et décide d'entrer au séminaire afin de trouver la paix par la méditation et la prière. Il se réfugie corps et âme dans l'adoration transie de Yelmadio et ne se permet qu'un seul écart de conduite, en 1617, lorsqu'il se rend à Pavis pour voir une dernière fois la femme qui l'obsède tant. Il se rend chez les maîtres d'Anisha, la famille Patroma, et s'occupe d'un des fils pour qu'il le laisse entrer dans le quartier des esclaves. Barlas peut donc admirer pendant quelques minutes la femme qu'il aime, paisiblement endormie sur sa couche crasseuse. Ce spectacle manque de le faire sombrer dans la folie, et le pousse encore plus dans le mysticisme. Il se jette avec toujours plus de force et de volonté dans l'adoration de Yelmadio. Son dévouement et sa foi sont tels qu'il attire vite l'attention de ses supérieurs et, en 1618, il devient prêtre de la Lumière. Sa conscience le ronge tellement que seul le fanatisme religieux lui permet de tenir et de garder un minimum d'équilibre mental. Il prend ses fonctions et grâce à ses qualités ecclésiastiques et son total désintéressement des choses de ce monde, les remplit parfaitement.

En 1620, Anisha parvient à s'échapper de chez les Patroma et décide de se venger de Barlas. Ne reculant devant aucun sacrifice elle devient l'amante de Gore Lance-Crâne, un Monteur de Sanglier, et profitant de sa bêtise, prend *de facto* le commandement de sa troupe de Demitrolls. Elle dirige le groupe vers Chomoro où vit Barlas et commence à attaquer les fermes isolées afin d'attirer la milice à l'extérieur de la ville.

C'est à ce moment que commence l'aventure pour les personnages-joueurs.

L'enfer du devoir

Tout commence par une chaude matinée étouffante de la saison du Feu de l'année 1620. Les personnages sont tous membres de la même file dans la milice de Chomoro. Leur file ayant été tirée au sort pour l'année, ils accomplissent leur service militaire. Le travail comporte deux fonctions principales : les patrouilles destinées à visiter les fermes isolées et les contrôles fluviaux chargés de surveiller le trafic de marchan-

disent et de lutter contre la contrebande et le trafic de brumia.

La caserne est vide à l'exception des personnages et de Coriandre le capitaine du régiment de Chomoro. Tous les autres membres de la file sont déjà sur le fleuve à contrôler les bateaux. Coriandre ordonne aux personnages d'effectuer une patrouille vers les fermes les plus isolées, celles situées au sud. Les personnages doivent prendre l'équipement de patrouille ainsi que des provisions pour la journée et partir au plus vite.

Jusque vers la fin de l'après-midi, la longue marche à travers les contreforts desséchés de la vallée est des plus calmes ; en raison de l'intense chaleur, peu de gens et encore moins d'animaux mettent le nez dehors. Les personnages ont beau être habitués à cette chaleur ils n'en souffriront pas moins et prendront une bonne suée. Heureusement, les charmants fermiers de la vallée leur offriront un accueil des plus chaleureux. Ils pourront faire de longues pauses arrosées d'eau fraîche au cours desquelles ils s'enquerront des dernières nouvelles. Après de palpitantes conversations à propos de la température, du manque d'eau, des difficultés de la vie de fermier et des problèmes liés à l'élevage des chèvres, ils reprendront la route pour terminer leur patrouille avant la nuit.

La dernière ferme qu'ils ont à visiter appartient à la famille Assdic et est connue sous le nom de Ferme écarlate en raison de l'excellence de son vin rosé. Située au sommet du plus haut des coteaux, au milieu de la vigne, c'est une des fermes les plus méridionales de tout le Comté. Bien qu'arrivant à l'heure où l'atmosphère rafraîchit nettement, les personnages n'apercevront personne travaillant dans les vignes, et aucune fumée ne s'élève de la petite cheminée de l'habitation principale. Tout cela devrait leur mettre la puce à l'oreille et les pousser à effectuer une approche pour le moins précautionneuse.

Ils découvriront un spectacle de désolation. Tous les membres de la famille, le père, la mère et les quatre enfants ont été tués et gisent en habits de nuit un peu partout. Toutes les femmes de la maison ont été violées quel que soit leur âge, et le père a été torturé. La porte d'entrée du corps d'habitation a été enfoncée avec violence et la famille Assdic a été surprise dans son sommeil. Seul le fils aîné a pu se défendre : il tient encore un épieu taché de sang. Tous ont été traînés en divers endroits de la ferme avant d'être exécutés. Le père a été fouetté à mort, le fils aîné tué d'un coup d'épée dans le ventre, la mère jetée dans le puits alors que la fille a été pendue à la corde dudit puits, les deux fils cadets ont été saignés sur des crochets à jambon dans la remise. Chose étrange, tous les cadavres ont été amputés de l'index et du majeur droits, de manière *post mortem*. Un jet de Premiers soins permet de constater que la fille, le fils aîné et le père ont été saignés à blanc par la gorge de manière assez discrète. Seul un jet de Connaissance du Monde peut déterminer les auteurs de telles pratiques : les ignobles Monteurs de Sanglier.

Curieusement, rien n'a été détruit ni même pillé, et les 12 roues d'or du ménage sont toujours cachées derrière une brique de la cheminée (jet de Fouiller pour les trouver). Toutes les traces ont été effacées du sol en terre battue

de la maison mais pas dans la cour. Un jet de Pister permet de repérer que les assaillants étaient au moins cinq de grande taille, chaussés de lourdes bottes de peaux de bête assez rudimentaires. Si le jet a été réussi avec une marge de plus de 20 %, on peut remarquer des traces de pas beaucoup plus petits et légers chaussés de sandales praxiennes. Des recherches dans les vignes entourant la maison, accompagnées d'un jet de Pister réussi, montrent la piste que les agresseurs ont utilisée pour se rendre en file indienne depuis les sous-bois jusqu'à la maison et en revenir. Dans les sous-bois environnants on trouve sans aucune difficulté les traces de sabots de cinq montures dont le nom fait frémir tous les Praxiens et encore plus les habitants du Comté : les sangliers géants des ignobles Demi-trolls. Aucun doute ne persiste, le crime est signé, il s'agit des Monteurs de Sanglier dont les rares bandes en maraude errent dans les Plaines de Prax en détruisant tout sur leur passage.

Au rapport

Le retour à la caserne s'effectue sans difficulté. Sitôt leur rapport effectué, Coriandre réveille les autres membres de la file et part immédiatement avec dix hommes plus les personnages vers les lieux du crime, non sans avoir dépêché un messenger vers le temple pour prévenir le pouvoir local, à savoir le prêtre de la Lumière de Chomoro : Barlas.

Si jamais les personnages n'ont pas trouvé tous les indices dans la ferme, Coriandre les trouvera et en profitera pour les tancer vertement pour leur incompétence. Il semble extrêmement troublé, bien plus que la découverte des meurtres ne saurait justifier, et si les personnages le lui demandent, il leur communiquera les raisons de son angoisse : la façon d'opérer n'est pas logique pour des Monteurs de Sanglier normaux. Habituellement, les bandes de Demi-trolls sont composées de beaucoup plus de membres et agissent de manière extrêmement violente, destructrice et fort peu discrètement. Or rien n'a été détruit ni pillé, et les cadavres n'ont pas tous été saignés ce qui est encore plus rare. Enfin, le plus étonnant est la présence de ce mystérieux Praxien de

petite taille. Les Monteurs de Sanglier n'ont pas pour habitude de s'allier avec qui que ce soit et certainement pas des Praxiens.

Une fois la ferme fouillée de fond en comble et les cadavres déposés décemment dans la remise, Coriandre donne l'ordre de repartir vers Chomoro. Arrivé à la caserne, le groupe est accueilli par Barlas, encore debout malgré l'heure tardive. Il écoutera le rapport de Coriandre avec le flegme presque inhumain qui a fait sa réputation et laissera tomber quelques exclamations d'indignation feutrées, signe chez lui que cette situation le scandalise au plus au point. Le puritanisme du Comté empêchera Coriandre de détailler les mutilations subies par les victimes. Il se contentera de parler « d'ignobles besognes de bouchers dont raffolent ces créatures des ténèbres ». Si les personnages osent prendre la parole pour préciser que les victimes avaient le majeur et l'index de la main droite tranchés, de la même façon que Barlas, ils assisteront à un événement extrêmement rare. Le prêtre sera littéralement abasourdi et son sang-froid légendaire s'évanouira, laissant entrevoir un homme troublé, manifestement en proie à une véritable tempête émotionnelle. Cela ne durera qu'un instant et Barlas, dans un sursaut de volonté, reprendra le dessus.

Quoi qu'il arrive, Barlas quittera la caserne après avoir ordonné à Coriandre de mettre tout en œuvre pour arrêter les agresseurs et notamment de mobiliser trois autres files du régiment, mais surtout de ne pas faire appel aux templiers. Il justifie cette décision par le fait que les problèmes de Chomoro doivent être résolus par Chomoro et que les miliciens sont suffisamment compétents pour s'occuper de cela. A ces mots Coriandre ne se sent plus de joie et, bombant le torse, acquiescera. Puis il ordonnera aux personnages de réunir immédiatement les files numéros 1, 3 et 5 pour le lendemain matin.

Chasse à l'homme

Dès le lendemain à l'aube, après un rapide briefing pour mettre au courant les trois autres files, tous les miliciens réunis dans la cour sont en-

Anisha et Anolynr



voyés en patrouille par demi-file (8 personnes) dans le secteur sud du district de Chomoro. Les patrouilles ont pour but de repérer la cachette des envahisseurs et non de les détruire. Coriandre sait parfaitement qu'une demi-file de miliciens est incapable d'affronter une demi-douzaine de Monteurs de Sanglier en pleine forme. Les personnages auront avec eux le nombre suffisant de miliciens pour constituer une demi-file. En tant que découvreurs des victimes, et par là même héros du jour, ils ont l'avantage de pouvoir choisir le périmètre de leur patrouille. Un peu de jugeote ou un jet réussi de Connaissance des animaux laisse à penser que les Monteurs de Sanglier, où qu'ils se cachent, seront bien obligés d'aller près d'un point d'eau pour abreuver leurs montures, assez peu résistantes à la chaleur. Le meilleur endroit pour chasser le Moteur de Sanglier se situe donc près de la rivière des Berceaux.

Si jamais ils ne choisissent pas ce périmètre, ils resteront bredouilles pendant toute la journée. Près de la rivière par contre, ils auront l'occasion de rencontrer des Monteurs de Sanglier terrés dans les marais. Afin de ne pas attirer l'attention, Anisha a en effet exigé que sa bande se sépare et se cache pendant la journée. Elle doit se regrouper près d'une ferme abandonnée une heure après la tombée du jour afin d'attaquer d'autres fermes et de semer encore plus la terreur. Son but est d'attirer les miliciens loin de la ville afin d'attaquer le temple non défendu et de tuer Barlas. Grâce à l'interrogatoire musclé du chef de la famille Assdic, Anisha a appris que Barlas était devenu prêtre de Chomoro, ce qui n'a fait que renforcer sa haine envers tous les yelmaliens.

A moins que les personnages ne soient dans le secteur de la rivière et réussissent un jet de Pister, personne ne découvrira les Monteurs de Sanglier durant la journée. Dans ce cas, à la tombée de la nuit, toutes les files se retrouvent à la caserne pour un nouveau rapport. Coriandre sera surexcité et se croira vraiment à la tête d'une guerre sainte. Deux files supplémentaires ont été mobilisées et seront affectées à la grande battue de nuit.

Dans le cas où les personnages débusquent un Moteur de Sanglier, celui-ci cherchera à fuir sauf s'il a des chances raisonnables de l'emporter. S'il arrive à fuir, les personnages auront l'avantage de pouvoir suivre ses traces qu'il n'aura pas le temps de dissimuler. Commence alors une longue poursuite à travers les marais quasi asséchés de la vallée. Si les personnages arrivent à attraper le Moteur de Sanglier, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- La troupe est composée de Gore Lance-Crâne, de quatre de ses plus fidèles guerriers et de sa nouvelle fiancée, Anisha, une Praxienne.

- Gore a dû quitter son ancienne troupe après avoir pris Anisha comme épouse, ses guerriers lui reprochant de n'être qu'un jouet aux mains de la Praxienne.

- C'est Anisha qui a conseillé à Gore de venir attaquer de cette façon les fermes de Chomoro. Elle n'explique pas sa conduite mais tient absolument à ce que les choses soient faites comme elle le veut, notamment en ce qui concerne les doigts coupés.

- Elle a torturé le chef de la famille Assdic pour savoir ce que devenait Barlas. Lorsqu'elle a

appris qu'il était devenu quelqu'un d'important elle est entrée dans une rage folle et a maudit mille fois tous les yelmaliens.

— Ils doivent se réunir à la nuit tombée dans une ferme abandonnée qu'il peut leur indiquer.

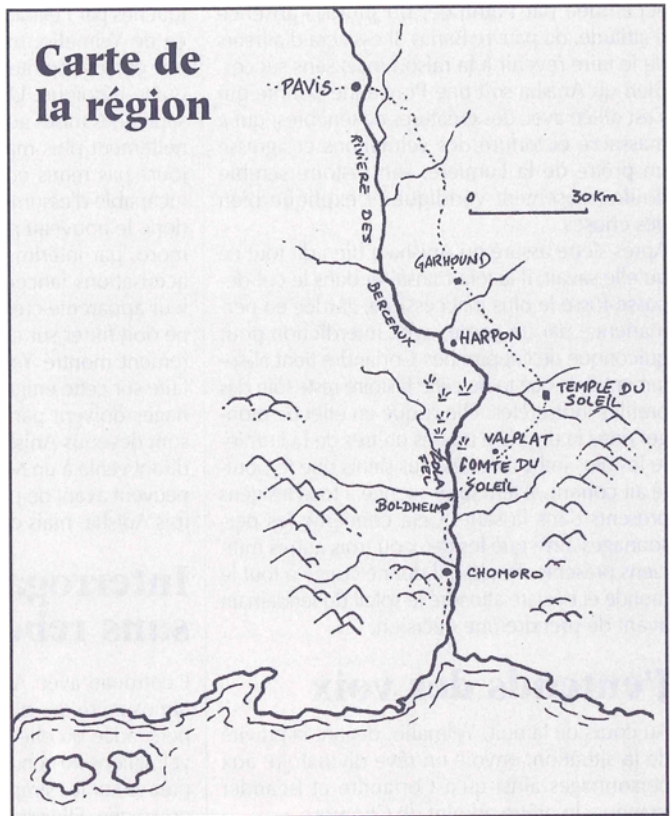
Les yelmaliens étant contre toutes les formes de torture, le seul moyen d'obtenir quoi que ce soit de la part du Moteur de Sanglier est de le menacer de mort, ou mieux, de lui promettre qu'il sera libéré. Connaissant le sens de l'honneur des yelmaliens le demi-troll acceptera toute promesse faite avec suffisamment de conviction. Néanmoins, étant donné son manque d'intelligence, il est aisé de lui faire des promesses suffisamment floues pour qu'il subisse le sort qu'il mérite, à savoir la mort.

Si les personnages sont au courant du rendez-vous de la ferme, Coriandre organisera un assaut en règle avec des flèches enflammées pour obliger les Demi-trolls à sortir de leur trou et limiter ainsi les pertes du côté des hommes. Anisha, étant de manière évidente fort peu dangereuse, sera vraisemblablement épargnée par les miliciens. Vous devez d'ailleurs vous assurer qu'elle survit, condition indispensable pour la suite du scénario.

Si les Monteurs de Sanglier sont laissés tranquilles par ignorance de leur plan, ils se précipiteront sur des fermes du nord du district, et y mettront le feu afin d'attirer le maximum de monde loin de Chomoro. Coriandre tombera immédiatement dans le panneau et toutes les files auront ordre de se rendre sur les lieux. Les personnages devraient comprendre qu'il s'agit là d'un piège grossier et proposer à Coriandre qu'une file au moins reste à Chomoro pour protéger la ville au cas où. S'ils le font, Coriandre acceptera à regret et les enverra, eux.

Les personnages devraient arriver peu de temps après que les Monteurs de Sanglier se soient discrètement introduits dans la ville. Leur objectif est le presbytère situé derrière le temple, où loge Barlas. Même si les personnages n'arrivent pas à temps pour protéger Barlas, celui-ci, mis en garde par le détail des doigts coupés, est sur le pied de guerre. Il s'est réfugié dans le temple et prie en attendant ses agresseurs. Quelques Demi-trolls à moitié stupides attaquant un prêtre de la Lumière dans son temple n'ont absolument aucune chance, même de nuit. Gore Lance-Crâne et ses sbires en feront la douloureuse expérience. A la fin du combat, Barlas tombera nez à nez avec Anisha qui, enlevant son turban, dévoilera son identité avec un air de défi. A ce moment Barlas poussera un grand cri et tombera en syncope. Anisha, radieuse malgré l'échec de son attaque et la mort de ses compagnons, savourera l'anéantissement psychologique de Barlas. Elle le fera malheu-

Carte de la région



reusement trop longtemps pour le tuer ou s'échapper, et sera capturée par les autres membres du temple.

Interrogatoire à rebondissement

Quelle que soit la façon dont les événements se sont déroulés, la bande de Gore Lance-Crâne sera, selon toute vraisemblance, anéantie ou du moins mise hors d'état de nuire et Anisha sera sous les verrous. C'est donc à ce moment-là que reprend notre histoire.

Coriandre, fou de joie et très fier de ses hommes, surtout si les personnages ont particulièrement aidé à la résolution du problème, s'empressera d'interroger Anisha. L'interrogatoire se fera à huis clos avec juste Coriandre et les personnages en tant que miliciens encore mobilisés (toutes les autres files étant retournées à un repos bien mérité).

Deux cas de figures se présentent : soit Barlas a déjà rencontré Anisha dans le temple et est tombé en syncope, soit elle arrive en prisonnière et la confrontation a lieu lors de l'interrogatoire. Dans ce dernier cas, dès qu'il la verra, Barlas restera éberlué un moment puis s'enfermera dans un mutisme total, tout son psychisme s'effondrant sous le rappel de ses péchés passés.

Dans les deux cas, Anisha se défendra bec et ongles en racontant toute l'histoire d'Anolym et de Barlas, donnant pour preuve les doigts coupés de Barlas, l'absence des deux compagnons pendant la bataille de Bouillon de Lune, leurs absences répétées par la suite et la mystérieuse disparition toujours inexpliquée d'Anolym.

Coriandre, bien que fortement yelmalion et persuadé de la justesse d'action de Barlas ne manquera pas d'être troublé par l'apparente crédibilité des propos d'Anisha. Crédibilité encore

accentuée par l'attitude, ou plutôt l'absence d'attitude, du pauvre Barlas. Il essaiera d'ailleurs de le faire revenir à la raison mais sans succès. Bien qu'Anisha soit une Praxienne honnie qui s'est alliée avec des créatures de ténèbres, qui a massacré et torturé des yelmaliens et agressé un prêtre de la Lumière, son histoire semble douloureusement véridique et explique bien des choses.

Après s'être assuré qu'Anisha a bien dit tout ce qu'elle savait, il la fera transférer dans le cul-de-basse-fosse le plus inaccessible, gardée en permanence par un garde, avec interdiction pour quiconque de l'approcher. Coriandre tient absolument à ce que toute cette histoire reste loin des oreilles indiscrettes. Elle risque en effet de plonger dans la disgrâce un des prêtres de la Lumière les plus intègres et les plus saints que le Comté ait connus. Il fera jurer silence à tous les gens présents dans la salle. Cela concerne les personnages ainsi que les deux ou trois autres militaires présents. Troublé, il donne congé à tout le monde et déclare attendre le soleil du lendemain avant de prendre une décision.

J'entends des voix

Au cours de la nuit, Yelmadio, devant la gravité de la situation, envoie un rêve divinatoire aux personnages ainsi qu'à Coriandre et Iscander Magnus, le prêtre adjoint de Chomoro.

Le rêve commence dans une nuit d'un noir total, où le rêveur semble errer en proie au plus affreux des doutes. Peu à peu il aperçoit une pâle lueur dans le lointain qui, bien qu'infime, lui apporte un réconfort certain. Il se dirige vers la lumière et à mesure qu'il s'approche, il se sent réconforté par sa chaleur.

XXIII
CASUS BELLI

Finalement la clarté devient aveuglante et occupe quasiment tout l'espace. La température devient étouffante. A moitié ébloui, il aperçoit les autres rêveurs ainsi que Barlas, Anisha et Anolyn eux aussi aveuglés et gênés par la lumière et la chaleur. Puis, subitement il quitte son corps pour prendre une position élevée et dominer l'assemblée. Il assiste alors en tant que juge à l'affrontement de tous les êtres présents qui s'accusent des pires maux. Au summum de la confusion, un nombre indéterminable de personnes prennent subitement feu et disparaissent en hurlant dans la noirceur de la nuit. Le soleil redevient source de paix et de quiétude, le rêveur se réveille.

Dès son réveil, Coriandre se rend au temple pour en parler à l'actuelle autorité spirituelle de Chomoro, Iscander Magnus, d'autant plus qu'il l'a vu dans le rêve. Les deux hommes interprètent ce songe comme le signe que toute la lumière doit être faite sur cette affaire, quel qu'en soit le prix. Coriandre convoque alors immédiatement les personnages à la caserne, accompagné d'Iscander Magnus.

Ils leur font part de leur interprétation du rêve et leur signifie clairement qu'il s'agit d'un message de Yelmadio lui-même. Iscander demande alors quelles réflexions cela leur inspire-t-il. Si les personnages montrent le moindre signe d'indifférence ou au contraire de vantardise et de mégalomanie, Iscander entrera dans une rage folle, leur rappelant leur statut de simples initiés et surtout de faibles et crédules mortels. Selon lui, les personnages devraient être extrêmement

touchés par l'extraordinaire marque de confiance de Yelmadio, mais aussi l'accepter comme une épreuve spirituelle et religieuse digne d'une quête héroïque. Une fois ces questions philosophiques mises au point il précisera des détails nettement plus matériels : Barlas ne s'est toujours pas remis et, vu son état, a été déclaré incapable d'assumer ses fonctions. Iscander est donc le nouveau prêtre de la Lumière de Chomoro, par intérim. En raison de la gravité des accusations lancées par Anisha, et surtout de leur apparente crédibilité, aucune information ne doit filtrer sur cette affaire. Comme l'a clairement montré Yelmadio, la lumière doit être faite sur cette énigme. Pour ce faire les personnages doivent partir se renseigner sur ce que sont devenus Anisha et Anolyn après leur soi-disant vente à un Morokanth. S'ils le désirent, ils peuvent avant de partir, interroger une dernière fois Anisha, mais dans le plus grand secret.

Interrogatoire sans rebondissement

L'entrevue avec Anisha commence dans une atmosphère des plus délicates. Elle est en effet persuadée qu'elle va mourir et que jamais les yelmaliens ne condamneront un de leurs grands prêtres sur les simples propos d'une meurtrière praxienne. Elle est de plus extrêmement contrariée de n'avoir pu tuer Barlas, bien que la réaction qu'il a eue lui ait procuré la plus grande joie. Sa nuit au cachot l'a dégrisée et elle s'est rendue compte qu'elle ne se vengerait jamais. S'ils veulent le moindre renseignement, les personnages devront avant toute chose la convaincre qu'ils accordent un peu de crédit à ses propos, et surtout que les autorités lui laissent le bénéfice du doute. Une fois convaincue de la sincérité de la démarche des personnages elle fera tout pour les aider. Elle racontera tout ce qu'elle sait, c'est-à-dire pas grand-chose, en essayant d'omettre aucun détail. Les personnages seront donc pris sous un véritable torrent d'anecdotes et de détails anodins dans lequel ils auront bien du mal à démêler l'intéressant de l'inutile.

Les seuls faits intéressants, mis à part l'histoire d'avant la capture par Barlas telle qu'elle est racontée dans l'introduction de ce scénario, sont les suivants : Anolyn et elle ont été drogués par Barlas au cours de la saison des Ténèbres de l'année 1615. Ils sont restés dans un état comateux pendant plusieurs jours avant de se retrouver dans les Plaines de Prax, parmi d'autres esclaves. Ils étaient dans un camp de Morokanths mais impossible de savoir où exactement. Elle se souvient d'avoir vu Barlas discuter avec un chef morokanth ayant des pouces en argent brillant au soleil. Puis un Morokanth lui a mis un collier d'esclave et elle n'a repris ses esprits qu'au marché des esclaves de Pavis. Là, elle a été vendue à un riche Lunar de la famille Patroma. Elle a travaillé pendant quatre ans dans cette maison, non sans causer de sérieux problèmes. Elle a cherché plusieurs fois à s'échapper et a blessé le fils aîné avec un battoir à linge alors qu'il essayait d'abuser d'elle. Elle s'est échappée en début d'année. Elle a fui ses poursuivants à travers les Plaines de Prax et a été « sauvée » par un groupe de Monteurs de Sanglier qui l'ont fait

prisonnière. Elle a réussi à amadouer leur chef et à le convaincre de l'aider. Le reste de l'histoire, les personnages le connaissent déjà.

Au revoir camarade, que le soleil te protège

Le lendemain dès l'aube, les personnages, en grande tenue de guerre, sont accompagnés par Coriandre et Iscander jusqu'à la rivière où les attend un bateau marchand. Iscander les bénit et réitère ses conseils philosophiques et religieux, les mettant spécialement en garde contre le stupre et la décadence de la cité praxienne ; tandis que Coriandre leur tend un lettre d'introduction pour Haloric Front-Brillant, le capitaine de la Lumière du Temple du Dôme du Soleil de Pavis. Il leur recommande d'agir avec tact et diplomatie, de ne pas céder à la provocation et surtout de sortir le moins possible du quartier du Soleil. Après une solide accolade militaire il les regarde embarquer, le poitrail bombé, l'œil brillant, devant ceux qu'il considère comme ses meilleurs éléments et les représentants de son régiment auprès de la noble cité de Pavis.

Le voyage aller vers la belle cité de Pavis prend cinq jours. Cinq jours au cours desquels les personnages peuvent admirer le paysage tout le long de la vallée des Berceaux. La majeure partie du voyage se fait dans le Comté du Dôme du Soleil mais le dernier jour leur permet d'admirer l'antique cité de Pavis, qu'ils devront traverser avant de rejoindre la cité de la Nouvelle Pavis. Vous pouvez agrémente le voyage de quelques rencontres de votre cru ou utiliser une de celles proposées dans le chapitre Eaux troubles.

Pavis la merveilleuse

Dès leur arrivée dans la cité praxienne, les personnages peuvent sentir la tension qui y règne. Les Praxiens leur font clairement sentir la haine ancestrale qui existe entre leurs deux peuples, et les gardes lunars leur montrent de manière évidente le mépris qu'ils ont pour leurs alliés par obligation.

Le seul endroit reposant pour les nerfs sont bien évidemment les quartiers du Soleil où les personnages ont presque l'impression d'être de retour à Chomoro. Vous devrez leur faire sentir le contraste qui existe entre Pavis la cosmopolite aux mœurs dissolues et variées, et le Comté du Soleil où les femmes sont aussi fermement tenues que la moralité. De jeunes yelmaliens prudes et chastes comme les personnages devraient avoir quelques surprises et même être choqués par les tenues et les actes des autres peuples.

Les personnages sont acceptés au temple avec la plus grande facilité en tant que citoyens du Comté. S'ils veulent être efficaces dans leurs recherches dans cette vaste ville inconnue, ils devront trouver de l'aide. Celle-ci ne sera disponible que s'ils présentent leur lettre d'introduction. Haloric sera enchanté de recevoir des protégés de son vieux compagnon de régiment, et après leur avoir demandé des nouvelles de leur capitaine, il mettra à leur disposition un jeune initié yelmalion, Caius Obtus.

L'enquête

La seule piste qu'ils peuvent suivre est celle de la famille où était « employée » Anisha. Les Patroma logent au grand complet dans un des plus beaux hôtels particuliers de la colline des Riches. La famille est constituée de Balamides, le père, de sa femme Lithan, et de ses deux fils Maralis et Benarus. Si jamais les personnages se présentent à la maison Patroma, ils seront reçus par Kilimontes, le bras droit de Balamides.

Ce grand homme sec au nez d'aigle et à la mine austère est la véritable force de cohésion de la famille, tant ses talents sont mis à contribution pour étouffer les dissensions et réparer les erreurs de chacun.

Si les personnages se présentent de la manière la plus courtoise et la plus franche possible, il sera étonnamment bavard et leur révélera ce qu'il sait sur Anisha. Il en parlera comme de la pire esclave qu'il ait jamais vue, énumérant avec une mine ironique tous les problèmes qu'elle a causés. Il en parle avec beaucoup plus de respect qu'il ne le devrait et il semble l'admirer pour avoir tenu tête à toute la maison, et surtout au fils Maralis. Il avouera qu'elle s'est échappée en début d'année, et que pour des raisons de prestige la famille Patroma offre 50 roues d'or pour sa capture. C'est bien plus que son prix, surtout pour une aussi mauvaise esclave, mais il s'agit d'un point d'honneur. Si elle n'était jamais retrouvée cela pourrait donner des idées aux autres esclaves.

Si les personnages demandent où elle a été achetée, Kilimontes répondra : au marché aux esclaves, à un certain Alalon Pouces-d'Argent, Morokanth de race, réputé pour la qualité de ses esclaves. Kilimontes ne pourra d'ailleurs pas s'empêcher de pester contre cette réputation manifestement usurpée, et se félicitera qu'Alalon ait quitté le marché de Pavis depuis 1615 pour n'y plus revenir. Il ne sait où Alalon a pu aller mais conseillera aux personnages de se rendre au marché pour se renseigner. C'est tout ce qu'il pourra leur révéler, et uniquement s'ils font montre de respect et de courtoisie, bref agissant en civilisés dans ce monde de brutes. La seule personne avec qui les personnages peuvent discuter vraiment facilement en l'accostant au sortir de la maison par exemple, est Maralis, le fils indigne de la maison Patroma. Ce jeune bourgeois décadent ne supporte pas que son père l'oblige à rester enterré dans ce trou à rats loin de Glamour et de ses fastes. Etant particulièrement aigri par sa mésaventure avec Anisha (elle l'a à moitié assommé avec un battoir à linge alors qu'il essayait d'abuser d'elle), il partira au quart de tour dès que les personnages parleront de « cette catin praxienne ». Sa diatribe enflammée envers « cette moins que rien fouteuse de bordel » dont les agissements n'ont été que problèmes réveillera toute la rue si l'entrevue se passe de nuit. Les personnages devront calmer Maralis s'ils veulent éviter la garde et surtout s'ils veulent apprendre des renseignements intéressants sur Anisha. Maralis sait où et à qui elle a été achetée, tout comme Kilimontes, mais connaît aussi quelque chose de plus : en 1617, un habitant du Comté, manifestement de haute extraction, est venu de nuit lui demander dans une taverne s'il pouvait aller regarder les esclaves femmes dans leur dortoir. Maralis, ayant



besoin d'argent pour payer des dettes de jeu a accepté, d'autant plus que cette situation l'amusaient. L'homme lui a donné 2 roues du Comté et est entré dans le dortoir des esclaves une heure avant l'aube, alors qu'elles dormaient. Maralis l'a espionné et l'a vu contempler à la lueur d'une bougie Anisha endormie. Il n'a rien fait d'autre et lorsqu'il est ressorti, il était blême comme s'il avait fait un cauchemar.

Il est beau, il est beau mon esclave !

Le marché de Pavis est l'expression la plus extrême du cosmopolitisme de la cité. Toutes les races et religions des Plaines de Prax et de la passe des Dragons sont représentées. On y vend et on y achète tout, y compris des esclaves. Les Morokanths sont parmi les plus détestés des marchands d'esclaves et peu de gens sont enclins à répondre à des questions les concernant. Les personnages se verront conseiller de se rendre dans le Mauvais Côté de Pavis pour interroger les autres Morokanths.

Malheureusement pour les personnages, le Mauvais Côté est situé en dehors de Pavis, donc hors de la protection des gardes lunars et rempli de Praxiens détestant les yelmaliens. Ils devront impérativement s'y rendre de jour en contournant le plus loin possible le camp de toile qu'est le Mauvais Côté, afin de rejoindre le ghetto morokanth situé, fort heureusement pour les personnages, en retrait par rapport aux tentes des autres peuplades praxiennes.

Les Morokanths acceptent de dialoguer moyennant finance. En bons marchands qu'ils sont, tout a un prix, y compris les renseignements. Si les personnages payent 1 lunar par information, ils pourront apprendre qu'Alalon Pouces-d'Argent est un des plus riches marchands d'esclaves des plaines, mais que depuis quelques années il s'est spécialisé dans la fourniture d'esclaves et d'indenturés pour les colonies lunars de la frontière. Il est même le fournisseur exclusif du célèbre duc Raus de Rone, le plus important et le plus riche des colons lunars. Alalon vit sur les terres du duc et ne les quitte jamais, préférant déléguer tous les travaux physiques à ses employés.

Le voyage de retour jusqu'à Pavis risque d'être troublé par une bande de jeunes Monteurs de

Bison particulièrement éméchés au lait caillé et qui voudront en découdre avec les yelmations impudents qui osent venir les narguer sur leurs terres. Diplomatie et fuite seront les deux marmelles de la réussite pour cette rencontre. En effet, le reste du clan est à portée de voix alors que les gardes lunars sont à plusieurs centaines de mètres.

Une fois tous les renseignements trouvés, les personnages n'auront d'autre choix que de retourner au pays. Les terres du duc Raus de Rone où se trouve Alalon sont situées au sud de Chomoro ; s'ils veulent s'y rendre ils seront obligés de passer par leur doux foyer. Bonne occasion d'aller y faire son rapport sur les développements de cette affaire et recevoir les félicitations de Coriandre.

Eaux troubles

Il est conseillé d'émailler les voyages aller et retour avec des rencontres pittoresques créées par vous ou choisies parmi les suivantes :

● Lors d'une halte dans une auberge du bord de la rivière, les personnages peuvent, s'ils y prennent garde, remarquer des trafiquants de brumia achetant une cargaison de drogue à des habitants du Comté. Ce sont de simples paysans habitant Harpon et vendant le fruit illégal de leur culture. Les trafiquants sont des orlanthis de Pavis, travaillant pour la guilde des voleurs. Ils achètent la brumia à vil prix dans certaines auberges et la placent dans des outres étanches. Ils utilisent ensuite les Newtlings du culte Zola Fel pour placer les outres sous leur radeau, hors d'atteinte des miliciens yelmations. Dès la sortie du Comté, il ne reste plus aux Newtlings qu'à plonger pour récupérer la brumia. Un des grands avantages de cette méthode, en plus d'être particulièrement indécelable, est qu'elle permet de charger et décharger la marchandise de contrebande alors même que les miliciens ou les gardes lunars inspectent les radeaux. Cette ingéniosité explique qu'elle n'ait jamais été découverte.

Les personnages ont la chance de prendre des trafiquants en flagrant délit lors du transfert à l'intérieur du Comté. A eux d'en profiter. Ils peuvent mener l'enquête immédiatement et dénoncer les coupables à leur retour au Comté, ou laisser tomber l'histoire et avoir peu de chance de remettre la main sur les trafiquants. Ces derniers, s'ils sont pris par les personnages, leur offriront plus de 100 roues pour qu'ils les relâchent et oublient l'affaire. L'aplomb avec lequel ils proposent cela devrait mettre la puce à l'oreille des personnages et leur faire comprendre que le trafic, en plus d'être discret, bénéficie de la complicité de certains miliciens. S'ils poussent l'enquête assez loin, ce qui risque de leur faire perdre du temps, ils pourront découvrir qu'une bonne partie du régiment de milice d'Harpon est corrompue. Les conséquences de cette enquête sont laissées à la discrétion du meneur de jeu mais devrait, en cas de succès, être fort avantageuses pour les personnages.

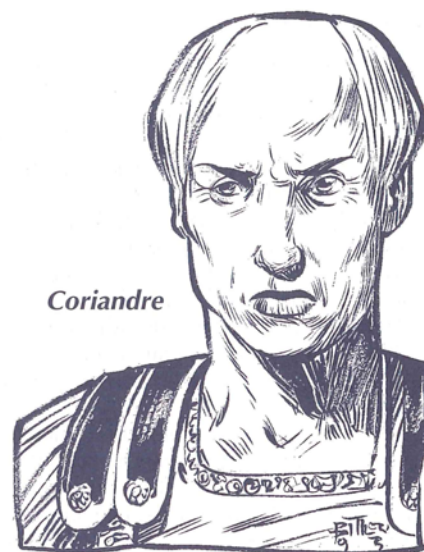
● Les Newtlings qui s'occupent de l'embarcation des personnages se rebellent et refusent de travailler, prétextant que leurs conditions de travail, surtout en cette saison extrêmement pénible, sont trop invivables. Cette situation est plus grave qu'il n'y paraît et ce pour deux raisons. D'une

part se retrouver seuls sur une embarcation inconnue, sans marins expérimentés, au milieu d'un marais hostile n'est pas des plus enviables ; d'autre part tous les Newtlings employés par le Comté le sont par l'intermédiaire du culte de Zola Fel. Celui-ci détient le monopole du trafic fluvial et protège ses membres et la rivière de la façon la plus intransigeante qui soit. Aussi tout problème peut rapidement dégénérer en incident diplomatique, ce que le Comté ne peut se permettre. Il est peu probable que les personnages en fassent suffisamment pour s'attirer les foudres du culte de Zola Fel, mais ils devront prendre garde à rester dans les limites de la courtoisie. Un peu d'humanisme, de compassion et quelques concessions sur les conditions de travail régleront rapidement ce problème qui n'en est pas vraiment un. Afin de prendre tout son poids, cette « rencontre » devrait avoir lieu alors que les personnages ont instamment besoin de se rendre rapidement et en bateau à un endroit donné. Ainsi l'impératif du temps renforcera le caractère tragi-comique de la situation.

● Dans les Plaines de Prax, les PJ rencontrent une tribu de Monteurs de Rhinocéros sur le pied de guerre. Ils ne devront leur salut qu'à l'arrivée d'une bande de Monteurs d'Autruche en guerre avec les précédents. Les Monteurs d'Autruche seront ravis de rencontrer des yelmations perdus en pleine plaine et les aideront de leur mieux. Si les PJ sont intelligents et généreux, ils pourront terminer l'aventure avec eux en échange de la promesse de leur faire visiter le temple du Dôme du Soleil.

● Alors qu'ils s'apprentent à larguer les amarres, un officier lunar leur somme d'attendre son bon vouloir. Le Comté étant un allié officiel de l'Empire et le comte ayant juré obéissance à l'empereur, les personnages en tant que miliciens se doivent d'obéir aux ordres d'un officier lunar. L'officier en question, le capitaine Silakis du régiment des Phalanges de Marbre est en mission spéciale et doit se rendre le plus rapidement possible dans le Comté pour récupérer un courrier et le porter jusqu'à Corflu. Cette mission est très importante pour les forces lunars de Prax et c'est pourquoi c'est un officier qui est chargé d'effectuer ce travail de coursier. Afin de s'assurer de sa totale réussite, il a réquisitionné cinq de ses hommes lourds pour l'accompagner. Au moment où il interpelle les personnages, il attend ses dernières instructions ainsi que son escorte.

Tendu par l'importance de sa tâche et les risques qu'il s' imagine courir, il ne fera pas l'aumône aux personnages d'une quelconque explication, se contentant de faire les cent pas sur le ponton en attendant. Si les personnages s'enfuient ou insistent lourdement, ils vont au devant de graves ennuis. Silakis, en tant qu'envoyé spécial, possède tous les pouvoirs et ne se laissera pas importuner par de vulgaires miliciens. Néanmoins, étant officier supérieur et fort au courant de la situation politique délicate dans la région de Pavis, il n'ira pas jusqu'à arrêter ou même condamner les personnages. Tout ce qu'il veut c'est emprunter leur bateau jusqu'à Harpon, prendre son courrier et l'amener à Corflu. Le reste ne l'intéresse pas. Après plusieurs heures d'attente, il sera, ainsi que ses hommes, prêt à partir.



Coriandre

Ainsi débute une très difficile cohabitation tout au long du voyage. Les Lunars ne cachent pas le mépris qu'ils éprouvent pour leurs alliés, qu'ils s'obstinent à appeler vassaux, et ils font clairement sentir aux personnages que les miliciens auraient dû s'allier avec les Praxiens s'ils avaient eu le moindre courage. Ainsi ils auraient pu continuer à vivre la tête haute, dans l'honneur d'une défaite équitable et non dans la honte d'une lâche vassalité.

