CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

88 août septembre 95

Jeu de rôle

miles Christi

Les templiers en Terre sainte

Shadowrun

Portrait de famille et scénario

Rossyïa 1917

La guerre civile russe

Les jeux d'immortels ont-ils une espérance de vie ?

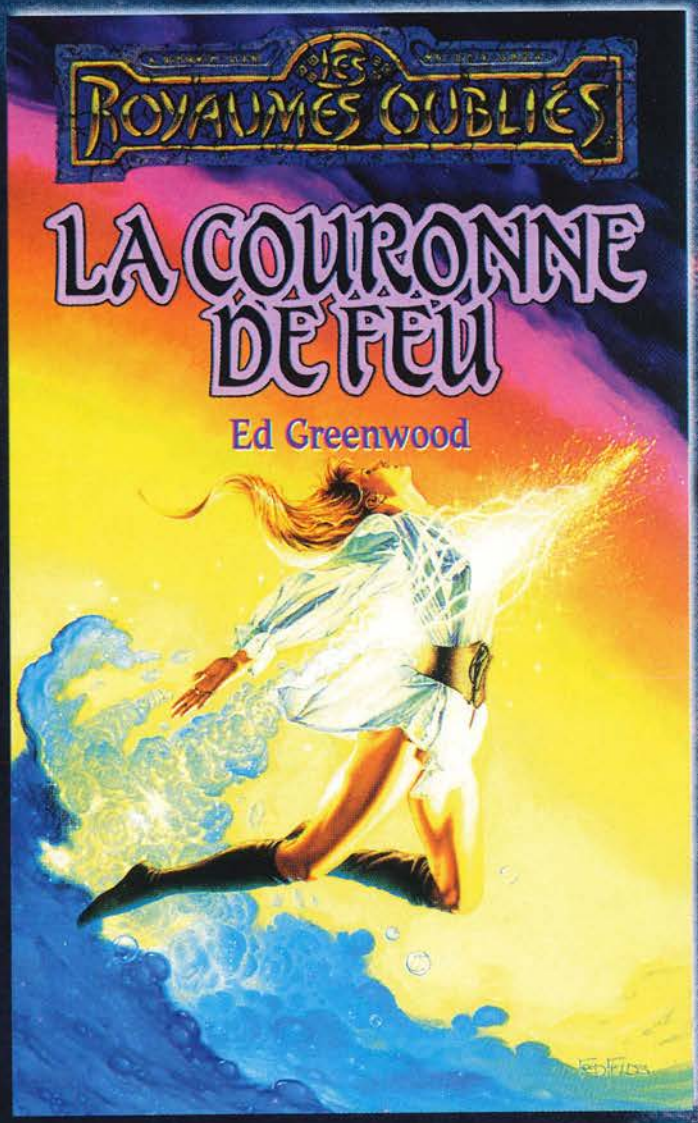
M 3168 - 88 - 35,00 F-RD

255 FB - 9,20 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

POSTER : carte de Majistra et listes de Spellfire v.f., Ice Age v.o. et Renaissance v.f.

LES ROYAUMES OUBLIÉS

"Goûtez aux frissons de l'aventure,
mais surtout ne cédez pas à la tentation du mal ..!"



NOUVEAUTÉ

FLEUVE NOIR

design : dominike duplaa • Royaumes Oubliés, Forgotten Realms et le logo TSR sont des marques déposées par TSR, Inc. © 1994/1995



© 1995 TSR, Inc. Tous droits réservés : AD & D, FORGOTTEN REALMS, RAVENLOFT, DRAGONLANCE, GREYHAWK, DARK SUN, BLOOD WARS, LADY OF PAIN logo, PLANESCAPE et TSR logo sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc.

INQUISITION™

ÉDITION LIMITÉE

Première extention pour DOOMTROOPER™, INQUISITION™ est conçue pour offrir une nouvelle perspective à vos parties. Consacrée à certaines des plus grandes puissances de l'univers, la Confrérie et les Légions Obscures, elle se compose essentiellement de cartes en relation avec ses organisations mais qui satisferont aussi ceux qui se spécialisent dans n'importe laquelle des corporations.

INQUISITION™ introduit également une nouvelle catégorie de cartes : les RELIQUES - objets et artefacts anciens qui recellent d'énormes pouvoirs. Avec de nouvelles personnalités issues de tous les horizons (y compris le Cardinal suprême de la Confrérie et les cinq Apôtres de l'Obscurité), de nouveaux véhicules, de nouveaux équipements...

ÉDITION LIMITÉE sous emballage "or", INQUISITION™ propose plus de 100 nouvelles cartes, ainsi que des cartes signées par certains des meilleurs artistes ayant collaboré à DOOMTROOPER™, qui seront incluses au hasard dans l'édition mondiale.

Chaque nécropak INQUISITION™ comporte 8 cartes.



DOOM TROOPER™

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ PAQUET DE BASE DOOMTROOPER.....x 49 F.....
- ❑ NECROPAK DOOMTROOPER (15 cartes) .....x 15 F.....
- ❑ INQUISITION (8 cartes) .....x 10 F.....

FRAIS DE PORT pour toute commande de moins de 100 F.....35 F.
FRAIS DE PORT pour toute commande supérieure à 100 F.....gratuit
TOTAL .....

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

Nom.....
Prenom.....
Adresse.....
.....
Code postal .....Ville.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

© 1995 TARGET GAMES AB. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

88 Sommaire



Critiques

34 ▶ *Épreuve du feu rôle :* miles Christi, **le jeu des « vrais » templiers.**
38 ▶ *Portrait de famille rôle :* Shadowrun, **compendium de techno magie.**
88 ▶ *Épreuve du feu plateau :* Warhammer Quest, **rôle et plato sur un batô.**
92 ▶ *Épreuve du feu wargame :* Rossyïa 1917, **stratégie de guerre civile.**
94 ▶ *Fiche-jeu wargame :* Alexander Deluxe Edition, **affaire ou arnaque ?**
96 ▶ *Fiche-jeu wargame :* De ItQF à AH, **In their Quiet Fields et April's Harvest.**

Aides de jeu & articles

42 ▶ *Magazine :* **Pourquoi jouer des immortels ?**
55 ▶ *Poster A :* **Listes pour Spellfire v.f., Renaissance v.f., Ice Age v.o.**
56 ▶ *Poster B :* **La carte de Majistra.**
72 ▶ *Destination Aventure (11) :* **Créer sa campagne à soi perso.**
76 ▶ *Gwô & Millord :* **Ze Beast of 1995, volume I.**
80 ▶ *Aide de jeu Paorn (11) :* **Rencontres autour de Majistra.**
86 ▶ *Le petit capharnaüm (18) :* **Les origines !**
98 ▶ *Aide de jeu pour Charges :* **Les Arabes de Saladin.**
108 ▶ *Tribune :* **Jeux d'adultes ou joueurs confirmés ?**



Scénarios de jeu de rôle

48 ▶ Warhammer : **Ne noyez pas mon cognac !**
Destination Aventure: pour meneur de jeu, joueurs et personnages novices.

52 ▶ Shadowrun : **Let's start a war said Maggie one day**
pour joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés.

64 ▶ Eléckasë : **Ukmard, le père des loups**
pour personnages, joueurs et meneur de jeu débutants.

67 ▶ Nephilim : **L'abonné absent**
pour personnages, joueurs et meneur de jeu moyennement expérimentés.

Et nos rubriques habituelles : Prévisions météoludiques (8), Têtes d'affiche (20), Métalliques (90), Inspirations romans, BD, universalis (100), Boris Dumôdi *épisode 11* (102), Calendrier (104), En direct de la rédaction, clubs, initiatives (108), Fanzines (110), Petites annonces (111), Minitel (112).

Couverture : David Cochard.

N'oubliez pas notre ***bulletin d'abonnement*** *en pages 95 & 109*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.
Nos ***anciens numéros*** *peuvent être commandés en page 99.*

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

Édito

On y a mis le temps, mais voici les résultats du sondage Echo 95. Un sondage qui se révèle très utile, en bousculant certains clichés, en montrant votre intérêt pour des jeux qui font pourtant rarement parler d'eux... Bref, pour en savoir plus sur vous-mêmes, rendez-vous pages 30-33.

Un mot tout de même sur les cartes.
Vous n'êtes pas si nombreux à avoir craqué, et peu à avoir investi des sommes folles.
Ça rassure, quoique depuis février (date du sondage), les choses ont pu évoluer.
Car les ventes de jeux, de rôle notamment, marquent le pas. Et l'on voit même en boutique des acheteurs qui, ouvrant leurs paquets, ne commentent pas l'avantage que leur conférera telle ou telle carte, mais le prix qu'ils pourront en tirer auprès d'un pigeon... Là, on est loin du jeu.

En parlant de jeu, petit coup de projecteur sur un produit : *Soirée de meurtre* de Jeux Spear.
Cette gamme est parue trop tard pour être chroniquée ailleurs que dans les brèves.
Qu'elle ne passe pas pour autant inaperçue de vos yeux sagaces durant ces vacances : ce sont des mini murder-parties qui se jouent en moins de deux heures, ou même pendant un dîner. On peut y jouer en famille ou entre amis (il faut être six ou huit), et surtout, surtout... ce sont des jeux « pieds sous la table », c'est-à-dire que même si vous êtes celui qui invite et qui présente le jeu, vous pouvez ouvrir la boîte et jouer tout de suite avec tout le monde.
Vraiment. Et croyez-en un MJ flemmard patenté, c'est une qualité rare pour un jeu...

Pour finir, je tiens à attirer votre attention sur les dates de parution de Casus.
D'abord, ce numéro est celui du 8 août, même si vous avez pu l'acheter à partir du 26 juillet.
Le prochain, celui du 4 octobre, sort le 4 octobre.

Didier Guiserix

Salade

Vous êtes monstrueusement doué pour le dessin ?
À moins que vous ne sachiez que dessiner des monstres ?
Qu'à cela ne tienne, le concours Gwô & Millord vous est ouvert.
Voir détails p. 78.



Le jeu de rôle : qu'est-ce que c'est ?
Notre brochure gratuite sur le jeu de rôle est toujours à votre disposition, pour la diffuser et informer votre entourage. Vu son succès, un nouveau tirage en a été réalisé. Pour vous la procurer, envoyez-nous une enveloppe grand format (21 x 29,7 cm) libellée à votre adresse et suffisamment affranchie (au moins 3,50 F).

SEIGNEUR D'OMBRE & DE LUMIÈRE





Roger Zelazny nous a quittés ce 14 juin, des suites d'un cancer. Si les amateurs de jeu de rôle l'ont découvert avec Ambre, les amateurs de science-fiction innovatrice ont su l'apprécier avec *Royaumes d'Ombre et de Lumière*, *l'Île des morts*, *les Culbuteurs de l'enfer* (sans lequel Mad Max ne serait pas ce qu'il est !) ou *Aujourd'hui nous changeons de visage*.
Il ne se rendra donc pas à la Gen Con cette année, dont il était l'invité d'honneur, et il ne verra pas les superbes portraits des Ambriens réalisés par Rolland Barthélémy pour *Chevalier d'Ombre*.
S'assiéra-t-il à la gauche de P. K. Dick (avec qui il écrivit *Dies Irae*) qui a disparu en refusant que l'on écrive des suites/adaptations de *Blade Runner* ; ou à la droite d'Isaac Asimov, dont les robots n'arrêtent pas de procréer même après sa mort ?

de saison !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, *Casus Belli* s'associe avec un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au monde du jeu. Cette fois-ci, vous pourrez gagner deux « starters » du jeu de cartes à collectionner *Hi-Tech Combat*, de la société Fléo. Vous aurez ainsi tout ce qui est nécessaire pour découvrir ce jeu français de combats futuristes.

Un poster magique

Que vous jouiez à Spellfire (v.f.), Magic (Renaissance, v.f.) ou Magic (Ice Age, v.o.), vous trouverez sur notre poster central les listes des cartes que vous recherchez, avec leurs niveaux de rareté. Mais si vous êtes plutôt rôliste, prenez le temps de le déplier. Et vous découvrirez la carte du pays de Majistra, où tout le monde pratique et maîtrise la magie. Il ne vous restera plus qu'à peupler ces contrées avec les magiciens de toutes sortes décrits dans les pages 80 à 84.

DESTINATION AVENTURE

La rubrique de ceux qui veulent encore apprendre. Cette fois-ci : comment jouer en campagne, la suite (pages 72-74).



Sondage

Ça y est, les elfes du Père Noël nous ont aidés à dépouiller notre sondage (paru dans CB n° 85). Qui êtes-vous ? Qu'aimez-vous ? Qu'attendez-vous de Casus ? Réponses pages 30-32.

Voici la liste des gagnants de notre précédente mise en jeu (Casus 87). Ils recevront un exemplaire du jeu de rôle *Elfquest*, d'après la bande dessinée du même nom, édité en français par Halloween Concept :
Balzek Steve (68 Mulhouse), Beaufour Catherine (92 Clamart), Calvino Grégoire (60 Compiègne), Carcenac Arnaud (35 Redon), Chevaldonne Yves (84 Avignon), Cogitore Celian (40 Oire-sur-Adour), Constans Camille (46 Luzech), Delagnes Jérôme (95 Franconville), Escoffier Damien (42 St-Étienne), Fouet Alix (82 Montauban), Gissinger Isabelle (68 Andolsheim), Gruet Benjamin (95 Cergy), Guilbard David (79 Menigoute), Herbe Steven (Lessines ; Belgique), Idou Karim (04 Les Mées), Kramp Alain (Lasne ; Belgique), Kuentzler Bertand (67 Saverne), Lampert Toto (75 Paris), Larcebeau Jean-Pierre (33 Bordeaux), Ledoux Romain (74 Annecy), Lhonneur Pascal (10 Troyes), Mirabella Bernard (95 Eaubonne), Pillet Ludivic (42 St-Étienne), Pimbert Emilie (35 Rennes), Robert Gabriel (91 Soisy-sur-Seine), Santi Mirco (74 Douvaine), Simon Serge (76 Annouville Vimesnil), Valls Julien (81 Graulhet), Varenores Guillaume (38 Bellegarde-Poussieu), Villemin Stephane (66 Perpignan).

Prochain numéro : le 4 octobre

Ne manquez pas notre hors-série spécial scénarios, toujours en kiosque et en boutique.
Et ne manquez pas notre prochain hors-série *Cyber Age*, un jeu de rôle cyberpunk complet, utilisant le système *Simulacres*, en kiosque et boutique le 6 septembre.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 45 GAGNANTS DE DEUX STARTERS



OFFERTS PAR

CASUS Belli

ET

FLEO éditions

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15.

Mise en jeu ! Casus Belli 88
Tirage le 4 septembre 1995
Nom
.....
Prénom
.....
Adresse
.....
.....
.....

PRÉVISIONS MÉTÉO
Ludiques

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet été ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :

Un temps de chien, c'est du mauvais temps. Une chaleur caniculaire, c'est quand il fait trop chaud ! Moi je serais canidé, je me demanderais ce que cache l'expression : meilleur ami de l'homme !

Attention : Beaucoup de produits sont annoncés pour le mois de juillet et devraient donc être disponibles quand paraîtra ce numéro de Casus. Mais prudence : il fait beau, c'est les vacances… Ne soyez donc pas étonnés si ces jeux ne paraissent qu'en août, voire à la rentrée !

L'actualité des jeux de cartes à jouer et à collectionner (JC)² est en page 14.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Cycles éternels

● **Cycles éternels** est un jeu de rôle de science-fiction générique avec de nombreux plans parallèles. Il est vendu sous la forme d'un gros livret de photocopies et une enveloppe d'aides de jeu. On peut se le procurer auprès des boutiques Descartes Écoles et Pasteur à Paris. Contact : Fabrice Hoerner, 3 bd Suchet, 75016 Paris.

Delcourt

● **Légendes des Contrées oubliées** : l'écran (très beau forcément !), avec un scénario, est paru. Une extension sur la magie est prévue pour septembre.

Délires

● **Écryme, la geste des Traverses** : *Itinérance* (juillet) est un supplément de 80 pages, moitié background, moitié scénarios, sur le thème d'une caravane de dirigeables. La carte d'Écryme sera disponible en septembre.

● **Hohenlinden 1800**, un wargame, est prévu pour août, tandis qu'un deuxième wargame de la série Médiéval est prévu pour octobre : **Arsouf 1191**, Richard Cœur de Lion contre Saladin.

● **Quest**. *La réunification de Kharne* est un recueil décrivant l'univers dans lequel évoluent les personnages de Quest. C'est le résultat et la synthèse des actions de plus de 2000 joueurs francophones depuis deux ans. Ce livre pourra servir d'inspiration pour tout jeu médiéval-fantastique (octobre). Les joueurs de Quest peuvent maintenant envoyer leurs ordres directement sur le 3615 Quest.

Descartes/Eurogames

● **Thoan** : l'écran (dessiné par Siudmak) contiendra un scénario (juillet). *Arwoor* sera une grande campagne sur les cinq plateaux du Monde à Étages (octobre).

● **L'appel de Cthulhu** : *Frères de sang II* (scénarios très second degré d'inspiration cinématographique ; paru), *Manuel des Investigateurs* (juillet-août).

● **Shadowrun** : *Nations des Américains d'origine* est un guide qui regroupe les deux suppléments américains parus sur ce sujet, tandis qu'*Alerte rouge*, un scénario publié dans l'un de ces livrets, sera édité ici à part (septembre).

● **Ars Magica** : *La crête des brumes* (scénario ; juillet-août), *Un conte d'hiver* (scénario ; octobre).

● **Mutant Chronicles** : l'écran (contenant le manuel du franc-tireur) est paru, *Capitol* (guide ; juillet-août).

● **Star Wars** : *Le guide de la trilogie* (septembre), *Super Nova* (scénario ; septembre).

● **Ambre** : *Chevalier d'Ombre* (guide ; paru).

● **Château Falkenstein** : traduction de ce jeu de rôle dont le cadre est un XIX[e] siècle alternatif (juillet-août).

● **Warhammer JdRF** : *Pour la gloire d'Ulric* est un scénario de création française (septembre).

● **Menace sur Tèr** est un jeu Eurogames réalisé en partenariat avec l'Unicef (voir Têtes d'affiche).

Games Workshop France

● **Warhammer JdBF** : *Warhammer armées : les Elfes noirs* (septembre).

● **Epic** : boîte *Guerriers des Ruches* (juillet).

Halloween Concept

● L'écran pour **Elfquest** est disponible (avec scénarios, précisions et feuilles de personnage).

● **Toon** : *Silence on Toon !* permet de jouer la version toon de L'appel de Cthulhu, Star Trek, Donjons & Dragons et – première mondiale – In Nomine Satanis/Magna Veritas (juillet).

● **Al Amarja** est la traduction-adaptation du jeu de rôle Over the Edge de Jonathan Tweet (août-septembre).

Hexagonal

● **Mage** : *La trame du destin* (scénario ; paru).

● **Loup-garou** : *La voie des loups* (paru).

● **JRTM** : la 2[e] *édition du jeu de rôle des Terres du Milieu* sera présentée sous forme de livre, avec une maquette genre grimoire propre à la v.f. (fin septembre).

Ludis

● **Kult** : l'écran est disponible. *Taroticum* est une grande campagne (juillet), *Légion des ténèbres* (guide) est programmé pour la rentrée.

Ludodélire

● **Formule Dé** : le circuit du Grand Prix du Japon sera là fin septembre.

● **Manhattan** est un jeu sur la spéculation immobilière (paru ; voir Têtes d'affiche).

● **Tempête sur l'échiquier** bientôt aux États-Unis chez Steve Jackson Games. L'occasion de préparer une extension française pour les fêtes de fin d'année.

MultiSim

● **Rêve de Dragon** : le *Voyage n° 5* est prévu pour la rentrée. *L'oiseau oracle n° 3* est disponible.

● **Nephilim** : *La Kabbale*, troisième tome des sciences occultes, est bientôt prêt. Il sera suivi par *Le Livre Noir*, sous le même format, qui révélera les secrets de la magie selenim et de l'orichalque. *La Magie* et *L'Alchimie* sont disponibles.

● **Chimères** : *À la croisée des chemins* est une campagne se déroulant autour d'une auberge médiévale de Champagne (juillet).

Nestiveqnen

● **Guide des horizons féeriques** : *volume 2 : Châteaux et Chimères, carnets de route d'un architecte aventurier* est un recueil de bâtiments médiévaux-fantastiques (septembre).

Oriflam

● **RuneQuest** : *La Voie du Sabre* est la traduction de Land of Ninja (paru ; voir Têtes d'affiche).

ATTENTION : GRAVE PROMO DE L'ETE

Valable jusqu'au 31-08-95 en fonction des stocks disponibles

ON NE TRAINE PAS !!!

L'Oeuf Cube

Magic

Renaissance La Boite 60 Bst.	480F
Ice Age Starter	46F
Ice Age Booster	15F
Magic 4 Edt Starter	46F
Magic 4 Edt Booster	15F
Magic Français Starter	45F
Magic Français Booster	14F
Chronicles Prevu Fin Juillet	
Vampire Starter (Fin Juillet)	52F
Vampire Booster (Fin Juillet)	15F

Autres Trading Cards

Dark Force Starter	60F
Dark Force Booster	20F
Rage Starter	46F
Rage Booster	11F
Illuminati Factory Set	450F

Jeux en Français

Ars Magica	237F
Mage	179F
Vampire	156F
Les Mondes De TSR	185F

Jeux USA

For Whom The Bell Tolls (Grd)	390F
Warhammer Quest (Vo)	340F
Warhammer 40K (Vo)	440F
Space Marine (Vo)	340F
Titan Legions (Vo)	340F
Equipes Blood Bowl + 1 Star	195F
Régiment Garde Imp. + 1 Sergent	195F

Nouveautés Françaises

Taroticum	129F
Les Chevaliers D'ombres (Ambre)	249F
Trame Du Destin (Mage)	105F
Compagnon III (Rm)	125F
Silence On Tourne (Toon)	126F

Nouveautés USA

Add- Spellbound (Forg. Realms)	165F
Add -Factol's Manifesto	130F
Bloodlust (Cyberpunk)	99F
Crash Point (Cyber Punk)	99F
Alliance Intelligence (Star Wars)	99F
Wraith Player 's Guide	105F
Macho Women With Guns	65F
Cairo Guide Book (Cthulhu)	105F
Rifts Underseas	130F
Project Twilight	105F
Asl Annual 1995	160F
Robo Rally (Wizard)	230F
Hobbit Adv. Board Game	230F

Magazines Cartes

Lotus Noir N° 2	40F
Duelist N° 5	30F
Scrye N° 7	30F
Conjure N° 4	35F
Inphobia N° 56	35F
Shadis N° 4	28F
Inquest N° 3	25F
Collectable Card Game	105F
Photos De Toutes Les Cartes, Dark Compris	

TOUTES LES ÉPOQUES DU JEU DE RÔLES

et aussi , t-shirts (Vampire , TSR), posters, albums , counters, figurines , bijoux . . .

vente de cartes a l'unité

DU LUNDI AU SAMEDI 10H15 -18H45 - METRO JUSSIEU

24 RUE LINNÉE · 75005 PARIS · 45 87 28 83

Commande sur papier libre
Frais de port 35f
envoi en recommandé

RL XII

.TEE-SHIRT . RUNES.

AGAMANOR



. BON DE COMMANDE . RUNES .

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
TELEPHONE.....

DESIGNATION	PRIX	QUANTITE
1.FUTHARK.T-shirt Blanc	150 F	.....
2.FUTHARK.Bandeau noir	150 F	.....
3.ROUE SOLAIRE.blanc	180 F	.....
4.HAGLAR.T-shirt rouge	150 F	.....
5.ROUE SOLAIRE. noir	180 F	.....
AJOUTER FRAIS DE PORT DE 1 A 3 TEE-SHIRTS		30 F...
TOTAL		.....
TAILLE L OU XL		.....

Envoi en recommandé sous 15 jours.
A adresser accompagné de votre réglement par chèque à :
AGAMANOR
BOITE POSTALE 07
94 221 CHARENTON CEDEX
TEL : (16.1) 45.18.55.15



● **SPQR** : *Éléphants de guerre* est un module (paru).
● **Chill** : *Lycanthropes* (supplément ; paru).
● **Elric** : *Les versets impies* (trois types de magies nouvelles, dont la runique et la nécromancie ; septembre).
● **Mach-Frankreich** est la traduction du wargame de GMT Games : Victory in the West (septembre).
● **Pendragon** : l'écran contenant un scénario est disponible ; *Beyond the Wall* sera traduit pour octobre.

Ormékiane Productions

● **Eléckasë** : le supplément *Armagedon* est repoussé à septembre. Il décrira le Chaos, la Loi, la Balance, le Pendule, les Dieux, ainsi que la troisième partie de La quête des joyaux-étoiles.

Sans peur et sans reproche

● Le jeu de rôle **miles Christi** est disponible (voir Épreuve du feu p. 34-36). L'écran du maître (quatre volets en ogive, style vitrail) avec un scénario de trente pages sera bientôt en boutique.

Siroz Productions

● **Gurps** : *Gurps Vampire* (retardé, dans l'attente de l'accord de White Wolf), *Gurps Bestiaire* (août).
● Un nouveau jeu de rôle serait en préparation pour la fin de l'année 95. Toujours réalisé par Croc.

Spear

● Les boîtes **Une soirée de meurtre** (murder-parties) en prêt-à-jouer sont disponibles. Une excellente initiative pour les néophytes qui ont peur de faire leurs premiers pas dans un grandeur-nature, car celui-ci est plutôt simple. Dans la collection : *Double meurtre au soleil*, *Une mort sucrée*, *Sanglant anniversaire de mariage*, *Enquête dans le passé*.

Tamise Productions

● Le volume 1 du **Dictionnaire des langues elfiques**, par Edouard Kloczko, est disponible. Suivront d'ici la fin de l'année le volume 2 (sindarin) et **l'Atlas de la Terre du Milieu** (cartes de Patrick Durand-Peyroles).

TSR en français

● **Dark Sun** : *L'Alliance voilée* (paru ; voir Têtes d'affiche).
● **Les Mondes de TSR**. Ce livre propose de superbes illustrations classées par univers de référence. On y trouvera donc à peu près tout ce que les fans aiment, à l'exception du récent PlaneScape.
● **AD&D** : *Le manuel complet des Gnomes et des Petites-gens* est paru, ainsi que *L'épreuve du magicien (II)*, un scénario pour un MJ et un personnage magicien du niveau 4 à 6.

Vents d'Ouest

● **La Bourre** est un jeu de parcours à mi-chemin entre le Jeu de l'oie et le Mille Bornes, avec un look SuperGang.
● **Trajectoires** est un jeu de courses de motos, avec jolis parcours, réglette et crayons à papier. Une espèce de Bol d'Or Dé, mais sans le dé.

Venus d'Ailleurs

● Ce nouvel éditeur nous proposera à la rentrée un calendrier 96 grand format entièrement illustré par Olivier Frot. Distribution par Hexagonal.

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution indiquées sont celles prévues pour les États-Unis. Il faut ajouter 1d40-4 jours pour déterminer quand ces produits seront disponibles en France.

Avalon Hill

● **Geronimo** : jeu de plateau stratégique et diplomatique sur les guerres indiennes de 1850 à 1890 (légèrement retardé).
● **ASL** : *ASL annual 95* est disponible, ainsi que *Solitaire ASL*.
● Le premier module de 15 scénarios pour le wargame naval informatique **5th Fleet** devrait être disponible.
● En préparation sur support CD-Rom (pour PC et Mac) : **D-Day : America invades** et **Third Reich**. Un peu plus tard : **Beyond Squad Leader**.
● **Empire of the Rising Sun** est un jeu stratégique global sur la guerre du Pacifique, compatible avec Advanced Third Reich (août).
● **Panzerblitz II** est repoussé à une date indéterminée.

Black Dog Publishing

● **Höl** : *Buttery wHÖLsomeness* est un supplément pour cet étrange jeu de rôle (juillet).

Chaosium

● **Pendragon** : *Beyond the Wall of Pendragon* est un supplément sur les Scots et les Pictes (disponible).
● **Elric !** : *The Unknown East* (paru ; voir Têtes d'affiche), *Atlas of the Young Kingdoms* (supplément ; toujours attendu).
● **Call of Cthulhu** : *Miskatonic University* (paru ; voir Têtes d'affiche), *Cairo Guidebook* (supplément avec scénarios ; paru), *Arkham Unveiled* (guide ; juillet).
● **RuneQuest** : *Wyrm's Footprints* est un recueil de légendes sur Glorantha (paru).

Clash of Arms

● Nombreuses parutions prévues cet été : **La Bataille de Corunna-Espagnol**, **La Bataille de Espagnol-Talavera** et **La Bataille d'Albuera-Espagnol 2nd edition**.

Columbia Games

● Trois wargames en préparation : **Sam Grant** sur la guerre de Sécession, **The Great War** sur la Première Guerre mondiale et **Rommel at Tunisia** sur la campagne de Tunisie.

Decision Games

● Toujours des rééditions de wargames SPI au programme : **Across Suez**, **The Alamo** et **Antietam Campaign**. Le volume 2 de la série **Battles of the Ancient World** est disponible.

Dream Pod 9

● Cette « société » est une division de lanus Publications spécialisée dans la réalisation de suppléments pour d'autres sociétés (Macross II pour Palladium) et de jeux de cartes (pas à collectionner) de combat. On lui doit **Video Fighter**, affrontements entre deux disciples d'arts martiaux, et **Heavy Gear Fighter**, combats entre robots géants. Heavy Gear Fighter a déjà un supplément : **Weapons & Equipment**, et Dream Pod 9 prépare un jeu de rôle sur cet univers.

FASA

● **Earthdawn** : *Adept's Way* (supplément sur les Disciplines ; paru), *Horrors* (recueil d'abominations ; devrait être disponible).
● **Shadowrun** : *Corporate Security Handbook* (paru ; voir Têtes d'affiche), *Aztlan*, tout sur la mégacorpo Aztechnology et la nouvelle Mexico (juillet).

Games Workshop GB

● **Warhammer Quest** (voir p. 88-89) : de nouvelles cartes trésors, trois nouveaux personnages (gladiateur, prêtre, noble) comprenant une figurine + une fiche + un livret de règles sont bientôt disponibles. Un scénario pour la version jeu de rôle est également prévu, avec le décor et les figurines des méchants.

GDW

● **Traveller** : *Vampire Fleets* (guide sur le « virus » ; paru), *Aliens of the Rim* (des extraterrestres ; paru), *Regency Sourcebook* (guide sur la réouverture des Spinward Marches ; juillet), *The Guilded Lily : Virus Radux Epic Part I* (scénario utilisant Vampire Fleets ; juillet).
● **Volley & Bayonet** : *Battles of the American Revolution* (supplément, devrait être disponible).

GMT

● **Dictator** : premier module pour Caesar (paru ; voir Têtes d'affiche).

Philibert

LE JEU SOUS TOUTES SES FORMES

Jeux de rôles

Jeux de plateau

Wargames

Grands classiques

Un grand choix de jeux de cartes :
Magic, Kabal, Doom Trooper,
Intervention Divine, Star Trek...



Vente par correspondance,
renseignez-vous au

88 32 65 35

MAIS VOUS POUVEZ AUSSI VENIR NOUS VOIR
12, RUE DE LA GRANGE À STRASBOURG
(À CÔTÉ DE LA FNAC).

Illustration Rolland Barthélémy



Toutes les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS

rubrique NEW



3615

MONARK

Un jeu interactif de simulation de nation par Minitel

- **Prenez les décisions relatives à la gestion économique, diplomatique, magique et militaire**
- **Un tour de jeu par jour**
- **Les règles du jeu sont envoyées gratuitement**
- **Un jeu réellement interactif**

En avez-vous la trempe ?

1,27 F T.T.C. / Min

● Devraient être disponibles : **Crisis Sinaï 1973** et **War Elephant 2nd Ed.**
● Cet été : **Eight Force** (second jeu DiF après Rise of the Luftwaffe), **Typhoon !**, **The German Drive on Moscow**.
● En préparation : **Corsair Leader**, un jeu de cartes aérien Deuxième Guerre mondiale.

GR/D

● **For Whom the Bells Tolls**, nouveau jeu de la série Europa (dont le titre évoque *Pour qui sonne le glas*, d'Hemingway) est bientôt disponible.

Heartbreaker

● **Mutant Chronicles** : *Bauhaus* (guide ; paru), *Cybertronic Sourcebook* (juillet).

ICE

● **Rolemaster** : *Gamemaster Law* (règles ; août).
● **Merp II** : *The Hobbit* est un jeu de plateau familial de conception allemande, traduit en anglais (devrait être disponible), *The Shire* (la Comté) paraîtra en août.
● **Silent Death** : *The Next Millenium* (nouvelle édition de ce jeu de figurines de SF).

Mayfair Games

● **Underground** : *Ways and Means* (guide sur Democratic City ; paru) et *Steel Deep* (guide sur la Lune ; juillet).

Moments in History

● **A Famous Victory** (Blenheim 1704 et Ramillies 1706) est disponible.

Nightfall Games

● **S.L.A. Industries** : le *Gamemaster's Pack* est paru, *Mort* est prévu pour juillet.

Omega Games

● **Ranger** : *Escape & Evasion* est un scénario pour ce jeu en solitaire.
● **War Plan Orange** : réédition d'un jeu sur une hypothétique guerre américano-japonaise dans les années 30.

Palladium Books

● **Rifts®** : *Rifts World Book VII : Rifts Undersea* (guide sous-marin ; juillet-août).
● **Nightspawn** est un nouveau jeu de rôle contemporain avec des tas de vampires et de loups-garous. Hum ! Parution début août.

Pariah Press

● **The Whispering Vault** : *Dangerous Prey* (paru ; voir Têtes d'affiche). Le créateur du jeu, Mike Nystul, quitte Pariah Press pour travailler chez TSR, mais continuera à écrire pour le jeu. Dorénavant, les produits Pariah Press seront distribués aux États-Unis par White Wolf. L'éditeur prévoit la création d'un nouveau jeu : *Crusade*, dont l'univers sera décrit dans des romans signés Margaret Weiss.

Precedence

● **Immortal** : *Dream Stroke*, supplément/campagne sur les rêves (paru) ; *Lost Trinity*, campagne en trois scénarios (juillet).

R. Talsorian Games

● **Cyberpunk 2020** : *Neo Tribes* (tribus nomades du nord des États-Unis ; paru), *Edge Runner Inc.* (12 corpos pour mercenaires ; juillet).
● **Castle Falkenstein** : *Comme il faut* (guide pour le meneur de jeu ; juillet).

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Robots*, tout pour concevoir, inventer, détruire, programmer, incarner des robots, androïdes, etc. (paru). *Gurps Religion* (paru).

The Gamers

● Sont disponibles : **April's Harvest** (voir p. 96) et **Yom Kippur** (Standard Combat Serie ; voir Têtes d'affiche).
● Cet été : **Black Wednesday** (Tactical Combat Serie, bataille de Krasni Bor, 1943), **Tunisia** (Operational Combat Serie, Tunisie 1942).

TSR

● **AD&D** : *Encyclopedia Magica vol. III* (tous les objets magiques d'AD&D ; paru), *Player's Option Rulebook : Combat & Tactics* (règles ; paru), *Castles Sites* (plans de châteaux ; paru), *Labyrinth of Madness* (module plein de pièges pour célébrer les vingt ans de TSR, août), *Player's Option Rulebook : Skills & Powers* (règles ; août), *The Complete Ninja Handbook* (supplément ; septembre).
● **Lankhmar** : *Avengers in Lankhmar* (aventure ; septembre).
● **Red Steel** : *Savage Baronies* (aventures avec CD audio ; paru).
● **Mystara** : *Night of the Vampire*, *Hail the Heroes*, *Mark of Amber* (3 aventures avec CD audio ; paru).
● **Forgotten Realms** : *The Seven Sisters* (guide sur les sept sœurs des Royaumes oubliés ; paru), *The Swords of the Dales* (aventure ; paru), *Spellbound : Thay, Rashemen & Aglarond* (complément de campagne ; paru).

● **Planescape** : *In the Abyss* (scénario ; paru), *The Deva Spark* (scénario ; paru), *A Player's Primer to the Outlands* (guide touristique pour joueurs, avec CD audio ; paru), *The Cage : A guide to Sigil* (guide ; paru), *The Factol's Manifesto* (supplément ; paru), *Harbinger House* (aventure ; août).
● **Ravenloft** : *Circle of Darkness* (aventure ; paru), *A Light in the Belfry* (aventure avec CD audio ; juillet), *Van Richten's Guide to the Vistani* (août).
● **Dark Sun** : *Beyond the Prism Pentad* (guide et scénario ; paru).
● **Birthright** est un nouveau jeu de rôle dans lequel les personnages débutants commencent en étant déjà rois, empereurs ou barons de royaumes entiers ; un système de bataille avec cartes à jouer est proposé dans la boîte de base (juillet-août). *Book of Monsters* proposera des monstres uniques (par opposition à des monstres génériques ; août).

West End Games

● **Shatterzone** : *Contact !* (guide ; paru).
● **Star Wars** : *Fantastic Technology* (guide ; paru), *Alliance Intelligence Reports* (guide ; paru), *Galaxy Guide n° 4 : Aliens Races* (juillet).
● **Bloodshadows** : *Wilderness* (supplément ; paru) et *Padarr* (guide ; juillet).
● **Indiana Jones** : *Indiana Jones and the Golden Vampires* est un recueil de trois scénarios (paru), *Indiana Jones' Land of Adventure*, un guide (juillet).
● **Masterbook : The World of Species** est un nouveau jeu basé sur le film *Species* qui sort cet été aux États-Unis (juillet).

White Wolf

● **Vampire – The Masquerade** : *The Last Supper* (campagne Giovanni ; paru).
● **Werewolf – The Apocalypse** : *Glass Walker Tribebook* (paru).
● **Mage – The Ascension** : *Halls of the Arcanum* (paru ; voir Têtes d'affiche), *The Book of Madness* (guide ; paru), *Akashic Brotherhood* (guide ; paru). *Fragile Path : Testament of the First Kabal* (livre sur les origines des mages ; juillet).
● **Wraith – The Oblivion** : *The Quick and the Dead* (supplément sur les spirites ; juillet), *The Hierarchy* (la bureaucratie du monde des morts ; août).
● **Mind's Eye Theater** : *Antagonist* est un supplément sur le sabbat (août).
● **Changeling : The Dreaming™** est le nouveau et dernier jeu de la série Storyteller (juillet).

Wizards of the Coast

● **Everway** : dans ce jeu d'heroic fantasy, on crée ses personnages à l'aide d'images, sans aucun support de texte. Les règles sont relativement simples et laissent une grande part à l'improvisation. Sortie en fin d'été sans doute.
● **The Great Dalmuti** va être disponible en français, allemand, espagnol (août).
● Une deuxième édition de **Robo Rally** est prévue pour septembre, seule la présentation change un peu. Une extension est programmée pour plus tard.

Panorama de la presse wargame

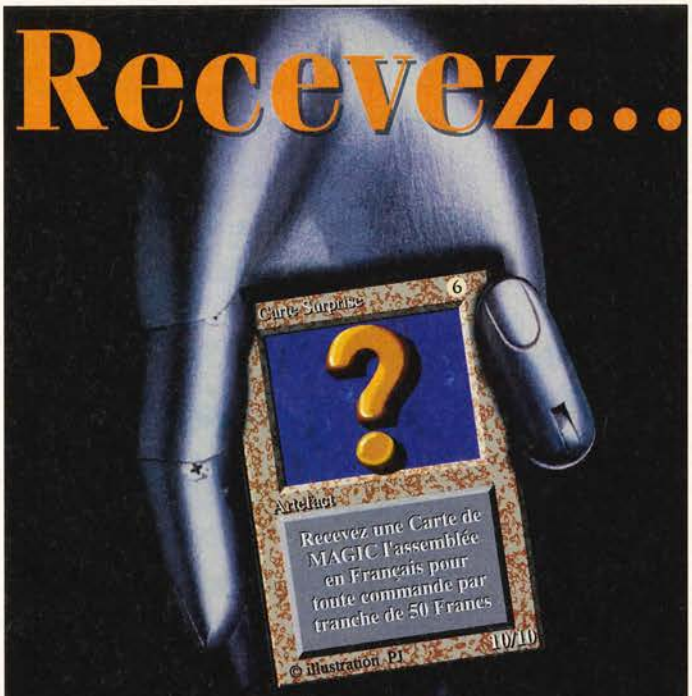
● **Væ Victis**. Le rythme de croisière semble atteint et le n° 3 ne décevra pas les lecteurs des n° 1 et 2. Outre l'intégralité de l'actualité du monde du jeu de guerre (la rédaction de *Væ Victis* se refuse catégoriquement à utiliser le terme même de « wargame »…), on trouve un scénario pour jeu d'histoire avec figurines consacré à la campagne de 1813 en Allemagne, un panorama des jeux de guerre navale, plusieurs autres présentations de jeux et en encart une simulation de la célébrissime bataille de Marignan.

● **Command**. Le n° 33 contient un énorme jeu en encart sur l'intégralité de la Première Guerre mondiale (rien que cela !) avec quelque quatre ou cinq planches de pions et deux énormes cartes : une sorte de *World in Flames* ou de *Advanced Third Reich* de la « Der des ders » », en somme. Il est vrai que cela manquait sérieusement. Bien entendu, presque tous les articles historiques du numéro sont consacrés à ce sujet.

● **ASL News**. Le fanzine belge de langue anglaise continue de paraître, et il est plus beau que jamais : un concours de professionnalisme et de qualité est ouvert avec *Tactiques* ! On y trouve tout ce que peut demander un joueur d'*ASL* : scénarios, conseils de jeu, comptes rendus de parties, articles historiques, analyses de règles et de pièces, etc. Pour les contacter : ASL News, 28 avenue Seghers, B 1080 Bruxelles.

● **Game Fix**. Nouveau magazine américain avec un jeu en encart. Je viens d'en découvrir le n° 6, lequel contient nombre d'articles sur l'actualité du hobby et un jeu en encart sur la Corée.

● **Zone of Control** est, lui aussi, une nouvelle publication américaine, du type « fanzine de qualité semi-professionnelle ». Très austère, très dense (il y a vraiment de quoi lire !) et très bien fait, il contient essentiellement des critiques de jeux nouveaux. Un point de vue intéressant pour qui veut posséder un large panorama de l'actualité éditoriale du monde du wargame.



LA CARTE MYSTÉRIEUSE

CB 88

BON DE COMMANDE À DÉCOUPER OU RECOPIER ET À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE
PHÉNOMÈNE. J BP.203
93523 ST DENIS CEDEX

OFFRE N° 1 du passionné Version Française
❑ 60 Boosters Magic Renaissance (480 cartes) Réf 0405 .....500 F
OFFRE N° 2 du grand joueur Version Française
❑ 10 Starters Magic l'Assemblée (600 cartes) Réf 0406 .....430 F
OFFRE N° 3 du collectionneur Version Française
❑ 36 Boosters Magic l'Assemblée (540 cartes) Réf 0407 .....470 F
Kit Débutant Version Française
❑ 2 Starters + 2 Boosters + 2 Renaissances Réf 0408 ... 135 F
❑ Starter Magic l'Assemblée (60 cartes) VF Réf 0400 .....49 F
❑ Booster Magic l'Assemblée (15 cartes) VF Réf 0410 .....13,50 F
❑ Booster Magic Renaissance (8 cartes) VF Réf 0420 .....9,50 F

Référence	Quantité	Prix
Réf. I...I...I...I...I.....	.....	.....F
Réf. I...I...I...I...I.....	.....	.....F
Réf. I...I...I...I...I.....	.....	.....F
☒ CARTES CADEAUX		GRATUIT
Participation aux Frais d'envoi		+ 35 F
	TOTAL À PAYER	F

❑ Recevez une carte MYSTÉRIEUSE par tranche de 50 F
NOM ..... Prénom .....
N° ..... Rue .....
Code Postal I...I...I...I...I...I VILLE .....
Je régle par ❑ Chèque ❑ Mandat ❑ CCP
❑ Envoyez-moi au plus vite la liste des promotions sur les autres jeux de cartes
Signature.

(JC)²

Jeux de cartes à jouer et à collectionner

Rubrique écrite en noir sur fond blanc, édition limitée à trois pages par numéro.

Atlas Games

● **On the Edge**. L'extension *Shadows* est conçue par Jonathan Tweet : 117 cartes sur les criminels et les bas-fonds d'Al-Amarja (paru). *Arcana*, par John Nephew, contiendra 153 cartes sur les pouvoirs magiques (août). Dans chaque présentoir d'Arcana, une carte « chase » (spéciale ?) sera glissée sous les paquets-recharge ; il existe quatre cartes « chases » différentes. Atlas signale que ces cartes auront « seulement » une valeur de collection, leur potentiel de jeu étant plutôt moyen ou faible.

Blue Brain

● **Opération Blast** est en vente dans toutes les bonnes boutiques. Un « tour de France » des auteurs est prévu pour la rentrée, ainsi que de nombreux tournois.

Cactus Games

● **Redemption**, le jeu basé sur la Bible, bénéficiera des illustrations (que l'on nous promet originales) de Frank Frazetta, Ron Dicancini et autres. But du jeu : sauver des âmes en perdition. Disponible normalement fin juillet.

Columbia Games

● **Dixie : Shiloh** est disponible. Cette bataille de la guerre de Sécession étant plus importante que celle de Bull Run, il y a plus de cartes à collectionner : 400. Les règles ont été très légèrement revues. Ce jeu semble avoir un grand succès auprès des wargameurs. **Eagles : Waterloo** est prévu pour octobre.

Companion Games

● *Powers of the Mind* est une nouvelle extension pour **Galactic Empires** : 210 cartes en quatre niveaux de rareté. Parution cet été.

Decipher

● **Star Trek**. Le *Collector Set* contenant toutes les cartes de Star Trek est édité à 30 000 exemplaires. Les cartes seront à bord argenté (donc, édition dite à bord argenté).
Confirmation pour les trois premières extensions : *Alternate Universe*, *Q-Continuum* et *Holodeck Adventures*. Mais les dates de parution restent évasives. On attend toujours les *Warps Pack*, des mini paquets donnés gratuitement et permettant de commencer à jouer à Star Trek avec un seul paquet de base.
● **Star Wars** est annoncé pour septembre (tiendront-ils les délais ?).

Descartes Éditeur

● *Inquisition* est le nom de la nouvelle extension (170 cartes en six niveaux de rareté), traduite en français, pour **Doomtrooper**. Elle devrait déjà être en boutique.

Fléo

● Si vous voulez essayer le jeu **High Tech Combat**, pourquoi ne pas participer à notre Mise en jeu ! Rendez-vous page 7.

Gamesmiths

● À peine TSR annonçait-il la sortie d'un jeu de dés à collectionner, qu'une nouvelle société annonçait son propre jeu du même type : **Throwing Stones**. Les dés seront vendus en tube de huit dés, le livre de règles de 96 pages étant vendu à part.
Mais il n'est pas impossible que cette publicité passée dans *Duelist* soit un poisson d'avril à retardement !

Halloween Concept

● **Intervention divine**. *Cult Movie* contient des cartes de défauts, les anges de Marc et Walther, les démons d'Asmodée et Crocell, mais aussi des cartes dans « l'esprit » du jeu comme : Salon de l'agriculture ; soit une centaine de cartes en tout. L'édition révisée d'Intervention divine sera sans doute disponible d'ici la fin de l'été, toujours à bord noir mais avec sûrement des fonds de carte différents.
● Un **Lotus noir** (magazine) hors-série sera en vente début septembre. Il s'agira d'un recueil de très nombreuses listes de cartes pour de nombreux jeux, sans cote marchande.

Heartbreaker

● Après Doomtrooper, cette société prépare un jeu de cartes sur le film *The Crow* (cet été) et a dans ses tiroirs le projet d'un jeu James Bond pour la sortie du film Golden Eye.
● Et puis pour faire bonne mesure, le jeu de cartes **Kult** est aussi prévu pour cet été.
● Et nous allions oublier **Super Nova**, un jeu de space opera où l'on construit des empires. On y joue avec un seul paquet pour tous les joueurs (un peu comme Sim City).

Mayfair Games

● **Sim City** est disponible. Il est vendu sous la forme de recharges et paquets de base, mais nous vous conseillons fortement de n'acheter qu'un seul paquet (pour avoir la règle) et de vous procurer ensuite des recharges, le seul moyen de trouver les cartes longues spéciales. Quant au jeu, c'est bien au départ un « jeu de société » puisque l'on joue avec un seul paquet formé de toutes les cartes mises en commun. À noter une excellente initiative : deux des cartes indispensables pour jouer sont photocopiables dans le livret de règles. Si Decipher avait fait de même avec les « Outpost » pour Star Trek, nous aurions été comblés.

Medaillion Simulations

● Malgré son aspect ludique qui ne déchaîne pas l'admiration, **Echelon of Fire**



a bien dû se vendre puisque l'on n'en trouvait plus et qu'une deuxième édition vient de paraître.

Microprose

● La **version CD-ROM PC de Magic** est toujours en cours de test. Elle propose trois programmes en un. *Archmage* permet de construire n'importe quel jeu (avec toutes les cartes disponibles avant Fallen Empires) et de le tester contre des adversaires informatiques. *Heir to the Tower* est une aventure dans laquelle vous jouez un magicien spécialisé dans deux couleurs qui affronte divers dangers avec un « grimoire » d'environ 200 cartes. *World of Shandalar* vous donne un nombre de cartes limité pour construire votre paquet, et vous laissera affronter des adversaires par le biais de réseaux informatiques (donc réservé aux joueurs américains).

MultiSim

● **Kabal**. Un livret (format A5) de règles différemment présentées est disponible gratuitement en boutiques. L'extension *Daïmon* devrait être parue. Elle contient 100 cartes, avec un quatrième clan, celui des Mystères. L'édition non limitée de Kabal aura quelques fonds de carte différents, les cartes boguées auront été corrigées. Certaines cartes auront disparu : a priori ce seront tous les personnages uniques non affiliés (n'appartenant à aucun des trois clans).

Schmidt France

● **Dark Force**, le jeu de cartes allemand dans l'univers de l'Œil noir, est disponible en version française, traduit par l'équipe de Asmodée/Idéojeux/Siroz Productions. Plus de détails bientôt.