Foyer, doux foyer

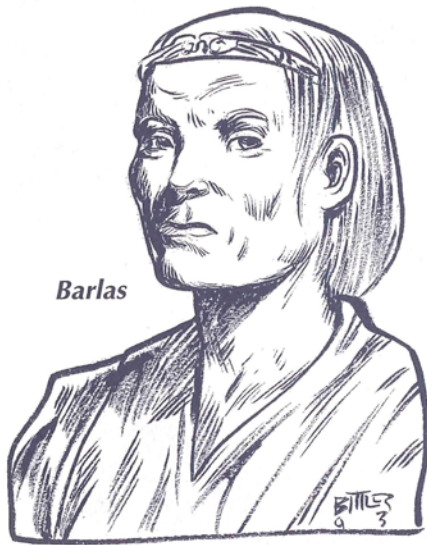
Dès leur retour à Chomoro, les personnages sont pressés par Coriandre et Iscander Magnus de faire leur rapport. A moins qu'ils n'aient rien trouvé, les deux hommes seront troublés par les révélations des personnages, qui tendent à confirmer l'histoire d'Anisha.

Chacun pour des raisons différentes, les deux hommes sont particulièrement excités à l'idée de résoudre cette affaire le plus vite et le plus discrètement possible. Coriandre espère mettre la main sur Anolryn qui lui a échappé cinq ans auparavant, alors qu'Iscander compte faire destituer Barlas et prendre sa place. Ils demanderont la plus grande discrétion aux personnages évoquant, d'une façon assez peu crédible, la peur du scandale et la nécessité de ne prévenir personne, même pas les autorités du Temple principal du Comté.

Si les personnages ont trop parlé à Pavis, à leur guide ou à Haloric, la hiérarchie sera au courant et enverra au plus vite un émissaire du comte pour enquêter sur l'étrange affaire de Chomoro. Cela mettra Coriandre et Iscander hors d'eux et ils le feront clairement sentir aux personnages. Tout ceci, ajouté au fait que Barlas n'est toujours pas remis de sa crise, n'allégera pas l'ambiance et vous devrez faire sentir aux personnages qu'ils marchent sur des œufs, au milieu d'une affaire extrêmement grave.

Et vogue le navire

Les terres du duc Raus de Rone étant situées à une journée de bateau de Chomoro, les personnages y seront envoyés dès le lendemain de leur rapport, en utilisant cette fois un radeau



Barlas

de Newtlings, plus pratique dans la traversée des marais presque à sec situés entre Chomoro et les terres du duc.

Malheureusement, dans le grand marais, une bande de Canards particulièrement hargneux a établi un péage obligatoire. Ils exigent le versement d'une somme d'au moins 10 lunars par personne sauf les Newtlings. Dissimulés dans les joncs et habitués à se déplacer dans les marais grâce à leurs pattes palmées, les Canards ont nettement l'avantage par rapport aux personnages et le feront clairement sentir. Ils refuseront d'aller au corps à corps, préférant la guérilla à distance, particulièrement meurtrière. Les personnages doivent faire particulièrement attention à cette rencontre, aussi dangereuse que ridicule.

Le fort de Raus

Après leur périlleux voyage à travers les marais asséchés et infestés de moustiques, les personnages arrivent sur les terres du duc Raus de Rone. Ils seront immédiatement accueillis par une patrouille de mercenaires au service du duc, et dont la réputation guerrière n'est plus à faire. Ces mercenaires sont des vétérans devenus des légendes vivantes dans toutes les Plaines de Prax tant leurs actions ont été mémorables. Ils restent polis mais font clairement sentir aux personnages qu'ils sont les maîtres chez eux. En tant que représentants du Comté, les personnages n'auront aucun mal à obtenir une audience auprès du duc, dans sa tour fortifiée, bâtiment unique sur toute la frontière.

Le duc, prématurément vieilli par les maladies, le climat et les problèmes liés à son installation dans les plaines, n'en est pas moins un noble énergique et intraitable ayant su s'adapter aux conditions de vie extrêmes de la frontière tout en conservant ses manières civilisées. L'audience est donc courtoise mais non chaleureuse. Il reconnaîtra en effet qu'Alalon est son fournisseur attitré d'esclaves et d'indenturés, et par là même refusera de le laisser voir par quiconque. Il laisse clairement entendre qu'Alalon s'est fait un grand nombre d'ennemis et que c'est en partie pour cela qu'il s'est réfugié sur les terres du duc. Révéler sa cachette est donc hors de question.

Les personnages doivent donc user d'un role-playing intense avant d'arriver à un compromis avec le duc. Celui-ci se sait fort chez lui mais ne peut risquer de déplaire ouvertement au Comté, ne serait-ce que pour que ses bateaux puissent circuler librement à travers tout le Comté. Les personnages doivent donc bluffer en exagérant intelligemment leur pouvoir et en se présentant de manière plus officielle qu'ils ne le sont vraiment. Confronté à des émissaires officiels, le duc sera obligé de céder et acceptera de faire venir Alalon dès le lendemain en son château afin que les personnages puissent l'interroger. Il n'acceptera que si les personnages précisent et jurent qu'ils ne veulent aucun mal à Alalon.

Il existe un autre moyen pour rencontrer Alalon si toutefois les personnages n'osent pas rencontrer le duc ou se font repousser par ce dernier. Il s'agit d'interroger subtilement un des mercenaires du duc. Ceux-ci logent en effet dans la cour du fort, comme le feront les personnages pour au moins une nuit. Fervents adrateurs des boissons fortes et du jeu, tous les mercenaires proposeront une beuverie aux jeunes blancs-becs de yelmations. C'est au cours d'une cuite retentissante que les personnages, s'ils résistent à l'alcool, pourront faire parler les mercenaires les plus bavards ou les plus alcooliques. Ils révéleront qu'Alalon vit actuellement dans une des fermes de Weis, un village situé au bout de la vallée du même nom, à l'ouest du fort.

Entretien avec un Morokanth

Quelle que soit la manière utilisée par les personnages pour rencontrer Alalon, celui-ci réagira de la même façon. C'est un vieux Morokanth, désabusé, ayant roulé sa bosse d'un bout à l'autre des Plaines de Prax en exerçant un des métiers les plus dangereux qui soient. Il est fatigué d'avoir été haï et méprisé par toutes les populations praxiennes et étrangères et cherche dans la solitude de la vieillesse le réconfort moral qu'il n'a jamais eu. Des personnages intelligents devraient pouvoir jouer là-dessus, et s'ils font montre d'un peu de compassion pour cet esclavagiste sur le retour, ils auront du mal à le faire taire tellement il se confiera à eux. L'affaire d'Anolyn et d'Anisha est une des pires qu'il ait eues. Il se souvient parfaitement avoir accepté d'acheter à vil prix les deux amoureux à un individu important du Comté qui a tenu à faire la transaction dans le plus grand secret. L'accord stipulait clairement qu'Anisha devait être vendue le plus loin possible sans possibilité de retour, mais à des gens qui ne la martyriseraient pas, et qu'Anolyn devait être transformé en homme-bête et bien traité. Ce qui fut dit fut fait et Anolyn devint un des meilleurs reproducteurs du troupeau d'Alalon alors qu'Anisha brûlait de haine dans une famille décadente de Pavis. C'est cette affaire qui a poussé Alalon à décrocher et à se ranger dans un endroit tranquille. Certes il vend encore des esclaves, mais de moins en moins et toujours à un maître qui les traite bien et qui leur accorde leur liberté s'ils se montrent intelligents et zélés. C'est sa manière à lui de se racheter.

Si les personnages font montre d'un réel intérêt pour lui, et s'ils semblent le comprendre et surtout ne pas le mépriser comme le font tous les habitants des Plaines de Prax, Alalon ira, pour les remercier, jusqu'à leur offrir un de ses plus beaux bijoux. Il s'agit du pendentif d'intronisation d'Anolyn sur lequel on voit, sculpté dans l'or, une tornade de lumière, symbole du statut de seigneur runique d'Anolyn. Le pendentif est quelque peu usé par les années passées au cou du Morokanth et a été attaché avec d'autres colifichets typiquement morokanths. En plus d'être de grande valeur, il constitue une preuve de plus de la véracité de l'histoire d'Anisha.

Alalon sera enchanté d'apprendre qu'Anisha va bien et qu'elle a pu s'échapper de cette famille de tarés. Par contre il sera contrit de dire aux personnages qu'Anolyn n'est plus avec lui, puisqu'il l'a vendu avec tout son troupeau à un jeune Morokanth du nom de Fidak. Pour se rattraper, il leur donnera ce renseignement inestimable : l'endroit où Fidak passe la saison du Feu. Le Morokanth et son troupeau attendent la fin de la saison chaude dans un oasis du pays des Vautours appelé le Croissant de Mort.

Chomoro sur Zola Fel

Avant de se lancer à la poursuite de Fidak, les personnages doivent revenir à Chomoro une fois de plus, pour faire leur rapport et pour préparer la longue expédition dans les terres désertiques du pays des Vautours.

A Chomoro, la situation a quelque peu changé, Barlas est sorti de sa catatonie et a immédiatement repris les choses en main. Il a ordonné à Iscander de se purifier dans une des cellules monastiques et de n'en sortir que lorsqu'il serait à nouveau pur et intègre. Cette mesure disciplinaire inexplicable officiellement a surpris tout le personnel du temple, mais personne n'a le droit ni même l'envie de contrarier le grand prêtre. Coriandre ayant les pleins pouvoirs dans sa caserne, Barlas ne peut l'atteindre même s'il lui a demandé à plusieurs reprises de lui confier Anisha en vue d'interrogatoire. Coriandre, parfaitement conscient des intentions de Barlas, a prétexté un problème sanitaire pour justifier l'isolement d'Anisha et l'impossibilité de son transfert. Cette excuse ne peut tenir longtemps et c'est pourquoi il attend avec impatience l'arrivée des personnages.

Si jamais un envoyé du Dôme du Comté est arrivé suite aux « bavardages » des personnages, la situation sera encore plus compliquée ; Barlas et Coriandre déployant des trésors de ruse et de diplomatie pour étouffer l'affaire. Barlas pour éviter que l'affaire ne se développe plus, et Coriandre pour éviter d'être pris en flagrant délit de rétention d'informations. Il aurait dû depuis le début prévenir les services d'Invictus le grand capitaine de Lumière du Temple du Dôme du Soleil, mais son orgueil et son envie obsessionnelle de piéger Anolyn l'en ont empêché. S'il veut se sortir de ce mauvais pas, il doit faire semblant de n'être au courant de rien.

Coriandre comme Barlas ont dépêché des hommes pour être les premiers à intercepter les personnages. Les miliciens de Coriandre sont plus avantagés que les initiés du Temple de Barlas ; ils devraient être les premiers à voir les personnages remontant la rivière, et les escorteront

discrètement jusqu'à un vieux hangar à bateau où les rejoindra Coriandre. Si les personnages rentrent autrement que par la rivière, ils seront interceptés par un acolyte qui les obligera à se rendre au temple devant Barlas. Si tel est le cas, les personnages n'auront, à part la violence, aucun moyen de désobéir à un supérieur hiérarchique.

S'ils comparaissent devant Barlas, celui-ci leur ordonnera d'arrêter leur enquête qui ne mène à rien et qui est vouée à l'échec. De plus, pour avoir osé douter d'un grand prêtre, il les condamnera à passer les deux semaines suivantes en cellule d'isolement, à prier pour leur repentir. A ce stade du scénario les personnages ont le choix entre obéir et arrêter là l'aventure, ou bien s'échapper et de leur propre volonté chercher, pour Yelmario et par amour de la vérité, tous les tenants et les aboutissants de cette affaire. C'est un cas de conscience délicat à résoudre mais le fait que les personnages aient reçu un rêve divin devrait les pousser à agir pour Yelmario et non pour ses représentants.

Si tout se passe bien, Coriandre devrait intercepter les personnages avant même que Barlas n'apprenne leur présence à Chomoro. Il écouterait leur rapport et s'ils ont fait de substantiels progrès les féliciterait chaudement. Il semblerait alors particulièrement satisfait de la tournure des événements. Il leur expliquerait la difficulté de la situation et l'absolue nécessité de réussir s'ils veulent que tout s'arrange. S'ils ont le médaillon d'Anolym il sera fou de joie et se permettra même des marques de sympathie particulièrement rares chez un capitaine de milice. Il regagnera ensuite discrètement la caserne en leur donnant l'ordre de poursuivre leur enquête et d'aller chercher le pauvre Anolym qui seul peut donner de manière définitive une fin à cette histoire. Il leur fait ensuite envoyer des provisions pour une à deux semaines ainsi qu'une mule et des outres en suffisance pour explorer le pays des Vautours à la recherche de ce Fidak. Il y joint 20 roues destinées à racheter Anolym à son propriétaire.

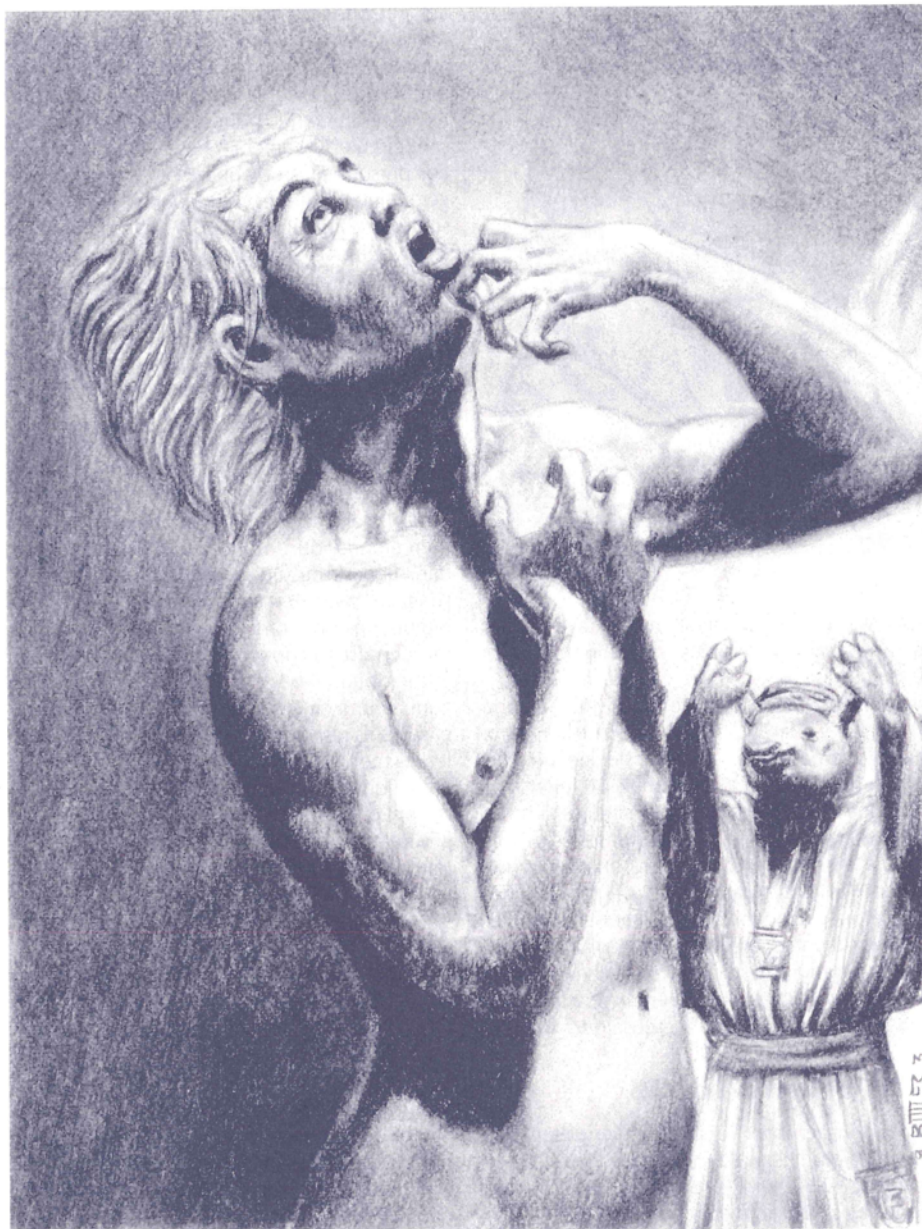
XXVII
CASUS BELLI

Vers le soleil levant

S'ils ne prennent aucune précaution pour quitter discrètement Chomoro et sa région, les personnages risquent d'être interceptés par les hommes de Barlas qui exigeront qu'ils viennent jusqu'au temple. En ce qui concerne la réaction de Barlas, reportez-vous au chapitre précédent. S'ils partent de nuit et/ou font montre d'un minimum de discrétion, ils arriveront sans encombre à quitter le Comté et à gagner le haut plateau du pays des Vautours.

Cette immensité désertique, dans laquelle même les Praxiens ont du mal à vivre, est une des régions les plus inhospitalières de Glorantha. La parcourir au cours de la saison du Feu est un pari risqué car la moindre erreur de navigation peut faire rater un oasis. Sans eau, c'est la mort assurée en quelques heures. Vous devrez bien faire ressentir aux personnages la difficulté de leur aventure et le risque omniprésent de mourir. Leur rappeler que l'autorité lunar ne s'étend pas jusqu'ici peut accentuer leur sentiment de solitude craintive.

Les deux premiers jours se déroulent sans difficultés et consistent principalement à grimper



le long des contreforts de la rivière des Berceaux pour atteindre le grand plateau sableux que constitue le pays des Vautours. En raison de l'épouvantable chaleur, il est conseillé de ne se déplacer qu'aux heures où Yelm tape le moins, c'est-à-dire la nuit, très tôt le matin et tard dans l'après-midi. En progressant ainsi ils devraient s'épargner beaucoup de problèmes et de désagréments.

Les ennuis ne viendront que le cinquième jour, au premier oasis auquel ils doivent se ravitailler, appelé le Don de Yelm. Là, une bande d'Agimoris a établi son campement et, chose extrêmement rare, empêche l'accès à la source de vie à une bande de Monteurs de Bison stationnés hors de portée d'arc de l'oasis. En agissant ainsi les Agimoris enfreignent un des plus sévères tabous de Prax. Il est en effet interdit de monopoliser de quelque manière que ce soit une source. S'ils agissent ainsi, c'est que les Monteurs de Bison ont eux aussi enfreint un tabou en faisant prisonnier un Agimori et en le réduisant à l'esclavage. La privation de sa liberté constitue la pire insulte que l'on puisse faire à un fils de Lodril, et c'est un interdit

connu dans les plaines bien que nettement moins universel que celui qu'enfreignent les Agimoris.

Les Monteurs de Bison empêchent donc les Agimoris de sortir de l'oasis et de se ravitailler, espérant ainsi les faire céder, tandis que les Hommes-et-demi attendent que les Praxiens succombent de déshydratation. La situation est bloquée depuis maintenant trois jours et chacun campe sur ses positions.

Les personnages ont deux solutions pour ne pas mourir de soif eux-mêmes :

— Soit rester égoïstes et faire valoir aux Agimoris qu'ils n'ont rien à voir dans cette histoire et qu'en conséquence ils ont le droit d'accéder à l'eau. En tant que fils de Lodril les Agimoris écouteront des yelmations et seront bien obligés de laisser les personnages prendre de l'eau. Ils leur demanderont avec beaucoup d'insistance de leur laisser un peu de nourriture par solidarité yelmite et pour ne pas les condamner à une mort déshonorante.

Si les personnages laissent un peu de nourriture aux Agimoris ils auront des problèmes avec les Monteurs de Bison qui les accuseront d'avoir

ravitailler leurs ennemis. Les Praxiens les empêcheront de quitter l'oasis sans au moins leur donner une grande partie de leur eau. Ils sont au bord de la déshydratation et n'hésiteront pas à tuer, au risque de mourir au combat, plutôt que de mourir de soif.

— Soit essayer de concilier tout le monde en organisant une table ronde. Mis devant la stupidité de la situation, les différents partis devraient se rendre compte assez facilement de la nécessité de débloquer la situation. Si les personnages ménagent les susceptibilités et font valoir la réputation d'honneur et d'impartialité qui est celle des yelmaliens ils pourront faire rentrer tranquillement les choses dans l'ordre. Les Monteurs de Bison rendront leur prisonnier et les Agimoris laisseront l'accès à l'oasis. Tout le monde se quittera en se promettant de se tuer dès la prochaine rencontre.

Le Croissant de la Mort

Ce sympathique oasis, situé à deux jours de marche du Don de Yelm, est trois fois plus grand que ce dernier. En forme de croissant de lune, d'où son nom, il possède un véritable étang, d'une taille aussi rare qu'impressionnante surtout en cette saison. Entouré d'une luxuriante végétation, c'est un havre de paix dans ces terres désolées. Fidak s'y trouve avec sept de ses mercenaires et trois de ses frères de race ainsi que son troupeau de vingt-quatre hommes-bêtes. Il profite de la fraîcheur en regardant folâtrer son troupeau parmi la verdure, tranquillement installé sous sa tente, avachi sur ses coussins comme un gros rongeur mou. Il adore le luxe mais son mauvais goût est tel qu'il s'habille de vêtements burlesques. Très imbu de lui-même, il exige le plus grand respect à son égard et ne supporte pas la moindre remarque méprisante comme le font tous les Praxiens envers ceux de sa race.

Il est prêt à vendre Anolrnn moyennant finance, mais en raison de l'appartenance de ce dernier au grand troupeau de Waha il demande à ce que l'équilibre des plaines soit conservé. Il exige donc que les personnages lui fournissent en échange un être humain qui prendra la place d'Anolrnn. Il le veut jeune et robuste car Anolrnn est un de ses meilleurs reproducteurs et il ne peut s'en séparer sans compensation. Il est prêt, si les personnages insistent, à donner Anolrnn plutôt qu'à le vendre, mais toujours en échange d'un jeune homme fort et vigoureux. Une âme pour une âme, telle est la parole de Waha. Même si les personnages rétorquent que c'est en transformant Anolrnn en homme-bête que l'équilibre des plaines a été rompu et que sa remise en état ne ferait que rétablir l'ordre des choses, Fidak reste intraitable. Il a acquis Anolrnn alors qu'il était homme-bête et refuse de croire qu'il a jadis été autre chose. Une âme pour une âme, telle est la parole de Waha.

Cette situation, qui doit être jouée un peu comme un sommet américano-soviétique, doit être un grave problème de conscience pour des yelmaliens. S'ils ne trouvent pas de solution, ils pourront toujours attaquer la petite troupe et dérober Anolrnn puis demander à Alalon de le rendre à nouveau intelligent. C'est un pari risqué mais réalisable.

Le moyen le plus simple est encore de discuter, mais les yelmaliens et les Morokanthos ayant des vues radicalement opposées sur la vie et la survie, les négociations risquent d'être assez délicates. Si jamais les choses traînent trop, rappeler subtilement aux joueurs quelle est la situation à Chomoro, histoire de les bousculer un peu.

S'ils choisissent de fournir une âme, cela peut se passer de deux façons : soit ils disposent d'un être humain jeune et fort à proximité (prisonnier, membre du groupe, etc.), soit ils promettent d'en ramener un plus tard. Fidak acceptera la promesse sous une condition : que les personnages laissent un otage derrière eux qui sera transformé en homme-bête si personne ne ramène de victime au bout de deux semaines. Aux personnages de choisir lequel d'entre eux servira d'otage.

Si cette solution est retenue, Fidak demandera aux personnages de quitter l'oasis pour la nuit afin de ne pas perturber la cérémonie de transformation. Ils pourront entendre les tam-tam et les incantations en praxien pendant plusieurs heures, puis la séance culminera par un hurlement effrayé de bête se transformant en cri d'homme apeuré. Anolrnn, nu et hébété, sera alors amené par Fidak. Il ne restera plus qu'à lui trouver des vêtements et à prendre le chemin du retour.

Dernier retour

Tout au long du voyage, Anolrnn interrogera les personnages pour savoir ce qui c'est passé. Il n'a aucun souvenir depuis sa capture, toute sa vie en tant qu'homme-bête ayant totalement disparu lors de la cérémonie de réhumanisation. Le récit de la trahison de Barlas l'accablra et ses mains se crispent nerveusement. Il ne dira rien mais les personnages verront clairement qu'il pense à se venger et surtout à retrouver Anisha.

Le voyage se passera sans encombre durant les quatre premiers jours, le cinquième verra arriver les ennemis sous la forme d'une troupe de douze Monteurs de Sanglier.

Ces Demi-trolls sont étonnamment calmes et demanderont presque poliment s'ils ont vu un certain Gore Lance-Crâne. Il s'agit d'anciens compagnons qui recherchent leur ex-chef pour lui faire payer sa désertion et violer la fille avec laquelle il a osé s'acoquiner, ce qui est un blasphème chez les Monteurs de Sanglier.

Si les personnages réagissent violemment et montrent leur appartenance au culte de Yelmali ils auront des problèmes. Les Monteurs de Sanglier sont étonnamment tranquilles car ils sont à la recherche d'un être qu'ils détestent par-dessus tout, mais ils reprendront vite leurs bonnes vieilles habitudes si les personnages les leur rappelaient.

Si les personnages restent calmes et courtois tout ce passera bien et la troupe de Monteurs de Sanglier s'éloignera tranquillement. S'ils disent que Gore a été tué et qu'Anisha est en prison, ils seront accueillis à bras ouverts par les nomades des ténèbres qui feront immédiatement la fête pour célébrer l'événement. Les Monteurs de Sanglier sont bien trop nombreux pour que les personnages puissent leur refuser quoi que ce soit, et ils seront donc entraînés de for-

ce dans une orgie de sang et de violence au cours de laquelle leurs hôtes égorgeront quatre prisonniers pour boire leur sang et se saouler. En bon yelmaliens qu'ils sont, les personnages auront le plus grand mal à résister à une telle débauche de violence gratuite. Sans compter que les Monteurs de Sanglier les forceront à partager le verre de l'amitié et à goûter les esclaves massacrés. S'ils veulent vraiment agir, ils pourront profiter de l'ivresse des Monteurs de Sanglier pour s'échapper, voire les attaquer dans leur sommeil. S'ils ne font rien ils se rendront coupables de péchés graves auprès de Yelmali mais s'en sortiront vivants. Dans ce dernier cas, ils devront passer un temps certain en pénitence voire accomplir une quête religieuse pour se laver de leurs péchés. Tout personnage qui fera du zèle ou acceptera avec plaisir les distractions offertes par les Demi-trolls se verra immédiatement frappé par un esprit de représailles, ce qui fera hurler de rire les fêtards et améliorera encore l'ambiance.

Le reste du voyage jusqu'à Chomoro comportera une dernière difficulté : les initiés du Temple guettent les personnages. Comme pour la fois précédente, les personnages devront entrer de nuit s'ils ne veulent pas comparaître devant Barlas. Les initiés patrouillent par cinq et ont ordre de tuer Anolrnn à vue. Autant dire que la situation risque d'être des plus épineuses.

Révélation et sac de nœuds

Lorsque les personnages regagnent pour la dernière fois Chomoro, le scénario entre dans une phase toute différente. Maintenant il n'est plus question d'enquête ou de recherche aux quatre coins de Prax, il faut utiliser les preuves pour trouver une solution à cet embrouillamini bien délicat. Étant donné le nombre important d'éléments et les possibilités multiples offertes aux personnages, le scénario peut avoir tant de fins différentes qu'il est impossible de les énumérer toutes. Afin de vous aider dans la résolution de cette aventure, voici en clair les positions et les buts de chacun des partis en présence. Viennent ensuite les options les plus probables que les personnages risquent de prendre.

● **Barlas.** C'est certainement lui qui est dans la situation la plus délicate. C'est la personne qui a le plus mal agi dans cette affaire mais qui possède la plus grande autorité. Nul n'a le pouvoir de lui désobéir, à part bien sûr un envoyé du Comté. Dans le cas où aucun émissaire n'est présent à Chomoro, il agira à sa convenance, c'est-à-dire en despote. Il veut éliminer toutes les preuves de cette ancienne faute, ce qui signifie bien évidemment éliminer Anolrnn et empêcher les personnages de parler, par quelque moyen que ce soit : l'exil, l'isolement, l'excommunication ou la mort. Il sait qu'il devrait tuer Anisha mais ne peut s'y résoudre, et compte sur son prestige pour que sa parole à lui l'emporte sur la sienne. Il a l'autorité avec lui et l'utilisera à outrance s'il le faut. Un détail le gêne, en la personne de Coriandre, qui officiellement est tout puissant dans sa caserne.

Si jamais un émissaire du Comté est présent, il agira beaucoup plus subtilement, essayant de

monter ce dernier contre Coriandre en faisant valoir son manque de loyauté, son insolence et son incompétence, notamment dans l'affaire Anolynr toujours non résolue.

● **Coriandre.** Bien qu'il n'ait rien à se reprocher dans l'affaire Anolynr, mis à part son incapacité à le retrouver depuis 1615, Coriandre est dans une position malaisée. Il a désobéi à un prêtre de la Lumière en continuant ses recherches, a omis de prévenir ses supérieurs sur les problèmes à Chomoro, bref, des petites incartades qu'il préférerait ne pas voir dévoilées. Il sait parfaitement que Barlas connaît les bévues qu'il a faites et c'est pourquoi il se tient, apparemment, à carreau, faisant croire à Barlas qu'il n'agit pas en échange de son silence. Son but est de retrouver Anolynr et de le juger, ainsi que de voir Barlas passer devant un tribunal pour toutes les fautes qu'il a commises. Pour lui le sort d'Anisha est clair : elle doit mourir eu égard à ses meurtres de citoyens du Comté.

● **Iscander Magnus.** Puni par Barlas pour avoir essayé de prendre un peu d'autonomie lors de la crise de ce dernier, il joue les repentis, non sans secrètement chercher activement un moyen de faire tomber son supérieur. S'il arrive à prouver les accusations d'Anisha, Barlas sera excommunié et la charge de grand prêtre lui reviendra de manière certaine. C'est un des meilleurs alliés des personnages bien qu'il agisse pour son intérêt seul. Peu lui importe ce qui arrive à Anisha et Anolynr tant que Barlas est destitué.

● **Caius Iatus.** Emissaire du Comté envoyé suite aux informations que les personnages ont pu laisser échapper lors de leur séjour à Pavis, Caius Iatus prend très à cœur son rôle de commissaire religieux. En tant que fanatique, il est prêt à croire à la culpabilité de n'importe qui mais en l'état actuel des choses il est ouvertement du côté de Barlas, eu égard à son prestige. Pour lui la crise de Barlas est due à sa trop grande élévation spirituelle et au choc causé par des accusations d'une telle envergure sur un être aussi pur. Si les personnages arrivent à le convaincre, ils pourront faire tomber qui ils veulent et sortir grandis de toute l'affaire.

● **Anolynr.** Rongé de haine envers le Comté pour l'avoir persécuté pendant deux saisons, et surtout envers Barlas pour sa trahison, Anolynr veut deux choses : se venger de Barlas et s'enfuir avec Anisha. Il ne croit plus en la justice et pour lui le culte de Yelmario est incapable de suffisamment d'intelligence pour oser juger un de ses plus hauts membres. Une fois arrivé en ville il cherchera donc à libérer Anisha et à tuer Barlas. A moins que les personnages ne le convainquent de manière très persuasive qu'un procès peut aboutir s'il témoigne, il prendra la poudre d'escampette et refusera de comparaître devant une cour. Etant un ancien Fils de la Lumière il peut compter sur ses talents et sur certaines anciennes amitiés pour arriver à ses fins. Si les personnages ne le contrent pas, il arrivera sans trop de difficultés à délivrer Anisha. Pour ce qui est de tuer Barlas, le problème est plus délicat et peut être s'enfuira-t-il pour revenir le tuer ultérieurement.



● **Anisha.** Etant prisonnière, Anisha n'a que peu de moyens d'action. Elle est tout à fait prête à témoigner dans un procès et pense même que cela peut avoir une influence sur les événements. Si jamais Anolynr la délivre, elle fera tout pour le convaincre d'aller tuer Barlas et de s'enfuir ensuite. Cette sauvageonne au sourire si doux arrivera sans problèmes à manipuler son amant pour lui faire faire ce qu'elle entend. Si les personnages la convainquent de persuader Anolynr de témoigner, elle le fera obéir.

Fins possibles et probables

Il existe diverses fins possibles à ce scénario mais quatre sont particulièrement probables. Elles sont détaillées ici afin de vous aider à improviser lors du déroulement de votre partie.

● **Les personnages réussissent à contacter Caius Iatus** ou le font venir spécialement du Dôme et le convainquent d'écouter les témoignages et les preuves qu'ils ont recueillis. Le témoignage d'Anisha ne suffira pas, mais le pendentif d'Ano-

lynr peut aider quelque peu. Le seul moyen de convaincre véritablement l'émissaire est de faire comparaître Anolynr devant Barlas. Confronté à la diatribe enflammée d'Anolynr envers son ancien compagnon d'armes, Barlas sombrera définitivement dans la folie, le personnage de prêtre intègre qu'il s'était créé au fil des ans s'écroulant sous le poids des remords. Sa culpabilité ne fera aucun doute. Si les personnages ont besoin d'un être humain pour remplacer l'otage laissé chez Fidak, Caius Iatus condamnera Barlas à devenir homme-bête. Il subira alors le même sort qu'il a fait subir à son ancien ami. Caius Iatus condamnera Anisha à être brûlée vive, à moins que les personnages ne parlent de la récompense des Patroma auquel cas elle sera ramenée à cette noble famille de Pavis où elle mourra sous la torture devant tous les esclaves de la maison. Anolynr quant à lui sera remis à Coriandre pour être jugé par un tribunal militaire qui le condamnera à être desséché au soleil pour blasphème et abandon de poste.

● **Les personnages laissent Anolynr rencontrer Barlas** en dehors de tout cadre juridique ou officiel. Le combat reste indécis pendant quel-

ques instants, mais à moins que les personnages ou les circonstances n'interviennent, Anolrnn, rendu fou furieux par la haine, tuera Barlas et cherchera à s'enfuir avec Anisha. Coriandre mobilisera alors toutes les files de Chomoro pour retrouver l'assassin. Il fera tout pour ne pas le perdre une deuxième fois. Si jamais il apprend que les personnages ont agi en faveur d'Anolrnn, ne serait-ce que de la plus infime manière, il les fera immédiatement arrêtés. Leur sort dépendra des résultats de la chasse à l'homme. Si Anolrnn est rattrapé, les personnages en seront quittes pour un blâme et l'impossibilité de devenir un jour templier. S'il s'échappe, ils seront jetés hors de la milice et, plus grave, exilés du Comté à vie.

● **Les personnages remettent Anolrnn à Coriandre.** Celui-ci entreprend alors secrètement des négociations avec Barlas. En échange du silence de ce dernier à propos de ses manquements à la discipline, il accepte que l'affaire soit étouffée. Le dossier Anolrnn, lui, n'est pas réglé et le fugitif sera brûlé vif au soleil dès le lendemain après qu'on lui ait coupé la langue pour éviter de parler. Anisha sera quant à elle étranglée dans son sommeil. Barlas et Coriandre se voueront dès lors une haine farouche mais qui n'écartera jamais en raison de leur secret commun. Si jamais les personnages tentent de contredire un de ces hommes, notamment en allant voir Caius latus, ils auront à affronter la fureur des deux réunis par une même volonté de voir l'affaire Anolrnn et Anisha étouffée. En jouant extrêmement finement et surtout en désobéissant à leurs supérieurs, les personnages peuvent faire tomber les deux plus importants citoyens de Chomoro. Cette fin à la *Serpico* est une des plus délicates mais des plus intéressantes. Une variante de cette fin est possible si les personnages, en plus de remettre Anolrnn à Coriandre, l'aident dans sa lutte contre Barlas et lui permettent de résister aux accusations de manquement à la discipline que Barlas ne manquera pas d'évoquer.

● **Les personnages remettent Anolrnn au Temple.** Deux cas de figure se présentent : Barlas récupère Anolrnn pieds et poings liés, ou bien Iscander l'intercepte. Dans le premier cas, Barlas tranche immédiatement la gorge d'Anolrnn et fait disparaître le corps. Il entreprend ensuite d'acheter le silence des personnages. Si ces derniers montrent la moindre réticence à suivre ses conseils, il les enverra en pénitence dans des cellules d'isolement et s'arrangera pour les faire tuer un par un par diverses méthodes. S'ils ont la bonne idée d'accepter ils seront richement récompensés et se verront même cités pour devenir templiers. Dans le second cas, Iscander prendra immédiatement contact avec Caius latus et avec Coriandre. Avec les témoignages d'Anolrnn, d'Anisha, de Coriandre, des personnages et d'Iscander Magnus, le procès n'aura même pas lieu. Devant la gravité de la situation, Iscander proposera à Barlas de se repentir de ses péchés dans une des tours d'isolement comme le font les grands prêtres de Yelmario. Cette solution est la plus satisfaisante pour le Comté car aucun scandale n'écartera. En raison des lubies et de l'élévation spirituelle bien connues de Barlas, aucun

citoyen ne trouvera anormale sa volonté de mourir à petit feu, emmuré dans une tour à ciel ouvert, comme les saints de Yelmario. Iscander recevra la charge de grand prêtre et s'arrangera pour que les personnages soient généreusement remerciés. Coriandre quant à lui se résignera, pour éviter tout scandale préjudiciable au Comté, à laisser partir en exil Anolrnn et Anisha après que ces derniers aient juré de ne plus revenir dans le Comté et de ne jamais parler de toute cette affaire. C'est une des méthodes les plus humaines de finir le scénario.

Comme on peut le voir, il ne s'agit que des cas de figure les plus généraux et toutes les variations sur le même thème sont possibles. Vous devrez improviser en fonction des actions des joueurs, en n'oubliant pas que s'ils ne réagissent pas, les personnages-non joueurs eux ne resteront pas inactifs. De plus ils auront certainement un otage à aller chercher rapidement sous peine de le voir transformer à jamais en paisible ruminant. Le temps et les PNJ jouent contre eux et la partie est truquée, à eux de s'en sortir au mieux. Ils peuvent décider, tels des justiciers célestes, de tout faire, y compris se sacrifier, pour que la vérité éclate ; ou au contraire décider qu'ils sont bien peu de choses par rapport aux personnalités en présence et qu'ils feraient mieux de rester discrets, voire de commettre quelques actions fort peu honorables comme de mentir ou de livrer Anolrnn à Barlas. Ils seront pris entre le respect de la société et surtout de leur hiérarchie (militaire et religieuse) et leur adoration de Yelmario et de la Vérité. A eux de choisir, mais vous devrez vous assurer que la décision n'est prise qu'après qu'ils aient mûrement réfléchi, sur leurs personnages, leur culte et sur Glorantha. De longues heures de discussion enflammée en perspective. Pour en tirer toute la saveur, il est conseillé d'arrêter une des séances de jeu juste avant leur entrée à Chomoro, afin que les joueurs aient l'occasion avant la partie suivante de bien réfléchir à ce qu'ils doivent faire.

● **La justice selon Yelmario.** Comme le rêve l'a clairement montré, cette affaire intéresse directement Yelmario qui voudrait bien que sa justice soit rendue. Afin de mettre les choses au clair et de couper court à toute interprétation théologique, voici la solution objective que Yelmario aimerait voir triompher. C'est Anisha la grande coupable. Elle a dévoyé un Fils de la Lumière et l'a perverti, puis s'est alliée avec les plus ignobles habitants des Plaines de Prax pour massacrer d'honnêtes et innocents citoyens du Comté qui n'avaient rien à voir avec sa vengeance. Étant Praxienne et adoratrice de dieux barbares, elle n'a aucune excuse et doit donc subir le plus sévère des châtiements, à savoir le dessèchement au soleil. La justice étant plus importante que l'appât du gain, la vente d'Anisha aux Lunars n'apparaît pas à Yelmario comme un moyen satisfaisant de lui faire payer ses crimes. Barlas, bien que prêtre au dévouement inégalé, doit subir une punition en rapport avec l'ignominie de ses actes. Ses excellents états de service en tant que prêtre de la Lumière interdisent qu'il soit condamné à mort, mais il doit au moins être démis de ses fonctions et exilé du Comté. Le mieux serait qu'il prenne la place

d'Anolrnn chez Fidak, afin qu'il subisse le sort qu'il a imposé à son frère d'armes. Anolrnn, lui, n'a été victime que de faiblesse de l'âme, en succombant aux charmes d'une femme. C'est là son seul véritable crime, et le fait qu'il ait quitté son poste plutôt que de continuer d'exercer son sacerdoce dans le péché est tout à son honneur. Mais Yelmario exige beaucoup de ses Fils de la Lumière, surtout du point de vue morale. C'est pourquoi Anolrnn doit être au minimum exilé du Comté et interdit du culte de Yelmario.

Récompenses et punitions

Certaines des récompenses et des punitions possibles ont été détaillées dans le chapitre précédent mais des précisions s'imposent.

Les récompenses

Chacun des personnages suivants récompensera à sa manière les personnages si ceux-ci l'ont bien sûr servi.

● **Caius latus**, au nom du Comté, pourra les décorer de l'ordre du mérite pour service rendu au Comté et leur permettre de se rendre en tant qu'invités d'honneur dans le temple du Dôme du Soleil. Ces distinctions n'ont l'air de rien mais elles feront des personnages de véritables héros. Ils seront de plus, bien en vue pour d'éventuels nominations dans les templiers.

● **Coriandre** les nommera sous-chefs de file, les dispensera de corvée pour la vie et les entraînera personnellement pour qu'ils deviennent templiers. Il jouera de ses relations pour appuyer leurs candidatures. Leur carrière militaire est en fait assurée à moins qu'ils ne soient vraiment incompetents.

● **Barlas** les récompensera en leur donnant à chacun un sort divin gratuitement et en leur permettant d'apprendre comme bon leur semble tous les sorts spirituels du culte. De plus, il appuiera personnellement toute candidature au poste d'acolyte ou de prêtre voire de Fils de la Lumière. En clair, les personnages seront les protégés du grand prêtre de leur district, ce qui est loin d'être négligeable.

● **Iscander**, s'il est devenu grand prêtre offrira les mêmes avantages que Barlas, avec bien évidemment un peu moins d'influence en ce qui concerne le parrainage aux postes d'acolytes ou de prêtre et ne pourra rien en ce qui concerne les candidatures pour devenir Fils de la Lumière.

● **Anolrnn** ne pourra pas grand-chose, tout comme Anisha, si ce n'est les assurer de leur indéfectible amitié. Ce qui peut se révéler utile lors des déplacements des personnages dans les Plaines de Prax, car le couple maudit y mènera une bande de pillards.

Les punitions

Le bonheur des uns faisant le malheur des autres, il est fort probable que les personnages, en satisfaisant certains, en irritent d'autres. Ils se vengeront comme suit.

● **Caius latus** n'aura certainement pas l'occasion de punir les personnages car s'il est mis au courant de l'histoire, les personnages auront vraisemblablement le beau rôle. Si jamais ils devaient malgré tout commettre une bêtise au point de contrarier Caius, celui-ci les fera tout simplement exiler si le crime est bénin et brûler vifs au soleil si la faute est grave.

● **Coriandre** fera aux personnages une vie infernale jusqu'à ce qu'il trouve des prétextes pour les exclure de la milice. Leur carrière militaire sera ruinée. Si Coriandre est vainqueur sur toute la file, il ira jusqu'à faire exiler les personnages pour trahison et lâcheté face à l'ennemi.

● **Barlas** ira jusqu'à faire assassiner les personnages discrètement s'il pense qu'ils peuvent lui nuire. Si Coriandre est encore en vie et contre Barlas, ce dernier se contentera de bloquer toute possibilité de progression des personnages au sein du culte et leur enlèvera toute possibilité d'apprendre des sorts et de profiter des autres avantages du culte. Ils n'en auront plus que les inconvénients, ce qui est fort dommage dans un pays comme le Comté du Soleil qui est une théocratie totalitaire.

● **Iscander Magnus**, s'il est grand prêtre, aura la même attitude vis-à-vis des personnages si ceux-ci lui ont déplu, ce qui serait étonnant. S'il n'est que prêtre, il leur mettra des bâtons dans les roues mais ne pourra de toute façon pas contredire Barlas. La gêne au sein du culte devrait donc être minime.

● **Anolymn** quant à lui n'aura d'autre moyen de pression que de vouloir se venger physiquement. Si Anisha est morte, les personnages seront parmi les premiers sur sa liste de vengeance, ce qui vu sa puissance, est très mauvais signe. A vous de profiter d'une telle occasion pour écrire un autre scénario mettant en scène la vengeance d'Anolymn. Si Anisha est encore vivante, il la libérera puis sèmera le trouble dans le Comté, en incendiant des récoltes, tuant des bêtes, etc.

● **Anisha** sera tout à fait partante pour une autre tentative de vengeance quelle que soit le sort qui a été réservé à Anolymn. Dans le cas où il serait mort, elle jouerait les veuves noires en s'alliant avec d'autres pilleurs mais cette fois-ci de manière plus intelligente qu'en début de scénario. Si Anolymn est vivant, ils formeront un couple mortel, frappant de nuit pour se venger du Comté qui fut la cause de tous leurs malheurs. Comme pour Anolymn, vous pourrez en profiter pour développer cette suite et lui donner véritablement corps.

Conclusion

Une fois ces aventures accomplies les personnages devraient avoir une meilleure vision des Plaines de Prax et de tous les peuples qui y survivent. De même ils devraient avoir une idée moins manichéenne du monde, comprendre que rien n'est ou tout blanc ou tout noir et que le mal se cache même dans leur culte vénéré.

Mathias Twardowski
illustration: Bernard Bittler
plan: DGx

DONNÉES TECHNIQUES

Les Monteurs de Sanglier

Initiés de la Défense sanglante, 25 ans, 1,90 m, 90 kg, bruns aux yeux noirs

Fo	16	Co	15	Int	13
Dex	12	Tai	16	Pou	13
App	3	Pv	16	Pm	13

Bonus dégâts : 1d4

Talents : Écouter 50 %, Chevaucher 85 %, Chercher 50 %, Pister 60 %, Langue des Monteurs de Sanglier 50 %, Theyalan 30 %, Praxien 45 %.

Sorts : Soins 1, Démoralisation, Vivelame 3, Mobilité 2.

	4/6	
4/5	4/8	4/5
	4/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Lance	40 %	-	1d10+1	1	10
Épée 2 m	40 %	40 %	1d10+1	2	10

Gore Lance-Crâne

Initié de la Défense sanglante, 35 ans, 1,95 m, 110 kg, brun aux yeux noirs

Fo	18	Co	16	Int	11
Dex	15	Tai	18	Pou	11
App	3	Pv	17	Pm	11

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 60 %, Chevaucher 95 %, Chercher 50 %, Pister 80 %, Langue des Monteurs de Sanglier 60 %, Theyalan 40 %, Praxien 55 %.

Sorts : Soins 2, Démoralisation, Vivelame 4, Mobilité 4, Protection 3.

	6/6	
4/5	6/8	4/5
	6/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Lance	70 %	-	1d10+1	1	10
Épée 2 m	70 %	70 %	1d10+1	2	10

Anisha

Initiée de Waha, 25 ans, 1,65 m, 50 kg, brune, yeux noirs

Fo	12	Co	15	Int	15
Dex	17	Tai	12	Pou	17
App	15	Pv	14	Pm	17

Bonus dégâts : -

Talents : Écouter 50 %, Chevaucher 35 %, Chercher 50 %, Pister 60 %, Langue des Monteurs de Sanglier 25 %, Praxien 75 %, Lunar 65 %, Connaissance du Monde 35 %, Premiers soins 45 %.

Sorts : Soins 2, Protection 2, Vigueur.

	0/4	
0/3	2/5	0/3
	4/4	
0/4		0/4

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Dague	45 %	35 %	1d4	3	5

Barlas

Prêtre de la Lumière, 32 ans, 1,75 m, 70 kg, blond aux yeux noirs

Fo	13	Co	14	Int	18
Dex	13	Tai	14	Pou	21
App	11	Pv	14	Pm	21+12

Bonus dégâts : +1d4

Talents : Écouter 50 %, Praxien 90 %, Lunar 80 %, Langue de feu 100 %, Theyalan 50 %, Lire et écrire le praxien 80 %, Lire et écrire la langue de feu 90 %, Cérémonie

80 %, Enchanter 50 %, Invoquer 75 %, Eloquence 75 %, Connaissance du Monde 75 %.

Sorts spirituels : Longue vue 3, Mur de lumière, Lanterne, Lumière, Détecter l'or.

Sorts runiques : Œil de chat, Lueur du Soleil, Bouclier 4, Excommunication, Sanctifier, Vénérer Yelmalo, Vison de l'âme, Soigner les blessures, Divination, Lien mental.

Note : Il possède les dons de Yelmalo suivants : Don des langues et Protection contre le feu. En contrepartie il possède les interdits suivants : ne jamais s'abriter d'un orage et être totalement célibataire. Son esprit allié se trouve dans son épée et a les caractéristiques suivantes : Int 12, Pou 12 ; Il connaît les sorts : Longue vue 1, Détecter l'or et Soins 3.

	0/4	
0/3	2/5	0/3
	2/4	
0/4		0/4

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Épée 2 m	30 %	30 %	1d10+1	2	10

Coriandre

Initié de Yelmalo, 38 ans, 1,85 m, 75 kg, blond aux yeux noirs

Fo	16	Co	17	Int	13
Dex	12	Tai	17	Pou	13
App	11	Pv	17	Pm	13

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 65 %, Scruter 75 %, Pister 60 %, Praxien 55 %, Langue de feu 55 %.

Sorts : Soins 4, Vivelame 4.

	4/6	
4/5	4/8	4/5
	4/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Pique	85 %	-	2d6+2	0	12
Bouclier	-	80 %	-	-	18
Arc court	90 %	-	1d6+1	1/ra	5

Les Agimoris

Initiés de l'Enfant trouvé, 25 ans, 2,40 m, 130 kg

Fo	21	Co	17	Int	13
Dex	12	Tai	21	Pou	12
App	12	Pv	19	Pm	13

Bonus dégâts : 2d6

Talents : Écouter 60 %, Scruter 75 %, Pister 75 %, Praxien 55 %, Langue de feu 60 %, Se cacher 50 %, Déplacement silencieux 45 %.

Sorts : Daredar, Multimissile 2, Soins.

	4/7	
4/6	4/9	4/6
	4/7	
4/7		4/7

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Épée 1 m	50 %	40 %	1d10+1	1	10
Javelot	40 %	-	1d8	1/ra	8
Bouclier	-	50 %	-	-	16

Les Monteurs de Bison

Initiés de Waha, 30 ans, 1,75 m, 70 kg, bruns aux yeux noirs

Fo	14	Co	13	Int	11
Dex	13	Tai	14	Pou	12
App	12	Pv	14	Pm	12

Bonus dégâts : 1d4

Talents : Écouter 70 %, Chevaucher 70 %, Scruter 75 %, Pister 70 %, Praxien 55 %.

Sorts : Soins 2, Protection 2.

	2/5	
2/4	2/6	2/4
	2/5	
2/5		2/5

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Lance	50 %	40 %	1d10+1	0	10
Arc court	50 %	-	1d8	1/ra	5
Bouclier	-	50 %	-	-	12

Les Canards

Initiés d'Orlanth, 25 ans, 1,10 m, 40 kg

Fo	8	Co	15	Int	11
Dex	16	Tai	6	Pou	13
App	8	Pv	11	Pm	13

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Nager 90 %, Écouter 60 %, Scruter 60 %, Pister 60 %, Praxien 55 %, Theyalan 65 %.

Sorts : Soins 2, Daredar.

	0/4	
0/3	2/5	0/3
	2/4	
0/4		0/4

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Fronde	65 %	-	1d8	1/ra	-
Gladius	40 %	35 %	1d6+1	2	10

Les mercenaires du duc

Initiés d'Orlanth, 30 ans, 1,80 m, 70 kg, blonds aux yeux bleus

Fo	15	Co	14	Int	13
Dex	14	Tai	15	Pou	14
App	13	Pv	15	Pm	14

Bonus dégâts : 1d4

Talents : Écouter 55 %, Scruter 75 %, Chevaucher 70 %, Pister 50 %, Praxien 45 %, Theyalan 65 %.

Sorts : Soins 2, Vivelame 3, Protection 3.

	4/5	
3/4	4/6	3/4
	4/5	
3/5		3/5

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Épée large	60 %	40 %	1d8+1	2	10
Bouclier rond	-	60 %	-	-	12
Lance	60 %	-	1d10+1	0	10
Arc long	60 %	-	1d8+1	1/ra	5

Alalon Pouces-d'Argent

Prêtre de Waha, 65 ans, 1,50 m, 130 kg

Fo	16	Co	10	Int	17
Dex	8	Tai	23	Pou	16
App	13	Pv	17	Pm	16

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 55 %, Scruter 75 %, Pister 60 %, Praxien 95 %, Langue marchande 90 %, Marchander 95 %.

Sorts spirituels : Contremagie 4, Soins 6, Protection 3, Sacrifice de paix.

Sorts runiques : Vénérer Waha, Apprendre les sorts, Bouclier 2, Intelligence fixe, Libérer l'intelligence.

	4/6	
4/6	4/8	4/6
	4/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Poing	30 %	-	1d6+1d6	3	-



Iscander Magnus

Les Newtlings

Membres laïques de Zola Fel, 15 ans, 1,10 m, 30 kg

Fo	11	Co	12	Int	11
Dex	16	Tai	8	Pou	12
App	11	Pv	10	Pm	12

Bonus dégâts : -

Talents : Nager 80 %, Faire du bateau 45 %, Écouter 65 %, Scruter 75 %, Pister 60 %, Chercher 50 %, Se cacher 70 %, Newtling 60 %, Pavic 55 %.

Sort : Extinction.

	0/4	
0/3	0/5	0/3
	0/4	
0/4	0/4	0/4

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Trident	40 %	40 %	2d3	2	9

Fidak

Prêtre de Waha, 32 ans, 1,50 m, 100 kg

Fo	18	Co	12	Int	14
Dex	6	Tai	21	Pou	13
App	11	Pv	17	Pm	13

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 55 %, Scruter 75 %, Pister 60 %, Praxien 85 %, Langue marchande 90 %, Marchander 50 %.

Sorts spirituels : Contremagie 2, Soins 4, Protection 2, Sacrifice de paix.

Sorts runiques : Vénérer Waha, Apprendre les sorts, Bouclier 2, Intelligence fixe, Libérer l'intelligence.

	4/6	
4/6	4/8	4/6
	4/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Poing	20 %	-	1d6+1d6	3	-

Les Morokanth

Initiés de Waha, 20 ans, 1,40 m, 80 kg

Fo	18	Co	13	Int	11
Dex	8	Tai	18	Pou	11
App	11	Pv	16	Pm	11

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 45 %, Scruter 75 %, Pister 60 %, Praxien 85 %, Langue marchande 70 %.

Sorts : Contremagie 1, Soins 2, Protection 4, Sacrifice de paix.

	4/6	
4/6	4/8	4/6
	4/6	
4/6		4/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Poing	60 %	-	1d6+1d6	3	-
Épée 2 m	50 %	50 %	1d10+1	1	10
Maillet	40 %	35 %	1d10+2	1	12

Les mercenaires de Fidak

Initiés d'Orlanth, 25 ans, 1,75 m, 70 kg, blonds aux yeux bleus

Fo	14	Co	13	Int	13
Dex	13	Tai	15	Pou	12
App	12	Pv	14	Pm	12

Bonus dégâts : 1d4

Talents : Écouter 45 %, Scruter 65 %, Pister 40 %, Praxien 45 %, Theyalan 55 %.

Sorts : Soins 1, Vivelame 2.

	0/5	
2/4	3/6	2/4
	4/5	
2/5		2/5

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Épée large	50 %	35 %	1d8+1	2	10
Bouclier rond	-	40 %	-	-	12
Arc long	40 %	-	1d8+1	1/ra	5

Anolyrn

32 ans, 1,90 m, 80 kg, blond aux yeux noirs

Fo	17	Co	15	Int	14
Dex	17	Tai	18	Pou	14
App	16	Pv	17	Pm	14

Bonus dégâts : 1d6

Talents : Écouter 100 %, Scruter 100 %, Pister 60 %, Praxien 75 %, Langue de feu 85 %, Déplacement silencieux 85 %.

Sorts : Soins 4, Vivelame 6, Lumière, Longue vue 2.

	0/6	
0/5	0/8	0/5
	0/6	
0/6		0/6

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Pique	100 %	-	2d6+2	0	12
Bouclier	-	100 %	-	-	18
Arc court	100 %	-	1d6+1	1/ra	5

Les initiés du Temple

20 ans, 1,70 m, 60 kg, blonds aux yeux noirs

Fo	12	Co	11	Int	11
Dex	170	Tai	12	Pou	12
App	10	Pv	12	Pm	12

Bonus dégâts : -

Talents : Scruter 40 %, Langue de feu 45 %, Cérémonie 30 %, Écouter 30 %, Praxien 30 %.

Sorts : Soins 1, Longue vue.

	0/4	
0/3	2/5	0/3
	2/4	
0/4		0/4

Arme	Att	Par	Dgt	Ra	Ap
Pique	30 %	-	2d6+2	0	12
Bouclier	-	30 %	-	-	18
Arc court	25 %	-	1d6+1	1/ra	5

Le xxi^{ème} siècle ne se fera pas sans nous.



Science & Vie Junior présente un dossier spécial retraçant 200 ans de télécommunications. L'histoire commence en 1793 avec l'invention par Chappe du télégraphe aérien. Un livret à conserver donne les clefs de l'astucieux système ... et du message secret. Ceux qui sauront en percer le mystère gagneront de nombreux cadeaux.



Ce mois-ci dans
Science & Vie Junior :
message secret à déchiffrer

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE.





Dis-moi
comment
tu tires...

le paintball

Le matériel de paintball s'impose dans les boutiques de jeu et les publicités dans Casus. Le sujet suscite bien des réactions, alors autant savoir de quoi il s'agit avant de vous y mettre ou de le vouer aux gémonies.

76

CASUS BELLI

Depuis qu'il ne risque plus de crever de faim ou de mort violente à tout bout de champ, l'*Homo sapiens* occidental s'est découvert un ennemi implacable : l'ennui. Pour lutter contre ce fléau, il n'a de cesse d'inventer de nouveaux loisirs générateurs de sensations fortes. La dernière antidote à la morosité est sans aucun doute ce sport-loisir made in USA qui déferle en France depuis le début des années quatre-vingt-dix : le paintball.

Retour aux sources

L'apparition du paintball est, dit-on, le fruit d'un heureux concours de circonstances : il aurait ses origines dans l'utilisation détournée de fusils à ressort lançant des billes emplies d'encre indélébile, en usage chez les vachers australiens lassés de courir après leurs innombrables têtes de bétail pour les marquer. Ces cow-boys des antipodes, en mal d'indiens, eurent un beau jour l'idée de s'amuser en se tirant dessus avec leurs outils de travail. Il n'en fallait pas plus pour inventer un nouveau jeu, qui n'avait pas fini de faire couler... de la peinture.

L'anecdote est jolie, et certainement authentique. En ce qui me concerne, j'ai tendance à croire que l'arrivée du paintball était inévitable. En y réfléchissant bien, le désir de « jouer à la

guerre » est ancré au plus profond de nos gènes. Il se cristallise dès notre plus jeune âge sous la forme de divers mimodrames, comme le jeu des gendarmes et des voleurs (version polar) ou des cow-boys et des indiens cités plus haut (version western). La force d'imagination de tous les gamins du monde est telle qu'elle se passe d'artifices : un pistolet à eau ou un sabre en plastique mou suffisent amplement pour s'éclater pendant des journées entières. En grandissant, toutefois, nous nous lassons de ce type de jeu. Seuls les plus acharnés continuent à jouer, les imaginatifs grâce à ces jeux étranges appelés jeux de rôle ; les plus actifs, grâce à un autre substitut nommé « sport ». Chacun son truc.

Rétrospective

Reste une catégorie d'individus qui refusent de séparer jeu, action et mouvement. Ceux-là remitent au goût du jour la soirée-meurtre façon Agatha Christie, la fameuse murder-party, en rajeunissant son principe de *Cluedo* grandeur nature. Puis vient le killer, dans les années soixante-dix, qui fit fureur sur les campus américains avant de débarquer en Europe. Un succès dû à la géniale simplicité du jeu dans sa variante classique, dite « cercle de la mort » : chaque participant doit identifier puis « assass-

siner » la personne qui lui est désignée, cependant qu'il est lui-même la cible d'un tueur anonyme !

Le jeu de rôle grandeur nature, lui, naquit quand des rôlistes se levèrent de leur table de jeu, pour jouer en situation réelle les actions décrites par le meneur de jeu*.

Quoi de neuf, docteur ?

On pensait avoir fait le tour de la question. Et puis, au début des années quatre-vingt, naissait fortuitement le paintball. En dix ans d'existence outre-Atlantique, il a connu une évolution et un développement incroyables, aussi bien au niveau technique que dans la façon dont il est pratiqué. Les lanceurs modernes sont à la fois fiables et précis (à 25 mètres et plus selon les modèles, ce qui constitue un progrès certain par rapport aux pistolets à eau) ; les principales différences sont liées à leur cadence de tir, qui peut dépasser les cinq billes par seconde... Arrivé en France à la fin des années quatre-vingt, le matériel pour paintball a véritablement commencé à conquérir le marché au début des

* Pour plus d'informations sur ces familles de jeux (killer, murder-party, grandeur-nature), se reporter au hors-série n° 4 de Casus Belli : le jeu de rôle grandeur nature.

années quatre-vingt-dix. A l'heure actuelle, le paintball est pratiqué de façon intensive dans plus de cinquante clubs répartis dans toute la France, et chaque ville voit apparaître une boutique spécialisée dans ces drôles d'engins futuristes. Qui joue au paintball ? Comment ? Combien ça coûte ? Les questions sont nombreuses...

A chacun son paintball...

Au jour d'aujourd'hui, plusieurs tendances semblent se dégager clairement dans le petit monde du paintball made in France, qui permettent de classer les différents paintballeurs en plusieurs « classes de persos » distinctes : le joyeux chasseur, le guerrier de la nuit, le taggateur, le compétiteur et le rôliste multitâche.

Le joyeux chasseur

C'est le modèle le plus répandu. Il a entre seize et vingt-cinq ans, a découvert le paintball par l'intermédiaire d'un copain, s'est lancé dans une première partie échevelée, et a rapidement craqué pour un matériel d'un prix abordable (dans les 2000 F avec les accessoires). Il pratique un à deux dimanches par mois au sein d'un club sympathique moyennant une cotisation fort raisonnable, consomme une quantité de billes satisfaisante mais pas trop ruineuse (100 à 200 F par partie). Bref, c'est un paintballeur heureux, qui vit intensément son loisir préféré (en dehors des jeux vidéo) dans une ambiance de saine camaraderie, sans se prendre trop au sérieux ni compromettre son budget vacances. Notez l'utilisation du masculin dans ce paragraphe, comme dans ceux qui suivent, en raison de la – très – faible proportion de jeunes filles au sein d'un club de paintball. Les rôlistes ne se sentiront pas dépayés !

Le guerrier de la nuit

Voici une catégorie de joueurs qui voit dans le paintball un bel outil de simulation guerrière. Côté matériel, il fait la joie du petit commerce. Rien n'est trop beau pour lui, et si ses moyens le lui permettent, il claque au bas mot 5000 F pour s'acheter le lanceur « super-plus-plus de la mort ». Généralement d'âge plus avancé, il aime à pousser le bouchon plus loin, dans des eaux quelque peu troubles. A lui les chouettes randonnées nocturnes, les chasses à l'homme interminables et les émotions fortes ! Disons-le, ce paintballeur-là se plaît à vivre ou revivre dans une ambiance brun-kaki pas toujours de bon aloi, ce qui n'en fait pas pour autant une brute sanguinaire. Quoi que !

Le taggateur

Le plus difficile à cerner de tous. Qu'il soit étudiant ou cadre supérieur, il est adepte du « do-it-yourself-paintball ». C'est-à-dire qu'il forme, avec une poignée de potes, un groupe restreint de paintballeurs sauvages qui s'éclatent de temps à autre sans chercher à rencontrer leurs congénères. Ce type de joueur est d'autant plus mystérieux qu'il n'a pas forcément investi dans du matériel : il se contente parfois de louer des

lanceurs pour un week-end. Seul problème : le manque d'encadrement risque de nuire à la sécurité. Rappelons en effet que les lanceurs ne sont pas des jouets, et que les jolies bibilles sortent du canon à une vitesse de 300 km/h et plus ! D'où la nécessité de porter un masque prévu à cet effet (et non une quelconque cochennerie bricolée qui risque de ne vous protéger... que de la pluie) en permanence en cours de partie, et le danger de jouer sur un lieu accessible au public (en forêt de Fontainebleau, par exemple). Attention donc.

Le compétiteur

En voilà un client qu'il est bon ! Le Compétiteur est souvent un Joyeux Chasseur reconverti, qui s'est pris au jeu et qui va jusqu'à participer à des rencontres interclubs, amicales dans un premier temps, puis officielles. Avec quelques copains, il a formé une équipe à laquelle il a donné un nom bien craignos (non ! pas d'exemple), et voici nos sympathiques boy-scouts sur les sentiers de la gloire. Il faut savoir qu'il existe un très sérieux championnat d'Europe (actuellement dominé par les Britanniques, qui possèdent dans ce domaine deux ou trois ans d'avance

blent le fair-play le plus élémentaire... Au niveau des mentalités, il semble que certaines équipes manquent de maturité, défaut de jeunesse qui devrait certainement s'estomper au fur et à mesure des saisons. Côté matériel, comme il s'agit de cartonner l'adversaire, il est hors de question d'être moins bien équipé que lui et les compétiteurs se livrent à une course aux armements intrépide, qui n'est pas sans faire beaucoup de bien au moral des vendeurs de matériel. La liste des coûteux accessoires disponibles dans une boutique de paintball est proprement ahurissante, et il n'est pas rare de voir des joueurs porter dans les 10000 F de matos sur eux... Une débauche de moyens qui n'a d'ailleurs rien d'original par rapport à d'autres sports de compétition (sauf peut-être la course à pied).

Le rôliste multitâche

J'ai gardé pour la fin celui qui se rapproche le plus de nous autres insatiables dévoreurs de scénarios : l'oiseau rare qui essaie d'utiliser le paintball comme un accessoire, et qui ne se contente pas de tirer son prochain au détour d'un bosquet. Celui-ci a du pain sur la planche, car la



Ce ne sont pas des armes, mais ce ne sont pas non plus des jouets : la balle peut sortir à plus 300 km/h.

sur la France), qu'une fédération française de paintball est en cours de création, et que les quelques équipes de « haut niveau » existant en France se livrent une bataille acharnée tout au long de la saison (mars à octobre). Bien entendu, le phénomène en est encore à un stade embryonnaire, comparé aux équipes professionnelles (et redoutables) qui luttent pour le titre de champion du monde aux États-Unis, avec un joli petit paquet de dollars à la clé... Un point commun toutefois : les rites très particuliers du petit monde du paintball de compétition et le jargon technique, à mi-chemin entre celui des motards et celui des... rôlistes, « franglais » oblige ! Les règlements en vigueur lors des rencontres officielles sont fort touffus, en raison du déroulement même des parties : les arbitres se doivent d'être omniprésents sur un terrain accidenté de deux ou trois hectares, et doivent parfois surveiller les joueurs comme le lait sur le feu, surtout lorsque ces derniers ou-

tâche n'est guère aisée. Les conditions de sécurité obligatoires en matière de paintball sont son pire ennemi. Comment concilier ambiance et contraintes paintballiennes ? Un joli casse-tête, qui possède toutefois diverses solutions.

● **Ce qu'on ne peut pas faire avec.** Dans le cadre d'un killer ou d'une murder-party, tout d'abord, le paintball est à proscrire formellement. Imaginez un peu un règlement de comptes au paintball sur un quai de métro, ou plutôt non, ne l'imaginez pas, ce n'est même pas la peine d'y penser. Au mieux, c'est la garde à vue avec les bières et les sandwiches, au pire, c'est la bavure et vous faites les gros titres des journaux, sans avoir l'occasion d'en profiter depuis votre tiroir climatisé de l'institut médico-légal. Dans le même ordre d'esprit, il est difficilement concevable de faire dîner des gens en tenue Années folles avec un masque de protection sur la figure. De façon générale, l'usage des



Commencer en club est une bonne formule. Le responsable fournit le matériel et rappelle les consignes de sécurité.

Parlons d'argent

Prix d'une journée tout compris en club : de 300 à 400 F. Prix d'un lanceur : de 800 F à 1500 F pour un modèle de base. Plus de 4000 F pour un lanceur de compétition. Prix d'un masque : de 350 à 600 F. Munitions : environ 40 à 45 centimes par bille. Location d'un lanceur et d'un masque, avec du gaz (propulsion) et des billes : environ 200 à 300 F par joueur, avec pièce d'identité et chèque de caution. Sécurité avant tout !

Trois règles pour éviter les incidents en toute circonstance :

- Port du masque impératif sur l'aire de jeu.
- Bouchon de sécurité obstruant le canon hors de l'aire de jeu.
- Si possible, contrôles réguliers de la vitesse des billes en sortie de canon (pour les modèles à vélocité réglable). Cette vitesse ne doit pas dépasser 300 km/h.

Aire de jeu et environnement

La pratique du paintball est interdite hors des terrains prévus à cet effet. Si d'aventure vous disposez d'une propriété privée suffisamment vaste, pas de problème ; dans le cas contraire, gare au paintball « sauvage », flics et gardes-forestiers risquent de vous faire des ennuis si vous jouez dans un parking souterrain ou au bois de Vincennes (amende et confiscation du matos). Si vous crapahutez dans le parc du château de ce bon cousin Hubert, prévoyez des munitions vertes (plus discrètes pour l'environnement) ; par ailleurs les billes sont biodégradables et non toxiques. Ce n'est d'ailleurs pas une raison pour « tagguer à mort » la forêt de Fontainebleau.

Jouer en club

Il existe plus de soixante clubs et associations répartis aux « quatre coins de l'Hexagone », qui sont prêts à vous faire découvrir les joies du paintball. C'est encore la meilleure façon de débuter au sein d'un encadrement compétent. Le problème est toutefois le même que pour les clubs de jeu de rôle : des joueurs avec lesquels

vous n'avez pas d'atomes crochus et qui ne font pas d'efforts pour se mettre à votre niveau, risquent de vous dégoûter. Choisissez bien vos « petits camarades de jeu » en fonction de vos aspirations. Méfiez-vous également des petits malins qui vous font jouer le rôle de la cible mouvante en évitant de constituer des équipes équilibrées (panachage de niveau des joueurs et de l'équipement). Pour de plus amples renseignements, consultez la presse spécialisée !

Whalter Pépékah
photos : Bruno Calendini

*Guide de survie :
voir sans être vu, ne jamais
relever la tête au même
endroit, gérer ses munitions.*

lanceurs ne peut se concevoir qu'en des lieux peu salissants, et sans la présence de témoins qui risquent de se transformer en victimes.

● **Ce qu'on peut faire avec.** Toutes ces contraintes ne sont pas insurmontables, il suffit d'un peu d'imagination pour les contourner habilement. Il est par exemple possible de se placer dans un contexte de politique-fiction genre guerre chimique, et de prévenir les joueurs que les masques de paintball qui leur sont fournis sont en fait des masques à gaz, qu'ils devront impérativement revêtir en cas d'alerte (coup de sifflet, délimitation précise d'une « zone contaminée », consigne donnée par un organisateur doté d'un pseudo-détecteur, etc.). D'une manière générale, le paintball peut être utilisé de manière ponctuelle dans tous les grandeurs-natures contemporains ou futuristes, lorsque les joueurs doivent passer à l'action. Pour l'occasion, sachez qu'il est possible de louer des lanceurs à la journée, moyennant 100 à 200 F par arme, gaz et billes compris. Rien ne vous empêche, si vous avez

décidé de « coincer » quelques amis dans un *Appel de Cthulhu* grandeur nature surprise (qui débute au cours d'une partie normale autour d'une table, par exemple), de prévoir une séquence de jeu incluant du paintball (exploration d'une cave suspecte, où comme par hasard les vestes et les masques sont accrochés devant la porte). La seule limite à votre imagination doit être le strict respect des règles de sécurité, pour le bien de tous.

Passage à l'acte, mode d'emploi

Place aux jeunes !

En théorie, le paintball n'est interdit à personne, mais l'âge limite inférieur se situe vers treize ou quatorze ans (sécurité oblige). Les mineurs qui veulent jouer en club ou louer du matériel devront montrer patte blanche (autorisation écrite des parents !).





Un grand poster gratuit

dans le prochain numéro de Science & Vie Junior

DOSSIER SPECIAL **LES ORIGINES** **DE L'HOMME**

SCIENCE & VIE
JUNIOR

AVEC

ENCYCLOPEDIE
DES SCIENCES
NATHAN

Le mois prochain, Science & Vie Junior vous invite à un fantastique voyage à la découverte des origines de l'Homme. Des premiers australopithèques jusqu'à l'Homo sapiens que nous sommes, que de chemin parcouru ! Ce passionnant dossier vous fera revivre les aventures extraordinaires de nos ancêtres. Avec ce numéro, SVJ vous offre un grand poster qui retrace 7 millions d'années de notre propre histoire. Rendez-vous le 20 octobre chez votre marchand de journaux !

POUR CEUX QUI VONT REFAIRE LE MONDE

Pour qui veut voyager dans le vaste empire du Salthar, il est bon d'en savoir un peu plus sur les régions où le hasard peut le mener (carte détaillée dans CB 76). Chacune des villes décrites est adaptable à tout jeu médiéval-fantastique.

Chaque matin, les sylmarins de Yanz arrôsent le bois de la coque de leur radeau des cimes, là où pousse le champignon gélatineux permettant à la nef de glisser sur les frondaisons.

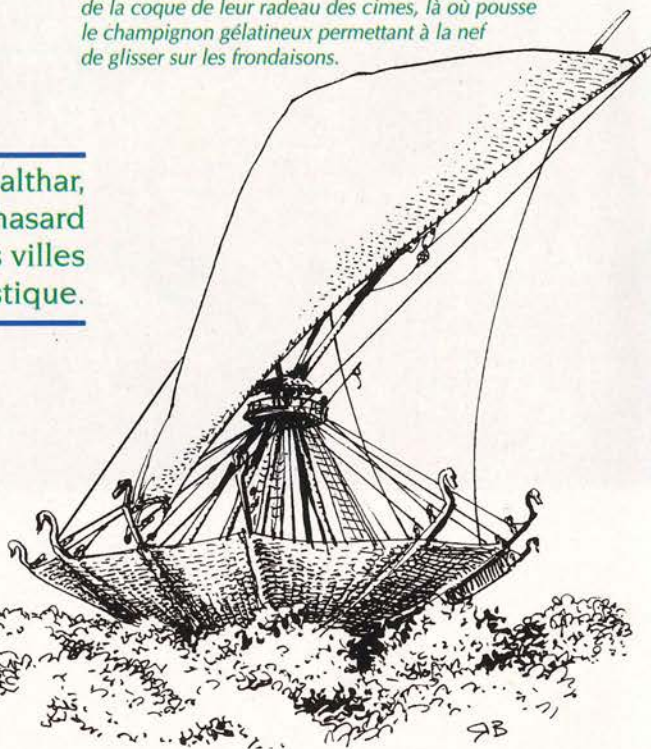


La migration des scipules

Nés à la fin de l'hiver dans les sources des Sinistérias, ces sortes de longs tritons dentus, noirs zébrés de rouge, atteignent l'âge adulte au moment où leur migration

Les cités du Burgriff (Salthar oriental)

— **Zeden**. Dressée face à l'ombre menaçante des Sinistérias, cette ville est une véritable citadelle. Elle est entourée de trois rangs de fortifications, et abrite dans ses souterrains de vastes silos à grains, accès par de longues conduites



scipules. Froide et isolée, Shogol est une ville de garnison, frileusement accolée à un puissant fort.

— **Helz** s'étire au sommet d'une roche plate battue par les vents, non loin de la route des Caravanes. De tout temps, ce cadre propice au mysticisme a inspiré les prêtres itinérants qui y ont érigé de nombreux monastères. La population, fréquemment divisée par les querelles religieuses, débat

DOSSIER SPECIAL LES ORIGINES DE L'HOMME

SCIENCE & VIE
JUNIOR

AVEC

ENCYCLOPEDIE
DES SCIENCES
NATHAN

que nous sommes, que de chemin parcouru ! Ce passionnant dossier vous fera revivre les aventures extraordinaires de nos ancêtres. Avec ce numéro, SVJ vous offre un grand poster qui retrace 7 millions d'années de notre propre histoire. Rendez-vous le 20 octobre chez votre marchand de journaux !

est entièrement construite avec le bois des forêts de Baomwalth, et quadrillée de très larges avenues afin de limiter tout risque d'incendie. Chaque année a lieu le concours des Sculptures chenues, qui attire de nombreux artistes et collectionneurs. En contraste total avec le reste de la ville, une citadelle de pierre massive rappelle que le pays burgon n'est pas loin.

— **Nevia**, sur la route des Caravanes, est la Cité-Escargot. Tant que les relations sont bonnes entre le Salthar et la Burgonnie, elle en profite pour faire du commerce, ouvrir ses auberges aux voyageurs, et mettre or et provisions de côté. Mais dès que la situation se dégrade, Nevia mure immédiatement ses portes comme si elle était assiégée, en attendant une amélioration, à l'abri de ses hautes murailles aveugles. Les étrangers piégés en compagnie des habitants sont intégrés à leur microcosme : ils participent à des travaux d'utilité publique, mais aussi à divers jeux de société ou d'adresse (le Nevial Poursuite et la Roue de la Torture remportent toujours un vif succès), ou encore à des veillées animées par des conteurs au savoir étonnant.

— **Tish**, au pied des monts Orkhot, est une formidable sentinelle de granit sombre. Elle concentre tout le trafic en provenance du Haut-Melkiar, de la Reipublica Palana et de l'empire d'Althusia. Ici commence la route des Mille Marches, la seule importante voie d'accès vers la vallée du Linamaz (autre la route des Caravanes, au nord), qui passe par le stratégique col d'Orkhot. Les nains du 7^e Tranche-Col surnomment cette forteresse Tish la Sombre, car dans ses ruelles étroites à l'abri des hauts remparts le jour ne tombe que chichement. A environ trois kilomètres vers l'est s'est développé un petit bourg, Té-han-Tish. Autour d'un groupe de fermes et d'un maréchal-ferrant se sont installées des auberges accueillant les Althusiens et les Palanides que rebute l'ambiance trop « saltharite » de Tish la Sombre.

— **Melk**. Dominant les plateaux du Haut-Melkiar, le mont Melk projette son ombre majestueuse sur la Reipublica Palana. A mi-pente de ses flancs neigeux s'élève la cité de Melk, dont les habitants, très individualistes, ont adopté pour la plupart un mode de vie burgon. On murmure que ses fondations sont bâties sur une antique ville troglodyte, où se perpétuerait le terrible culte d'Oombar, le Grand Ver.



La vallée des Morvants

A cheval sur le Salthar et la Burgonnie, une large bande de marais et de steppes s'étend au pied des Sinistérias. Battue par les vents et les pluies, cette région est habitée par des individus obnubilés par la mort. Chaque village y a une véritable nécropole, les cultes locaux ne parlent que des esprits, du néant, les mentalités y sont tristes et austères. Ici, les maisons sont hantées, les terres sont hantées, les habitants sont hantés. De loin en loin surgissent des spectres du passé, vestiges fantomatiques d'anciens champs de bataille ou de cités maudites et abandonnées. Très renfermés, les habitants de cette zone morbide vivent souvent en autarcie, et certains n'ont vu ni voyageurs ni même un habitant du village le plus proche depuis des générations.

Les Libres Forestiers de Baomwalth

Solidaires pour tout ce qui touche à leur indépendance ou leurs intérêts, les Forestiers regroupent des castes hétéroclites, aussi différentes que les arbres qui les abritent. Les *rondains* construisent des maisons dans les clairières et cultivent la terre. Les *faistiers* (les plus nombreux) installent leurs villages dans les hautes branches de chênes millénaires, et érigent parfois de véritables cités aériennes dont la plus remarquable est Ebelia, la cité des Mille Passe-relles. Les *soucheux* sont des familles isolées aménageant leur intérieur dans les vastes souches d'un gros arbre trappu et torturé : le boltepess. Les *rouquins* sont des nomades individualistes voyageant de village en village et monnayant leurs talents. C'est parmi eux que sont recrutées les unités qui vont parfois grossir les rangs des armées régulières du Salthar, conformément au traité d'assistance qui les lie aux suzerains saltharites. Archers émérites, ils doivent leur nom aux teintures rouges dont ils s'enduisent le corps et la chevelure lors des combats, rendant leur aspect plus féroce encore.