Steve Jackson Games

● **Factory Set : One with Everything** est paru. Il contient un exemplaire de chaque carte, avec les Illuminati en triple. Les cartes de groupe n'ont plus leur fond rouge et or, mais un fond noir. Le livre **The INWO Book**, des conseils, devrait être disponible. Les **cartes blanches « blank » pour INWO** sont disponibles. Pour que vous (et Bruno Faidutti) puissiez inventer vos propres cartes.

Thunder Castle Game

● **Towers in Time** est enfin disponible. Les règles semblent plutôt complexes.
● **Highlander** est, parait-il, en vente !

TSR

● **Spellfire** : l'extension *Artifacts* (set 5) est disponible.
● **Blood Wars** : la première extension (pack II) *Factols and Factions* est disponible. Elle contient de nombreuses cartes en relation avec la cité de Sigil. *Proxies and Powers* (parution pour la Gen Con) contiendra de puissants avatars.
● **Dragon Dice**, le jeu de dés, est toujours prévu pour août, pour la Gen Con.

White Wolf

● **Rage** est disponible (voir Têtes d'affiche). Le jeu est tout à fait passionnant pourvu que vous y jouiez au moins à trois ou quatre. À deux, c'est un peu genre bataille sans intérêt. *Umbra*, la première extension, est prévue pour août.

Wizards of the Coast

● **Magic en anglais**. L'extension *Chronicles* sera disponible début août. Elle contiendra plus de 100 cartes d'anciennes extensions rééditées (et réécrites pour certaines). Les cartes seront à bord blanc, mais avec le symbole d'origine. Le *Pocket Player Guide* réécrit pour la 4e édition est prévu pour septembre.
● **Duelist n° 5** est disponible. Ruez-vous sur la BD de Phil Foglio page 66, c'est une intéressante prospective sur les traductions de Magic.
● **Ice Age**. Pour ceux qui n'auraient pas pu avoir des cartes Ice Age (pour l'instant la demande est plus forte que la production), voici quelques informations.
Ce jeu est vendu en paquets et recharges comme Magic, et il est pleinement compatible. Certaines cartes sont des reprises de l'édition actuelle de Magic (Dark Ritual, Circles of Protection), d'autres sont des adaptations de sorts existants (Pyroblast pour Red Elemental Blast), d'autres encore d'anciennes cartes avec de nouveaux noms (Zuran Spellcaster pour Prodigal Sorcerer), mais la grande majorité des cartes sont nouvelles.
Les nouveautés les plus importantes sont au nombre de trois. a) Il existe des terrains enneigés (Plaine enneigée par exemple) qui se comportent exactement comme des terrains normaux mais qui donnent des avantages ou désavantages à d'autres cartes en cours de jeu. b) Une nouvelle règle apparaît : l'entretien cumulatif. Si par exemple une carte coûte 1 mana vert d'entretien cumulatif, cela veut dire qu'il faut payer 1 mana vert au premier entretien, deux au deuxième, trois au troisième, etc., sinon la carte est enterrée. Cela permet d'avoir des cartes puissantes, mais qui restent en jeu peu de temps. c) De nombreuses cartes, que les gens de Wizards nomment officieusement « cantrips », permettent de tirer une carte après avoir lancé le sort, ce qui permet de faire tourner le jeu plus vite.
Voir la liste des cartes Ice Age sur notre poster central.
● **Vampire : The Eternal Struggle**. Les cartes de l'édition dite « Unlimited » ont vu leur fond et textes modifiés légèrement. Même s'il n'y a aucune vraie différence de jeu, les cartes sont bien plus belles et pratiques à jouer qu'avant. L'extension *Dark Sovereigns* (août) reprendra cette présentation. *Darkness Unveiled*, livre de conseils, est prévu pour septembre.
● **Netrunner** : le jeu de cartes sur le monde de Cyberpunk 2020, ne sera pas sorti pour la Gen Con, mais sera disponible avant la fin de l'année.
● **Magic en français**. La 3e édition à « bord blanc » est disponible. *Renaissance* est en vente (voir la liste sur notre poster central). La 4e édition (bord blanc) sera en vente soit fin juillet soit début septembre. *Chroniques* (traduction de *Chronicles*) devrait être disponible à la rentrée. Une édition limitée à bord noir sera en vente juste avant une édition normale à bord blanc.

Les projets divers

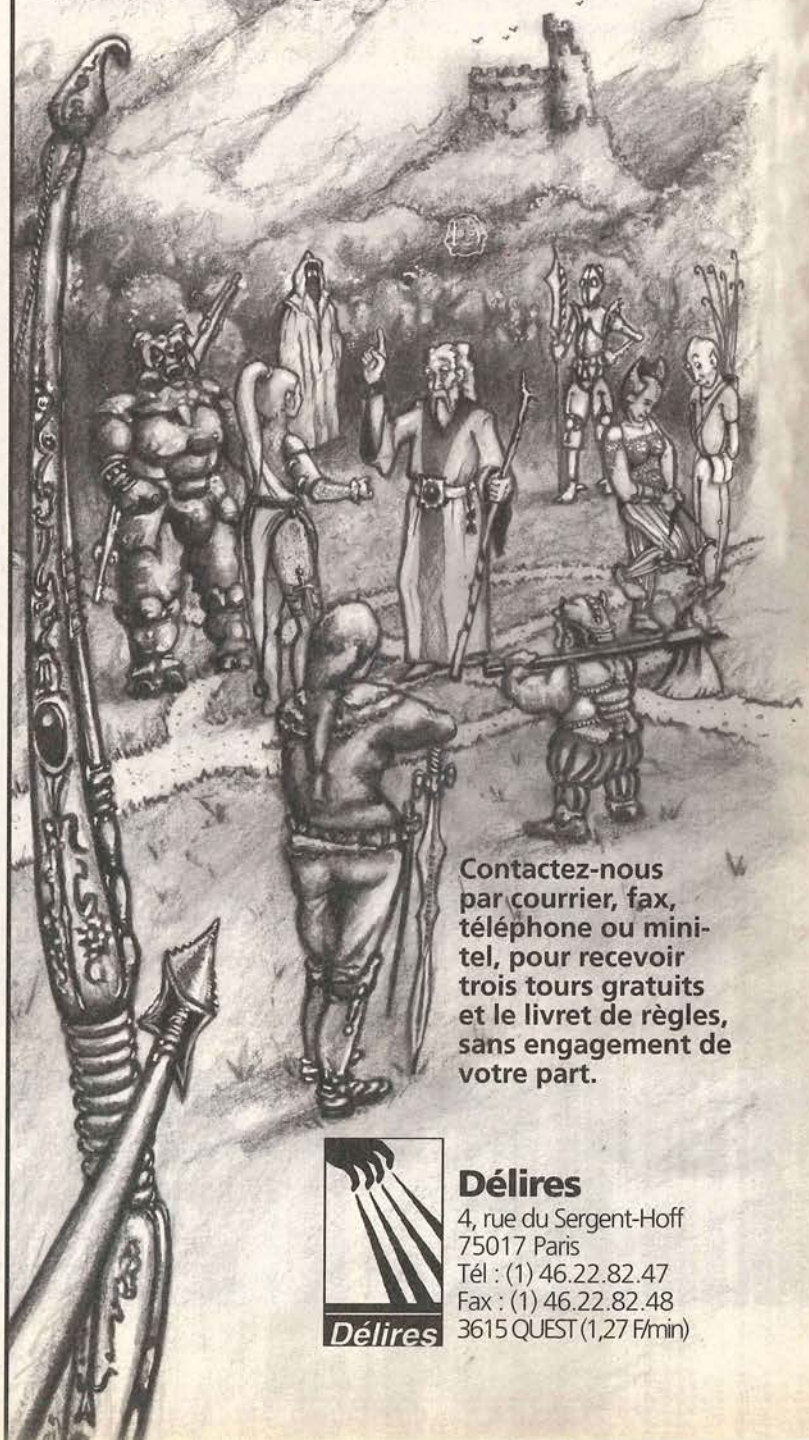
● **Mag Force 7**. Le jeu *Wing Commander* est toujours prévu pour août.

Quest

Participez à la réunification de Kharne, le monde magique

Sur Kharne, règne l'anarchie. Plus de 100 000 personnages (joueurs et PNJ) attendent celui ou celle qui saura y mettre un terme, forger les alliances nécessaires pour réunifier le royaume…

Quest est le jeu interactif par correspondance le plus joué sur Terre. Pour comprendre pourquoi, Délires offre trois tours d'essai à tout nouveau joueur.



Contactez-nous par courrier, fax, téléphone ou minitel, pour recevoir trois tours gratuits et le livret de règles, sans engagement de votre part.

Délires
4, rue du Sergent-Hoff
75017 Paris
Tél : (1) 46.22.82.47
Fax : (1) 46.22.82.48
3615 QUEST (1,27 F/min)

● *Tempest of Gods* est un jeu de combat entre dieux, mortels et animaux mythiques, chez Black Dragon Press (juin). Le but : convertir ses ennemis par la religion ou par la force !

● **Last Unicorn Games**. *Heresy : Kingdom Come* est un jeu où s'affrontent anges déchus, démons cyberpunks et sectateurs. Les cartes seront un peu plus grandes que le format standard. Sortie cet été (à la Gen Con sans doute).

● **FPG**. *Guardians* est un jeu à paraître en août (à la Gen Con sans doute).

● **Daedalus Games**. *Shadowfist*, le jeu de combat entre pratiquants d'art martiaux, est attendu pour bientôt (à la Gen Con sans doute).

● *Battlelords* est un jeu de **New Millenium Entertainment**. Le thème : des batailles de mercenaires galactiques, basé sur le jeu de rôle Battlelords of the 23rd Century. Set de 300 cartes en trois niveaux de rareté. Sortie cet été (à la Gen Con sans doute).

● **Cardz** : *Hyborian Gates* est un jeu dessiné par Julie Belle et Boris Vallejo. Le thème : six races d'univers différents (heroic fantasy, cyberpunk, etc.) viennent s'affronter dans des univers parallèles. Sortie cet été (à la Gen Con sans doute). Chez le même éditeur : *One-on-One Hockey Challenge*. Sans doute aucun intérêt pour les Français, mais ce sera le premier jeu de cartes sportif aux États-Unis. S'il marche, aucun doute que nous aurons des jeux sur le football (américain), le baseball et le basket !

● **Marvel** prépare des jeux de cartes sur ses héros. Attendez-vous donc à la série X-Men, la série Vengeurs, etc.

● *Legend of the Five Rings* est un jeu sur les samourais et les ninjas, chez **Alderac Entertainment**. À paraître cet automne. ■

MONGHOL & GHOTA



Le saviez-vous ?

Seattle n'est pas seulement la ville des Shadowrunners, de *Twin Peaks*, de Kurt Cobain et de Boeing. C'est aussi la base de Wizards of the Coast et de Microsoft, qui se sont affrontés à coups de cartes de *Magic* au cours d'un « Corporate Challenge » à la mi-juin. Les champions de la carte à jouer ont largement battu les champions de l'informatique. Nul doute que si le match avait porté sur la compréhension de Word 6, le résultat eut été tout autre.



Et tous les produits sur 3615 Casus

MONGHOL & GHOTA



LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

LE SPECIALISTE DES JEUX DE CARTES A COLLECTIONNER

MAGIC CHRONICLES 11F50 RENAISSANCE 8F

MAGIC (français) Starter 44 F
MAGIC (français) Booster 13.5 F
MAGIC (français) Renaissance 8 F
Display 10 starters français 430 F
Display 36 boosters français 475 F
Display 60 boosters Renaissance 469 F
Traduction des séries limitées 20F
Packs toutes couleurs ou 1 au choix :
• Pack 10 cartes rares 129 F
• Pack 30 cartes inhabituelles 89 F
• Pack 100 cartes courantes 29 F
MAGIC ICE AGE Starter 44 F
MAGIC ICE AGE Booster 14 F
Display 10 starters Ice Age 430 F
Display 36 boosters Ice Age 490 F
Pack toutes couleurs ou 1 au choix :
• Pack 10 cartes rares Ice Age 129 F
• Pack 30 cartes uncom.Ice Age 99 F
• Pack 100 cartes comm.Ice Age 35 F
MAGIC 4e Ed. Starter 46 F
MAGIC 4e Ed. Booster 14 F
Display 10 starters 4e Ed. 450 F

Display 36 boosters 4e Ed. 495 F
Packs toutes couleurs ou 1 au choix :
• Pack 10 cartes rares (4e) 129 F
• Pack 30 cartes uncommon (4e) 89 F
• Pack 100 cartes common (4e) 30 F
Magic Gift box (Revised) 119 F
Magic Fallen Empires 9 F
Display 60 boosters Fallen Emp. 529 F
Player's guide MAGIC 58 F

INTERVENT. DIVINE Starter 63F
INTERVENT. DIVINE Booster 18 F
Pack 60 cartes démons+neutres 69 F
Pack 60 cartes anges+neutres 69 F
Booster cult Movies 14 F

KABAL Starter 70 F
KABAL Booster 18 F
Pack 70 cartes base Nephilim 75 F
Pack 70 cartes base Templiers 75 F
Pack 70 cartes base Selenim 75 F
Booster Daïmon 9 F

OPERATION BLAST Starter 60 F
OPERATION BLAST Booster 18 F

H.T.C. Starter 59 F
H.T.C. Booster 20 F

RAGE Starter (Ed.limitée) 46 F
RAGE Booster (Ed.limitée) 11 F

DARK FORCE Starter 63 F
DARK FORCE Booster 18 F

ON THE EDGE Starter 55F
ON THE EDGE Booster 20F
O.T.E. Cut-Ups exp. 8F

SPELLFIRE (français) Starter 79 F
SPELLFIRE (français) Booster 22 F
Pack 60 cartes Dark Sun+neutres 50 F
Pack 60 c.Greyhawk+neutres 50 F
Pack 60 c.Forgotten R.+neutres 50 F
SPELLFIRE (v.o) Starter 59 F

SPELLFIRE (v.o)Booster 17 F
SPELLFIRE (v.o)Ravenloft 17 F
SPELLFIRE (v.o) Dragonlance 17 F
SPELLFIRE (v.o) Forgot. Realms 17 F
SPELLFIRE (v.o) Artefact 17 F

JYHAD Starter 57F
JYHAD Booster 17F
Traduction cartes et regles 25F
Player's Guide JYHAD 49F
Pack 76 cartes Toreador+librairie 65 F
Pack 76 c.Nosferatu+librairie 65 F
Pack 76 c.Ventrue+librairie 65 F
Pack 76 c.Brujah+librairie 65 F
Pack 76 c.Gangrel+librairie 65 F
Pack 76 c.Tremere+librairie 65 F
Pack 76 c.Malkavian+librairie 65 F
Pack 76 c.Caitiff+librairie 65 F

STAR TREK Starter 58F
STAR TREK Booster 19F
Traduction cartes et regles 25F
Pack 50 cartes Fédération 50 F
Pack 50 cartes Klingons 50 F
Pack 50 cartes Romulans 50 F

GALACTIC EMPIRE. Starter 85F
GALACTIC EMPIRE. Booster 19F
NEW EMPIRE Booster

DOOMTROOPER(vf) Starter 49F

DOOMTROOPER(vf)Booster 16F
DOOM.Inquisition booster 9F
DOOMTROOPER(vo) Starter 45F
DOOMTROOPERS(vo) Booster 15F

ILLUMINATI Starter 67F
ILLUMINATI Booster 16F

WYVERN Starter 50F
WYVERN Booster 16F

DIXIE Starter shiloh 57F

BLOOD WARS Starter 58F
BLOOD WARS Booster 17F

ACCESSOIRES & REVUES TRADING CARD GAMES
Classeur de rangement type "Ultra Pro" 50F
Feuille porte-cartes pour classeur 1.20F
Porte cartes individuel 0.60F
Scrye Magazine 6 27F
Boite transparente:
pour 55 cartes 15F
pour 100 cartes 20F
pour 150 cartes 25F
Boite+30 pierres+bourse 30F
25 pierres translucides couleurs 18F
20 pierres+bourse 25F

Protège-cartes souples par 100 6F
From mana born 2,3,4,5 ou 6 22F
Scrye Magic Counter 58F
Bourse pierres de mana 40F
Duelist 3, 4 ou 5 23F
Mastering MAGIC 98 F
Inquest 1 ou 2 25 F

MAGIC
Achetez les cartes à l'unité !

Parallèlement à la vente de starters et boosters Magic, le Temple a mis en place un service de vente de cartes à l'unité, pour que vous puissiez acheter les cartes qui vous interessent ET SEULEMENT CELLES-LA ! Vous trouverez un extrait de notre liste ci-dessous.
Ce sont des cartes neuves.
Les frais de port si vous ne commandez que des cartes à l'unité sont de 19 F. Vous pouvez utiliser le bon de commande sur la page suivante ou faire votre commande sur papier libre.

100 PROTEGES CARTES OFFERTS !
pour tout achat de 200 F de cartes (jusqu'au 30/09/95)

• MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •MAGIC • MAGIC • MAGIC • MAGIC •

CARTES FRANCAISES

D.TERRAINS
Bayou (R) 35 F
Brousse (R) 35 F
Désolation (R) 40 F
Ile tropicale (R) 40 F
Ile volcanique (R) 40 F
Mer souterraine (R) 45 F
Plateau (R) 40 F
Savane (R) 35 F
Taïga (R) 40 F
Toundra (R) 40 F

BLANCHES
Ange gardien (C) 3 F
Armure sacrée (C) 3 F
Cercle protect.Blanc (C) 3 F
" " Bleu (C) 3 F
" " Noir (C) 3 F
" " Rouge (C) 3 F
" " Vert (C) 3 F
Désanchantement (C) 3 F
Force sacrée (C) 3 F
Guérisseur sanctif (C) 3 F
Héroïne de Bénalia (C) 3 F
Licorne nacrée (C) 3 F
Onguent de soins (C) 3 F
Pégase de Mesa (C) 3 F
Survie (C) 3 F
Ande de Serra (U) 25 F
Château fort (U) 8 F
Chevalier blanc (U) 12 F
Conversion (U) 6 F
Inversion de polarité (U) 6 F
Karma (U) 6 F
Lance (U) 6 F
Mur d'épées (U) 12 F
Résurrection (U) 6 F
Retour au pays (U) 12 F
Rune garde blanche (U) 5 F
Rune garde bleue (U) 5 F
Rune garde noire (U) 5 F
Rune garde rouge (U) 5 F
Rune garde verte (U) 5 F
Animation de mur (R) 15 F
Armaguedon (R) 20 F
Balance (R) 30 F
Bénédiction (R) 30 F
Colère de Dieu (R) 25 F
Croisade (R) 30 F
Droiture (R) 20 F
Ferme (R) 20 F
Garde du corps ch. (R) 40 F
Ile sanctuaire (R) 15 F
Incarnation person. (R) 30 F
Inversion des dégâts (R) 35 F
Lions des savanes (R) 15 F
Oeil pour Oeil (R) 25 F
Paladin du nord (R) 35 F
Voile de pureté (R) 15 F

BLEUES
Désinvocation (C) 3 F
Fuite d'énergie (C) 3 F
Grd serpent de mer (C) 3 F
Lien animal (C) 3 F
Mutation instable (C) 3 F
Ondin trident nacré (C) 3 F
Reconstruction (C) 3 F
Salve d'antimagie (C) 3 F
Salve élément.bleue (C) 3 F
Saut (C) 3 F
Sorcier sybarite (C) 3 F
Syphon d'énergie (C) 3 F
Terrain fantasmat. (C) 3 F
Venin psychique (C) 3 F
Vol (C) 3 F
Animation d'artefact (U) 6 F
Chant des sirènes (U) 6 F
Clone (U) 12 F
Contresort (U) 15 F
Contrôle magique (U) 9 F
Elémental d'air (U) 9 F
Elémental d'eau (U) 8 F
Forces phantasmat. (U) 5 F
Monstre fantomat. (U) 6 F
Mur d'air (U) 6 F
Mur d'eau (U) 6 F

Ponction vitale (U) 6 F
Reflux d'énergie (U) 6 F
Rétroaction (U) 6 F
Vol d'artefact (U) 9 F
Copie d'artefact (R) 20 F
Djinn mahâmot (R) 45 F
Doppelg.vésuvéen (R) 55 F
Drain d'énergie (R) 30 F
Efrit de Serendib (R) 30 F
Eruption volcanique (R) 20 F
Geyser cérébral (R) 20 F
Ile-poisson Seyidna (R) 20 F
Navire pirate (R) 20 F
Pénurie de Mana (R) 25 F
Rappel selon Hurkyl (R) 20 F
Rature magique (R) 30 F
Seigneur d'atlantide (R) 25 F
Stase (R) 15 F
Tricherie mentale (R) 30 F
Voile de pensée (R) 15 F

NOIRES
Drain de vie (C) 3 F
Exhumation (C) 3 F
Faiblesse (C) 3 F
Force impie (C) 3 F
Messe noire (C) 3 F
Ombre glaciale (C) 3 F
Paralysie (C) 3 F
Peste (C) 3 F
Peur (C) 3 F
Pillards de l'erg (C) 3 F
Rats de la Peste (C) 3 F
Rugissement au-delà (C) 3 F
Squelettes serviles (C) 3 F
Terreur (C) 3 F
Zombies dévastateur (C) 3 F
Animation des mort (U) 6 F
Apparition marécage (U) 8 F
Chevalier noir (U) 12 F
Diablotin provocat. (U) 9 F
Goule nécrophage (U) 9 F
Langueur (U) 9 F
Mur d'ossements (U) 6 F
Poigne de mort (U) 5 F
Précepteur diaboliq. (U) 12 F
Présence malveillan. (U) 6 F
Sacrifice (U) 5 F
Simulacre (U) 6 F
Spectre hypnotiseur (U) 15 F
Terrain maudit (U) 6 F
Vampire sengien (U) 18 F
Assassin royal (R) 45 F
Avocat diabolique (R) 15 F
Cheval cauchemar (R) 45 F
Contrat avec enfers (R) 15 F
Convulsion cérébral. (R) 25 F
Distorsion d'artefact (R) 15 F
El-Hajjâj (R) 20 F
Feu follet (R) 40 F
Hordes démoniques (R) 40 F
Lune blafarde (R) 35 F
Maître des zombies (R) 25 F
Mânes infernales (R) 20 F
Pacte ténébreux (R) 15 F
Reine sorcière (R) 40 F
Seigneur de l'Abîme (R) 40 F
Voile de mort (R) 15 F

ROUGES
Atog (C) 3 F
Boule de feu (C) 3 F
Désintégration (C) 3 F
Entrave chtonienne (C) 3 F
Foudre (C) 3 F
Fracasser (C) 3 F
Géant des collines (C) 3 F
Gobelins pillards (C) 3 F
Gorille beringeï (C) 3 F
Guerriers nains (C) 3 F
Minotaure Hurloon (C) 3 F
Ogre gris (C) 3 F
Pluie de pierres (C) 3 F
Salve élément.rouge (C) 3 F
Souffle ardent (C) 3 F
Aérostiers gobelins (U) 5 F
Artillerie orque (U) 6 F
Dragonnet (U) 12 F
Elémental de feu (U) 6 F
Elémental de terre (U) 6 F

Feux de brousse (U) 8 F
Forgeur armes nain (U) 6 F
Fousseur (U) 6 F
Géant de pierre (U) 6 F
Mur de feu (U) 6 F
Mur de pierre (U) 6 F
Oriflamme orque (U) 9 F
Seigneur guerre keld (U) 12 F
Tempête fracassante (U) 12 F
Troll d'Uthden (U) 9 F
Tunnel (U) 6 F
Barbelures de mana (R) 20 F
Djinn mijaëne (R) 20 F
Dragon shivân (R) 60 F
Flamboiement mana (R) 20 F
Fourche (R) 45 F
Fumée (R) 15 F
Gargouille de granit (R) 25 F
Hydre de pierre (R) 30 F
Montagne magnéti. (R) 15 F
Roi des gobelins (R) 25 F
Rokh hauts de Kher (R) 20 F
Roue de la fortune (R) 30 F
Surtension (R) 15 F
Tremblement terre (R) 20 F
Troll fangeux (R) 20 F
Voile de chaos (R) 15 F

VERTES
Araignée géante (C) 3 F
Broûillard (C) 3 F
Croissance gigantes. (C) 3 F
Dryades de Shanod (C) 3 F
Elfes de Llanowar (C) 3 F
Farfadets de Scrutaie (C) 3 F
Grizzlis (C) 3 F
Guivre vorace (C) 3 F
Mammouth guerre (C) 3 F
Mur de bois (C) 3 F
Régénération (C) 3 F
Source de vie (C) 3 F
Sylvins de Ferracine (C) 3 F
Tranquilité (C) 3 F
Végétation luxurian. (C) 3 F
Basilic des halliers (U) 12 F
Désagrégation (U) 6 F
Druide des Leys (U) 6 F
Errance (U) 5 F
Force de vie (U) 6 F
Leurre (U) 9 F
Mur de glace (U) 6 F
Mur de ronces (U) 6 F
Ouragan (U) 15 F
Réapparition (U) 6 F
Tornade du desert (U) 12 F
Transfert (U) 9 F
Tsunami (U) 9 F
Vivacité (U) 9 F
Archers elfes (R) 20 F
Artefact vivant (R) 20 F
Aspects du loup (R) 20 F
Chanson de Titania (R) 15 F
Cocatrix (R) 35 F
Enchaînements (R) 15 F
Enchant.verduralde (R) 20 F
Fongosaire (R) 20 F
Force de nature (R) 35 F
Kudzu (R) 20 F
Loups des forêts (R) 20 F
Noble féal de Gaia (R) 35 F
Oiseaux de paradis (R) 40 F
Terres vivantes (R) 20 F
Tisseur de toile (R) 20 F
Voile de vie (R) 20 F

ARTEFACTS
Anneau solaire (U) 12 F
Baguette de cristal (U) 6 F
Baguette de ruine (U) 9 F
Bibliothèque Leng (U) 9 F
Conservateur (U) 6 F
Coupe d'ivoire (U) 5 F
Djaggernaut (U) 11 F
Etau de supplice (U) 11 F
Etoile de fer (U) 8 F
Golem d'obsianite (U) 9 F
Homme d'airain (U) 10 F
Lunettes d'Urza (U) 9 F
Monolithe basalte (U) 6 F
Mur vivant (U) 9 F

Ornithoptère (U) 10 F
Prisme céleste (U) 9 F
Rets des âmes (U) 6 F
Sphère de bois (U) 6 F
Trône d'os (U) 6 F
Ankh de Mishra (R) 15 F
Anneau d'Aladdin (R) 25 F
Anneau de Jouder (R) 15 F
Arche de mana (R) 15 F
Argile primordiale (R) 15 F
Bête mécanique (R) 20 F
Bouteille Salomon (R) 15 F
Cheval d'ébène (R) 20 F
Chevalet de torture (R) 15 F
Cimeterre dansant (R) 20 F
Cloche de Kormus (R) 20 F
Disque Nevinyrral (R) 20 F
Dragon-machine (R) 15 F
Fontes de Jouder (R) 15 F
Grimoire Jayemdae (R) 15 F
Heaume de Chatzuk (R) 20 F
Horloge Armagued. (R) 15 F
L'Essaim (R) 20 F
Lampe d'Aladdin (R) 20 F
Lance-roquettes (R) 15 F
Lunettes sol.d'Urza (R) 20 F
Machine gu.Mishra (R) 15 F
Meule (R) 20 F
Mine ruissante (R) 20 F
Monolithe de jade (R) 15 F
Oeuf de Dingus (R) 15 F
Onulet (R) 15 F
Orbe de l'hiver (R) 30 F
Pierre de soumission (R) 20 F
Sceptre dislocation (R) 25 F
Tapis volant (R) 20 F
Tour d'ivoire (R) 30 F

NOUVELLES CARTES de la 4ème Edition (anglais) et de Renaissance (français)

Abomination (noir, U) 20 F
Alabaster Potion (blanc, C) 7 F
Ali Baba (bleu, U) 20 F
Amrou Kithkin (blanc, C) 7 F
Angry Mob (blanc, U) 15 F
Amulet of Kroog (artefact,C) 7 F
Apprentice Wizard (bleu, C) 12 F
Ashes to Ashes (noir, U) 15 F
Ashnod's battlegear (artefact, U) 23 F
Backfire (bleu, U) 20 F
Ball lightning (rouge, R) 55 F
Battering ram (artefact, C) 9 F
Bird maiden (rouge, C) 9 F
Black mana battery (artefact, R) 45 F
Blight (noir, U) 15 F
Blood lust (rouge, C) 15 F
Blue mana battery (artefact, R) 45 F
Bog imp (noir, C) 7 F
Brainwash (blanc, C) 7 F
Bronze tablet (artefact, R) 35 F
Brothers of fire (rouge, C) 10 F
Carnivorous plant (vert, C) 7 F
Carrion ants (noir, U) 30 F
Cave people (rouge, U) 15 F
Cop artefact (blanc, U) 20 F
Clay statue (artefact, C) 7 F
Clockwork avian (artefact, R) 45 F
Colossus of sardia (artefact, R) 45 F
Coral helm (artefact, R) 35 F
Cosmic horror (noir, R) 45 F
Crimson manticore (Rouge, R) 35 F
Cursed rack (artefact, U) 20 F
Cyclopean mummy (noir, C) 7 F
Detonate (rouge, U) 30 F
Diabolic machine (artefact, U) 25 F
Divine transformation (blanc, U) 30 F
Durkwood boar (noir, C) 7 F
Elder land wurm (blanc, R) 45 F
Elven riders (vert, U) 25 F
Energy tap (bleu, C) 10 F
Erosion (bleu, C) 7 F
Eternal warrior (rouge, C) 10 F
Fellwar stone (artefact, U) 10 F
Fissure (rouge, C) 7 F
Flood (bleu, C) 10 F
Fortified area (blanc, C) 10 F

Gaseous form (bleu, C) 10 F
Ghost ship (bleu, U) 15 F
Giant tortoise (bleu, C) 10 F
Goblin rock sled (rouge, C) 7 F
Grapeshot catapult (artefact, C) 10 F
Greed (noir, R) 35 F
Green mana battery (artefact, R) 45 F
Hurr jackal (rouge, R) 45 F
Immolation (rouge, C) 7 F
Inferno (rouge, R) 45 F
Ironclaw orcs (rouge, C) 7 F
Junun effreet (noir, U) 15 F
Killer bees (vert, U) 30 F
Kismet (blanc, U) 30 F
Land leeches (vert, C) 7 F
Land tax (blanc, R) 30 F
Leviathan (bleu, R) 50 F
Lost soul (noir, C) 7 F
Mana clash (rouge, R) 35 F
Marsh gas (noir, C) 7 F
Marsh viper (vert, C) 7 F
Mind bomb (bleu, U) 20 F
Mishra's factory (land, U) 30 F
Morale (blanc, C) 7 F
Murkdweller (noir, C) 7 F
Nafs asp (vert, C) 7 F
Oasis (land, U) 30 F
Oasi vultures (blanc, U) 15 F
Piety (blanc, C) 10 F
Pit scorpion (noir, C) 7 F
Pradesh gypsies (vert, C) 10 F
Psionic entity (bleu, R) 35 F
Pyrotechnics (rouge, U) 20 F
Radjan Spirit (vert, U) 20 F
Rag man (noir, R) 35 F
Rebirth (vert, R) 25 F
Red mana battery (artefact, R) 45 F
Relic bind (bleu, R) 30 F
Sandstorm(vert, C) 10 F
Seeker (blanc, C) 10 F
Segovian Leviathan (bleu, U) 20 F
Shapeshifter (artefact, U) 20 F
Sindbad (bleu, U) 15 F
Sisters of flame (rouge, C) 10 F
Spirit link (blanc, U) 20 F
Spirit Schackle (noir, U) 15 F
Strip mine (land, U) 35 F
Sunken city (bleu, C) 7 F
Sylvan library (vert, R) 50 F
Tawnos wand (artefact, U) 15 F
Tawnos weaponry (artefact, U) 15 F
Tempest efreet (rouge, R) 35 F
Tetravus (artefact, R) 25 F
The brute (rouge, C) 7 F
Time elemental (bleu, R) 55 F
Triskelion (artefact, R) 25 F
Twiddle (bleu, C) 10 F
Uncle istyan (noir, U) 15 F
Untamed wilds (vert, U) 15 F
Urza's avenger (artefact, R) 30 F
Vampire bats (noir, C) 7 F
Venom (vert, C) 7 F
Visions (blanc, U) 15 F
Wall of dust (rouge, U) 10 F
Wall of spears (artefact, C) 10 F
Whirling dervish (vert, U) 20 F
White mana battery (artefact, R) 45 F
Winds of change (rouge, R) 25 F
Winter blast (vert, U) 15 F
Word of binding (noir, C) 7 F
Xenic poltergeist (noir, R) 20 F
Yotian soldier (artefact, C) 10 F
Zephyr falcon (bleu, C) 10 F

CARTES FALLEN EMPIRES

Aeolipile (artefact, U1) 12 F
Armor Thrull (noir, C1) 3 F
Balm of Restoration (artefact, U1) 12 F
Basal Thrull (noir, C1) 3 F
Bottomless vault (land, U1) 25 F
Brassclaw orcs (rouge, C1) 3 F
Breeding Pit (noir, U3) 7 F
Combat Medic (blanc, C1) 3 F
Conch Horn (artefact, U1) 12 F
Deep Spawn (bleu, U3) 6 F
Delil's Cone (artefact, C1) 3 F
Delil's Cube (artefact, U1) 12 F
Derelor (noir, U1) 17 F

Draconian cylix (artefact, U1) 12 F
Dwarven armorer (rouge, U1) 12 F
Dwarven Catapult (rouge, U3) 6 F
Dwarven Hold (land, U1) 22 F
Dwarven lieutenant (rouge, U3) 6 F
Dwarven Ruins (land, U2) 7 F
Dwarven soldier (rouge, C1) 3 F
Ebon Praetor (noir, U1) 19 F
Ebon Stronghold (land, U2) 13 F
Elven Fortress (vert, C1) 3 F
Elven Lyre (artefact, U1) 12 F
Elvish farmer (vert, U1) 13 F
Elvish hunter (vert, C1) 3 F
Elvish Scout (vert, C1) 3 F
Farrel's Mantle (blanc, U3) 6 F
Farrel's Zealot (blanc, C1) 3 F
Farrelite priest (blanc, U3) 6 F
Feral Thallid (vert, U3) 6 F
Fungal bloom (vert, U1) 17 F
Goblin Chirurgeon (rouge, C1) 3 F
Goblin flotilla (rouge, U1) 17 F
Goblin Grenade (rouge, C1) 3 F
Goblin Kites (rouge, U3) 6 F
Goblin War Drums (rouge, C1) 3 F
Goblin Warrens (rouge, U1) 17 F
Hand of justice (blanc, U1) 22 F
Havenwood Battlegr. (land, U2) 9 F
Heroism (blanc, U3) 6 F
High Tide (bleu, C1) 3 F
Hollow Trees (land, U1) 16 F
Homarid (bleu, C1) 3 F
Homarid Shaman (bleu, U1) 12 F
Homarid Spawning bed (bleu, U3) 6 F
Homarid Warrior (bleu, C1) 3 F
Hymn to Tourach (noir, C1) 3 F
Icatian Infantry (blanc, C1) 3 F
Icatian Javelineers (blanc, C1) 3 F
Icatian Lieutenant (blanc, U1) 12 F
Icatian Moneychanger (blanc, C1) 3 F
Icatian Phalanx (blanc, U3) 6 F
Icatian Priest (blanc, U3) 6 F
Icatian Scout (blanc, C1) 3 F
Icatian Skirmishes (blanc, U1) 12 F
Icatian Store (blanc, U1) 17 F
Icatian Town (blanc, U1) 17 F
Implements Sacrifice(artefact, U1) 12 F
Initiates of Ebon Hand (noir, C1) 3 F
Merseine (bleu, C1) 3 F
Mindstab Thrull (noir, C1) 3 F
Necrite (noir, C1) 3 F
Night Soil (vert, C1) 3 F
Orcish Captain (rouge, U3) 6 F
Orcish Spy (rouge, C1) 3 F
Orcish veteran (rouge, C1) 3 F
Order of Leitbur (blanc, C1) 3 F
Order of the Ebon Hand (noir, C1) 3 F
Orgg (rouge, U1) 19 F
Raiding Party (rouge, U3) 6 F
Rainbow Vale (land, U1) 14 F
Ring of Renewal (artefact, U1) 12 F
River Merfolk (bleu, U1) 25 F
Ruins of Trolkair (land, U2) 9 F
Sand Silos (land, U1) 19 F
Seasinger (bleu, U3) 9 F
Soul Exchange (noir, U3) 7 F
Spirit Shield (artefact, U1) 12 F
Spore Cloud (vert, C1) 3 F
Spore Flower (vert, U3) 6 F
Svyelunite Priest (bleu, U3) 6 F
Svyelunite Temple (land, U2) 9 F
Thallid (vert, C1) 3 F
Thallid Devourer (vert, U3) 6 F
Thelon's Chant (vert, U3) 6 F
Thelon's Curse (vert, U1) 12 F
Thelonite Druid (vert, U3) 7 F
Thelonite Monk (vert, U1) 25 F
Thorn Thallid (vert, C1) 3 F
Thrull Champion (noir, U1) 25 F
Thrull Retainer (noir, U3) 7 F
Thrull wizards (noir, U3) 6 F
Tidal Flats (bleu, C1) 3 F
Tidal influence (bleu, U3) 6 F
Tourach's Chant (noir, U3) 6 F
Tourach's Gate (noir, U1) 25 F
Vodalian knights (bleu, U1) 25 F
Vodalian Mage (bleu, C1) 3 F
Vodalian Soldiers (bleu, C1) 3 F
Vodalian War Machine (bleu, U1) 17 F
Zelyon Sword (artefact, U1) 12 F

LE TEMPLE DU JEU

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BP 47 • 33036 BORDEAUX CEDEX • Tel. 56 51 90 51

JEUX DE ROLES • JEUX DE PLATEAU • WARGAMES

AD&D
Manuel du joueur 129 F
Guide du Maître 129 F
Mythes & legendes 142 F
Recueil de Magie 128 F
Ecran AD&D 58 F
Feuilles de Perso 70F
Livre des Psioniques 114F
Bestiaire monstrueux 182F
Livre des Guerriers 119F
Livre du Magicien 119F
Livre du Barde 119F
Livre du Voleur 119F
Livre du Prêtre 119F
Livre du Rôdeur 119F
Armes&Equipements 119F
Livre des Nains 119F
Dieux des Monstres 119F
L'epreuve du magicien 2 54F
Les mondes de TSR 187F
Manuel des gnomes 168F
Romans AD&D
Valombre (1) 32F
Tantras (2) 32F
Eau Profonde (3) 32F
Terre Natale (1) 32F
Terre d'Exil (2) 32F
Terre Promise (3) 32F
Fontaine Lumière (1) 32F
Fontaine Ténèbres (2) 32F
Font.Pénombre (3) 32F
Magefeu 32F
Les Liens d'Azur(1) 32F
L'Eperon de Wyvern(2) 32F
Coffret Elfe Noir 96F
Coffret Avatars 96F
Coffret Héros Phlan 96F
New player's handbook 141F
New Dungeon Master gu. 106F
Monstrous Manual 147F
Council of Wyrms 176F
Complete Paladin 108F
Complete Druid 108F
Complete Ranger 108F
Elves Handbook 108F
Dwarves Handbook 108F
humanoids handbook 108F
Deck of encounters1 147F
Deck of encounters 2 147F
First Quest (CD!) 210F
Book of Villains 108F
Calendrier DL 95 78F
Dragon Mountain 210F
Book of artifacts 117F
Magic encyclopedia 1 59F
Magic encyclopedia 2 69F
Rogues in Lankhmar 59F
Worlds of TSR Art 147F
Wizard's challenge 2 44F
Red Steel audio CD 187F
Encycl.Magica 1 156F
Deck of psionic power 127F
Complete barbarians 108F
City sites 78F
Encyclop.magica 2 156F
Book of necromancers 108F
Dancing hut of B. Yaga 59F
Elminster eco.append.1 59F
Dwarves handbook 59F
Calendrier 95 59F
Savage baronies (red steel) 112 F
Monstrous comp.Annual 115 F
Rogues in Lankhmar 59F
Cutthroats Lankhmar 59F
Thief's challenge II 40F
Spellbound boxed set 140F
Combats & tactics 105F
Chilling tales 53F
Castle sites 70F
ROYAUMES OUBLIES ND
Sélénaé 74F
Empire de la core ND
Aventure en R.O. 133F
Monstres des R.O. 133F
Catacombes Soirét. ND
Monde Elfes Noirs 127F
Draconomicon 119F
Forg. Realms1 176F
Menzoberranzan 185F
Piretes Fallen Stars 88F
Player's guide F.R. 98F
Ruins Myth Drannor 117F
Aurora's catalog 59F
Guide Waterdeep 69F
Guide to North 69F
Elves of Evermeet 98F
Ruins undermountain 117F
Ruins undermount.II 156F
City of Splendors 156F
Elminster ecologies 156F
Guide Sword Coast 59F
Marco Volo departure 43F
Marco Volo journey 43F
Marco Volo arrival 43F
Book of lairs 78F
The Moonshae 78F
Ruins of Zenthil Keep 188F
Seven sisters 88F
RAVENLOFT 188F
Demeure de Sthrad 89F
Monstre Ravenloft 133F
Contact Mortel 65F
Ravenloft 2nd Edit. 187F
Forbidden Lore 117F
Castle Forlorn 69F
Guide to Ghosts 69F
Guide to Lich 69F
Guide to Werebeasts 78F
Guide to Created 78F
Guide to ancient dead 79F
Adam's wrath 59F
Dark of moon 59F
Web of illusions 59F
The created 45F
Roots of Evil 69F
From the shadows 59F
Thoughts of darkness 59F
Night of dead 45F
Island of terror 69F
Vampires 69F
Book of crypts 69F
Darklords 69F
Ship of horror 65F
Awakening adventure 59F
Masque Red Death 156F
Monsters Ravenloft 3 108F
Howls in the Night 44F
When the black roses bloom 59F
Guide to fiends 70 F
DARK SUN 182F
Liberté 163F
Tribus esclaves 78F
Négociant des dunes 89F
Bestiaire Dark Sun 105F
L'Alliance voilée 99 F
Complete Gladiators 98F
Dragon's crown 156F
Black Spine 156F
Forest maker 98F
Road to Uriq 79 F
Arcane Shadows 79 F
Asticlian gambit 79 F
Dragon kings 118 F
Black flames 99 F
House of amketch 99 F
Marauders of Nibenay 99 F
Elves of Athas 69 F
The will & the way 79 F
Psionicists of Athas 78F
City by the silt sea 156F
Ivory triangle 117F
Thri-Kreen of Athas 98F
Monstrous Dark Sun II 99 F
AL-QADIM ADVENT. 117F
Land of Fate 117F
Assassin mountain 108 F
City of delights 118 F
Book of sha'ir's 108 F
Secret of Lamp 108F
Ruined Kingdoms 108F
Golden voyages 108F
Cities of bone 108F
Corsairs of Great Sea 108F
Caravans 107F
MYSTARA (CD) 210F
Monstrous mystara 108F
Night vampire(+CD) 105F
Hail the heroes(+CD) 105F
Poor wizard almanach 59F
Player survival kit 98F
DM survival kit 98F
Glantri: Kingdom of Magic 175F
Mark of amber - audio CD 97 F
PLANESCAPE 173F
Eternal boundary 59F
Monstrous planescape 108F
Planes of chaos 173F
Well of worlds 98F
In the abyss 59F
The deva park 59F
Planes of law 179F
Fires of Dis 78F
Player's primer to outlands 90 F
AMBRE 237F
Tarot d'Ambre 199F
Chevaliers d'ombres 237F
Shadow knight 156F
APPEL CTHULHU 190F
Ecran Cthulhu 72F
Supplément Cthulhu 99F
Cthulhu by gaslight 119F
Cthulhu 90 119F
Les années folles 250F
Masques Nyarlath. 167F
Rejeton d'Azathoth 119F
Asile d'aliénés 99F
Malédiction Chtoniens 99F
Trace Tsathogghua 99F
Terreur sur Arkham 69F
Seul face au Wendigo 59F
Terror Australis 109F
Oeufs de Karlatt 139F
Ombres Yog Sothoth 99F
Recherche de Kadath 99F
Grands Anciens 132F
Monstres de Cthulhu 99F
Mystères à Arkham 151F
Demeures de l'Epou. 115F
Expériences fatales 114F
Retour à Dunwich 114F
Kingsport 114F
Frères de sang 114F
Nightmare Agency 122F
Destination Epouv. 119F
Miskatonic 94F
Orient Express 246F
Astres Propices 123F
Vallée d'Insmouth 151F
Chose sur le seuil 114F
Manuel du Gardien 104F
Sup.Cthulhu 1 ou 2 40F
Aventures ds Arkham 123F
Les frères de sang 2 113 F
Investigator's comp. 74F
Investigator comp.II 74F
King of Chicago 74F
Ye Book of Monsters 74F
Dire documents 64F
Unspeakable 10 29F
End of the world 119F
Unpeakable 11 29F
Encyclopedia tuliana 78F
Strange Aeons 97F
Dire documents 43F
Resurected 2 43F
Miskatonic University 79F
Cairo sourcebook 96F
ARS MAGICA 237F
Ecran Ars Magica 90F
Maitre des Nuées 85F
Alliance 104F
All. brisée Calebais 109F
Sup. Ars Magica 40F
Grimoire du mage 186F
Songe d'une nuit d'été 136F
La Tempête 117F
Iberia 74F
Rome 74F
Mythic Europe 108F
Maleficium 108F
Pax Dei 108F
Faeries 108F
Midsummer Night 108F
Wizard's grimoire 74F
Twelfth Night 74F
Medieval handbook 127F
Lion of the north 98F
House of Hermes 88 F
BERLIN XVIII 3 209F
Ecran Berlin 95F
Marxmen 12.35 137F
Berliner Nacht 120F
Berlin confidentiel 120F
BITUME 139F
Ecran Bitume 89F
Paris Brest 109F
Pizza Piquette 104F
BLOODLUST 223F
Ecran Bloodlust 89 F
Flocons de sang 137F
Enclume et marteau 137F
Souvenirs de guerre 137F
Les joyaux de Pôle 151F
Contes et légendes 137F
Frères de la nuit 137F
Voiles du destin 199F
CASTLE FALKENS. 170F
Steam Age 75 F
CHAMPIONS 220F
GM screen& acces. 99F
Classic organisations 154F
Europeans ennemies 110F
Champion universe 154F
High tech ennemies 110F
Dark champions 154F
An eye for an eye 110F
Corporations 110F
Champions of the north 237 F
Normals unbound 84 F
Golden Age of champions 135 F
Creature of the night 89 F
Viper 135 F
Justice not law 114 F
Mind games 50 F
Olympians 65 F
Demons rules 45 F
Ennemies for hire 101F
Hudson city blues 96F
CHANGELING 133 F
Changeling cantrip pack 13.5 F
CHILL 237F
Ecran Chill 84F
De chair et de sang 120F
Lycanthropes 120 F
Apparitions 95F
Companion 135F
Horrors of America 95F
Voodoo sourcebook 95F
CHIMERES 224F
Tarot 75F
Ecran 86F
Anteros 109F
CONTREES OUBLIES 156F
Ecran des contrées 94 F
CYBERPUNK 225F
Ecran cyberpunk 84F
Night city 208F
Forlorn hope 132F
Protect & serve 137F
Enfants de la nuit 137F
Solo of fortune 120F
Chrome 120F
Chrome II 120F
Mega poster 1 80F
Mega poster 2 80F
Corpo 1 120F
Eurotour 127F
Arasaka brainworm 94F
All fall down 44F
Chasing the dragon 54F
Corp book 1,2 ou3 53F
Necrology 1,2 ou 3 49F
Survival of fittest 49F
Chrome berets 84F
Maximum metal 68F
Comp. of firearms 127F
Deep space 68F
Home of brave 82F
King concrete jungle 55F
Grimm's cybertales 94F
Cybergeneration 99F
Bastille day 34F
Media junkie 1 ou 2 55F
Guide to the net 88F
Remember me 88F
Playground 64F
Wildside 68F
Land of free 99F
Punk 21 48F
Green war 68F
Ecofront 55F
Cabin fever 49F
Premature burial 88F
Listen up primitive 55F
Sub attica 108F
Dark metropolis 94F
Hardwired 69 F
Cybersheets 40F
Night city stories 85F
Night's edge 85 F
Home front 68F
Rough guide UK 82F
Chromebook II 69F
Chromebook III 79F
Eurosourcebook 54 F
Pac-Rim sourcebook 68F
Mediafront 54F
Solo of fortune 2 68F
Crashpoint 79F
Bloodlust 79F
ECRYME 209F
Ecran de jeu 89F
Eole 139 F
ELECKASË 209F
Ecran Eleckasë 89F
Prophète et dragon 132F
Magies 132F
Entre ombre&lumière 132F
Carte géographique 55 F
ELFQUEST 161F
Ecran d'Elfquest 94 F
ELRIC 236F
Melniboné 217F
Ecran Stormbringer 84F
Démons & magie 114F
Loup blanc 114F
Pirate des mondes 138F
Chant des enfers 114F
Sorciers Pan Tang 132F
Périls jeunes roy. 137F
Seigneur des mers 137F
Mega poster Elric 80F
La nef des fous 127F
Elric v.o. 95 F
Melniboné 79F
Gamemaster kit 99F
Fate of fools 65F
Bronze grimoire 84F
The unknown East 108F
EMP.GALACTIQUE 109F
Encycl. Galactica 1 149F
Encycl. Galactica 2 179F
EARTHDAWN soft. 127F
Ecran 83F
Mists of betrayal 55F
Barsaive campaign 112F
Companion 125F
Terror in the skies 70F
Denizens Earthdawn 109F
Infected adventure 68F
Parlainth 156F
Denizens Earth.2 108F
Earthdawn journal 2/3ou4 35F
Creatures of Barsaive 107F
Shattered pattern 59F
Legends of Earthdawn 156F
Adepts way 97 F
GURPS 2 210F
Conan 159F
Magie 133F
Horreur 133F
Cyberpunk 133F
Ecran 95F
Japon 133F
Western 133F
Espace 137F
Vampire 147F
Vampire compan. 137F
Werewolf 147F
Mage 142F
Aztecs 115F
Ultra-tech 115F
Bestiary 115F
Martial arts adv. 125F
Supers 2 125F
Gurps New 145F
Religions 135F
Aliens 125F
Cliffhangers 115F
Espionnage 125F
Fantasy II 125F
Arabians nights 159F
China 125F
Cyberpunk adv. 125F
High-tech II 125F
Lensman 115F
Psionics 125F
Cyberworld 125F
Cthulhupunk 105F
Voodoo 105F
HAWKMOON 240F
L'ile brisée 134F
La France 220F
La Kamarg 126F
Empire Ténébreux 138F
Portes du Paradis 140F
Chair et métal 137F
HOL RPG 78F
IN N. SATANIS 2 190F
Ecran INS 95F
Baron Samedi 120F
Mors Ultima Ratio 120F
Daemonix Remix 120F
Il était une fois 120F
Mindstorma 120F
Inch Allah 120F
Scriptarium Veritas 179F
Demencia profundis 120F
Heaven & Hell 120F
Muchos Pesos Caph. 120F
Stel. Inquisitorus 217F
Ecran Stella 95F
Strichnine 4 120F
Stella incognita 120F
Deus Ex Machina 120F
JORUNE 137F
innocents of Gauss 69F
Sholari pack 108F
Sobayid atlas 109F
Gire of Silipus 75F
JRTM 199F
Ecran JRTM 64F
Carte JRTM 64F
Moria 110F
Rangers du Nord 110F
Lorien 110F
Voleurs de Tharbad 65F
Rivendell 65F
Mordor 65F
Isengard 110F
Ents of Fangorn 110F
Cavaliers de Rohan 110F
Créatures des Terres 84F
Assassind D. Amroth 65F
Porte des Gobelins 65F
Royau.perdu Cardolan 110F
A Mc Bride's characters 92F
Arnor 185F
Atlas of Middle-Earth 165F
Calenhad 58F
D.of the dark wood 38F
Far Harad 79F
Forest of Tears 43F
Ghost Warriors 62F
Ghost of the S. Anduin 39F
Gorgoroth 119F
Greater Harad 86F
Haven of Gondor 79F
Hazards of the Harad Wood 38F
Hillem of the trollshaw 49F
M.E. poster map 92F
MERP 2 185F
MERP 2 (soft) 109 F
Minas Ithil 109F
Minas Tirith 155F
Moria 155F
Mouth of the Entwash 39F
Nazgul's Citadel 86F
Northwestern M.E Gazetteer 124F
Northwestern M.E.map set 92F
Peril on Sea of Rhun 39F
Pirates of Pelargir 39F
Raiders of Cardolan 39F
Rogues of borderland 39F
Shadows in the south 75F
Necromancer's lieut. 39F
Treasures of M.E. 124F
Warlords of the desert 39F
Woses of black wood 39F
The kin-strife 155F
Dol-Guldur 155F
Elves 135 F
Lakte town 135 F
Creatures of M.E. 135 F
KULT (VF) 227F
Fables et reflets 94 F
kult V.O. 150F
Legions of Darkness 125F
Fallen Angels 95F
Taroticum 95F
Ecran Kult 65F
LEGACY 170F
LOUP-GAROU 189F
Ecran Loup-Garou 75F
Rite de Passage 99F
La voie des loups 102 F
Rage ac. New York 66F
Ways of the Wolf 53F
Book of wyrm 84F
Valkenburg fundat. 66F
Under blood red m. 66F
Player's guide 99F
Rage ac. Amazon 84F
Drums of Fire 45F
Umbra 66F
Caerns 84F
Rage across Russia 84F
Black Furies Tribeb. 53F
Bone Gnawers tribeb 53F
Werewolf 2nd Ed 119F
Screen 2nd Ed 59F
Vancouver 84F
T-Shirt Werewolf XL 120F
Monkeywrenchpentex 59F
When will you rage 28F
The apocalypse 89F
Rage across Australia 84F
Storyteller handbook 99F
Who's who amongst 64F
Children of Gaia 53F
Fianna tribebook 53F
Project twilight 62 F
Glass walkers tribebook 50 F
Get of fenris 50 F
MACH.WOMEN 2 76F
MAGE 179F
Ecran VF 63F
La Trame du destin 102 F
Chantry book 99F
Loom of fate 57F
Progenitors 57F
Mage portfolio 84F
Digital web 89F
Virtuals adepts 59F
Book of shadows 99F
Choas factor 89F
Technocracy 59F
T-Shirt Mage XL 135F
Verbera tradition 54F
Sons of Sther 54F
Akashic brotherhood 54 F
Truth until paradow novel 28 F
Ascension right's hand 79 F
Technocracy NWO 53 F
MALEFICES 249F
Bestiaire 119F
Lisière de la nuit 99F
Voile de Kali 119F
MEGA III 139F
MEKTON Z ND
Techbook 95F
Rimfire 115F
Jovian chronicles 125F
Europa incident 129F
Mecha manual 1 49F
MERCENAIRES 139F
Valise bleue 89F
Premiers pas 85F
Opération aigle blanc 83F
Opération triangle 95F
Ecran Marcenaires 99F
MILLENIUM'S 107F
Ultramodern firearms 137F

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 à l'ordre du TEMPLE DU JEU. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre (indiquer CB88).

JEUX..... PRIX.....

.....

.....

.....

.....

Frais de port : Colissimo : 49 F, Normal 35 F, Superieur à 480F : 0F
TOM & étranger: 59 F (pas de franco)

TOTAL.....

Paiement par :

☐ *Chèque* ☐ *Mandat carte* ☐ *Carte bancaire* ....

☐ *Contre remboursement (Je règle au facteur et j'ajoute 37F de frais).*

RETOURNEZ CE BON A : **LE TEMPLE DU JEU**
BP 47 33036 BORDEAUX CEDEX

Adresse de Livraison

NOM .....

PRENOM .....

N°/RUE .....

CP/VILLE.....

☐ *En plus de ma commande, je désire recevoir un dépliant couleur sur (1 par commande):*
☐ *Condottiere* ☐ *Diplomatie* ☐ *Thoan* ☐ *Thoan 2* ☐ *Thoan 3*

☐ *Je désire recevoir gratuitement le catalogue couleur "Passion Jeux de Rôles"présentant les produits des principaux éditeurs de jeux de rôles en France.*

FRAIS DE PORT GRATUITS*

*pour toute commande supérieure à 480F, envoi en colieco, pas de reliquats.

VOTRE COMMANDE DANS LES 48 H !*

*pour toute commande passée avant 16 H
par téléphone au 56 51 90 51 avec un envoi colissimo.

LE TEMPLE DU JEU

MAGASINS

Bientôt un nouveau "Q. G." à

RENNES

Ne manquez pas ce nouvel épisode...

BORDEAUX

62 RUE DU PAS ST GEORGES
33000 BORDEAUX
Entre le cours Alsace et Lorraine
et le parking Camille Julian
Tél. 56 44 61 22

NANTES

8 RUE DE L'HERONNIERE
44000 NANTES
Tél. 51 84 05 05

LYON

268 RUE DE CREQUI
69007 LYON
Tél. 72 73 13 26
M°SAXE GAMBETTA

VOS SPECIALISTES OUVERTS TOUT L'ETE.

Ecran+1999 datasour. 84F
Nightwalker 84F
Black eagle 98F
Operatives kit 46F
Companion 98F
Miami sourcebook 97F

MUT.CHRONICLE 237F
La confrérie 142F
Les clans la damnation 142F
The brotherhood 117F
Imperial Sourcebook 109F
Algeroth 136F

NEPHILIM 213F
Ecran Nephilim 39F
Les Veilleurs 75F
Les Templiers 170F
Le Lion Vert 113F
Hermes Trismeg. 3 35F
Arcanes Majeures 142F
Souffle du Dragon 208F
Selenim 179F
L'atalante fugitive 114F
Mystères 170F
Nephilim 179F
La dame de 11 heures 86F
La Magie 120 F
L'Alchimie 120 F
La Kabbale 120 F

L'OEIL NOIR 185F
Règles Avancées 1 185F
Règles Avancées 2 185F
Havena 185F
La tour pourpre 55F
Esclaves d'Al'Anfa 55F
Terreur sur Ranak 55F
Tournoi des félons 55F
Reine des Amazones 75F
Rage noire 75F
Marais de l'angoisse 52 F
Forêt des araignées 54 F
Navire des âmes perdues 52 F
Nedime fille de Calife 52 F
Hiéroglyphes de l'horr. 54 F
La faucille noire 52 F
Le trésor des orks 54 F
La porte des mondes 52 F
Le magicien des glaces 52 F
Le boureau de Thalussa 52 F
L'archipel des cyclopes 52 F
Ds les griffes du démon 52 F
Le fleuve du desastre 52 F
La Reine des amazones 72 F
Le chemin maudit 54 F

ONIROS 171F
Ecran de jeu 53F

PENDRAGON 230F
Ecran Pendragon 88F
Chevaliers aventureux 190F
Sang et luxure 140F
L'enfant roi 210F
Merlin 84F
Le roi spectre 137F
Beaumains 2,3,4,5 22F
Beyond the wall 139 F

REVE DE DRAGON 266F
Cidre Narhuit 49F
Bonheur ziglutes 75F
Larmes d'Ashani 75F
Pinceau à barbe 75F
Monde rêve 89F
Secret de Muringhen 109F
Un rêve en Boldzarie 124F
L'oiseau oracle 3 35F
L'oeuf de Psiluma 109F
Voyage et voyageurs 189F
La dame des songes 109F

***RIFTS* 157F**
Rifts sourcebook 78F
Vampire kingdom 98F
Conversion book 127F
Mutants in orbit 89F
Atlantis 98F
Mechanoids 78F
England 98F
Afrika 98F
Wormwood 98F
Triax 127F
Conversion book 2 127F
Mindwerks 74F
Mercenaries 98F
South america 98F
Phaseworld 116F
Rifts manhunter 136F

***ROBOTECH* 81F**
Zentraedi 59F
Southern cross 81F
RDF acc.training 54F
Invid invasion 81F
Sentinels 108F
REF field guide 108F
Macross II 81F
The U.N. spacy 69F
Spacecraft & deck 69F
Zentraedi breakout 69F
Spacecraft 2 69F

ROLEMASTER
Manuel personnages 103F
Manuel des combats 69F
Manuel des sorts 120F
Ecran rolemaster 59F
Horreur d'Orgilion 65F
Créatures & Trésors 125F
Compagnon 1 105F
Compagnon 2 139F
Alchemy companion 123F
Arabian night 108F
Arms companion 102F
Creat. &Treasures II 89F
Creat. &Treasures III 109F
Emer the great contin. 162F
Gethaena,underEmer 139F
Oriental companion 96F
Outlaws 113F
RM characters records 79F
RM companion 3 75F
RM companion 4 79F
RM companion 5,6,7 88F
RM heroes & rogues 98F
Sea law 139F
Shadoworld mast.atlas 162F
Spell user companion 99F
War law 185F
Spell law standard 159 F
Arms law standard 103 F

RUNEQUEST 230F
Ruines hantées 88F
Monts arc en ciel 118F
Secrets oubliés 209F
Guerriers du soleil 190F
Roi de Sartar 169F
Guerre des héros 269F
Genertela 200F
Dieux de Glorantha 200F
Signe du chaos 137F
Dieux nomades 275F
Arachné solara 1,2 33F
Le maitre des runes 137F
Méga poster g. héros 80F
La Voie du Sabre 217 F
River of cradles 157F
Tale moon 11,12 ou 13 28F
Dorastor 206F
Strangers in Prax 123F
Codex 1 ou 2 33F
Lords of terror 115F
Con compendium 99 F

SCALES 209F
Ecran 93F
Politique 132F
Technologie 132F
Magie 132F

SHADOWRUN 237F
Ecran Shadowrun 63F
Tirez sur le dragon 72F
Totale Eclipse 72F
Guide de Seattle 190F
Le Grimoire 161F
Démon dans la bout. 85F
Guide de l'Amérique 170F
Sup. Shadowrun 40F
Reine Euphoria 85F
Choisis tes ennemis 32F
Méfie toi des dragons 32F
Voleurs de narcopuces 94F
La Dame de coeur 80 F
Et trouve la vérité 32F
Grille neurones 32F
Metamorphoses 32 F
Paran. animals Europe 120 F
Paran. animals America 80 F
Virtual realities 98 F
Native nations 1 ou 2 83 F
DMZ 239 F
London sourcebook 98 F
Shadowbeat 98 F
Elven fire 59 F
One stage before 64 F
Tir tairgire 123 F
Tir Nan Og 123 F
Celtic double cross 59 F
Eye witness 76 F
Germany in shadows 125 F
Paradise lost 76 F
Street samourai catalog 98 F
Dark angel 67 F
Imago 67 F
Prime runners 88 F
Divided assets 59 F
Lone Star 117F
Field of fire 109F
Corporate shadowfile 136F
Shadowtech 109F
Rigger black book 109F
Ivy & chrome 65F
Sprawl maps 97F
Double exposure 69F
Denver 157F
Harlequin's pack 98F
Prime runners 88F
Bug city 107F

STAR WARS 180F
Chasse à l'homme 59F
Matériel campagne 76F
Guide de l'Empire 113F
Bataille soleil d'or 62F
Outrespace 65F
Guide alliance rebelle 133F
Pluie d'étoiles 66F
Récupérateurs 66F
Starfighters battlebook 79F
Manuel gén. Cracken 82F
Domaine du mal 71F
Guide étoile noire 93F
Coordonnées d'Isis 71F
Cité des nuages 79F
Cité des profondeurs 72F
Manuel du maitre 115F
L'enlèvement 75F
Ecran Star Wars 2 86 F
Galaxy g.4,5,6,7,8 ou 9 94F
Planets 3 94F
Planets of mists 69F
Supernova 89F
invasion 69F
Black ice 69F
Twin stars of kira 94F
Wanted by Cracken 92F
Mission to Lianna 69F
Heir to empire 110F
Dark force rising 110F
Dark empire 155F
GG10 vounty hunter 110F
Trilogy sourcebook 155F
Last command 135F
Han Solo & Corp. 125F
Cracken rebel operat. 92F
Miniatures batiles 123F
Miniatures compan. 92F
Star Wars universe 109F
Adv.Journal 1,2,3 ou 4 73F
Tech.Journal 1,2 68F
Valendrier Star Wars 109F
Planet collection 155F
GG11 criminals 92F
Classics campaigns 92F
Creatures of the Galaxy 92F
Imp sourcebook 2Ed 125F
Rebel sourcebook 2Ed 125F
Sourcebook 2Ed 130F
Goroth: slave of Empire 92F
Adv journal 5 70F
Platt's Starport guide 155F
Flashpoint : brak sector 88F
Fantastic technology 88F
Alliance intelligence rep. 87F

***SHATTERZONE* 204F**
Techbook ship 120F
Zeenarch 77F
Grimsyn sector 85F
Arsenal 120F
Brain burn 78F
Fringers guide 120F
Crosshairs 77F
Through the cracks 96F
Contact 96F
Shadows of sclatos 97F
Fleet Book 117F
Stock ships 129F

***SLA INDUSTRIES* 170F**
Karma 105F

***STREETFIGHTER* 127F**
Ecran 87F
Secrets of Shadaloo 87F
Player's guide 119F

THOAN 280F
THOAN collector 340F
Ecran Thoan 84 F

TOON 159F
Ecran+supplém. 120F
Silence on tourne ! 120 F
Tooniversal 146F
Toon Tales 146F
Toon ace cat. 146F

TORG 249F
Ecran 69F
Aysle 169F
Carte destinée 84F
Calice Possibilités 95F
Cité éternelle 119F
Terre vivante 153F
Empire du Nil 153F
Cyberpapauté 199F
Grimoire Pixaud 114F
Chevaliers tempêtes 59F
Royaume ténébreux 59F
Cauchemar 59F
Japon technologique 169F
Orrorsh 161F
Heavy weapons 96F
Perion.weapons 96F
Créatures Orrorsh 130F
Creatures Aysle 130F
Space gods 130F
Tokyo citybook 130F
Los Angeles citybook 130F
Terra 130F
Infiniverse 1,2,3 130F

VAMPIRE 156F
Ecran vampire 60F
Cendres aux cendres 93F
Liens du sang 59F
Chicago la nuit 150F
Succubus club 139F
Diablerie au Mexique 90F
Guide des joueurs 158F
Toreador 103F
World of darkness 88F
Hunters hunted 57F
Storyteller's handbook 96F
Clanbook brujah 53F
Clanbook gangrel 53F
Clanbook Malkavian 53F
Clanbook Nosferatu 53F
Clanbook Toreador 53F
Clanbook Tremere 53F
Children inquisit. 84F
Guide to Sabbat 84F
Anarch cookbook 84F
Masquerade 99F
Player's guide 2 119F
Storyteller sabbat 84F
Bradstreet portfolio 112F
Chicago 2 96F
Dark colony 84F
Diabl.England 53F
Book of Nod 45F
Berlin by Night 84F
New Orleans by night 99F
The beast within 28F
Mummy 53F
Book of damned 34F
Kindred most wanted 84F
Los Angeles by night 99F
Borderlands 28F
T-Shirt vampire XL 120F
T-Shirt clan au choix 120F
Pochette points de sang 42F
Pins clan au choix 34F
Bourse vampire 32F
Ankh necklace 34F
Elysium:Elder 77F
Clanbook ventrue 53F
Vampire 2e Ed 139F
Gypsies 79F
Masquerade player kit 88F
Masquerade props book 79F
Dirty secrets of black hand 89F
White wolf calendar 95 44F
Diary:the Embrace 84F
Clanbook: Assamite 53F
Prince of City (novel) 28F
DC by night 97 F

WARHAMMER 180F
Ecran warhammer 38F
Personnage 99F
Campagne impér. 159F
Mort sur le Reik 150F
Midenheim 119F
Pouvoir derr. trone 138F
Kislev 149F
Repose sans paix 149F
Empire flammes 149F
Seigneur des liches 114F
Compagnon 114F
Feu ds montagne 114F
Sang ds ténèbres 104F
Mort sur rocher 104F
Guerre roy. nain 114F
Sombre aile mort 123F
Chareau drachenf. 123F

***WHISPER.VAULT* 135F**
Dangeraus prey 97F

***WRAITH* 139F**
Face of death 57F
Wraith screen 53F
Character kit 44F
Necropolis atlanta 79F
Midnight expres 62F
Death&damnation 27F
Haunts 79F
Wraith dragonskin 45F
Love beyond death 53F
Wraith T-Shirt 99F
Sea of shadows 60 F
Players guide 96 F

***WWF RPG* 156F**

JEUX DE PLATEAUX

BATTLETECH 249F
Battlespace 235F
Aerotech 141F
Battletroops 185F
Battleforce 272F
Mechwarrior 2 109F
Reinforcements 2 152F
Solaris VII 196F
Tactical handb. 109F
Compendium 2 134F
Tukayyid 88F
Technical 3025 128F
3026,2750,3050 128F
3055,3057 128F
Black thorns 59F
Blood berets 240F
Barbe Noire 279F
Civilisation 319F
Adv Civilizat. 251F
Western expansion 68F
Die Hanse 280F
Diplomatie 299F
Diplomatie Colonial 415F
Dune 299F
Europa universalis 389F
Extension 1 89F
Fief II 239F
Foi et le Glaive 323F
Formule dé 275F
Circuit Magny-Court 125F
Circuit Monza 125F
Circuit Hockenheim 125F
Circuit Spa 125F
Circuit Estoril 125F
Circuit Silverstone 125F
Circuit Barcelone 125F
Circuit Canada 125F
Kit championnat 99F
Full metal planète 298F
Armée suppl. 75F
Plateau suppl. 59F
Guerre&frontière 319F
Grands siècles 325F
Junta 2 190F
Res Publ. Romana 379F
Seigneurs dragons 189F
Tempête sur l'éch. 79F
Vallée Mammouths 249F
Xhénor 323F
Zargos 239F
Condottiere 299F

WARGAMES

ADG
World in flames(+traduc.)435F
World in flames 415F
-planes in flames 172F
-asia aflame 140F
-africa aflame 140F
annual 91 136F
Days of decision 365F

CLASH OF ARMS
Armée du nord 272F
Automn of glory 195F
Bataille de Wavre 205F
Chancellorsville 280F
Edelweiss 295F
Kolin 265F
Landships 219F
Lee takes command 279F
Over the reich 260F
Prelude to disaster 235F
Speed of heat 245F
War for union 260F
1807 eagle turns east 289F
Bataille de Ligny 315F
B. Mt St Jean deluxe 647F
Bataille Eylau 291F
Golan to Sinai(COA) 129F
Borodino 1941 219 F
Achtung spitfire 279 F

GAMERS
Ardennes 197F
Austerlitz 230F
Barren victory 240F
Bloody roads south 240F
Ennemy at gates 389F
Guderian's blitzkrieg 240F
GD 40 264F
Matanikau 254F
No better place to die 213F
Omaha 340F
Operation 1 à 12 35F
Hunters from the sky 240F
Yom kippur - suez 73 189 F

GMT
Apache leader 255F
Arctic storm 185F
Battles Alexander 289F
Battle of Waterloo 295F
Korea crisis 95 262F
Julius Caesar 319F
Lion of the North 262F
Lost Victory 212F
Operation Mercury 218F
Rise of Luftwaffe 180F
SPQR 270F
Consul for Rome 105F
Victory Pyrrhus 105F
Africanus 137F
Victory in the West 260F
Britain stand alone 212F
Battle Alexand.deluxe 315F

ORIFLAM
Afrika 250F
Ailes de la gloire 235F
Dieux nomades 250F
Guerre des héros 260F
SPQR 349F
Stalingrad 235F

VICTORY GAMES
2° fleet 247F
3° fleet 288F
5° fleet 288F
6° fleet 239F
7° fleet 279L
Aegean strike 160F
Ambush 279F
Move out 120F
Purple heart 175F
Silver star 160F
Battlehymn 239F
Leatherneck 160F
Carrier 279F
Central America 239F
Civil War 199F
Flashpoint Golan 319F
Gulf Strike 318F
Korean war 192F
Lee vs Grant 168F
Nato 160F
Open fire 256F
Pacific war 389F
Pax britannica 192F
Peloponnesian war 239F
Tokyo express 288F
Vietnam 192F

ACCESSOIRES

Dés 5F
4,6,8,10,12,20 faces,gemme,opaque,pailleté, marbré
Set de dés 25F

CASSETTES VIDEO JAPONAISES SOUS TITRE VF

Guerre de Lodoss 1 158F
Guerre de Lodoss 2 133F
Guerre de Lodoss 3 133F
Guerre de Lodoss 4 133F

LES PRIX INDIQUES SUR CETTE PUBLICITE NE SONT DONNES QU'A TITRE INDICATIF ET PEUVENT CHANGER SANS PREAVIS.

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Un jeu de plateau en v.f.

MENACE SUR TÈR

Politiquement correct

J'étais d'abord assez réticent à examiner de près ce jeu, qui me paraissait un mélange de niaiserie new-age et de bonne conscience écologiste, visant un public d'Allemands moyens. Pourtant, j'ai quand même franchi le pas et regardé de plus près cette chose «à pot catalytique». Bien m'en a pris, car j'ai découvert un jeu simple et plein de mécanismes originaux, au graphisme exceptionnel.

Menace sur Tèr est un jeu de coopération : les joueurs jouent moins l'un contre l'autre qu'ensemble contre les vilains monstres pollueurs, gérés aléatoirement (il est cependant possible de déterminer un vainqueur individuel). A chaque tour, un monstre se déplace, polluant sur son passage la surface de la belle planète Tèr. Pour combattre ce fléau, les joueurs peuvent tenter de dépolluer, en renonçant pour cela à des points de confort. L'autre moyen de résister, et c'est sans doute là l'aspect le plus intéressant du jeu, est de remplir l'une des missions proposées par les gardiens de l'équilibre cosmique. Les mécanismes de ces missions sont en eux-mêmes de véritables petits jeux : Zerf teste la mémoire des joueurs, Zinforella met à l'épreuve leur capacité de communication, Maître Pî leur demande de savoir s'organiser et coopérer, Zophus s'assure de leur conscience écologique. Et déjà j'ai quelques idées pour d'autres types de missions…

Menace sur Tèr est un jeu déroutant tant il est original. On s'en lassera sans doute, d'autant plus que les missions ne sont pas multipliables à l'infini, mais le plaisir de la découverte est extraordinaire.

Bruno Faidutti

Un jeu de plateau Eurogames pour Descartes Éditeur, en français. Prix : environ 240 F.



Un jeu par correspondance en v.f.

WARM-UP

Burn out et pole position

Il y a plus de vingt ans, les éditions Nathan sortaient sur plateau *Les 24 h du Mans*. Depuis, toujours sur plateau, est apparu l'excellent *Formule Dé*, sans compter la myriade de simulations de course de voitures sur micro-ordinateur. Bien évidement, pour compléter la gamme, il ne restait plus qu'à produire, sur le même thème, un jeu par correspondance. Nos vœux sont exaucés avec *Warm-up*, de Finoldin Games, société connue pour ses modules de JpC multi-univers, et qui nous plonge dans l'enfer du stress et de la surchauffe-moteur.

C'est la place la plus ingrate, car la plus exposée aux responsabilités, que va devoir tenir le joueur : directeur d'une écurie de Formule 1. Ce titre quelque peu prétentieux cache en vérité un monstrueux casse-tête de gestion de budget, de choix tactiques et de décisions à long terme.

Le fraîchement nommé va commencer par créer une écurie en mettant au point deux prototypes qu'il se devra d'améliorer au fil des circuits. Pas moins de treize éléments composeront les bolides : le moteur évidemment, mais aussi les suspensions, le châssis, le système d'admission du carburant, etc. Il faudra également s'octroyer les faveurs de nombreux pilotes issus d'écoles différentes, tout cela à grands coups de contrats. Contrats qui pourront appâter de richissimes sponsors, la clé indispensable pour l'investissement dans le centre de recherche ou la formation de l'équipe des stands, le recrutement d'ingénieurs et de commerciaux, mais aussi l'interminable recherche pour l'amélioration des pièces du véhicule.

Puis vient enfin la course. Là encore, il faut la gérer du mieux possible : mise en place des éléments du véhicule répondant aux exigences du circuit, nombre de litres d'essence emporté ainsi que nombre d'arrêts aux stands et à quels moments, choix du pilote et sa façon de conduire (en lui attribuant un coefficient d'accélération et de freinage), type de crantage de la boîte de vitesses, réglage des ailerons… et j'en passe.

Cette simulation laisse très peu de place au hasard et demande beaucoup de travail de préparation, et de savoir prendre de grandes décisions stratégiques pour la saison. Chaque circuit est détaillé pour permettre une mise au point hyper fine, et l'ensemble de la saison se solde par l'attribution du titre de champion du monde.

Warm-up risque fort de devenir un «must», dont je ne manquerai pas de vous reparler après l'avoir testé plus profondément !

Didier Marchewka

«Warm-up» est édité par Finoldin Games, BP 102, 37301 Joué-les-Tours cedex ; tél : (16) 47 53 62 63. 1 tour = 15 jours ; 39 F le tour (de jeu, pas de circuit !).

Un jeu de plateau en v.f.

MANHATTAN

Le jeu de construction…

Manhattan n'est pas un jeu de simulation, c'est un astucieux jeu de pions auquel le thème de la spéculation immobilière donne une agréable saveur. Le plateau de jeu représente six villes, divisées en neuf quartiers chacune. Chaque joueur dispose de briques de un, deux, trois ou quatre étages, qu'il va placer dans des quartiers inoccupés, ou au sommet d'une tour existante. Chaque tour est contrôlée par celui qui a placé la brique supérieure. A la fin de chaque manche, tous les six tours, chaque joueur marque 1 point par tour qu'il contrôle, 2 points par ville où il est majoritaire, 3 points s'il possède la tour la plus haute. Un astucieux système de cartes limite légèrement les possibilités de jeu des briques, évitant que les parties deviennent trop tactiques. Après quatre manches, toutes les briques sont placées, le plateau de jeu ressemble à une construction en lego, et le vainqueur est celui ayant marqué le plus de points. *Manhattan* est un jeu rapide, puisqu'une partie dure environ trente minutes, mais l'expérience montre que la première est rarement la dernière. Ses règles simples et limpides cachent de nombreuses subtilités tactiques, dans le jeu des briques, dans leur choix au début de chaque manche, ou dans la gestion des cartes. C'est le genre de jeu que l'on voudrait bien avoir inventé.

Bruno Faidutti

Jeu de plateau en français édité par Ludodélire. Prix : environ 200 F. La photo représente la boîte du jeu allemand ; la version française sera sensiblement différente, principalement les illustrations du plateau de jeu.



Pour Dark Sun, en v.f.

L'ALLIANCE VOILÉE

Sous le masque

Pliticus frissonna alors qu'il franchissait la septième porte d'obsidienne. C'était la dernière frontière avant le saint des saints du palais : le salon privé d'audience du tout-puissant Hamanus, dragon, sorcier et roi de la province d'Urik. Son statut particulier d'arkhonte espion, responsable des affaires magiques, lui donnait un confort de vie certain ; néanmoins il n'ignorait pas être le huitième à occuper ce poste en six saisons. Il se rassura en serrant sous son bras l'épaisse liasse de parchemin qui constituait le dossier sur l'Alliance voilée patiemment établi. Depuis l'organisation concrète de cette société secrète de mages, jusqu'à ses buts, ses méthodes, ses réseaux d'influence, rien ne manquait. Il était tout particulièrement fier des informations concernant les différents moyens de contacter les membres de l'Alliance. En outre, il n'ignorait rien des techniques employées par ces préservateurs maudits pour conserver leur clandestinité.

Enfin, ce qui allait lui valoir – du moins l'espérait-il – quelques jeunes esclaves supplémentaires pour son harem personnel, c'était la description longue et minutieuse des activités de l'Alliance dans les sept cités. Il s'agissait d'un panorama comprenant non seulement les personnalités influentes, mais aussi une foule de données commerciales et historiques (celles-ci n'ayant d'ailleurs pas toujours un rapport évident avec les mages maquisards).

La voix suave, mais inquiétante, de son empereur le tira de sa rêverie : « Alors Pliticus, ce rapport ? – Voici, votre splendeur divine… »

La dernière vision de Pliticus, avant d'être déchiqueté par un éclair bleuté, fut celui d'une rune étincelante illuminant chacune des pages de son précieux dossier. L'Alliance voilée d'Urik venait d'écarter un élément gênant.

Jean-François Daniel

Un supplément en français édité par TSR.
Prix : environ 130 F.



Un jeu de cartes à collectionner en v.o.

RAGE

Toutes griffes dehors !



Après *Jyhad*, inspiré de *Vampire*, *Rage* est le deuxième jeu de cartes de White Wolf, qui a décidé cette fois de se passer de l'aide de Wizards of the Coast. Le cadre de jeu est celui de *Werewolf* : de sauvages loups-garous s'entretuent avec acharnement, sans d'autre but apparent que celui d'accumuler des points de gloire… et trouvent encore le temps de combattre leur ennemi commun, le Ver exécré ; chaque joueur contrôle une meute de garous prêts à en découdre.

On distingue trois types de cartes : les personnages (qui ont la particularité d'être réversibles, un peu comme certains pions de wargame, pour traduire la métamorphose d'un garou), les cartes de combat (pouvoirs spéciaux et événements) et les cartes « sept » (traduisez : clan). Doté de règles particulièrement succinctes, *Rage* est (avec *Blood Wars*) l'un des jeux les plus rapides à assimiler et à mettre en œuvre, aussi les séquences de jeu ne surprendront-elles guère les amateurs : la phase « Redraw » permet aux joueurs de se resservir en cartes ; la phase de régénération donne aux garous de la meute la possibilité de « récupérer » un peu. Suivent une phase d'équipement et d'alliés, au cours de laquelle les adversaires se préparent au combat (à noter que l'équipement peut être changé), et une phase de négociation (*moot*), durant laquelle certaines décisions peuvent être votées à l'appel des joueurs. La dernière phase est celle du combat proprement dit : un épisode souvent sanglant et meurtrier. Le vainqueur de la partie est celui qui atteint le premier un nombre de points de « renom » spécifié au départ ; ces points s'acquièrent durant les combats, d'où l'utilité de s'attaquer au Ver, qui est considéré comme neutre. Le principe de distribution des cartes (common, uncommon et rare) reste toujours le même, mais on trouve également des cartes ultra-rares (1 sur 276) : les fameuses « past lives » à bord argenté qui permettent aux garous de communier avec l'esprit de leurs ancêtres. Beaucoup de batailles, un soupçon de diplomatie, Rage est un jeu fluide, relativement simple et plein d'action, qui est bien plus intéressant à 3 ou 4 joueurs, plutôt qu'à 2. Pour commencer une partie « honnête », mieux vaut se munir dès le départ d'un starter et de trois boosters minimum par joueur. Dernier détail : les cartes sont aussi belles que le jeu est violent…

Fabrice Colin

Un jeu de cartes à jouer et à collectionner édité en anglais chez White Wolf.
Prix indicatif : jeu de base 55 F, recharge 14 F.

Pour RuneQuest, en v.f.

LA VOIE DU SABRE

Une excursion nippone

Curieuse idée que de traduire *Land of Ninja* ! Ce supplément date de l'époque où les Américains avaient délaissé le monde de RuneQuest pour une Terre mythique… alors que depuis sont parus des tas de très bons suppléments gloranthiens.

La Voie du Sabre propose tout ce qui est nécessaire pour évoluer dans un Japon semi-légendaire, peuplé d'esprits et de créatures mythologiques.

La création de personnage et les modifications de règles occupent une cinquantaine de pages. Elles sont suivies de deux gros chapitres consacrés aux samouraïs et aux ninjas. On enchaîne avec deux courts chapitres sur l'histoire et la culture nippones, puis sur un bestiaire. Les quarante dernières pages sont consacrées aux conseils de campagne et à un scénario, bonne idée !

La comparaison avec *Gurps Japon* s'impose d'elle-même. *La Voie du Sabre* est plus joli que ce dernier, mais aussi moins « historique » et sensiblement plus cher.

Comme de coutume chez Oriflam, la couverture (cartonnée) et les illustrations ont été refaites ; le supplément est donc fort beau. Il est regrettable que les textes n'aient pas bénéficié de la même attention. En effet, la traduction est lisible, mais truffée d'anglicismes et de maladresses qu'une relecture aurait sans doute suffi à éliminer. Dommage !

Quoi qu'il en soit, *La Voie du Sabre* reste un bon achat si vous vous intéressez à la civilisation japonaise et que vous appréciez le système de *RuneQuest*.

Laurent Ferrières



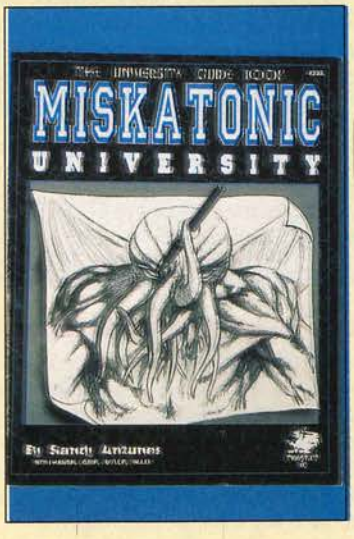
Un supplément de 154 p. pour RuneQuest, édité en français par Oriflam.
Prix : 228 F.

Pour L'appel de Cthulhu, en v.o.

MISKATONIC UNIVERSITY

La fac de tous les dangers

En soixante-dix pages denses, à la présentation austère (comme tous les produits Chaosium depuis quelques temps), ce supplément présente l'université la plus célèbre de toute l'histoire de la littérature fantastique.
Dans la première moitié du livret, l'université est décrite avec un grand luxe de détail, bâtiment par bâtiment, puis faculté par faculté. En ce premier semestre 1922, les étudiants y apprennent le droit, l'anglais, la biologie... et un certain nombre de spécialités peu courantes (la liste des cours regorge de bizarreries, comme « éthique de la vivisection », « métaphysique médiévale » ou « Newton et la numérologie dans la Bible »). A la lecture, on a l'impression d'un établissement austère, respectable et provincial... et puis, brusquement, au détour d'une page, on tombe sur le plan des tunnels qui courent sous le campus, ou sur la description de certains professeurs, et l'imagination s'emballe...



Les trois derniers chapitres contiennent tout ce qu'il faut pour faire évoluer des Investigateurs dans l'université, en tant qu'étudiants, professeurs ou chercheurs indépendants en visite.
Ce petit guide est un bon ajout à la mini gamme du Pays de Lovecraft, avec un seul petit regret : pourquoi l'avoir situé en 1921-22, au lieu de 1928 comme tous les autres suppléments de la série ?

Tristan Lhomme

Un supplément édité en américain par Chaosium. Prix : environ 100 F.

Pour Shadowrun, en v.o.

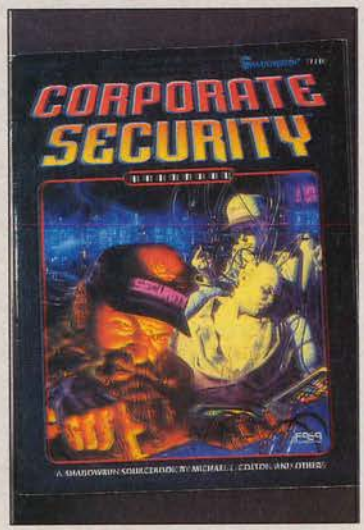
CORPORATE SECURITY

None shall pass !

Ce livret conséquent est un condensé de paranoïa sécuritaire et de techniques d'autodéfense pour *Shadowrun*. Écrit comme un catalogue des moyens utilisés par Knight Errant pour protéger les biens de ses clients, c'est un monument d'hypocrisie et de langue de bois. A aucun moment, il n'est explicitement fait mention de solutions mortelles à l'encontre des intrus, et tous les équipements proposés se veulent non létaux et inoffensifs. Néanmoins, pour ceux qui savent déchiffrer le langage politiquement correct employé par les corporations, le potentiel offensif et destructeur de ces solutions anti-intrusions est proprement angoissant.
Destiné avant tout aux meneurs de jeu créant eux-mêmes leurs scénarios, Corporate Security franchit un cran dans l'escalade de la violence « défensive ». Une illustration de l'éternel combat entre le canon et la cuirasse.
Cependant, au-delà des matériels et autres équipements de protection et de surveillance, il est une mine de renseignements sur les cambriolages et leurs parades, et ce pour tous les jeux modernes. Associé à *Lone Star*, le supplément sur la police et par extension les techniques policières futures et contemporaines, il constitue une référence de poids pour créer un univers futuriste réaliste en matière de criminalité et des moyens de la contrer.
A noter l'apparition d'une substance anti-astral, qui permet d'isoler totalement un bâtiment contre les individus s'introduisant par ce moyen. Cette défense faisait cruellement défaut dans le monde de *Shadowrun*, et évitera à l'avenir que des mages en projection astrale court-circuitent des scénarios. Certains meneurs de jeu vont pouvoir respirer.

Mathias Twardowski

Un supplément édité chez Fasa, en américain, Prix : environ 150 F.



Pour Werewolf et Vampire, en v.o.

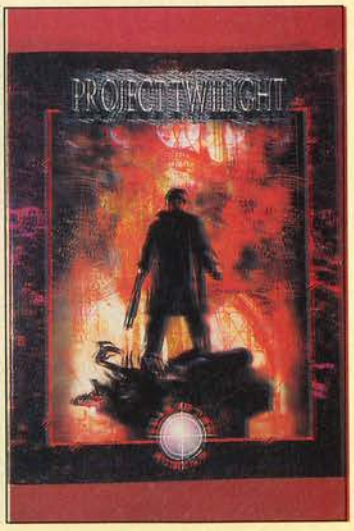
PROJECT TWILIGHT

La chasse est ouverte !

Ce livret d'une centaine de pages inaugure une nouvelle ligne de suppléments pour les jeux White Wolf, consacrés aux chasseurs humains de tous horizons. *Project Twilight* se focalise sur le SAD, le « département des affaires étranges » du FBI. Depuis une soixantaine d'années, ses agents collectent des informations sur les vampires et les loups-garous.
Le livret s'ouvre sur le système de création de personnage, qui permet d'obtenir rapidement des super-flics mâtinés d'agents secrets (les règles de simulation proprement dites ne sont pas fournies ; après tout, ce n'est qu'un supplément). Suivent une présentation détaillée du SAD, puis une un peu plus courte de la NSA et des autres organisations d'espionnage « qui savent ».
Tout le reste, à savoir un scénario et un chapitre expliquant en détail qui manipule qui, est réservé au meneur de jeu.
L'ensemble louche fortement sur l'excellente série télé *Aux frontières du réel*, avec une touche de *Twin Peaks* (pour le gros scénario) et une honnête dose d'humour, parfois à la limite de la parodie....
En tant que source d'information pour le meneur de jeu, c'est un supplément précieux. En tant que mini jeu, il peut représenter une bonne voie d'accès à l'univers ténébreux de *Vampire* et de *Loup-garou*, mais son intérêt risque de s'épuiser plus rapidement....

Tristan Lhomme

Un supplément édité en américain par White Wolf. Prix : environ 100 F.





Rien n'est vrai.
Tout est possible.
Tout est permis.
William S. Burroughs

Prochainement, **Al Amarja**, un nouveau jeu de rôles vous mènera au bord de la réalité, dans le monde ténébreux des peurs et des illusions humaines, au bord de la folie, au cœur du danger, ou parfois tout bêtement dans le bizarre. Vous ferez face à toute une palette d'expériences décadentes et perverses, calculées pour vous glacer le sang et changer à jamais votre vision du monde.

Un jeu de rôles édité par Halloween Concept, sous licence Atlas Games. Par Jonathan Tweet, l'auteur d'Ars Magica. Coordination en France : G.E. Ranne.

Al Amarja fait ouvertement référence au surnaturel. Pire, il admet l'existence du vice, mais attention : tout cela a pour seul but de distraire le lecteur et les joueurs. Al Amarja n'encourage en aucune façon le satanisme, la croyance en la magie, l'usage de drogues, la violence, les perversion sexuelles, le mépris du gouvernement, l'anarchisme-nihilisme, la liberté de pensée et d'expression, ou toute autre action ou croyance rejetée par les autorités.

Halloween Concept

Un jeu de rôle en v.o.

MURPHY'S WORLD

Vacances chaotiques

Lorsque Sean Murphy, explorateur intergalactique calamiteux, s'écrase avec son vaisseau spatial sur la planète Faerie, il ne se doute pas de ce qui l'attend, et commence, en toute modestie, par rebaptiser la planète de son propre nom : bienvenue à Murphy's World. La loi de Murphy, vous connaissez ? Celle qui fait que vous loupez votre bus un jour d'examen, ou que votre femme vous quitte pour votre patron… Voici maintenant la planète, un univers délirant et imprévisible soumis à l'influence d'un soleil capricieux (Ludo) et de lunes versatiles (Bill, Zeppo, Groucho, etc.) ; un monde plus « spécial » encore qu'on ne pourrait l'imaginer : peuplé d'elfes snobinards, de nains alcooliques, de brownies irresponsables et de trolls écolos, pour ne citer que les plus normaux. Quand vous saurez que la géographie est changeante et qu'une épidémie de folie menace de se répandre sur le monde, vous aurez déjà une petite idée du joyeux foutoir qui règne sur les lieux. Un rêve pour certains, un cauchemar pour d'autres, comme dirait Merlin ! Personne n'est à l'abri : nombreuses sont les portes qui s'ouvrent sur Faerie (rares sont par contre celles qui permettent d'en repartir…), et un meneur de jeu facétieux ou exaspéré peut décider inopinément de vous envoyer y faire un tour. Vous y rencontrerez des aventuriers issus de tous les mondes possibles, cherchant comme vous la sortie ou essayant de profiter des agréments de leur nouvel univers (c'est qu'on s'amuse, ici !).



Le jeu est prévu pour fonctionner avec le système de votre choix, mais quelques règles « maison » sont tout de même prévues, pour ceux qui voudraient rester là (et pourquoi pas ?). *Murphy's World* est une réponse possible à *HOL* (voir TA dans CB 87), la preuve qu'un jeu peut être bourré d'humour et de poésie… tout en restant jouable (le background est en effet parfaitement cohérent). A noter un système de magie très intéressant, une mise en page exceptionnelle, des cartes superbes et une foule de délicieuses petites idées. De son propre aveu, l'auteur a écrit ce jeu pour protester contre le côté sérieux et rébarbatif de ses campagnes de jeu de rôle habituelles. Si les vôtres s'enlisent, *Murphy's World* est sans doute l'antidote rêvé ; dans son genre très particulier, il n'est jamais très loin de la perfection.

Fabrice Colin

Un jeu de rôle édité en anglais chez Peregrine. Prix : environ 160 F.

Pour RuneQuest, en v.o.

LORDS OF TERROR

Le chaos : sa vie, son œuvre



Au premier abord, ce supplément pour *RuneQuest* ressemble à la simple réédition de *Cults of Terror*, mythique supplément datant de 1981. Mais sa lecture révèle qu'il s'agit de bien plus, car il est composé d'au moins 50 % de textes nouveaux qui en font LA référence absolue en matière de Chaos dans Glorantha.
L'essentiel est occupé par la description des cultes du Chaos décrits originellement dans *Cults of Terror* : Primal Chaos, Malia, Bagog, Thed, Pocharngo, Krarsht, plus une nouveauté : Krjalk. Nysalor, Crimson Bat et Thanatar ayant déjà été publiés dans d'autres suppléments de la troisième édition, tandis que Vivamort aura les honneurs d'un supplément qui lui sera entièrement consacré : *Night Tower*. Tous ces cultes, ainsi que l'ensemble du background concernant le Chaos, ont été sérieusement dépoussiérés et repensés. L'ensemble est nettement plus cohérent que l'ancien supplément, et le contredit d'ailleurs parfois sur des points théologiques mineurs, mais cela renforce encore l'impression de concept philosophique pensé et réfléchi qui transparaît à la lecture. Il donne à travers divers opinions, points de vue et interprétations, une image claire et précise de ce pouvoir si important et incontournable. Échappant au syndrome « catalogue de cultes pour PNJ mauvais », c'est une véritable étude sur les origines de la cosmogonie de Glorantha dont le Chaos est un des fondements. Le Chaos obtient ici ses lettres de noblesse, et il est presque dommage que les auteurs expliquent que tous ces cultes sont exclusivement réservés aux PNJ, tant l'on reste rêveur devant toutes les possibilités de role-playing que ce supplément apporte.

Mathias Twardowski

Un supplément en anglais édité chez Avalon Hill. Prix : environ 120 F.

Les nouveautés sont toutes sur le serveur 3615 Casus rubrique NEW.

Pour Elric ! en v.o.

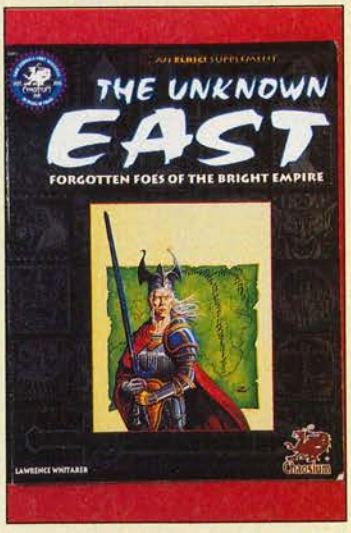
THE UNKNOWN EAST

En route pour l'Orient !

Après Pan Tang, Melniboné et les Cités pourpres, voici un nouveau « guide régional » pour *Elric !*. Cette fois, Chaosium a décidé de changer radicalement de décor et de s'aventurer dans les contrées que Moorcock n'a jamais décrites autrement que par de brèves allusions dispersées dans toute la saga d'Elric.
C'est une honnête réussite, qui manque parfois un peu de détails (faute de place, de toute évidence). L'Orient est un endroit presque trop civilisé, c'est une culture qui a rejeté toute influence melnibonéenne pour s'aligner sur la Balance, prêcher l'harmonie et l'union, etc. Il reste néanmoins quelques poches de barbarie, plus une de Chaos pur, dur et militant. L'aspect le plus intéressant de ce supplément est le système de magie oriental. Il est quasiment réservé aux PNJ, et c'est tant mieux, parce qu'il est nettement plus puissant que les « sorts » occidentaux. Son principe de base, la combinaison sphère d'influence + type d'action, rappellera sans doute quelque chose aux joueurs d'*Ars Magica* (le fait qu'un système de ce genre fonctionne avec les règles d'*Elric !* est un hommage supplémentaire à la souplesse du vénérable *Basic Role Playing*). Le scénario est court et, au mieux, oubliable. Il a cependant le mérite de permettre à des aventuriers occidentaux de s'aventurer en Orient.
Dans l'ensemble, voici un bon supplément, pour lequel une traduction rapide serait la bienvenue…

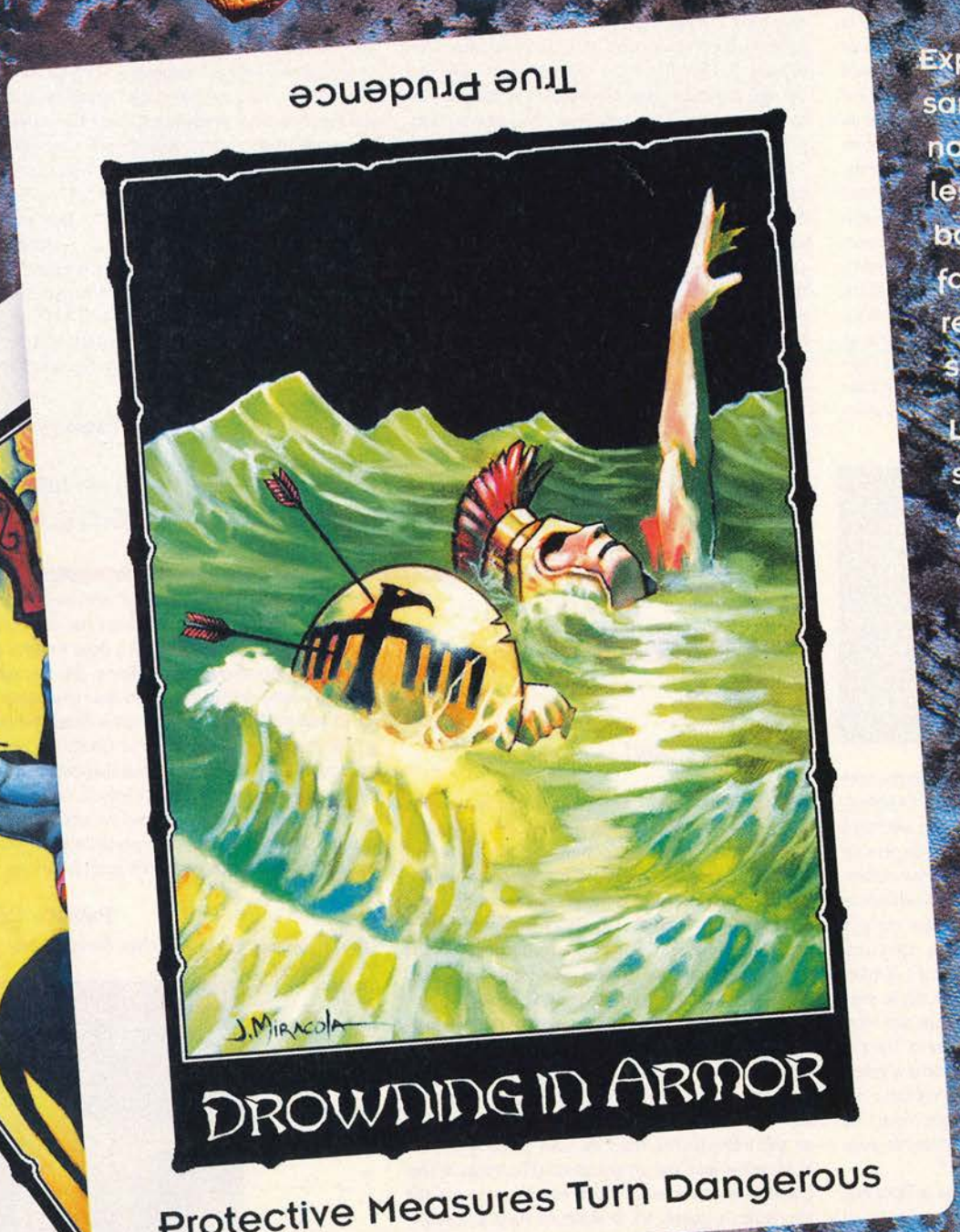
Tristan Lhomme

Un supplément en anglais publié par Chaosium. Prix indicatif : environ 140 F.