Par leur position frontalière et la proximité de la route des Caravanes, les Forestiers jouissent d'atouts précieux tant d'un point de vue stratégique que commercial. C'est dans les villes d'Arnifol et de Nevia qu'ils négocient leurs marchandises : arcs, arbalètes, artisanat et produits de la forêt. Lors des transactions, une autre caste de Forestiers, les *feuilleux*, jouent le rôle de négociants et de banquiers. En effet, malgré leur aspect souvent frustre, les Forestiers possèdent un système bancaire original : gardant peu d'argent chez eux, ils possèdent des « crédits » chez les caravaniers, ainsi que chez des banquiers de Burgonnie, du Salthar et parfois de Tsovanie et d'Althusia. Ainsi, lorsqu'ils se rendent dans ces régions, ils se munissent de simples lettres de change au lieu de transporter de l'or.

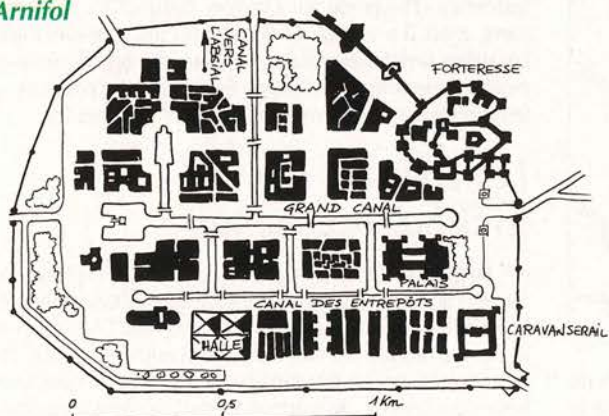
Les Libres Forestiers ne sont pas xénophobes et accueillent volontiers des étrangers et des non-Humains, tant que ceux-ci ne constituent pas une menace. Ainsi la forêt de Baomwalth abrite quelques communautés d'elfes et de gnomes, sans oublier les nombreux habitants du petit peuple – esprits des tertres ou des sources – et les énigmatiques gwours, des animaux qui semblent doués d'une intelligence humaine, et qu'on pense être des changelins, ou garous.

Déambuler au Salthar

La méfiance des Saltharites est légendaire et circuler dans leur pays n'est pas une mince affaire ! En effet, sur chacune des routes principales sont érigées des bâtisses estampillées MGDAE (Maison de Gestion des Déplacements Autorisés aux Aimables Étrangers). C'est là qu'il faut essayer d'obtenir les fameux « titres de déambulation » délivrés par les clercs de chaque bailliage. Dans ces vastes bâtisses, une armée de fonctionnaires tatillons attendent de pied ferme les étrangers, et les démarches administratives sont interminables : taxes d'entrée exorbitantes, examens sanitaires, multiples circulaires à obtenir de services « fantômes », guide obligatoire attribué lors du premier séjour au Salthar...

Signalons, cependant, l'existence d'un marché parallèle permettant d'obtenir des titres de déambulation plus ou moins légaux (un sujet de suspicion et de discorde chez les fonctionnaires, d'autant plus paranoïaques !). Attention : si par mégarde des étrangers pénétraient clandestinement au Salthar, ils devront éviter sans cesse les « contrôleurs bleus », des agents de l'État spécialisés dans la perception *manu militari* des amendes qu'ils dispensent généreusement.

Arnifol



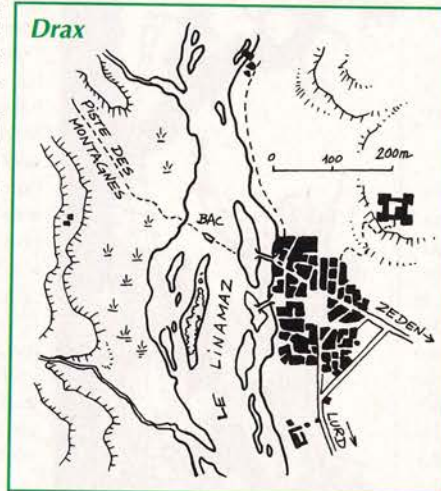
La féria des magiciens

Extrait des *Tribulations gnomiques d'un apprenti nécromant*, par Zworykin le Magnifique.

« Or donc, choisissant un fringant couvre-chef orné de plumes de paon, je me rendis à la Grande Foire de Paorn pour y quérir quelques Herbes du Riant Urticaire, ultime ingrédient d'un philtre qui devait faire de moi le premier archi-nécromant gnome (une opération grandiose, qui malheureusement avorta pour d'obscures raisons techniques. A ce propos, je rappelle aux lecteurs que je suis toujours à la recherche d'un baume contre les éruptions pustuleuses généralisées). Or ça, je vaquais à loisir parmi les étals, lorsque je remarquai un vieillard en robes s'éloigner discrètement vers un petit bosquet d'aunès. Curieux, je résolus de le suivre, m'attardant au passage pour admirer les sortilèges d'égarement tendus entre les arbres. Moins de six jours après, je parvins au cœur du bocage, où se tenait une secrète congrégation d'enchanteurs, de sorcières et de fées, déambulant parmi leurs élégants pavillons sylvestres. Au-dessus d'eux flottait une brume colorée formant les lettres « Bienvenue à la 998^e féria des magiciens, placée sous le patronage de l'Arcania ». Perchés sur chacun des stands, des lutins-tinabuleurs claironnaient « Sorbets enchantés ! Cônes de froid à la vanille ! Goûtez aux délices d'Ostrick, le mage-glacier de Krönberg ! », ou « Découvrez les hasards du bizarre, essayez les gants merveilleux de Latexia l'Entropiste ! ». Ravi, je m'apprêtais à explorer cette véritable foire à la sorcellerie, lorsqu'un impudent dignitaire de l'Arcania osa réclamer mon carton d'invitation. Bien entendu, le maraud s'inclina basement quand il apprit mon identité, ne m'infligeant, pour lors, qu'une pénalité de pure forme. Dans un prochain chapitre, je vous conterai comment je devins le premier putois archi-nécromant... »

Les cités du Linamaz

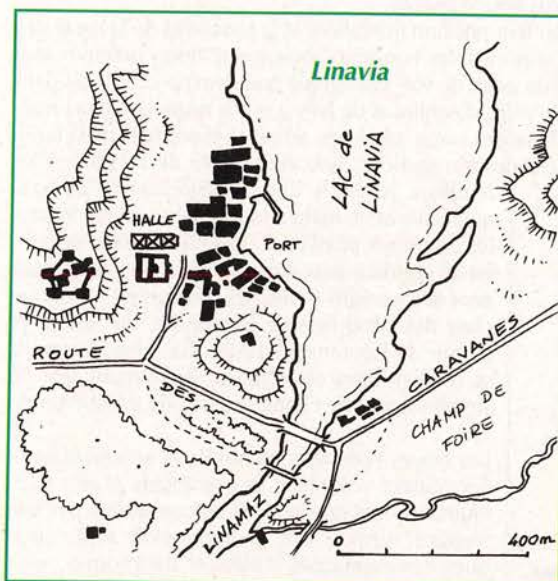
— **Drax** est la dernière cité avant les Sinistérias. Il y a peu de trafic au-delà de son port, hormis quelques aventuriers remontant les sources du Linamaz en quête d'oeufs d'oiseau roc, ou d'objectifs plus incertains (comme le mythique Palais-Chimère, ou le légendaire royaume souterrain d'Hell-dran, le maître piéteur). Le sous-sol de la ville abrite des sources d'eau chaude. En profondeur, les nains de Drax utilisent cette énergie pour raffiner les métaux extraits des montagnes Noires. En surface, s'est développée une agréable ville thermale, dont la vie nocturne est animée par de nombreuses tavernes. Le roi Drogon, grand amateur de bains, y a fait construire sa résidence d'été, ornée de somptueuses mosaïques et de vastes bassins où s'ébattent quelques naïades.



— **Lurd** est un bourg fréquemment inondé par les eaux du Linamaz pendant la saison des pluies. Sur la rive est du fleuve, les vallons de Lurd et de Zeden produisent en abondance cultures maraîchères et viande d'élevage, qui embarquent à Lurd sur des barges que le courant porte vers les villes du sud, jusqu'à Krönberg. La plupart des maisons de négociants joutent le fleuve et sont bâties sur le même modèle : un rez-de-chaussée en arches, surmonté d'un « entresol » de même type, avec au-dessus seulement l'habitation proprement dite, en bois. En cas de crue, les denrées entreposées au rez-de-chaussée sont hissées à l'entresol, qui sert le reste du temps de salle de banquet.

— **Weg** est surtout une étape pour les bateliers qui montent et descendent le Linamaz. On y trouve de bons charpentiers, de très bons joueurs de cartes et d'excellents tirelaines.

— **Prubourg** est une citadelle qui gardait le Linamaz du temps où elle en marquait la frontière nord. Elle abrite toujours une importante garnison.



— **Linavia**, à la croisée de la route des Caravanes et du Linamaz, accueille chaque année au solstice d'automne le plus extraordinaire marché des quatre empires : la Grande Foire de Paorn. Dans les prés à l'est de la ville surgissent des

grappes de tentes et de pavillons en toile, empanachés d'oriflammes multicolores. Les convois de marchands, arrivés plusieurs jours auparavant, sont rejoints par des visiteurs, saltimbanques et coupeurs de bourse du monde entier.

On peut y vendre ou troquer épices exotiques, objets manufacturés, tissus, armes et armures, objets d'art et de culte, livres anciens, etc. Parmi les nombreuses manifestations, citons : le concours d'inventions extraordinaires présidé par les lutins de Krönberg, les lectures publiques d'Ermold le Noir, le Salon du jeu de troll, et l'élection de Damaïsselle Paorn.

L'agitation cosmopolite de la Grande Foire déplaît au taciturne roi Drogon, qui y envoie chaque fois une partie de son armée et de ses espions pour veiller et surveiller tant les étrangers que les Linaviens, qui malgré de lourds impôts s'enrichissent trop à son gré.

— **Krönberg**, la capitale du royaume, vaut bien à elle seule tout un chapitre que vous trouverez plus loin.

— **Skow** est le second port de commerce du vaste lac de Kruth. Les convois en provenance de tout le sud-est de l'empire, qu'ils viennent du Melkiar par le col d'Orkhot ou des plaines orientales du Linamaz, y embarquent pour finir par voie maritime leur trajet vers Krönberg.

— **Burd**, l'une des plus anciennes cités construites sur ces terres, bien avant la fondation de Krönberg, se situait autrefois sur la rive droite du Linamaz. Ravagée par un incendie il y a cinq siècles, la ville fut rebâtie sur l'autre rive, en partie avec les pierres de Burd l'Antique dont il ne subsiste que peu de chose. Parmi les ruines de ce passé glorieux vivent à présent tous les parias rejetés par la riche cité de Burd la Nouvelle. Pour survivre, ils se sont spécialisés dans la fouille des ruines et des galeries insondables qui s'enfoncent au cœur de la terre. De ces expéditions de plus en plus profondes, de plus en plus dangereuses, ils exhumèrent d'étranges artefacts qu'ils revendent au plus offrant. Surnommés les « récupérateurs », ce sont des êtres frustrés et violents qui ne savent pas toujours discerner la valeur ou le danger représentés par leurs découvertes...

— **Darmaz**, sur le lac de Verd, est la dernière cité digne de ce nom sur le Linamaz. Au-delà, le fleuve n'est bordé que de petits bourgs ou villages vivant de la présence des garnisons liées aux barrages. Également très fréquentée par les militaires, Darmaz jouit d'un climat doux et accueille une résidence d'hiver du roi Drogon. Celui-ci s'y rend rarement, mais il y envoie sa famille dès les premiers frimas. Les riches familles impériales y ont fait bâtir une douzaine de pavillons, de véritables castelets égrenés le long des rives, qui leur permettent de suivre le roi lorsqu'il séjourne ici.

Les cités du Tsovriff (Salthar occidentale)

— **Argadol** est un simple fortin de bois et de terre, bâti au pied du gué qui traverse l'une des boucles de l'Arga. Isolé au milieu des steppes des Trobelins, c'est l'ultime avant-poste du monde connu. On y rencontre des trappeurs, des contrebandiers tsovraniens, et parfois quelques aventuriers audacieux qui partent au-delà du fleuve conquérir les territoires vierges des Limisterres. On raconte que là-bas, de monumentales cascades jaillissent dans les vallées en-

caissées, que les panthères des neiges y chassent le cerf géant, et que des hommes farouches et déterminés seraient capables d'y bâtir plus d'un domaine...

— **Diek**, installée sur les sources du Skim, fut fondée il y a des générations par un groupe religieux ayant fui la Tsovranie. Le monastère d'origine a été scindé en deux, d'un côté le palais du seigneur et du bailli, et de l'autre côté, au-delà d'un jardin aux arbres sacrés, le temple, qui abrite toujours les moines et les plus fervents fidèles. Autour s'est développée une petite ville de chalets avec un marché couvert tout en bois, où se rencontrent les tribus nomades qui peuplent les plaines du Nord-Rittmark et les éleveurs.

— **Starovia**. Pour les pionniers tsovraniens qui peu à peu colonisent les Nouvelles Terres, la cité saltharite est LA grande ville la plus proche. Ainsi, une partie des ressources normalement destinées à nourrir la population de la côte ouest tsovranienne est vendue avec profit aux Rittmarkiens sur les grands marchés de Starovia. De ce fait, pionniers et Rittmarkiens sont très liés, alors qu'à l'inverse cette situation attise les tensions entre le roi Drogon et l'impératrice Ælia. Construite en bois autour d'une anse du lac Artweiler, de part et d'autre de la rivière Cheval qui dévale avec fougue des hauteurs de l'Homme debout, Starovia ne compte pas moins de six caravansérails, quatre marchés couverts, mais aussi un théâtre et plusieurs champs de course. Tous les deux mois ont lieu les célèbres Joutes nomades, pendant lesquelles champions du Rittmark et des Nouvelles Terres s'affrontent à toutes sortes de jeux. Parmi les idoles célèbres, citons : le géant tsovrarien Yorgun, champion du lancer de trobelin ; Sirkim le nain, maître des courses de char à voile ; et Tkyl l'Insaissable, le plus rapide des duellistes-pateneurs sur glace, quand le lac est gelé.

— **Solval** fut longtemps la ville seigneuriale d'un petit royaume isolé, perdu dans les hautes montagnes. Le passage des caravanes, attirées par ce havre de paix sur un parcours harassant, a rompu son isolement et l'a bon gré mal gré ramené dans le giron du Salthar qui l'avait un temps oublié. Le climat y est frais mais beau, l'eau coulant par milliers de ruisseaux. La cité fortifiée est dominée par le Kolvank, un castel de pierre blanche dressé comme un plongeur prêt à bondir, tout en haut d'un piton escarpé. Malgré les monts qui enserrant la ville, la vue depuis sa plus haute tour porte par temps clair jusqu'à des sommets situés à cinq jours de marche par les sentiers forestiers.

— **Nirgha**, comme Diek, est une colonie fondée par des populations ayant fui la guerre civile en Tsovranie. Si parmi les habitants, une bonne part est désormais saltharite, les familles rassemblées dans le cercle des Exilés cultivent la nostalgie des coutumes et des paysages de l'ouest tsovrarien. La ville elle-même est peu fortifiée. Accrochée à flanc de montagne, elle comporte le plus



souvent des escaliers ou des échelles de pierre en guise de rues. Baptisée la Cité-Pigeonnier, Nirgha est célèbre pour ses pigeons voyageurs et ses aigles de combat. Depuis peu, certains fauconniers tenteraient de dompter des oiseaux rocs pour en faire des montures. Nul doute que s'ils y parvenaient, le Salthar détiendrait un avantage décisif sur tout adversaire.

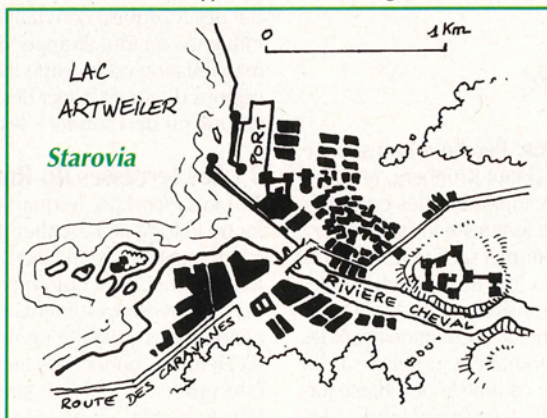
— **Yanz**, le phare de l'océan Vert, est un vertigineux donjon de bois blanc bâti sur les frondaisons d'un gigantesque arbre fossilisé. Autour de lui s'étirent à perte de vue les forêts du sud-ouest, au feuillage si dense qu'elles forment une seule mer d'émeraude. Bruissantes sous le vent, les vagues de verdure roulent sur des centaines de kilomètres le long de la Cicatrice, avant d'aller mourir sur le lointain rivage des Terres sombres. Les profondeurs de l'océan Vert demeurent insondables, mystérieuses cathédrales d'humus baignées de lumière crépusculaire, où rôdent les pieuvres à fourrure et les méduses fongiques. Pour échapper aux dangers, les habitants de Yanz naviguent « en surface » sur le dense faite des arbres, utilisant de splendides voiliers de bois léger à large coque : les radeaux des cimes. Loriane l'elfe est la téméraire capitaine des vaisseaux de Yanz. Avec l'aide de Skull, son inséparable épée, elle a plusieurs fois sauvé des pêcheurs ensorcelés par les sirènes sylvestres, et même survécu au légendaire Dragon-Léviathan qui happe des navires entiers...

— **Skurmatwak**, la cité orque. Il y a bien longtemps, des bandes orques traversèrent l'Océan vert en toute hâte, repoussés jusqu'aux Terres sombres par une menace inconnue (le fameux léviathan ?). Investissant les villages montagnards saltharites, les bandes demeurèrent indélogeables jusqu'à la mystérieuse disparition de leur chef Krikork l'Avisé. Lorsque le général nain Forboss fut envoyé quelques temps plus tard à la tête du 7^e Tranche-Col, il soumit sans peine les orques, mais ne put que constater la présence déplorable de nombreux rejetons demi-orques parmi les montagnards ! Ayant prêté allégeance, les humanoïdes furent autorisés à fonder Skurmatwak, et se firent désormais appeler la tribu des Hommes-Pierre. Ils habitent dans de petits villages de pierre ou de tentes en peau, dissimulés dans la forêt. Préférant la pénombre, ils apprécient les sous-bois, et dans leurs bourgs, les rues sont souvent des corridors couverts zigzaguant entre les maisons grossières.

— **Snit's**, à l'origine, fut bâtie pour garder la sortie du col de la Vengeance, d'où on a longtemps craint l'invasion des

orques repliés dans les montagnes. La forteresse, qui renferme d'énormes forges et des ateliers capables de construire des armes de taille gigantesque, conserve un impressionnant alignement de balistes géantes et de catapultes en état de marche.

**Didier Guiserix,
Patrick Bousquet
et Christophe Debien
illustration : DGx
et Rolland Barthélémy**



INSTANTANÉS

La Méduse de Vilo
De passage dans la ville d'Arnifol le jour du vol de la Méduse de Vilo, une célèbre Sculpture chenu, les aventuriers se retrouvent sur le banc des accusés (la présomption de culpabilité est l'un des fondements du droit saltharite !). Pour se disculper, il leur faudra traquer à travers le pays le vrai coupable : un voleur-illusionniste qui compte revendre la statue pendant la féria des magiciens.

L'armée des morts
Un ethnologue engage les aventuriers pour l'escorter jusqu'aux ruines hantées de la vallée des Morvians. En réalité, il s'agit d'un puissant nécromant banni de l'Arcania : il compte sacrifier les personnages au cours d'un rituel qui réveillera un millier de squelettes, puis marcher sur Krönberg à la tête d'une sinistre armée de morts. Pour le contrecarrer, les aventuriers feront-ils appel à l'imprévisible Arcania, aux dangereux scipules, ou aux spectres de la vallée ?

Les écumeurs de l'aube
Le Linamaz comporte de nombreuses criques inaccessibles par la route, et par endroits, des grottes naturelles ont creusé les falaises qui viennent directement mourir dans les eaux froides. Mettant à profit ces multiples cachettes, les Écumeurs de l'Aube, un groupe de pirates mené par des lutins nixes, rançonnent les navires isolés... Les aventuriers pourront en être les victimes, à moins qu'ils ne soient engagés pour récupérer une cargaison précieuse ou un otage.

Personnalités pour AD&D2

● **Kaald Mortepierre** :
Guerrier niv. 8-prêtre niv. 8.

● **Arken Klein** :
Prêtre niv. 12.

● **Latexia** :
Magicienne Entropiste niv. 7.

● **Loriane** :
Guerrière elfe niv. 12.

● **Yorgun** :
Guerrier demi-ogre niv. 5.

● **Sirkim** :
Prêtre nain niv. 5.

● **Tkyl l'Insaissable** :
Guerrier niv. 5 - voleur niv. 5.

Krönberg, capitale du Salthar

Tapie près du lac de Kruth, Krönberg est à l'image du Salthar : suspicieuse et comploteuse. Les réseaux d'espions drainent la moindre information jusqu'au roi Drogon, et la tour sombre de l'Arcania rappelle que toute la magie est contrôlée. Ici, les étrangers ne sont pas les bienvenus...

Les lutins de Krönberg

Bien qu'informel, le culte de Gurlu, le maître des Lutins, est très populaire dans la ville de Krönberg. Une telle prédisposition de la part des habitants n'a pas manqué d'attirer de nombreuses races de farfadets qui infestent désormais caves et greniers, cohabitant et participant pleinement à la vie quotidienne des Saltharites. Les lutins sont regroupés en grandes familles possédant chacune leurs particularités. Souvent rivaux, elles reconnaissent cependant toutes l'autorité du mystérieux marquis d'O. Serait-il l'un des leurs ?

Portrait des grandes familles :

— Les Yeux d'Ombre.

Personne ne connaît l'apparence exacte de ces lutins qui constituent l'élite des espions du Salthar. On suppose qu'ils sont change-formes.

— Les Klok'Tomtes.

Architectes habiles, horlogers et orfèvres, ils passent leur temps à expérimenter toutes sortes d'inventions (écluses et ponts tournants, poupées automates, systèmes d'espionnage optiques et acoustiques...).

— Les Tristes-Sires.

Fonctionnaires particulièrement coldochureux, ils sont chargés de surveiller les étrangers et d'administrer les amendes. Chacun d'eux est perché sur l'épaule d'un garde royal soumis à ses ordres.

— Les Folfollets.

Espions et farceurs, ils taquinaient surtout les étrangers et détestent la rigueur d'esprit des Tristes-Sires, leurs frères ennemis.

Enfin, une multitude de familles mineures viennent peupler la capitale : Horrifios hululant sinistrement dans la brume, petits Frères Luisants assurant l'éclairage public, Per'Siffleurs chargés de veiller à la circulation dans les rues encombrées, Verts-de-Gris patageant dans la boue et les eaux stagnantes, etc.

Un peu d'histoire...

Jadis, par une fraîche matinée de printemps, le baron Krön de Mysanthros décida qu'il ne supportait plus les jacasseries stupides de ses contemporains et résolut céans de s'exiler en quelque retraite inaccessible. N'écoutant que son courage, il gravit seul les hostiles montagnes du Salthar, faisant fi du rhume qui le guettait du haut de sa chaise à baldaquin portée par cinquante esclaves. Après un laborieux périple, il parvint au lointain lac de Kruth où il fonda Krönberg, sur l'une des îles à l'embouchure du fleuve. Pendant plusieurs générations sa famille vécut en autarcie, avant que d'autres colons ne viennent s'installer sur les îlots voisins. Au fil des alliances, ils construisirent un réseau complexe de ponts et finirent par établir une véritable continuité entre les îles. La cité s'étendit en amont, à cheval sur le fleuve et ses rives, rapidement protégée par d'imposantes fortifications. A l'abri des pillages, Krönberg prospéra en développant une flotte marchande qui arpentait le Linamaz. Puis vint une phase de croissance rapide où la ville connut un essor frénétique : tandis qu'en surface les constructions se développaient sur plusieurs niveaux dans une anarchie complète, on consolidaient les fondations sur le fleuve et établissait un réseau d'écluses sous la ville afin de maîtriser la puissance des eaux. Ainsi, lorsque l'on pénètre dans la capitale saltharite, on est frappé par cet étrange agencement de venelles étriquées, de bâtisses agglutinées, coincées dans une puissante ceinture de fortifications dominées par les collines du Haut Krönberg et de la Dent pourpre. Dans l'ombre imposante du Palais des Murmures, la cité brumeuse fourmille d'activités et de rencontres imprévues : pêcheurs-xénophobes ou fonctionnaires tatillons, espions déguisés ou farfadets ricants, chacun guette l'instant où il pourra jouer un bon tour à son prochain. Car ainsi vont les choses au royaume de Gurlu, le maître des Lutins...

... et de géographie

1 - Le Palais des Murmures. Perché tel un sinistre oiseau de proie sur le sommet du Haut Krönberg, le palais du roi Drogon doit son nom aux innombrables complots qui ne cessent de s'y tramer. Cette forteresse imprenable est truffée de passages dérobés, de miroirs sans tain, et autres dispositifs d'espionnage (comme le Salon-qui-chuchote, dont les cornets acoustiques retransmettent les conversations du palais, ou encore la galerie des Scrutations dont les miroirs ensorcelés reflètent de lointaines provinces). En ce lieu où l'intrigue est considérée comme la plus haute forme d'art, chacun fait mystère du renseignement le plus



insignifiant. L'emploi intempestif de phrases codées rend hasardeux le moindre dialogue, et l'usage permanent du déguisement par les personnes de haut rang complique la moindre rencontre. De plus, chaque semaine les Tristes-Sires (voir ci-contre) délivrent des invitations pour le Grand Bal des Masques, conviant hôtes de marque, personnages influents, ou tout étranger digne d'intérêt. En réalité, cette manifestation est un vaste théâtre d'intrigues permettant aux espions du roi de nouer des relations, de s'infiltrer dans un groupe ou de « sonder » les nouveaux venus.

2 - Les terrasses du Raffinement. Du palais au port de plaisance (2a), le quartier huppé de Krönberg s'échelonne le long de l'escalier des Mille Marches (2b). Fidèles à leur mentalité hermétique, les nobles saltharites expriment leurs humeurs et opinions politiques uniquement à travers leur tenue vestimentaire (ainsi, le parti des Empaleurs xénophobes s'habille de rouge, tandis que les Féministes en Dentelles portent des tons pastels). Les étrangers doivent être prudents, car une simple faute de goût pourrait se transformer en quiproquo fâcheux...



Caractéristiques pour AD&D2

● Les lutins :

Ceil d'Ombre (Pixie),
Klok'Tomte (Brownie),
Triste-Sire (Leprechaun),
Folfollet (Sprite).

● Soldat saltharite standard :

Guerrier niv.1, CA 7
(cuir clouté), PdV 8, dégâts 1d8
(épée longue), TAC0 20.

● Soldat de la Garde royale :

Guerrier niv. 3, CA 5 (cotte de mailles), PdV 20, dégâts 1d8+2
(épée longue), TAC0 17.

Compétences : Spécialisation
martial (épée), Étiquette 10,
Héraldique 10.

● Espion saltharite standard :

Voleur niv. 4, CA 10, PdV 20,
dégâts 1d4 (dague), TAC0 20.
Compétences : Déguisement 13,
Contrefaçon 15,
Herboristerie 10.

● Zâg-Zûl,

le maître des Assassins :
Voleur niv. 15

● Bourroutchik,

patron de la Grande Halte :
Voleur demi-orque niv. 9.

● Le roi Drogon :

Guerrier niv.18.

● Philémonte le Connétable :

Guerrier niv.15.

● Korweiss le Sénéchal :

Guerrier niv.12/ Clerc niv.9.

● Eyrin le Chancelier :

Guerrier niv.10/ Clerc niv.6.

● Ostrick le Froid,

maître de l'Arcania :
Enchanteur niv.16.

Rencontres dans la ville

1 - Les personnages sont conviés au Grand Bal des Masques. Au cours de la soirée, ils affronteront divers problèmes (quiproquos, complots, duels)... constituant un test imaginé par le roi Drogon, qui souhaite les enrôler comme espions !

2 - Les aventuriers sont invités à tester gratuitement « Temps de N », le dernier parfum mis au point par les Klok'Tomtes. En réalité, cette fragrance délicate est une arme chimique conçue pour irriter les sens et semer la discorde dans l'entourage.

3 - Une noble damoiselle éplorée se confie aux aventuriers : son père a décidé de la fiancer à Grootz l'Infâme, un négociant sordide et libidineux. Personne n'a pitié d'elle, car les femmes de Krönberg n'ont aucun droit. Les personnages accepteront-ils de l'aider ?

4 - A la suite d'un quiproquo, l'un des aventuriers est pris pour Jhames l'Élégant, le célèbre espion saltharite. Les situations rocambolesques vont s'accumuler autour des personnages...

5 - Une nuit à la Grande Halte, un Ceil d'Ombre demande aux aventuriers de s'évader de l'auberge pour se rendre à l'esplanade de Gurlu, car le maître des Lutins souhaite les rencontrer. Est-ce une simple farce, ou le début d'une grande aventure ?

6 - L'Amicale des Hardis Étrangers organise son rallye annuel. Les touristes y participant doivent ramener un objet typique de chaque quartier en moins d'une journée. Les vainqueurs gagnent un titre de déambulation valable dix ans.

3 - **La Citadelle de Fer.** Elle abrite les geôles de la ville, où les bourreaux travaillent sous les ordres de Zâg-Zûl, le mystérieux maître des assassins. Devant le port militaire (3a), l'aile sud de la citadelle sert de caserne aux soldats de la patrouille fluviale.

4 - **L'université royale de Krönberg.** On y dispense un enseignement original et varié : l'architecture secrète, la gurlulogique inspiratrice, la naïveté étrangère ou encore la théorie du piège et du complot. Les étrangers présents dans la ville constituent, pour les étudiants, une source inépuisable de travaux pratiques...

5 - **Le quartier suspendu.** S'appuyant sur un ensemble d'îlots, il recouvre entièrement l'embouchure du Linamaz. Toute l'activité artisanale y est concentrée, à travers une multitude de halles et d'ateliers côtoyant des moulins à aube. Au-dessous s'étend un complexe réseau d'écluses souterraines permettant aux navires de franchir les petites cascades qui déforment le lit du fleuve. Leur fonctionnement est assuré depuis des générations par les Riants Écumeurs, une famille de lutins sous contrat avec la chancellerie. Précisons que leur zèle est directement proportionnel à leur pourboire (et typiquement, ils réclament des fraises des bois quand ce n'est pas la saison).

6 - **La ville basse.** Souvent noyé dans la brume, le quartier populaire de Krönberg paraît aussi déroutant que lugubre aux visiteurs étrangers : les ruelles fangeuses sont toujours bloquées par la circulation, les farfadets infestent le moindre recoin, et les habitants sont particulièrement xénophobes...

7 - **Le square des Saints-Succins.** Les Saltharites étant peu portés sur la religion, ils ont regroupé sur cette place la vingtaine de cahutes servant d'unique lieu de culte à toutes sortes de prédicateurs. Seules quatre chapelles de pierre sont allouées, par la chancellerie, aux prêtres des religions les plus en vogue. Ces derniers ont alors le privilège de col-

lecter des fonds en vendant leur pain béni aux passants (d'où l'expression locale « avoir quignon sur rue »).

8 - **Le Labyrinthe.** Entièrement livré à la folie architecturale des membres de l'Académie des Hauts Bâtisseurs (8a), ce quartier s'étale au pied de la Dent pourpre. Anarchie de constructions instables défiant les lois de l'équilibre, c'est le domaine favori des Klok'Tomtes, les maîtres lutins des mécaniques audacieuses. Notons au passage que les étrangers sont souvent conviés à tester leurs dernières inventions... à leurs dépens ! Le Labyrinthe abrite deux lieux pleins de mystère : l'enclave des Sombres Créateurs (8b), où sont mis au point les outils du parfait espion (bagues à poisons, armures escamotables...) et l'esplanade de Maître Gurlu (8c), où l'on vient rendre hommage à l'ange gardien du Salthar par d'étranges rites. On murmure que, certains soirs, s'élève dans la brume la voix du célèbre lutin et qu'il convient de lui obéir...

9 - **La Grande Halte.** Elle constitue l'unique auberge de la ville. C'est un ancien marché couvert reconverti en immense dortoir communautaire pour les « aimables » visiteurs étrangers (les riches voyageurs peuvent éventuellement louer de minces cloisons de tissu, bénéficiant ainsi d'une intimité relative). Bourroutchik, le patron demi-orque, dirige une kyrielle de serveurs-espions veillant au respect des usages du lieu : couvre-feu nocturne obligatoire, dépôt des armes à l'entrée, interdiction d'utiliser la magie... tout ceci dans l'intérêt de chacun bien évidemment. De sévères amendes sanctionnent le moindre manquement : les secrets du Salthar n'ont pas de prix !

10 - **Le quartier lacustre.** Édifiée sur un réseau complexe de piliers reposant sur les fonds vaseux du lac, cette portion de la ville s'affaisse de plusieurs mètres par an ; pour compenser ce phénomène, on construit constamment de nouveaux étages. Les ruelles sinueuses se sont transformées en un réseau de canaux où l'on organise courses et joutes aquatiques à l'ombre des bâtisses inachevées. Ici vivent les familles de pêcheurs et tous ceux qui tirent leurs ressources du lac. Certains sont passés maîtres dans l'élaboration de subtils onguents à partir d'algues des profondeurs : de la Verte Caresse, en vogue chez les nobles, au terrible Soufflet de Strash utilisé par les meilleurs espions, chacun y trouve son bonheur. Au nord du quartier, un gigantesque marché à la criée (10a) propose de nombreux produits, artisanat local ou denrées exotiques, fraîchement débarqués dans le port commercial (10b) attenant.

11 - **Le donjon de l'Arcania.** Ensorcelée par le magicien Ostrick le Froid, cette tour sombre ne comporte ni porte ni fenêtre (y accède-t-on par un passage sous-marin, un pont invisible ou des portes dimensionnelles ?). On murmure que, dans ses profondeurs inconnues, se tiendrait le mystérieux Oracle des Vives Eaux.

12 - **La Dent pourpre.** Protégeant le flanc ouest de la ville, cette haute colline doit son nom à un épisode terrible de l'histoire de Krönberg : une sanglante bataille entre Saltharites et non-Humains qui fit des milliers de victimes dont le sang, dit-on, recouvrit la terre pendant cinq générations. Ceinte de robustes fortifications, elle porte maintenant une puissante garnison d'élite. On prétend que la colline, entièrement creuse, abrite des milliers d'hommes et qu'un réseau de coursives leur permet d'intervenir immédiatement en un point quelconque de la ville et de rallier le fleuve ou même le palais royal, si nécessaire.

Christophe Debien & Patrick Bousquet
illustration : **Rolland Barthélémy**
plan : **Cyrille Daujean**

JEUX DESCARTES PASTEUR

BARBE NOIRE

Le jeu!

à la boutique

**Démonstration de moulage de
figurines Prince August.
Le 2 octobre à la boutique.
Les 10 premiers clients auront leurs
figurines moulées gratuitement.**

© AVALON HILL - JEUX DESCARTES

39, Bd Pasteur - 75015 PARIS
Métro PASTEUR - Tél: 47 34 25 14

JEUX DESCARTES WAGRAM

TOUT LE 300ème ... moins cher !!!

**Vos flottes du XVIIIe à nos jours
(de 16 à 30 F)**

**Vos chars WWII et contemporains
(30 F les 5)**

**les avions, les hélicos, l'infanterie,
les trains et les décors (HOVELS)**

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

DU 15 SEPTEMBRE

AU 15 NOVEMBRE

**et bien sûr, tous les jeux : Amiraute,
Command Decision, Combined Arms,
Space Marine, Man O'War, Wooden
Ships, Harpoon, ASL de luxe et toutes
règles anglaises et américaines.**

© AVALON HILL - JEUX DESCARTES

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Métro WAGRAM - Tél: 42 27 50 09

DESCARTES Boutiques

JEUX DESCARTES ECOLIS

**Au 52, rue des Ecoles,
c'est TOUT TOUT TOUT
sur TOUT...**

**des PRIX sur TOUT..
des PROMOTIONS
toute l'année.**

**Paiement CB - Aurore
VENTE PAR
CORRESPONDANCE.**

Illustration : CAZA 1992

52, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Métro CLUNY LA SORBONNE
Tél: 43 26 79 83

JEUX DESCARTES LYON

**Le samedi 11 septembre,
démonstration de
peinture et de moulage
de figurines Prince
August.**

**DECOUVREZ LES
NOUVEAUTES
DESCARTES EN V.F.**

**Nous avons également tous les
magazines anglais, américains
et français pour tous les jeux de
simulations historique et les
jeux de rôles.**

13, r. des Remparts d'Ainay 69002 LYON
Métro AMPERE VICTOR HUGO
Tél: 78 37 75 94

Voici donc la nouvelle formule du Petit Capharnaüm : deux pages, tous les deux numéros. Aujourd'hui, nous parlerons surtout de la nouvelle édition de Simulacres, mais cela ne veut pas dire que cette rubrique ne sera consacrée qu'aux nouvelles règles. Nous souhaitons même le contraire. Alors à vous de nous faire part de vos envies, de proposer des mini scénarios ou des mini univers.

Nouvelles du Front

Nouvelle édition

Cela va bientôt faire cinq ans que Simulacres a été publié par *Casus Belli*, et plus de six mois que cette version n'est plus disponible. Nous allons donc en refaire une nouvelle édition*, différente, pour le mois de février 94. Pour l'instant, nous prévoyons un jeu en trois parties. Premièrement, les règles de base, accompagnées de conseils pour joueurs et meneurs de jeu débutants, plus explicites et détaillés que ceux de la précédente édition. Deuxièmement, l'ensemble des règles dites de Campagne, afin de pouvoir jouer plus longtemps avec les mêmes personnages, avoir des règles plus pointues si on le désire, bref de quoi faire un « vrai ! » jeu de rôle. Enfin, trois univers bien détaillés (les grands classiques : médiéval-fantastique, space opera, fantastique contemporain) avec une présentation générale du thème, puis du contexte, et un grand scénario. En bonus, nous présenterons sans doute un mini univers *fun* ou atypique, comme *Série Télé* ou *Capitaine Vaudou*, pour montrer que l'on peut aussi jouer dans n'importe quel type d'univers.

Comme dans toutes les rubriques de ce Petit Capharnaüm, nous faisons appel à vous. Nous aimerions savoir ce qui vous a posé problème quand vous avez été pour la première fois joueur ou meneur de jeu à un jeu de rôle, afin de mieux cerner les problèmes rencontrés par les débutants. Faites-nous en part en nous écrivant !

Suppléments

À la suite du retard chronique lié à la sortie des suppléments *Animonde* et *SangDragon* chez Descartes, l'éditeur a décidé d'arrêter définitivement la gamme Simulacres. Le supplément *SangDragon*, qui décrit l'univers médiéval-fantastique de Malienda, et tous les systèmes de magie de Simulacres, paraîtra sous la forme d'un hors-série *Casus Belli* en avril 94. Par contre, il nous semble plus difficile d'envisager la publication d'*Animonde* sous cette forme.

Avant-première

Plutôt que de vous faire saliver en vous demandant d'attendre la sortie du hors-série pour connaître les nouvelles règles, nous préférons vous en présenter quelques-unes en avant-première. En effet, malgré le soin porté à la réalisation d'un jeu, il y a toujours des risques que l'on ait fait trop compliqué, ou peu réaliste, ou même que l'on n'ait tout simplement pas vu un grave défaut. Faites-nous part de vos remarques et de vos propres idées de règles. Attention néanmoins : ne transformez pas Simulacres en un autre jeu (en supprimant ou en ajoutant des Composantes par exemple), et faites vite (il nous faudra aussi le temps de les tester de notre côté).

Un nouveau Désir (règles de base)

Jusqu'à présent, le Désir était un Moyen ambivalent, il pouvait être actif ou passif ; on pouvait s'en servir ou y succomber. Bref, difficile de savoir comment l'utiliser. Dorénavant, le Désir est un Moyen actif, proche de l'idée de volonté, qui s'oppose à la Résistance, devenue un Moyen purement passif. Voici comment le Désir se combine aux Composantes (voir résumé sur le nouveau Tableau principal).

● **Corps + Désir.** Surmonter la faim, le sommeil en allant au-delà de ses limites naturelles. On peut aussi l'utiliser quand il s'agit de survivre à des conditions particulièrement difficiles, ou même de revenir d'un coma, d'un traumatisme grave.

● **Instincts + Désir.** Cette combinaison est assez pro-

che de ce que l'on appelle le « rayonnement animal » d'une personne. Elle peut servir à imposer l'adoration ou la peur. Elle sert également à exorciser ses mauvais penchants (volonté) ou même, dans les univers magiques, à extérioriser ses envies, ses pulsions (chamanisme, vaudou, sorcellerie).