En 1993 Wizards of the coast révolutionne les jeux de cartes à collectionner avec MAGIC L'Assemblée Cet été, la division Alter Ego™ de la société Wizards of the Coast donne une nouvelle dimension au jeu de rôle avec

EVERWAY™



Explorant les mondes sans limites de l'imagination, EVERWAY utilise les images et les symboles pour créer de fantastiques aventures où le destin rivalise avec le hasard.

Les mondes d'EVERWAY sont gouvernés par des principes élémentaires de forces métaphysiques. Les humains utilisent ces forces grâce au jeu de cartes de la Fortune: une collection unique de 36 cartes symboliques. Ces cartes guideront la destinée de votre personnage et le déroulement du jeu.

Wizards OF THE COAST

ALTER EGO GAMES

Everway et Alter Ego sont des marques déposées de Wizards of the Coast, inc. Wizards of the Coast est une marque déposée. Tous droits réservés. Illustrations de Jeff Miracola et Scott Kirchner © 1995

Pour Wraith, en v.o.

HAUNTS
SEA OF SHADOWS

Lettres de noblesse

● Un jeu de fantômes sans maisons hantées, c'est comme un meurtre hollywoodien sans orage nocturne : il manque quelque chose. Les **Haunts** sont, comme leur nom l'indique, des lieux habités par la mort : la frontière entre le Monde des Ombres et celui des Vivants y est plus ténue que nulle part ailleurs, et certains wraiths n'hésitent pas à y élire domicile. Du château écossais en ruine au bureau de poste dublinois, du manoir « lovecraftien » au village biélorusse dévasté par les nazis, c'est à une véritable visite guidée du pays des Ténèbres que nous convient les auteurs, sur un modèle toujours identique : histoire du lieu, description, galerie de personnages. Par ailleurs, un appendice explique comment créer ses propres Haunts (rien de bien sorcier). Ce supplément évite astucieusement les pièges du cliché, chaque chapitre étant confié à un auteur et à un dessinateur différents. Voilà qui devrait permettre aux meneurs de jeu peu inspirés de meubler les vides de leur campagne, ou de créer un scénario en un tour de main.



● Plus qu'un simple guide de la Tempête (cette mer d'âmes chaotique qui baigne le Monde des Ombres), **Sea of Shadows** se révèle à l'usage un véritable Player's Guide avant la lettre, élevant *Wraith* vers de nouveaux sommets de noirceur. L'ouvrage fait notamment le point sur la géographie des Shadowlands et sur les moyens de s'y déplacer, se penche sur certains de ses habitants : entités « plasmiques », spectres, malfeans, « angelics » et « démonics » (sans oublier les mystérieux Ferrymen, les passeurs de la mer des Ombres). Il dissèque aussi le concept des Harrowings, ces voyages forcés au cœur de la Tempête, véritables cauchemars organisés destinés à précipiter leurs victimes vers le Néant. Le scénario qui clôt l'ouvrage n'est quant à lui pas de tout repos : les personnages y posent en victimes expiatoires pour un crime qu'ils n'ont pas commis.
La suite ? Une fuite hallucinante à travers la Tempête, des rencontres étranges et dangereuses, et un maître mot, qui vaut aussi pour l'ensemble de l'ouvrage : terreur.

Fabrice Colin

Deux suppléments pour Wraith, chez White Wolf. Prix : environ 130 F pour « Haunts » et 100 F pour « Sea of Shadows ».

Pour Mage et World of Darkness, en v.o.

HALLS OF THE ARCANUM

« Nous observons et nous sommes toujours là »



L'année 95, chez White Wolf, est placée sous le signe du Chasseur. Autrement dit la parole est aux humains, place à ceux qui « savent »... En fait de chasseurs, les membres de l'Arcanum, à l'image de ceux du Talamasca d'Anne Rice (le parallèle saute aux yeux ; voir Inspi Universalis, p. 100-101), n'ont apparemment pour seul but que d'amasser des informations et des connaissances occultes. Ce supplément nous permet d'approcher de plus près ces mystérieux visionnaires, voire de les incarner le temps d'une campagne. L'ouvrage est divisé en trois grandes parties. La première, le Guide du Néophyte, est rédigée du point de vue d'une jeune recrue. Nous suivons en sa compagnie le long périple initiatique, fait de cours théoriques et de cérémonies mystérieuses, qui mène à la Connaissance ; l'occasion de faire le point sur le savoir accumulé par l'Arcanum en matière de surnaturel, un savoir considérable pour le commun des mortels, bien qu'encore largement fragmentaire. Le chapitre se termine sur un bref survol des structures internes (politique, maisons-mères) de la vénérable organisation, et c'est en toute connaissance de cause que l'on peut aborder la seconde partie : comment incarner un membre de l'Arcanum ! Un chapitre plutôt convenu : quelques nouveaux traits, six archétypes (assez utiles...) et une série de PNJ que les novices seront tôt ou tard amenés à rencontrer ; bref, rien de très surprenant...
Le troisième chapitre s'attaque quant à lui au cœur du problème : les membres de l'Arcanum sont-ils vraiment ce qu'ils prétendent être ? Ces quelques pages, réservées au meneur de jeu, sont surtout faites d'hypothèses et de théories plus ou moins tirées par les cheveux (mais jamais confirmées), et on reste un peu sur sa faim une fois leur lecture achevée. A chacun, sans doute, de se forger sa propre opinion. A noter un appendice sur l'alchimie et quelques artefacts, pas franchement dans le ton... Malgré ces quelques écueils, *Halls of the Arcanum* reste un supplément passionnant, fortement recommandé à tous les amoureux du World of Darkness.

Fabrice Colin

Un supplément en américain édité chez White Wolf. Prix : environ 100 F.

Pour Whispering Vault, en v.o.

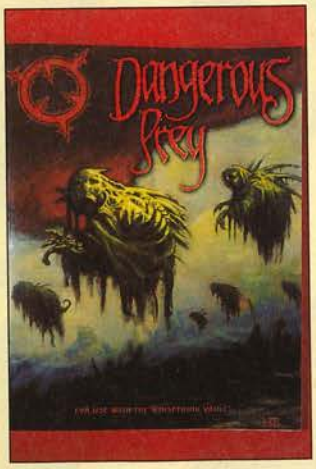
DANGEROUS PREY

Ça ne rigole pas !

Dans la série « un supplément par an, ça vous va ? », voici *Dangerous Prey*, un « compagnon » hors du commun dont les fanatiques de *Whispering Vault* ne pourront se passer. Les quatre premiers chapitres sont consacrés aux Unbidden (les « proies » du titre), ces redoutables créatures que les PJ doivent pourchasser sans relâche ; puis ce sont les Shadows (leurs servantes occasionnelles) qui sont mises en vedette, sur plus de quarante pages. Pour finir, les auteurs nous prodiguent quelques exemples d'aventure et fournissent un scénario se déroulant dans le milieu du cinéma américain des années Roosevelt. OK, et à part ça ? Sur le papier, cette énumération peut vous paraître un peu rébarbative, mais ne vous y trompez pas : *Whispering Vault* est un grand jeu d'horreur, le plus grand sans doute avec *Wraith* et *Kult*, pour qui sait apprécier le genre. Ici, la violence n'est pas seulement physique, elle est aussi psychologique et intérieure. Les Unbidden sont des créatures inhumaines, au comportement souvent irrationnel et à la cruauté sans nom. Ils sont intrigués par les émotions que nous ressentons, et sont prêts pour les connaître aux plus troublantes des extrémités. La description de ces êtres d'une perversité sans égal est une grande réussite. Les auteurs (et notamment le regretté Nigel Findley) ne relâchent pas la pression dans le chapitre sur les Shadows, dont ils nous présentent 32 nouveaux échantillons. Du Sycophant (monstruosité tentaculaire à l'odeur nauséabonde) au Dreadwolf (loup-garou à trois bras munis de griffes-rasoir) en passant par le Glutton (créature insectoïde se nourrissant principalement d'enfants), c'est à la visite d'une véritable galerie des horreurs que nous sommes conviés. Tout est comme ça, jusqu'au scénario : sombre, implacable et superbement écrit. Les amateurs tomberont à genoux. Les autres...

Fabrice Colin

Un supplément en anglais chez Pariah Press. Prix : environ 130 F.



Relais Jeux Descartes

JEUX DU MONDE

à Toulouse

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 61 23 73 88

Commandez au 61 23 73 88, par fax au 62 27 18 10 ou par courrier sur papier libre à l'adresse indiquée en bas de page. Frais de port (Colissimo : 48h) : 35,00 f. Paiement par Carte Bleue sur simple appel téléphonique, chèques ou mandats acceptés.

COLLECTOR CARD GAMES

Jeux en V.O.

ICE AGE Starter 49 F
Booster 15 F
MAGIC Starter (4th Edition) 49 F
Booster (4th Edition) 15 F
Booster (Revised) 15 F
Fallen Empires 9 F
→ Chronicles 12 F
SPELLFIRE (1st Ed.) 40 F
Booster (1st Ed.) 12 F
Booster Ravenloft 12 F
Booster Dragonlance 12 F
Booster Forgotten Realms 17 F
Booster Artifacts 17 F
BLOOD WARS Starter 45 F
Rebels & Reinforcement 14 F
Factols & Factions 14 F
→ Powers & Proxies 14 F

JYHAD Starter 49 F
Booster 17 F
→ **ETERNAL STRUGGLE Starter** 55 F
→ Booster 17 F
ON THE EDGE Starter(Lim. Ed.) 55 F
Booster (Lim. Ed.) 12 F
Booster cut-ups project 14 F
STAR TREK Deck 55 F
Booster 18 F
SIM CITY 59 F
Booster 17 F
GALACTIC EMPIRES Starter 65 F
Booster 15 F
ILLUMINATI Starter (Lim. Ed) 65 F
Booster (Lim. Ed.) 15 F
ILLUMINATI Factory Set 495 F
STAR OF GUARDIANS Starter 60 F
Booster 20 F

TOWERS IN TIME 49 F
Booster 10 F
WYVERN (Lim. Ed.) 50 F
Booster (Lim. Ed.) 16 F
RAGE Starter 49 F
Booster 12 F
→ Umbra 12 F
ULTIMATE COMBAT Starter 55 F
Booster 20 F

Jeux en Français

SPELLFIRE Starter 74 F
Booster 20 F
DOOMTROOPER Starter 44 F
Booster 14 F
→ Inquisition 9 F
HIGH TECH COMBAT Starter 54 F
Booster 16 F

MAGIC Starter 45 F
Booster 14 F
Renaissance 9 F
INTERVENTION DIVINE Starter 63 F
Booster 18 F
→ Cult Movie 14 F
KABAL Starter 69 F
Booster 17 F
→ Daïmon 10 F
DARK FORCE Starter 59 F
Booster 20 F
OPERATION BLAST Starter 49 F
Booster 18 F

Accessoires-Magazines-Divers

Deck daemon Software.(PC) 229 F
Porte Cartes (x10) - Epais 6 F
Porte Cartes (x100) - Fins 15 F
Feuilles Porte Cartes (x10) 15 F
Mastering Magic 110 F
Duelist #3, #4, #5 24 F
Lotus Noir #2 40 F
Scrye # 8 28 F
Stones/Pouch/Card Box 26 F
Illuminati Player's Guide 119 F
Spellfire Reference Guide 80 F
Jyhad Player's Guide 49 F
→ Player guide to Rage 45 F
Star Trek Player's Guide 105 F
T-Shirt Clock (MTG) 125 F
Battle scene poster (MTG) 70 F
Arena (MTG) 35 F
Whispering Woods (MTG) 35 F
Shattered Chains (MTG) 35 F
Final Sacrifice (MTG) 35 F
Tapestries (MTG) 84 F

Sélection d'imports

ROLE PLAYING GAMES

AD&D
Encyclopedia Magica V.3 150 F
Book of Necromancers 105 F
Player's Hdk (New Ed.) 149 F
Master Guide (New Ed.) 115 F
• Player's option rule : Skills 115 F
• Castle sites 78 F
• Thief Challenge II 49 F
→ Labyrinth of Madness 70 F
Mystara
Savage Baronies 120 F
Glantri Kingdom of magic 190 F
• Mark of Amber CD audio 115 F
Forgotten Realms
Dancing Hut of Baba Yaga 58 F
Sword of Dales 45 F
Elminster Ecologies V.1 58 F
Seven Sisters 99 F
Ruins of Zhentil Keep 150 F
• Spellbound 150 F
→ Volo's guide to Cormyr 78 F
→ The secret of Spiderhaunt 78 F
Ravenloft
Light in Belfry 99 F
Circle of Darkness 58 F
V. Richten guide to fiends 78 F
• Chilling Tales 58 F
→ V. Richten guide to Vistani 78 F
Planescape
In the cage : Sigil 95 F
Player's primer to outlands 99 F
• The Factol's Manifesto 115 F
→ Harbinger House 78 F
Dark Sun
Thri-Keen of Athas 95 F
• Beyond the Prism Pentad 45 F
→ *Birthright : Legacy of kings* 175 F
→ Book of monsters 89 F
A.C.E AGENTS 115 F
ADVENTURES IN FANTASY 75 F
AFTERMATH 189 F
AGE OF RUIN 135 F
ALBEDO 140 F
ARIA 210 F
Aria Worlds 185 F
ARS MAGICA
Houses of Hermes 119 F
Lion of the North 98 F
Faeries 119 F
ATTACK OF THE HUMANS 109 F
BEYOND THE SUPERNATURAL 150 F
BLOODSHADOWS 210 F
BUREAU 13 135 F
CADILLACS & DINOSAURS 135 F
CALL OF CTHULHU
Miskatonic University 90 F
• Cairo guidebook 115 F
• Unspeakable Oath #12 28 F
CHANGELING : THE DREAMING 139 F
CORPS 140 F
CYBERSPACE 140 F
CYBERPUNK
• Neo Tribes 84 F
• Black Hands Street Weap. 56 F
DANDANON 139 F
DANGEROUS JOURNEYS 195 F
DARK CONSPIRACY 165 F
DON'T LOOK BACK 140 F
DRACULA 152 F
DREAMPARK 105 F
EARTHDAWN (SOFT) 127 F
The Adepts way 125 F
• Horrors 125 F
ESPERAGENTS 75 F
FASTER THAN LIGHT 145 F
FITH CYCLE 150 F
FREEDOM FIGHTERS 99 F
GARDASIYAL (Tekumel) 305 F
GATECRASHER 140 F
GUARDIAN 75 F
GURPS
Illuminati 119 F
Supers (2nd edition) 119 F
High-tech 129 F
Ultra-tech 119 F
China 129 F
Psionics 119 F
Scarlet pimpernel 90 F
Imperial Rome 119 F
Cyberworld 119 F
Chtorr 129 F
Espionnage 129 F
Arabian nights 119 F
Atomic Horror 119 F
Creatures of the night 129 F
Vampire 139 F
Vampire companion 139 F
Werewolf : apocalypse 139 F
Cyberpunk adventures 129 F
Time travel adventures 129 F
Martial arts adventure 129 F
Religion 139 F
Timeline 129 F
Grimoire 119 F
Mage the ascension 139 F
Voodoo 119 F
Cthulhu Punk 119 F
• Robots 119 F
HAHLMABREA 150 F
HEROES & HEROINES 139 F
HERO SYSTEM 150 F
HEROES UNLIMITED 139 F
HIGH COLONIES 115 F
HOL 89 F
HUNTER PLANET 180 F
IMMORTAL(INVISIBLE WAR) 175 F
Narrator pilot pack 99 F
Dream Stroke 99 F
INCURSION 145 F
INDIANA JONES 199 F
• Golden vampire 140 F
IT CAME FROM THE.. 105 F
JUSTICE INC. 90 F
JUSTIFIERS 75 F
KHAOTIC SCHIZOTRONIC 175 F
LAND OF ADVENTURE 99 F
LEGACY : WAR OF AGES 175 F
LEGIONNAIRE 150 F
LIVING STEEL 225 F
LORD OF THE RINGS 145 F
LOST SOULS 139 F
MACHINE GUNS & MAGIC 129 F
MACHO WOM. WITH GUNS 70 F
MACROSS II 84 F
MARAUDER 2107 125 F
MEKTON II 85 F
Mekton empire 99 F
Mekton tech book 84 F
Operation rimfire 99 F
→ Mekton Zeta 140 F
→ Algol : 1530 99 F
MERC 59 F
METASCAPE 280 F
MIDDLE EARTH
Elves 126 F
Laketown 159 F
MILLENIUM'S END 140 F
MORROW PROJECT 90 F
NEXUS LIVE ROLEPLAYING 139 F
NEXUS THE INFINITE CITY 140 F
NIGHT LIFE 99 F
NINJA & SUPERSPIES 119 F
Mystic China 139 F
ORÁCULO(Spain) 129 F
OVER THE EDGE 155 F
PALLADIUM 150 F
PANDEMONIUM 139 F
PENDRAGON 185 F
PRIME DIRECTIVE(Star Trek) 140 F
PROJECT A-KO 175 F
PROTEUS 150 F
PSYCHOSIS SHIP OF FOOLS 105 F
QUEST OF THE ANCIENTS 175 F
RAVEN STAR 175 F
RIFTS 175 F
• Rifts world 7 : Undersea 139 F
ROBOTECH 85 F
• **ROLEMASTER RULES** 210 F
• Screen 84 F
• Creatures and monsters 189 F
RUNEQUEST 180 F
Dreams Dragons Bring 49 F
The fall of Whitewall 49 F
The Block 49 F
Lords of terror 110 F
Codex zine #3 28 F
• Tales Reaching Moon #13 35 F
• Wyrms Footprints 75 F
SHADES OF FANTASY 140 F
SHADOWRUN
Rigger black book 105 F
Shadowtech 105 F
Paranormal animals 125 F
Corporate shadowfiles 125 F
Fields of fire 105 F
Guide to real life 105 F
Tir Tairngire 125 F
Imago 59 F
Elven fire 65 F
One stage before 72 F
Dark angel 65 F
A killing glare 59 F
Celtic double cross 59 F
Eye witness 75 F
Paradise lost 70 F
Divided Assets 70 F
Corporate Security Hbk 125 F
→ Cybertechnology 105 F
SHATTERED DREAMS 125 F
SHATTERZONE 210 F
SKYREALMS OF JORUNE 135 F
SLA INDUSTRIES 175 F
Karma 110 F
SPACEMASTER 180 F
STAR WARS
• Adventure journal #6 79 F
• Alliance Intelligence Rep. 99 F
STREET FIGHTER 99 F
Secrets of Shadoloo 69 F
Screen 69 F
Players guide 89 F
The perfect warrior 69 F
→ Contenders 89 F
SUN & STORM : ENCHIRIDION 90 F
TALES OF GARGENTIHR 245 F
TALES OF FLOATING VAGABOND 105 F
TANK GIRL 210 F
TEEN. FROM OUTERSPACE 70 F
TEEN. MUT. NINJA TURTLES 85 F
TIMELORDS 2ND ED 115 F
TIME LORD DR WHO 115 F
TORG
Space gods sourcebook 125 F
Tharkold sourcebook 125 F
The Delphi Council 1 135 F
Terra sourcebook 126 F
Tokyo City 135 F
Los Angeles city 135 F
The Cassandra file 84 F
Queenswrath 89 F
High lord of earth 89 F
Full moon draw 89 F
Kanawa personal weapons 92 F
Operation : hard sell 89 F
Land below 105 F
Crucible of pain 89 F
Kanawa heavy weapons 99 F
City of demons 89 F
Cylent scream 89 F
Kanawa vehicles book 99 F
Infiniverse update #1,#2,#3 125 F
Storm knights guide 105 F
Creatures of Aysle 126 F
The character collection 126 F
Rec Stalek 89 F
Central valley gate book 90 F
Creatures of Orrosh book 135 F
Creatures of Tharkold 135 F
Ravagons sourcebook 115 F
No quarter given 90 F
When axioms Collide 90 F
The gaunt man returns 105 F
High lords guide 126 F
Cleric Sourcebook 126 F
• Berlin citybook 125 F
TWILIGHT 2000 (BOXED) 249 F
TRAVELLER : THE NEW ERA 189 F
• Vampire fleets 110 F
UNDERGROUND 189 F
WARP WORLD 165 F
WHISPERING VAULT 140 F
Dangerous Prey 99 F
WORLD OF SYNNIBARR 225 F
WRAITH THE OBLIVION 139 F
• Player's guide 105 F
YEAR OF THE PHOENIX 170 F
YSGARTH 90 F

WARGAMES

ADG
World in flames 455 F
- Days of decisions II 380 F
- Planes in flames 175 F
- Fatal alliances II 175 F
- Africa aflame 140 F
- Asia aflame 140 F
AVALANCHE PRESS
The Invasion of Italy 289 F
Mac Arthur's Return 289 F
→ Red Parachutes 289 F
AVALON HILL
Jeux Micro
Fifth Fleet (PC) 490 F
Operation Crusader (PC- Mac) 490 F
Stalingrad (PC - Mac) 490 F
Flight Commander (PC - Mac) 490 F
ASL GAP (PC) 190 F
→ Beyond Squad Leader 569 F
• A.S.L. Solo Rules 245 F
Advanced squad leader 349 F
- Yanks 270 F
- Beyond valor 299 F
- Paratrooper 145 F
- Partisan 149 F
- West of Alamein 370 F
- Hollow legions 190 F
- Last hurrah 149 F
- Red barricades 190 F
- Code of bushido 299 F
- Gung Ho 380 F
- Croix de guerre 265 F
- Kampfgruppe Peiper I 265 F
- Streets of fire 190 F
- Hedgerow Hell 190 F
- ASL Annual 92 115 F
- ASL semi-annual 93 #1,#2 70 F
- ASL Annual 95 180 F
- Cartes Squad Leader 01 à 43 45 F
Squad leader 225 F
- Cross of iron 190 F
- Crescendo of doom 210 F
- GI Anvil of victory 280 F
- Up front (Squad Lead. cards) 225 F
"1776" 265 F
Advanced third reich 379 F
- Rising Sun 380 F
Air Force 225 F
- Dauntless 190 F
Attack subs 190 F
B17 175 F
Battle of the bulge 159 F
Break out : Normandy 225 F
Devil's den 190 F
Empire in arms 265 F
Fire power 225 F
Flat top 299 F
Flight leader 210 F
Guadalcanal 265 F
Guerilla 190 F
Here comes the Rebels 225 F
IDF 285 F
Longest day 645 F
Luftwaffe 225 F
Main battle tank 235 F
Midway 159 F
Mustangs 190 F
Panzerblitz 190 F
Panzerleader 225 F
Patton's best 199 F
Platoon 150 F
Raid on Saint-Nazaire 195 F
Roads to Gettysburg 240 F
Russian front 205 F
Siege of Jerusalem 265 F
• Stonewall Jin the valley 265 F
Stonewall Jackson's way 265 F
Storm over Arnhem 129 F
Son of D-Day 159 F
Tac air 195 F
Third reich 225 F
Thunder at cassino 190 F
Turning point Stalingrad 190 F
War & peace 265 F
We the people 299 F
Wooden ships & iron men 190 F
VICTORY GAMES
Across five aprils 225 F
Aegan strike 150 F
Ambush 265 F
- Move out 114 F
- Purple heart 165 F
Carrier 265 F
Central america 225 F
Civil war 190 F
Flashpoint : Golan 299 F
Gulf strike 3rd edition 299 F
Hell's highway 180 F
Korean war 180 F
Lee vs Grant 159 F
N.A.T.O. 150 F
Omaha Beachhead 135 F
Open fire 240 F
Pacific war 370 F
Pax britannica 180 F
Peloponnesian war 265 F
Second fleet 235 F
Third fleet 270 F
Sixth fleet 225 F
Seventh fleet 265 F
Shell shock 265 F
Tokyo express 270 F
Vietnam 180 F
CLASH OF ARMS
La bataille de les 4 bras 265 F
The speed of heat 250 F
Campaign of Robert E. Lee 279 F
Bataille de Mont St. Jean 279 F
Bataille Mt St Jean Deluxe 640 F
L'armée du nord 1815 279 F
Prelude to disaster-WWII 235 F
Mississipi fortress 165 F
Chancellorsville 279 F
Edelweiss 384 F
Marching through Georgia 180 F
The war for the union 265 F
Lee Takes Command 180 F
La bataille d'Auerstoedt 250 F
Autumn of Glory 195 F
Over the reich 265 F
Landships 230 F
La bataille de Wavre 209 F
Command at sea - rules 135 F
Command at sea - scenario 70 F
Command at sea - ship data 105 F
Command at sea - sheets 110 F
1807: The Eagles turn East 299 F
Achtung Spitfire 279 F
Borodino '41 225 F
→ La bataille de Coruna 299 F
→ Zorndorf 299 F
COLUMBIA GAMES
Quebec 1759 240 F
War of 1812 190 F
Rommel in the desert 299 F
East front 350 F
West Front 390 F
- Med front 240 F
- Volga front 150 F
Napoleon - Waterloo 299 F
Bobby Lee 340 F
DECISION GAMES
Empires at war 225 F
War of the rebellion 379 F
Firefight 150 F
Wellington's Victory 299 F
Battle over Britain 190 F
Battle for the Ardennes 240 F
World War One 105 F
Battle for Germany 92 F
Leningrad 99 F
Cobra 150 F
Barbarossa... 225 F
4 Battles of the ancient... 190 F
Rebels & Redcoats I 225 F
Rebels & Redcoats II 225 F
Seven Days Battles 210 F
Napoleon First Battle.. 210 F
The Alamo 129 F
EXCALIBRE
Wings (2nd Ed.) 299 F
Panzer (2nd Ed.) 299 F
FGA
Defiant Holland 140 F
Bastogne 105 F
Kasserine 109 F
Remagen 109 F
THE GAMERS
April's Harvest 220 F
Ardennes 195 F
Austerlitz 270 F
Barren victory - Chickam. 240 F
Bloody roads south 240 F
Embrace an Angry Wind 210 F
Enemy at the gates 399 F
Force eagle's war 255 F
GD 40 Sedan bridgehead 270 F
Hunters from the sky 295 F
In their quiet fields 235 F
Matanikau Guadalcanal 42 255 F
No better place to die 220 F
Objective : Schmidt '44 240 F
Omaha 340 F
Thunder at the crossroads 240 F
Yom Kippur 220 F
→ Black Wednesday 295 F
→ Tunisia 295 F
GDW
A house divided 180 F
Team Yankee 180 F
Battlefield Europe 195 F
Tet offensive 299 F
The sands of war 265 F
Sands of war exp. kit 135 F
Bloody Kasserine 135 F
Race for Tunis - WWII 135 F
Phase line smash 225 F
Blood & thunder 270 F
Harpoon 225 F
- Battles of the 3rd WW 60 F
- Ship forms 55 F
- Submarine forms 55 F
- Data Annex 85 F
- Antisubmarine warfare 69 F
- The south atlantic war 90 F
- Trouble waters 75 F
- Harpoon naval review 110 F
Johnny Reb 140 F
- To the sound of the guns 60 F
Volley & Bayonet - rules 99 F
Desert shield factbook 75 F
Command decision II 245 F
- Armies of the second WW 105 F
GMT
Silver Bayonet 150 F
Air bridge to victory 190 F
Operation shoestring 225 F
1863 299 F
Eagles in the snow 189 F
Crisis Korea 1995 265 F
Thunderbolt/Apache leader 225 F
OPN Mercury : Crete' 41 225 F
Rise of the luftwaffe 190 F
Lion of the north 265 F
Victory in the west 265 F
Julius Caesar 329 F
- Dictator 95 F
The battles of Waterloo 299 F
Britain Stands Alone 220 F
Last victory 220 F
Alexander Deluxe 325 F
• Crisis : Sinaï 1973 270 F
GRD
Fire in the east 490 F
Scorched earth 490 F
Balkan front 279 F
A winter war 225 F
• For whom the bell tolls 490 F
MOMENTS IN HISTORY
Kharkov, ring of fire 225 F
Triumphant fox 225 F
A Famous Victory 295 F
OMEGA
Victory in Europe - 2nd ed 150 F
Main Battle Area 225 F
War to the death 189 F
Air-land battle 225 F
Eastern front solitaire 190 F
Napoleon's Leipzig 225 F
Desert victory 225 F
RHINO GAMES
Campaign to stalingrad... 265 F
Decision in France 175 F
SDI
First blood 340 F
"1862" 210 F
Dead of winter 280 F
WEST END GAMES
Against the reich 190 F
Air and armor 190 F
Air Cav 190 F
Desert steel WWII 190 F
Fireteam 190 F
RAF (Battle of Britain) 190 F
Soldiers 190 F
Tank leader - western front 190 F
XENO GAMES
Longstreet's Assault (ACW) 265 F
Emperors of Europe 265 F
Seakrieg 4th Ed. 175 F
This hallowed ground (ACW) 259 F
XTR
Mississipi banzai 180 F
Blackgold 150 F
Wahoo (Washington 1863) 150 F
Poland'39 129 F
Victory in Normandy 105 F
Smithereens 209 F
Back to Iraq 155 F
Seven seas of victory 175 F
3 W
"1944" 150 F
Aachen 210 F
Aces High War in the air 195 F
Age of Chivalry 209 F
American Aces 195 F
Arabian Nightmare 150 F
Army group center 195 F
Barbarians 279 F
Battle of the Alma 230 F
Blitzkrieg in the south Front 245 F
Blood and Iron 209 F
Campaigns of the civil war 190 F
Chinese civil war 150 F
Crimean shield 245 F
Crossbows & cannon 210 F
Crossbows & cannons II 209 F
Crusades II 210 F
Duel for Kharkov 299 F
Endkampf 189 F
Frederic the Great 195 F
Give me liberty 209 F
Henry V 199 F
Ironsides - Irish rebellion 235 F
Lawrence of Arabia 165 F
Light division 210 F
Long lance & Henderson 255 F
Modern naval battle 140 F
Modern naval battle II... 175 F
Napoleon at Auterlitz 165 F
Napoleon's later battles I 210 F
Panzerkrieg 250 F
Raid on Richmond 175 F
Royalists & Roundheads 190 F
Royalists & roundheads II 225 F
Royalists & roundheads III 209 F
Run silent, run deep 230 F
Salvo I Battleship '39-45 195 F
Salvo II 195 F
Scratch one flat top 209 F
Sink the Bismark 195 F
SS Amerika 380 F
Sword & shield 230 F
Tahiti 189 F
Tarawa 195 F
The Black Prince 225 F
The defense of Rorke's drift 265 F
The last blitzkrieg 225 F
Tide of Fortune 225 F
VI against Rome 210 F
DIVERS
Axis & Allies 325 F
Blood & Iron (Bismark...) 299 F
Eagles of the empire 265 F
Napoleon on the Danube 185 F
World war II : pacific theater 320 F
Tactical Command Boxed 340 F
Rangement pions 19 F
MAGAZINES
C3I#3, #4, #5 55 F
Command '27 180 F
Command 12, 15, 16, 18 à 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34 110 F
Command 33 230 F
Command Post #3 à #8 49 F
Counter Attack #1 Drive on Frankfurt 56 F
Counter Attack #2 Lee Invades... 56 F
Counter Attack #4 Korea '95 85 F
Europa News #6,#7,#8,#11,#17 39 F
Europa News 18 à 32 35 F
Europa News 33 à 37 42 F
Europa News #38/#39 84 F
Europa News #40, #41 49 F
Strategy & Tactics 142 à 160 95 F
Strategy & Tactics 161 à 170 110 F
Strategy & Tactics 171 à 173 115 F
CARD GAMES
Dixie : Bull Run 55 F
Dixie : Shiloh 55 F
Echelon of Fire Starter 65 F
Echelon of Fire Booster 22 F
Echelon of Fury Starter 65 F
Echelon of Fury Booster 22 F

- La "→ "indique une parution probable en juillet ou août - Les Nouveautés parues entre le 12/05/95 et le 04/07/95 sont indiquées par un • - Pour les produits en Français, n'hésitez pas à nous contacter -

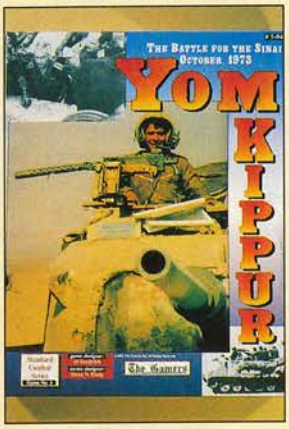
JEUX DU MONDE (ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h) : 14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Un wargame en v.o.

YOM KIPPUR

Sinaï 73

Le quatrième jeu publié par The Gamers dans la série *Standard* (jeux simples) porte sur un thème déjà classique : la bataille du Sinaï lors de la guerre du Kippour. Le système simple de la série, du type Mouvement-Combat-Exploitation, s'adapte sans problème. La carte est d'assez petite taille (55 x 85 cm), il y a en tout 280 pions et marqueurs, et le nombre de tours maximum est de 12 : le jeu est très maniable, c'est un bon point bien dans l'esprit de la série.



La règle spécifique (que n'accompagne malheureusement aucun historique cohérent) contient un certain nombre de bonnes idées. Les SAM et les Saggers égyptiens, la supériorité blindée et aérienne israélienne, etc. sont gérés sans complexité et à peu près correctement. Plus original : le principe d'un cessez-le-feu onusien aléatoirement décrété et que les joueurs peuvent refuser, au prix assez fort de 2 points de victoire. Moins bonne est l'idée d'une intervention de forces soviétiques et américaines au second cessez-le-feu refusé. Une intervention unilatérale (au moins dans un premier temps) aurait été moins improbable en cas de danger pour la survie de l'un des adversaires (survie politique du régime égyptien, survie tout court d'Israël). Et les forces prévues comprennent une division blindée et une de paras côté soviétique, contre moins de la moitié de ces troupes côté américain, ce qui doit vouloir dire que la flotte américaine de Méditerranée a été coulée sans autre forme de procès.

Côté scénarios, un louable effort a été fait. D'abord, trois scénarios historiques : l'ensemble de la bataille (avec positionnement des troupes historique ou décidé par les joueurs), la première contre-attaque israélienne et la bataille dite de la Ferme chinoise (les Israéliens traversent le Canal). The Gamers a ajouté trois what if : deux permettent d'évaluer les chances de l'offensive égyptienne si le gouvernement israélien avait cru ses services de renseignement et renforcé le Canal avant l'attaque, ou au contraire si la surprise avait été totale. Un autre, à l'extrême limite du vraisemblable, a visiblement été conçu pour faire plaisir à ceux à qui la vue d'une étoile à six branches donne des boutons.

En deux mots, un jeu de bonne qualité globale, mais dont certains points gagneraient à plus de vraisemblance politico-historique.

Frank Stora

Yom Kippur est un wargame en anglais édité par The Gamers. Prix : environ 240 F.

Pour Caesar, en v.o.

DICTATOR

Marius, Sylla et le zéro défaut…

Après avoir édité quatre modules d'extension pour *SPQR*, GMT Games commercialise aujourd'hui son premier module pour *Caesar*. Le thème est celui des luttes de Marius et de Sylla contre les ennemis extérieurs d'une République romaine déjà en crise. Une fois de plus, les deux batailles proposées vont permettre aux joueurs de comparer les vertus respectives de plusieurs systèmes d'organisation tactique. A Vercellae (101 av. J.-C.) en Italie du Nord, Marius et ses légions, qu'il vient tout juste de réorganiser en introduisant la formation en cohortes, affronte les hordes cimbres et leur roi Beorix. A Chaeronae (86 av. J.-C.), Sylla et ces mêmes cohortes doit faire face à la dernière armée organisée selon le système macédonien classique à apparaître sur un champ de bataille, celle de Mithridates, roi du Pont.

Alors que *Caesar* ne nous fournissait que des batailles entre légions (guerre civile César/Pompée), *Dictator* tire son intérêt du côté inédit des combats simulés, et ne souffre par là même aucunement d'une quelconque « usure du genre ».

Des règles nouvelles sont d'ailleurs obligatoires pour tenir compte des particularités de l'armée cimbre : commandement tribal non hiérarchique, attaque par vagues d'infanterie, aspects psychologiques (la « furie barbare »…). De même des ajustements sont requis pour l'armée pontique qui comprend des phalanges d'esclaves (sic) au moral erratique et de nombreux chariots de guerre ! Pour les deux batailles, les troupes sont nombreuses et la durée de jeu approche les cinq heures. Le matériel est impeccable et peut se ranger dans la boîte de *Caesar*, dont les cartes et les pions de cohortes romaines sont nécessaires pour jouer les deux batailles de *Dictator*. Le module comprend, lui, un livret de règles et scénarios, 240 pions (nouveaux chefs, armées cimbre et pontique) et une aide de jeu, mise à jour, couvrant l'ensemble des tables utilisables pour tous les jeux et modules de la série *Great Battles of History* déjà parus : dans le monde des affaires cela s'appelle avoir le souci de la Qualité Totale. Voilà enfin des créateurs de wargame (R. Berg et M. Herman) qui comprennent que les joueurs sont aussi des clients… et par là même des wargameurs qui peuvent être sûrs de ne pas regretter les 130 francs de leur achat. Tiens c'est fait, j'ai dit le prix…

Frédéric Bey

Une extension pour le wargame Caesar, en anglais, édité par GMT Games. Prix : environ 130 F.

Un jeu de rôle en v.o.

TALES OF GARGENTIHR

Il reste une place ?

Tales of Gargentihr est typiquement le genre de jeu qui laisse songeur : les auteurs y déploient en effet des trésors d'imagination et s'emploient avec passion à faire sortir un monde original et nouveau du néant. Mais pourquoi jouer à celui-là plutôt qu'à un autre ? On évitera de s'attarder sur cette question gênante en examinant ce pavé de 340 pages… L'univers de *ToG* est une planète étrange : les continents, très mobiles, y dérivent les uns par rapport aux autres sur d'immenses mers de sable. C'est ainsi qu'un beau jour (en 1492, nous dit la chronologie…), les Karro (a priori civilisés) débarquèrent sur Agasha et entreprirent de coloniser les Ha'esh (les autochtones) – d'où frictions prévisibles dues aux velléités expansionnistes des susnommés. Les PJ appartiennent à la société des Clondis, une organisation élitiste et bien intentionnée qui tente de rendre à ce monde un semblant d'équité. A eux de refaire l'histoire, et de redécouvrir un continent qui reste encore très largement inexploré. *ToG* possède au moins deux points forts : un sommaire remarquablement exhaustif – scénarios à foison, système de combat intéressant (basé sur la fatigue), guide complet de la société et de ses coutumes, bestiaire, croyances –, inutile d'acheter trois cents suppléments pour commencer à jouer… et un concept très original : dans cet univers, la magie n'est pas considérée comme un don, mais comme une maladie fort handicapante, dont les « victimes » doivent pallier les effets grâce à des artefacts technologiques (ce mélange magie/technologie est d'ailleurs l'une des constantes du jeu). On regrettera par contre la complexité excessive du lexique proposé (je ne vois guère que *Jorune* ou *Immortal* pour rivaliser dans ce domaine) : d'accord, ça fait exotique, mais on aimerait bien aussi savoir de quoi ça parle, de temps en temps… Fort heureusement, l'index est remarquablement pourvu, et le texte est émaillé de nombreux exemples. Pour le reste, sans être la révélation du siècle, *ToG* se révèle une addition plus qu'honnête à la liste déjà considérable des jeux d'heroic fantasy. Dépaysement garanti !

Fabrice Colin

Un jeu de rôle édité chez Sanctuary Games, en anglais. Prix : environ 200 F.



GAMES WORKSHOP®

PRESENTE

Warhammer Quest™

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER



Figurines fournies non peintes

Vous êtes un guerrier héroïque, explorant les sinistres catacombes du monde de Warhammer. Si vous réussissez à vaincre les terribles monstres et les pièges mortels des donjons, vous serez récompensé par des trésors et des objets magiques qui vous rendront plus fort lors de votre prochaine aventure. Warhammer Quest est un jeu de plateau passionnant contenant des plans de sol en couleur, trois livres de règles, tous les dés et pions nécessaires pour jouer et plus de 90 magnifiques figurines plastique Citadel !









Les quatre guerriers de Warhammer Quest font partie des plus remarquables figurines plastique jamais créées.

VENEZ VOUS INITIER A WARHAMMER QUEST DANS NOS MAGASINS !

PARIS CENTRE
10 rue Hautefeuille, 75006 PARIS
Tél : (16 1) 46 33 20 01 - M° St Michel
Ouverture du lundi au samedi

PARIS SUD
13 rue Poirier de Narçay, 750014 PARIS
Tél : (16 1) 45 45 72 03 - M° Porte d'Orléans
Ouverture du mardi au samedi

LYON
10 rue Joseph Serlin, 69001 LYON
Tél : 78 29 97 12
Ouverture du mardi au samedi

BORDEAUX
11 rue Georges Bonnac, 33000 BORDEAUX
Tél : 56 44 50 56
Ouverture du mardi au samedi

NANTES
9 rue du Moulin, 44000 NANTES
Tél : 40 89 10 45
Ouverture du mardi au samedi

LILLE
48 rue de la Clef, 59800 LILLE
Tél : 20 31 69 89
Ouverture du mardi au samedi

NOUVEAU MAGASIN
TOURS
5 place Jean jaurès 37000
Ouverture Septembre

INITIATIONS ET PARTICIPATIONS A LA PEINTURE DES FIGURINES CITADEL ET AUX JEUX GAMES WORKSHOP DE 10 H 30 A 19 H DANS TOUS NOS MAGASINS.

Notre lecteur, sa vie, son œuvre...

Bon alors, quel est le profil du joueur ? Profil grec ? Profil bas ? Meilleur profil ? Première constatation : 100 % des répondants lisent *Casus* : hé oui ! Ce qui a l'air d'une lapalissade doit tout de même vous inciter à une lecture « redressée », comme on dit en stats. Dans tout ce qui va suivre, les pourcentages vont porter sur « des lecteurs de *Casus* qui sont du genre à renvoyer un sondage ». Ça élimine donc les joueurs qui ne lisent pas *CB* (ce qui semble notamment le cas des joueuses), les wargameurs exclusifs qui ne trouvent pas assez de matière dans *CB*, mais aussi les passifs et autres silencieux, sans oublier les distraits qui ont rempli le questionnaire et l'ont oublié au fond d'une sacoche... Comme vous pourriez vous en douter, vous êtes répartis en tribus : anciens ou joueurs récents, rôlistes acharnés ou pluriludistes, il n'y a pas de lecteur type, quoique de grandes tendances se dessinent.

Des publics hétérogènes

Ce qui ne nous simplifie pas la tâche, c'est que d'un côté des nouveaux arrivants découvrent les jeux de simulation (12 % ne lisent *Casus* que depuis un an environ), tandis que les vétérans continuent à jouer et à lire le magazine, accumulant chaque année dans leurs rangs les ex-novices devenus confirmés : 29 % jouent depuis 3 à 5 ans, mais 56 % jouent depuis 6 ans et plus (parfois depuis les débuts).

Un telle fidélité nous touche, car il faut bien l'avouer, nous nous sommes souvent demandés ce que *Casus* pouvait bien apporter de neuf à des joueurs chevronnés qui connaissent toutes les ficelles et ont eu mille fois l'occasion d'explorer les facettes du jeu.
Mais d'autres réponses lèvent en partie ce mystère : en effet, les joueurs des origines conservent leur curiosité. On aurait pu penser qu'ils étaient surtout intéressés par les scénarios, qui leur gagnent du temps sur la préparation des parties, et ce n'est pas tout à fait faux (18 % les citent au premier rang de leurs rubriques préférées), mais même pour eux, les critiques de jeu viennent aussitôt derrière (10 % des citations). Car la plupart jouent à 6 ou 7 jeux différents : un « principal » (*AD&D* dans 35 % des cas), d'autres « habituels », et puis des outsiders, pour varier les plaisirs ; d'où un intérêt régulier pour les sorties et les nouveautés, à la recherche d'une révélation, d'un nouveau classique ou d'un coup de cœur.



Vos jeux de rôle préférés

Si nous avions une petite idée sur les favoris à travers le vote des Trophées Casus Belli, il y a désormais trop de jeux pratiqués pour savoir avec précision lesquels sont joués et lesquels restent sur les étagères. Les scores entre jeux préférés et jeux pratiqués le plus souvent se tiennent, mais des différences de 3 ou 4 % mettent parfois le doigt sur la difficulté, soit à trouver des joueurs, soit à préparer une aventure. Ainsi, bien que *In Nomine Satanis* jouisse d'une notoriété rivalisant avec celle de *Vampire*, ce dernier marque l'écart dans la fréquence de jeu.
Les leaders, on s'en doute, restent les leaders. Mais déjà à ce niveau avec des nuances amusantes : ainsi le duel *AD&D*/*Cthulhu*.
Si **AD&D** est incontestablement le jeu cité le plus souvent au premier rang (37 %), **L'appel de Cthulhu** est cité plus régulièrement en seconde ou troisième place. Résultat des courses, ce dernier arrive largement en tête des citations (41 %), ce qui le place un peu en « grand standard », ou « plus célèbre point commun entre un maximum de joueurs ».
Le même combat se produit pour la « tête du peloton » entre **Warhammer** (21 %), **Star Wars** (20 %), **In Nomine Satanis** (18 %) et **Vampire** (19 %). **Warhammer** remporte le plus large consensus, même si **Vampire** est le plus souvent cité en premier par ses amateurs. Le peloton est juste derrière, dans la fourchette des 10 à 15 %. Ne considérez pas ces chiffres comme des minorités négligeables. On a vu qu'une large majorité de rôlistes pratique 6 jeux ou plus. Il leur a donc fallu choisir 3 titres parmi ces 6 ou 7 jeux, et en éliminer d'autres qu'ils pratiquent avec plaisir. D'autre part, il faut comparer ces valeurs avec celles des locomotives, *Cthulhu* et *AD&D*, qui tournent autour de 40 %. Ainsi, un jeu qui obtient 8 % n'est que cinq fois moins joué que les jeux vedettes. Il n'y a pas photo, mais c'est loin d'être négligeable.
Dans ce peloton, donc, ressortent distinctement, mais au coude à coude... **Cyberpunk** (14 %) et **Shadowrun** (13 %), collés au train par **Rêve de Dragon**, **Stormbringer**/**Elric**, **JRTM**, **Rolemaster**, **RuneQuest**, **Nephilim**, **Simulacres**.
Juste derrière, il faut tout de même mentionner les quelques suivants : souvent ci-

DES QUESTIONS BIZARRES ?

Oui, il y en avait quelques-unes, qui ne servaient pas à vous décortiquer, mais à comparer vos réponses à d'autres sondages de sociologie réalisés sur les joueurs et la population globale ; afin d'appuyer nos arguments dans les divers débats où nous sommes invités (télé, radio, ludothèque...). Laissons la parole au sociologue...