● **Cœur + Désir.** Utile quand on doit se sortir d'une situation par un sursaut de la foi (en une divinité, en une morale, en soi) ; ou bien restaurer calme et paix autour de soi. Dans les univers magiques, elle permet de susciter des miracles (guérison, appel à la divinité).

● **Esprit + Désir.** Cette combinaison sert à retrouver son calme, en se raisonnant. Elle permet l'autohypnotisme (pour se détacher de la douleur par exemple) ou l'hypnotisme (si vous estimez que c'est possible dans votre univers de jeu). C'est également cette combinaison que l'on doit utiliser quand on désire inventer quelque chose de nouveau. En effet, Esprit + Action ne permet que de résoudre des problèmes avec des méthodes déjà connues du personnage. Enfin, dans les univers magiques, on pourra faire de la recherche et lancer des sortilèges dans une magie dite hermétique, considérée comme une science.

Les nouveaux Duels internes (règles de base)

À cause de la nouvelle définition du Désir (et de la Résistance), la résolution des Duels internes est complètement modifiée, même si sa philosophie reste la même. C'est d'ailleurs le point de règle que, dans mes parties, nous avons toujours voulu utiliser, mais sans jamais vraiment savoir comment. La nouvelle méthode, que j'espère plus jouable, se décompose en deux phases.

a) Le personnage subit une « attaque », que ce soit de séduction (Cœur), de faim (Corps), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit). Il fait un jet Composante + Résistance + Humain + Difficulté. La Difficulté dépend des circonstances (chaleur, jours sans manger) ou tout simplement de la Marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le Test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.

b) Si le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une « attaque », il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. On fait alors un Test Composante + Désir + Humain + Difficulté. La Composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. Exemple : résister à la soif par l'esprit si on est à peu près sûr que l'eau est non potable, par le cœur s'il s'agit d'une épreu-

Tableau principal

	 CORPS	 INSTINCTS	 CŒUR	 ESPRIT
 PERCEPTION	Voir ; sentir ; entendre ; goûter ; toucher ; etc.	Deviner une réaction ; 6 ^e sens.	Connaître les sentiments ; psychologie.	Comprendre ; analyser.
 ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct ; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer ; convaincre par la passion.	Raisonner ; calculer ; résoudre.
 DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil ; survivre.	Imposer sa personnalité ; exorciser, réaliser ses rêves.	Avoir la foi ; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner ; se détacher des sensations ; inventer.
 RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la « bête » (violence, plaisir, gourmandise) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Rendez-vous manqué

« Vous étiez en train d'examiner la situation aux abords de la base souterraine quand vous remarquez un robot sur vos écrans de contrôle. L'Archer, visiblement endommagé, erre seul dans la plaine désertique à quelques kilomètres. Il porte le blason de la Confédération de Capella, la patrie de votre suzerain, et semble se diriger droit vers la base pourtant secrète. Cela suffit à lever les doutes concernant l'identité du Technoguerrier aux commandes. Depuis que les forces davionaises se sont lancées à la conquête de Jeella, un monde désertique dont vous commandiez la garnison, vos troupes, inférieures en nombre et en matériel n'ont cessé de subir défaite sur défaite. Votre suzerain, le duc Zsiu Tai, et son Archer ont très vite été séparés de votre groupe et sont portés disparus depuis le début de l'invasion. Le nouveau venu ne peut être que votre seigneur, car seuls vous, le duc et une poignée de fidèles connaissiez l'existence de cette base. Malgré vos efforts, vous n'êtes pas parvenu à entrer en communication avec lui, sa radio étant certainement en panne. Un reflet de lumière dans le lointain attire soudain votre attention. L'angoisse vous étreint, vous ordonnez un grossissement de la zone concernée et vos craintes deviennent réalité. L'écran révèle quatre Battlemachs légers poursuivant le duc, à quelques kilomètres seulement derrière lui. Le temps presse, vous vous emparez de votre interphone, ordonnez à l'un de vos meilleurs Technoguerriers de vous suivre et vous vous ruez aux commandes de votre Foudre... »

Situation

Depuis quelques années, la Confédération de Capella régie par Liao subit l'assaut massif des forces davionaises, plus nombreuses, mieux équipées et décidées à en finir rapidement afin de se consacrer entièrement à leur principal ennemi, le combinat de Draconis. La Maison Liao ne peut qu'espérer que son allié kuritain tiendra ses engagements et attaquera son ennemi afin de réduire le poids considérable des attaques de Davion. En attendant que son espoir voie le jour, la Confédération, qui manque de Battlemachs lourds, perd un nombre croissant de mondes. Il arrive souvent que la garnison d'un monde capelléen assailli accepte un combat frontal et soit dispersée. Les survivants adoptent alors un mode de combat plus adapté en se réfugiant dans des bases souterraines et mènent des actions de guérilla. Rassembler les survivants constitue la principale difficulté rencontrée par ces guérilleros. Disséminés sur la surface d'un monde désormais hostile, ces rencontres résultent principalement du hasard.

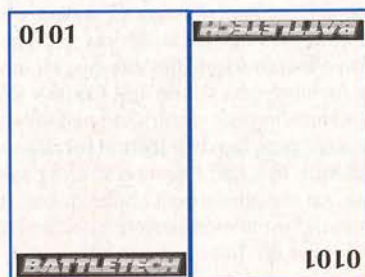
Ce scénario simule une situation particulière car l'un des survivants en passe d'être secouru n'est autre que le seigneur du monde conquis, la personne la plus apte à rassembler soldats et population autour de la même cause. Pour-

chassé, le duc ne peut songer échapper à ses poursuivants ; le réacteur endommagé de son robot limite les capacités de ce dernier et fait régner une chaleur étouffante dans l'habitacle. Une intervention des forces qu'il s'apprêtait à rejoindre reste son seul espoir.

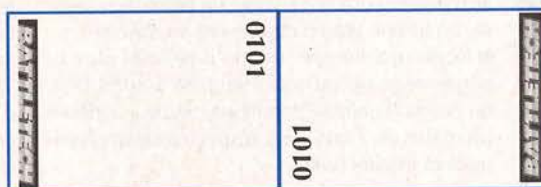
Installation

Cette partie se décompose en deux scénarios, le premier, consacré à la poursuite dure 11 tours ou moins, selon que les conditions de victoire sont réalisées ou pas par le fuyard. Le second dure 9 tours et simule l'affrontement opposant le duc et ses fidèles arrivés en renfort aux survivants des Battlemachs légers ennemis, assistés de robots plus lourds arrivant tardivement sur le terrain. Disposez les cartes comme indiqué ci-dessous :

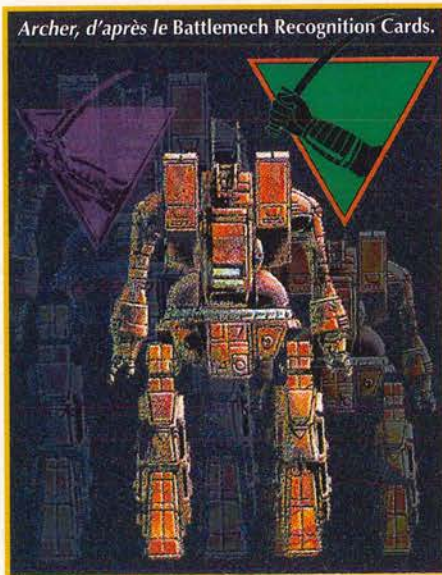
Scénario n° 1



Scénario n° 2



Archer, d'après le Battlemach Recognition Cards.



Défenseur

● **Scénario 1.** Le duc est seul. Bien qu'excellent pilote, l'épuisement consécutif à des journées de fuite réduit considérablement ses capacités (Tir : 4, Pilotage : 6). Son Archer, dont le blindage du torse-centre avant a subi 10 points de dégâts, a également reçu un coup critique dans le réacteur. Le robot entre au tour 1 par le bord Est.

● **Scénario 2.** Le duc, s'il a survécu, entre sur la carte par le bord Ouest au tour 1. Le commandant de la base, pilotant un Foudre, et l'un de ses meilleurs subordonnés aux commandes d'un Glouton, entrent au tour 2 par le bord Est. Tous deux sont des Technoguerriers très compétents (Tir : 3, Pilotage : 4). Leurs robots n'ont pas pu être entièrement réparés depuis le début de l'invasion et le blindage de leur torse-avant a donc perdu le quart de sa valeur.

Attaquant

● **Scénario 1.** Les Battlemachs légers : une Sauterelle (Tir : 3, Pilotage : 5), une Guêpe (Tir : 4, Pilotage : 4), un Aiguillon (Tir : 4, Pilotage : 5) et un Faucon Phénix (Tir : 3, Pilotage : 4), entrent en jeu au tour 3 par le bord Ouest.

● **Scénario 2.** Au cours de cette partie, le joueur pourra aligner les survivants du premier scénario. A la fin du 11^e tour de ce dernier, les robots sortis par le bord Est pourront entrer au tour 1 du second scénario par le bord Ouest. Ceux qui n'y seront pas parvenus n'apparaîtront qu'au tour 2 suivant la même procédure. Deux Battlemachs plus lourds, un Maraudeur et un Griffon (Tir : 4, Pilotage : 5) entrent par le bord Ouest au tour 4.

Conditions de victoire

● **Scénario 1.** Le joueur Capelléen remporte la victoire si l'Archer parvient à sortir par le bord Ouest avant le 11^e tour, en étant capable de marcher. Si le robot du duc parvient à sortir mais que l'une au moins de ses jambes est inutilisable, la partie est un match nul. Toute autre situation mène à une victoire du joueur Davionais. Le second scénario devient inutile en cas de destruction de l'Archer.

● **Scénario 2.** Le joueur Davionais gagne la partie s'il parvient à éliminer le duc, c'est-à-dire à détruire son Archer, ou s'il l'empêche de sortir par le bord Est avant le 9^e tour.

Règles spéciales

De fréquentes tempêtes secouent ce monde dont la plus grande partie est recouverte de sable. Le sol peu stable réduit d'un point la capacité de mouvement des robots, la tempête de sable réduit les aptitudes des Technoguerriers. Cela se traduit par un malus de +1 au Tir et au Pilotage.

REJOIGNEZ LES ARMEES D'ELITE DU 31^{EME} SIECLE

BATTLETECH

COMBATS DE TITANS AU XXXI^{eme} SIECLE



STB - 1V Sauterelle : 8283



AGI - 3R Aquilon : 8082



GR - 1A Guepe : 8083



PSX - 1 Faucon Phoenix : 8118



RBF - 1 Griffin : 8258



OMB - 2R Faucon Ombre : 8356



BLT - 8R Division : 8884



FSL - 3R Fusilier : 8181



CBR - 3R Croiseur : 8357



FBR - 5R Foudre : 8088



MGT - 16 Maître des Batailles : 8085



MAD - 3R Marauder : 8088



MDC - 6R Marteau de Guerre : 8085



ARC - 2R Archer : 8087

VERSION
FRANÇAISE
DE LA 3^{eme}
EDITION
AMERICAINE



Un Jeu pour
2 joueurs et plus
à partir de 14 ans

LES FIGURINES RAL PARTHA POUR BATTLETECH SONT DISPONIBLES NON PEINTES DANS VOTRE BOUTIQUE SPECIALISEE OU PAR CORRESPONDANCE

☐ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3^e édition au prix de 250F. franco.

☐ Je souhaite recevoir BATTLETECH, 3^e édition plus les 14 figurines de Battlemachs Ral Partha au prix de 550 F franco au lieu de 734 F.

Ci-joint mon règlement deF. à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM

PRENOM

ADRESSE



Voilà un numéro comme je les aime : plein de nouveautés d'excellente qualité. Il y en a même tellement que je renonce au coup de cœur, faute de pouvoir me décider.

Nouveautés

Pas de coup de cœur certes, mais quelques prix spéciaux du jury à la saynète Mithril, aux nouveautés Vampire et Appel de Cthulhu, ainsi qu'aux Future Warrior.

CITADEL/ MARAUDER

Le livret d'armée des nains pour Warhammer Battle est disponible, et de nouvelles figurines de nains ont fort logiquement fait leur apparition, notamment un gentil petit canon à flamme, dont la gravure est fort sympathique.

La liste d'armée des nains du chaos publiée dans *White Dwarf* n° 5 est elle aussi escortée par de puissantes troupes : un sorcier nain du chaos sur lammasu, et des hobgobelins (guerriers, archers, état-major, chevaucheurs de loup et héros montés). Le moins que l'on puisse dire est que l'inspiration et le génie de la gravure ne sont pas venus au rendez-vous fixé par Allan Perry, qui est pourtant une des valeurs sûres de Citadel. Pour le maintien de son excellente réputation, il aurait mieux fait de rester couché ce jour-là.

Il y a de fortes chances pour que Warhammer 40.000 sorte en français à la fin de l'année (sous forme de grosse boîte). Il faudra alors s'attendre à un vrai déluge de nouveautés futuristes.

Enfin, bien que très chère, la gamme de navires pour Man O'War recèle quelques merveilles, comme le Black Ark of Naggaroth (elfes noirs), le galion bretonnien ou la flotte des hauts elfes. J'attends pour ma part avec impatience la flotte de guerre orque, qui devrait être fort originale.

GRENADIER

La série Future Warrior, lancée cet été par Marc Copplestone (qui s'affirme si besoin est comme un des meilleurs sculpteurs du moment), est une belle réussite, et à coup sûr, une future série culte. Et en plus Grenadier sort aussi des véhicules (un coupé, une voiture antigrav et un pick-up).

Que celui qui a vu aussi bien gravé et plus original que le lot de Future Savages me jette dans une marmite de plomb en fusion !

Joueurs de Cyberpunk, de Bitume (il y a même une figurine de Croc), de Berlin XVIII (le blister de Law Enforcers fera une sublime équipe de falkampts), de Nephilim ou même de Shadowrun ou de Vampire (pour des Brujahs ou des Malkavians), achetez ces figurines, elles vous sont indispensables. Les joueurs de AD&D ou de JRTM, bien que n'ayant aucun besoin de telles figurines, se feront une joie de les acquérir, au cas où ils achèteraient un des jeux précités.

LANCE AND LASER

Alors que Ars Magica doit paraître en français d'un jour à l'autre, sachez que les figurines officielles existent déjà chez ce petit fabricant américain hélas peu distribué en France. Vous trouverez notamment toutes les figurines pour jouer le scénario Stormrider (en version française : Le maître des Nuées).

NAVWAR

Cette marque anglaise bien connue des figurinistes historiques est spécialisée dans les tailles mini, et propose une gamme très complète en 6 mm Seconde Guerre mondiale et armées contemporaines.

Mais ce qui nous intéresse aujourd'hui, c'est sa belle gamme de figurines navales au 1/285e. De l'Antiquité au XIX^e siècle en passant par la Renaissance et la guerre de Sécession, ces navires permettent en effet de jouer pour un coût peu élevé à Man O'War, le dernier jeu de Games Workshop. La gravure est assez détaillée, et si vous jouez des flottes bretonniennes, de l'Empire ou même naines (en transformant un peu les navires Sécession), les économies réalisées seront non négligeables.

PRINCE AUGUST

La référence M 279 est un véritable petit diorama prêt à peindre (même le socle en faux bois est fourni). Il retrace en trois dimensions le courageux combat d'Eowyn et de Merry face au Roi-Sorcier d'Angmar, lord des Nazgûls, lors de la bataille des Champs du Pelennor.

Rien ne manque à cette superbe réalisation, et on reconnaît même sous les infâmes serres de la monture du Roi-Sorcier le cadavre du pauvre roi Théoden et celui de sa monture. Comme à l'accoutumé, Chris Tubb se montre à la hauteur de sa réputation avec cette saynète pleine de vie, proposée à moins de 150 F, ce qui est très raisonnable vu sa qualité.

Enfin, la scène étant très inspirée du célèbre dessin d'Angus Mc Bride (couverture du Lord of Middle Earth II), celui-ci pourra vous servir de guide de peinture.

RAFM

Nyarlahotep, que je vous annonçais il y a quelques mois, est disponible depuis l'été, sous sa forme du dieu de la Langue sanglante. Et, oh joie !, il vient d'être rejoint par de nombreux petits camarades de jeu. S'ajoutent donc à la gamme déjà importante : un Ancien, Tsathoggua lui-même (superbe pièce), deux Mi-Go ou Fungi de Yuggoth si on s'en tient à la classification



Dans quelques minutes Sauron ne va pas être content !



Après le Croc à moto de Prince August, voilà Croc à pied chez Grenadier. A quand un Croc en armure terminator chez Citadel ?

du professeur Fallworth (petit détail adorable : un cylindre de stockage de cerveaux est livré avec les deux créatures), et enfin une très belle Horreur Chasseresse, dont la tête est particulièrement réussie (RAFM 2935, 2936, 2939 et 2940).

Mais que sont les monstres sans les pauvres créatures humaines, qui telles d'abjectes marionnettes, sont leurs jouets pervers et leurs zélés adorateurs ? Rien ! C'est certainement l'avis de Bob Murch, qui nous a donc sculpté trois maniaques et trois adorateurs (RAFM 2938 et 2937). Parmi les fous, un frappadingue en vieille salopette et au regard halluciné qui tient une hache, un maître d'hôtel au

crâne recousu qui brandit un hachoir, et une espèce de géant chauve gros et gras à l'œil fixe et froid. Les adorateurs ne sont pas en reste avec un grand prêtre en pleine incantation, un maléfique fakir hindou, et une ravissante mais maudite reine égyptienne qui n'est pas sans rappeler la tristement célèbre Nitocris. Bref, les plus perspicaces d'entre vous auront compris que cette série me plaît beaucoup.

RAL PARTHA

Oh ! Monsieur Ral Partha, que vous avez de grandes dents ! Les graveurs du leader américain de la figurine ont fait du bon tra-

vail, et les séries pour Vampire et Werewolf qui viennent de débouler chez votre détaillant préféré risquent fort d'arrondir ses fins de mois au détriment des vôtres. Pour Werewolf, trois tribus ont déjà leurs figurines : les nanas des Black Furies, les Glass Walkers adoreurs des villes, les fameux Silver Fangs, et, abomination des abominations, les Black Spiral Dancers (R 588 à 599). Chaque figurine existant aux différents stades de la transformation : homme, presque-homme, homme-loup, presque-loup et loup (Homid, Glabro, Crinos, Hispo et Lupus).

Les amateurs du jeu aux dents longues ne seront pas en reste puisque quatre clans sont représentés : Gangrel, Tremere et Ventru avec un couple, et Brujah avec un gang de quatre personnes (R 601, 602, 603 et 600). Mais tout n'est pas rose (ou rouge ?) au pays des vampires, d'où l'existence des chasseurs de vampire (très beaux) et des vampires du Sabbat (R 605 et 604). Deux belles séries, ma préférence allant très nettement à celle de Vampire qui a bénéficié du remarquable travail de Denis Maze. On retrouve là une qualité qui a fait la renommée des séries Shadowrun et Ravenloft.

Les textes sont de François Décamp
Les images en couleurs de Yoëlle

Les décors et costumes de Bruno Allanson, François Décamp, Kristian Masson et Nicolas Rubin-Wright.

Dernière minute...

— Les monts Brumeux seront le thème de la prochaine série Mithril. On y admirera Gwaihir, seigneur des aigles, et deux de ses sujets (Landroval et Meneldor), un aigle attaquant un orque, des hommes du Nord et des gobelins d'Hithaegir, deux nains voyageurs et un géant des pierres (M301 à 308).

— Le prochain livret d'armée pour Warhammer Battle sera consacré aux mort-vivants ; les skavens suivront.



Que le Grand Cric me croque !



5 formes pour une même créature : ils sont forts ces loups-garous !



T'aurais pas dû aller voir ce qui faisant du bruit derrière la ferme ! Non Jo, t'aurais pas dû.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant Métalliques, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



Après un petit passage chez le dentiste, ces vampires pourront convenir à James Bond ou Mercenaires.

Le sans plomb à l'assaut des États-Unis

Le plomb outre-Atlantique, c'est fini. Plusieurs États ayant interdit les figurines en plomb, tous les fabricants américains ont banni ce métal de leurs petites merveilles.

Depuis cet été, toutes les nouveautés sont à base d'étain. À l'œil nu, aucune différence, mais au toucher, les figurines sont plus légères (une impression désagréable de jouet sorti d'un paquet de lessive) et surtout plus cassantes. Plus question de détordre une arme ou de modifier la position d'un bras sans un énorme risque de casse. Par contre, certains alliages sont si solides qu'on éprouve de la difficulté à ébarber les figurines ou détacher les grappes d'armes (notamment chez Thunderbolt Mountain Miniatures).

Mais le plus gros inconvénient en est le prix. Car ces nouveaux alliages sont plus chers, et on ne vous fait pas cadeau du surcoût. Variable selon les marques, l'augmentation varie entre 10 et 30 %. Et sachez que dès épuisement des stocks, les anciennes références initialement sorties en plomb seront rééditées en étain, et seront donc plus chères. Si vous hésitez sur l'achat de figurines américaines, mieux vaut donc se décider vite, pour les payer à l'ancien prix, celui du plomb.

Pour information, les marques concernées sont les suivantes : Citadel USA, Grenadier USA (en France, la plupart des figurines Citadel et Grenadier viennent d'Angleterre, et il n'y a donc pour l'instant aucun problème), Lance and Laser, RAFM, Thunderbolt Mountain Miniatures et West End Games (figurines Star Wars). Les figurines Ral Partha étant fabriquées en France sous licence, il n'y a aucun problème.

Rappelons enfin que le plomb est dangereux si on le porte à la bouche pour le sucer, le mâcher ou l'avaler. Dans des conditions normales d'utilisation, vous ne risquez donc pas grand-chose avec vos bonnes vieilles figurines.

Phase Line Smash

Seul dans le désert

Une forte impression

C'est ce que l'on ressent à l'ouverture de la boîte. Ça sent le sérieux, et cela se confirme lors de la mise en place du matériel. Celui-ci est de bonne qualité, en particulier les pions. La carte laisse en revanche à désirer : elle est brillante, pour ne pas dire luisante, et ses nombreuses inscriptions sont floues, ce qui ne la rend pas très *user-friendly*. Le coup de grâce sera asséné au débutant par le volume des règles et notes : deux livrets dépassant les cinquante pages chacun. Certes, les jeux en solitaire nécessitent souvent une description plus détaillée que les autres, et je ne blâmerai en aucune manière la taille des notes historiques. Mais près de cinquante pages pour les règles de base amène à se poser des questions...

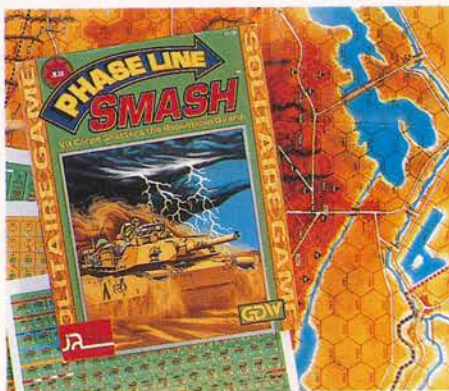
Mécanique générale

On se situe bien à l'échelon opérationnel, avec des pions correspondant généralement à des bataillons (Américains et Alliés) et à des brigades (Irak). Chaque journée est décomposée en deux tours de douze heures, ce qui est assez logique compte tenu de la période de l'année et du climat. Chacun de ces tours se décompose en une phase météo, une phase d'ordres (affectation de renforts et activation des unités), une phase d'opérations (mouvements et combats) et l'habituelle phase de bilan.

La phase d'opérations n'est pas simultanée et globale : chaque formation (division ou corps) agira à son tour, selon un ordre aléatoire, lors de mini tours appelés *impulses*, un peu à la manière de *Turning Point Stalingrad*. Plusieurs formations du même camp pourront ainsi agir successivement, introduisant plus de suspense. Il est d'ailleurs à noter que *Phase Line Smash* (PLS) compte, d'un strict point de vue de mécanique du jeu, trois camps et non pas deux : si le camp irakien est, fort logiquement, géré par les lois développées par Chadwick, il en est assez largement de même pour les alliés arabes de la coalition, le joueur n'ayant la haute main que sur les forces anglo-américaines.

Le mouvement n'offre pas de difficultés particulières, mis à part le fait que les types de terrain sont fort nombreux : quelques contraintes réelles, naturellement, mais aussi beaucoup de contraintes militaires correspondant à la planification des états-majors et ayant notamment pour objet de limiter les engagements fratricides.

Le combat est une illustration consommée de l'*Airland Battle by the numbers*, comme à l'exercice. La conjonction des efforts des forces terrestres et aériennes, que celles-ci soient propres à l'Army (hélicoptères) ou à l'Air Force (voilure fixe) est bien représentée et porte ses effets. En matière de combat strictement terrestre, on atteint la précision horlogère avec le traitement du combat de mêlée et des tirs de soutien. La table des combats est assez meurtrière, puisque



Le moins que l'on puisse dire est que GDW, et en particulier Frank Chadwick, s'est intéressé de près à la guerre du Golfe.

Après avoir publié
le *Desert Shield Fact Book*
au terme du déploiement
des forces de la coalition,
puis le *Gulf War Fact Book*
peu de temps
après le cessez-le-feu,
il nous propose maintenant
de reconstituer
les affrontements terrestres
entre la garde républicaine
de Saddam
et le VII^e corps américain,
aidé de quelques Britanniques,
Égyptiens, Saoudiens, Syriens
et Koweïtiens.
En solitaire, qui plus est...

l'on enregistre des résultats positifs dans 60 % des cas dès le rapport deux contre un, assez facile à obtenir grâce aux glissements de colonnes fournis par les tirs de soutien.

Les attributs du contemporain

On retrouve naturellement dans PLS tous les éléments propres aux affrontements modernes, ajustés suivant leur importance respective et les conditions locales.

Pas besoin d'insister sur les hélicoptères et le soutien aérien rapproché. En revanche, il faut noter la place importante du Génie, du ravitaillement, mais aussi du climat, du différentiel jour-nuit et, par-dessus tout, de la gestion de la fatigue des unités. On perçoit également, tout au long des règles, le murmure permanent du discours américain omniprésent depuis la guerre de Sécession et qui vise à limiter les pertes.

Les particularités du jeu en solitaire sont assez agréablement traitées. La gestion des forces irakiennes est bien huilée, ne serait-ce que par la notion d'*impulse* qui introduit une incertitude bienvenue. On n'atteindra naturellement pas le suspense procuré par un adversaire humain, mais le résultat est convenable.

Mais est-ce encore un jeu ?

Phase Line Smash ne fait assurément pas partie de la même catégorie de jeux en solitaire qu'*Ambush*, *Hornet Leader* ou *Apache/Thunderbolt Leader*, qui nous avaient habitués à la possibilité de meubler une portion d'après-midi ou un bout de soirée.

La différence d'échelon en est naturellement une des causes. Mais elle n'est pas la seule, et, à mon avis, pas la plus importante. PLS est davantage à considérer comme une suite, une sorte de travaux pratiques, des deux livres de Frank Chadwick sur la guerre du Golfe. Remarquablement documenté, avec des citations fréquentes d'officiers tirées de différents périodiques édités par les forces armées américaines et une quarantaine de pages de notes historiques, ce wargame m'apparaît plus comme un moyen d'étude que comme un jeu proprement dit. Loin de là l'idée de m'en plaindre ; il suffit de le savoir. PLS ne se prête que difficilement à la partie jouée nonchalamment. Il relève plus de la lecture des deux tomes de Gibbon sur le déclin et la chute de l'Empire romain, avec prise de notes à l'appui, que de celle d'*Astérix chez les Goths*. PLS permet d'apprendre et de mettre en pratique beaucoup de choses, mais il est exigeant...

Claude Esmein

FICHE TECHNIQUE

Wargame opérationnel retraçant une partie des combats terrestres de la guerre du Golfe.

Éditeur : GDW

Particularité : jeu en solitaire, mais possibilité de jouer à deux.

Matériel : une carte 80 x 60 cm représentant le Koweït et l'Irak, plus de 500 pions, tables et aides de jeu, 110 pages de règles et de notes très riches.

Durée d'une partie : minimum 4 heures, après une certaine pratique. Plutôt 6-8 heures au début. Les parties peuvent être fractionnées.

Difficulté : moyenne mais la densité des règles est importante, ce qui oblige à une attention soutenue. Réclame une bonne culture des propriétés du combat contemporain.

de wargameurs

Il existe également une sous-espèce de conceptuels, dont les membres sont appelés bêtes de championnat et ne se différencient des premiers que par leur vocation de spécialistes d'un wargame par an (celui du championnat de France évidemment !).

La patrie en danger

Assez loin des deux premiers types de joueurs présentés, il en est pour qui le wargame est le moyen de régler ses comptes avec les humiliations de l'Histoire nationale. Ces patriotes sont facilement reconnaissables. Ils sont prêts à tout, même à truquer un tirage au sort, pour obtenir de jouer les Français dans la reconstitution de batailles perdues par nos ancêtres. Entrés en wargame comme en religion, ils ne cherchent qu'à venger l'honneur national contre ses ennemis héréditaires : les Anglais... J'ai même connu un wargameur qui refusait de jouer avec la flotte anglaise à *Wooden Ships and Iron Men*, ce qui fait d'ailleurs que je ne l'ai jamais vu gagner une partie ! C'est d'ailleurs là où le bât blesse, le patriote ne parvient pas toujours à changer le cours de l'histoire, ce qui le plonge dans une profonde neurasthénie. Mystique du drapeau bleu-blanc-rouge qu'il porte comme sa croix, il est bien embêté quand il n'y a pas de Français en jeu. Dans ce cas, il est partagé entre le refus de s'intéresser au jeu et le choix du camp traditionnellement allié de la France. Ainsi il aime à commander les Polonais (« nos alliés de toujours ») ou les Américains (« qui nous doivent une fière chandelle depuis Lafayette »). Les étrangers qu'il préfère sont les Autrichiens (« car on les a toujours battus »). Il est à noter qu'il existe des patriotes, non français, dans pratiquement tous les pays où l'on joue au wargame. Certains ont malgré tout du mal à trouver des jeux à leur mesure, Monégasques, Paraguayens et Islandais par exemple.

Leurs héros préférés : Napoleon 1^{er} et Vercingétorix.

Leurs jeux préférés : *Napoleon at Bay* (campagne de France de 1814), *1870*, *Bellum Gallicum*.

Leur phrase préférée : « Bon Dieu, si j'avais été là à l'époque !... »

Le wargame en chaise longue

Il existe aussi une manière de pratiquer le wargame beaucoup plus décontractée que celles que nous venons d'évoquer. C'est celle que pratiquent deux familles de joueurs très proches, celle du dilettante (D.) et celle de l'éternel débutant (E.D.). Tous deux partagent la même connaissance approximative des règles qu'ils ont lues très vite ou il y a très longtemps. Ils perdent souvent leurs parties de la même manière mais pas pour les mêmes raisons : c'est par inattention que le D. se laisse surprendre par une attaque sur ses arrières, alors que l'E.D. ne savait pas que ce type de manœuvre était autorisé. Tous deux sont très bons perdants, fair-play et, à leur manière, passionnés par le wargame. Leurs différences

résident principalement dans leurs motivations. Le D. est souvent un wargameur de grand talent mais ennuyé par la masse des règles de certains jeux et pas plus préoccupé que cela par la victoire. Sa motivation est d'abord le plaisir de jouer et de reconstituer ludiquement le passé, c'est un passionné d'histoire. Il aime gagner et gagne souvent, mais par intuition plutôt que par bachotage : c'est l'anticonceptuel type. Pour être honnête il faut reconnaître que ces derniers battent plus souvent les dilettantes que le contraire. A l'inverse, l'E.D. est ambitieux et obsédé par la victoire bien qu'il ne l'obtienne que rarement (face à un dilettante très fatigué par exemple). Son gros problème, c'est que sa passion pour le wargame passe toujours après autre chose (son boulot, un bon ciné, etc.). Il est très motivé mais ne se donne pas les moyens de réussir, il joue au wargame comme il fait un tennis en vacances, avec la raquette de sa petite sœur, en voulant absolument écraser son adversaire en deux sets gagnants (résultat c'est l'autre qui lui met 6-0/6-1). Cela ne l'empêche pas de toujours serrer la main de son vainqueur.

Leurs héros préférés : Marc-Antoine (D.), Napoléon III et Gamelin (E.D.).

Leurs jeux préférés : *Guns of August* car les pions étant quasi immobiles il ne se fait pas surprendre et *La patrie en danger* où l'intuitif est roi (D.), la série *Etoile rouge et Croix noire* (E.D.) qu'il croit à tort à sa portée.

Leurs phrases préférées : « Merde, j'l'avais pas vu celui-là ! » (D.), « Evidemment t'as gagné, tu passes tes soirées à t'entraîner... » (E.D.).

J'en passe et des meilleurs

Il y en a bien d'autres, des tribus de wargameurs. Etudions quelques cas particuliers :

J'ai connu un bel exemple de diplomate égaré (D.E.) dont la stratégie principale consistait à essayer de négocier votre défaite avant le début de la bataille. Le D.E. adore *Imperium Romanum II* parce que c'est un jeu où il est possible de provoquer artificiellement une invasion barbare, pour saborder une partie, quand militairement cela va mal. Le D.E. est nul en tactique et est détesté pour cette raison de la majorité des autres wargameurs. Il ne faut pas le confondre avec le wargameur d'occasion, rôliste ou diplomate convaincu, qui s'essaye avec passion et souvent réussite à la pratique des batailles rangées. Il y a aussi le bien connu pinailleur qui arrive systématiquement à vous convaincre de l'existence de règles optionnelles même sur les jeux qui n'en ont pas. Affublé de sa pince à épiler et de ses aides de jeu « maison » (écrites à la main et passées au stabi !), il est particulièrement crispant quand il vous sort « ah non, là ta ligne de tir est bloquée ! » et qu'il vous oblige à sortir une règle pour vérifier (lui seul à une règle à portée de main d'ailleurs.). Il n'accepte le jet des dés qu'avec l'aide d'un gobelet ou sur une piste. Sa défaite vient souvent du fait qu'il passe son temps à consulter l'index du livret de règle (il n'a plus le

temps de s'occuper de la bataille). C'est enfin un « tombeur » d'horloge redoutable, et apprécié pour cela même de ses adversaires en championnat. Son jeu préféré est *D-Day* (12 000 pions...) et son modèle Wellington.

Avant d'en terminer, un mot du polémologue qui observe, commente, donne des conseils mais ne joue jamais la moindre partie (sauf en solitaire et sans aucun observateur). Un mot aussi sur le mono-game, qui ne pratique et ne pratiquera jamais qu'un seul wargame (multiscénario quand même). Naturellement les mono-games jouent toujours contre le même adversaire.

Que dire par contre du mythomane qui ne fait du wargame qu'en v.o. (c'est-à-dire qu'il parle anglais si il commande la 8^e armée, latin si il joue à *SPQR* ou vieux français pour *Courtrai*) et vous impose systématiquement *Carmina Burana* en fond sonore.

Que dire enfin du mégalomane qui se confectionne des pions chefs « alternatifs » avec sa photo d'identité en réduction, et de l'historien qui vous parle de la couleur des uniformes et vous raconte comment les choses se sont réellement passées au point d'en oublier de bouger ses pions ?

Rien, sinon que nous sommes tous différents et que cela est très bien ainsi, surtout si on a la chance de tomber un jour sur un adversaire à la personnalité aussi marquée qui vous rendra la partie inoubliable.

Le wargameur de seconde génération

Le wargame étant un phénomène récent en France, il n'existe pas encore réellement de wargameurs de seconde génération, fils, ou peut-être filles de wargameurs. Nos enfants sont-ils condamnés à rentrer dans une des catégories susdites ou sauront-ils pratiquer les jeux de stratégie d'une autre manière ? Nul ne le sait encore.

Personnellement, mes enfants ne présentent pas le moindre signe tendant à prouver une quelconque transmission génétique de la passion pour le wargame. A titre d'exemple, ma fille de deux ans n'a pour l'instant réussi qu'à subrepticement mâchouiller et réduire en bouillie, ce qui m'a fort arrangé d'ailleurs, un pion blindé S.S. de mon compagnon d'entraînement sur *Volga 43* (cela prouve seulement sa bonne santé politique...). Mon fils, quatre ans, ne m'emprunte mes pions pachydermes du module *War Elephants* de *SPQR* que pour reconstituer, tout en fredonnant la chanson, la fameuse « patrouille des éléphants » du *Livre de la Jungle* qu'il vient de voir au cinéma (cela prouve seulement que le wargame est et doit être un jeu avant tout autre chose...). Il faudrait maintenant élargir l'enquête pour en savoir plus et espérer aussi que le wargame s'ouvre de façon plus importante aux femmes, que trop de belliludistes ne considèrent que comme des cantinières (« Chérie, tu peux préparer un encas pour cinq, on fait un *World War II* ce soir... »).

En tout cas, rendez-vous dans quinze ans, pour de nouveaux portraits, j'en pressens déjà un, celui du papy wargameur (sous-espèce ludique de l'ancien combattant ?).

Frédéric Bey

illustration : Rolland Barthélémy

Comment gérer l'économie de guerre à World in Flames

Rappel

Chaque pays dispose d'un certain nombre de centres industriels (de 4 pour la petite Italie à 17 pour les mastodontes soviétiques ou américains) qui sont capables de transformer jusqu'à 3 points de ressource (2 pour les Soviétiques qui sont moins performants). Les points de ressource représentent les gisements de matières premières qu'on retrouve aux endroits appropriés sur la carte : Rhur, Ploesti, Ukraine, fer suédois, pétrole indonésien ou du Caucase, caoutchouc malais, etc. Reste à acheminer les ressources aux usines, soit par voie de terre (ce qui est automatique, on suppose que les chemins de fer nationaux s'en chargent) ; soit par voie maritime, ce qui entraîne l'utilisation de convois, lesquels sont exposés aux attaques des marines adverses, d'où une perte éventuelle de points.

En bout de chaîne, 1 point industriel + 1 point de ressource donnent un point de production. Ce sont ces points de production qui permettent d'acheter de nouvelles unités de combat ou de réparer des navires endommagés.

Compte tenu de ce mécanisme, la production théorique maximale de l'Italie est de 12, celle des États-Unis de 51. Néanmoins, le manque de matières premières se fait en général cruellement sentir et les maximums sont rarement atteints (d'autant que les bombardements stratégiques viennent souvent réduire les capacités de production).

Notons enfin qu'il est possible de produire des centres industriels afin d'augmenter encore ses capacités de production.

Statistiques

Pour vous donner une idée de la puissance économique de chacun, voici la production bimensuelle moyenne par pays, suivie de la production maximale lors d'une partie de World in Flames (WIF) standard.

Allemagne	Italie	Japon	G-B	États-Unis (41+)	URSS (41+)	Chine	France (39-40)
25 36-39	7 12-15	15 24-27	18 21-24	40 51	22 34	6 12	9 21

Prix de revient et planification à long terme

Que faire de toute cette capacité industrielle ? Jetez un coup d'œil au tableau de coût de production ci-contre. Deux paramètres sont à prendre en compte : le prix et la durée.