Prolégomènes (1) à l'étude sociographique des joueurs de jeux de rôle

L'investigation sociologique d'une communauté de joueurs, tels que les joueurs de jeux de rôle, a-t-elle un sens ?
La question se pose, en effet, car les objections qui pourraient être faites à l'entreprise sont – au moins – de deux ordres : la première pourrait venir des joueurs eux-mêmes, qui n'éprouveraient pas forcément a priori le besoin de se voir ainsi « disséquer », au travers de l'analyse de leur profil socio-culturel et de leurs pratiques.
La seconde viendrait du monde universitaire qui pourrait juger ce sujet futile au regard de problématiques plus « sérieuses », ayant davantage d'implications sociales.
De plus, le chercheur, ou l'étudiant, travaillant sur cette activité ludique – et par conséquent socialisé au sein de la « bonne » culture académique – pourrait aussi tomber dans le travers qui consisterait à stigmatiser ce passe-temps, et ses pratiquants, sous prétexte qu'il ne s'agirait là que de « mauvaise » culture, bien différente des pratiques édifiantes, valorisées par l'Institution, telle que la lecture de littérature classique, l'écoute de « grande » musique, le théâtre, ou encore la fréquentation assidue de l'opéra.
Nous ne tomberons pas ici dans ce travers, d'autant plus qu'il apparaît aujourd'hui nécessaire de repenser la légitimité des consommations culturelles(2), notamment quand on s'intéresse à des populations de « jeunes ».
Si nous pensons que les résultats de l'enquête « Casus Belli Écho 95 » peuvent avoir un intérêt, c'est qu'ils permettent de relativiser le poids que d'autres discours « savants » ont au niveau de l'opinion publique, discours qui – à tord ou à raison (mais souvent à tord) – contribuent à stigmatiser la population des joueurs de jeux de rôle, en lui prêtant divers comportements critiquables. Nous faisons ici principalement allusion au discours psychologique, ou plutôt à cette psychologie de bazar, qui fleurit ici ou là dans la presse, la radio et la télévision, et qui assimile les rôlistes à des cas plus ou moins pathologiques qu'il s'agirait de remettre « dans le droit chemin », quand cela reste possible (ils restent « jeunes » et « étudiants », donc « récupérables »...).
Outre le fait qu'il serait sociologiquement intéressant de questionner les conditions de production de tels discours et les canaux qu'ils utilisent pour leur diffusion(3), l'acharnement manifesté par certains à faire des joueurs de jeux de rôle un groupe « à part », en marge du reste de la population, traduit bien le désir toujours présent de trouver des « bouc émissaire » aux maux d'une époque.
Qu'il existe un certain mal vivre dans la jeunesse est malheureusement une évidence, notamment depuis que le « mythe » de l'école comme vecteur de mobilité sociale a été déconstruit. Que certains joueurs de jeux de rôle transportent dans leur pratique un certain mal vivre parait aussi une évidence, mais postuler que les jeux de rôle génèrent de tels comportements parait absurde à toute personne ayant une expérience, ne serait-ce que minime, des lois régissant la vie sociale. Bien évidemment, l'attitude compréhensive à l'égard de ces jeux et de leurs publics n'interdit pas le regard critique ; tel ou tel jeu, au cas par cas, peut interroger, sur le plan idéologique notamment, c'est aussi un devoir du « savant » (qu'il soit sociologue ou psychologue) de rester vigilant.
Mais les donneurs de leçons devraient, avant toute chose, s'efforcer de lire les produits

tés (autour de 5%) en premier par leurs fans, ils ne sont pas repris en troisième ou quatrième choix par les autres, ce qui fait chuter leur popularité : autrement dit, ou on les adore ou on les ignore. Ce sont : **Ars Magica**, **Ambre**, **Bloodlust**, **Pendragon**, **Mega**. Enfin s'accrochant, on trouve **James Bond**, **Scales**, **Berlin XVIII**, **Chimères**, **Loup-garou** et **Hawkmoon**.

Attention, il faut se rappeler ici qu'il s'agit d'un instantané de l'opinion de nos lecteurs en début d'année 95 (*CB* n° 85). Les jeux parus (ou traduits) fin 94 ou tout début 95 y sont donc sous-estimés ou absents.

Et qui y joue ?

Si on croise vos jeux préférés avec la question « depuis quand jouez-vous », on note que certains jeux ont un public d'anciens restés fidèles (c'est flagrant avec *Rêve de Dragon*, ou avec *Chimères*, qui a conservé les joueurs de *Hurlements*, tout en gagnant des nouveaux venus attirés par la nouveauté), tandis que d'autres sont plébiscités par les joueurs récents (de 1 à 3 ans de jeu) sans pour autant décider les anciens à quitter leurs grands classiques : c'est le cas de *Ars Magica*.

C'est ce qui fait la force de *L'appel de Cthulhu* ou de *AD&D* : leurs amateurs, déjà majoritaires, se répartissent très également entre les anciens (et même très anciens) joueurs et les nouveaux.

C'est aussi un peu le cas de *Star Wars*, même si la catégorie des joueurs assez récents y domine légèrement.

Dans cette optique, les plus « jeunes » joueurs s'intéressent à *Stormbringer* et *Warhammer*. Jeunes s'entend ici non pas par « en bas âge », mais « jouant depuis peu » (car si les plus précoces se mettent aux JdR dès la 4e, la plupart les découvrent entre la seconde et la deuxième année de fac).

Au fait, et les joueuses ? En recoupant les questions, on peut les estimer autour de 15%. Seulement 2,5% des questionnaires émanent de joueuses, mais il semble qu'en fait, elles se retrouvent dans des groupes ou des clubs où les proportions oscillent entre 30 et 40% de filles. Elles sont les premières surprises de constater que ce n'est pas le cas partout. On les retrouve surtout dans les jeunes joueuses (14-15 ans) et dans la tranche des 31-35 ans. Les joueurs de 16 à 21 ans sont ceux qui regrettent le plus leur absence (question de style de jeu ou d'accueil, peut-être ?), et sans doute ces derniers font-ils de la propagande puisqu'on en trouve une plus grande proportion dès l'année de fac suivante…

Et comment ?

- La majorité d'entre vous joue à domicile ou chez des amis (les MJ jouent un peu plus chez eux, mais ne rechignent pas à trimballer leur matériel chez un copain qui dispose de plus de place). 7% jouent avec leur conjointe ou copine.
- Vous êtes tout de même 27% à jouer en club. Un score qui n'était que de 15% il y a 3 ou 4 ans. Il faut dire que, malgré les campagnes de presse récentes, les responsables de MJC ou autres structures institutionnelles accueillent de plus en plus les joueurs, en partie parce qu'un nombre plus important de ces responsables connaissent ces jeux, ou les ont même pratiqués.
- Vous jouez en général 1 fois par semaine (33%), ou bien 1 à 2 fois par mois (34%). Seuls 14% jouent 2 à 3 fois par semaine. Un joueur sur cinq a du mal à jouer régulièrement, soit pris par les examens (surtout en début et fin d'études, faut pas rigoler), soit juste après (débuter dans un boulot est aussi un jeu, dont on ignore souvent les règles).
- La grande majorité pratique beaucoup de jeux différents : 34% pratiquent de 4 à 6 jeux, 35% 7 jeux et plus. Seuls 25% se contentent de 2 à 3 jeux, et 6% d'un seul.
- 60% d'accros parviennent à s'offrir des vraies séances de jeu complètes de 4 à 8 heures ; 25% qui ont parfois une autre activité prioritaire (musique, sport) se contentant de multiplier les séances courtes de moins de 4 heures.
- Les rôlistes ne sont d'ailleurs pas tous des accros. Ceux qui placent ce loisir au troisième ou quatrième rang de leurs activités se contentent très bien de jouer une fois par mois (36%).

Notons, à propos de ces rangs de préférence, que 9% arrivent à jouer 2 à 3 fois par semaine, alors que le jeu de rôle n'est pas leur premier loisir. Quelle santé !

Et à quoi d'autre ?

- Si 17% des rôlistes sont polarisés sur ce type de jeu, tous les autres pratiquent des jeux de plateau : 18% fréquemment et 61% à l'occasion.
- LE jeu de plateau par excellence, c'est **Diplomatie**, cité par un joueur sur cinq (20%). Son challenger, **Civilisation**, le suit de près avec 13,5%.

Dans un tout autre genre vient s'intercaler **Blood Bowl** (12%), puis suivent **Junta**, **Full Metal Planète**, **Formule Dé** et **Dune**, avec 10% des citations. On descend ensuite une petite marche vers les 8%, où l'on trouve **SuperGang**, **Space Hulk** et **Space Crusade**. Enfin, un petit groupe de jeux recueille suffisamment de soutien pour être mentionnés : **Battletech**, **Zargos**, **Res Publica Romana**, suivis de **Illuminati**, **Talisman**, **Fief 2** et **Supremacy**.

Encore une fois, ne vous fiez pas aux faibles pourcentages : les réponses sont divisées entre plus de 50 jeux. S'ils avaient tous le même succès, chacun obtiendrait 1,9% des voix ! C'est par rapport à cette valeur qu'il faut mesurer la popularité des leaders, qui recueillent 6 à 10 fois cette moyenne.

A l'inverse des jeux de rôle, impalpables, on retrouve ici le principe de l'affrontement sur un terrain que tout le monde doit se partager, la notion de territoire, le plaisir de manipuler les pions et le matériel, tout en conservant à la fois des thèmes proches du jeu de rôle et la possibilité (absente des grands classiques) de jouer à cinq ou six. Et on sent bien, en regardant la liste complète qui contient nombre de vieux jeux, que les joueurs entretiennent avec eux une relation affective intense, en souvenir des heures passées à batailler sur leurs plateaux souvent évocateurs…

- Le GN (jeu de rôle grandeur nature, ou semi-réel) ne vide pas trop les tables de jeu : 76% n'y participent jamais, tandis

---

victimes de leurs jugements, de la première à la dernière page…

Alors, qui sont donc les joueurs de jeux de rôle lecteurs de *Casus Belli* ?

Des jeunes, de sexe masculin (97%), pour la plupart, dont la moyenne d'âge est de 21 ans et dont la tranche d'âge la plus significative est celle des 16-25. Partageant l'existence quotidienne de la majorité des autres jeunes du même âge, les rôlistes sont scolarisés (5% au collège, 22% au lycée, 40% à l'université). Leurs parents exercent plutôt des professions du tertiaire (20% de cadres, 12% de professions intermédiaires et 10% d'employés ; les rôlistes eux-mêmes étant cadres (16%) ou employés (33%)), ce qui, là aussi, ne permet pas vraiment de caractériser cette population, si l'on prend en compte le fait que de nombreux joueurs habitent en région parisienne et dans des grandes agglomérations, où la structure de la population active en âge d'avoir des enfants se rapproche de celle des familles des joueurs.

Au niveau des pratiques culturelles, là aussi, rien de bien distinctif, on remarque l'attrait pour des loisirs caractéristiques de bien des « jeunes » partageant des conditions d'existence similaires : écouter de la musique rock, regarder des films à la T.V. régulièrement, lire des ouvrages de science-fiction, de fantastique, d'heroic fantasy, aller au cinéma, s'intéresser modérément à la culture « cultivée » (littérature classique, musique classique, théâtre, etc.), rejeter des formes d'expression culturelles jugées « démodées » ou « ringardes » (les variétés par exemple), etc.

L'un des seuls éléments qui attire l'attention est le pourcentage relativement faible de jeunes rôlistes déclarant aller régulièrement en boîte de nuit.

Mais attention aux conclusions hâtives… Facilement, bien entendu, en reprenant le discours de certains médias qui postulent que les joueurs « seraient indifférents aux filles de leur âge »(4), on serait tenté d'expliquer ce relatif rejet de lieux riches en « filles », par la « timidité » supposée des joueurs envers des personnes du sexe opposé. Outre le fait qu'il est loin d'être sûr que la vie « en couple » soit si répandue que cela chez les adolescents de tous milieux (en dehors du monde d'Hélène et les garçons…), ce pourcentage plus faible peut s'expliquer, comme nous le faisait remarquer récemment un joueur, par le fait que les parties de JdR ont souvent lieu le vendredi soir et le week-end. Le sociologue retiendra plus volontiers l'hypothèse que les joueurs de jeux de rôle ne sont pas socialisés au sein de groupes de pairs ayant intégré cette pratique dans leur mode de vie(5).

Qu'ajouter de plus, sinon que l'approche sociographique de la population des rôlistes n'autorise pas à trouver à ces jeunes des caractéristiques « marginales » contribuant à les stigmatiser, comme c'est parfois abusivement le cas…

Laurent Trémel(6) (G.E.S./I.N.R.P.) et Siham Dkhissi, Laure Lemonnier, Sophie Moreau, Marie-Carmen Serrano, étudiantes en sociologie

(1) Longue introduction présentant les notions nécessaires à la compréhension de l'ouvrage.

(2) Voir ce point l'article de Pierre Bruno, « Le banquet des gueux. La culture « vulgaire » et ses séductions », Lecture Jeune n° 70, avril 1994.

(3) Des médias qui contribuent la plupart du temps à anesthésier le corps social en le détournant des vrais problèmes de société (qui pourraient le faire réagir) et qui attirent son attention sur des problèmes individuels, où de pauvres gens sont livrés en pâture aux zooms des photographes et aux caméras, un peu à la manière où des « sauvages », provenant de contrées exotiques étaient, au début du siècle, exposés à la curiosité populaire dans des zoos. Ainsi, le traitement médiatique du dernier fait-divers (élève blessant légèrement son prof de physique) variait de quelques lignes dans* Le Monde, *ou* L'Humanité, *à un quart de page dans* Le Figaro *et une pleine page dans* Le Parisien *(on n'en parlait pas dans* Libération*).

(4) Voir notamment le portrait qui était dressé du joueur de jeu de rôle dans l'article du Figaro du 10 mai 1995.

(5) En région parisienne notamment, le « réseau » des boîtes de nuit semble marqué, d'un côté par des établissements plutôt fréquentés par des jeunes de milieux « populaires » (Paris extra-muros) et, de l'autre, par quelques boîtes de nuit réservées à la jeunesse de la bourgeoisie (les boîtes parisiennes dont l'accès est le plus réservé socialement).

(6) Auteur de Koros (supplément Universom chez Siroz) pour ceux qui s'en souviennent.

que 21% y mettent parfois le bout du nez. Seuls 3% des joueurs ayant répondu à ce questionnaire en font souvent.

● Les JpC (jeux par correspondance) ne concernent eux que 10% des joueurs. Heureusement pour les éditeurs, un joueur est souvent inscrit dans 3 ou 4 jeux en même temps.

● Les wargameurs sont un peu sous-représentés dans ce sondage. En effet, seuls ceux qui s'intéressent aussi aux jeux de plateau, et parfois aussi un peu aux jeux de rôle, continuent à trouver leur bonheur dans *Casus*. Il est évident que pour les wargameurs historiques exclusifs, ce n'est plus le magazine idéal… Toutefois, à l'inverse, près de 40% des rôlistes pratiquent aussi les jeux de guerre, que ce soit du wargame sur carte, ou bien de la figurine, parfois historique, souvent fantastique.

Côté historique, les jeux les plus appréciés sont **Advanced Squad Leader** et **Squad** «tout court», suivis de près par **World in Flames**, la série *Europa*, puis par les jeux de guerre navale: **Harpoon**, **Pacific War**, et les séries de The Gamers et Clash of Arms…

Un peu entre deux styles, mais très appréciée, la collection **Cry Havoc/Siège/Croisade** remporte aussi un franc succès.

Enfin, pour près de 17% de nos lecteurs, le wargame c'est **Warhammer Battle** et **Warhammer 40,000**.

Les wargames de fantasy et de SF obtiennent d'ailleurs de bons scores, comme **Ave Tenebrae** (malgré, ou à cause de ses règles imprimées en gothique?), **La guerre des héros** (le wargame tiré du monde de *RuneQuest*), ou **Guerriers des étoiles** (le jeu de bataille spatiale de *Star Wars*).

● Vous touchez aussi à quelques jeux classiques (on ne vous avait malheureusement pas demandé à quelle fréquence). Si nous nous attendions au plus répandu (les échecs, 36%), il n'en est pas de même du second: le mah-jong (29%). En troisième vient *Abalone*, à égalité avec le tarot, suivis du *Scrabble*, des dames et du go.

● Combien avez-vous dépensé en cartes? Ah!, les cartes: 33% en ont achetées, mais pour la plupart ont investi entre 100 et 300F, ce qui reste raisonnable (s'ils n'ont pas perdu les pédales depuis). Par contre 8% ont allégrement franchi le mur des 1000F, quelques-uns (rares) grimpant jusqu'à 5 ou 6000 francs! Dans vos derniers achats de cartes, *Magic* représente 60%, les autres jeux se répartissant les 40% restant.



Qu'est-ce qui vous plaît dans le jeu de rôle?

Vous jouez d'abord pour vous retrouver avec des amis. L'évasion, le rêve, c'est bien, mais ça vient après.

Les MJ eux, voient d'abord le plaisir de diriger et mettre en scène la partie. Il faut dire que les MJ sont 75% de nos lecteurs. Les joueurs représentant 57%, vous pouvez déduire que 32% alternent les deux.

Vos trois thèmes favoris? Le médiéval-fantastique recueille 87% des citations, suivi du cyberpunk/futur sombre (42%), du fantastique classique ou contemporain (de *Cthulhu* à *Vampire*). Le space opera vous branche à 30%, surtout au profit de *Star Wars* et un peu de *Mega*. Enfin, les multi-univers font voyager 13% de joueurs, l'historique 17% et les super-héros 3%…

En croisant les réponses, on note d'ailleurs que les amateurs de space op ne sont pas du tout attirés par les uchronies, les vampires ou les multi-univers, alors que ces thèmes cohabitent étroitement dans les collections de bouquins de SF.



Quel est votre personnage préféré?

Voyons un peu les personnages que vous préférez incarner…

● Pour le qualifier, une majorité choisit uniquement son métier: le magicien l'emporte largement, avec 20%, distançant le guerrier «cool» (10%), le voleur (9%) et le clerc (4%). Tout le monde aura vu à quel type de jeu vous faites référence en premier lorsqu'on vous parle de votre perso!

Dans l'ombre de ces vedettes, on trouve tout de même quelques archétypes qui ne sont pas issus du médiéval-fantastique. Le technicien-bricoleur de génie s'en sort le mieux (5%), en partie grâce à *Star Wars*, mais surtout aux câblés divers de *Shadowrun* ou *Cyberpunk*. Les aventuriers voyageurs et autres scientifiques tournent autour de 4%, suivis des mercenaires, contrebandiers et enquêteurs.

● Une partie des joueurs prennent tout de même un peu de recul et caractérisent leur perso d'un adjectif ou deux. Les qualités-défauts les plus fréquents: intelligent (9%), mystérieux (4%), bourrin (5%). On notera aussi quelques caractériels ou franchement psychopathes (7% au total). Ça doit être un plaisir de jouer avec ceux-là! Pour 5%, leur personnage préféré est une femme. Enfin, si quelques-uns le qualifient par son physique, c'est surtout pour tromper leur monde avec un perso «faible», «moche» ou «anodin», mais «qui cache son jeu». Ah ah!…

● La race est le moins utilisé des facteurs. Pour être franc, on s'attendait un peu à une avalanche d'elfes ou de nains… Perdu. Il y en a bien quelques-uns, mais très rares. Lorsque la race est citée, c'est soit pour préférer un humain dans le cadre du méd-fan ou de *Shadowrun*, soit pour bien préciser qu'on joue un vampire ou un jedi.

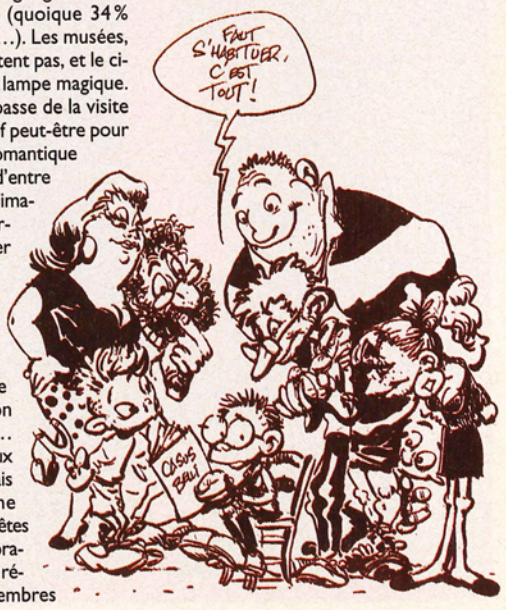
Et vous, qui êtes-vous?

Vous êtes donc à 97% du genre masculin. Vous avez entre 13 et 40 ans, mais tout de même plutôt 17 à 27. Deux personnes et demie lisent votre *CB*, surtout des gens de votre classe ou à votre boulot, quoique certains, en club, aient jusqu'à 17 lecteurs penchés au-dessus de leur épaule.

On ne va pas faire le tour complet, mais en gros, vous aimez le rock (61% de fanas), les BD et la science-fiction, vous n'aimez pas les variétés (56% n'en écoutent jamais) ni les auteurs classiques qu'on vous donne à lire en classe (vous avez des rapports généralement bons avec vos copains de classe, mais aussi avec les profs). Les lectures scientifiques passent par contre beaucoup mieux, et un peu de polar pour varier.

A part le rock, l'autre style de musique pour lequel vous claquez vos sous (la musique est votre dépense n° 1), ce sont les BOF, les bandes originales de films. Et un peu de reggae, de folk celtique, de new age, et même un chouia de classique et de jazz au passage.

Vous n'allez jamais en boîte, préférant les fiestas entre copains. Vous allez rarement au concert (même de rock), et en règle générale à tout ce qui coûte cher (quoique 34% aillent parfois au théâtre…). Les musées, par contre, ne vous rebutent pas, et le cinéma vous attire avec sa lampe magique. Le resto par contre, se passe de la visite de 40% d'entre vous. Sauf peut-être pour amorcer un tête à tête romantique qui occupe pas mal 55% d'entre vous et beaucoup 17%. L'image du rôliste qui ne remarque pas les filles peut aller se rhabiller (ou se déshabiller au choix). Vous êtes d'ailleurs 28% à regretter le manque de filles dans les jeux de rôle. Vous êtes 30% à avoir une activité créative, mais on aurait dû demander quoi… Enfin, vous jouez à des jeux sur ordinateur (78%), mais pas sur console (à peine 20%). Et côté sport, vous êtes plus des solitaires (42% pratiquent un sport individuel régulièrement) que des membres d'un sport d'équipe (il faut dire qu'avec votre emploi du temps de rôliste…).



Vous et le paranormal

Quoique rêveurs, vous ne croyez pas trop aux divers phénomènes paranormaux, hormis la vie extraterrestre (qui ne ressort pas du paranormal), et pour quelques-uns la possibilité de quelques pouvoirs psi (voyage dans l'astral, télépathie…).

Si vous ne croyez pas au destin, ni aux cartomanciennes, vous savez par contre que le seul pouvoir paranormal qui existe c'est… l'influence du joueur sur le résultat du dé…

Vous et nous

Vous notez *Casus* autour de 8 (avec des 9,5 pour ne pas mettre 10). C'est sympa, faut pas se priver de ces petits plaisirs… Comment trouvez-vous le journal? Plutôt «pas assez». Vous nous proposez donc de mettre «plus de». Plus d'aides de jeu, plus de scénarios, plus d'interviews, plus d'articles réflexion, plus de forums. Pour les critiques et les news, ça va comme ça.

● Vos rubriques préférées: les scénarios, les grands écrans, les épreuves du feu (critiques de jeux) en premier. Et juste après Gwô & Millord, la rubrique qui ne laisse pas indifférent (25% l'adorent, 14% lui font la tête). Destination Aventure est également très appréciée des joueurs récents, tandis que les vétérans ne voient pas son utilité (j'exagère, dans la partie «libre parole», certains précisent qu'ils admettent son utilité). Les têtes d'affiche sont aussi bien appréciées, compromis aussi exhaustif que possible entre les news, télégraphiques, et les épreuves du feu, qui ne peuvent pas couvrir toutes les sorties…

Voilà les traits les plus flagrants qui ressortent de vos réponses à ce sondage, qui nous a beaucoup apporté (sans parler des réflexions que vous avez ajoutées dans l'espace libre parole, ou parfois sur papier libre, et qui nous seront fort utiles, qu'il s'agisse de critiques ou de suggestions). Merci à tous ceux qui ont passé du temps à remplir ces pages. ■

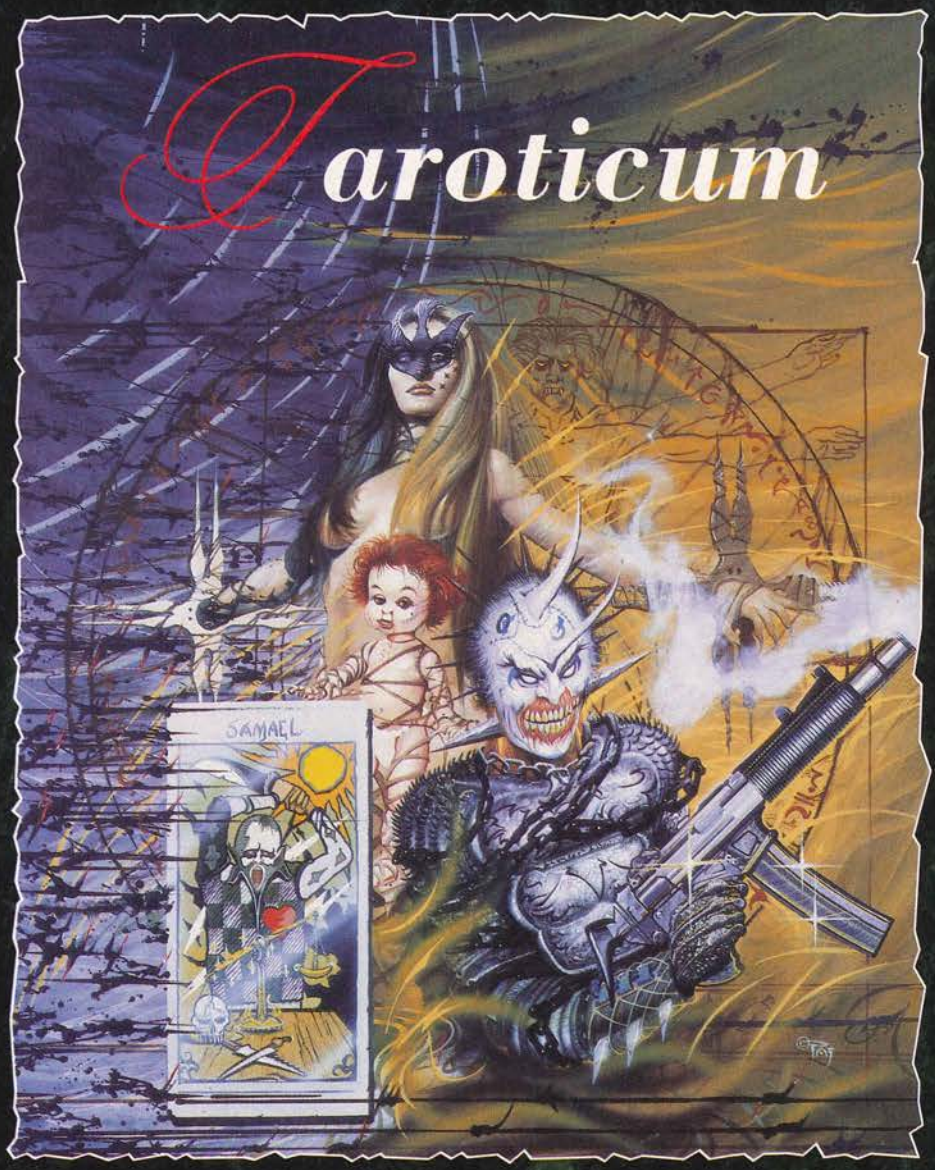
Didier Guiserix

illustration: Rolland Barthélémy

LUDIS INTERNATIONAL PRESENTE

KULT

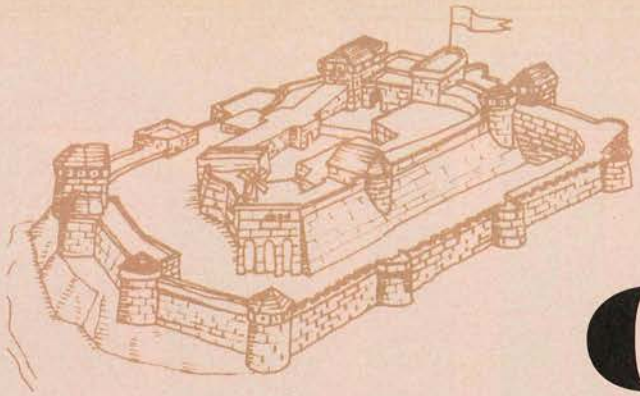
SUPPLÉMENT NUMÉRO 2



CE SUPPLEMENT N'EST PAS RECOMMANDE AUX MOINS DE 16 ANS

LUDIS international

LUDIS International 16 av. Charles de Gaulle 31138 BALMA Cedex - Tel : 61.24.78.78 Fax : 61.24.78.79



miles Christi

Premier titre d'une nouvelle maison d'édition, *miles Christi* frappe très fort ! Jouant à fond la carte du dépaysement, ce jeu de rôle français propose tout ce qu'il faut pour incarner des chevaliers du Temple, dans l'Orient des croisades, au XII^e^ siècle. Voyons un peu plus en détail de quoi il retourne...

L'Orient, ses mystères, ses intrigues et ses batailles...

Nous sommes en Terre sainte, dans le royaume de Jérusalem, vers 1180. Conquis sur les musulmans moins d'un siècle plus tôt, le petit État chrétien mène une existence précaire, coincé entre la Méditerranée et le domaine de Saladin. Ce dernier est en train d'unifier l'Egypte et la Syrie, avec pour objectif avoué de rejeter les Francs à la mer dès que possible. La deuxième croisade, quarante ans plus tôt, s'est soldée par un échec : le comté d'Édesse est resté aux mains des musulmans.

Depuis, une fragile coexistence s'est installée. Les trêves sont régulièrement rompues par les seigneurs locaux, lorsqu'ils y trouvent leur intérêt, mais aussi et surtout par les croisés récemment débarqués d'Europe. Ces derniers sont venus gagner leur paradis en massacrant des païens. Ils ont beau faire, ils ne comprennent pas pourquoi les chrétiens de Terre sainte ne se montrent pas plus agressifs (le rapport des forces est archi-favorable aux musulmans ? Qu'importe, puisque Dieu est du côté des croisés ! Ceux qui restent plusieurs années finissent par comprendre que Dieu est généralement du côté de la plus grosse armée).

Le roi de Jérusalem Baudoin IV, dont le règne avait brillamment commencé, est atteint de la lèpre et se meurt lentement. Les grands barons profitent allégrement de sa maladie pour faire avancer leurs propres affaires, au mépris de l'intérêt général du royaume. Bien entendu, ils ont tous un œil sur la succession, qui ne saurait tarder à s'ouvrir. Le seul héritier du roi est son neveu, un enfant de santé fragile, entièrement entre les mains de son beau-père, le fourbe Guy de Lusignan, qui rêve d'usurpation...

Face à cette accumulation de périls intérieurs et extérieurs, les ordres chevaleresques, hospitaliers et surtout templiers, restent les plus sûrs garants de l'existence du royaume. L'ordre du Temple, fondé au début du siècle, est devenu en moins de soixante ans la première puissance militaire et financière de Terre sainte. La carrière des personnages commence le jour de leur entrée dans cette prestigieuse institution...

Non pour nous, Seigneur, mais pour ta gloire...

Le jeu s'ouvre par une présentation détaillée de la règle de l'ordre. Avec ses commentaires, elle occupe près de cinquante pages. A mon sens, ce chapitre justifie à lui seul l'achat de *miles Christi*. Quel univers médiéval-fantastique n'a pas son ou ses ordres de chevalerie ? Et tant qu'à faire, autant s'inspirer des statuts de leur ancêtre historique. Disons-le tout de suite, les templiers présentés ici sont aussi proches que possible de la réalité historique : des moines-soldats aux activités multiples, parfois diplomates, parfois banquiers... Pas de cérémonies nocturnes à la gloire du Baphomet, pas de conspiration mondiale menée par un groupe d'illuminés en manteaux blancs.

Jouer des templiers peut paraître tentant au premier abord, mais je ne suis pas sûr que cela le reste longtemps. Leur vie combinait les pires aspects du monastère et de la caserne. Le jeu en rend brillamment toutes les nuances, au point qu'il est difficile de jouer autre chose qu'un chevalier membre de l'ordre sans être obligé d'aménager considérablement le système. (Quant aux joueuses ayant envie d'incarner des femmes, elles se préparent des temps difficiles malgré la possibilité, à vrai dire assez peu attrayante, d'entrer dans la branche féminine de l'ordre : des religieuses qui se consacrent à la prière, à la méditation et un peu à la diplomatie – et qui semblent bien avoir été rajoutées pour l'occasion, au prix d'une petite entorse à la réalité historique.)

Mais à côté de cela, l'ordre a de nombreux bons côtés, et possède des intérêts dans des domaines suffisamment variés pour que le MJ ne soit pas à court de scénarios avant un bon moment. Entre la police sur les routes de pèlerinage, les combats contre les Sarrasins, la diplomatie, les activités bancaires et la gestion des domaines du Temple, il y a de quoi faire !

Une documentation irréprochable...

miles Christi se concentre sur une courte période, de 1174 à 1185. Par rapport à l'histoire du Temple, qui couvre près de deux cent ans, ou à celle des États latins de Terre sainte, à peine moins longue, c'est peu... et pourtant c'était sans doute le meilleur choix possible. Pendant ces quelques années, le Temple atteint son apogée. Quant au royaume, il vit ses derniers beaux jours avant la perte de Jérusalem.

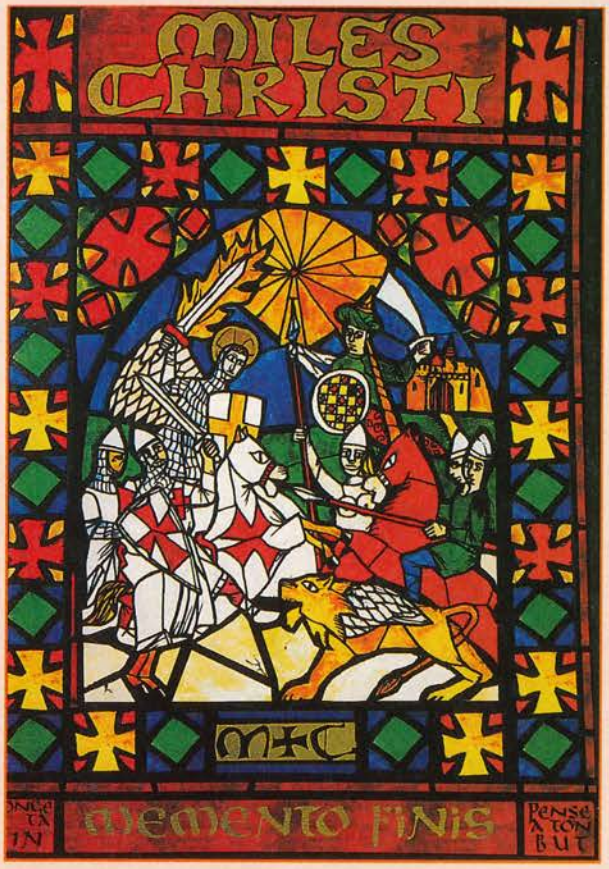
La description du décor est sans doute le plus gros point fort de *miles Christi*. En cent cinquante pages, les auteurs nous présentent le royaume de Jérusalem et ses voisins, des musulmans aux Byzantins en passant par les terribles Assassins, sans oublier les négociants génois ou vénitiens. Les sociétés franque et musulmane sont décortiquées, au fil d'une série de petits récits contés par des pèlerins ou des nobles de Saladin. La comparaison est instructive, et généralement assez peu favorable aux Occidentaux... Rien ne manque, ni le plan de Jérusalem, ni une chronologie détaillée des dix ans du règne de Baudoin IV, qui représente une prodigieuse mine d'idées. Rien qu'avec les éléments qui se trouvent dans le jeu, il y a de quoi jouer pendant des mois, et la bibliographie est fort bien faite, ce qui ne gâte rien.

La seule grosse lacune de la documentation, et la seule qui soit vraiment regrettable, concerne les « frères ennemis » des templiers : les hospitaliers. A part la mention du nom du grand maître de cet ordre et une phrase sibylline qui peut se résumer à « jouez l'opposition templiers/hospitaliers comme l'opposition mousquetaires/gardes du cardinal chez Alexandre Dumas », on reste dans le noir. C'est très dommage.

... au service de l'imaginaire

Mais ce monde n'est pas le nôtre, loin s'en faut. L'univers est tel que se l'imaginaient les gens du XII^e^ siècle. Autrement dit, au-delà des terres tenues par les musulmans, il existe d'immenses étendues inexplorées, peuplées d'hommes à tête de chien, de griffons, de licornes, d'amazones... Cathay est, très loin, à l'autre bout du monde. Quant au royaume du prêtre Jean, il se trouve quelque part en Afrique, même si personne n'a jamais réussi à l'atteindre...

Bien entendu, les puissances des ténèbres ne sont pas en reste. Le Diable existe, et il est servi par des légions de démons mineurs, de succubes, d'incubes et autres horreurs. L'existence des forces du Mal a tout de même un bon côté : elle prouve a contrario celle des forces du Bien, et celles-ci sont du côté des templiers (ou, d'ailleurs, de tout autre croyant, quelles que soient son origine et sa religion). Tout cet aspect « fantastique » est remarquablement intégré à la présentation historique. Dans le genre, la chronologie est





tout particulièrement réussie. A côté de récits de batailles et de négociations authentiques, et parfaitement documentés, on peut lire des phrases du genre : « un dragon sème la terreur dans la région de Salt » ou « mort mystérieuse du neveu de Saladin, changé en statue de sel… ». Le jeu s'en trouve sensiblement enrichi.

Naissance d'un templier

La création d'un personnage est simple et relativement rapide. Elle met beaucoup plus l'accent sur l'élaboration de la personnalité et du passé du nouveau templier que sur les côtés techniques.

Les années de formation du personnage sont divisées en trois périodes : l'enfance, où il a servi comme page ; l'adolescence, où il fut l'écuyer d'un chevalier ; et enfin les années qui séparent son adoubement de sa décision d'entrer dans l'ordre du Temple. Pour chacune de ces périodes, dix archétypes sont proposés. Tous présentent une courte histoire, une ou deux suggestions ou anecdotes… Aux joueurs de les développer, en collaboration avec le meneur de jeu. Grâce à cette méthode, le personnage prend rapidement de l'épaisseur. A chaque archétype correspond une série de bonus/malus à appliquer à certains attributs, aptitudes ou compétences, et trois traits de caractère.

Une fois cette première étape terminée, il ne reste plus qu'à répartir 10 points dans les diverses caractéristiques, à sélectionner les trois traits de caractère les plus marqués du nouveau templier (un par archétype choisi), et à décider de quels prodiges votre personnage sera capable (nous en reparlerons plus loin).

Techniquement parlant, un personnage est défini par huit « principes ». Les trois premiers : le Moine, le Chevalier, le Siècle, recouvrent une vaste quantité de talents, hiérarchisés (par ordre décroissant) en attributs, caractéristiques et aptitudes. Tous sont notés de 1 (mauvais) à 13 (miraculeux).

La seconde catégorie de principes regroupe les Vœux, les Vertus, les Commandements et les Humeurs. On y retrouve, non pas des compétences, mais un système de traits, assez proche des passions de *Pendragon*. Ainsi, un templier peut être luxurieux (une Humeur), mais avoir fait Vœu de chasteté… Tout le sel de ce système vient de l'opposition entre les différents traits. Les malheureux templiers sont pris dans un tel réseau d'engagements qu'ils se retrouvent forcément, tôt ou tard, et malgré leurs meilleures intentions, en train de commettre des péchés mortels. Après tout, ils sont à la fois (et pas nécessairement dans cet ordre, hélas !) moines, soldats, chevaliers… et humains. Le système permet de simuler d'épouvantables cas de conscience. A mon sens, mieux vaut l'utiliser avec beaucoup, beaucoup de modération, sans quoi les joueurs finiront par ne plus oser lever le petit doigt (d'autant plus qu'il est vivement recommandé, et à plusieurs reprises, qu'ils se surveillent mutuellement et n'hésitent pas à dénoncer les fautes de leurs compagnons à chaque réunion du chapitre, « pour le bien de leur âme »). Enfin, un peu à part, le principe Templier quantifie la progression du personnage sur le chemin de la sainteté.

Le système

Les mécanismes de base sont, si l'on peut dire, d'une simplicité biblique. Ils tiennent en cinq pages, plus un court chapitre sur le combat.

Pour résoudre une action, on compare l'attribut, la caractéristique ou l'aptitude du personnage à un facteur de difficulté. S'il est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie. Sinon, c'est un échec. Comme souvent, les marges de réussite ou d'échec déterminent la qualité du résultat.

miles Christi est un jeu de rôle sans dés. A la place, il utilise des cartes à jouer. Le joker vaut zéro, le valet onze, la dame douze et le roi treize. Les autres cartes ont leur valeur normale. Chaque joueur (ainsi que le MJ) a une main de trois cartes tirées au hasard dans son jeu, plus un joker réutilisable à l'infini. Lorsque l'action le justifie, il est possible de jouer une carte et d'ajouter sa valeur à l'attribut concerné, augmentant ainsi considérablement les chances de réussite d'une action. Après quoi, la carte jouée est défaussée, et le joueur en pioche une autre. Bien entendu, il y a quelques finesses et cas particuliers, mais pas de quoi passer des nuits blanches à apprendre les règles par cœur.

Dans leur genre, les mécanismes de *miles Christi* sont une belle réussite, à la fois simples, vite assimilés et assurant un niveau de simulation tout à fait correct (même s'ils feront sans doute grincer les dents des simulationnistes acharnés).

Les combats

Les règles de combat sont dans lignée du reste du système : simples, vite assimilées et efficaces.

Au début de chaque combat, on détermine l'initiative (qui restera la même pour tous les rounds suivants). Chaque protagoniste abat deux cartes, face cachée. La première sera pour l'attaque, l'autre pour la défense. Celui qui a l'initiative retourne sa carte d'attaque, l'autre sa carte de défense. On additionne leur valeur aux attributs concernés (par exemple, l'épée et l'esquive). Si l'attaquant l'emporte, les dégâts sont calculés en fonction du type de l'arme et de la marge de réussite. C'est ensuite au tour du défenseur de retourner sa carte d'attaque.

C'est rapide, sans complications inutiles, et idéal pour simuler des duels. En revanche, dès qu'on sort du « un contre un », cela devient un peu plus long, mais reste jouable.

Les dommages sont soustraits de la Vigueur. A zéro, on est mort… et ça peut aller assez vite. Il suffit que l'adversaire ait joué un roi sur sa carte d'attaque (valeur 13) et que vous ayez joué un 2 ou un 3 en défense pour au moins encaisser 10 points de dommages. Certes, une bonne armure peut en absorber la majeure partie, mais il suffit d'un ou deux coups de ce genre pour envoyer au tapis le plus résistant des templiers, haubert de mailles ou pas !

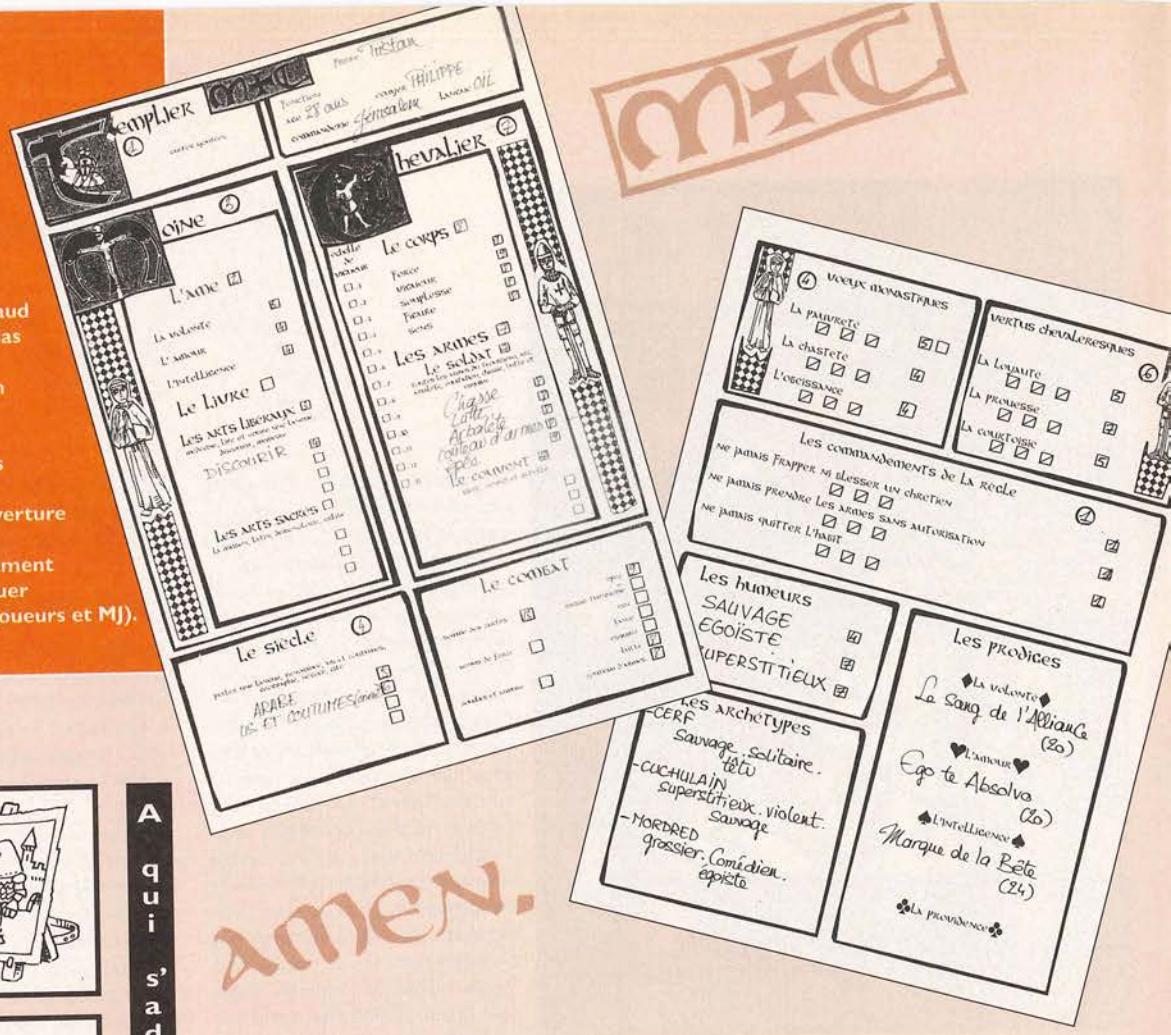
Les prodiges

Étant templiers, les personnages sont par définition des justes. Autrement dit, le Ciel les considère d'un œil favorable, au point d'écouter et parfois d'exaucer leurs prières. Les prodiges sont tout simplement des miracles, accessibles à tous les justes… sous certaines conditions. Ils sont divisés en trois types : volonté, amour (celui de Dieu pour ses créatures, le seul qui soit digne d'un templier) et intelligence. Lors de sa création, le templier choisit un prodige dans chaque catégorie. Il n'a plus qu'à attendre d'être capable de les accomplir. Techniquement parlant, chaque type de prodige est représenté par une couleur de carte : carreau pour la volonté, cœur pour l'amour, pique pour l'intelligence. A chaque prodige est associé une valeur numérique. Dans certaines conditions, le joueur peut retirer une carte de sa main et la mettre de côté. Lorsque la valeur totale des cartes ainsi écartées atteint celle du prodige, il est libre de les jouer quand il le désire (la valeur de la caractéristique directrice – volonté, amour ou intelligence – vient s'ajouter au total des cartes). Le prodige se produira… s'il plaît à Dieu, autrement dit au meneur de jeu.

Ce système n'a l'air de rien, mais il s'avère assez vicieux dans la mesure où il oblige le joueur à thésauriser ses meilleures cartes. S'il veut les jouer pour réussir des actions ordinaires, il le peut, mais il perd ainsi tout espoir d'accomplir un jour un prodige. Et s'il ▷

FICHE TECHNIQUE

Un jeu de rôle de création française édité par SPSR.
Auteurs : **Benoit Clerc, Thibaud Béghin, Arnaud Bailly, Nicolas Desseaux, Céline Pauvros.**
Illustrations : **Thibaud Béghin (couverture en couleur) ; Jean Ampe, Eric Floquet, Thibaud Béghin (intérieures en noir et blanc).**
Présentation : **un livre à couverture souple de 272 pages.**
Attention : **il faut impérativement un paquet de 54 cartes à jouer (classiques) par personne (joueurs et MJ).**
Prix : **249 F.**



A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez les jeux historiques.

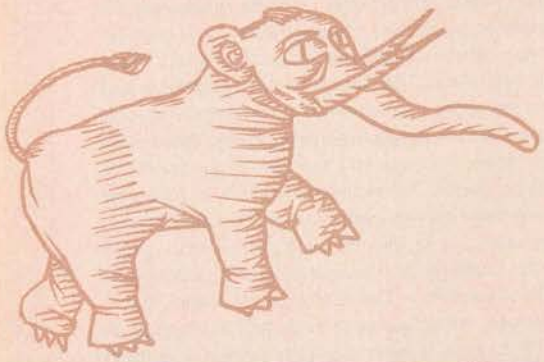


Si vous aimez la création, la surprise, l'inovation.



Si vous aimez un background bien décrit.





L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le cadre, l'ambiance, le mélange de documentation solide et de fantaisie.

On regrette

Presque rien, si ce n'est le côté un peu étouffant de l'ordre du Temple.

stocke systématiquement toutes les cartes de valeur, les réservant pour accomplir des prodiges, il risque de se retrouver un jour face à un adversaire qui, lui, les utilisera en combat.
Les prodiges sont nombreux, variés et, dans l'ensemble, assez puissants. Ils ont tous un petit parfum « biblique » et sont accompagnés d'une citation tirée du livre sacré… Il est ainsi possible de marcher sur les eaux, de prophétiser, de multiplier les pains, de faire apparaître aussi bien saint Michel que saint Georges pour qu'ils combattent aux côtés du Temple, et ainsi de suite.
Il existe un quatrième type de prodige, aux effets moins spectaculaires : la Providence, symbolisée par le trèfle (à quatre feuilles). En gros, elle accorde aux joueurs la possibilité de faire en sorte que des « coups de chance » quasi miraculeux favorisent leur personnage.

Ramage et plumage

Commençons par les compliments : la maquette est jolie, le papier épais et agréable au toucher, les illustrations sont pour la plupart des réussites, souvent dans le style « miniatures d'époque ». Quant à la partie historique, elle est remarquablement bien écrite.
En revanche, les règles sont parfois un peu difficiles à appréhender au premier abord, souvent à cause de la multiplicité des termes désignant, au fond, les caractéristiques et les compétences (un principe est divisé en attributs qui eux-mêmes se subdivisent en caractéristiques, sous-subdivisées en aptitudes…). La hiérarchisation est très « médiévale » dans l'esprit, et donc pas toujours facile à saisir du premier coup. Ainsi, lire et écrire une langue dépend du principe Moine, en revanche, la parler dépend du principe Siècle. Le seul autre couac majeur est le nombre élevé de coquilles malgré la présence dans les crédits d'au moins cinq correcteurs !
Pinaillage mis à part, l'ensemble est une réussite plus qu'honorable pour un premier jeu.