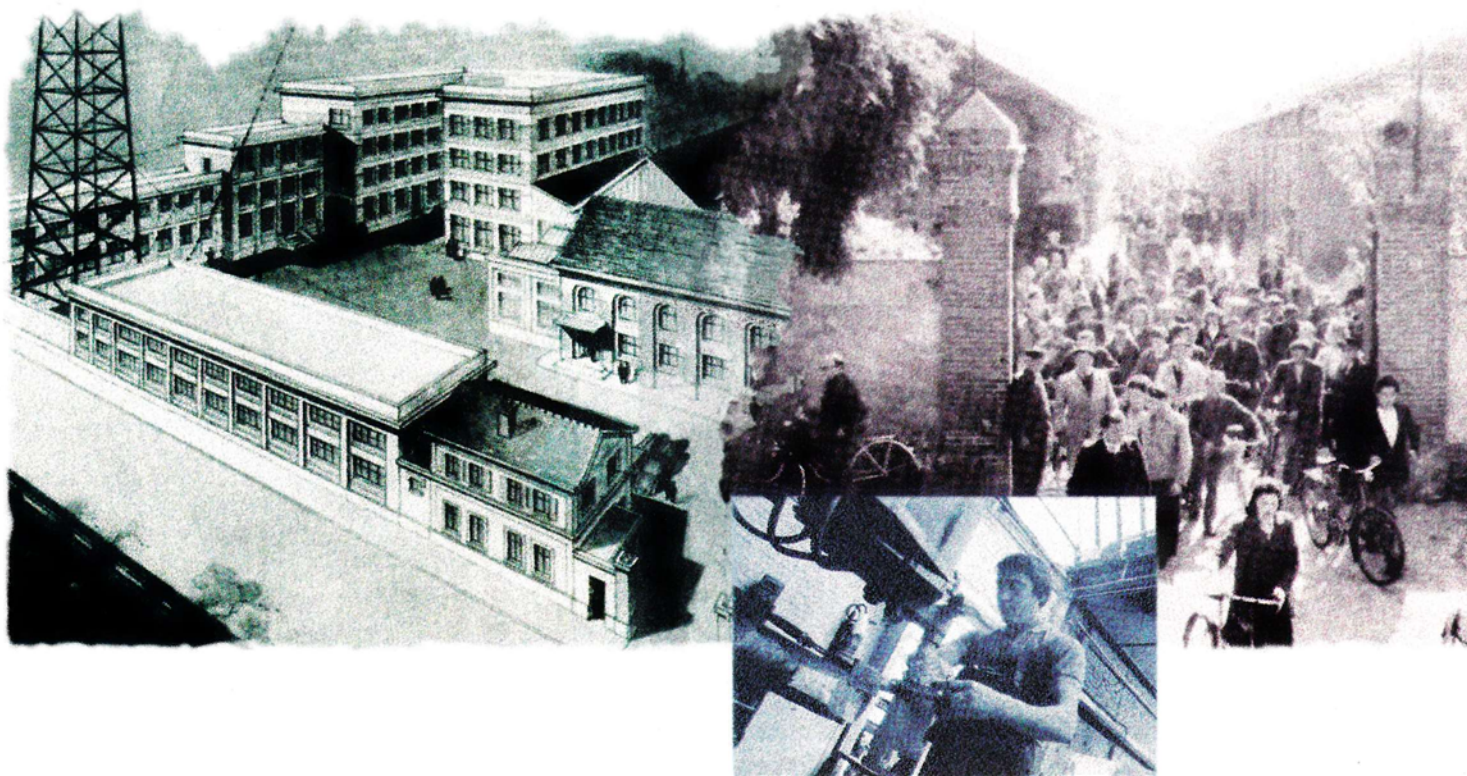
Les prix sont identiques pour tous les pays (à l'exception de l'URSS qui bénéficie d'une réduction de 33 % sur son infanterie), mais les unités ne se valent pas. Les corps blindés allemands par exemple, ont une puissance de feu variant de 7 à 12 alors que les modèles italiens vont de 3 à 5 (soit une efficacité deux fois moindre pour le même prix). C'est donc au rapport qualité/prix qu'il faudra faire attention pour optimiser sa production (l'exemple ci-dessus doit vous inciter à privilégier l'industrie allemande au détriment des Transalpins pour la production de chars).

La durée de production est l'aspect essentiel de votre plan quinquennal. De prime abord, la pro-

duction de navires de surface peut sembler une perte de temps puisque ces unités demandent deux ans (c'est long deux ans !) avant d'être opérationnelles. Mais seule l'URSS peut se permettre de s'en passer. Il faut donc démarrer la construction des unités le plus tôt possible afin de maximiser leur temps de présence. Un porte-

Unité	Coût	Durée de production ¹
Q.G.	4	Immédiat
Corps de cavalerie	1	Immédiat
Corps d'infanterie	3	2
Corps alpin	4	4
Corps de marines	5	4
Corps de parachutistes	5	6
Corps blindé	6	6
Chasseurs	4	4
Aéronavale	5	6
Bombardiers tactiques	5	4
Bombardiers stratégiques	6	6
Cargos	5	8
Croiseurs	8 ²	16
Cuirassés	10 ²	22
Porte-avions	12 ²	22
Centre industriel	8	10

1) en mois. 2) payable en 2 annuités.



Nulle simulation de la Seconde Guerre mondiale à l'échelle stratégique ne serait complète sans un volet économique. World in Flames propose des règles relativement simples et cohérentes permettant de gérer le « nerf de la guerre », que je vous propose de (re)découvrir.

avion mis en chantier début 1940 pour prendre la mer début 1942 et participera au conflit pendant près de trois ans et demi. Un porte-avion lancé début 1943, n'arrivera que début 1945 ce qui sera vraisemblablement trop tard pour faire pencher la balance. Dès la mi-1943 il est inutile de lancer de nouveaux navires de surface. A titre d'exemple, il est de bon ton pour l'Italien et l'Allemand de lancer la construction de leurs porte-aéronefs respectifs dès le tour de septembre 1939. La Kriegsmarine peut enchaîner par la mise en chantier du *Tirpitz* et du *Prinz Eugen* en décembre 1939. Fin 1941, les marines de l'Axe seront réellement redoutables.

La même logique prévaut pour les autres unités. Donnez la priorité aux plus longues à construire. Vous connaîtrez quelques périodes de vaches maigres, mais votre patience sera récompensée. Vos adversaires qui auront tablé sur le court terme seront démunis et manqueront d'unités lourdes. Dans les airs (bombardiers stratégiques), sur terre (blindés et parachutistes) et sur mer (porte-avions), donnez la préférence aux unités coûteuses en temps, en gardant une production résiduelle de corps d'infanterie pour parer au plus pressé. Ce n'est que vers 1942 que vos efforts commenceront à porter leurs fruits, mais n'oubliez jamais que la guerre dure six longues années.

La seule alternative, la guerre courte, ne peut être envisagée que par le camp axiste (ainsi qu'elle le fut historiquement). Il s'agit alors de produire un maximum de forces terrestres et aériennes bon marché pour écraser l'URSS en 1941 et emporter la victoire. Malheureusement rien ne garantit le succès de l'entreprise, qui peut même tourner court si la France résiste plus longtemps que prévu.

L'autre aspect de la planification de la production est encore plus délicat. Il s'agit de « minuter » la construction de vos forces pour qu'elles arrivent au moment opportun. Les trois exemples de situations ubuesques – fréquentes à WIF ainsi que dans la réalité – fournis ci-dessous illustrent les problèmes potentiels issus d'une mauvaise planification :

— L'Américain reçoit 3 corps d'infanterie et 2 corps de blindés. Or il ne dispose que de 2 unités de cargos, et ne peut donc transporter que 2 corps dans le tour. Les 3 autres sont condamnés à rester aux États-Unis et sont donc inutiles...

— Nous sommes en plein hiver et l'Anglais reçoit 3 escadrilles de bombardiers stratégiques qui sont clouées au sol à cause du mauvais temps.

— L'Allemand reçoit 2 corps de parachutistes, mais ne dispose d'aucun avion de transport. Les paras sont eux aussi inutiles et ne justifient pas l'investissement qui leur a été consacré.

Certes, il n'est pas facile de prévoir ce qui se passera dans huit ou douze mois mais il y a quelques règles simples à respecter : toujours prévoir des escadrilles d'avions de transport pour accompagner vos parachutistes, un nombre suffisant de cargos pour transporter vos troupes (ceci concerne tout particulièrement les puissances maritimes que sont la Grande-Bretagne, les États-Unis et le Japon) et surtout les unités adéquates pour mener à bien votre stratégie. Si vous avez choisi d'écraser l'URSS alors il vous faut de l'infanterie, des chars et une aviation tactique puissante, le tout disponible en mai (1941 ou 1942 selon vos possibilités) ; si au contraire votre cible est l'Angleterre, priorité aux U-boats, à l'aéronavale et à l'infanterie légère. Enfin, quelques dates phares peuvent ser-

vir à baliser le parcours. Fin 1940, avec la chute de la France, la préoccupation principale des Anglais sera la protection des convois (il faut donc de l'aéronavale et des escorteurs) ; fin 1941, avec l'entrée en guerre du Japon, il faut songer à protéger les possessions coloniales de l'empire en Extrême-Orient (il faut donc lever des corps d'infanterie australiens, indiens, etc.). Les exemples similaires abondent. Voyez toujours loin.

Dernier piège de la planification : n'oubliez pas de négocier habilement vos virages dans la production. La règle sensée des quotas (*Gear Up Limit*) limite l'augmentation de votre production à une unité supplémentaire par tour. En clair, si lors d'un tour donné vous avez produit 6 unités navales, 1 unité aérienne et rien d'autre, le tour d'après vous ne pourrez pas produire plus de 7 unités navales, 2 unités aériennes et 1 unité d'un autre type. Cela peut avoir des conséquences dramatiques en cas d'hyperspécialisation de votre industrie ou de sous-production périodique. Si par exemple, vous n'avez produit qu'un seul corps d'infanterie ce tour-ci et qu'une terrible offensive ennemie vous en fait perdre 9 dans le tour, il vous faudra 3 tours (six mois) pour récupérer ! Cela milite pour l'instauration de quotas minimum pour certaines unités indispensables telles que l'infanterie et l'aviation.

Les armes de la victoire

Elles ne sont pas les mêmes pour tout le monde. Il y a quelques choix à faire, car la production industrielle est limitée et ne suffit pas à satisfaire les exigences des militaires qui en veulent toujours plus. En règle général on peut économiser sur la construction des cuirassés (HS). Aucun pays ne devrait avoir à lancer plus de deux unités de ce type. Elles sont onéreuses et finalement assez peu efficaces (rappelez-vous du *Bismarck* et du *Prince of Wales*). Il en va de même pour les croiseurs/destroyers (LS). L'allocation de départ est en général suffisante pour tenir jusqu'en 1945 ; seuls les Anglais et les Japonais peuvent venir à en manquer si la guerre sous-marine fait trop de ravages. Voyons maintenant les caractéristiques de chaque pays.

● **Allemagne.** L'expérience le prouve, une Allemagne bien gérée dispose de l'ensemble de ses unités dès 1942 (à l'exception de quelques navires de surface). Il ne faut donc pas hésiter à lancer quelques bâtiments lourds (surtout la deuxième unité de porte-avions) dès 1939 et à subventionner massivement l'économie italienne dès 1941. Comme de plus, toutes les unités allemandes sont de bonne qualité, il n'y a rien à jeter !

● **Grande-Bretagne.** N'essayez pas de faire tous vos porte-avions, vous n'en avez pas les moyens.

Vous devez passer d'une production « défensive » (infanterie, chasseurs, aéronavale et bâtiments de surface) pendant la période 1939-1942 à une production « offensive » (bombardiers stratégiques, parachutistes, blindés, aviation tactique) à partir de 1942. Limitez vos problèmes logistiques en répartissant les unités sur les théâtres d'opérations appropriés : Indiens et Australiens dans le Pacifique, Sud-Africains en Afrique, etc. Profitez de la période relativement calme de 39-40 pour produire et ramener les unités canadiennes en Europe : plus tard, le manque de navires de transport et la multiplication des sous-marins de l'Axe ne permettra peut-être plus de le faire aussi facilement.

● **Italie.** La bonne santé de l'économie italienne dépend des subventions allemandes. Berlin doit se montrer généreux. Produisez votre porte-avion, puis donnez la priorité à l'aviation et aux sous-marins sans oublier les cargos. Lorsque les choses commencent à tourner mal pour l'Axe, de l'infanterie, encore et toujours. Les blindés ne seront construits qu'en dernier recours, si l'économie de l'Axe tourne à plein régime et ne sait plus quoi produire.

● **Japon.** Il vous faut tous vos porte-avions. Le *Yamato* est une bonne affaire mais n'est pas indispensable. Ne négligez pas les cargos, vous en aurez grand besoin. Les sous-marins peuvent attendre, préférez-leur l'aviation. Profitez de la période de vaches maigres consécutive à l'embargo commercial américain pour produire votre infanterie qui reste bon marché.

● **URSS.** Les seuls navires que vous devriez avoir besoin de construire sont des cargos pour organiser un débarquement dans la Baltique à partir de 1944. Pour le reste, concentrez-vous sur l'infanterie, la cavalerie, les blindés (qu'il n'est pas utile de construire jusqu'au dernier), l'aviation de chasse et l'aviation tactique. N'oubliez pas de pleurer et de vociférer auprès des Anglo-Saxons pour qu'ils vous subventionnent.

● **États-Unis.** Commencez par produire vos porte-avions. Faites-en assez pour avoir la supériorité sur le Japonais, mais n'en faites pas une idée fixe. L'autre arme de la victoire est le bombardier stratégique dont il faut commencer la production au plus tôt. Entre 39 et 42 n'oubliez pas de produire quelques corps d'infanterie et des escadrilles de chasseurs pour renforcer les positions clés qui devront être tenues jusqu'à ce que vous soyez assez fort pour contre-attaquer. Le sous-marin s'avère une arme assez efficace contre le Japon, ne la négligez pas. Par contre vous n'aurez probablement pas besoin de tous vos corps blindés, ni de toute votre aéronavale. Sachez doser, vous avez tant d'unités à construire !

In fine

J'espère vous avoir apporté suffisamment d'éclaircissements sur la gestion de la production à WIF. J'estime que c'est l'un des points fondamentaux du jeu, et qu'une grande attention doit y être portée si on veut remporter la partie.

Pour rendre cet aspect du jeu encore plus riche et plus souple, tout en le simplifiant, je vous propose d'adopter la règle de la réserve économique : chaque pays peut stocker un maximum de 5 points de production utilisables à tout instant. ■

Omar Jeddaoui

Mustangs

La qualité, mais pas la quantité



Avalon Hill sait faire des jeux de bonne qualité, tout en gagnant de l'argent avec (la série ASL est là pour le prouver). Mais avec Mustangs, jeu tactique sur les combats aériens de la Seconde Guerre mondiale (qui l'eut cru), AH atteint un sommet du cynisme.

Le sujet est porteur, les règles allient simplicité et réalisme, mais le matériel, s'il est superbe, n'est fourni qu'en quantité ridicule, dans l'intention avouée de vendre des extensions...

Sous le fuselage

Enfin le Grand Cirque, les *dogfights*, la bataille d'Angleterre et les affrontements dans le ciel de la Ruhr ! – je n'ai jamais compris pourquoi, depuis *Air Force* et son extension *Dauntless*, aucun jeu n'avait tenté une simulation tactique des combats aériens de 39-45. Je me suis donc jeté avec appétit sur la boîte de *Mustangs*, une superbe boîte de la série *American History* (après *Gettysburg*, *Battle of the Bulge*, *Midway*, *Gaudo Canal...*). Dedans, comme dans les autres jeux de la série, une règle de base sur un grand feuillet recto verso et un petit manuel très riche en notes historiques et techniques, incluant des règles avancées et des scénarios. Une carte rigide d'environ 35 x 50 cm, représentant un joli coin de terre vu du ciel. Quatre tableaux de contrôle (un tableau permet de contrôler deux avions). Deux fiches d'aide de jeu. Et une planche de pions et marqueurs. Exactement quatorze pions d'avions, imprimés recto verso et permettant donc de figurer vingt-huit avions, à raison de deux avions par type représenté. Le tout dans une boîte de 42 cm de long, 30 de large et 5 d'épaisseur.

Beaux mais rares

Vous avez bien lu : quatorze types d'avions et deux avions par type dans une boîte de 6300 cm³. La totalité du matériel d'*Air Force/Dauntless* tiendrait là-dedans, avec ses dizaines de types d'avions, chacun représenté par au moins une demi-douzaine de pions ! Bien sûr, les pions de Mustangs sont somptueux : ils font presque 2,5 cm de côté et représentent en couleurs de superbes zincs vus en plan ; on en mangerait. Mais bon sang, quatorze pions ! Ce serait un jeu présenté en pochette, on comprendrait, mais

avec une boîte pareille, AH n'a aucune excuse. Donc, nageant (ou plutôt volant) dans ce vaste coffre, nous avons quatre Mustang (deux B et deux D), quatre Thunderbolt (deux B et deux D), deux Lightning, deux Hellcat, deux Corsair, deux Me 109 G, quatre FW 190 (deux A et deux D), deux Me 262, deux Zéro (modèle A6M5, celui de la fin de la guerre), deux « George » et deux « Frank ».

Voilà.

La suite au prochain numéro

Vous désirez des Spitfire ? Des Hurricane ? Des Italiens ? Des Soviétiques ? Des Allemands, Japonais et Américains datant d'avant fin 43 ? Eh ! bien, vous attendrez... *Mustangs Module* ! Trente-quatre types d'avions, y compris (mais si, mais si) au moins un français (le Dewoitine 520). C'est en tout cas ce que dit la page 34 du manuel de *Mustangs*. Et si vous pensez que le système doit se prêter à la simulation des bombardiers, ne vous inquiétez pas : je suppose qu'il y aura un autre module. A condition bien sûr que la maison Avalon Hill estime qu'il y a assez d'argent à faire avec.

Bon, c'est vrai, AH doit faire des bénéfices pour vivre, mais quatorze pions dans une boîte qui en contiendrait facilement dix fois plus, c'est du cynisme ! Et le pire, c'est que je ne peux même pas vous dire que le jeu est nul, parce que c'est faux, il est très bon !

Quatre bons principes

● **Premier principe.** Les concepteurs ont bien vu que le défaut principal d'*Air Force* était le côté stroboscopique des mouvements – autrement dit, les avions bougent de plusieurs hexagones d'un bloc à chaque tour, et peuvent par exemple se croiser sans se tirer dessus. Ils ont résolu le problème en divisant chaque tour en six *impulses*. Les avions dont la vitesse pour le tour est 6 bougent d'un hexagone à chaque *impulse*, ceux dont la vitesse est de 1 ne bougent que lors de l'*impulse* 4. Et chaque avion, dès lors qu'il n'est pas en cours de manœuvre, peut tirer lors de chaque *impulse*.

● **Deuxième principe.** L'exécution des manœuvres a été très simplifiée. Chaque avion

porte trois symboles qui correspondent à sa maniabilité dans les trois axes. Il existe huit manœuvres possibles, chacune dépendant de l'un des symboles. Lors du choix d'une manœuvre, il suffit donc de croiser le symbole correspondant avec la vitesse de l'avion durant le tour en cours pour obtenir le nombre d'hexagones au bout duquel la manœuvre sera effectuée. Simple et efficace.

● **Troisième principe.** Le tir lui aussi a été simplifié. Son mécanisme est assez similaire à celui des combats des autres jeux de la série – étonnant, mais ça marche. Le tireur ajoute un dé (à dix faces) à sa puissance de tir, avec quelques modificateurs. Le « tiré » ajoute un dé à sa résistance. Si le tireur obtient un résultat supérieur, c'est un coup au but, deux si son résultat est le double de celui de son adversaire, etc.

● **Quatrième principe.** La simultanéité est un peu laissée de côté au bénéfice de la simplicité. Les manœuvres en cours sont indiquées par des marqueurs et les changements de vitesse et d'altitude sont effectués une fois par tour, après l'*impulse* 6. Vous pouvez cependant (conseil Casus !) choisir ces marqueurs et ces changements simultanément – mais si un avion est dans le secteur avant d'un adversaire et que celui-ci est dans son secteur arrière, le second a le droit de connaître les choix du premier avant de faire les siens.

Tous ces principes font un jeu de base facile, mais il faut absolument mettre en pratique les règles optionnelles, qui ne compliquent guère le jeu et lui ajoutent beaucoup de sel. Il s'agit des munitions, de la localisation des coups et de leurs effets spécifiques (dont les coups critiques), des variantes des avions représentés, de l'influence de l'expérience des pilotes, de la possibilité de rompre le contact et du repérage. Toutes ces règles sont claires et utiles. Un seul petit problème : celui du repérage. Comme la règle est un peu artificielle et réclame des notations oiseuses, mieux vaut ne pas l'appliquer ou ne l'appliquer qu'au moment des tirs, en divisant par deux le dé de « protection contre le repérage ».

Un dernier mot : il y a des règles de campagne fort intéressantes... mais qui accroissent encore la frustration de n'avoir que deux avions de chaque type. Bon vol tout de même, et maudits soient les comptables d'Avalon Hill !

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

Mustangs est un jeu tactique simulé, à l'échelle un pion = un avion, les combats aériens entre chasseurs de décembre 1943 à la fin de la guerre. **Matériel :** de très grande qualité, mais en quantité ridicule.

Règles : simples et efficaces. Le jeu est très abordable, même par un novice.

Conclusion : un très bon jeu, mais il faudrait attendre pour l'acheter la publication de son extension. Ah oui, l'ensemble sera un peu cher !... Mais quand on aime, n'est-ce pas !

Consultez les Anciens !

JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; Prof. : Profession ; Pdf : Portrait de famille ; Epreuve du Feu : EdF ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne

NUMÉROS DISPONIBLES

- 26 - Empire : figurines - Battles for the Ardennes.
- 28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.
- 29 - James Bond - Crusader.
- 30 - La ferme fortifiée - Third World War.
- 31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.
- 32 - Initiation : D&D ou l'Oeil 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 (le numéro original).
- 37 - Turenne 1674 - Prof. : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.
- 38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.
- 39 - Chill - Stormbringer.
- 40 - JeE : F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.

- 42 - Les provinces de Laelith - La série Europa - Gardien des Arcanes.
- 43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + sc.
- 44 - Star Wars - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicoptères.
- 45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.
- 46 - JeE : 1940. Empires & Dynasties, Animateur - L'art de la guerre à la Renaissance.
- 47 - JeE : Sentiers Obscurs - James Bond, Trauma - la guerre dans le golfe Persique.
- 48 - Qui veut la peau du jeu de rôle ? Marvel Super Héros et Hawkmoon - la guerre aérienne - Kremlin.
- 49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Les Princes d'Ambre - l'An Mil - The Great Patriotic War - Les châteaux forts - Figurines : quelle règle choisir ? JeE : Caspara 1812.
- 50 - AD&D 2^e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).
- 51 - Hurllements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).
- 52 - JeE : Article 104 - Les Divisions de l'Ombre, Aux armes, Citoyens ! - Prof. : semi-réaliste - Wargames : Napoléon.

- 53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Les Gnobles de Gofenkink(1) - Guerre de Sécession - Axes and Allies.
- 54 - JeE : 1941 - Ars Magica - L'Appel de Cthulhu : Pdf + sc. - Gofenkink(2) - Wargames Europe, Blue & Gray - Fortress America.
- 55 - Les Terres du Milieu - Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie - Berlin XVIII, Héroïka, Gofenkink(3), Aquablue - Créateur d'Univers. Première Ligne : règle pour jeu avec figurines - Le combat aérien moderne.

- 56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk - PL(2) - Civilization, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).
- 57 - Mini Car Wars - Rolemaster : EdF + sc. - Prof. : improvisateur - Jeu de négociation par correspondance - PL(3) - Le combat opérationnel moderne. sc. : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.
- 58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(1) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.
- 59 - Torg - JeE : Raphaia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (fin) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.
- 60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300^e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.
- 61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc. : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv. 6. PL(5), Raphaia avec figurines.
- 62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv. 3, Imperium Romanum II, Star Wars.
- 63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (I) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurllements, JRTM.
- 64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdR - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).
- 65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AD&D, Warhammer, James

- Bond - Le front de l'Est version SL/ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.
- 66 - Vampire - La Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger.
- 67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - Pdf. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.
- 68 - Pdf : INS/MV - Prof. : Hurllements - Les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.
- 69 - EdF : Bitume MKS - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum - sc. : Hawkmoon, Warhammer JdR, Cyberpunk.
- 70 - Amber - Pdf : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv. 5-6, Mega III.
- 71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest - Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.
- 72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.
- 73 - EdF : Pendragon, Nephilim, Werewolf - Warhammer, Res Publica Romana - La fête médiévale - World in Flames (2) - Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kassarine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'Appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.
- 74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoids. - Pdf : Stormbringer & Hawkmoon - Dune, Midway, la Patrie en danger / 1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Gloranth, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdR, Pendragon.
- 75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - Pdf : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.
- 76 - Pdf : Härn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun - Tout sur les jeux par correspondance - Battletech - Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf - Étoile Rouge et Croix Noire - Great Battles of History - Sc. ASL

- Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

HORS SÉRIES DISPONIBLES

- HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.
- HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro 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.
- HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samourai, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.
- HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes blanches - Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.
- HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.
- HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.
- HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. Pdf : la série First Battle - Friedland Juin 1807 - Portrait d'un jeu : The Emperor Returns - Interview : Alexandre Adler - Dossiers : Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques, médiévales, Jeux de pions - Jeux de société : les jeux antiques, les jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune - Critique livre : le Traité des Cinq Roues, le Paradoxe de la Stratégie - Magazine : Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - Megaforrest et B-17 - Compte-rendu : Advanced Third Reich - Nostalgie : War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Opinions : Les limites de l'invincibilité - Conseils de jeu : Empires in Arms - Jeu en encart : La bataille de Marengo.
- HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurllements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

ET NOS RELIURES !

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

- Je souhaite recevoir les N° de CASUS BELLi au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).
- Je souhaite recevoir Hors-série n°2 **LAELITH** (prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)
- Hors-série n°3 **MORCEAUX CHOISIS** (prix unitaire de 40 F franco - Étranger : 45 F)
- Hors-série n°4 **GRANDEUR-NATURE** (prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)
- Hors-série n°6 **SPÉCIAL SCÉNARIOS** (prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F)
- Hors-série n°7 **JEUX DE STRATÉGIE** (prix unitaire de 49 F franco - Étranger : 54 F)

- Hors-série n°8 **SCÉNARIOS** (prix unitaire de 45 F franco - Étranger : 50 F).

- Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLi au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).

NOM, Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville
 Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLi BRED.
 A retourner paiement joint à : CASUS BELLi, 75503 Paris cedex 15.
 Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Valable jusqu'à fin 93. RC Paris B 572 134 773 CB 77



Troubled Waters

Un module d'extension pour Harpoon

Harpoon, la règle de jeu de guerre navale contemporaine avec figurines, s'est enrichie d'un nouveau module d'extension grâce auquel il va enfin devenir possible de simuler l'un des aspects les plus intéressants et les plus courants des affrontements sur mer : la « guérilla navale » des vedettes lance-missiles modernes.

FICHE TECHNIQUE

Troubled Waters est un module d'extension pour Harpoon.

Editeur : GDW

Matériel : livret de 80 pages contenant 11 scénarios et 50 fiches de navires et d'aéronefs. Règles en anglais.

Prix : environ 130 F.

Like a Bridge...

Le titre du module (« Eaux troubles ») indique que nous pénétrons dans un univers naval moins océanique que ceux des précédentes extensions. Moins « clair » également, car il ne s'agit plus des bons vieux affrontements chimériques mais aux contours bien définis qui faisaient s'affronter l'Otan à la (défunte) flotte soviétique. Nous explorerons un des aspects les plus importants de la guerre navale – même s'il est moins spectaculaire et titanesque que l'autre – et en tout cas très répandu et pratiqué du fait de la large diffusion de tels systèmes d'armes (vedettes lance-missiles) de par le monde et de la grande facilité à faire la guerre qu'ont les pays qui les utilisent... Ici, plus de batailles de *Task Forces* gigantesques ou de sous-marins ultrasophistiqués, mais des combats entre petites unités rapides, généralement équipées de missiles antinavires et à l'armement antiaérien plus que sommaire ; parfois, ces mêmes unités ont à lutter contre des gros navires de surface appartenant à des marines occidentales, la finesse tactique et la prudence sont alors de mise...

Des scénarios à la carte

Troubled Waters propose un grand nombre de scénarios originaux (11 au total, accompagnés de systèmes de génération de scénarios propres à chacun des théâtres d'opérations représentés). La première série de scénarios nous entraîne dans les années 1967-1971, lorsque les missiles antinavires furent utilisés pour la première fois en opération* : guerres israélo-arabes de 1967 et 1973, guerre indo-pakistanaise de 1971. C'est en 1967, lors de la guerre des Six Jours, qu'une vedette rapide égyptienne équipée de missiles soviétiques Styx coula en quelques secondes le destroyer israélien *Eilat*. Pour la première fois dans l'histoire de la guerre navale, une unité de taille respectable était mise hors de combat

par un navire guère plus grand qu'une vedette de surveillance portuaire. Le terrifiant pouvoir « égalisateur » du missile antinavire monté sur petite unité était démontré. Toutes les marines mondiales allaient en tirer la conclusion qui s'imposait et ce type d'arme allait dès lors se généraliser dans le monde entier. Les duels au canon étaient quasiment défunts. Accessoirement, les marines des petits pays pouvaient commencer à représenter une menace un tant soit peu sérieuse pour les grosses, ce qui n'avait jamais été le cas auparavant. C'était une révolution navale majeure.

Puis, nous abordons la guerre Iran-Irak des années quatre-vingt. Dans la première partie, la « poussière navale » des deux protagonistes s'affronte et s'en prend même aux terminaux pétroliers de l'adversaire, tandis que, dans la seconde (de 1984 à 1988), la guérilla navale fait rage dans le golfe Persique et les marines irakienne comme iranienne s'attaquent au trafic marchand, essentiellement constitué de supertankers neutres, bien sûr. À ce sujet, des règles additionnelles d'attaque des navires pétroliers sont fournies, ainsi qu'un générateur de scénarios en Méditerranée orientale (Libye, Turquie, Chypre, Grèce, Israël, etc. ; il y a de quoi faire...). Puis, nous abordons le cas des opérations de vedettes lance-missiles contre des porte-avions (entre 1986 et 1991), avec, entre autres, les incidents américano-libyens dans le golfe de Syrte ou les incidents du détroit d'Ormuz, à l'entrée du golfe Persique, en 1988. Franchement, je ne vois pas comment le joueur Américain peut vraiment s'amuser dans de tels scénarios, où la victoire lui est quasiment acquise. Enfin, on trouvera quatre scénarios reproduisant des opérations navales effectuées durant l'opération Desert Storm, en 1991. C'est déjà beaucoup plus passionnant, puisque, outre des forces navales proprement dites, des commandos de marines participent aux opérations. Du vrai James Bond !

De la variété

Troubled Waters contient un grand nombre de fiches de navires, avions et hélicoptères. Elles compléteront heureusement celles déjà parues car elles décrivent des matériels largement mis en service de par le monde (les créateurs de scénarios trouveront là leur bonheur) : frégates américaines de la classe O.H. Perry, espagnoles de la classe Descubierta, ou chinoises de la classe Jianghu ; hors-bords des Pasdarans iraniens ; frégates de la classe Lupo ; vedettes lance-missiles des classes La Combattante, Saar, Nanushka, ou Komar ; porte-avions Coral Sea ; navires de débarquement (ex-) soviétiques classe Polnocny ; avions des types F4E, F5E, F14, Mig 21 F, Mig 23, Mirage F1, Su20 ; hélicoptères Super-Frelon, Sea Cobra, Gazelle ou Kiowa ; et enfin systèmes de défense aérienne basés à terre (radars et missiles sol-air). Tout cela est complété par une imposante bibliographie et par la liste et la composition des groupes aériens des différents porte-avions américains.

Conclusion

À sa façon, Troubled Waters représente une petite révolution pour Harpoon : d'une part, nous avons enfin des scénarios réalistes, et, d'autre part, ces scénarios sont jouables : plus question d'essayer péniblement de gérer des *Task Forces* énormes, ce qui rendait la pratique de ce jeu quasi impossible.

Ce module sera fort apprécié par les aficionados de Harpoon et les amateurs de stratégie navale contemporaine (ce sont généralement les mêmes).

Laurent Henninger

* En réalité la seconde fois, car les Allemands avaient expérimenté la chose dès 1943 en Italie... avec succès !

BLACK RACKAM

Version Casus Belli

3615 CASUS

mot-clé BR (comme Black Rackam)

Prenez la barre d'un vaisseau pirate et croisez dans les Caraïbes pour vous approprier les cargaisons des frégates et autres boutres (pilotes par les autres joueurs). Commercez dans les îles et devenez gouverneur de l'une d'entre elles ! Gagnez des CD Laser portables, des (ré)abonnements à Casus Belli et de nombreux autres lots.

LEV Lever l'ancre
PIL Regarder du poste de pilotage
PCT Vue du poste de combat tribord
PCB Vue du poste de combat babord
ABO A l'abordage !
CAR Voir la carte

FB 14 feu par babord
avec 14 canons
FT 6 Feu par tribord
avec 6 canons

COM Commerce
TRE Trésors
REP Réparations du navire
EQU Rôle d'équipage
MER Embauche de mercenaires
MET Météo du moment

BAL Boîtes aux lettres
COU Courrier du Grand Rackam
VC Recevoir les lots
PAL Palmarès et gagnants
JOU Journal des événements
REG Règles du jeu, guide

Paramètres

Force et direction du vent
Moral de l'équipage
Hauteur de la marée
Profondeur de l'eau
Usage des pompes
cap - position
vitesse du bâtiment
Débit des pompes
Voies d'eau
Nature des boulets



Phase Line Smash

Seul dans le désert

Une forte impression

C'est ce que l'on ressent à l'ouverture de la boîte. Ça sent le sérieux, et cela se confirme lors de la mise en place du matériel. Celui-ci est de bonne qualité, en particulier les pions. La carte laisse en revanche à désirer : elle est brillante, pour ne pas dire luisante, et ses nombreuses inscriptions sont floues, ce qui ne la rend pas très *user-friendly*. Le coup de grâce sera asséné au débutant par le volume des règles et notes : deux livrets dépassant les cinquante pages chacun. Certes, les jeux en solitaire nécessitent souvent une description plus détaillée que les autres, et je ne blâmerai en aucune manière la taille des notes historiques. Mais près de cinquante pages pour les règles de base amène à se poser des questions...

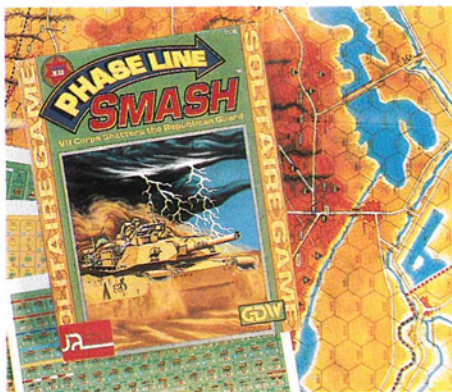
Mécanique générale

On se situe bien à l'échelon opérationnel, avec des pions correspondant généralement à des bataillons (Américains et Alliés) et à des brigades (Irak). Chaque journée est décomposée en deux tours de douze heures, ce qui est assez logique compte tenu de la période de l'année et du climat. Chacun de ces tours se décompose en une phase météo, une phase d'ordres (affectation de renforts et activation des unités), une phase d'opérations (mouvements et combats) et l'habituelle phase de bilan.

La phase d'opérations n'est pas simultanée et globale : chaque formation (division ou corps) agira à son tour, selon un ordre aléatoire, lors de mini tours appelés *impulses*, un peu à la manière de *Turning Point Stalingrad*. Plusieurs formations du même camp pourront ainsi agir successivement, introduisant plus de suspense. Il est d'ailleurs à noter que *Phase Line Smash* (PLS) compte, d'un strict point de vue de mécanique du jeu, trois camps et non pas deux : si le camp irakien est, fort logiquement, géré par les lois développées par Chadwick, il en est assez largement de même pour les alliés arabes de la coalition, le joueur n'ayant la haute main que sur les forces anglo-américaines.

Le mouvement n'offre pas de difficultés particulières, mis à part le fait que les types de terrain sont fort nombreux : quelques contraintes réelles, naturellement, mais aussi beaucoup de contraintes militaires correspondant à la planification des états-majors et ayant notamment pour objet de limiter les engagements fratricides.

Le combat est une illustration consommée de l'*Airland Battle by the numbers*, comme à l'exercice. La conjonction des efforts des forces terrestres et aériennes, que celles-ci soient propres à l'Army (hélicoptères) ou à l'Air Force (voilure fixée) est bien représentée et porte ses effets. En matière de combat strictement terrestre, on atteint la précision horlogère avec le traitement du combat de mêlée et des tirs de soutien. La table des combats est assez meurtrière, puisque



Le moins que l'on puisse dire est que GDW, et en particulier Frank Chadwick, s'est intéressé de près à la guerre du Golfe.

Après avoir publié le *Desert Shield Fact Book* au terme du déploiement des forces de la coalition, puis le *Gulf War Fact Book* peu de temps après le cessez-le-feu, il nous propose maintenant de reconstituer les affrontements terrestres entre la garde républicaine de Saddam et le VII^e corps américain, aidé de quelques Britanniques, Égyptiens, Saoudiens, Syriens et Koweïtiens. En solitaire, qui plus est...

FICHE TECHNIQUE

Wargame opérationnel retraçant une partie des combats terrestres de la guerre du Golfe.

Éditeur : GDW

Particularité : jeu en solitaire, mais possibilité de jouer à deux.

Matériel : une carte 80 x 60 cm représentant le Koweït et l'Irak, plus de 500 pions, tables et aides de jeu, 110 pages de règles et de notes très riches.

Durée d'une partie : minimum 4 heures, après une certaine pratique. Plutôt 6-8 heures au début. Les parties peuvent être fractionnées.

Difficulté : moyenne mais la densité des règles est importante, ce qui oblige à une attention soutenue. Réclame une bonne culture des propriétés du combat contemporain.

l'on enregistre des résultats positifs dans 60 % des cas dès le rapport deux contre un, assez facile à obtenir grâce aux glissements de colonnes fournis par les tirs de soutien.

Les attributs du contemporain

On retrouve naturellement dans PLS tous les éléments propres aux affrontements modernes, ajustés suivant leur importance respective et les conditions locales.

Pas besoin d'insister sur les hélicoptères et le soutien aérien rapproché. En revanche, il faut noter la place importante du Génie, du ravitaillement, mais aussi du climat, du différentiel jour-nuit et, par-dessus tout, de la gestion de la fatigue des unités. On perçoit également, tout au long des règles, le murmure permanent du discours américain omniprésent depuis la guerre de Sécession et qui vise à limiter les pertes.

Les particularités du jeu en solitaire sont assez agréablement traitées. La gestion des forces irakiennes est bien huilée, ne serait-ce que par la notion d'*impulse* qui introduit une incertitude bienvenue. On n'atteindra naturellement pas le suspense procuré par un adversaire humain, mais le résultat est convenable.

Mais est-ce encore un jeu ?

Phase Line Smash ne fait assurément pas partie de la même catégorie de jeux en solitaire qu'*Am-bush*, *Hornet Leader* ou *Apache/Thunderbolt Leader*, qui nous avaient habitués à la possibilité de meubler une portion d'après-midi ou un bout de soirée.

La différence d'échelon en est naturellement une des causes. Mais elle n'est pas la seule, et, à mon avis, pas la plus importante. PLS est davantage à considérer comme une suite, une sorte de travaux pratiques, des deux livres de Frank Chadwick sur la guerre du Golfe. Remarquablement documenté, avec des citations fréquentes d'officiers tirées de différents périodiques édités par les forces armées américaines et une quarantaine de pages de notes historiques, ce wargame m'apparaît plus comme un moyen d'étude que comme un jeu proprement dit. Loin de là l'idée de m'en plaindre ; il suffit de le savoir. PLS ne se prête que difficilement à la partie jouée nonchalamment. Il relève plus de la lecture des deux tomes de Gibbon sur le déclin et la chute de l'Empire romain, avec prise de notes à l'appui, que de celle d'*Astérix chez les Goths*. PLS permet d'apprendre et de mettre en pratique beaucoup de choses, mais il est exigeant...

Claude Esmein

Les Japonais à ASL



Nec plus ultra en matière de simulation à l'échelle tactique des combats de la Seconde Guerre mondiale, le système (Advanced) Squad Leader n'aurait pas été complet sans les Japonais. Les troupes du Soleil levant ne sont pas de simples figurants, elles diversifient considérablement la gamme des options tactiques et enrichissent le système.

Des troupes à nulles autres pareilles

Les Japonais battent en brèche les conventions établies et respectées par les autres nationalités à ASL. L'un des principes de base était, jusqu'à l'introduction de ces féroces samourais modernes, que le tir direct contre une escouade pouvait avoir trois conséquences : 1) rien ; 2) destruction de l'escouade ; 3) démoralisation de l'escouade (les hommes se cachent, ne participent plus au combat mais peuvent être « récupérés » par un chef). Or les Japonais ignorent tout simplement le cas n° 3. Il est donc très difficile d'arrêter leurs attaques, d'autant qu'ils peuvent à volonté déclencher une charge « banzaï » qui leur permet de pénétrer dans un hexagone tenu par l'ennemi pendant la phase de mouvement (ce qui est interdit à toute autre nationalité en temps normal). Une escouade japonaise qui devrait être démoralisée, perd en fait une partie de sa puissance de feu. Une deuxième démoralisation entraîne la transformation en demi-escouade (on considère que près de 50 % des hommes sont hors de combat). Ces demi-escouades peuvent enfin être démoralisées. Comme on le voit, les Japonais affichent une combativité extrême mais au prix de pertes élevées. Ce qui est un avantage, lorsqu'une attaque doit être menée sans faiblesse et lorsqu'il s'agit de déborder un ennemi dont la puissance de feu n'est pas trop dévastatrice, se transforme cependant en inconvénient majeur lorsqu'il faut tenir longtemps une position défensive. En effet, là où d'autres se contentent de fuir pour être récupérés en pleine forme par le premier officier venu, les Nippons se font tuer sur place.

Les Japonais ont d'autres tours dans leur sac. Citons leur habileté diabolique à se camoufler, leur facilité de mouvement dans la jungle et leur férocité au corps à corps qui leur permet d'utiliser la table de combat *Hand to Hand* nettement plus meurtrière que celle de *Close Combat* : pour espérer avoir les mêmes chances d'éliminer une escouade britannique au corps à corps, l'Allemand devra aligner trois escouades là où une escouade japonaise suffit (l'escouade en question a d'ailleurs toutes les chances de périr). Enfin, les Japonais ont la possibilité de créer des « kamikazes ». Équivalent du héros,

cet homme se saisit d'une charge de démolition et va la faire exploser sur le premier char ennemi venu ou, à défaut, au milieu d'une concentration de troupes adverses.

Un adversaire difficile

Une partie contre les Japonais est la plupart du temps difficile et éprouvante pour les nerfs. L'ennemi est invisible, se terre dans des bunkers habilement camouflés, reliés par des tunnels. Soudain, des fous furieux jaillissent, se jettent sous les chenilles des chars qu'ils font exploser, d'autres chargent l'infanterie en hurlant. Les pertes sont toujours lourdes des deux côtés et l'ennemi ne se rend pas. Les nids de mitrailleuses nippons sont très difficiles à neutraliser puisque les servants encaissent trois coups là où d'autres sont démoralisés dès le premier tir efficace. Enfin, la mort de leurs chefs (drame pour tous les autres combattants) laisse les Japonais indifférents et n'affecte aucunement leur moral. Lorsque l'on finit par triompher d'un défenseur japonais c'est toujours une victoire à la Pyrrhus, compte tenu des dégâts qu'il inflige. Pour repousser un attaquant japonais, il faut une puissance de feu considérable et des nerfs solides.

Les concepteurs de scénarios officiels ASL sont d'ailleurs à ce point impressionnés par les capacités japonaises qu'ils déséquilibrent largement la plupart de ces scénarios en faveur des adversaires. Il est fréquent de voir le Japonais, en défense, confronté à des puissances de feu deux à trois fois supérieures à ce qu'il peut aligner alors qu'en général un avantage de 50 % est suffisant à ASL (cf. *Citadel*, *Rising Sun*, KP 167, etc.) ; inversement, en attaque, le Nippon dispose à peine de la parité (cf. *The Tiger of Ton-goo*, *White Tigers*, *Kokoda Trail*). Par conséquent les missions « officielles » du Japonais ne sont pas faciles...

En défense le joueur Japonais devra réfréner ses ardeurs. Historiquement, les succès défensifs japonais furent la plupart du temps compromis par des contre-attaques suicides. Pour triompher, le défenseur japonais devra profiter au maximum de ses capacités de camouflage (ne pas oublier d'utiliser son allocation spéciale d'unités cachées, les fameux HIP), et de ses bunkers (si il en a). Il devra éviter les échanges

de coups de feu et tabler sur les embuscades et le combat rapproché.

En attaque, le Japonais pourra réduire ses pertes par l'utilisation de demi-escouades (ces dernières déroutent au lieu de subir des pertes, ce qui est souvent préférable). Il neutralisera les points clés de la défense ennemie par des charges banzaï. Un chef seul (ou un héros) peut ainsi occuper toutes les unités d'un hexagone qui ne pourront tirer que sur lui puisqu'il se trouve dans leur case. Les autres troupes japonaises pourront progresser sans se faire tirer dessus. Au moment du corps à corps, il est souvent judicieux de n'envoyer d'une demi-escouade au combat. Compte tenu de la férocité de ce type d'affrontement elle a toutes les chances d'infliger de lourdes pertes à l'ennemi et son sacrifice ne sera donc pas vain. Si le Japonais engage trop d'hommes en corps à corps, il aura sans doute d'excellentes chances d'éliminer l'adversaire mais ses pertes seront aussi élevées. Le corps à corps massif ne devra donc être entrepris que si le Japonais a de bonnes chances de préparer une embuscade à son adversaire.

Des modules indispensables

Le module *Code of Bushido*, qui contient tout le matériel japonais (pions, cartes et règles), et *Gung Ho !*, qui le complète par l'adjonction des Chinois et des marines (avec tout ce qu'il faut comme règles et matériel pour organiser un débarquement), me paraissent indispensables à tout amateur d'ASL. Certes, ils ont l'inconvénient d'alourdir le livret de règles par l'ajout d'une trentaine de pages mais il suffit d'en lire trois pour pouvoir jouer les Japonais : les autres règles sont très spécifiques et concernent les particularités du terrain (rizières, bambous, etc.). La diversité et la richesse apportées par les scénarios « japonais » justifient largement l'investissement. Et puis, comme dans tous les modules ASL, la recherche historique est d'excellente qualité et la documentation fournie en annexe passionnante. Alors, n'hésitez pas à sauter le pas.

Omar Jeddaoui
illustration : Rolland Barthélémy



● Plusieurs nouveaux ouvrages viennent d'enrichir la célèbre collection éditée chez Ospreys :

— **The Persian Army, 560-330 B.C.**, dans la série Élite, dépeint les armées perses achéménides, des guerres médiques aux conquêtes d'Alexandre ;

— **The Irish Wars, 1485-1603**, traite de ces armées irlandaises encore dramatiquement primitives à la Renaissance, alors qu'elles avaient à lutter contre des forces anglaises beaucoup plus modernes qu'elles... ;

— **The Norman Knight, 950-1204 A.D.**, est le premier volume d'une nouvelle série consacrée à l'armement, l'équipement et la formation de types bien particuliers de soldats. Celui-ci est consacré aux chevaliers normands, de la fin de l'époque des grands raids vikings à la quatrième Croisade.

— Quant à la collection Campaign Series, consacrée à des grandes batailles, elle comprend dorénavant un volume sur la bataille de **Kadesh** entre les armées égyptiennes du pharaon Ramsès II et les Hittites, en 1300 av. J.-C., et un volume sur celle de **Hattin**, en 1187 de notre ère, entre les armées musulmanes du célèbre sultan Saladin et les croisés. Comme toujours, le texte est d'excellente qualité et les illustrations sont superbes.

● Signalons une nouvelle réédition du classique des classiques : **L'art de la guerre**, de Sun Tse. Comme il s'agit là d'un livre de poche, tout un chacun pourra se le procurer à un bon prix et, même si la traduction est un peu moins bonne que celle disponible chez Economica, il n'est pas inutile de la posséder car les textes chinois ont toujours eu ceci de particulier que plusieurs lectures sont non seulement possibles mais chaudement recommandées... En outre, plusieurs textes annexes fort intéressants et utiles accompagnent cette version. Est-il besoin de présenter à nouveau Sun Tse, sans doute l'un des plus géniaux théoriciens stratégiques de tous les temps, aux enseignements toujours d'actualité ? Édité chez Presses Pocket, dans la collection Agora - les Classiques.

● Pour ceux qui ont été alléchés par la présentation du jeu Europa universalis, actuellement en cours de développement dans un club parisien (et que nous présentons dans le hors-série *Jeux de Stratégie de Casus Belli*) mais également pour les concepteurs du jeu eux-mêmes (!...), voici deux ouvrages indispensables : **Les guerres en Europe, 1494-1792**, de Jean-Pierre Bois, publié chez Belin, dans la collection SUP, et **Les XVI^e et XVII^e siècles**, de Roland Mousnier, publié aux Presses universitaires de France (PUF), dans la collection Quadrige. Le premier traite de toutes les guerres qui ravagèrent notre continent depuis les guerres d'Italie à la Renaissance jusqu'à l'orée de la Révolution française, en abordant aussi bien les problèmes tactiques et stratégiques, que politiques et diplomatiques. C'est un véritable manuel pour les étudiants, simple, concis, agrémenté de cartes et d'annexes hors texte. Le second est lui aussi une bible puisqu'il traite ni plus ni moins que de l'histoire mondiale durant ces deux siècles qui constituèrent un des plus importants tournants de l'histoire de l'humanité.

● **Le jeu et les supports ludiques en formation d'adultes**, de Chantal Barthélémy-Ruiz, est un de ces ouvrages qui confortent tous ceux qui, comme moi, pensent que les « joujoux » qui font notre hobby favori sont également des outils pédagogiques incomparables. Cet ouvrage traite d'ailleurs aussi bien du jeu que des jeux de rôle, des jeux de négociation ou des divers jeux « de pions ». L'éditeur lui-même en résume parfaitement l'objet : « Destinée aux formateurs, aux responsables d'entreprises mais aussi à un public curieux de suivre les évolutions des nouvelles technologies éducatives, cet ouvrage dresse un panorama de la situation du jeu en pédagogie d'adultes dans les pays francophones d'Europe et du Canada. Il analyse la manière dont on utilise le jeu et la pertinence du choix de cette méthode en regard des objectifs de formation. Il laisse enfin la parole aux créateurs et aux utilisateurs et donne des pistes pour

créer un jeu destiné à la formation ou plus simplement mener efficacement des activités ludiques. » Les wargameurs qui pensent pouvoir utiliser les simulations dans le cadre d'études d'histoire, de stratégie, de relations internationales ou de science politique trouveront là leur profit.

Publié aux Éditions d'Organisation.

● Je pense qu'une des meilleures façons de connaître la réalité de la guerre est de lire les œuvres des grands écrivains sur le sujet. La littérature, parce qu'elle est une vision d'artiste sur un domaine d'une complexité infinie, permet d'aller à l'essentiel de cette activité humaine si particulière, le combat, et ainsi de mieux le comprendre. Deux ouvrages viennent d'arriver entre mes mains. Le premier, **The Bloody Game - An Anthology of Modern War**, est un recueil de textes, de poèmes, ou d'extraits de romans signés des plus grands noms de la littérature contemporaine et consacrés aux deux guerres mondiales et à celles d'Espagne, de Corée et du Vietnam. Outre l'aspect « documentaire » que je décrirais plus haut, vous aurez l'occasion de lire des écrits superbes, poignants, et qui, je l'espère, vous arracheront des larmes. Un grand moment d'émotion. Publié à Londres, chez Abacus.

Le second est l'œuvre d'un grand écrivain américain du XIX^e siècle, Ambrose Bierce, auteur d'un assez fameux **Dictionnaire du Diable**. Il s'agit d'un recueil de nouvelles intitulé **En plein cœur de la vie**. Ces nouvelles ont toutes pour thème la guerre de Sécession. Souvent drôle, parfois tragique, toujours profondément humain et merveilleusement écrit (et traduit !), ce petit livre passionnera les amateurs de la guerre civile américaine. Publié aux éditions Rivage-Poche, dans la collection Bibliothèque étrangère.

● Dans un ordre d'idées assez proche, voici **Putain de guerre**, du journaliste Marc Charuel, qui raconte les souvenirs d'un certain Gaston Besson, volontaire français parti se battre aux cô-

tés des Croates dans l'actuelle guerre civile yougoslave. On pensera ce que l'on veut de cet engagement et de ce choix politique, de même qu'on pourra contester les opinions émises par les auteurs de cet ouvrage. Il n'en reste pas moins qu'il s'agit d'un récit haletant et terrifiant, qui nous fait toucher de près à la réalité immédiate et sordide de la vraie guerre et des horreurs commises quotidiennement par tous les combattants (certains détails donnent la nausée). En outre, on en tirera d'utiles réflexions sur la nature des « petites » guerres civiles d'aujourd'hui, celles qui tendent à devenir de plus en plus nombreuses et à rendre de plus en plus fantasmagiques les « grandes » guerres conventionnelles qui font l'ordinaire de nos wargames. Après une telle lecture, on ne peut plus jouer à ASL comme avant... Publié aux éditions du Rocher.

● Depuis plusieurs années, les atlas historiques sont à la mode et on ne peut que s'en féliciter car de tels ouvrages en disent souvent aussi long que d'épais livres universitaires. Grâce à ces outils uniques, l'honnête homme peut se poser des questions sur une région du monde et posséder des éléments de réponse qui sont quasiment du même niveau que ce qui fait l'ordinaire des chercheurs professionnels et des journalistes. Ce sont de sérieux antidotes à l'indigence de l'information télévisée, par exemple. En outre, et cela ne gâche rien, ces livres sont extrêmement agréables à lire, à consulter au coup par coup, ou même à feuilletter sans but précis. On y apprend une foultitude de choses et on en comprend soudain des tas d'autres qui, jusqu'alors étaient restées obscures.

L'atlas stratégique, de Gérard Chaliand et Jean-Pierre Rageau, est sous-titré « Géopolitique des nouveaux rapports de force dans le monde ». Il s'agit en effet de la nouvelle édition d'un ouvrage paru pour la première fois en 1983 et récemment mis à jour pour y intégrer tous les bouleversements survenus dans le monde ces dernières années. Tout y est pris en compte pour décrire et expliquer ce monde de plus en plus complexe et incontrôlable dans lequel nous vivons : problèmes militaires et stratégiques bien sûr, mais aussi historiques, politiques, économiques, démographiques, maritimes, écologiques, culturels, linguistiques, etc. On dispose ainsi d'une bonne vision globale de notre planète. Publié aux éditions Complexe.

L'atlas géopolitique du Moyen-Orient et du monde arabe : le croissant des crises, est un ouvrage collectif écrit sous la direction de Philippe Lemarchand. Comprenant autant de cartes mais beaucoup plus de texte que le précédent, il permet de comprendre enfin la complexité d'une région qui, depuis bientôt cinquante ans, ne cesse de bouillonner et d'accaparer la « une » des médias. Publié aux éditions Complexe.

Dans le même ordre d'idées, **L'atlas des peuples d'Orient : Moyen-Orient, Caucase, Asie centrale**, de Jean et André Sellier, fait suite à *L'atlas des peuples d'Europe centrale* dont j'avais parlé l'année dernière. À la différence du précé-

Après *Marignan - 1515* et *La défaite de l'Invincible Armada - 1588*, notre collaborateur Laurent Henninger vient de publier son troisième ouvrage : **Rocroi - 1643** dans la collection Les grandes batailles de l'Histoire des éditions Socomer¹, qui atteint ainsi son vingt-quatrième numéro.

L'étude, très complète, s'articule en trois parties. La première embrasse l'Europe de la guerre de Trente Ans et présente clairement la problématique du conflit : ses causes politiques et religieuses, les adversaires en présence, etc. La deuxième partie décrit avec passion et précision le déroule-

ment de cette bataille, sans doute l'une des plus importantes de l'histoire de France. Elle compare les choix tactiques et se positionne dans le contexte de la politique intérieure française (nécessité d'assurer la continuité de la légitimité monarchique après le décès de Louis XIII). Laurent Henninger démontre ainsi de manière convaincante que la bataille de Rocroi est un moyen militaire au service d'une politique et de la construction de l'État. On regrettera cependant la pauvreté du plan de

NOS RÉDACTEURS SONT DES HÉROS... Rocroi, 1643 : le « Cynoscéphale » des tercios espagnols

en revanche plus « historique » et culturel. En effet, si les problèmes du Moyen-Orient nous semblent complexes et insolubles, alors nous n'avons encore rien vu, car la situation ethnique et religieuse dans ces régions du Caucase et des vastes steppes d'Asie centrale est tout simplement délirante. Avec ce qui s'y prépare, ce ne sera pas du luxe que d'apprendre ce livre par cœur, et ce d'autant plus que cette région du monde est passionnante et authentiquement exotique.

Même les rôlistes trouveront là matière à bâtir des scénarios tous plus échevelés les uns que les autres. *Publié aux éditions La Découverte.* Par les mêmes auteurs que *L'atlas stratégique* cité plus haut, Gérard Chaliand et Jean-Pierre Rageau, voici *L'atlas des empires*. Vous y trouverez des cartes superbes des empires assyrien, perses, athénien, chinois, romain, arabes, byzantin, carolingien, ottoman, mongols, vénitien, aztèque, maya, de Charles Quint, por-

tugais, espagnol, hollandais, britannique, napoléonien, russe, américain, japonais, allemand, austro-hongrois, français colonial, et soviétique (ouf !). Que demander de plus ? *Publié chez Payot.*

Laurent Henninger

Tous les ouvrages anglo-saxons présentés ici sont disponibles ou peuvent être commandés auprès de la librairie World Data, 10 rue Nicolas Flamel, 75004 Paris.

En conclusion, *Rocroi - 1643* est un excellent ouvrage dont le sérieux ravira à la fois l'amateur d'histoire et le figuriniste². On déplorera cependant l'absence de sommaire et la minceur de la bibliographie fournie, à laquelle on me permettra d'ajouter le très bon livre de Stéphane Gaber : *La guerre de Trente Ans en Lorraine* (PUF, 1982).

Denis Beck

¹ Ouvrage disponible aux éditions Socomer, 35 rue Simart, 75018 Paris.

² Mais aussi le wargameur « normal », car GMT Games s'apprête à sortir une série de jeux sur ce thème, basée sur le déjà célèbre système GBOA/SPQR (N.D.L.R.).

Panorama de la presse wargame

◆ Le n° 4 de **CounterAttack** est sorti ! À ce rythme, il faut s'attendre à un numéro par an ou tous les deux ans. Mais inutile de persifler, contentons-nous de louer à nouveau la qualité de cette publication et de son contenu : un jeu en encart (avec dossier « historique ») intitulé *Korea 1995* et qui, comme son titre l'indique, simule un hypothétique conflit pour la réunification des deux Corées. On trouvera en outre des articles sur la chute de Hong-Kong aux mains des Japonais en 1942 et sur la guerre navale en mer Noire durant la Première Guerre mondiale.

◆ Restons dans la Grande Guerre avec le n° 159 de **Strategy & Tactics** dont le jeu en encart (et le dossier afférent) s'intitule *Zeppelin* et traite, à l'échelon stratégique, de l'offensive aérienne sur l'Angleterre menée par l'Allemagne grâce à ses célèbres dirigeables entre 1914 et 1918. Sujet très original ! Les autres articles traitent des tactiques de combat employées pendant la période des guerres civiles à Rome et des raisons de la défaite irakienne face à l'opération Tempête du Désert. Le n° 160 est plus classique puisque le wargame en encart s'inscrit dans la série des jeux *Italian Campaign* (on notera d'ailleurs la présence d'une mise à jour des règles générales) et s'intitule *MedWar : Naval Operations in the Italian Campaign*. Un article biographique sur l'ayatollah Khomeiny complète le tout.

◆ Le n° 22 de **Command** propose un jeu sur la bataille d'Antietam, pendant la guerre de Sécession, et des articles sur la campagne de Norman-

die de 1944, la Seconde Guerre mondiale en Yougoslavie, les Bêrets verts américains aujourd'hui, le plan allemand pour s'emparer de l'Islande, la guerre *high-tech* au XXI^e siècle, et les auxiliaires russes (mais tsaristes) de l'armée allemande durant la Seconde Guerre mondiale. Quant au n° 23, il aborde un thème plus original avec un wargame en encart (signé Richard Berg, s'il vous plaît !) intitulé *Shogun Triumphant*, qui traite d'une des batailles les plus importantes de l'histoire du Japon de la Renaissance : la bataille de Sekigahara, à l'époque des grandes guerres civiles pour le shogunat. Les articles hors dossier abordent les aspects militaires du nouveau conflit yougoslave, l'histoire de Sepp Dietrich et de sa division SS, la « Leibstandarte », la Serbie dans la Première Guerre mondiale, les États baltes entre 1939 et 1952, les combats de cuirassés dans la Seconde Guerre mondiale, et l'assaut allemand sur les pays baltes en 1917.

◆ **Europa** n° 30, le magazine consacré aux jeux de la série du même nom, analyse les unités terrestres françaises pour la campagne de 1940 dans *Fall of France*, donne l'ordre de bataille aérien français des deux premières années de la guerre, corrige les règles de partisans de *Scorched Earth* et fournit un scénario (court et simple, donc idéal pour les débutants ou les joueurs pressés) d'invasion du Danemark et de la Norvège par les Allemands. Tout y est : ordres de bataille, règles spéciales et optionnelles, etc. Enfin, on trouvera une deuxième version corrigée du scénario *Leninograd 1941*.

◆ **Operations** n° 9, le magazine de The Gamers, contient les habituels errata, addenda de règles et mises à jour pour les jeux de cette maison, ainsi qu'un scénario pour *In Their Quiet Fields*, des conseils pour jouer en solitaire les jeux de la série *Civil War/Brigade*, des trucs tactiques pour mener des attaques avec succès dans les jeux de cette même série, un mini dossier sur l'*Operational Combat Series*, et des conseils pour créer des wargames.

◆ Le fanzine **Hexagones**, outre ses présentations analytiques des dernières parutions, a retenu mon attention par un article (plein de conseils pratiques et d'adresses) sur la pratique des jeux de simulation par correspondance. (*Hexagones* est édité par Les Compagnies d'Ordonnance, 15 rue E. Vandervelde, 6040 Jumet, Belgique.)

◆ **Tactiques** n° 4, le magazine des fanatiques d'ASL, contient 8 scénarios (!), un dossier sur les tirailleurs sénégalais dans l'armée française en 1940, des conseils tactiques, une partie commentée de *Red Barricades*, des éclaircissements de points de règle et, bien sûr, des news : annuaire des joueurs d'ASL, dates des rencontres et tournois, etc. (*Tactiques* est édité par le Cercle de Stratégie, 37 route Nationale, 55200 Lérerville).

◆ Quittons un peu la presse strictement « wargame » avec le numéro 2-1993 de la **Revue historique des Armées** tout d'abord. Il est consacré à la Deuxième Guerre mondiale. J'ai particulièrement noté la présence des articles suivants : les blindés dans la

campagne d'Italie ; Normandie, 14 août 1944 : les décisions qui sauvèrent les armées allemandes ; les premiers bombardements alliés sur la France et leur utilisation politique ; les relations navales franco-américaines 1942-1945.

◆ Enfin, certains auront remarqué dans les kiosques à journaux la présence d'une nouvelle (et actuellement la seule en France, tout au moins de cette qualité !) revue d'histoire militaire, intitulée **Samothrace**. Je ne saurais trop encourager tous les wargameurs à l'acheter et à la lire régulièrement (il s'agit d'une revue trimestrielle ; à l'heure actuelle, quatre numéros sont déjà parus), ne serait-ce que pour soutenir une initiative particulièrement heureuse et rare... Nonobstant quelques problèmes de forme et de présentation qui, je l'espère, seront réglés avec le temps, on dispose là quasiment de la revue idéale : de qualité universitaire et sérieuse, mais sans les aspects rébarbatifs, et qui réussit à faire profiter le grand public des plus récentes découvertes et réflexions des chercheurs en histoire. Une alchimie parfaite, en somme. Les deux premiers numéros ont été consacrés à la campagne d'Égypte de Bonaparte, les deux suivants à la guerre du Pacifique (avec toutefois quelques articles hors dossier tels que l'opération *Auvergne* durant la guerre d'Indochine, ou la manœuvre d'Ulm en 1805). Malheureusement, son prix est un peu élevé : 49 F. Si cela ne vous pose pas de problème, alors n'hésitez pas une seule seconde !

L.H.



dant la guerre de Sécession, et des articles sur la campagne de Norman-

version corrigée du scénario Leningrad 1941.

particulièrement noté la présence des articles suivants : les blindés dans la

B.F.

Roland C. Wagner

L.H.

Représenter le monde de Françoise Minelle (Presses-Pocket/Explora) intéresse-ra plus les explorateurs « en chambre ». C'est un petit bouquin très bien fait et abondamment illustré sur la cartographie, des tout débuts de l'Histoire à nos jours. Il aura une utilité immédiate dans tous les jeux de rôle historiques se déroulant sur notre bonne vieille Terre, mais pourrait aussi donner des idées à tous ceux d'entre vous qui dessinent les cartes de leur monde médiéval-fantastique...

Des aventuriers

Les deux volumes des **Aventures de Boro, reporter-photographe** de Franck et Vautrin (*La Dame de Berlin* et *Le temps des cerises*, chez Presses-Pocket) m'ont enthousiasmé. Dites, amis Gardiens des Arcanes, n'en avez-vous pas assez des années vingt et des poulpes cosmiques dégoulinants de bave et de mauvaises intentions ? Parce qu'il y a là la matière d'une campagne absolument fabuleuse, avec des complots, des meurtres, des émeutes, des enlèvements... Le tout sur fond de « montée des périls », de l'avènement d'Hitler à la guerre d'Espagne. La galerie de personnages est assez haute en couleurs pour que, même sans récupérer aucun élément d'intrigue, vous y trouviez des PNJ à votre goût. Mon préféré pour ce bimestre, sans contestation aucune. Il est singulièrement difficile de construire des scénarios valables impliquant des paradoxes temporels, mais les MJ intéressés par l'exercice devraient au moins jeter un coup d'œil au **Cycle du temps** (Henri Vernes, 2 tomes dans la collection Volumes, chez Lefrancq). Il s'agit de la suite des aventures de Bob Morane, qui continue à pourchasser l'Ombre Jaune d'un bout à l'autre de l'Histoire. Comme toujours, l'ignoble M. Ming lui vole largement la vedette.

Quelques crimes

L'assassin habite au 21, de S.A. Steeman (Livre de Poche) est un classique du roman policier. Tellement classique, en fait, que personne ne se souvient plus de sa solution, pourtant fort originale. Si vous avez envie de monter une histoire de détective « à l'ancienne », avec meurtres mystérieux, suspects en pagaille et alibis à démonter, précipitez-vous dessus. Vous pouvez être certains que vos joueurs tourneront longtemps en rond avant de trouver le coupable ! **Affaires et scandales au temps des Ramsès** (de Pascal Vernus, éd. Pygmalion) est d'un tout autre genre. Il s'agit d'un ouvrage extrêmement érudit et documenté sur diverses « affaires » qui ont marqué la fin de la XX^e dynastie, il y a un peu plus de trois mille ans. Grèves, pillages de tombes, tentatives de meurtre contre le pharaon... rien n'y manque, pas même une étude très sérieuse qui replace le tout dans le contexte. Fascinant au premier degré pour ceux d'entre vous qui jouent à *Légendes de la Vallée des rois*. Quant aux autres... en le lisant, j'ai piqué une crise de fou rire en imaginant un archéologue du XXXVIII^e siècle disséquant gravement un de nos actuels scandales politico-financiers, à l'usage de nos lointains descendants.

Les vacances de Marcus Aper (Anne de Leseleuc, 10/18) se trouve à mi-chemin entre les deux précédents. C'est un roman policier, sur fond de Gaule romainisée, écrit par une spécialiste de l'époque. L'intrigue est transposable à peu près n'importe où et n'importe quand. Et l'arrière-plan fourmille de détails précieux si vous vous intéressez à la vie dans les provinces romaines au I^{er} siècle après Jésus-Christ. Enfin, quand je dis « romaines »... Vous pouvez tout aussi bien mettre « lunars » à la place, par exemple.

Spécial grandeur-nature

Connaissez-vous **Médiéval'art** ? C'est une sympathique petite société qui fabrique des armes et des armures « médiévales » en résine et autres matériaux modernes. Ses productions sont criantes de vérité. Ses armes ne sont pas utilisables en grandeur-nature (trop dures), et ses armures sont hors de portée de la bourse du joueur moyen (plusieurs milliers de francs). En revanche, elle fabrique des casques. Des tas de casques. Pas loin d'une cinquantaine de modèles, des Grecs de l'Antiquité aux morions espagnols du XVII^e siècle. Et entre les deux, évidemment, toutes sortes de modèles susceptibles d'être portés par un guerrier en grandeur-nature... Ils sont suffisamment solides pour résister à un combat « normal » (de toute façon, 90 % des organisateurs ont le bon sens d'interdire les coups à la tête) et très très beaux. Pour ce qui est des prix, ils varient entre 250 et 1 200 francs, selon les modèles. Bien entendu, **Médiéval'art** fait de la vente par correspondance : **Médiéval'art**, S. et D. Bourgues, 33790 Pellegrue.

Tristan Lhomme

BD

Les mégalofoles du futur

Heureusement que les auteurs et scénaristes de SF, BD et autres moyens d'expression sont là... Sinon, comment ferait-on pour savoir à quoi vont ressembler ces immenses réserves d'humanité de demain. Heureusement aussi que les versions sont multiples et variées, à force d'imaginaire débridé, car certaines sont plus, comment dire..., engageantes que d'autres. Mon chouchou de l'été, c'est **Dayak**, une vision « cybervaudou » signée Adamov, dans une cité-cloaque du nom de Ghetto 9. Certes, ce n'est pas d'un optimisme délirant, mais le monde est décrit avec toutes sortes de détails qui lui donnent une vie particulière. C'est le genre d'univers ouvert où il doit être facile de faire évoluer des personnages, même en dehors du scénario établi par le créateur de la BD. Adamov, par ailleurs complice de Cothias sur des séries comme *Les eaux de Mortelune* ou *Le vent des dieux*, démontre ici qu'il est capable de faire du bon, du très bon même, en étant aux commandes à la fois de l'histoire et de son graphisme. Impossible de parler de mégalofoles sans faire un arrêt dans la Cité-puits du

monde de l'Incal. **Ouiski, SPV et homéoputes** nous fait encore une fois découvrir les bas quartiers (et les bas morceaux) de cette impitoyable hypercapitale d'un futur où tout n'est que TV, sexe et violence.

Le monde présenté dans **L'enfant clone** est typiquement cyberpunk, avec tous les ingrédients classiques (robots, manipulations génétiques, stations orbitales), sans toutefois être trop sombre. Une fois encore, l'univers, pleinement décrit en un seul album, tient la route et peut laisser la place à toutes les aventures que vous pouvez imaginer, sur la Terre comme au ciel. Dans la même série, **La phase végétale** nous offre une sorte de cocktail de science-fiction et de fantastique façon l'appel de Cthulhu. La découverte d'un très ancien tombeau maya, qui coïncide avec des événements spatiaux plutôt spéciaux, voilà qui risque d'avoir des conséquences difficiles à évaluer sur la flore et la faune terrestres, y compris l'homme... Affaire à suivre.

Plus classique, mais toujours efficace

Le drakkar des bannis, c'est la cruelle et terrible histoire d'un fils de roi spolié de son royaume qui veut récupérer son bien, au risque de tout perdre. Décors, bons et mauvais sentiments, armes magiques et trésors fabuleux, c'est de l'heroic fantasy de base comme on l'aime, depuis AD&D jusqu'à Gurps, pour ne citer qu'eux. A propos de Conan, essayez donc **Dédal, la légende du roi barbare**, juste pour voir. Rien qu'avec le titre on s'y croit déjà... et tout le reste est à l'avant ! Les auteurs ont aimé Howard et Bisley, comme beaucoup d'entre nous, mais eux ont été capables de fabriquer quelque chose qui y ressemble, avec une touche personnelle pour pimenter le tout. Si Gurps Conan fait partie de vos jeux de chevet (voir CB 76 pour la présentation), cet album devrait vous procurer quelques moments de jeu plutôt sympa. Toujours à propos du même barbare, je signale encore une fois l'existence, et la sortie très régulière, des séries **Conan** et **Spécial Conan**, chez Semic France, avec des scénarios comme s'il en pleuvait, plusieurs par album, pour un prix dérisoire...

Arts martiaux, martiaux et demi

Les histoires orientales ont cela de commun qu'elles savent parler de magie, de démons, de folie et d'amour dans un même élan, sans que cela ne paraisse ni outré ni déplacé. **La nuit du**

Oni ne fait pas exception à la règle, qui nous dévoile les tribulations d'un jeune fils de seigneur déchu accompagnant sa mère. Ces deux-là voyagent avec un nain... plutôt spécial. En tout cas, ne lui dites jamais qu'il est minuscule, cela pourrait le vexer et le mettre en colère. Il en est de même pour **Les matins du serpent**, histoire touchante de la frêle jeune fille qui apprend l'art martial secret du moine fou et triomphe grâce à lui de ses peurs les plus profondes. Très beau, très poétique. Il n'y a pas beaucoup de jeux aujourd'hui pour explorer cet univers chino-japonisant, et c'est dommage. TSR ne pourrait pas nous mitter un petit successeur à *Oriental Adventures*, dans la même veine que *Dark Sun* ou *Al-Qadim* ?

De l'autre côté des Alpes

C'est nouveau, et c'est chez Glénat. En association avec l'éditeur italien Bunnell, Glénat nous offre sur un plateau la collection 2 heures 1/2, traduction française des séries transalpines les plus populaires du moment. A raison de deux volumes de 300 pages par mois, pour la modique somme de 59 F, vos bédéthèques vont bientôt couler sous les BD-spaghetti. Et en plus c'est du bon, du qui peut servir pour jouer. Les Italiens ont même déjà publié un jeu de rôle qui s'inspire de l'un d'eux : **Dylan Dog** (voir Tête d'affiche de CB 74). Dylan Dog, c'est « l'enquêteur en cauchemar », le dragueur de l'occulte (il tombe toujours amoureux de ses clientes). Même si vous ne comprenez pas l'italien (le jeu de rôle est en V.O.), vous pourrez toujours utiliser l'incroyable quantité de scénarios tous faits des BD avec Chill ou l'appel de Cthulhu. Dans le même esprit, **Martin Mystère** est « le détective de l'Impossible », et toutes ses aventures sont entièrement utilisables avec vos jeux de rôle occultes et fantastiques favoris (Chill, Appel de Cthulhu et même Nephilim). **Nathan Never** se livre plutôt à des acrobaties futuristes. Au sein de l'agence Alfa, police privée mondiale, il doit résoudre des problèmes de tous ordres, et plus ils sont complexes, plus il adore (tous jeux de type SF). **Nick Raider**, lui, est un détective new-yorkais (presque) classique, grande gueule et grand cœur. L'action, violente de préférence, est son pain quotidien (une sorte de *Last Action Hero* de la BD, sans le ticket magique). Au risque de me répéter (voir quelques Inspi BD précédentes), il n'y pas de jeu de rôle pour couvrir le domaine du policier, et je me demande bien pourquoi !

André Foussat

De la BD, du beau, du bon

● **Dayak**, *Ghetto 9*. Adamov ; Glénat. ● **John Difool** avant l'Incal,

T5-*Ouiski*, SPV et *homéoputes*. Janjetov et Jodorowsky ; Les Humanoïdes associés. ● **Tropique des étoiles**, T1-*L'enfant clone*. Lamquet ; Hélyode. ● **Tropique des étoiles**, T2-*La phase végétale*. Lamquet ; Hélyode. ● **La saga des fils de Thulé**, T1-*Le drakkar des bannis*. Arleston et Miniac ; Soleil. ● **Dédal, la légende du roi barbare**, T1-*Le dieu Kolerr*. Corbeyran et Guenet ; Soleil. ● **Saïto**, T1-*La nuit du Oni*. Corteggiani et Norma ; Soleil. ● **Le moine fou**, T6-*Les matins du serpent*. Vink ; Dargaud. ● **Dylan Dog**. Stano et Sclavi ; Bonelli-Glénat. ● **Martin Mystère**. Alessandrini et Castelli ; Bonelli-Glénat. ● **Nathan Never**. Medda, Serra, Vigna, Bonazzi, Castellini et Toffanetti ; Bonelli-Glénat. ● **Nick Raider**. Nizzi et Ramella ; Bonelli-Glénat.

GENCON

Ce qu'il y a de bien, à vivre dans un pays comme les États-Unis, c'est qu'avec une population cinq fois supérieure à la nôtre, des initiatives vouées à végéter ou dépérir en France deviennent suffisamment lucratives là-bas. Sous son vaste hall, la Gencon (organisée par TSR), plus grosse manifestation de l'année, abrite non seulement les gros éditeurs que vous connaissez, mais également des dizaines de stands « semi-professionnels » : petits éditeurs ; fabricants d'accessoires de jeu, de dés, de décors ; vendeurs de posters, de bijoux, de costumes, de sérigraphies, de dessins originaux, de comics ; dessinateurs amateurs ou pros réalisant à la demande votre personnage sur la page de garde de votre jeu favori ou sur un T-shirt... Bref, toute une activité paraludique qui trouve assez de clients pour vivre, et qui par effet miroir amplifie l'envergure de cette rencontre annuelle, constituant un écran où rutilent les stands des grandes firmes.

Devant une telle ampleur, quatre jours ne suffisent pas à en faire un tour complet, c'est-à-dire rencontrer à la fois les pros pour leur soutirer quelques infos sur les projets en cours, dénicher les petits nouveaux prometteurs, voir les curiosités éphémères qui ne dureront qu'un salon, et prendre un verre avec les plus loquaces des auteurs...

De ces trente-deux heures de marche à travers le flot continu des joueurs frénétiques, voici quelques instantanés, bouts de phrase, morceaux d'entretien et détails glanés à votre intention.

Ambre

Beaucoup n'auraient pas donné cher d'un système de jeu sans dé, entièrement tourné vers le rôle et même les oppositions entre personnages. Pourtant, aujourd'hui, Ambre est installé et se porte bien, malgré le peu de suivi du jeu, uniquement constitué d'une petite revue, *Amberzine*. Eric Wujzick annonce par contre aux fans de la série et du jeu que *Amberzine* passera en 94 à quatre numéros par an. Si tout va bien, *Amberzine* n°6, qui paraîtra en février, accueillera *The Salesman Tale* la première d'une série de douze nouvelles inédites de Zelazny.

Le premier supplément pour Ambre, le très attendu *Shadow Knight*, qui s'inspire de la seconde partie de la série, est retardé d'environ un mois. Il s'agit selon l'auteur, d'un guide qui pourrait s'intituler « Zelazny comme meneur de jeu ». Très orienté sur la description des personnages, il condense ce que Zelazny aurait à nous apprendre sur la façon de jouer Ambre. Il introduit aussi la notion de « constructs », qui mélange celles de « d'artefacts » et de « d'ombre », et explique des créations comme la roue spectrale (*Ghostwill*), la fontaine de puissance et d'autres familiers et objets magiques de Merlin.

● Pour vous abonner : *Amberzine*, Phage Press, PO Box 519, Detroit, MI-48231-0519, 10\$ pour 1 numéro, 40\$ pour 5 numéros.

Disques

Venu pour la seconde fois à la Gencon, le distributeur belge Lonely Mountain y dis-

tribuit un second CD de « musique pour jeu de rôle » (voir Prévisions météorologiques p.14 : MD Music). Le succès est grandissant, et Peter T'sas pouvait s'enorgueillir non seulement d'avoir vendu deux cents disques en quatre jours, mais aussi d'avoir une commande de Chaosium qui souhaite distribuer ses CD, peut-être même en inclure dans certains produits.

Shatterzone et revue Star Wars

Le nouveau jeu de rôle de West End Games s'intitule Shatterzone. En très résumé, on y retrouve l'ambiance cosmopolite du bar de Mos Eisley, mais hors du contexte *Star Wars*, donc sans le clivage Bien/Mal et Empire/Rébellion de la série de George Lucas. Dans ce jeu, qui fonctionne avec une adaptation du système de *Torg* (qui semble devenir le système maison, et servira pour le prochain jeu de WEG), les concepteurs affranchis des contraintes de *Star Wars* ont pu se défouler et utiliser toutes les idées accumulées depuis des années, pour donner un jeu de space opera bien ficelé.

Côté *Star Wars*, les suppléments déjà parus vont être compilés et mis à jour pour la seconde édition des règles. Mais ce qui va surtout changer, ce sont les aventures, qui apparaîtront dans un nouveau format, celui du *Star Wars Adventure Journal* dont le premier numéro paraîtra normalement en février 94 (périodicité trimestrielle). Un peu plus grand qu'un livre de poche, épais comme un roman, chaque numéro contiendra une nouvelle inédite, accompagnée de plans, de fiches techniques, de gadgets et de descriptions de personnages, afin de pouvoir être utilisée comme un scénario de jeu de rôle. On y trouvera aussi toutes les infos pour les fans de *Star Wars* (le film) : les publications, les comics, les manifestations et rencontres, etc.

Remise du Trophée Casus Belli

Ambiance sur le stand White Wolf. Entre deux vagues de hurlements lycanthropiques, et juste avant la grande fiesta qui saluera la sortie de *Mage*, Valérie Lahanque et Didier Guiserix remettent à Mark Rhein-Hagen le Trophée 92 du meilleur jeu de rôle pour Vampire, élu par nos lecteurs en début d'année.

Déjà récompensée à la convention Origins par le Prix du meilleur jeu de rôle décerné par la Gama (l'association des professionnels du jeu), et par un Prix du meilleur graphisme, l'équipe de White Wolf n'en a pas moins apprécié la sculpture de Frank Dion, cachée jusqu'à la dernière seconde sous un noir T-shirt Vampire...