Conclusion

miles Christi est incontestablement un bon jeu, qui atteint brillamment son objectif : faire vivre des templiers crédibles, dans un décor historique solide. Le public suivra-t-il ? C'est une autre affaire. L'aspect « dilemmes moraux », sur lequel repose une bonne partie du système, risque de déconcerter les joueurs les moins subtils. Quant à la perspective d'évoluer au sein de l'ordre, qui reste une structure passablement étouffante, elle n'a rien pour enthousiasmer les joueurs les plus épris de liberté… Mais au fond peu importe ! *miles Christi* est un bon ajout à votre ludothèque, ne serait-ce que comme source d'informations sur la Terre sainte et sur les templiers.
J'attends avec intérêt les suppléments, qui devraient porter sur des époques et des lieux différents. De la création de l'ordre par « neuf pauvres chevaliers » en 1119 aux cachots de Philippe le Bel s'écoulent deux siècles très mouvementés, pour l'ordre comme pour le reste de la chrétienté, qui peuvent servir de base à une infinité de scénarios.

Tristan Lhomme
illustrations extraites du jeu

ERRATA

Quelques erreurs se sont glissées dans les règles de *miles Christi*, voici les plus importantes rectifiées :

- Page 226 - Les combats (bas de page) : il faut lire « carte d'attaque du frère et carte de défense du frère » au lieu du maître.
- Page 233 - Progression des frères : le mot « monde » doit être remplacé par « siècle ».

La Crypte VPC

LA CRYPTE DU JEU
7, Cours Lieutaud
13005 MARSEILLE

NICE La Crypte du Jeu NICE

ouvert le 1er Octobre 1995

LA CRYPTE DES CARTES
22, rue Jean Roque
13001 MARSEILLE

MAGIC RENAISSANCE
BOOSTER: 8 FF
BOITE : 469 FF

HTC, Limité 70 FF/975 FF
Limité, Booster 20 FF/900 FF
Révisée 60 FF/825 FF
Révisée, Booster 18 FF/800 FF

JEUX DE ROLES
AD&D VF:
Manuel du Joueur 129 FF
Guide du maître 129 FF
Ecran du maître 58 FF
Mythes et Légendes 142 FF
Bestiaire Monstrueux 182 FF
Feuilles de Persos 70 FF
Recueil de Magie 128 FF
Manuel du Guerrier 119 FF
Manuel du Magicien 119 FF
Manuel du Prêtre 119 FF
Manuel du Voleur 119 FF
Manuel des Psioniques 114 FF
Manuel du Barde 119 FF
Manuel des Rodeurs 119 FF
Manuel des Nains 119 FF
Armes et Equipement 119 FF
Dieux des monstres 119 FF
L'Epreuve du Guerrier II nc
L'Epreuve du Mage II nc
Le Monde de TSR nc
ROYAUMES OUBLIES
Sélénae 74 FF
Monstres des R.O. 133 FF
Aventure en RO 133 FF
Draconomicon 115 FF
Monde des elfes noirs 127 FF
RAVENLOFT 89 FF
Demeure de Sthrad 133 FF
Monstre Ravenloft 65 FF
Contact Mortel 210 FF
DARK SUN 182 FF
Liberté 163 FF
Tribus esclaves 78 FF
Négociant des dunes 89 FF
Bestiaire Dark Sun 105 FF
L'alliance voilée 99 FF

AD&D VO:
New Dungeon MG 117 FF
New Player's Handbook 153 FF
Complete Paladin HB 108 FF
Complete Druid HB 108 FF
Complete Ranger HB 108 FF
Complete Barbarian HB 108 FF
Complete Ninja HB nc
Complete book of necromancer 108 FF
Book of Artefacts 117 FF
Player's option: Cbt & Tactics 117 FF
Player's option: Skills & Powers 117 FF
DM option: high level campaign's nc
Monstrous Comp Annual 115 FF
Encyclopedia Magica 1, 2 156 FF
City Of Lankhmar 108 FF
Cutthroats of Lankhmar 59 FF
Avengers of Lankhmar nc
Chronomancer nc
Encyclopedia Magica 3 156 FF
FORGOTTEN REALMS II 176 FF
Elminster Ecologies 156 FF
Elminster's Ecologies App.1 59 FF
Elminster's Ecologies App.2 59 FF
Ruins of Zhentil Keep, bxd 153 FF
Ruins of Undermountain 117 FF
Ruins of Undermountain II 156 FF
Menzoberranzan 185 FF
City of Splendors 156 FF
Spellbound, bxd 153 FF
Player's guide to FR camp 98 FF
Volo's guide to Cormyr 78 FF
Sword of the Dales 43 FF
The secret of Spiderhaunt 43 FF
Giantcraft nc
RAVENLOFT 2nd 173 FF
Mask of the red death &... 153 FF
When the Black Roses... 59 FF
Van Richten's guide to fiends 78 FF
Circle of Darkness 59 FF
A light in the Belfry audio CD 117 FF
Chilling Tales 59 FF
Van Richten's guide to Vistani 78 FF
The Evil Eye nc
PLANESCAPE 173 FF
In the Cage: Guide to Sigil 98 FF
Eternal Boundary 59 FF
Monstrous Compendium 108 FF
Planes of Chaos 173 FF
Well of Worlds 98 FF
In the Abyss 59 FF
The Deva Park 59 FF
Planes of Law 179 FF
Fire of Dys 78 FF
Player's Primer to Outlands 90 FF
Harbringer House Acc 78 FF
Factol's Manifesto Acc 117 FF

VAMPIRE VF:
Vampire, la Masquarade 150 FF
Ecran 60 FF
Cendres aux cendres 90 FF
Liens du sang 55 FF
Chicago by night 150 FF
Succubus Club 139 FF
Diablerie au Mexique 90 FF
Guide des joueurs 158 FF
Guide Toreador 103 FF

VAMPIRE VO:
Storyteller's handbook 90 FF

MAGIC, Ice Age 44 FF/430 FF
Ice Age, Booster 14 FF/490 FF
MAGIC, 4th edition 46 FF/430 FF
4th edition, Booster 14 FF/490 FF
Fal.Empires, Booster 8,5 FF/529 FF
Version Française 44 FF/430 FF
Booster 13,5 FF/475 FF
Chronicles nc
ON THE EDGE 55 FF/530 FF
Booster 19 FF/612 FF
Cut ups Project 17 FF/840 FF

Guide to Sabbat 80 FF
Clanbook, Brujah 50 FF
Clanbook, Gangrel 50 FF
Clanbook, Malkavian 50 FF
Clanbook, Tremere 50 FF
Clanbook, Toreador 50 FF
Clanbook, Nosferatu 50 FF
Clanbook, Assamite 50 FF
Children of Inquisition 80 FF
Elysium, Elder 75 FF
Los Angeles by Night 99 FF
Berlin by Night 84 FF
New Orleans by Night 99 FF
DC by night 97 FF
Book of Nod 45 FF
Book of Damned 34 FF
Mummy 53 FF
World of Darkness 88 FF
Hunters Hunted 57 FF
Bradstreet Portfolio 112 FF
Chicago 2 96 FF
Dark Colony 84 FF
The Beast Within 28 FF
Kindred's most wanted 84 FF
Gypsies 79 FF
Dirty secrets of the black hand 89 FF
The last supper 90 FF

LOUP-GAROU:
Loup-Garou, l'Appocalipse 185 FF
Ecran 75 FF
Rite de passage 80 FF
La Voie des loups 102 FF

WEREWOLF:
WEREWOLF 2nd 119 FF
Screen 2nd 59 FF
Werewolf player's guide 99 FF
Werewolf storyteller's hb 99 FF
Black Furies tribebook 53 FF
Bone Gnawers tribebook 53 FF
Get of Fenris tribebook 53 FF
Fianna tribebook 53 FF
Glass Walkers tribebook 53 FF
Children of Gaia 53 FF
Rage across New York 66 FF
Rage across the amazon 84 FF
Rage across Russia 84 FF
Rage across Australia 84 FF
Book of the Wyrm 84 FF
Ways of the wolf 53 FF
Valkenburg foundation 66 FF
Under a blood red moon 66 FF
Drums around the fire 45 FF
Dark Alliance: Vancouver 84 FF
Monkeywrench: Pentex 59 FF
Umbra: Velvet shaddow 66 FF
Caerns: places of power 84 FF
Who's who amongst werewolf 64 FF
Project Twilight 62 FF
Croatan Song nc

MAGE VF:
Mage, l'Ascension 175 FF
Ecran 60 FF
La Trame du destin 102 FF

MAGE VO:
Mage, the Ascension 140 FF
Mage screen 50 FF
Book of Shadows : Mage PG 99 FF
Book of Madness 79 FF
Book of Chantries 99 FF
Book of Shaddows: 115 FF
Virtual Adepts Tradition Book 54 FF
Sons of Ether Tradition Book 54 FF
Verbena Tradition Book 54 FF
The Akashic Brotherhood TB 54 FF
Technocracy: the progenitors 54 FF
Technocracy: Iteration X 54 FF
Technocracy: New World Order 54 FF
Loom of fate 54 FF
Digital Web 89 FF
The Chaos Factor 79 FF
Ascension Right Hand 79 FF
Halls of the Arcanum 69 FF
FP: Testament of the 1st Cabal 69 FF

WRAITH VO:
Wraith, the Oblivions 135 FF
Wraith Screen 50 FF
Wraith Player Kit 40 FF
Face of Death: 55 FF
Necropolis Atlanta: 75 FF
Midnight Express: 60 FF
Haunts 79 FF
Love Behond Death 53 FF
The Sea of Shadows 60 FF
The Quick of the Dead nc
Wraith Player Guide 99 FF

CHANGELING VO:
Changeling, the Dreaming nc

APPEL DE CTHULHU:
Règles 189 FF
Ecran du maître 72 FF
Supplément Cthulhu 99 FF
Cthulhu 90 119 FF
Rejetons d'Azathoth 119 FF

INTER. DIVINE 62 FF/600 FF
Booster 17 FF/576 FF
KABAL, Révisée 70 FF/680 FF
Booster 18 FF/612 FF
Dalmon, booster 11 FF/600 FF
SPELLFIRE, VF 79 FF/770 FF
Booster, VF 22 FF/720 FF
Ravenloft, VO 17 FF/576 FF
Forg. Realms, VO 17 FF/576 FF
Artefacts, VO 17 FF/576 FF
Dragonlance, VO 17 FF/576 FF

Asile d'aliénés 99 FF
Malédiction des Chthoniens 99 FF
La Trace de Tsathogghua 99 FF
Terreur sur Arkham 69 FF
Les Années folles 249 FF
Cthulhu by Gaslight 119 FF
Oeufs de Karlatt 139 FF
Mystères d'Arkham 151 FF
Les Ombres de Yog Sothoth 99 FF
Retour à Dunwich 114 FF
Kingsport 114 FF
Destination épouvante 119 FF
L'Orient Express 245 FF
Manuel du gardien 104 FF
Terror Australis 104 FF
Les Astres Propices 123 FF
Seul face au Wendigo 59 FF
Grands Anciens 132 FF
Monstres de Cthulhu 99 FF
Les Demeures de l'épouvante 115 FF
Expériences Fatales 114 FF
Frères de Sang 114 FF
Nightmare Agency 122 FF
Miskatonic 94 FF
La Vallée d'Insmouth 151 FF
La Chose sur le seuil 114 FF
Manuel du gardien 104 FF
Aventures de la région d'Arkham 123 FF
Frères de Sang II 113 FF

STARWARS VF:
Règles 180 FF
Manuel du maître 115 FF
Guide de l'empire 113 FF
Cité des nuages 79 FF
Guide de l'alliance rebelle 133 FF
Chasse à l'homme 59 FF
Matériel de campagne 76 FF
Bataille du soleil d'or 62 FF
Outrespace 65 FF
Pluie d'étoiles 66 FF
Les récupérateurs 66 FF
Manuel du Général Cracken 82 FF
Le Domaine du Mal 71 FF
L'étoile de la mort 93 FF
Les coordonnées d'Isis 71 FF
La Cité des profondeurs 72 FF
L'enlèvement 75 FF
Ecran SW 2 86 FF
Lucas Film Mag 35 FF

STARWARS VO:
Imperial Sourcebook 2nd 146 FF
Rebel Handbook 2nd 156 FF
Sourcebook 2nd 130 FF
Trilogy Sourcebook 155 FF
Galaxy Guide 5,6,7,8,9,11 94 FF
Galaxy Guide 10 110 FF
Planets 3 94 FF
Planets of Mists 59 FF
Supernova 89 FF
Invasion 69 FF
Black Ice 69 FF
Twin Star of Kira 94 FF
Mission to Lianna 69 FF
Heir to the Empire 110 FF
Dark Force Rising 110 FF
Dark Empire 155 FF
Han Solo & Corp. 125 FF
Craken Rebel Operation 92 FF
Miniatures Battles 123 FF
Miniatures Companion 92 FF
Star Wars Universe 109 FF
Planet Collection 155 FF
Classics Campaigns 92 FF
Creatures of the Galaxy 92 FF
Last Command 157 FF
Goroth: Slave of Empire 92 FF
Platt's Starport Guide 155 FF
Flashpoint: Break Sector 88 FF
Fantastic Technology 88 FF
Wanted by Cracken 982FF
Alliance Intelligence Reports 95 FF
Lucas Film Mag 35 FF

ROLEMASTER:
Manuel des Personnages 103 FF
Manuel des Combats 63 FF
Manuel des Sorts 120 FF
Ecran 59 FF
Creatures & Tresors 125 FF
Compagnon 1 105 FF
Compagnon 2 139 FF
Horreur d'Orguilion 65 FF

JRTM:
Règles 195 FF
Ecran 55 FF
Cartes des Terres du milieu 55 FF
Lorien 105 FF
Isengard 105 FF
Mordor 65 FF
Voleurs de Tharbad 65 FF
Rangers du nord 105 FF
Ents de Fangorn 105 FF
Cavaliers de Rohan 105 FF
Créatures des terres 80 FF
Le Royaume Perdu de Cardolan 110 FF
La Porte des Gobelins 65 FF

JYHAD 54 FF/530 FF
Booster 16 FF/540 FF
STAR TREK 54 FF/636 FF
Booster 17 FF/576 FF
DIXIE, Bull Run 57 FF
DIXIE Shiloh 57 FF
GALACTIC EMPIRES 70 FF
Booster 18FF
New Empires, boost 18 FF
DOOMTROOPER 39 FF
Booster 12 FF

SHADOWRUN:
Règles 230 FF
Ecran 60 FF
Le Grimoire 155 FF
Guide de l'Amérique 165 FF
Guide de Seattle 185 FF
Totale Eclipse 70 FF
Tirez sur le Dragon 70 FF
Le Démon dans la Boutique 85 FF
La Reine Euphoria 85 FF
La Dame de Coeur 80 FF
Voleurs de Narcopuces 94 FF

WARHAMMER:
Règles 180 FF
Ecran 38 FF
Personnage 99 FF
La Campagne Imperiale 159 FF
Mort sur le Reik 150 FF
Middenheim, CLB 119 FF
Le Pouvoir Derrière le Trone 138 FF
Quelque Chose de Pourri a Kislev 149 FF
L'Empire en Flamme 149 FF
Repose Sans Paix 149 FF
Le Seigneur des Liches 114 FF
Le Premier Compagnon 114 FF
Le Feu dans la Montagne 114 FF
Le Sang dans les Ténèbres 104 FF
La Mort sur le Rocher 104 FF
La Guerre au Royaume des Nains 114 FF
Sombre est l'Aile de la Mort 123 FF
Le Chateau de Drachenfels 123 FF

NEPHILIM:
Règles 210 FF
Ecran 39 FF
Les Veilleurs 75 FF
Les Templiers 170 FF
Le Lion Vert 113 FF
Arcanes Majeures 140 FF
Le Souffle du Dragon 205 FF
Selenim 175 FF
Mystères 170 FF
La Dame de Onze Heures 86 FF
Les Sciences Occultes: Magie 120 FF
Les Sciences Occultes: Alchimie 120 FF
Les Sciences Occultes: Kabbale 120 FF

AMBRE 237FF
Tarot 199 FF
Chevalier d'ombre 237 FF

BLOODLUST 233FF
Ecran 89 FF
Flocons de Sang 137 FF
L'Enclume et le Marteau 137 FF
Souvenirs de Guerre 137 FF
Les Joyaux de Pôle 151 FF
Contes et Legendes 137 FF
Frères de la Nuits 137 FF
Les Voiles du Destin 199 FF

CYBERPUNK 225FF
Ecran 84 FF
Night City 208 FF
Forlorn Hope 132 FF
Protect & Serve 137 FF
Les Enfants de la Nuit 137 FF
Solo of Fortune 120 FF
Chrome 120 FF
Chrome 2 120 FF
Corpo 1 120 FF
Eurotour 127 FF

CHIMERES 220FF
A la Croisée des Chemins nc

CONTREES OUBLIEES 156FF
Ecran 94 FF

ECRYME 205FF
Ecran 85 FF
Eole 139 FF

ELFQUEST 155FF

ELECKASE 209FF
Ecran 89 FF
Prophètes et Dragons 132 FF
Magies 132 FF
Entre Ombres & Lumières 132 FF
Carte Geographique 55 FF

ELRIC 230FF
Melniboné 215 FF
Ecran (Stormbringer) 84 FF
Démons et Magie 110 FF
Sorciers de Pan-Tang 125 FF
Loup Blanc 110 FF
Pirates des mondes 135 FF
Chants des Enfers 110 FF
Sorciers de Pan Tang 130 FF
Périls dans les Jeunes Royaume 135 FF
Seigneur des Mers 135 FF
La Nef des Fous 125 FF

GURPS 2 200FF
Ecran 95 FF
Conan 155 FF
Magie 129 FF

RAGE 46 FF
Booster 11 FF
Umbra nc
ILLUMINATI 67 FF
Booster 16 FF
WYVERN 50 FF
Booster 16 FF
ECHELONS OF FIRE 69 FF
Booster 22 FF
ECHELONS OF FURY 69 FF
Booster 22 FF

Horreur 129 FF
Cyberpunk 129 FF
Japon 129 FF
Western 129 FF
Espace 135 FF
Vampire 145 FF

INDIANA JONES VO 205FF
World of Indiana Jones 145 FF
The Rising Sun 105 FF
Raiders Lost Ark 175 FF
Indi & the Tomb of Temple 117 FF
Lands of Adventure Sourcebook 95 FF
Indina Jones Golden Vampire 145 FF

KULT, VF 225FF
Ecran 59 FF

MALEFICES 249FF
Bestiaire 119 FF
Lisière de la nuit 99 FF
Voile de Kali 119 FF
Délivrez nous 59 FF
Coeur Cruel 59 FF

MERCENAIRES 132FF
Ecran: 91 FF
La Valise Bleue 85 FF
Les Premiers Pas 81 FF
Opération Aigle Blanc 79 FF
Opération Triangle 91 FF

MUTANTS CHRONICLES 237FF
La Confrerie 142 FF
Les Clans de la Damnation 142 FF

REVE DE DRAGON 2 260FF
Le Cidre de Narhuit 49 FF
Le Bonheur des Ziglutes 75 FF
Les Larmes d'Ashani 75 FF
Le Pinceau à Barbe 75 FF
Le Monde de Rêve de Dragon 89 FF
Le Secret de Muringhen 109 FF
Un Reve en Boldzarie 124 FF
L'Oiseau Oracle 1 35 FF
L'Oeuf de Psiluma 109 FF
La Dame des Songes 109 FF
Du Voyage et des Voyageurs 189 FF

RUNEQUEST 220FF
La Voie du Sabre 217 FF

SCALES 209FF
Ecran 93 FF
Politique 132 FF
Technologie 132 FF
Magie 132 FF

THOAN 280FF
Thoan Collector 340 FF
Thoan Ecran 50 FF

TOON 155FF
Ecran 115 FF

JEUX DE PLATEAUX
RES PUBLICA ROMANA 310 FF
Battletech 230 FF
Blood Berets 230 FF
Civilisation 310 FF
Dune 299 FF
Fief 2 230 FF
Horreur a Arkham 230 FF
Junta 2 190 FF
Zargos 239 FF
Condottiere 299 FF

WARGAMES
Cry Havoc 210 FF
Siège 210 FF
Samourai 210 FF
Croisade 250 FF
Viking 250 FF

WARHAMMER BATTLE
Warhammer 390 FF
Warhammer Magie 240 FF
WH Armées: l'Empire 130 FF
WH Armées: Hauts Elfes 130 FF
WH Armées: Orques et Gobelins 130 FF
WH Armées: Nains 130 FF
WH Armées: Skavens 130 FF
WH Armées: Morts Vivants 130 FF
WH Armées: Boite du Chaos 220 FF

Chevalier du Chaos 60 FF
Marius Leitdorf 70 FF
Aldebrand Ludenhof 70 FF
Boris Todbringer 70 FF
Valmir Von Raukov 70 FF
Krell 75 FF
Fantôme 38 FF
Astragoth 75 FF
Prince Dragon de Caledor 60 FF

WARHAMMER 40000
Warhammer 40000 490 FF
Dark Millenium 280 FF
Codex: Space Wolves 130 FF
Codex: Eldars 130 FF

BLOODWARS 58 FF
Booster N°1 17 FF
Booster N°2 17 FF
SIM CITY 60 FF
Booster 16 FF

ACCESSOIRES POUR CARTES
Feuilles porte-cartes 1.3 FF
Classeur Ultra Pro 45 FF
Protège carte, par 100 10 FF

Codex: Orks 130 FF
Codex: Ultramarines 130 FF

Bannières Ultramarines (5 fig) 45 FF
Apothicaires 45 FF
Porte Etendard de Compagnie 45 FF
TechMarines 45 FF
Archivistes Coppistes 45 FF
Bannières de Perso UM (5 fig) 45 FF
Sergents Veterants 45 FF
Marneus Calgar 75 FF

Whirlwind (1 vehic) 195 FF
Porte Etendard d'Attila (1 cav) 45 FF
Troupes de Cadiennes (4 fig) 60 FF
Gardes de Valhalla (4 fig) 60 FF
Tank Leman Russ (1 vehic) 220 FF
Cavaliers d'Attila (4 cav) 150 FF
Garde de Mordian (10 fig) 180 FF
Lieutenant de Valhalla 38 FF
Gardes de Tallarrn (10 fig) 180 FF
Bizarboy Akkro et Gorilles (3 fig) 75 FF

EPIC
Titan Legions 390 FF
Space Marine 390 FF
Les Armees de l'Imperium 235 FF
Renégats 235 FF
Seigneurs Orks et Squats 235 FF
Titan Imperator 220 FF
Mega Gargant 195 FF
Titan Reaver Imperial 120 FF
Gargant Massakror Ork 120 FF
Titan Fantome Eldar 120 FF
Mega Gargant Ork 120 FF
Titan Archonte Eldar 120 FF
Warhounds Imperiaux (2 Titans) 120 FF
Senechal Paladin 38 FF
Senechal Banneret 38 FF
Frakassors (3 fig) 60 FF
Motochenilles (5 fig) 60 FF
Perkutors (5 fig) 90 FF
Dechirators (3 fig) 60 FF
Squiggoths (3 fig) 60 FF
Kalcinators (3 fig) 60 FF
Kanons Rikochet (5 fig) 45 FF
Karbonisators (3 fig) 45 FF
Prince Tyranide 45 FF
Dominatrix 120 FF
Essaim Tyranide (150 fig) 90 FF
Cannons Foudre (2 fig) 60 FF
Vindicators (3 fig) 60 FF
Mjolnir 60 FF
Hydre (3 fig) 60 FF
Razorbacks (3 fig) 60 FF
Thunderhawk 60 FF
Predators (3 fig) 60 FF
Stormblade 60 FF
Avatar 38 FF
Marcheurs de Combat (3 fig) 60 FF
Tours Argentees (2 fig) 60 FF
Oiseau de Feu 60 FF
Scorpion d'Airain 45 FF
Mortarion 38 FF
Exterminateur 45 FF
Demon Majeur de Tzeentch 38 FF
Oiseau de Mort (3 fig) 60 FF
Demon Majeur de Nurgle 38 FF
Magnus le Rouge 38 FF

BLOOD BOWL
Blood Bowl 390 FF
Zone Mortelle 240 FF

Zarr Naggrund Ziggurats (12 fig) 220 FF
Mutants du Chaos (3 fig) 60 FF
Hthark le Defonceur 75 FF
Roule Mort des Nains 120 FF
Gnashrak Noirsabo 105 FF

TALISMAN 360FF
Royaume du mal 240 FF

MAN O'WAR 360FF

WARHAMMER QUEST 390FF

Nous tenons a signaler à notre clientele que la promotion exceptionelle sur les figures n'est maintenant plus valable.

MUSIQUE POUR JEUX DE RÔLE
Heroic Fantasy, Volume 1 110 FF
Heroic Fantasy, Volume 2 110 FF
Arkham Memories, Tome 1 110 FF
Dark Future, File 1 110 FF

Inscrivez votre commande sur papier libre avec vos noms et coordonnées.
Votre règlement peut s'effectuer par chèque (à l'ordre de la Crypte VPC) ou par mandat postal.
Frais de port: 35 FF
Supérieure à 500 FF: 0 FF
-Colissimo: + 10 FF
-Contre remboursement: + 35 FF
Etranger: 59 Frs

Prix Valable jusqu'au 2.10.95

Jeu de rôle

PORTRAIT DE FAMILLE

Shadowrun

Shadowrun est sans conteste un des grands succès des années 90, avec une gamme variée des plus réussies, et en quantité et en qualité. Bien que le livre de règles* suffise pour jouer de manière tout à fait satisfaisante, les suppléments (sourcebooks ou scénarios) sont vite indispensables pour apprendre à connaître ce monde qui recèle plus de mystère que l'on pourrait imaginer à la lecture du manuel de base. Tour d'horizon...

Comme pour *Battletech*, Fasa a volontairement laissé des zones d'ombre dans le background de *Shadowrun*, mais elles sont dévoilées au fur et à mesure des suppléments, par petites touches. Ce principe, savamment dosé, est rarement frustrant, et donne même un réelle vie au jeu, chacun attendant les suppléments pour comprendre qui est quoi. Dans la version originale, le premier grand secret est désormais presque entièrement dévoilé, mais *Harlequin's* Back en ajoute encore, ce qui prouve que cet univers est bien plus qu'un mariage contre nature entre *Bilbo le Hobbit* et *Câblé*, comme certains le pensent.

Devant l'abondance de suppléments dont les thèmes ne sont pas forcément clairs et l'intérêt souvent obscur, l'ingénu a souvent du mal à choisir au mieux. Voici donc un aperçu de tous les suppléments parus à ce jour, classés par ordre d'intérêt et non de qualité (voir l'encadré pour ceux traduits en français). Certains chefs-d'œuvre, n'étant pas indispensables pour jouer, sont donc décrits dans les suppléments dont l'achat est optionnel.

Suppléments

Les indispensables piliers de la sagesse

Constituant véritablement les fondations de la ludothèque de tout meneur de jeu, certains, comme le *Street Samouraï Catalog* ou *Shadowtech*, sont tout aussi intéressants pour les joueurs.

Fields of Fire
Recueil classique d'armes en tous genres, il fait franchir un cran dans l'ultraviolence, tout en préservant l'équilibre du jeu, ce qui n'était pas évident.
Les règles optionnelles justifient à elles seules son achat, et auraient même dû se trouver dans le livre de règles de base. Cela sera certainement chose faite dans une troisième édition.

Rigger Black Book
A la fois catalogue de véhicules et livret de règles des riggers, il est utile mais présente deux défauts majeurs : les règles sont floues et souvent illogiques, et depuis d'autres suppléments l'ont rendu obsolète en améliorant ces règles. Une deuxième édition s'impose, tant les riggers sont devenus les parents pauvres des personnages-joueurs.

Seattle Sourcebook
Le guide sur LA ville de *Shadowrun* est forcément le premier supplément à acheter pour tout savoir sur la capitale des Shadowrunners et la jungle urbaine du troisième millénaire.
Bien fait, quoiqu'un peu trop guide touristique, il réussit l'exploit d'être original tout en restant assez proche de la Seattle actuelle.

Shadowtech
Supplément de matériel principalement guerrier, c'est un chef-d'œuvre ! Les idées d'améliorations génétiques, biologiques et cybernétiques sont d'une originalité inégalée et peuvent servir d'inspiration aux MJ d'autres jeux cyberpunks.
S'il ne doit en rester qu'un, que ce soit *Shadowtech*. *Cybertech*, le prochain supplément du même style, à paraître dans le courant de l'année, aura beaucoup de mal à faire aussi bien.

Street Samouraï Catalog
Premier supplément de matériel paru, les accessoires qui y sont décrits sont tellement classiques qu'ils ont tous été inclus dans la deuxième édition des règles.
Paradoxalement, indispensable et superflu pour celui qui possède cette dernière version.

The Grimoire
Ce livret de 160 pages fait de *Shadowrun* l'un des jeux au système de magie le plus complet. Beau, riche, original, il fourmille d'idées et justifie à lui seul l'existence du jeu et de son concept, qui est bien plus qu'un univers où les genres sont mélangés pour ratisser le plus de joueurs possible.

Les utiles manuels du savoir absolu

Moins parfaits que les précédents, ils n'en sont pas moins intéressants.

Corporate Shadowfiles
Les renseignements sur les corporations en général et les dix plus grosses en particulier, sans être forcément transcendantaux, aident beaucoup à comprendre ce monde cruel et les rapports très ambigus entre les sociétés et les Shadowrunners.
A lire pour la culture générale, ou si le meneur de jeu souhaite créer ses propres scénarios qui incluront forcément des corporations.

Lone Star
Les policiers de la Lone Star étant les principaux ennemis des Shadowrunners, après les gardes corporatistes, un ouvrage qui leur est consacré est loin d'être superflu. Ses informations concernant les techniques d'investigation du futur, qu'elles soient magiques ou technologiques, en font la référence en matière de police et de ses méthodes. Réutilisable dans d'autres jeux.

Paranormal Animals of North America
« Monster Manual » des animaux paranormaux du monde de *Shadowrun*, il ajoute une agréable touche de fantastique dans les parties. Il est très peu utilisé dans les scénarios publiés, ce qui est dommage. Cela dit, rien n'empêche un MJ de piocher dans ses pages pour ajouter quelques créatures déroutantes, dont certaines peuvent donner du fil à retordre aux plus aguerris des Street Samouraïs.

The Neo-Anarchist's Guide to North America
Atlas des différents États américains non « natifs », il aide à comprendre nombre des scénarios publiés, et il est indispensable si le MJ veut faire voyager ses joueurs. Un reproche : avoir voulu décrire tous les États-Unis implique que le sujet est en fait survolé, et qu'il demande beaucoup de travail de la part du meneur de jeu pour être utilisé pleinement.

Virtual Realities
Tout sur les deckers et la Matrix. Sa lecture s'impose ne serait-ce que pour le background, et cela même si le meneur de jeu n'utilise pas toutes les règles de la Matrix (ce qui est normal vu leur lourdeur). *Virtual Realities II* doit sortir avant la fin de l'année et devrait inclure des variantes plus simples et surtout plus rapides pour jouer la Matrix.

Les optionnels grimoires de la connaissance ultime

Un meneur de jeu exigeant les achètera par principe, les autres feront un choix plus pointu.

Bug City
Un sourcebook original puisqu'il décrit le premier changement majeur dans l'univers de *Shadowrun* : l'invasion des totems insectes. Cet événement était



annoncé dans divers scénarios et dans le sublime *The Universal Brotherhood* depuis longtemps, et cela ne lui donne que plus de poids et de réalisme. Très bien écrit, mais trop verbeux, et surtout demandant beaucoup de travail au meneur de jeu.

Corporate Security

Description in extenso de tous les moyens d'empêcher son prochain de s'introduire chez soi à des fins délictueuses, il remplit parfaitement son office, enlevant par la même tout intérêt au *Neo Anarchist's Guide to Real Life*. Ne sert vraiment que si le meneur de jeu veut créer ses propres scénarios ou si ses joueurs se débrouillent trop bien pour pénétrer dans les corporations. (Voir la tête d'affiche p. 22 pour plus de détails.)

Denver

Seul sourcebook présenté en boîte, il décrit par le menu la mecque des Panzerboys et le jardin d'Eden du Shadowland. Partagée entre six nations qui se détestent cordialement, il émane de la ville une atmosphère d'indicible paranoïa où tout est possible. Denver constitue une alternative tout à fait valable à Seattle.

DMZ

Seul jeu de plateau de la gamme, il a pour vocation de recréer les combats engageant beaucoup de participants. Bien fait, mais manquant de scénarios et surtout de moyens d'évaluer les forces en présence, il est maintenant totalement dépassé car incompatible avec la deuxième édition.

London Sourcebook

Premier des suppléments « nationaux » réalisés par des gens du cru, il met la barre très haut pour le reste de la série. L'Angleterre y est décrite dans toute son étrangeté et ses paradoxes. Les règles sur les druides apportent un type de magie supplémentaire original. Son seul défaut est que l'Angleterre est un pays trop fliqué pour que des Shadowrunners puissent y travailler.

Germany Sourcebook

Aussi bon que son prédécesseur britannique, il dégage une atmosphère unique dans le monde de *Shadowrun*. L'Allemagne du troisième millénaire est très loin des clichés éculés que nous avons.
C'est le premier supplément vraiment « adulte » et grave de la gamme, où la politique, la drogue et le sexe sont clairement évoqués.

Paranormal Animals of Europe

Le petit frère du *Paranormal Animals of North America* est encore plus original, et certains monstres semblent tout droit sortis d'un toile de Bosch ou d'une nouvelle de Vance. A conseiller aux MJ aimant le dépaysement et le fantastique à grand budget.

Native American Nations I et II

Décrire les nombreuses nations indiennes qui ont provoqué l'implosion des États-Unis était obligatoire pour la cohérence du monde de *Shadowrun*, mais le résultat donne deux livrets pesants et somme toute répétitifs. Moins de verbiage eut été préférable pour tout le monde, auteurs comme lecteurs. A noter que ce sont les deux seuls livrets de background (à part *The Universal Brotherhood* qui est très particulier) illustrés par un scénario ; une caractéristique qui aurait gagné à être généralisée.

Shadowbeat

Dans une société surmédiatisée, un ouvrage sur la musique, les télés et les radios ne pouvait pas être de trop. Sa lecture le confirme, même si le chapitre sur le rock est un peu mou et classique, à la limite du mièvre. Cela prouve une fois de plus que le punk a été inventé par les Anglais et non les Américains.

Tir Tairngire

La terre promise des elfes est très loin d'être le jardin d'Eden que les médias cherchent à promouvoir. Il s'agit d'une dictature totalitaire et raciste, où les elfes apparaissent comme ce qu'ils sont vraiment dans le monde de *Shadowrun* : une race de créatures mauvaises et mégalomanes dont les intérêts passent avant toute autre considération. Fait radicalement changer d'opinion le lecteur moyen du *Seigneur des Anneaux*.

Tír na nÓg

Plus subtil, plus nuancé, en clair plus européen, que *Tir Tairngire*, il décrit la verte Irlande, ou plutôt ce que l'Éveil et les elfes en ont fait. Superbement décrite, l'île d'Émeraude est un royaume extraordinaire et fantastique, bien que tout aussi totalitaire et raciste que son frère américain. Les règles de magie elfique sont à la fois fascinantes et terrifiantes, montrant clairement que les elfes sont les vrais maîtres de la thaumaturgie.

Les bibelots superflus

Très pratiques pour décorer ses étagères.

Neo Anarchist's Guide to Real Life

Sorte de pot-pourri de renseignements sur la vie de tout les jours au troisième millénaire. Beaucoup d'informations semblent superflues, et les plus intéressantes, celles concernant les dispositifs de sécurité, sont largement dépassées par *Corporate Security*.

Sprawl Sites

Des « floor plans » comme lorsqu'on était petits, des événements classés dans des tables, des caractéristiques de créatures que l'on rencontre au gré des jets de dés ; il s'agit pourtant d'une extension *Shadowrun*. Pour les aficionados nostalgiques ou les meneurs de jeu aimant ne jamais être dépassés par les événements.

Scénarios

Les aventures extraordinaires

A ne manquer sous aucun prétexte, ils sont la quintessence de l'aventure cyberpunk.

Celtic Double-Cross

Situé en Irlande, il illustre très clairement le supplément *Tír na nÓg*. Jamais les personnages ne se sentiront aussi peu chez eux et entourés d'ennemis potentiels aussi puissants. Les services secrets constitués d'adeptes physiques de la voie celtique du guerrier sont un excellent moyen de faire comprendre au plus mégalomane des Street Samouraïs que l'on est parfois peu de chose. On peut toutefois lui reprocher que les joueurs soient un peu trop baladés d'événement en endroit, et ne fassent pas grand-chose.

Double Exposure

Autre variation sur le thème des totems insectes, il demandera aux PJ énormément d'effort et d'esprit d'initiative, d'autant plus qu'ils n'auront avec eux ni leur armement ni leur matériel ultra sophistiqué. Un bon moyen de voir s'ils sont de bons Mac Gyver.

Dragon Hunt

Un scénario qui utilise à fond le background magique de *Shadowrun*, ce qui lui donne une teinte unique. Les PJ sont chargés de retrouver l'identité d'un amnésique, thème classique, mais lorsque le malade est un dragon, cela sort totalement des sentiers battus.

Elven Fire

Une étonnante aventure qui place Seattle au bord de la guerre civile à cause d'une guerre des gangs. *Elven Fire* décrit en détail le fonctionnement de certains gangs, le bras armé de puissances occultes voire de gouvernements. C'est certainement un des scénarios les plus riches et les moins linéaires de la gamme, et il peut aisément permettre des dizaines d'heures de jeu. ▷

Harlequin's Back

Campagne en technicolor qui emmènera les personnages dans des abîmes de délires magiques où le symbolisme fait loi. Aucun joueur digne de ce nom, essayant de réfléchir aux implications psychologiques des événements sur son personnage, ne devrait en ressortir indemne. Les Shadowrunners qui font cette campagne ne seront plus jamais les mêmes.
A noter que présentée comme une sorte de suite de la campagne *Harlequin*, elle est tout à fait jouable sans.

Imago

Un fantôme peut-il hanter la Matrix? A vous de le découvrir dans cet excellent scénario écrit par Carl Sargent (l'auteur du fabuleux *Le pouvoir derrière le trône* pour *Warhammer*).
Entièrement situé en Écosse, il est, et c'est le moins que l'on puisse dire, particulièrement dépaysant, bien que très linéaire. Malgré ce léger défaut, la poésie est au rendez-vous et cela ne se refuse pas.

The Universal Brotherhood

A la fois scénario et sourcebook sur les totems insectes, il est composé d'une superbe nouvelle et d'une des meilleures aventures jamais écrites.
A travers l'exemple inventé de la secte Universal Brotherhood, l'auteur se permet des attaques très précises contre la Scientologie dont il s'est manifestement inspiré et qu'il cite nommément. Cela ne fait que renforcer l'impact de ce supplément sublime.

Les tranquilles péripéties quotidiennes

Classiques et tout à fait jouables, ces scénarios constituent le gros des suppléments de *Shadowrun*.

A Killing Glare

Basé sur la participation des personnages à une partie d'urban brawl, sorte de version ultraviolente de rollerball, l'auteur en a un peu oublié d'écrire le reste du scénario, ce qui est gênant. Les règles d'urban brawl et le plateau de jeu sont décrits en détail et peuvent resservir ultérieurement, ce qui est un avantage. Un essai non transformé.

Divided Assets

Que devient la famille lors de l'exfiltration d'un cadre supérieur? *Divided Assets* essaye de répondre à la question et tente d'humaniser les personnages en les transformant en nounous.
L'intention est louable, mais le résultat est un peu décevant car trop mièvre.

Dreamchipper

Autre ancêtre des scénarios *Shadowrun*, il parle des puces de changement de personnalité. Il évoque pour une fois les substances additives et leurs effets nocifs, ce qui est rare pour une gamme où le politiquement correct mièvre est roi, et empêche souvent d'avoir une réelle senteur cyberpunk.

Eye Witness

Particulièrement touffu et subtil, ce scénario exige beaucoup d'intelligence de la part des personnages et les forcera à se demander ce qu'ils font et pourquoi ils travaillent.
Pour la première fois, le problème des gens goblinisés et obligés par la même de fuir la société est évoqué, avec succès et réalisme.

Harlequin

Cette campagne, la première parue pour *Shadowrun* est, malgré d'incontestables qualités, un échec. Écrite par plusieurs auteurs, elle ressemble fort à une auberge espagnole, sans aucune cohérence de style ou même de thème. De plus, tout comme *Bottled Demon*, le fond de l'intrigue n'est pas expliqué, ce qui est pénible pour le meneur de jeu et insupportable pour les personnages puisqu'ils ne peuvent pas comprendre ce qu'ils font là.
Mention spéciale à l'épisode se déroulant en Allemagne et qui ne correspond vraiment pas à ce qui est décrit dans le *Germany Sourcebook*.

Ivy & Chrome

Encore une fois, un thème classique (la disparition d'un enfant) est traité à la manière *Shadowrun*, avec dieu inca vengeur et sacrifice humain. A noter que pour une fois l'aventure peut se finir en happy end.

Mercurial in Concert at Underworld 93

Premier de la longue série des scénarios sur les médias, *Mercurial...* est ce que l'on peut aisément appeler l'archétype de l'aventure de *Shadowrun*. Sa construction en arborescence multiple est à la base de tous les scénarios suivants, de même que la manière de présenter l'intrigue.

One Stage Before

Le dernier groupe à la mode, à côté duquel les Rolling Stones ressemblent à un orchestre de bal musette, a des difficultés. C'est l'occasion de voir les personnages plongés dans une mélasse noire, puisque la Lone Star les veut morts. De belles sueurs froides en perspective.

Paradise Lost

Trahison, contre-trahison, jeu en double aveugle et triple borgne, en somme la routine pour des Shadowrunners, à ceci près que le scénario se passe dans le royaume libre de Hawaï et qu'ils seront confrontés à un adversaire étrange aux mœurs et aux intentions inhumaines. Pour une fois, les PJ seront obligés de savoir s'arrêter à temps. La description du royaume de Hawaï est incluse dans le livret.

Queen Euphoria

Deuxième aventure sur le thème des totems insectes, il est moins paranoïaque et malsain que *The Universal Brotherhood*, mais il est particulièrement surprenant pour les personnages tant ce qui leur arrive est inattendu.

Total Eclipse

Un scénario de plus dans le monde cruel des médias, où l'intrigue est beaucoup plus subtile que ce que les joueurs pourraient en penser au premier abord. Les méchants sont parmi les plus réussis de la gamme, notamment le ténébreux Nemesis, tout à fait réutilisable dans d'autres scénarios comme croque-mitaine des Shadowrunners.

Les pathétiques anecdotes

Il existe aussi de mauvais scénarios de *Shadowrun*, la preuve :

Bottled Demon

Comment transformer une bonne idée en mauvais scénario par manque d'explication. Toute l'intrigue est basée sur un fait qui n'est pas expliqué au meneur de jeu, et qu'il ne peut en aucune façon comprendre. En clair, les personnages ne comprennent rien, le meneur de jeu n'y comprend rien, et manifestement l'auteur non plus.

Dark Angel

Bien qu'élégamment écrit et plein de bonnes idées, *Dark Angel* présente un gros défaut pour un scénario de jeu cyberpunk : penser que les personnages sont de bons samaritains. Or, confrontés à une adversité puissante, sans aucun espoir de récompense, et sans contrat qui les lient à quiconque, vos PJ feront certainement ce qu'un cyberpunk doit faire, aller voir ailleurs où il y a plus d'argent à gagner. Les Shadowrunners sont des tueurs professionnels, ils ne tirent jamais pour le plaisir ou pour rendre service à un vague ami.

DNA/DOA

Écrit par Dave Arneson, le coauteur de *AD&D*, et présenté comme un événement majeur, *DNA/DOA* a eu beaucoup de mal à paraître et on comprend pourquoi à sa lecture : c'est une catastrophe ! Les personnages se retrouvent dans un dédale de couloirs souterrains, avec des tables de créatures errantes pour donner un peu d'animation. Manifestement, Dave Arneson est resté bloqué au stade porte-monstre-trésor. Qu'il rende service à tout le monde et qu'il n'écrive plus que pour son jeu.

Pour finir, signalons qu'une bonne partie du background est fournie dans les nombreux romans *Shadowrun*. De qualité très inégale, ils sont toujours intéressants à lire pour les renseignements qu'ils apportent, que ce soit pour le maître de jeu ou les joueurs. Sans les citer tous, voici les plus intéressants : *Striper Assassin* (le meilleur), *Never trust an Elf* et la *trilogie des Secrets*.

Mathias Twardowski

**** Pour la critique de la deuxième édition en français voir CB n° 60.***

Shadowrun en français

- **Outre le livre de règles et l'écran, Descartes Éditeur a traduit : *Le guide de Seattle* (Seattle Sourcebook) ; *Le guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord* (The Neo-Anarchist's Guide to North America) ; *Tirez sur le dragon* (Dragon Hunt) ; *Éclipse totale* (Total Eclipse) ; *Le démon dans la bouteille* (Bottled Demon) ; *La reine Euphoria* (Queen Euphoria) ; *Les voleurs de narcopuces* (Dreamchipper) ; *La dame de cœur* (Ivy & Chrome).**
- **Parutions prévues pour avant la fin de l'année : *Nations des Américains d'origine* (compilation des Native American Nations I et II) plus *Alerte rouge* (un des scénarios figurant dans un de ces suppléments), *Elven Fire* (scénario).**
- **Les romans sont publiés chez Fleuve Noir. A ce jour, plusieurs titres sont traduits, dont la *trilogie des Secrets du pouvoir*.**

Les Ruines de Montprofont



Bienvenu dans l'un des plus anciens de tous les donjons: les sombres corridors et les vastes salles de Montprofont. Neuf niveaux et quatorze sous-niveaux différents - c'est assez pour occuper d'avides explorateurs de donjons pendant des années!

La totalité de ce coffret contient:
• Quatre plans posters à grande échelle • Huit nouvelles fiches de BESTIAIRE MONSTRUEUX™ • Huit cartes de référence détaillant pièges, rencontres et autres sujets • Un guide de campagne et un livret d'aventures.

Vous voudrez y revenir régulièrement, car nul ne sort de Montprofont tel qu'il était en y entrant.

Jeux Descartes. 1 Rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris Tel: (1) 46-48-48-20 Fax: (1) 46-48-48-25
TSR Ltd. 120 Church End, Cherry Hinton, Cambridge CB1 3LB, Angleterre Tel: 0044-1223-212517 Fax: 0044-1223-248066
Edition français disponible bientôt.

Pourquoi jouer



1991 : *Vampire*,
1993 : *Nephilim*,
1994 : *Immortal*
et tant d'autres...
Depuis quelques temps, une série de produits estampillés « adultes » déferle sur notre petit monde, comme l'a fait avant elle la vague cyberpunk.
Point commun entre tous ces jeux : vous y incarnez des immortels, dans un univers souvent contemporain.
1995 est l'heure du bilan. Ces jeux sont-ils en train de devenir la nouvelle norme ? L'immortalité est-elle faite pour durer ? Est-ce que vous ratez quelque chose en n'y jouant pas, et si oui, y en a-t-il qui vous conviendraient mieux ? Analyse, panorama et perspectives.

Qu'est-ce que l'immortalité ?

Le Petit Robert dit : « Est immortel ce qui n'est pas sujet à la mort. » Évident ? Derrière cette apparente lapalissade se cache pourtant un paradoxe : l'immortalité, telle qu'elle est considérée et utilisée dans les jeux de rôle, ne rend absolument pas immortel ! Les vrais personnages immortels sont en fait les éternels... Car être éternel est une capacité, tandis qu'être immortel est un statut. Expliquons-nous : un coup d'épée bien placé ou un incendie dévastateur peuvent mettre un coup d'arrêt définitif à la carrière d'un vampire immortel, aussi sûrement qu'un accident de voiture ou une crise cardiaque dans la vie réelle. A l'inverse, dans certaines parties d'*AD&D*, un personnage mortel « moyen », bardé d'objets magiques et placé sous la grâce de dieux vaguement complaisants, prêts à la première occasion à lui accorder une résurrection, est par là même tout aussi « immortel » – sinon plus – qu'un vulgaire vampire de la treizième génération, confronté aux dures réalités du monde des Ténèbres. Mais il s'agit dans ce cas d'une capacité, acquise au cours du jeu, d'échapper sans cesse à l'échéance fatale. Certains jeux d'aventure, comme *Warhammer* ou *Thoan*, généralisent d'ailleurs l'emploi de points de destin ou d'héroïsme, autant pour permettre aux personnages de tenter des actions épiques et spectaculaires... que pour les sortir d'une éventuelle mauvaise passe.
Dans le jeu de rôle, l'intérêt de l'immortalité n'est donc pas, loin s'en faut, l'absence de mort, celle-ci ne revêtant que rarement un caractère réellement dramatique : après tout, ce n'est qu'un jeu. Notre propos est d'évoquer les jeux dans lesquels l'immortalité joue un rôle central et constitue la thématique prédominante, c'est-à-dire l'essence du jeu. C'est pourquoi nous laisserons volontairement de côté des jeux comme *Ambre* et *In Nomine Satanis/Magna Veritas* dans lesquels l'immortalité des personnages ne revêt qu'un aspect anecdotique et n'a guère d'intérêt en soi par rapport aux autres thèmes abordés. Des jeux comme *Vampire* ou *Nephilim*, au contraire, sont axés sur le statut d'immortel du personnage, statut auquel il est souvent fait référence, aussi bien dans les règles ou le background que dans les aventures.

Immortel : pour le style ?

Avant d'aller plus loin, il est nécessaire de clarifier un point sensible : *Vampire*, *Immortal*, *Kult*, *Nephilim* ont souvent été qualifiés de jeux « adultes ». Il est clair qu'ils exigent une certaine culture

des immortels ?

– voire une certaine sensibilité – pour être joués correctement (si tant est qu'il y ait une façon « correcte » de jouer). Certains s'élèvent contre cette estampille pseudo-intellectuelle, arguant du fait que les jeux de rôle étaient faits avant tout pour s'amuser. Il faut croire que l'un n'empêche pas l'autre, même si le thème de l'immortalité, chargé d'indiscutables connotations métaphysiques, ne peut donner naissance (à moins d'être traité sur un mode satirique) qu'à des jeux relativement « complexes ». Après tout, la question est au cœur de tous les grands mythes de l'humanité. Le fait que les jeux de rôle qui traitent réellement de l'immortalité s'adressent à un public généralement avide de spiritualité – un public « considéré » comme adulte – constitue peut-être l'une des raisons de leur succès. Tout le monde n'est pas d'accord sur ce point, et c'est tant mieux ; nous revenons d'ailleurs sur ce débat ailleurs dans ce numéro (voir l'encadré : *Joueurs « adultes » ou « confirmés » ?* en p. 108).