Magna verit.US

Parmi les multiples avis qui décorent les quelques murs libres et les portes de la Gencon, un feuillet rose fuschia attire l'œil plus que ses voisins. Quid ? Mais tout simplement le premier signe de la parution

Mark Rhein-Hagen et (une partie de) l'équipe de White Wolf reçoivent le Trophée Casus Belli que vous, chers lecteurs, leur avez décerné...



Dans le château de TSR, tournait en boucle la vidéo de Dragon Strike en hyperReality™, une technique où même les images réelles ont l'air dessinées.



Le hall de démo wargames avec figurines avait de quoi faire rêver.



Sur le stand White Wolf, le corbillard attend son heure (la dernière) pour révéler ses secrets... et faire la fête avec les vampires et garous présents.



prochaine de In Nomine Satanis /Magna Veritas aux États-Unis. Et qui est-ce qui joue encore les provocateurs en éditant ce jeu dans un pays où chacun se fait tout petit pour ne pas encourir les foudres des ligues moralisatrices ? C'est Steve Jackson, bien sûr !

Étage virtuel

Au premier étage du hall, traditionnellement destiné à l'expo d'originaux des artistes du milieu du jeu et aux jeux micros, s'étaient installées cette année deux nouvelles attractions : d'une part un Battletech Center au complet, avec ses huit postes de combat permettant à huit joueurs, devant leur écran de contrôle, de s'affronter par robots interposés dans les plaines désertiques d'une planète inhospitalière ; d'autre part un Virtual Reality, plongeant trois joueurs coiffés de leur masque à cristaux liquides dans un univers virtuel où le but est de se zapper mutuellement tout en évitant les serres du méchant ptérodactyle qui virevolte au-dessus de l'arène de combat (ce dernier jeu commençant à apparaître en France d'ailleurs).



Un nouveau venu aux dents longues : *Mutant chronicle*.

Le premier jeu français édité par les américains sera-t-il INS/MV ? C'est parti pour.



En direct

Appel aux bonnes volontés

Vous avez dû vous aussi en passer par là : il n'est pas très facile de découvrir tout seul le jeu de rôle. Si on a des amis qui le pratiquent, tout est simple. Sinon la démarche naturelle est d'aller voir dans un club. Seulement, les clubs sont faits par et pour des passionnés, et si l'on trouve de sympathiques campagnes de niveau 14 en vingt séances, le néophyte y est parfois perdu, pour ne pas dire rebuté.

L'idée que nous avons eu, à Casus Belli, est d'aider à la création d'un cercle* de clubs, d'associations ou de ludothèques qui aideraient les nouveaux venus dans leurs premiers pas. Ou qui permettraient à tout un chacun de voir que le jeu de rôle est un passe-temps pas plus bête qu'un autre, et souvent bien plus passionnant. Idéalement, nous souhaiterions qu'il existe une structure d'accueil par région, permettant une fois par semaine à n'importe qui de venir s'initier. En échange, nous fournirons du matériel d'affichage, nous publierons la liste de ces clubs dans chaque numéro, et d'autres choses encore...

Si vous êtes intéressés par cette démarche, contactez-nous en écrivant une lettre de motivation. Expliquez ce que vous avez déjà fait ou vos idées dans le domaine de l'initiation, de l'accueil. Attention, l'initiation n'est pas une sinécure, vous êtes prévenus ! Pour nous écrire : Casus Belli/Cercle d'initiation, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

* Contre les cercles d'initiés, vive les cercles d'initiation !

jouez votre meilleur RÔLE :

celui de l'abonné fidèle à Casus

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DE L'ABONNÉ FIDÈLE À CASUS BELLII
à retourner à Casus Belli, 1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15

Oui je m'abonne pour un an à Casus Belli (6 numéros) pour 175 F
CGJH ☐ seulement au lieu de 210 F (*) + 1 hors série en prime (**)

Oui je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 numéros) pour 330 F
CGJI ☐ seulement au lieu de 420 F (*) + 2 hors-série en prime (**)

COCHEZ SVP

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de Casus Belli-Bred

Nom et Prénom.....

Adresse.....

Code postal Ville.....

OFFRES VALABLES JUSQU'AU 30/02/94, CONFORMES À LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTÉ DU 06/01/78 ET RÉSERVÉES À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE - Autres lieux de résidence : Nous consulter au (1) 46 48 47 08

(*) Prix de vente chez les marchands de journaux. (**) Dans la limite des stocks disponibles

CASUS BELLII

1 AN - 6 NUMÉROS

175 F

seulement
au lieu de 210 F (*)
+ 1 hors série en prime (**)

2 ANS - 12 NUMÉROS

330 F

seulement
au lieu de 420 F (*)
+ 2 hors série
en prime (**)

CB77

RCS PARIS B 572 134 773

Premières et initiatives

Le Flip de Parthenay

L'envergure toujours grandissante de cette manifestation multijeu qui met en œuvre tout le cœur de la cité a donné naissance cette année à un véritable espace jeu de simulation situé dès l'entrée de la vieille ville. Chapiteau pour les tables de démonstrations diverses – jeu de rôle, jeu de plateau, notamment un Battletech et un Formule Dé surdimensionnés, avec une quinzaine d'animateurs, fabricants et boutiques. Cet espace est une excellente initiative, qui a drainé dans ses entrailles un nombre important de visiteurs. La grandeur-nature étant quand même une des grandes spécialités du Flip, un scénario à faille spatio-temporelle a permis d'y inclure l'équipe de football amé-

ricain de Marseille invitée par Jeux Descartes et de l'opposer à une équipe de la région. Et pour les juniors était organisée une rencontre de TrollBall, dont le principe est simple : règle à mi-chemin entre foot et rugby, à ceci près que tous les participants sont munis d'épées en latex. Fun garanti !

Rock fort à Toulon

Le grand rendez-vous du Sud-Est, pour sa XI^e édition, n'avait point vu si bonne organisation depuis longtemps. Mais surtout c'était la première fois que, pour passer le temps durant le calcul des classements – toujours long vu les centaines de participants – un bœuf était organisé. Deux mille watts de sono, un batteur local et, à la guitare Manu de Siroz, Jean-Luc Bizien de la Lune-Sang et Di-

dier Guiserix et au chant tous les joyeux professionnels du jeu de simulation présents pour pousser quelques vieux rocks préhistoriques (Stones, quoi...). D'accord, le fait que ceux qui avaient vaguement répété ne se voyaient plus, perdus au milieu des choristes, n'a certes pas aidé à la mise en place des morceaux... Mais ce n'était pas le souci majeur du public, d'ailleurs plutôt trashy. ■

Les chœurs étaient assurés par les équipes de Ludodélice, Siroz et du Crazy Orque avec en deuxième partie le barde qui avait déjà beuglé tout le week-end et à qui il restait deux ou trois chansons salaces à claironner.



A Parthenay, démos pour joueurs de tout poil !



Vous jouez à SUPREMATIE, Le Jeu des Superpuissances ? Bénéficiez de notre offre exceptionnelle : 50 % de réduction sur l'extension Suprématie 2



Je souhaite recevoir SUPREMATIE 2 au prix exceptionnel de 80 F. Franco au lieu de 160 F. Ci-joint mon chèque à l'ordre de : Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15

Bon à découper

NOM PRENOM
ADRESSE

CLUBS

■ **Avignon.** Création d'une association de paintball ; pour tous renseignements, écrire au Centre paintball, Le chemin de Bonaventure, 101 bis route de Lyon, 34000 Avignon. Tél : (16) 90.86.64.32.

■ **Guéret** (Creuse). Les *Rôdeurs de l'Imaginaire* pratique le jeu de rôle depuis deux ans. Les séances ont lieu tous les samedis de 14 h à 18 h, dans l'enceinte du lycée Pierre Bourdan, place Molière. Pour tous renseignements, joindre William Nenquin au (16) 55.52.84.25 ou au (16) 55.52.40.52.

■ **Lyon.** Les *Elfes de Lugdunum* ouvre ses portes aussi bien aux joueurs confirmés qu'aux débutants. Les séances consacrées à l'initiation au jeu de rôle des 12-15 ans ont lieu tous les premiers et troisièmes samedis après-midi de chaque mois. Les plus de 18 ans eux, se retrouvent tous les seconds et quatrièmes samedis après-midi de chaque mois, pour des parties de jeux de rôle, jeux de plateau, wargames et jeux d'échecs. Pour tous renseignements, téléphonez au (16) 78.65.05.24. Les Elfes de Lugdunum, 33 rue Bossuet, 69006 Lyon.

■ **Marguerittes** (Gard). Les *Exilés des Symphonies Chimériques Accostent Là*, (E.S.C.A.L.) recrute de nouveaux partenaires. Le club est ouvert tous les samedis

soir à partir de 20 h 30 à l'Escal, 7 ter rue des Cévennes, et pratique le jeu de rôle (JRTM, AD&D, Shadowrun, Cthulhu) mais également le wargame et le jeu de plateau (Warhammer, Charges, Dune, Blood Bowl, la gamme Cry Havoc...). Tél : (16) 66.75.28.97.

■ **Paris.** L'Association paintball de Paris et Games & Dreams annoncent l'ouverture d'un site exceptionnel, à 8 km de Paris et accessible par les transports en commun. Ouvert tous les week-ends et le soir en semaine de 17 h à 23 h. Eric Prioult, 5 square de la Bresse, 75016 Paris. Tél : (1) 45.27.67.78.

INITIATIVES

■ **Toulon.** Le *Bottin du Jeu de Rôle* est né. Cet annuaire est destiné à regrouper les coordonnées postales, téléphoniques et/ou télématiques des associations, organisations, magazines, fanzines, clubs, personnalités, individus, boutiques, manifestations, etc., qui animent le monde du jeu de rôle (l'inscription dans l'annuaire est gratuite). Pour tous renseignements, envoyez une enveloppe timbrée à : Le Bottin du Jeu de Rôle, 141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

■ **Brest.** Connaissez-vous les R.T.C. ? Ce sont des serveurs miniteliques gratuits (on ne paye que la communication télépho-

Où s'adresser pour être initié au jeu de rôle ? C'est la question que nous pose plus d'un curieux qui, ayant entendu parler de Casus Belli, en ont acheté un numéro en espérant y trouver l'explication de la nature de ces jeux étranges. La meilleure façon de s'initier étant encore de jouer, nous tâchons de les renvoyer sur des associations de joueurs. Mais comment vont-ils être reçus ?

Hélas souvent comme des chiens dans un jeu de quilles, ou comme des pauvres benêts à qui le spécialiste de service va pouvoir asséner le poids de sa science.

Pour éviter ces premiers contacts rédhibitoires, Casus Belli va essayer de mettre en place un petit réseau d'adresses de structures d'accueil.

Si vous, clubs, associations ou ludothèques, voulez en faire partie, jetez un coup d'œil sur la page En Direct de la rédaction, page 110.

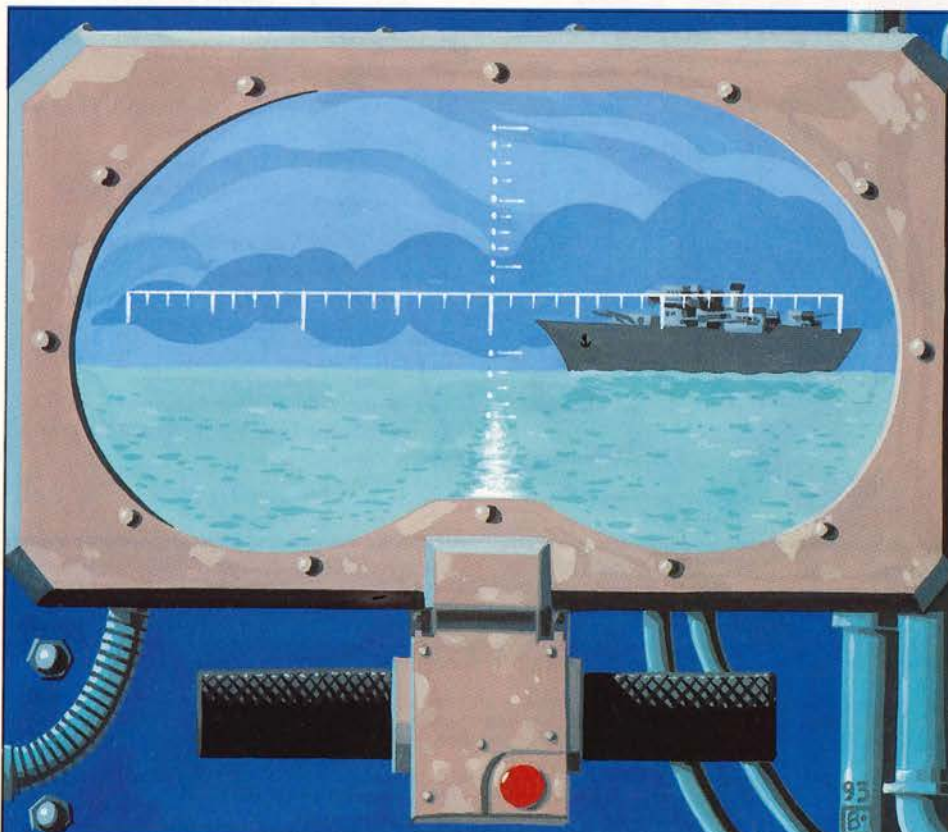
nique au tarif Télécom normal). C'est un support rêvé que le club de l'ENIB de Brest utilise pour des parties de Diplomacy et des Diadoques. Rejoignez-les ! Les parties sont gratuites (seuls les frais de port et de photocopies sont payants). Pour tous renseignements, contacter Didier Bedouillat au (16) 98.45.88.60 après 19 h ou sur R.T.C. Enitel au (16) 98.05.66.01 Bal Elenar. Club jeu de rôle de l'ENIB, 55 rue Pierre Loti, 29200 Brest.

■ **Météo.** Les organisateurs de grandeurs-natures seront sans doute intéressés par Me-

téo Consult, un nouveau numéro de téléphone pour connaître les prévisions météo à cinq jours, de façon assez précise, par département. Le numéro : 36.70.12.34.

BOUTIQUES

■ **Chambéry.** La boutique *Help* change de nom en même temps qu'elle ouvre un rayon consacré aux jeux de rôle, jeux de plateau, figurines et accessoires. Elle s'appelle désormais *Le joker* et vous attend au 85, rue Sommeiller. Tél. : (16) 79.62.08.99.



0 à 4 Vit. moteur
T virer à tribord
B virer à babord
P en plongée !
S faire surface
Z zoom
? Inventaire
ENVOI envoyer un message à tous
FR Fréquence secrète
F feu torpille
M feu missile
C feu canon
L Largage mines

1,27 FTTC/m

3 6 1 5 C A S U S **mot-clé UB U-BOOT**

Tristan Lhomme : « J'insiste : pensez à indiquer le prix et la périodicité de vos bébés, si possible à un endroit où j'ai une chance de le voir. »

Nouveaux

- **Amberzine** n° 4, 160 p. A5, 10 \$, périodicité inconnue. Un très gros zine « semi-officiel » pour Amber RPG et les fans du cycle des *Princes d'Ambre*. La qualité est au rendez-vous. Phage Press, P.O. Box 519, Detroit, MI 48231-0519, USA.
- **Arkenstone** n° 0, 12 p., 5 F, périodicité inconnue. Un très bon début, avec un scénario *Rêve de Dragon*, une aide de jeu pour *Ambre*... Finrod, 13 rue de l'Église, 22120 Yffiniac.
- **Codex 40.000** n° 1, 5 p., un timbre, périodicité inconnue. Si vous voulez découvrir *Warhammer 40.000* et tous les autres jeux de la galaxie Games Workshop, c'est une bonne adresse. Nicolas Nova, Les Encognes, 42190 Chandon.
- **Cent prétention** n° 1, 20 p., 15 F, apériodique. 100 % Mega, avec une aide de jeu et un gros scénario. Une lecture très agréable... Grégory Molle, 2 rue de l'Étang, 42610 Saint-Romain-le-Puy.
- **Élixir** n° 1, 28 p., 15 F, trimestriel. Un zine de club, où il est beaucoup question de grandeur-nature. Intéressant, surtout si vous êtes dans l'Est. Les envoyés de Nyralat'hotep, MPT Planoise, 23 av. de Bourgogne, 25000 Besançon.
- **Fantasma** n° 1, 8 p., prix inconnu, mensuel. Un petit zine canadien, intéressant si vous êtes de là-bas. Fantasmagorie Inc., CP 51072, Gabriel Roy, 316 St-Joseph Est, Québec Canada G1K 827.
- **Les fils du vent** n° 1, 12 p. 12 F, périodicité inconnue. Conseils et tuyaux pour les joueurs du jeu par correspondance *Quest*. Michael Witkowski, chemin de Menautous, 47300 Villeneuve-sur-Lot.
- **L'indépendant du Seshwan** n° 1, 3 p., 25 F/7 n°, mensuel approximatif. Pour les joueurs du jeu par correspondance *Nemak*. C'est amusant à lire, mais je commence à être submergé de zines « autour d'un JpC ». Si ça continue, il va falloir que j'achète des étagères. Frédéric Loulergue, 4 rue des Jeux-Marins, 36000 Châteauroux.
- **Pentacle Zone** n° 0, 22 p., 100 FB/15 FF, bimestriel. Un sommaire très varié, avec *Cthulhu*, *INS*, *Vampires*, l'*Ceïl Noir* et pas mal d'autres choses. Tout n'est pas inté-

ressant (le scénario *AdC* est piqué sur les règles du jeu !), mais l'ensemble est correct. *Ordre du Pentacle*, 156 rue Baron, 4460 Grâce-Hollogne, Belgique.

- **Le Petit Centurion** n° 1, 50 p. (en partie manuscrit), 30 F, trimestriel. Spécial *Warhammer*, avec 4 scénarios. Également un scénario *Space Crusade* et un pour *Aventures extraordinaires & Machinations infernales*. Frédéric Labat, rue de la République, 82120 Lavit de Romagne.
- **Rêves hors du temps** n° 1, 27 p., 40 F, bimestriel. Un dossier *Cthulhu* et le début de la présentation d'un jeu de rôle maison : *Ice War*. Nicolas Guillemain, 24 rue de Paris, 60200 Compiègne.
- **Sagesse draconique** n° 1, 30 p., 40/20 F (si si !), trimestriel. Aides de jeu *Warhammer*, *AD&D2* et surtout le début d'un jeu de rôle médiéval-fantastique : *Hakisaxum*. Sébastien Champagne, 32 lotissement le Tourrier, 84120 Pertuis.

- **Scène à Rio** n° 1, 62 p., 15 F, trimestriel. Un nouveau départ pour un Grand Ancien du fanzinat. Au menu : *JRTM*, *Berlin XVIII*, *AdC*... Comme toujours, c'est tout bon ! Aubert Bonnot, 2 rue du Midi, 21800 Quétigny.
- **Target** n° 1, 40 p., 15 F, bimestriel. Le point fort de ce numéro : un gros dossier sur *Akira* (la BD !). Pour le reste, il y est beaucoup question de *Cyberpunk* (le *JdR* !). 36/9 rue Claude Weppe, 59150 Wattrelos.
- **Z.E.U.S.** n° 1, 158 p. (!), 30 F, bimestriel. Un énorme zine, consacré entièrement aux divers univers *Simulacres*. Il y en a pour tous les goûts... 69 rue Jean Jaurès, 93250 Villemomble.
- **Zone négative** n° 0, 30 p., 16 F, bimestriel. Un bon premier numéro, avec comme point fort un dossier très documenté sur les différents produits *Dragon-Lance*. Sébastien Lecoq, Château de Boissy, 95150 Taverny.

Anciens

- **L'antre du dragon** n° 14, 44 p., 35 F, périodicité inconnue. Légendes dans toutes ses déclinaisons. Rappel d'adresse : 45 av. du Nord, 93360 Neuilly-Plaisance.
- **Armageddon** n° 1, 14 p., prix inconnu, bimestriel. Un dossier sur les mutants et un scénario *Cthulhu*.
- **Blasfemme** n° 2, 44 p., 20 F, apériodique. Où l'on continue à parler de vampires, mais aussi de *Pendragon*, de *Stormbringer*, etc. Un bon zine.
- **Le bulletin des B'rhumes** n° 5 à 8, 6 p. A3 chaque, 40 FB/7 FF/2 FS, mensuel. Toujours de courts articles doucement délirants, en provenance de nos univers favoris. J'adore ça, et je ne suis pas le seul : le *Bulletin*... vient de remporter le Trophée du Meilleur Fanzine 93, au FSO de Toulon. ASBL B'Rhumes de Cerneau BP 70, 1210 Bruxelles 21, Belgique.

PALMARÈS

Le Trophée du Meilleur Fanzine est décerné tous les ans au FSO de Toulon.
L'édition 93 a couronné :

- 1^{er} : Le Bulletin des B'Rhumes
- 2^e : Death Star
- 3^e : Lune rouge
- 4^e : La lettre de Swer Smold

Tous les zines dont le premier numéro sera paru entre le 1^{er} juin 93 et le 31 mai 94 pourront participer au Trophée de l'an prochain.

Envoyez vos œuvres à :
Trophée du Meilleur Fanzine,
141 bis rue Félix Mayol, 83200 Toulon.



CASUS BELLI n° 77 septembre-octobre 1993. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3^e trimestre 1993. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1993. 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. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourne. Illustrateurs : Roland Barthélémy, Olivier Bédou, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Pierre Bieuron. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque, Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et Dulac - Tél. : (1) 32.39.50.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 \$CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : In Nomine Satanis/Magna Veritas est édité par Idéojoux, AD&D est édité par TSR, James Bond est édité en français sous licence par Descartes Éditeur, Gurps est édité en français par Idéojoux sous licence Steve Jackson Games, RuneQuest est édité en français par Oriflam sous licence Avalon Hill. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

● **Cadavrex-**
quis n°2 et 3,
42 et 32 p., 15
et 13 F, péri-
odicité incon-
nue. Un bon
zine, aux som-
maires variés.

● **Le cafard/**
naüm n°2, 58 p.,
15 F, périodicité
chaotique avouée.
Au menu : le mon-
de de Conan, Torg,
INS, du paintball.
Bref, plein de bonnes
choses !

● **Claymore** n°3,
30 p., 20 F, semestriel.
Un zine consacré à la
gamme Cry Havoc. Si
vous aimez les wargames, craquez ! Rap-
pel d'adresse : 33 rue de Cronstadt, 76300
Sotteville-lès-Rouen.

● **Fantel** n°23, 30 p., 27 F, bimestriel. Tou-
jours du jeu par correspondance, toujours
intéressant. L'article sur l'arbitrage devrait
être lu et médité même par les meneurs de
jeu « normaux ».

● **Fumble** n°18 à 20, entre 10 et 16 p.,
0,75 \$ canadiens, mensuel. Toujours la
même formule, toujours agréable à lire.

● **La gazette des sages** n°9, 34 p., 19 F, bi-
mensuel. L'article sur la guerre civile an-
glaise des années 1216 et 17 est particu-
lièrement intéressant. Le reste est aussi
très au-dessus du niveau de la mer. Un de
mes chouchous permanents... M. Graux,
18 rue Rambuteau, 75003 Paris.

● **Kaotic** n°6, 50 p., 20 F, trimestriel. Un
dossier sur les démons qui bénéficie d'une
documentation impressionnante, et sa suite
logique : du matériel pour INS/MV. Le
scénario Bloodlust n'est pas mal non plus.

● **Lune rouge** n°2, 46 p., 20 F, périodi-
cité inconnue. INS, Cyberpunk, Blood Bowl
et surtout un jeu en encart : Ambush in
Waco, avec FBI, sectateurs cinglés, médias
et toutes ces sortes de choses. Amusant...
16 rue Champollion, 38000 Grenoble.

● **Méluzine** n°13, 56 p., 18 F, apériodique.
Le « best of » des dix premiers numéros,
avec des scénarios pour Cthulhu, AD&D,
Chivalry & Sorcery...

● **Les Nains corrompibles** n°3 et 4, 24 et
20 p., 10 F chaque, périodicité hasardeu-
se. Bloodlust, Star Wars, INS. Intéressant.
A signaler tout particulièrement dans le
n°4, une page extraite des « Murphy's
rules ».

● **Nexus** n°2, 42 p., 20 F, apériodique.
Un spécial espionnage avec scénario et
aide de jeu pour James Bond. Et aussi
Stormbringer, RuneQuest... Rappel d'adres-
se, indispensable après deux ans d'abs-
sence : Def.Con, 94 rue de la Garenne,
91230 Montgeron.

● **Noyade Mécanique** n°13, 23 p., 75 FB,
mensuel. Un bon zine bouquins/musique,
où le jeu de rôle est réduit à peu de choses.

● **Run and shoot** n°4, 24 p., 15 F, trimes-
triel. Un zine 100% Blood Bowl, avec
des aides de jeu et des infos.

● **Septentryon** n°5, 30 p., 15 F, périodicité
inconnue. Un spécial Stormbringer, avec



des aides de jeu (le Pi-
karayd et les « auberges
types » sont particuliè-
rement réussies) et un
scénario un peu
étrange : écrit en an-
glais et signé... d'un
nom français. J'ai-
merai compren-
dre. Julien Gest, 46
rue des Alouettes,
62580 Given-
chy-en-Gohelle.

● **Tales of the**
Reaching
Moon n°10, 2
£, périodicité
inconnue. LE

zine incontournable
pour les fans de RuneQuest.

Ce numéro est consacré à la mer. Pré-
sentation des cultes de Magasta et Dormal,
les pirates-loups, les flottes de guerre...
et beaucoup, beaucoup d'autres choses.
Attention, deux adresses ! France : Jean-
Louis Bernard, 107 rue St-Denis, 75001
Paris. Suisse : Mathias Hersperger, 8 che-
min de la Cure, 1012 Lausanne.

● **Tinkle bavard** n°22, 30 p., 5 FS/20 FF/
95 FB, bimestriel. Toujours fidèle au pos-
te, et toujours aussi bon. Le Tinkle est l'un
des meilleurs zines qui soient, et surtout
l'un des plus anciens.

● **La tribune des vagabonds du rêve** n°13,
30 F, trimestriel. Une mutation impres-
sionnante, avec couverture couleur, ma-
quette « pro » et tout et tout. Un zine qui
se rapproche de plus en plus du magazi-
ne. Un seul regret : la prolifération des
romans à suivre et des nouvelles qui
prennent la majeure partie de la place. Sinon,
c'est tout bon.

● **ZineMania** n°4, 6 p., 34 F/an, men-
suel. Produit par l'équipe de « La Tribu-
ne », le meilleur complément de cette
rubrique, avec toutes sortes de conseils
précieux si vous voulez vous lancer dans
le fanzinat.

Hors-jeu

● **Fantastic** n°4, 28 p., 10 F, périodicité in-
connue. Un bon zine de fantastique et de
cinéma. 44 rue de l'Autan Blanc, 31240
L'Union.

● **Ring** n°2, 17 p., 14 F, mensuel. Où il est
question de Tolkien, et rien que de Tolkien.
Frédéric Hollinger, 36 bd de Gouvion
Saint-Cyr, 75017 Paris.

Spécial Nephilim

● **Hermès trimegiste** n°1, 48 p., 35 F, tri-
mensuel. Naissance d'un zine consacré
uniquement à Nephilim. Enfin, « zine »...
« revue semi-professionnelle » rendrait
mieux justice à leur présentation. Quant
au contenu, il semble intéressant... mais
je ne m'y connais pas assez pour juger.
J'attends toutefois le n°2 avec impatien-
ce. Arcadium, 24/26 rue des Prairies,
75020 Paris.

Tristan Lhomme



PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83
75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur Tél. 47.34.25.14
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

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la Couronne Tél. 42.38.54.00
49000 ANGERS - SORTILEGES, 35, rue Baudrière Tél. 41.88.96.96
74000 ANNECY - NEURONES,
Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 15, rue des Lices Tél. 90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie Tél. 59.59.03.86
34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX,
10, rue Casimir Péret Tél. 67.49.02.35
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, 13, rue de Bras Tél. 31.85.93.70
49400 CHOLET - GAMMA, 10, rue du Commerce Tél. 41.58.31.25
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN,
3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin Tél. 80.65.82.99
27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt Tél. 32.31.04.41
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
53000 LAVAL - SORTILEGES EN MAYENNE, 3, rue des Orfèvres Tél. 43.56.54.22
76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91
72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale Tél. 43.23.96.81
59000 LILLE - 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
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94
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
03100 MONTLUÇON - LABYRINTHE, 62, rue Grande Tél. 70.28.29.01
34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 8, rue Cauzit Tél. 67.60.81.33
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
11100 NARBONNE - L'ÉCHIQUEUR D'OC, 16, rue Droite Tél. 68.65.32.54
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 ORLÉANS - EUREKA, Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62
66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES,
7, rue Petite la Monnaie Tél. 68.34.12.44
86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Edouard Grimaud Tél. 49.41.52.10
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
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

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE,
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren Tél. 32.2734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence Tél. 071.311955
CANADA - 4408, 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

3615 Casus ne concerne pas que les joueurs isolés – bien au contraire ! Il a aussi été conçu pour tous les clubs et associations qui se dépensent sans compter pour faire vivre la passion des jeux de simulation dans l'Hexagone... et aux quatre coins de la galaxie. Que vous soyez membre d'un groupe d'aficionados confirmés ou un débutant prêt à tout pour découvrir de nouveaux univers, le minitel peut vous rendre de précieux services.

Euh, vous n'auriez pas la liste des clubs de ma région ?

Que ce soit par téléphone ou par courrier, la rédaction est régulièrement assaillie de demandes de ce genre. La réponse de Valérie (sympathique secrétaire dont la patience est – presque – sans limite) est alors toujours la même : « Consultez 3615 Casus ! ».

Non, nous n'avons pas de liste secrète enfermée à double tour dans un coffre dissimulé au fond d'une cave sombre et humide fréquentée par des créatures féroces. Nous avons mieux que ça : un répertoire télématique accessible à tous, qui regroupe plus de 600 adresses de clubs...

Comment consulter l'annuaire des clubs

N'avez-vous jamais remarqué comme certaines choses simples deviennent vite compliquées quand on a des doutes sur la marche à suivre ? Pour notre part, nous avons pu constater que bon nombre d'utilisateurs de 3615 Casus ne savaient pas comment exploiter totalement les possibilités offertes par notre annuaire des clubs. Voici donc quelques précisions utiles qui vous permettront de connaître rapidement tous les clubs de votre région. Si vous suivez scrupuleusement la procédure détaillée ci-dessous, il ne vous faudra que quelques poignées de secondes pour ob-

tenir les renseignements que vous recherchez...

- Connectez-vous sur 3615 Casus.
- Tapez un pseudonyme simple, puis pressez la touche <Envoi> (il est inutile d'attendre l'affichage complet du sommaire).

- Tapez aussitôt CLU, puis pressez à nouveau la touche <Envoi>. Ça y est, vous êtes déjà dans l'annuaire !

- Sélectionnez le choix « Consulter les clubs » (1 + Envoi).

- La « page de consultation » de l'annuaire s'affiche sur l'écran. Avant de commencer à vous acharner sur votre clavier, gardez bien à l'esprit qu'il n'est pas nécessaire de remplir TOUTES les lignes de cette page ! Notre base de données a été conçue de manière à prendre uniquement en compte les critères que vous jugez « utiles ». Ainsi, si vous vous contentez de noter le numéro de votre département (après avoir appuyé deux fois sur <Suite>) et de presser la touche <Envoi>, vous obtiendrez instantanément la liste de tous les clubs du département en question. Si, en plus, vous précisez le « type de jeu » qui vous intéresse (jeu de rôle, wargame, etc.), seuls ceux qui partagent votre passion apparaîtront à l'écran. Dans l'absolu, si vous ne tapez rien du tout sur la page de consultation, le fait d'appuyer sur la touche <Envoi> vous permettra d'avoir la liste de tous les clubs inscrits, classés par ordre alphabétique.

Remarque : Si vous êtes observateur, vous pourrez noter que le nom de certains clubs est suivi de « 92 » ou « 93 ». Il ne s'agit pas là d'un code hermétique visant à vous égarer, mais d'une mention indiquant en quelle année ces clubs ont été inscrits (1992 ou 1993).

Comment inscrire votre club

Il n'est absolument pas indispensable d'inscrire votre club dans notre annuaire. En fait, vous pouvez même éviter de dire à qui que ce soit qu'il existe, et vous cacher pour jouer dans une ancienne mine désaffectée qui n'est même pas mentionnée sur les registres du cadastre. Soyez tranquille, vous ne serez pas dérangés ! Bon, maintenant si vous désirez rencontrer de nouveaux joueurs (adhérents, clients ou victimes, au choix), vous auriez tort de négliger 3615 Casus. Notre service est consulté chaque jour par des centaines de joueurs et meneurs de jeu qui sont autant de recrues potentielles, alors... Pour vous inscrire, tapez CLU + Envoi, puis sélectionnez le choix « Inscrivez votre club » (2 + Envoi). Vous vous retrouverez alors confronté à une « fiche » simple et claire sur laquelle vous pourrez noter tout ce qui fait le charme et l'intérêt de votre club.

Remarque : Avant d'être intégrées dans l'annuaire, les nouvelles fiches doivent être validées par nos soins. Ne vous affolez donc pas si votre club n'apparaît pas dès le lendemain dans la liste de votre département.

Attention : grand ménage d'automne !

Afin d'éviter d'encombrer les mémoires de l'ordinateur qui gère 3615 Casus, nous avons commencé à éliminer dans notre annuaire les fiches les plus anciennes. Si

votre club est inscrit et poursuit encore ses activités, deux solutions s'offrent à vous :

- Laissez un petit mot à Joe Casus en rubrique « Rédaction » (RED + Envoi) afin d'éviter l'éradication.

- Remplissez une nouvelle fiche afin, éventuellement, de modifier les mentions erronées de l'ancienne. On vous aura prévenu !

Détails intéressants, utiles et bons à connaître

- Si vous voulez savoir ce qui se passe à tout instant dans votre région, ou si vous voulez faire savoir au monde entier que vous organisez le plus grand tournoi de tous les temps, utilisez le « Calendrier des manifestations » de 3615 Casus. Il fonctionne selon les mêmes principes que l'annuaire des clubs. Il suffit juste de taper CAL + Envoi.

- Faites PA + Envoi et vous accéderez aux centaines de petites annonces. Celles-ci sont regroupées en diverses « sous-rubriques » dont deux méritent particulièrement d'être mentionnées :

- Partenaires : destinée à tous ceux qui cherchent des joueurs ou des maîtres de jeu.

- Clubs : permettant aux clubs d'annoncer leurs grands projets... et d'annoncer leur naissance.

- Vous avez envie de créer un club, mais vous ne savez pas comment procéder ? Vous aimeriez bien devenir rédac' chef d'un fanzine de luxe ? Consultez la rubrique « Autres tribunes » (TRI + Envoi) afin d'avoir quelques conseils qui vous éviteront bien des déboires...

- Au fait, si vous créez un fanzine, pensez à l'inscrire dans... l'annuaire des clubs (CLU + Envoi). Un répertoire a été spécialement prévu à cet effet. ■



3615 CASUS
LES MURS
A L'ECOUTE

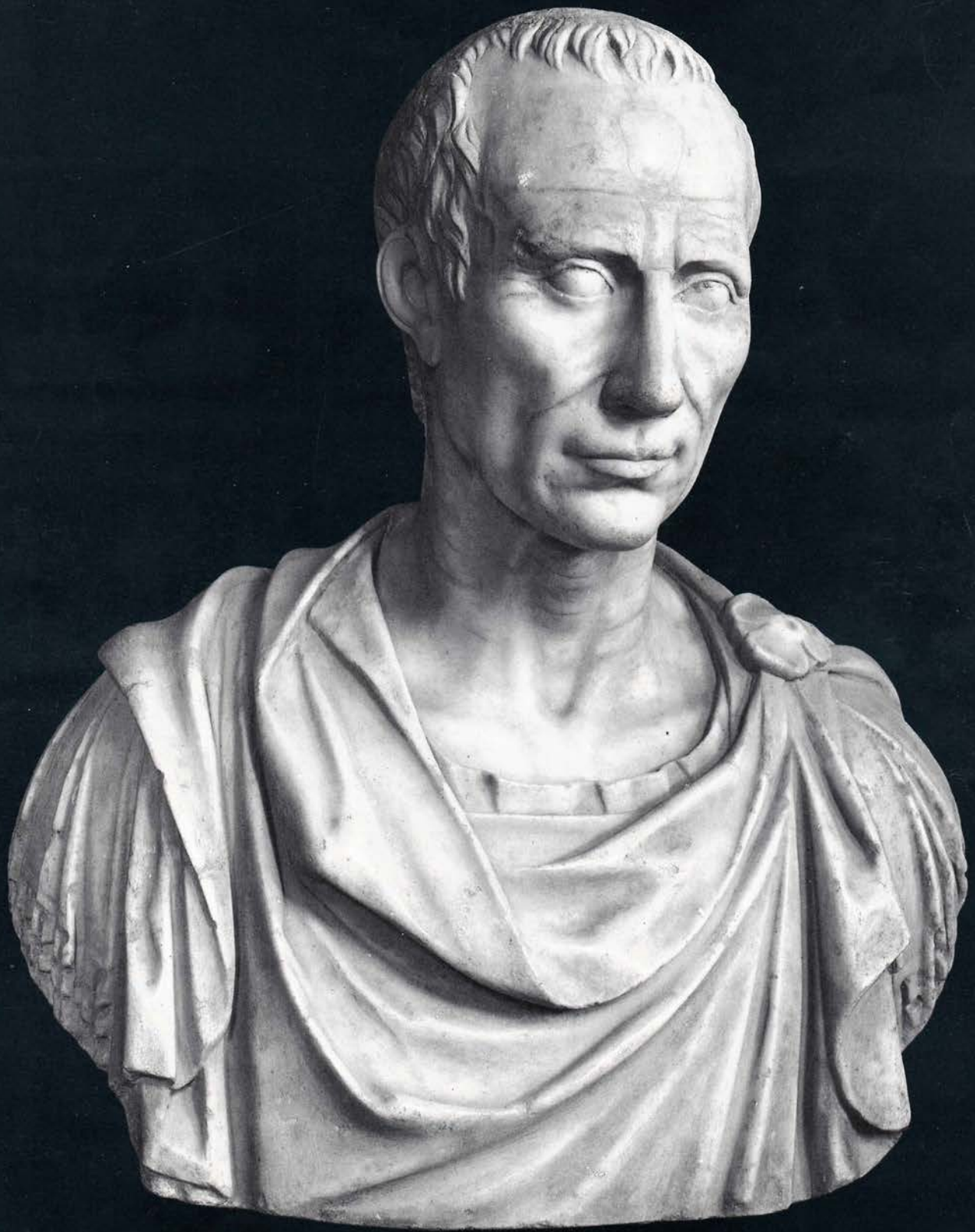
Star Buster (SB + Envoi)

Un été stellaire, un automne étoilé

Le jeu de piraterie spatiale que nous vous avons présenté dans le précédent numéro a remporté un grand succès. Faut-il voir là la conséquence d'un mois de juillet maussade et d'un mois d'août mi-figue mi-raisin ? En tout cas, ce qui est sûr, c'est que vous avez été nombreux à apprécier la jouabilité et la richesse de cet excellent jeu.

Les concours sur Star Buster se poursuivront donc cet automne... et nous avons bien l'intention de ne pas nous arrêter là.

Je pense... donc je joue



Jules César © Roger Viollet

Plus de 50 boutiques

voir liste des relais boutiques

P.113



Figurines fabriquées sous licence de Ral Partha - Photo Pyramide - Bruno Allanson - Peinture Ravenloft® et Advanced Dungeons & Dragons® sont des marques déposées de TSR Inc.

RAL PARTHA®

Figurines



R454 - Greater Wolfwere*



R502 - Rogues w/swords**



R474 - Village Personalities*



R473 - Village Mob*



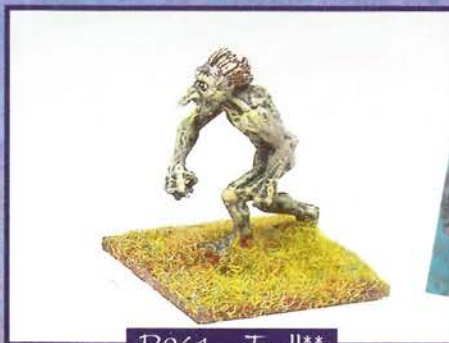
R534 - Half Giants**



R472 - Vampyres*



R455 - Greater Mummy*



R261 - Troll**



* : Figurines RAVENLOFT™
** : Figurines Advanced Dungeons & Dragon™
Figurines vendues non montées et non peintes
dans votre boutique habituelle