... ou pour la vie ?

Quels avantages un être humain peut-il bien trouver à l'immortalité ? Dans un premier temps, elle lui épargne l'angoisse de la mort, une question qui, quoi qu'on en dise, empoisonne souvent l'existence quotidienne des hommes. Elle peut aussi lui permettre de « s'inscrire » dans l'avenir : lorsque nous mourons, le monde semble disparaître avec nous, et il est très difficile d'imaginer qu'il puisse nous survivre.

Grâce à l'immortalité, l'homme voit sa connaissance de l'avenir devenir illimitée, et il accompagne l'humanité vers le chemin qu'elle s'est tracée. Il devient capable de se « réaliser » dans le long terme, et de voir plus loin que ce qu'offre une simple existence de mortel, de suivre la réalisation de grands desseins. Cela ne va pas sans inconvénients : voir mourir ceux que l'on aime n'est jamais très agréable... Or, s'il est bien un point commun entre tous les jeux d'immortels, c'est que les personnages appartiennent à une élite qui les condamne, à un niveau ou à un autre, à une certaine solitude.

Tout n'est pas sombre pour autant : dans des jeux comme *Vampire* ou *Nephilim*, les personnages tirent une certaine fierté de leur essence surnaturelle. Outre des pouvoirs fort utiles, elle leur confère une évidente supériorité... même si toute médaille a son revers : la plupart des immortels inspirent en effet la peur ou la convoitise et doivent constamment rester sur leurs gardes ; la paranoïa n'est jamais bien loin. Ceci étant, le sentiment d'être « à part » est un privilège dont le joueur moyen ne saurait se priver. L'immortalité possède d'autres inconvénients : l'immortel doit porter « pour l'éternité » le poids de ses erreurs passées et ressasser ses remords jour après jour : il est impossible de faire marche arrière, et c'est sans doute la raison pour laquelle certains immortels voient leur existence s'achever beaucoup plus tôt que prévu, lorsqu'ils ne choisissent pas purement et simplement de rentrer en hibernation (« torpeur ») pour quelques siècles, comme le fait Lestat le vampire. Il faut bien admettre que les personnages n'ont que très rarement recours à des extrémités aussi romanesques...

... et dans le jeu ?

Les considérations d'ordre général que je viens d'évoquer ne sont pas toujours dominantes dans les jeux de rôle ; nous l'avons vu, la peur de la mort n'est pas vraiment la préoccupation principale du joueur/personnage, puisqu'elle ne revêt pas, dans le jeu, un caractère dramatique. Pour un joueur, le principal attrait de l'immortalité réside surtout dans le fait de pouvoir vivre sur plusieurs époques – de connaître plusieurs civilisations – bref, de « vivre », au sens large du terme et de faire l'expérience intime du monde, avec ses évolutions et ses contradictions. Refaire l'histoire, une aspiration typiquement « immortelle » ? Très certainement.

D'ailleurs, la plupart des jeux d'immortels, à commencer par les deux plus connus en France (*Nephilim* et *Vampire*), ont pour cadre notre bonne vieille terre, et les références faites à son passé historique sont nombreuses, même si elles n'ont guère été exploitées jusqu'à présent. Cette possibilité est riche en perspectives, et autorise les joueurs à explorer un même univers... à plusieurs époques différentes (c'est entre autres le cas avec *Chimères*). Elle permet notamment aux personnages d'acquérir une profondeur et une richesse que ne sauraient en principe leur conférer des jeux plus classiques. Les personnages peuvent se plonger dans l'aventure de l'érudition, tenter des quêtes à longue échelle, et vivre dans le long terme des existences riches et variées. White Wolf l'a bien compris, qui entame avec *The Last Supper* une campagne pour *Vampire* se déroulant à l'aube de la Renaissance.

D'autres aspects de l'immortalité sont susceptibles de séduire les joueurs : cet ineffable sentiment de puissance, tout d'abord, rejoint ce que nous disions plus haut sur le côté « exclusif » de l'immortalité. Les personnages sont uniques et par là même, supérieurs. Reste un point très important qui, s'il ne peut suffire à expliquer le succès des jeux que nous évoquons ici, se révèle tout de même essentiel : qui parle de l'immortalité évoque irrésistiblement la mort. Cette dernière est plus présente dans *Vampire*, par exemple, que dans *Star Wars*. Pourquoi ? Il faut bien garder à l'esprit que la vie, pour un immortel, est bien plus précieuse encore que pour un simple humain comme vous et moi (enfin... non, rien). Dès notre plus tendre enfance, nous savons en effet – désolé de vous le rappeler – que nous devons mourir. Pour un personnage surnaturel, le privilège exorbitant de l'immortalité devient ainsi le plus précieux des trésors : il n'est pas censé perdre la vie, et la mort n'en est pour lui que plus terrifiante.

C'est pourquoi elle exerce une influence incontestable sur l'atmosphère de certains jeux, lesquels sont souvent catalogués comme sombres ou tout au moins étranges.

Tour d'horizon

Nous allons maintenant passer en revue les principaux jeux de rôle traitant de l'immortalité. Le but n'est pas de présenter un panorama exhaustif de ce type de produits (il y aura toujours des oubliés), mais d'en faire ressortir les principales catégories, chacune présentant une conception assez spécifique de l'immortalité, mais regroupant des jeux parfois bien différents.

Cas de figure n°1

La mort est-elle vraiment une fin ? Pas toujours. Dans certains jeux, l'immortalité n'est qu'un état « subi » par le personnage, une fatalité qui lui interdit tout repos et le plonge dans un nouveau cycle d'existence, plus sombre encore que le précédent.

Wraith

Dans *Wraith*, qui n'a pas encore été traduit (mais patience...), les personnages sont privés des jouissances et des agréments du monde réel : ils errent dans le Monde des Ombres en quête de rédemption et tentent de percer les mystères de l'après vie... Cela ne va pas sans mal, dans la mesure où les morts ne se font pas de cadeaux entre eux, et où ils n'ont pas perdu tout contact avec le monde des vivants.

Wraith est un jeu relativement complexe et exhaustif, qui aborde l'immortalité sous un angle biaisé, préférant parler de la mort pour montrer qu'elle n'est pas une fin. Il démontre en tous cas que l'immortalité, prise dans le sens « absence de mort », peut devenir le plus lourd des fardeaux. Un point très intéressant : l'âme damnée du personnage, qui prend parfois le pas sur sa personnalité apparente, est placée sous le contrôle d'un autre joueur. Un ouvrage particulièrement sombre, totalement dépourvu d'humour (pour ceux qui refusent de se prendre au sérieux, *Lost Souls* fera mieux l'affaire), mais diablement intéressant.

Cas de figure n°2

Il est quasiment impossible de décider soi-même de devenir immortel. Donc, deuxième cas de figure : vous n'êtes pas immortels et vous ne le devenez que parce que des entités qui vous sont supérieures en ont décidé ainsi. La transformation est généralement définitive.

Whispering Vault

Dans ce jeu, c'est votre nature extralucide qui vous a prédisposé à devenir ce que vous êtes aujourd'hui : un être démesurément puissant, auquel on a accordé l'immortalité, ne descen- ▷



dant plus sur terre que pour y régler quelques comptes sanglants avec vos ennemis de toujours, les terribles Unbidden.
Whispering Vault aborde la question de l'immortalité sous un angle extrêmement intéressant. Ces fameux Unbidden reviennent en effet sur terre pour assouvir les pulsions et les fantasmes auxquels leur condition d'immortels leur a barré l'accès ! Dans *Le voleur de corps* d'Anne Rice, Lestat le vampire échangeait lui aussi son corps contre celui d'un mortel pour connaître une fois encore les frissons d'une existence « normale ». Chacun voit midi à sa porte… *Whispering Vault* est à conseiller aux joueurs qui apprécient le fait d'incarner des êtres puissants, craints et respectés par le commun des mortels. Leurs ennemis, tout aussi immortels qu'eux, leur donneront beaucoup de fil à retordre. J'ai déjà dit tout le bien que je pensais de ce jeu (background et système) dans une tête d'affiche parue dans le n° 83.

Vampire

Ce désormais classique vous permet d'incarner de redoutables créatures, condamnées à se nourrir du sang des mortels pour survivre, et impliquées souvent contre leur gré dans des guerres de clans séculaires et meurtrières. Contrairement à ce qui se passe dans *Whispering Vault*, l'être qui fait de vous un vampire vous demande rarement votre avis, et l'expérience en est d'autant plus traumatisante : vous voilà plongé dans un monde nouveau et cruel, peuplé d'êtres millénaires et rongé par des jeux d'influence machiavéliques. Le premier et le plus joué des jeux White Wolf a inauguré avec succès une ère nouvelle, celle des jeux sombres, qui se caractérisent par leur univers gothic-punk et leur quasi-absence de tabous.

Cas de figure n°3

Jeux d'immortels par excellence, *Legacy*, *Immortal* et *Nephilim* possèdent au moins un point commun : les personnages ont déjà un long passé d'immortels derrière eux, si long qu'il n'est guère possible d'en retracer les origines… Ils appartiennent à une race ancienne, souvent déchirée par de (vaines ?) querelles intestines, qui doit pourtant se battre contre l'humanité pour survivre et préserver ses secrets (air connu).

Nephilim

Nephilim est un jeu à la fois suffisamment « français » pour qu'on y retrouve une ambiance intimiste et onirique, riche de symboles, et suffisamment « universel » pour avoir été traduit en américain et intéresser une vaste gamme de joueurs. Les Nephilim, comme les vampires, se battent parfois entre eux, mais doivent également se méfier des mortels qui convoitent leurs connaissances occultes. Ce sont des êtres purement immortels : ils n'ont jamais été humains. Un jeu mystérieux, érudit et initiatique, bénéficiant de la fluidité du système Chaosium.

Immortal

Ce jeu n'a pas été traduit en français, et pour cause : la tâche n'aurait rien d'évident… *Immortal* possède de nombreux points communs avec *Nephilim* : les personnages sont immortels « par essence », et viennent de se réveiller d'une longue période de torpeur, prêts à en découdre avec un monde qui ne leur est plus très familier (on retrouve également dans *Immortal* la notion de clans chère aux jeux White Wolf ; la récurrence serait peut-être intéressante à analyser). La principale nouveauté réside certainement dans la présence d'un Ennemi Supérieur extrêmement dangereux, bien plus dangereux pour les immortels que ne le sont les humains. *Immortal* possède de nombreuses qualités – des règles originales, une présentation somptueuse – mais reste un jeu éminemment complexe, émaillé d'un jargon pratiquement incompréhensible. Un conseil : lisez impérativement la nouvelle d'introduction si vous voulez garder un espoir de comprendre du premier coup…

Legacy

Ce jeu doit beaucoup à *Highlander* : les joueurs y incarnent des immortels, au début d'un XXI[e] siècle techno-punk. Les rivalités entre immortels sont d'autant plus vives qu'il est possible de se « nourrir » de l'énergie vitale d'un ennemi en le faisant passer de vie à trépas – d'où conflits incessants et paranoïa généralisée.
Bref, selon l'expression consacrée, il ne peut en rester qu'un. C'est amusant, mais, on s'en doute, pas follement original. A noter une maquette et un look largement inspirés de White Wolf.

Cas de figure n°4

Kult, Hurlements, Chimères

Il arrive parfois que la question de l'immortalité ne soit posée qu'en filigrane (en d'autres termes, vous pouvez choisir de l'ignorer si vous ne jouez que de façon épisodique), mais qu'elle fasse tout de même partie des fondements du jeu. C'est notamment le cas de *Kult* et de *Hurlements/Chimères*, deux œuvres antinomiques qui se retrouvent pourtant sur un point bien précis : les personnages sont immortels… mais ne le savent pas. A eux de regagner cette connaissance enfouie dans leur subconscient ou dans leurs gènes, sous peine d'errer sans fin, de réincarnations en réincarnations (amis bouddhistes, bonsoir…). Ce n'est pas un hasard si ces jeux peuvent être qualifiés d'initiatiques : ils sont surtout recommandés à ceux qui désirent jouer en campagne…
Ceci étant posé, *Hurlements/Chimères* s'adressera plutôt aux amateurs de belles histoires (ou d'Histoire tout court), de vénéneux mystères et de quêtes mélancoliques. *Kult*, avec son univers hallucinant à la Clive Barker et son absence totale de tabou, reste définitivement à part ; rappelons seulement qu'il n'est pas conseillé aux moins de seize ans…

Cas de figure n°5

Certains jeux n'appartiennent pas réellement à la catégorie qui nous intéresse, mais présentent des particularités qu'il serait injuste de passer sous silence.

Mage, Ars Magica, Thoan

Dans ces trois jeux, les joueurs n'incarnent pas de personnages immortels. Mais avec *Ars Magica*, voire avec *Mage*, ils peuvent espérer se rapprocher de l'immortalité grâce à leurs pouvoirs magiques, moyennant force potions ou artefacts. Il n'est pas rare de voir des mages vieux de plusieurs siècles… Dans le magnifique *Thoan*, c'est grâce à leur technologie que les Seigneurs sont parvenus à stopper les effets de l'âge.
Ces jeux traduisent à merveille les espoirs et les angoisses de la plupart des êtres humains. La quête de l'immortalité est un rêve vieux comme le monde, une chimère aujourd'hui plus vivace que jamais. Névrose obsessionnelle (la mort est devenue le tabou n° 1 de notre fin de siècle) ou aspiration légitime ?
La question reste posée et c'est à vous, joueurs, d'y répondre ; si toutefois vous prenez cet aspect des choses en considération, ce qui n'est en rien une obligation. Quoi qu'il en soit, dans un jeu comme *Ars Magica*, qui se prête très bien au jeu en campagne dans la mesure où le joueur est souvent très proche de son personnage, la perspective de la mort est une réalité avec laquelle les personnages devront sans doute apprendre un jour ou l'autre à composer.

Conclusion

Comme vous avez pu le constater, il y en a pour tous les goûts. Il est très probable que vous jouiez déjà à l'un des jeux cités (on y retrouve pratiquement tous les gagnants des trophées *Casus* des deux dernières années !), mais si tel n'est pas le cas, n'hésitez pas à franchir le pas. Cela ne vous empêchera pas de rester fidèle à vos goûts de joueur puisqu'on le voit, l'immortalité couvre pratiquement tous les types de jeu. C'est d'ailleurs en ce sens qu'elle est appelée à durer, plus qu'une mode ou qu'un courant classique comme le cyberpunk.
S'il fallait vraiment définir le phénomène, l'immortalité pourrait être décrite comme une façon plus ou moins consciente de concevoir le jeu de rôle. Quant au récent engouement pour les jeux sombres, l'avenir seul pourra nous dire s'il ne s'agit que d'une passade ou d'un véritable fait de société miniature…

Fabrice Colin
illustration : Virginie Augustin

EXCALIBUR

DIJON
44, rue Jeannin
21000 DIJON
80.65.82.99

METZ
1, Av. Ney
57000 METZ
87.74.95.58

GRENOBLE
10, rue Fantin Latour
38000 GRENOBLE
76.63.16.41

NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
83.40.07.44

Jeux de Plateaux
Jeux de Société
Jeux de Rôles
Wargames
Figurines
Comics
Imports US
Tee Shirts
Mangas
Goods
Cartes à jouer
Cartes à collectionner

REIMS
9, rue Salin
51100 REIMS
26.77.91.10

MONTPELLIER
7 bis, rue de l'Ancien Courrier
34000 MONTPELLIER
67.60.81.33

BESANCON
7, quai de Strasbourg
25000 BESANCON
81.81.32.11

ORLEANS
Galerie Châtelet
45000 ORLEANS
38.53.23.62



2 NOUVELLES ECHOPPES !!

BORDEAUX
35, rue de Cheverus 33000 BORDEAUX
56.51.73.78

ST. ETIENNE
2, rue Elise Gervais
42000 ST. ETIENNE

GAMES WORKSHOP®



VENTE PAR CORRESPONDANCE

Du Lundi au Vendredi de 9h à 19h

50, rue Benoit Malon
94250 GENTILLY
Tél. *16 (1)* 49 08 52 21

Commandes postées dès réception.
Paiement par Carte Bleue possible.
Tarifs gratuits sur demande.

NOUVEAU !

WARHAMMER ARMEES :
ELFES NOIRS
Tout ce qu'il vous faut savoir sur le peuple le plus cruel et le plus maléfique du monde de Warhammer.
EDITION FRANÇAISE : Sortie Septembre

NOUVEAUTES CITADEL

(disponibles début Aout)

Snipers Ratlings	Warhammer 40,000
Lanciers elfes noirs	Warhammer
Arbalétriers elfes noirs	Warhammer
Titan Warlord	Epic
Chimères impériales	Epic
Doomwings eldars	Epic
Malefactors tyranides	Epic

(disponibles Mi-Aout)

Chimère impériale	Warhammer 40,000
Terminator marteau tonnerre	Warhammer 40,000
Etat major elfe noir	Warhammer
Azhag le Massacreur	Warhammer
Dactylis tyranides	Epic
Zoantropes tyranides	Epic
Exocrines tyranides	Epic
Trygon tyranide	Epic

(disponibles début Septembre)

Archiviste Tigurius	Warhammer 40,000
Terminator chapelain	Warhammer 40,000
Gardes noirs de Naggaroth	Warhammer
Furies	Warhammer
Guerriers elfes noirs	Warhammer
Bio-titan Hiérodule	Epic
Baron impérial	Epic
Sénéchal Lancier	Epic

(disponibles Mi-Septembre)

Terminator Cyclone	Warhammer 40,000
Lieutenant de Tallarn	Warhammer 40,000
Assassin Impérial	Warhammer 40,000
Corsaires elfes noirs	Warhammer
Champion elfe noir sur sang froid	Warhammer
Harpies	Warhammer
Rakarth, maître des meutes elfes noires	Warhammer
Bio-titan Hiérophant	Epic
Tanks de commandement impériaux	Epic

CASUS Belli 88

Cet encart détachable correspond aux pages 47 à 54 et 63 à 70.



DESTINATION AVENTURE

Ne noyez pas mon cognac !

pour Warhammer

p. 48

L'abonné absent

pour Nephilim

p. 67

Ukmard, le père des loups

pour Eléckasë

p. 64

Let's start a war said Maggie one day

pour Shadowrun

p. 52

Un scénario Casus Belli pour

Warhammer



Ce scénario convient pour un groupe de **joueurs et de personnages novices**, dirigés par un **MJ peu ou pas expérimenté**. Les mentions « p. XX » font référence aux règles de Warhammer.

Ne noyez pas mon cognac !

Introduction des personnages

Dans une forêt, quelque part dans le nord de l'Empire, un beau soir d'été. Les PJ se sont rencontrés à l'auberge, la veille. Ils vont dans la même direction, et ont sympathisé, ou au moins décidé de faire route ensemble, ne serait-ce que pour des raisons de sécurité. (Cette introduction est sans doute le cliché le plus usé qu'un scénariste puisse utiliser pour lancer une aventure, mais elle a le mérite de toujours fonctionner, surtout avec des personnages débutants venus d'horizons différents. Si le groupe est déjà soudé, parce qu'il a été créé ainsi ou parce que les PJ ont déjà travaillé ensemble, tant mieux!)

Hier soir à l'auberge, le patron a parlé d'un groupe de brigands qui écumait la région. Et, en cette fin d'après-midi, il semble que les faits aient décidé de lui donner raison. Des « au secours » lamentables résonnent dans le sous-bois, à quelques dizaines de mètres sur la gauche du sentier. C'est le moment de poser à vos joueurs la classique question : « Que faites-vous ? »

Les appels viennent d'un gros homme solidement ligoté à un chêne. A moins qu'un joueur n'ait spécifié que son personnage essayait d'aller voir discrètement ce qui se passait, l'homme le verra, et criera quelque chose comme : « Enfin, de l'aide! Délivrez-moi, je vous en prie, gentil seigneur. » Il n'y a strictement personne aux alentours et, contrairement à ce que les personnages les plus paranoïaques pourraient supposer, ce n'est pas le prélude à une embuscade. L'homme est vêtu en tout et pour tout d'un caleçon de toile, il porte plusieurs vilaines meurtrissures, et ne sera pas très causant tant que les PJ ne l'auront pas détaché. S'ils ont la mesquinerie de marchander, il fera remarquer qu'il n'est pas en position de leur donner quoi que ce soit pour l'instant, mais qu'il est prêt à les récompenser généreusement par la suite. Il précise qu'il est marchand, de Marienbourg.

Une fois détaché, il deviendra nettement plus cordial. Il s'appelle Ludwig Grotius, négociant en draps. « J'ai eu l'imprudence de m'aventurer tout seul dans cette maudite forêt. Les brigands me sont tombés dessus, m'ont dépouillé et ligoté, puis ils sont partis. Vous n'auriez pas une couverture à me prêter ? Il fait un peu frais. »

Les présentations terminées, il réfléchit un instant… avant de leur faire la proposition suivante : « J'ai besoin de protection, et vous cherchez sûrement un emploi. Pourquoi ne pas venir à Marienbourg avec moi ? Je pourrai vous dédommager amplement là-bas… et il est possible que j'ai un travail plus intéressant à vous confier une fois en ville. »

Et si… le groupe se dispute ?

Les conflits au sein du groupe sont un aspect du jeu de rôle qui déconcerte toujours les MJ novices. Hélas, ils prennent souvent une forme particulièrement aiguë chez les joueurs dont c'est la première partie. Si vous êtes dans ce cas, vous risquez d'avoir à écouter un débat très long et très animé sur le thème « on le détache ou pas ? », suivi d'un autre tournant autour de « on accepte son offre, ou non ? ». Aucune importance. Profitez-en pour relire le scénario. Surtout, ne faites pas de réflexions du genre « le scénario dit vous devez suivre ce gars-là ». N'intervenez dans la discussion que par la voix de Grotius… qui, en revanche, fera l'impossible pour les convaincre.

Il faut absolument que vous conserviez un minimum de contrôle sur les événements. Relancez l'action si la discussion s'enlise ou si la violence menace (« Et puis d'abord, on n'y va pas, et d'ailleurs je t'assassine. — Ah oui ? Et moi je te lance une boule de feu! »). Avant qu'ils ne se sautent à la gorge, obligez-les à bouger. Dans le cas présent, une bonne averse suffira. Ils reprendront la conversation à l'auberge, au sec. Si cela ne suffit pas, vous pouvez recourir aux bruits étranges dans les fourrés, pas loin… et, en dernier ressort, à l'arrivée de deux ou trois brigands, suivie d'un petit combat qui permettra aux plus excités de dépenser leur adrénaline et de jeter des dés.

Et si… les PJ décident d'abandonner le marchand à son triste sort ?

D'autres passants, avec un peu plus de cœur, se présenteront une heure après leur passage. Les deux groupes se retrouveront à l'auberge dans la soirée. Grotius ne sera pas particulièrement aimable… Il n'est pas en mesure de leur nuire pour l'instant, mais les PJ se seront fait un ennemi qui interviendra peut-être d'ici quelques aventures, lorsque vous le jugerez bon.

Mais pour l'instant, vous avez besoin d'une autre introduction à ce scénario. Elle prendra la forme d'un message du crieur public, à la prochaine ville. Il annonce qu'un certain Herr Lärcher recruterait un groupe d'aventuriers courageux pour une mission facile et bien payée. Lärcher est un PNJ différent, mais il a les informations et la personnalité de Grotius, dont il prend la place. Ce genre de bidouillage vaut mieux qu'un Grotius venant faire une offre d'emploi à un groupe qu'il a toutes les raisons du monde de ne pas aimer. Les PJ plaisent à Lärcher et partent pour Marienbourg avec leur nouvel employeur… et le tour est joué!

Les faits

Il y a quelques semaines, le *Sainte-Hildegarde*, un cargo originaire de Bordeleaux, a coulé à

quelques lieues du port de Marienbourg. Sa cargaison se composait essentiellement de cognac bretonnien. Même dans des conditions normales, cela représente une grosse perte. Or, il y a peu, sa majesté impériale Karl-Franz Ier a promulgué un édit interdisant l'importation et la consommation d'alcools bretonniens (en réponse à une mesure similaire prise par le roi Charles IV à l'encontre des bières du Reikland). L'embargo aidant, le cognac de Bretonnie atteint des sommes folles au marché noir. Le naufrage du *Sainte-Hildegarde* n'était pas accidentel. Il s'agissait en fait d'un coup monté entre son capitaine, son armateur et Grotius. Ce dernier est bien marchand de draps, mais il est aussi et surtout contrebandier et chef de bande.

Le cognac a été enfermé dans des tonneaux hermétiquement scellés, et le navire a été sabordé dans une zone peu profonde. Grotius et ses hommes n'ont plus qu'à récupérer l'alcool et le revendre à leurs contacts à l'intérieur de l'Empire pour une petite fortune. De leur côté, l'armateur et le capitaine ont touché une somme coquette, et la Liods (une compagnie d'assurances, une nouveauté d'origine estalienne) leur remboursera l'essentiel de la valeur du navire et de la cargaison.

Un gros grain de sable quand même dans cette belle mécanique : Grotius et ses complices se sont violemment disputés à propos de la répartition des bénéfices. Finalement, Grotius a quitté la ville avec une courte longueur d'avance sur un groupe de tueurs. Il a décidé de monter seul l'opération de récupération. Étant le seul à avoir les contacts magiques nécessaires pour organiser une plongée, il a estimé qu'il pouvait se permettre de perdre quelques semaines sans inconvénients. Il a rendu visite à ses complices à l'intérieur de l'Empire, dans l'espoir de se faire prêter quelques hommes. Hélas, ses « amis » n'ont rien voulu entendre. Grotius se préparait à rentrer bredouille à Marienbourg lorsqu'il a été attaqué par des brigands, puis sauvé par les PJ. Ceux-ci lui ont fait assez bonne impression pour qu'il pense avoir trouvé son groupe de pêcheurs de trésor…

Acte I

Marienbourg

Le voyage

Grotius est un compagnon de route agréable, qui a visiblement beaucoup bourlingué. Il semble heureux de faire profiter les « petits jeunes » de son expérience. (Comment le jouer : expansif, souriant et hâbleur. Racontez de nombreuses anecdotes sur ses exploits ; inventez-les au fur et à mesure, sans trop vous soucier de cohérence). Il n'a qu'un défaut, mais qui devrait beaucoup contrarier les PJ : il n'a pas le sou, et ils doivent constamment payer pour lui. Et il a beau promettre de les rembourser très largement, cela devrait les rendre nerveux (et désireux de ne pas le lâcher).

Pour aller à Marienbourg en longeant le fleuve Reik, le voyage prendra un peu moins d'une semaine. A moins que vous ne désiriez compliquer un peu les choses, par exemple avec une attaque de brigands, tout se passe bien.

Description : « Vous sortez de la forêt et rejoignez la grand route du nord. Les premiers jours, le paysage est paisible et verdoyant, mais il devient peu à peu sinistre au fur et à mesure que vous vous éloignez des frontières de l'Empire. Les auberges ont un petit air de forteresses, et vous croisez fréquemment des patrouilles de soldats (si les PJ prennent le temps d'interroger ces derniers, ils apprendront que les Wastelands sont encore, occasionnellement, victimes des raids d'hommes-bêtes. Mais cela fait un petit moment qu'il ne s'est rien passé). Et un matin, les tours de Marienbourg apparaissent à l'horizon. »

La description de Marienbourg figure p. 281. Pour vous fixer les idées, pensez à Bruges ou à Amsterdam au Moyen Âge : une immense cité commerçante, bâtie sur un terrain plat et marécageux, avec plus de canaux que de rues.

A l'auberge du « Lion borgne »

C'est un établissement d'allure respectable, au milieu du port. Grotius décide d'y descendre plutôt que de rentrer chez lui, sans donner d'explications aux PJ (si ces derniers pensent à lui poser la question, inventez n'importe quoi de fumeux : vieil ami à rassurer, dette dont il veut exiger le remboursement, etc.). Le patron, Rijn van Aarpen, est un vieillard couturé de cicatrices, aux bras couverts de tatouages. C'est aussi l'un des plus vieux complices de Grotius, et l'un des rares dont il soit encore sûr. Le groupe sera accueilli à bras ouverts et installé dans les meilleures chambres. Laissez vingt-quatre heures aux PJ pour se détendre, puis ils seront convoqués par Grotius. Ce dernier, vêtu de neuf, leur rembourse ce qu'il leur doit, plus une substantielle gratification (une cinquantaine de couronnes par tête). Puis il enchaîne : « J'ai un autre travail pour vous. Je veux retrouver un de mes amis, un magicien du nom de Carlsen. J'aimerais que vous vous en chargiez pour moi. Voici son adresse, celle de sa taverne favorite, et celle de la guilde des Magiciens. Cela fait une dizaine de jours que personne ne l'a vu. Il est assez âgé, avec une barbe grise, des yeux verts et six doigts à la main droite. »

A la recherche de Carlsen

Les PJ ont trois pistes. Quel que soit l'ordre dans lequel ils les exploitent, ils obtiendront les renseignements suivants :

● **Chez lui**. Sa logeuse, une vieille alcoolique grognonne, leur dira que « non, il n'est pas là. Pas rentré depuis au moins quinze jours. Doit être en train de cuver son vin quelque part. Je vais finir par mettre un écriteau : toute la ville semble demander à le voir, alors que d'habitude, il ne recevait jamais personne. » Si les PJ lui demandent de préciser sa dernière remarque, ils apprendront que « deux espèces de petits voyous ont demandé après lui la semaine dernière. Même qu'ils m'ont donné de l'argent pour que je les prévienne s'il rentrait. Où je peux les joindre ? Oh, ben j'sais plus ». Un pot-de-vin d'une dizaine de couronnes lui rendra la mémoire. Si Carlsen se montre, elle est censée se rendre à l'auberge du *Naufragé heureux* et en informer un certain Thorgun.

● **Aux loups de mer**. La taverne favorite de Carlsen est un infâme bouge, dans le quartier le plus abject du port. Un petit jet de Soc. semble à l'ordre du jour pour tous les personnages. Si quelqu'un le rate, sa tête ne revient pas à un ivrogne hargneux, qui l'en informe en termes fleuris. Si les PJ s'énervent, cela peut donner une belle bagarre (si vous ne vous sentez pas de gérer un combat, restez-en aux insultes). De toute manière, c'est une impasse : personne ne sait où est Carlsen.

● **La guilde des Magiciens**. Un imposant bâtiment en pierre grise, avec des tours, des gargouilles et quantité de magiciens d'un peu tous les collèges. Les PJ sont reçus par un sous-secrétaire adjoint fort mécontent d'être dérangé dans ses études. Non, il ne sait pas où est Carlsen. D'ailleurs, s'ils le croisent, pourraient-ils lui rappeler qu'il a deux ans d'arriérés de cotisation à payer ? Si les PJ insistent, ont l'air particulièrement désolés ou lui donnent un peu d'argent, il se souviendra que Carlsen fréquentait souvent Josef Varkaï, un mage kislevite à la réputation douteuse, dont il leur donne l'adresse.

● **Varkaï** est un petit bonhomme trapu, avec une forte touche de sang nomade : teint jaune, pommettes saillantes, yeux bridés. Il parle avec un accent kislevite prononcé (prenez l'accent russe). Sur sa porte, une plaque annonce qu'il est « mage, voyant, médium, sait tout et voit tout ». Il accueille aimablement les PJ, mais n'a pas vu Carlsen depuis un moment. Si personne n'y pense, il proposera de regarder dans sa boule de cristal… (Baissez les lumières, regardez fixement le centre de la table, marmonnez dans votre barbe, bref donnez-vous en spectacle !) « Je vois Carlsen. Courir dans la rue. Hommes en noir ▷

Quand on arrive en ville…

Marienbourg est une cité immense, grouillant de vie… et donc pleine à craquer de PNJ impossibles à préparer à l'avance. Si vous n'y prenez pas garde, les personnages vont courir dans tous les sens, aller chez l'armurier, dépenser leur argent dans d'autres tavernes, etc. Pas de panique !

Si vous ne vous sentez pas de taille à gérer tous leurs déplacements, vous pouvez leur dire que :

1) oui, ils trouvent ce qu'ils cherchent et que ça leur coûte tant.

2) non, cet article n'est pas disponible/cette personne a quitté la ville/le magasin où l'on trouvait l'objet que vous cherchez a brûlé la semaine dernière, etc.

Laissez-les s'équiper dans la mesure du raisonnable (une arme, une meilleure armure et des composants magiques mineurs sont faciles à trouver). Restez intraitable sur le reste. Non, ils ne gagneront pas une caravelle aux dés !

Il y a dans Casus n° 82, un « Destination Aventure » consacré à l'improvisation, où vous trouverez d'autres conseils utiles.

arriver, le mettrre dans sac et l'emporter. Quatrre nuits. Maintenant, il êtrre dans cave, attaché. Beaucoup brruit, en haut. Rires, chants. Rrien voir de plus, désolé. »

A la rescousse !

Si les PJ font leur rapport à Grotius, ils remarqueront qu'il tique en entendant parler du *Naufragé heureux*. Pour lui, aucun doute : Carlsen est prisonnier dans la cave de l'auberge (des personnages un peu éveillés seront sans doute arrivés seuls à la même conclusion). Aux PJ de monter une opération coup-de-poing pour le libérer le plus rapidement possible. Grotius ajoute une centaine de couronnes de bonus par tête…

Le Naufragé heureux se trouve en bordure de canal, dans un quartier particulièrement pouilleux. Il y a des rats, des chiens crevés, et toutes sortes de choses déplaisantes. Les consommateurs sont au diapason…

Reportez-vous au plan pour plus de précisions. Les deux portes qui donnent sur la cave sont solidement fermées (Crochetage, quelqu'un ?). Le cuisinier, ses deux assistants, le serveur et le garde ont tous une clé (Vol à la tire, peut-être ?). La cuisine est sans cesse occupée, par le cuistot (depuis l'ouverture, vers midi, jusqu'à 3 heures du matin) ou par un garde pas très vigilant (tout le reste du temps). En dehors de la cave où est détenu Carlsen, les autres pièces n'ont aucun intérêt. Deux autres gardes couchent à l'étage. Carlsen est tel que Grotius l'avait décrit, plus une épaisse couche de crasse et un moral à marée basse. Il est ravi de voir arriver des secours, et suit les PJ sans se faire prier. Selon les actions des personnages, la fuite peut être un paisible départ en canot ou une course-poursuite éperdue, avec les gardes juste derrière eux. Par ailleurs, l'auberge (et le quartier tout entier) est construite en bois. Humide, certes, mais inflammable. Un bel incendie fait toujours bien dans le décor…

Conseil de guerre

Un peu plus tard dans la même nuit, les PJ sont appelés par Grotius. Il est en compagnie de Carlsen et de van Aarpen. L'ambiance est tendue, les visages graves. Grotius les invite à s'asseoir et entame le petit discours suivant : « Je pense que l'heure est venue de vous dire la vérité. Mes associés et moi-même sommes à la recherche d'un… hmm trésor. Ce dernier se trouvait à bord d'un navire qui a sombré non loin d'ici. Ce genre d'entreprise génère inévitablement des concurrents. Ceux-ci nous ont posé bien des problèmes et sont, pour l'heure, en avance sur nous. Grâce à messire Carlsen et à ses sortilèges, les plongeurs pourront respirer sous l'eau… ça vous tente ? »



Grotius

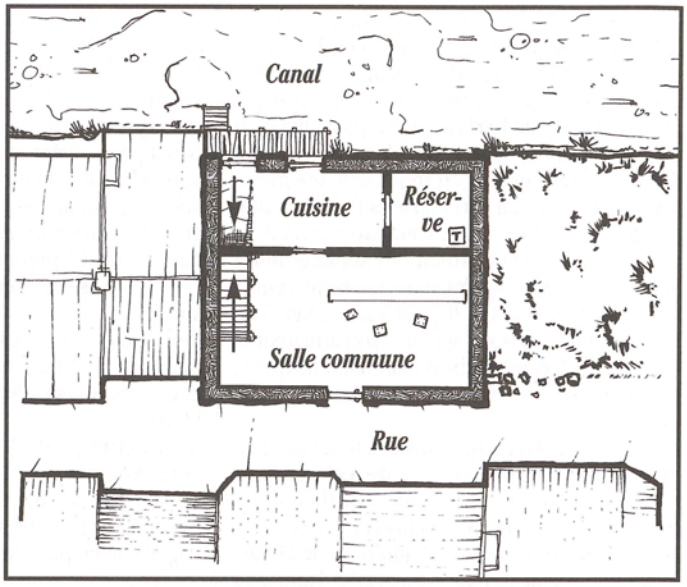
En ce qui concerne la rémunération, il commence par 5 % de ce qui pourra être récupéré, montera jusqu'à 10 % sans trop rechigner, et refusera tout net d'aller au-delà de 20 %. Il ajoute que leurs adversaires étant sans doute déjà sur place, et depuis au moins une semaine semble-t-il, le sang risque de couler. « Équipez-vous en conséquence. » Si les PJ acceptent, le départ est fixé au lendemain matin.

Et si… les PJ refusent ?

Grotius le prend assez bien, recrute rapidement une demi-douzaine de gamins sur le port et prend la mer le lendemain. Les PJ pourraient bien décider de lancer leur propre OPA sur le trésor. Évidemment, pour ça, il leur faut un bateau, des marins, un moyen de respirer sous l'eau et une idée du lieu du naufrage. Ils sont assez en fonds pour louer les deux premiers sur le port. Engager un élémentaliste à la guilde des Magiciens est du domaine du possible, mais sera coûteux. Et il faut faire tout cela avant que Grotius ne parte, de manière à suivre son navire…

Et si… les PJ décident de trahir Grotius ?

C'est fortement probable, en fait. Tenez-vous prêt à toute éventualité. Étudiez les sorts de Carlsen et les compétences spéciales de van Aarpen, et réagissez brutalement si nécessaire. Ces bandits ont assez d'honneur pour respecter le marché qu'ils ont passé avec le groupe, mais l'idée de jeter des « traîtres » aux requins ne les dérange pas outre mesure.



La taverne du Naufragé heureux

Acte II

En mer

Sur le bateau

Van Aarpen a un petit bateau, le *Marieke*, avec un équipage d'une demi-douzaine d'anciens pirates (qui ont tous refusé de prendre part à la plongée : ils ont déjà vu Carlsen à l'œuvre, et n'ont aucune envie de le laisser leur jeter un sort, même pour la bonne cause). A bord, en dehors d'eux, il y a :

● **Van Aarpen**. Loin du plancher des vaches, il retrouve ses réflexes et son vocabulaire de capitaine pirate. Il est énergique, veille à tout, engueule tout le monde et insiste pour que les PJ ne « traînent pas sans rien faire ». Ils vont passer un certain temps à briquer le pont et à nouer des cordages…

● **Grotius**. Il souffre du mal de mer, et reste dans sa cabine.

● **Carlsen**. Il passe ses journées sur un hamac, à fredonner tout seul et à relire son livre de sorts. De temps en temps, il glousse en regardant les PJ, comme s'il leur préparait un bon tour. Les personnages peuvent discuter avec lui (comment le jouer : alcoolique au dernier degré, a les mains qui tremblent, mais certain d'être un grand magicien. Il connaît le nom de l'épave (le *Sainte-Hildegarde*), mais n'est pas très sûr de la nature du trésor. Les autres n'ont pas été très clairs « mais bon, c'est sûrement comme dans les livres : or et joyaux à tire-larigot, hein ? ».)

Le voyage durera un jour et demi, dans des eaux peu fréquentées. A peu près à l'endroit où doit se trouver l'épave, un autre navire est à l'ancre. Il est plus gros que le *Marieke*, et sans doute plus lent. A la longue-vue, on distingue un équipement bizarre sur le pont… Carlsen l'examine et se met à hurler de rire : « Ces imbéciles ont pris une cloche à plongeurs ! Mes amis, nous allons leur montrer qu'un mage vaut tous leurs jouets ridicules ! »

L'arrivée du *Marieke* sème la consternation sur le *Mathilda*, l'autre navire. Partis il y a une semaine, Haber Piedmarin (le nouveau chef des contrebandiers de Marienbourg) et ses hommes sont arrivés il y a cinq jours, et ont depuis passé leur temps en plongées pour localiser l'épave. Ils l'ont trouvée la veille, et se préparent à faire une première tentative de récupération des caisses… au moment où arrivent leurs ennemis.

Du *Marieke*, on voit l'équipage du *Mathilda* s'agiter frénétiquement. En quelques minutes, la cloche est immergée. Carlsen demande aux PJ de se placer en cercle autour de lui, au milieu du pont. Il commence une incantation dans une langue étrange, les bénit et leur fait avaler une cuillerée de gelée rosâtre, puis leur confie une demi-douzaine de bouées de liège (« attachez-les aux tonneaux que vous trouverez dans la cale, elles feront le reste »). Il ne leur reste plus qu'à sauter à l'eau…

Et si… l'un des personnages refuse ?
Tant qu'ils ne refusent pas tous, cela n'a pas d'importance (dans ce dernier cas, Carlsen leur lancera quand même son sort de Respiration aquatique, avec une variante : pendant toute la durée du sort, ils ne pourront plus respirer en surface. Ils seront bien obligés de se mettre à l'eau). Le réfractaire restera à bord, et sera aux premières loges pour l'abordage…

Et si… les PJ ne savent pas nager ?
Scène classique : au moment où les PJ vont se jeter à l'eau, les joueurs regardent leurs feuilles de personnage et se rendent compte qu'aucun d'eux n'a la compétence Nager. S'ils l'avouent à leurs employeurs, Van Aarpen les traite de « sombres marins d'eau douce » (entre autres !), et va chercher des gueuses de plomb, qu'il fait attacher à la ceinture des PJ. « Voilà. Comme ça, vous coulez, et vous marchez sur le fond jusqu'à l'épave. Quand vous voulez remonter, vous les détachez. Vu ? »

En plongée !

L'épave du *Sainte-Hildegarde* gît par une dizaine de mètres de fond, sur un banc de sable. Le bateau a coulé d'un bloc, et le pont est presque parfaitement horizontal. L'eau est claire et la visibilité presque normale (un effet secondaire du sort). En revanche, elle est froide.
Lorsque les PJ arrivent, la cloche à plongeurs est posée sur le pont, et recouvre l'écoutille d'accès à la cale. C'est une impressionnante machine, tout en bois et métal, avec plusieurs petits hublots par lesquels on peut apercevoir les matelots ennemis, qui leur font des gestes menaçants. Les personnages peuvent :
● **Chercher un autre accès**. En passant par le château arrière, ils trouveront une trappe qui donne sur la cale. Malheureusement, les cabines de l'arrière sont le domaine d'une grosse pieuvre. Elle n'attaquera pas tout de suite, se contentant d'agiter ses tentacules d'un air menaçant. Si les PJ battent en retraite, elle ne les poursuivra pas. S'ils l'attaquent, elle se défendra pendant un round ou deux (prenez les caractéristiques de la pieuvre des marais, p. 244, en divisant F, E et B par 2). Si elle est blessée, elle prend la fuite.
● **Saboter la cloche à plongeurs**. C'est relativement simple : il suffit de couper le câble qui la relie au *Mathilda*. Des PJ cruels pourraient essayer de la démolir. Cela prendra du temps, et risque de tuer ses occupants (pour rien !). Le seul moyen d'entrer dans la cloche est de passer par en dessous, autrement dit par la cale.
La cale est immense, pleine de caisses et de tonneaux. Deux plongeurs sortis de la cloche sont en train d'arrimer des cordes autour d'un des barils. Voyant les PJ, ils sortent leurs coutelas… puis, se rendant compte qu'ils sont en infériorité numérique regagnent la relative sécurité de la cloche. Les tonneaux sont aisément accessibles, mais l'écoutille est toujours bloquée. Les PJ peuvent essayer de déplacer la cloche à plongeurs (demandez quelques jets de F. Elle est très lourde, mais ils finiront par y arriver), ou de défoncer la coque du navire (le bois commence à pourrir, et c'est assez facile).
D'une manière ou d'une autre, ils réussissent à attacher les bouées aux tonneaux. Ces derniers filent vers la surface comme s'ils étaient en liège. Les PJ n'ont plus qu'à les suivre.

L'abordage

Ils refont surface non loin du *Marieke*, qui s'est beaucoup rapproché du *Mathilda*. C'est le moment de jouer la bataille finale. Deux archers tirent sur les PJ qui essayent de remonter à bord de



leur bateau. Ils ne sont pas plus tôt revenus sur le pont que les deux vaisseaux se retrouvent bord à bord. Les marins du *Mathilda* se ruent à l'abordage. Les PJ vont devoir défendre leur vie. Chacun d'eux va affronter un marin. Récompensez l'imagination et une bonne utilisation du terrain : il y a plein de caisses et de cordages, sans oublier les mâts. Normalement, ils devraient en terminer rapidement et lancer la contre-offensive. Le *Mathilda* semble désert, si ce n'est un halfeling richement vêtu qui vocifère des ordres sur le gaillard d'arrière… Il est bien armé et se défend comme un beau diable, mais si les PJ arrivent à le capturer, il ordonnera à ses hommes de cesser le combat.

Conclusion

Grotius et Haber Piedmarin, le halfeling, auront une longue conversation, au terme de laquelle ils se réconcilieront, du moins pour cette opération. La récupération des tonneaux se poursuivra sans incidents (n'oubliez pas de signaler aux PJ qu'ils ont risqué leur peau pour de la vinasse !). Ils seront payés et, s'ils se sont bien comportés, Grotius leur offrira un poste permanent dans son organisation de contrebande (la certitude de voir du pays et de mener une vie intéressante, quoique probablement brève).
Attribuez en bloc 100 points d'expérience à chaque PJ, avec une prime de 10 à ceux qui auront eu de bonnes idées, et une de 20 à ceux qui auront bien joué leur rôle. ■

Tristan Lhomme
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

▶ Brigands, truands et marins

CARACTÉRISTIQUES

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	25	5	4	9	34	1	30	28	30	25	30	40

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Armes à deux mains, Coups assommants, Lutte. *Armes* : coutelas, sabre lors de l'abordage. Pas d'armure.

▶ Grotius, fripouille sympathique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	50	30	4	4	8	35	1	30	40	45	30	25	40

Compétences : Alphabétisation, Baratin, Sens de la répartie, Charisme, Éloquence. *Armes* : une dague. Pas d'armure.

▶ Van Aarpen, pirate mal repenti

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	25	3	3	9	40	3	29	40	30	40	30	30

Compétences : Bagarre, Pistolet, Armes à deux mains, Coups assommants, Navigation, Construction navale, Natation. *Équipement* : sabre d'abordage, deux pistolets.

▶ Carlsen

Élémentaliste de niveau 2, connaît le sort de Respiration aquatique (p. 167), cinq sorts de magie mineure et trois sorts d'élémentaliste niveau 1 liés à l'eau. En cas de combat, il file se réfugier dans une cabine.

▶ Haber Piedmarin, truand halfeling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	35	3	2	7	60	1	55	40	35	20	40	25

Compétences : Pistolet, Escrime, Déplacement silencieux, Esquive, Évaluation, Sixième sens, Escalade. *Équipement* : armure de cuir, deux pistolets, une épée courte.

Un scénario Casus Belli pour

Shadowrun



Let's start a war said Maggie one day[1]

Ce scénario est destiné à un **meneur de jeu expérimenté**. L'ultraviolence est au rendez-vous, et les suppléments *Fields of Fire, Shadowtech, Street Samouraï Catalog* et *Rigger Black Book* sont recommandés, bien que non indispensables.

Une nouvelle race de guerriers

Après des années de recherche, Saeder-Krupp a mis au point un prototype opérationnel de son LuftRitter Eins (Chevalier du ciel n° 1). Cet engin est destiné à déclasser toutes les autres corporations d'armement en révolutionnant l'art de la guerre. Le principe du LR1 est celui d'un hovercraft blindé, semblable au Banshee des Panzerboys, mais où le pilote est biologiquement interfacé avec sa machine. Son cerveau et tout son système nerveux sont extraits du corps humain et greffés dans la machine. Cela donne la symbiose totale du biologique et du mécanique, le fantasme absolu des riggers les plus fous. Ce principe de greffe dans une machine peut bien sûr être adapté à tous les types de véhicules et Saeder-Krupp, dont les prouesses en matière d'armement lourd en général et de blindés en particulier trahissent son héritage germanique, compte bien multiplier les variations sur le même thème. Le LR1 est ultra secret, et avant de le sortir sur le marché, Saeder-Krupp veut le tester sur le terrain contre un adversaire déterminé : Ares Macrotechnology.

Les corporations organisant tous les ans des guerres semi-réelles, les Desert Wars, pour régler leurs petits différends entre gentlemen et avoir de la publicité à moindre coût, Saeder-Krupp a décidé que ce serait le cadre idéal pour voir son enfant chéri faire ses premiers pas dans ce monde cruel.

Comme l'ordre de bataille de chaque camp est scrupuleusement inventorié avant la bataille pour que les forces soient équilibrées, Saeder-Krupp déclare son bijou comme étant un simple GMC Banshee, trichant ainsi d'une manière éhontée.

De plus, afin de ne pas voir son prototype malmené dans une guerre dont l'essence même est d'être imprévisible, Saeder-Krupp décide de tricher une seconde fois en protégeant son bébé. Son département magie réussit à invoquer Shaïla, un puissant esprit libre. Un pacte est passé avec lui, qui, en échange de sang, de feu et de destruction, accepte de tuer un officier d'Ares, Nathan Shilook, et de prendre sa place. Le remplacement de Shilook s'effectue sans accroc, mais Shaïla, heureux d'être à nouveau incarné sur le plan matériel, déclenche un gigantesque incendie dans le condominion de Shilook, tuant des dizaines de personnes, dont la famille de Shilook. Il profite de l'incendie pour dissimuler le corps de sa victime.

Death or Glory, Blood and Iron, It's the same old story[2]

Le 1er décembre 2054 débute donc l'événement sportif majeur du mois, la guerre privée entre Ares et Saeder-Krupp. Exceptionnellement, celle-ci a lieu non pas dans le Sahara comme la plupart des autres Desert Wars, mais dans les ruines d'une ville du Texas, en grande partie détruite lors de la guerre entre le CAS et Aztlan.

Des arbitres de Zurich Orbital (la cour de justice des corporations) sont bien entendu sur les lieux afin de contrôler que tout se passe selon le règlement. Les télés du monde entier sont là,

1 Exploited, in Let's start a war
2 Motörhead

ainsi que des observateurs venus admirer les prouesses des prototypes que les deux corporations ont décidé d'engager dans cette guerre. Ares veut tester la nouvelle version de son laser d'infanterie, et Saeder-Krupp engage son nouveau blindé, le Brummbaer (Grizzly). La présentation de ce monstre de 60 tonnes s'effectue en fanfare, et cela pour deux raisons. Premièrement, eu égard à l'audience, il ne faut surtout pas rater une occasion pareille de lancer un tel produit sur le marché, et deuxièmement, les succès du LR1 seront ainsi attribués officiellement au Brummbaer, car lui n'est pas censé exister.

La guerre telle qu'elle eut lieu

Les trois premiers quart-temps de la Desert War se sont déroulés extrêmement rapidement. Très vite, Ares a dû reculer sur tous les fronts, tant la supériorité de Saeder-Krupp est importante. Cette dernière est bien sûr tenue en permanence au courant des ordres émis par le Q.G. d'Ares, avant même que les unités concernées ne les reçoivent. Shaïla/Shilook les transmet immédiatement dans le plan astral à un mage spécialement occupé à cela. Le LR1 s'est révélé encore plus puissant que prévu, puisqu'il a permis, avec l'aide de toute la flotte de Saeder-Krupp, de détruire plus de la moitié de celle d'Ares.

Deux points noirs sont néanmoins apparus pour Saeder-Krupp dans ce tableau idyllique :

— Le Brummbaer se révèle moins performant que prévu, d'autant plus qu'Ares a concentré beaucoup de ses efforts à détruire ces blindés dès qu'ils apparaissaient sur le champ de bataille. La contre-publicité ainsi créée n'est compensée que grâce aux succès incontestables de la guerre.

— Shaïla adorant le feu et la destruction, il a savamment trafiquer les ordres qu'il transmet afin d'entraîner les combats les plus violents. Les échanges ont donc tous été d'une rare violence, ce qui n'est de l'intérêt d'aucun des belligérants. L'état-major de Saeder-Krupp s'est rendu compte de ce travestissement d'information de la part de Shaïla, mais celui-ci le fait de manière trop aléatoire et trop « démoniaque » pour que l'on puisse rectifier ses renseignements.

Bien plus grave, Ares s'est mis à soupçonner que sa déconfiture était due à des fuites au sein de son propre Q.G. Le règlement interdisant tout changement de personnel au cours d'une guerre, il est impossible de limoger tous les officiers supérieurs et de les remplacer. Au cours du troisième quart-temps, Ares a donc envoyé une commission d'enquête chargée de trouver le coupable. Shaïla a fourni à Saeder-Krupp le plan de vol de l'hélicoptère de la commission en indiquant qu'il s'agissait de dangereux renforts illégaux. Le LR1 et plusieurs autres Banshee se sont fait une joie de détruire l'hélicoptère.

A l'annonce de la destruction de sa commission, les soupçons d'Ares se sont transformés en certitude. Un délai de trois jours après la fin du troisième quart-temps a été demandé pour amener des renforts. Saeder-Krupp a accepté le délai afin de renouveler son parc de Brummbaer, sérieusement endommagé au cours de l'affrontement.

Pour résoudre son problème de fuites avant la fin de la guerre (dont il ne reste plus qu'un quart-temps à jouer), Ares doit dépêcher sur place des enquêteurs introduits incognito parmi les soldats, afin que personne parmi l'état-major ne soit au courant de leur arrivée. Malheureusement, aucun enquêteur de la corporation n'est capable de survivre, ne serait-ce qu'une heure, dans une Desert War. En clair, il ne reste plus à Ares qu'à engager des gens pleins de ressources, capables de survivre dans un des milieux les plus hostiles qui puissent être : des Shadowrunners.

Engagez-vous qu'ils disaient !

Les PJ sont contactés par leur fixer habituel, qui leur a arrangé un rendez-vous dans le restaurant *Discovery* du quatrième terminal de l'aéroport de Tacoma. Sitôt arrivés devant le restaurant, les PJ sont entraînés à l'intérieur d'un salon privé où les attend un Johnson qui se présente officiellement comme un membre d'Ares, chargé de les recruter comme agents infiltrés parmi ses troupes.

Les PJ, dans cet univers surmédiatisé, n'ont pas pu rater les multiples retransmissions de cette Desert War qui bat des records d'audience, eu égard à l'exceptionnelle déculottée qu'Ares subit. Le meneur de jeu aura soin de leur faire un bref résumé de ce qu'ils savent, ou encore mieux, de leur faire écouter lors du scénario précédent, les retransmissions et commentaires tridéos de la guerre.

Le Johnson prévient que s'ils écoutent la suite de ce qu'il va leur dire, ils devront soit accepter la mission soit accepter de passer la semaine suivante dans un hôtel d'Ares, sous surveillance, afin qu'ils ne puissent rien révéler de ce qu'il va leur dire. Dans cette éventualité, la semaine de « détention » tous frais payés dans un quatre étoiles leur serait dédommagée environ 10 000 nuyens par personne.

Avec une parfaite maîtrise de la langue de bois et du politiquement correct corporatiste, Johnson leur explique les éléments suivants :

— La guerre entre Ares et Saeder-Krupp est sur le point d'être perdue, à cause de fuites émanant manifestement du Q.G. d'Ares.

— Suite à la destruction de la commission d'enquête envoyée sur place, il est impossible d'envoyer d'autres enquêteurs officiels.

— Les PJ feront partie des renforts envoyés sur place pour le dernier quart-temps. Ils devront se comporter comme de vrais mercenaires, des fausses identités leur seront fournies.

— Leur rôle officieux, connu de très peu de monde au sein d'Ares et de personne sur le champ de bataille, sera d'identifier la source des fuites. Dès que cela sera fait, ils devront prévenir le Johnson. Il sera sur les arrières de la bataille, hors de la zone de jeu. Comme personne ne sera au courant, le seul moyen qu'ils ont de transmettre l'information consiste à se faire évacuer sur les arrières, en se faisant blesser par exemple.

— Une fois sur le champ de bataille, ils seront livrés à eux-mêmes et devront survivre comme n'importe quel combattant d'Ares.

— La paye est de 100 000 nuyens par personne plus tous les frais médicaux remboursés, résurrection comprise. Si jamais ils échouent et ne trouvent pas l'origine de la fuite, les survivants recevront 10 000 nuyens, frais médicaux non remboursés.

— Un avion suborbital part dans 40 minutes pour Paris où a lieu le rassemblement. Ils se feront passer pour des mercenaires européens.

— Tout le matériel est bien entendu intégralement fourni par Ares.

T for Texas

Arrivés à Paris, les PJ n'ont pas le temps de quitter l'aéroport qu'ils sont emmenés dans la section extraterritoriale de l'aéroport appartenant à Ares. Leurs collègues arrivent dans l'heure qui suit et vers 22 h, les PJ plus les 45 mercenaires (un tiers français, un tiers anglo-saxon, un tiers Pays de l'Est ; une moitié d'orks, un quart d'humains, un quart d'ogres) montent dans un appareil spécialement affrété par Ares. Direction le Texas.

Sitôt atterri à Dallas/Fort Worth, tous les mercenaires sont emmenés en camion blindé jusqu'aux arrières du front, là où se tiennent les journalistes, les télés et la logistique des deux camps.

Le camp d'Ares comprend, en plus des unités de soutien, des ateliers de mécanique et d'électronique, une salle d'IA militaires, ainsi qu'un hôpital comme peu de métropoles peuvent se vanter de posséder.

Les PJ sont accueillis par leur supérieur direct, Cliff « Kalach » Henry, le commandant de leur unité d'infanterie mécanisée. Il les accueille avec un paternalisme cynique. Il leur donne l'ordre de s'équiper et de le rejoindre dans douze minutes dans la salle de briefing. Étant donné le délai, l'habillage se doit d'être rapide, et les PJ n'ayant jamais enfilé d'armure militaire risquent d'avoir des problèmes et de passer pour des bleus ou des mercenaires tiers-mondistes sous-équipés. Avant de faire leurs premiers pas dans ce monde cruel, les PJ seront joyeusement équipés par leur sympathique employeur, qui ne l'oublions pas, est le principal producteur d'armes de la planète.

L'équipement prêté aux PJ, ainsi qu'aux autres soldats, dépend des suppléments que possède le meneur de jeu. Dans le cas où il possède tous ceux décrivant par le menu les instruments de mort de l'univers de *Shadowrun* et notamment *Fields of Fire*, il est conseillé le matériel de base suivant : Light Military Grade Armor ; Ares High Velocity Assault Rifle ; Ingram Valiant LMG ; Ares Predator II ; Military Helmet avec visière thermographique, amplificatrice de lumière et magnificatrice x10 ; Interface d'armes de grade II ; Barret Model 121 ; Ballista Multi-Role Missile Launcher. De plus, tous les combattants sont reliés par BattleTac au Q.G.

Si jamais le meneur de jeu n'a pas accès à ce supplément, n'importe quel assortiment d'armes parmi ce qui se fait de mieux conviendra parfaitement. Ares ne reculant devant aucune dépense, ils peuvent obtenir toutes les armes qu'ils sont capables de porter, équipées de toutes les options qu'ils désirent et chargées à l'APDS. Une expérience amusante avec les vieux routards de Shadowrun consiste à laisser les PJ choisir leur matériel en leur expliquant qu'ils ont droit à peu près à tout. Cela devrait leur procurer un sentiment d'euphorie, mais aussi de peur panique à mesure que le meneur de jeu approuvera ▷

leur demande. Ils se demanderont en effet ce qu'il y a en face pour qu'on les laisse s'équiper ainsi. A eux de ne pas oublier l'essentiel, comme les grenades, les trousses de premiers soins et au moins un lance-missile antichar.
N'oubliez pas les règles sur l'encombrement et sur la perte de dés de combat lorsque l'on porte une armure trop encombrante, cela devrait sérieusement limiter les délires des joueurs.
En plus de leur matériel « de poing », le squad des PJ est équipé d'un transport de troupe blindé Striker (ou City Master si le meneur de jeu ne possède pas *Fields of Fire*), où ils pourront en plus entreposer des munitions.

You're in the army now

Au cours du briefing, Kalach présente d'abord l'armée d'Ares puis la situation. Les unités engagées sont les suivantes :
— Une unité aérienne de 30 hélicoptères de combat et de 20 Banshee, commandée par Malcolm « V1 » Long.
— Une unité de 40 blindés lourds commandée par Matt « Heavy » Roder.
— Deux unités d'infanterie mécanisée, de 200 hommes et de 50 transports de troupes blindés chacune, commandées par Seymour « Hi Ex » Gray et Cliff « Kalach » Henry.
— 5 mages commandés par un mage de grade 1, Robert « Magus » Werner.
— Une unité de 50 commandos d'élite commandée par David « Dave » Skorzeny.
L'armée est dirigée par le colonel Iosef Dzerjinsky assisté de Nathan Shilook. La situation n'est pas des plus brillantes mais avec les renforts, la bataille peut encore être gagnée. Les blindés ennemis sont bien moins puissants que prévu, et si l'on excepte les pertes territoriales et l'infériorité qualitative et quantitative de la flotte aérienne, l'armée d'Ares est plutôt bien partie. La partie reprend à 0 h 00 le soir même, toutes les unités doivent donc être opérationnelles au moins une demi-heure avant. Afin de dérouter l'ennemi, une vaste offensive en tenaille a été prévue pour couper le saillant occupé par les unités avancées de l'adversaire. Une fois ces unités piégées dans une poche, elles n'auront d'autre choix que de se rendre ou de mourir. Comme il s'agit du dernier quart-temps, aucun renfort ne sera possible et Ares aura gagné. Kalach annonce tout cela avec un professionnalisme qui donne l'impression qu'il est réellement convaincu de gagner.

Au nord rien de nouveau

L'unité que constitue le groupe des PJ se voit attribuer une portion relativement calme du secteur nord. Celle-ci a été matérialisée par de la peinture fluorescente à la fin du troisième quart-temps, et nul n'a le droit de la franchir avant la reprise des hostilités.
En face d'eux ils peuvent apercevoir, tapis dans leurs trous de combat et leurs caches de tireur embusqué, les hommes de Saeder-Krupp, surarmés et confiants dans la victoire si proche. Si jamais un PJ est particulièrement peu discret dans ses déplacements, les soldats ennemis se feront une joie de le « balayer » avec leur visée laser. Ce bizutage a le don d'énerver la victime, et peut même parfois faire craquer un soldat inexpérimenté.

La sale guerre

Les détails exacts de la guerre sont laissés à la discrétion du meneur de jeu, et cela pour deux raisons. D'une part, la place manque pour décrire avec suffisamment de détails six longues journées de guerre au cours desquelles les deux camps, ivres d'acier et de drogues de combat, s'affronteront sans discontinuer jusqu'à l'arrêt de jeu officiel. De plus, le niveau de détail avec lequel le meneur de jeu interprétera cette guerre dépend de sa façon de jouer. Certains se feront une joie d'exploiter au maximum cette occasion unique de jouer de l'ultraviolence technologique concentrée, alors que d'autres préféreront jouer, avec toutes les règles, seulement quelques-unes des escarmouches qui jalonneront cette guerre et auxquelles les PJ auront la chance de participer. Quoi qu'il en soit, voici une chronologie générale des événements de cette drôle, mais méchante guerre. C'est une chronologie par défaut, c'est-à-dire qu'à tout moment, les PJ peuvent la modifier.

● **19 décembre**. Arrivée des renforts à Dallas/Fort Worth, puis dans le camp de réapprovisionnement arrière.

● **20 décembre**. Début des hostilités à 0 h 00. Succès marginal de la part d'Ares qui se concentre particulièrement sur les blindés, détruisant dans la nuit plus du quart de la force blindée ennemie.

LES INTERVENANTS

▶ LR1

Banshee

TR 2	Vitesse 800/1200
Corps 6	Armure 18
Autopilote Spécial	Senseurs 8
CME 7	CCME 7

Armement : Un Vigilant Rotary Canon avec 2500 obus + un canon d'assaut coaxial avec 3000 obus + 4 lance-missiles avec 40 missiles antivéhicules dans la tourelle centrale ; une mitrailleuse lourde avec 5000 balles dans une micro tourelle ; 2 lance-missiles avec 10 missiles chacun et 2 miniguns avec 3000 balles chacun de chaque côté ; 50 roquettes de calibre 12.7 à l'avant.
Étant donné que le pilote et la machine ne font qu'un, le LR1 utilise une initiative de 15 +4d6, les talents Piloter et Armement lourd au niveau 10, ainsi qu'une réserve de 20 dés de Contrôle.

▶ Shaïïla

Shaïïla est un esprit libre de force 11. Particulièrement vicieux et retors, il adore semer la mort, la destruction et le feu. Il a tous les pouvoirs propres aux esprits libres, plus celui de Lien mental illimité et sans ligne de vue avec un mage de Saeder-Krupp présent au Q.G. S'il est démasqué, il s'enfuira immédiatement par le plan astral pour rejoindre ses maîtres à qui il a joué tant de tours par excès de zèle.

● **21 décembre**. Shilook, à la tête de sa garde personnelle, attaque une position et, contre les règles de la guerre, brûlent les survivants. La tuerie ressemble à un sacrifice rituel, comme en pratiquent les soldats d'Aztechnology. Les PJ sont témoins du massacre.

● **22 décembre**. Apparition du LR1 lors d'un combat aérien au-dessus des PJ. Le soutien blindé des PJ est littéralement déchiqueté par le LR1 qui ressemble pourtant à n'importe quel Banshee de Saeder-Krupp. Malgré la présence d'arbitres, Shilook, après un assaut particulièrement meurtrier sur une position vitale, tue tous les soldats ennemis au lance-flammes. Les arbitres lui donnent un blâme, et une pénalité de 10 points à Ares. Shilook est rappelé dans le camp de réapprovisionnement arrière pour être paradoxalement et récompensé et sermonné par Dzerjinsky. Tous les soldats reçoivent un message des arbitres disant que si l'un d'eux a assisté à des actions irrégulières de la part de Nathan Shilook et de ses gardes, il est prié de prendre contact avec les arbitres. Aucun soldat d'Ares ne le fera, mais les PJ, s'ils ont déjà des soupçons sur Shilook, peuvent tout à fait utiliser cette occasion pour raconter aux autorités que Shilook est un dangereux psychopathe qui devrait être exclu du jeu. S'ils témoignent du massacre au lance-flammes, Shilook sera exclu et les PJ auront réussi leur mission, peut-être sans le savoir. Dans un communiqué à la presse, Ares expliquera que l'attitude de Shilook est dû au traumatisme subi suite à la disparition de toute sa famille dans un incendie. La mégacorporation avouera que le fait d'avoir garder comme officier actif un être venant de subir un tel choc constitue une faute grave dont elle prend l'entière responsabilité. Elle paiera de substantiels dommages à Saeder-Krupp pour les prisonniers massacrés, mais laissera clairement entendre que les délires de Shilook sont en grande part la cause des « légers revers » militaires que ses forces ont dû subir. En clair, Shilook servira de fusible. Même s'il est retiré du jeu, la guerre sera quand même gagnée par Saeder-Krupp, qui a trop d'avance. Seule la destruction du LR1 peut empêcher sa victoire.

● **23 décembre**. Les PJ ont pour ordre d'attaquer un ancien supermarché en passant par les égouts. Des soldats de Saeder-Krupp les attendent en embuscade, précisément dans le tunnel qu'ils ont choisi pour investir le centre commercial. C'est une boucherie dont les PJ devront se souvenir longtemps. Un détail, qui n'en est pas vraiment un, devrait toutefois les frapper : les soldats de Saeder-Krupp utilisent des bombes incendiaires et des grenades au napalm alors que cela les gêne presque autant que leurs adversaires. S'ils arrivent à interroger un soldat ennemi, ils apprendront que l'ordre d'embuscade a été donné à 23 h 32, soit trente secondes après que l'ordre d'attaque soit donné chez Ares. De plus, l'ordre du Q.G. de Saeder-Krupp précisait étrangement, mais très précisément, d'utiliser des armes incendiaires. Les soldats allemands, bêtes et disciplinés, ont obéi à la lettre. L'ordre venait bien sûr de Shaïïla qui, dans sa soif de sang et de feu, a émis ce caprice en précisant que les soldats d'Ares transportaient des gaz de combat (interdits en compétition) et qu'il fallait tout brûler pour éviter d'en subir les conséquences.



● **24 décembre**. Offensive de Noël. En raison de la forte audience due aux fêtes de fin d'année, les deux belligérants jettent toutes leurs forces dans la bataille. Si Shilook n'a pas été neutralisé, c'est une nette victoire de Saeder-Krupp, sinon c'est une victoire marginale.

Le LR1 fait à nouveau une apparition très remarquée, trop d'ailleurs. Il abat à lui tout seul quatre hélicoptères et sept chars d'Ares, allant ainsi explicitement à l'encontre des instructions très précises de retenue qui lui ont été données. En fait, le cerveau qui a été greffé dans le LR1 commence à reprendre une réelle conscience humaine et à agir selon son caractère. Tel un enfant en bas âge, il teste ses possibilités et l'autorité de son « père ». Les PJ auront l'occasion de le voir agir de manière totalement aberrante, lorsqu'après avoir détruit tous les engins ennemis aux alentours, il essaiera vainement avec ses grappins d'hélitreuillage de récupérer un hélicoptère de Saeder-Krupp abattu au début du combat. Le LR1, à mesure qu'il s'humanise, croit que tous les engins sont des êtres vivants comme lui. Il est donc en train d'aider un camarade blessé. Des PJ particulièrement courageux et entreprenants pourront profiter de l'inattention du LR1 et de sa vulnérabilité momentanée pour le descendre. A eux de déterminer la méthode, mais le meneur de jeu devra récompenser les initiatives intelligentes.

Si le LR1 est sérieusement blessé ou détruit, les PJ, ainsi que les caméras arrivées sur les lieux, auront la surprise de découvrir du sang et des organes biologiques s'échapper de la carcasse. Si cela arrive, la guerre sera immédiatement arrêtée et Saeder-Krupp déclaré perdant pour tricherie. Le coup médiatique sera immense pour les deux corporations, mais Saeder-Krupp saura exploiter le « prestige » de cette guerre pour lancer sur le marché sa gamme d'engins à base de LR1. Le slogan sera « L'arme qui a vaincu Ares ».

● **25 décembre**. Retraite en relativement bon ordre de la part d'Ares, sauf si le LR1 et Shilook ne sont pas neutralisés. Les survivants touchent leurs primes et sont soignés. Chacun rentre chez soi. Trois mois plus tard, Saeder-Krupp annonce la sortie du Brummbaer II, à base de technologie LR1. Un must de technicité et de surcapacité de tuer.

Enquête en enfer

Malgré toute la haine, le sang et la mort ambiants, les PJ devront essayer d'effectuer le travail pour lequel ils sont payés, à savoir localiser les fuites. L'enquête dans de telles conditions est épineuse, d'autant plus qu'ils ne pourront pas quitter leur poste. Néanmoins, les pauses entre les assauts et les retours au centre de réapprovisionnement avancé, situé dans la partie est de la zone de jeu, leur permettront de côtoyer l'état-major sur le terrain et de discuter, bien que brièvement, avec leurs « collègues ».

A mesure que le temps passe et que les morts s'accumulent, la tension monte, surtout après l'embuscade de l'égout, qui prouvera à tous les hommes de troupe que des fuites ont lieu au sein du Q.G. Les PJ devront donc se renseigner discrètement au milieu de cette ambiance survoltée et particulièrement lourde. Les dissensions sont extrêmement fortes au sein du Q.G., surtout depuis que les échecs s'accumulent. Tout le monde soupçonne tout le monde. Voici les rumeurs que les PJ peuvent apprendre, avec un peu de psychologie :

— La femme du colonel est passée récemment dans une autre corpo, sans doute Saeder-Krupp (vrai).

— L'unité aérienne se fait littéralement écrasée par les forces de Saeder-Krupp (vrai). Il ne peut s'agir que d'une trahison de la part de V1 (faux).

— Les Brummbaer sont facilement détruits par les blindés d'Ares (vrai). C'est parce que Heavy a eu des renseignements suite à des contacts avec Saeder-Krupp (faux).

— Hi Ex et Kalach se détestent pour une dette de jeu non soldée (vrai). C'est leur désunion qui est la cause de toutes les défaites (faux).

— Magus est un incapable qui a été initié grade 1 par erreur, il est moins bon que les mages sous ses ordres (vrai mais exagéré).

— Shilook a perdu sa femme et ses gosses dans un incendie (vrai). C'est sans doute une exfiltration ratée pour aller chez Saeder-Krupp (faux).

— Skorzeny est accroc aux BTL, sa paye ne lui suffit plus pour s'en procurer (vrai). Il les obtient certainement chez quelqu'un, Saeder-Krupp peut-être (faux).

Retour du front

Les dénouements les plus probables ont été décrits dans les chapitres précédents, mais le jeu de rôle empêche, par essence, que la liste en soit exhaustive. De même, le meneur de jeu peut tout à fait choisir de faire évoluer la bataille selon un schéma personnel. Il devra toutefois garder à l'esprit que les PJ sont officiellement des soldats et qu'ils ne peuvent regagner l'arrière que s'ils sont blessés, morts ou que la guerre est finie. Même s'ils ont démasqué Shilook, ils doivent se débrouiller seuls pour prévenir Mr Johnson. S'automutiler est une méthode envisageable, car elle permet de regagner immédiatement l'arrière.

En ce qui concerne les récompenses, Mr Johnson tiendra ses promesses à la lettre et rajoutera même une prime de 50 000 nuyens par personne si les PJ ont démasqué le LR1. ■

Mathias Twardowski
illustration : Éric Puech

Un scénario Casus Belli pour

Eléckasë

Ukmard, le père des loups



Ce scénario s'adresse à un **meneur de jeu et à des joueurs débutants**. Le groupe des personnages devra compter impérativement un mage.

Prologue

Cette aventure est basée sur la légende du loup blanc (voir *Le prophète et le dragon*, en page 4). Elle mènera les personnages sur les traces d'Ukmard, le dernier des deux loups mythiques qui furent à l'origine des premiers loups.

La légende raconte que peu de temps après le deuxième armagedon, un chasseur, comme il en existe tant dans la cité de Sadornill, après trois jours d'une poursuite acharnée, finit par tuer une louve au pelage blanc, une louve exceptionnelle de beauté et de force. Elle se nommait Adelle et n'était autre que la Mère, celle qui mit au monde les premiers loups.

Le chasseur, dont l'acte est encore, aujourd'hui, sujet à tous les débats tant la puissance qui animait la louve était grande, est mort depuis le jour de cette chasse ultime. Alors qu'il racontait son histoire, rendu ivre par l'alcool et sa folie grandissante, il montra à ses auditeurs, surpris et affolés, un rubis rouge sang. Cette pierre magique, unique, n'était autre que le cœur de la louve. A ce moment, se présenta Unndevard, un guerrier uak de renom. La légende dit qu'Unndevard prit le rubis, avant de disparaître à jamais. Le chasseur assassin, quant à lui, périt dans la minute, de sa folie ou d'une malédiction divine...

L'histoire

L'aventure se déroule sur l'île d'Oraska et par conséquent, meneur de jeu, il vous faudra pousser quelque peu vos joueurs pour les décider à faire voyager leurs personnages vers ce lieu sauvage.

Dès que leur bateau accoste aux quais d'Irkanill, une agitation autre que marchande ne manquera pas d'attirer leur attention. Une femme hurle de terreur, un homme débouche d'une ruelle enneigée avant de s'affaler, et les gardes accourent à toute allure. L'homme, ensanglanté, délire et laisse échapper quelques mots qui traversent aussitôt la foule. La rumeur existait déjà. La réalité a pris le dessus. Très vite, marchands et dockers, capitaines de navire et matelots discutent tandis qu'on évacue le mourant. Les personnages pourront alors apprendre que depuis une dizaine de jours, la ville connaît une vague de meurtres que l'on dit perpétrés par un loup blanc géant. Sa dernière victime, dans son dernier souffle, a pu en témoigner.

En fait, Unndevard réussit à retrouver Ukmard et, pour apaiser sa colère, il lui rendit le cœur de sa défunte bien-aimée. Le loup s'isola alors dans les montagnes d'Oraska. Un mois avant que les personnages n'arrivent à Irkanill, la cité de la pléiade des marchands, un voleur peu averti a dérobé le cœur d'Adelle. Fou de rage, Ukmard s'est lancé à sa poursuite et ainsi, a pénétré dans la ville des hommes. Là, incapable de retrouver son bien, il tue pour apaiser sa soif de vengeance...

Notez, meneur de jeu, que le personnage mage du groupe, ou tout autre personnage possédant un % de légendes supérieur à 100 %, a connaissance de la légende du loup blanc. Par conséquent, et c'est primordial, il vous faudra informer son joueur.

Rencontre avec le loup

« 10 000 écus à celui qui tuera le loup ! 10 000 écus, citoyens... » Voilà ce que crient sans cesse des bateleurs sur les places des marchés. De quoi vivre pendant quelques mois. Mais, quoi qu'il en soit, avant de rentrer dans le vif du sujet, faites faire un petit tour aux personnages, afin qu'ils se familiarisent avec la cité d'Irkanill. L'après-midi touche à sa fin et en ces terres gelées, la nuit tombe très vite. Du reste, dès 18 heures, en raison de la psychose qui s'est installée, les rues se vident et chacun se barricade chez lui.

Les personnages, peu au fait, n'agiront sûrement pas ainsi, et au détour d'une ruelle, alors qu'ils cherchent une auberge à la mesure de leurs économies, ils tomberont face à face avec un superbe loup blanc d'une taille surnaturelle (1,30 m au garrot pour 80 kg) en train de déchirer les entrailles d'un passant malheureux.

La gueule maculée d'un sang qui contraste avec la blancheur de son pelage, le loup blanc se tourne vers les personnages qui viennent d'interrompre son festin. Si l'on excepte sa taille et son apparence plus que bestiale, Ukmard possède une aura magique puissante et impressionnante, qui peut être perçue par tout un chacun. Par conséquent, les personnages devraient compren-

dre que même pour 10 000 écus, le risque est trop grand (du reste, les caractéristiques d'Ukmard ne sont pas données : c'est le Père des loups !).
Tous les personnages qui ratent un jet à -50 % sous le courage sont paralysés par la peur. Ils ne pourront pas agir tant que le loup est présent ou tant qu'il ne les a pas attaqués. Les autres sont libres de tous leurs mouvements, mais n'ont qu'une envie : fuir (sauf réussite critique au test).
C'est à cet instant que le mage du groupe doit tenter sa chance. Il connaît normalement le nom de ce loup, ou tout du moins, il le devine, et même s'il est saisi par la peur qu'il lui inspire, il pourra tenter de communiquer avec lui. Le loup réagira positivement si son nom est prononcé. Il rentrera alors en contact télépathique avec le mage. On suppose que ce dernier voudra apprendre ce qui pousse Ukmard à commettre des crimes. Voilà ce que le loup répondra : « Un mortel de ton espèce a volé mon bien le plus précieux. J'ai senti son odeur aux portes de la cité, mais il m'est resté introuvable. Alors, tant que je n'aurai pas récupéré mon bien, je tuerai tes semblables… » Et quel est ce bien demandera sans aucun doute le mage. « C'est une pierre, rouge comme le sang et ardente comme le soleil. Une pierre vivante, dernier souvenir d'une compagnie qui s'est éteinte. Si tu la retrouves, je t'épargnerai, toi et les tiens, et j'épargnerai tes semblables… Quand la lune sera pleine, retrouve-moi ici avec le rubis et je saurai si tu es digne de la magie qui t'habite. » Alors, Ukmard bondit entre les personnages et disparait dans la pénombre grandissante.
La lune sera pleine dans trois jours et cela ne laisse que peu de temps aux personnages. Bien sûr, on peut envisager que les personnages montent dans le premier bateau pour le continent afin d'échapper à la mission du loup. Si c'est le cas, ils seront, après la pleine lune, sous le coup d'une malédiction qui fera d'eux des proies permanentes pour les loups qui, sans cesse, seront attirés vers eux…

A la recherche du voleur

Le voleur est déjà bien loin, mais il ne possède plus le rubis. Il l'a revendu à un antiquaire pour une somme rondelette et s'est empressé de quitter la cité marchande après que les premiers meurtres aient été commis. Une telle pierre se vend au plus offrant et jamais sur la place publique. Par conséquent, seuls la guilde des voleurs, le milieu des collectionneurs et des antiquaires sont au courant de cette vente. C'est la seule piste pour les personnages. En espérant qu'ils aient l'idée d'exploiter ces milieux, il leur suffira d'une centaine d'écus, au plus, pour apprendre le nom du nouveau propriétaire. Il se nomme Azir le Brun, et a pignon sur rue, non loin de la grande place du marché d'Irkanill.
Azir possède une petite boutique, poussiéreuse et sombre. Là, de nombreux bibelots plus ou moins précieux sont entassés sur de vieux meubles, sans souci apparent de présentation. Au fond de la boutique, Azir, un humain d'une quarantaine d'années, d'aspect banal, se tient derrière son comptoir. La seule autre issue se trouve derrière lui et donne sur une petite pièce où il stocke d'autres marchandises. Dans cette remise, une fenêtre donne sur une courette.
Quand les personnages rentrent dans sa boutique, Azir est en grande conversation avec trois hommes vêtus de noir. Ils portent une épée longue aux côtés et ont l'air de voleurs. Néanmoins, le mage du groupe pourra sentir qu'ils possèdent une aura chaotique liée à la marque du Chaos. Aussitôt qu'ils ont franchi le pas de la porte, Azir les pointe du doigt et crie : « Ce sont eux ! » Aussitôt, les trois hommes dégainent leurs armes et se jettent sur les personnages. Violents et combatifs, ils chercheront néanmoins à capturer au moins l'un d'eux pour le faire parler.

Au sujet du Chaos

Le Chaos cherche à récupérer le rubis d'Adelle, afin de s'assurer le contrôle des loups. Tout du moins pense-t-il pouvoir y arriver une fois en possession de la pierre. On comprend alors pourquoi le Chaos tient à la récupérer. Néanmoins, parce que l'aventure est courte, les personnages ne devraient pas avoir à se soucier des émissaires du Chaos, bien qu'ils soient très présents dans la cité marchande. Hormis l'altercation à la boutique d'Azir, les personnages ne devraient pas croiser d'autres sujets.

A propos d'Azir

Azir, qui craint pour sa vie depuis que le Chaos s'y est immiscé, a sauté sur l'occasion quand les personnages sont entrés dans sa boutique. Il a vu en eux le seul moyen de s'en sortir, et c'est pourquoi il a déclenché le conflit. En fait, au moment où les personnages arrivaient, les trois agents du Chaos questionnaient Azir sur le nouvel acquéreur de la pierre. L'antiquaire, qui ne tenait pas à révéler son nom, disait ne pas le connaître, mais affirmait que des hommes devaient venir le payer. Eux savaient qui il était. C'est en voyant les personnages regarder sa vitrine avant d'entrer que cette histoire lui est venue…
Les personnages, espérons-le, devraient se tirer de l'escarmouche qui les a opposés aux trois hommes du Chaos. Aussi, probablement furieux, et en tout cas désireux d'en apprendre plus sur le comportement d'Azir, ils se dirigeront aussitôt vers lui. L'homme, heureux de l'issue du combat, mais se remémorant soudainement son comportement malveillant, tente de prendre la fuite par la fenêtre de la remise. Parce qu'il est peu véloce, cette tentative ne devrait pas aboutir et, tandis qu'il franchit la fenêtre, un des personnages (en admettant qu'ils aient été prompts à réagir) devrait pouvoir le rattraper par le pantalon. Un rude interrogatoire devrait alors s'ensuivre. Dans le fond, parce qu'il est désolé, éventuellement parce que les personnages lui racontent le but de leur recherche ou simplement parce qu'il est malmené, Azir finira par révéler tout ce qu'il sait.
C'est un homme mystérieux du nom de Negiol qui lui a acheté la pierre, au double du prix que lui-même l'avait achetée. L'homme, un demi-elfe peu loquace, habillé de différents gris sombres, pas aimable, vit dans le quartier bourgeois, près de l'auberge de Jean le Bon. D'après Azir, il est immanquable tant il est laid, ce qui n'est pas « normal » pour un être possédant une parenté elfique.

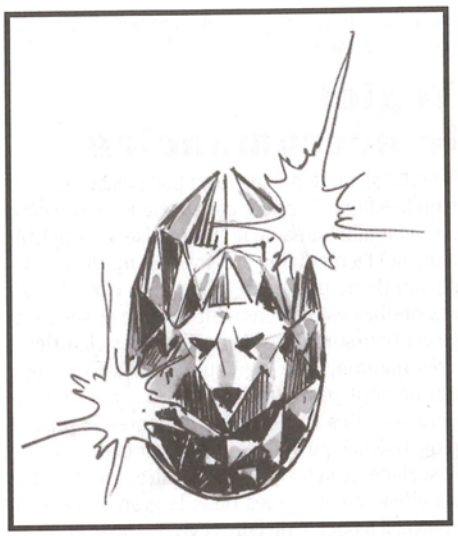
Negiol le nécromancien

Negiol est un demi-elfe aigri par l'existence ; sa famille elfique l'a rejeté et l'absence de noblesse de sa famille humaine le traumatise. Être le fruit d'un viol l'a rendu fou. Negiol s'est mutilé le visage afin de ne plus ressembler à un elfe. Une de ses oreilles est entièrement coupée et son visage est boursouflé par de nombreuses cicatrices. Très hautain, il se juge supérieur à tous ceux qui ne sont pas elfes. Et encore… Son dégoût pour les elfes l'a poussé à fomenter le plan le plus insensé qui soit : il veut rayer cette race de la surface de la terre. Pour ce faire, sachant que les elfes vivent repliés dans la grande forêt du centre, il a décidé de faire revivre Adelle et de lui faire diriger tous les loups vers un seul but : la destruction des elfes.
Écœuré par la vie, il a sombré dans la folie et est devenu nécromancien. Aujourd'hui, alors que ses pouvoirs grandissent, qu'il a récupéré le cœur d'Adelle ainsi que son squelette, il s'apprête à réaliser son grand projet.



La demeure de Negiol

Située dans le quartier bourgeois d'Irkanill, la maison de Negiol paraît inhabitée. Protégée par des murs hauts de deux mètres, on y accède par un portail rouillé ne possédant aucun système de fermeture. Il ouvre sur un petit chemin long de dix mètres. La neige recouvre toute la maison et son jardin, et aucune trace de pas ne trahit la moindre vie. Seule une faible lueur, derrière les volets rabattus, indique que la maison est habitée.
Quand les personnages pousseront le portail et s'approcheront de la demeure, personne ne réagira. Mais quand ils frapperont à la porte, après quelques secondes, un demi-orc au visage mutilé, de forte corpulence mais handicapé par une grosse bosse qui le plie en deux, entrouvrira la porte, maintenue bloquée par une chaînette. Toutefois, un coup puissant (110 % en puissance) permettra de faire céder la chaînette.
Le demi-orc demandera, en commun, la raison de leur visite. Son maître est très occupé et il ne peut les recevoir. Et même si les personnages ▷



PNJ

▶ Les émissaires du Chaos

CA : 15 — CD : 13
R : 5 (cotte de mailles) — PV : 38
PA : 23 — Rapidité : 75
Réflexes : 70 — Puissance : 90
Viser : 75 — Volonté : 70
Armes : épée longue (FA 14, FD 6, d12+1)

▶ Le serviteur demi-orc

CA : 18 — CD : 9
R : 1 (peau) — PV : 55
PA : 30 — Rapidité : 95
Réflexes : 40 — Puissance : 135
Viser : 40 — Volonté : 40
Armes : massue (FA 14, FD 3, d4+1)

▶ Negiol, le nécromancien

CA : 9 — CD : 13
R : 2 (pourpoint de cuir) — PV : 42
PA : 60 — Rapidité : 95
Réflexes : 90 — Puissance : 75
Viser : 115 — Volonté : 115
Armes : dague de sacrifice (FA 5, FD 5, d4+1)
Sortilèges connus : Se fondre avec l'environnement (magie des ombres, cercle 0, niveau 3) ; Vision (magie des ombres, cercle 0, niveau 3) ; Pas de velours (magie des ombres, cercle 0, niveau 3) ; Trait des ombres (magie des ombres, cercle 1, niveau 2) ; Flamme (magie du feu, cercle 0, niveau 2).

▶ Le stratus bacum

CA : 24 — CD : 16
R : 7 — PV : 55
PA : 25 — Rapidité : 95
Réflexes : 85 — Puissance : 105
Viser : 80 — Volonté : 85
Armes : griffes (1d4+1+force)
Le stratus bacum a un bonus d'initiative de +2. Notez également qu'il peut sauter en hauteur comme en longueur deux fois plus haut et plus loin que la moyenne.

insistent, le demi-orc répondra : « Mon maître est occupé. Vous n'aurez qu'à revenir dans une semaine… » Il ferme alors la porte lentement, ce qui laisse aux personnages le temps d'intervenir s'ils le souhaitent. Et ils le souhaiteront sûrement, tôt ou tard, car Ukmard n'est pas loin…

Banale, la maison de Negiol ressemble à toutes celles du quartier. L'unique étage accueille deux chambres et une salle d'astronomie. Quant au rez-de-chaussée, rustique, sombre et poussiéreux, il compte une cuisine vétuste et sale, un salon de grande envergure, un bureau vide et une entrée depuis laquelle un escalier monte vers l'étage. C'est du reste sous celui-ci, derrière une porte apparemment branlante, qu'est caché un escalier qui descend à la cave, l'antre de Negiol. La porte est barrée par un sortilège de Fermeture (test à -70 % sous la volonté ; un échec entraîne la perte de 2d4+1PA, et une réussite, la perte de 1d4+1PA).

Une fois le sortilège de Fermeture annihilé, la porte s'ouvre en grinçant. Un escalier taillé dans la pierre, plongé dans le noir, descend et mène, après un léger virage, à une deuxième porte, très solide. Dès qu'un personnage se trouve à moins de deux mètres de celle-ci, un sortilège déclenche l'apparition d'une tête sculptée dans le bois de la porte. Elle ouvre alors lentement des yeux noirs sans iris, et sa bouche s'anime pour prononcer ces quelques paroles :

> **« Il mord comme le plus sauvage des loups et pourtant, il est intangible, Il rougit la peau comme le fer chaud et pourtant, il est invisible. »**

La réponse à cette énigme est : le froid. Si ce mot est prononcé, la porte s'ouvre et les personnages pourront alors découvrir une salle de 40 m², poussiéreuse et sale, éclairée par un unique candélabre, où l'odeur est pestilentielle. Cette pièce est la salle d'invocation de Negiol, et les sacrifices qu'il y a pratiqués ont laissé cette odeur caractéristique.

Quand les personnages entrent, c'est pour découvrir Negiol en plein rituel. Agenouillé devant un pentacle, il dresse les bras vers le ciel et, concentré, marmonne un chant improvisé. Au centre du pentacle, le squelette impressionnant de la louve a été déposé soigneusement. Entre ses côtes, les personnages aperçoivent aussitôt le rubis qu'ils recherchent. Dès qu'il prend conscience de leur présence, Negiol interrompt son rituel et, hurlant sa rage, se prépare à combattre les intrus. Tandis que son stratus bacum prend les devants, lui, conjure ses sortilèges de combat.

Une pierre bien pâle

Les personnages victorieux n'auront aucun mal à s'emparer du rubis et à quitter la maison de Negiol. Le personnage n'étant pas très apprécié, la garde comme ses voisins ne remarqueront pas sa mort avant quelques jours.

Une fois à l'abri, les personnages, et plus particulièrement le mage du groupe, désireront sans aucun doute jeter un œil sur la pierre. Faites faire un test à -50 % sous le khïn du mage. Un jet critique ou une réussite simple lui permettront de constater que c'est un rubis d'une grande valeur, mais que des sortilèges planants ont été installés dans le but de tromper l'observateur distrait : sa puissance est en fait illusoire !

Si les personnages n'y font pas attention, comme Negiol, et ne se rendent pas compte que le rubis est faux, Ukmard sera très furieux lorsqu'ils lui remettront la pierre. On peut même envisager que le loup, en guise de représailles, attaque un des personnages pour l'amputer de sa main gauche… Les personnages devraient alors se lancer à la poursuite de celui qui les a trompés : Azir évidemment !

Si moins de vingt-quatre heures se sont écoulées depuis la visite des personnages à Azir, ce dernier sera encore en ville. Après, les personnages trouveront sa boutique fermée. L'homme aura quitté Irkanill et pris un bateau pour le continent. Mais ceci est une autre aventure qu'il vous faudra imaginer si vos joueurs n'ont pas été assez rapides. N'oubliez pas que la malédiction d'Ukmard s'abattra après la pleine lune et que le seul moyen de s'en défaire passe par la récupération du cœur d'Adelle.

La main dans le sac

Si les personnages arrivent dans les temps, ils trouveront Azir dans sa boutique. Là, c'est le capharnaüm plus qu'à l'habitude car l'antiquaire est en plein déménagement… Cela, les personnages n'auront pas de mal à le remarquer, et du reste, l'expression d'Azir en dira assez long sur son malaise et sa surprise. Au début, il jouera l'ignorant, mais parce qu'il est troublé, les personnages devraient comprendre que c'est un fieffé menteur. Ainsi, dès qu'il se sentira acculé, il paniquera et tentera de bousculer les personnages afin de fuir avec son bien le plus précieux, le cœur d'Adelle.

Conclusion

Deux cas de figure se présentent. Soit les personnages ont réussi à récupérer le vrai cœur d'Adelle (celui d'Azir), soit ils se sont contentés du rubis qu'ils ont trouvé dans la cave de Negiol. Dans ce dernier cas, le réaction d'Ukmard a été évoquée : il châtiera un des personnages, puis les maudira tous ; dès lors, ils seront bien obligés de poursuivre leur recherche et de traquer Azir. Si le cœur d'Adelle lui est rendu, Ukmard retournera dans ses montagnes. Sinon, il continuera à se venger dans les rues enneigées de la cité marchande.

Adapter le scénario

Si vous faites jouer des personnages ayant déjà de l'expérience, ne vous contentez pas d'augmenter les capacités des différents protagonistes, voire leur nombre. Essayez, comme pour la campagne des Joyaux-étoiles, d'intégrer différentes forces qui seraient, pour diverses raisons, intéressées par la possession du cœur d'Adelle. Les causes ne manquent pas et nombreux sont ceux qui, comme Negiol, pourraient être animés par des projets insensés. Le cœur d'Adelle est un des rubis magiques les plus puissants et sa pré-

sence entre les mains de mortels pourrait susciter bien des jalousies et bien des convoitises. Enfin, étant donné que la troisième partie de la campagne des Joyaux-étoiles amène un temps les personnages sur l'île d'Oraska et jusque dans la cité d'Irkanill, vous pourrez très bien intégrer, au prix de quelques modifications, cette aventure dans la quête. ■

Alexandre Bidot
illustration : Éric Puech

Un scénario Casus Belli pour

Nephilim



Ce scénario conviendra à un groupe de **Nephilim (et de joueurs) moyennement expérimentés, tout comme leur MJ.**

L'abonné absent

Introduction des PJ

Paris, un matin de printemps. L'un des PJ parcourt le journal, et à la rubrique petites annonces l'une d'elles attire son attention : « Princes des Cinq Lumières. L'un des vôtres est en difficulté. » Suivent un numéro de téléphone et le nom de la personne à contacter, un certain Charles Ménard. Cela devrait piquer suffisamment sa curiosité pour qu'il appelle. Ménard semble tendu et méfiant, mais accepte le principe d'un rendez-vous. Il refuse de dire quoi que ce soit de précis au téléphone, mais accepte de recevoir les PJ le lendemain soir, chez lui. Il vit dans un appartement cossu du XVII[e] arrondissement, en face du parc Monceau.

Charles Ménard est un homme d'une soixantaine d'années, pâle et chauve. Comme les PJ ne manqueront pas de s'en assurer en passant en vision-Ka, il est parfaitement humain. Il accueille courtoisement le groupe, sert à boire à tout le monde et, après une dernière hésitation, se lance dans son récit : « Je suis l'ami d'Henri Garnier, un… enfin… vous m'avez compris… bref… J'ai fait sa connaissance il y a cinq ans, et nous nous sommes mutuellement rendus des services à de nombreuses reprises. Nous avions rendez-vous ici même il y a une semaine. Il n'est pas venu. Et lorsque je lui ai téléphoné, il a répondu… enfin… Garnier m'a répondu. Pas son… hem… locataire. Et bien entendu, Garnier ne se rappelait pas de moi. Je ne sais pas ce qui s'est passé, mais je suis inquiet. »

Ménard leur communique l'adresse de Garnier, précise qu'il a une femme et une fille, et leur demande de le tenir régulièrement au courant. Il semble désireux de se rendre utile, mais n'a pas l'air d'en savoir beaucoup plus. Les PJ vont sûrement le considérer comme un petit occultiste humain qui fait joujou avec des forces qui le dépassent.

A la sortie de l'appartement, faites faire à tout le monde un jet de Ka x3. Le PJ qui le réussit aura l'impression d'être surveillé. En vision-Ka, on distingue un éclair de Ka de Terre, derrière les grilles du parc Monceau (qui, à cette heure-ci, est fermé). Cela disparaît derrière les arbres…

La véritable histoire

Garnier est bien un Nephilim, et il est vraiment amnésique. Mais Ménard, lui, n'est pas ce qu'il paraît être. C'est un templier dissident, qui a quitté l'Ordre pour fonder sa propre « unité de combat ». Celle-ci est forte d'une cinquantaine de membres, dont une majorité de loubards et de petits délinquants qui ne savent absolument pas à quoi ils ont affaire. Sa hiérarchie l'a laissé faire, se disant qu'il serait toujours temps de le récupérer ou de le supprimer s'il commençait à faire trop de tapage.

Ménard a repéré Garnier il y a quelques mois, lorsque le Nephilim a commencé ses recherches sur la kabbale (il a acheté un livre à un collectionneur ami de Ménard, qui les a présentés). Le templier n'a pas agi tout de suite, se contentant d'observer son gibier, dans l'espoir qu'il le mènerait à d'autres proies. Ce fut un échec, Garnier étant tout à fait satisfait de mener une petite vie tranquille, sans contact avec le reste de son peuple.

Il y a huit jours, lassé, Ménard a ordonné à ses hommes de capturer le Nephilim. Les templiers l'ont trouvé en pleine invocation d'une créature de kabbale, qui est apparue mais qu'il n'a pas eu le temps de contrôler. Dans la confusion qui s'en est suivie, Garnier a tenté de s'échapper. Hélas, au cours de sa fuite, il est entré en ombre. Sa personnalité humaine a immédiatement repris le contrôle de son corps. Se retrouvant traqué par une bande de loubards armés d'épées, il a fait ce que n'importe qui ferait dans ces circonstances : il a couru comme un lapin et est rentré chez lui. Les templiers, peu désireux d'intervenir en présence de sa femme et de sa fille, ont surveillé la maison jusqu'au lendemain soir. Ils s'attendaient à le voir faire ses bagages et « partir en vacances » ▷

le plus loin possible. Or, il n'a pas bougé. Ménard s'est fendu d'un appel… et s'est rendu compte que Garnier avait tout oublié. Il sait que ce genre de chose arrive parfois aux Nephilim. Il a donc décidé de le garder à l'œil, et de l'utiliser comme appât. Et les PJ viennent, très obligeamment, de se jeter dans le piège.

Acte I

Le piège

Chez Garnier

Il vit dans le XX[e] arrondissement, dans l'un des rares coins à ne pas avoir été converti en HLM hideux. Sa petite maison se trouve au fond d'une ruelle pavée, bordée d'un côté par des ateliers de confection (très animés pendant la journée) et de l'autre par un squat (très animé à toute heure du jour et de la nuit). Il y a en permanence un ou deux templiers en planque dans le café qui fait l'angle, à l'entrée de la ruelle, mais ils sont vêtus de manière à se fondre dans le décor : poivrot façon « Brèves de comptoir », modèle jeune et (encore) sportif. Cela ne les empêche pas d'être très vigilants, ni d'avoir chacun un gros pistolet dans une mallette… Ménard leur a transmis une description du groupe et, pour l'instant, ils ont pour instructions de ne pas intervenir.

Si les PJ sonnent chez Garnier, il leur ouvre en personne. Sa femme est au bureau et sa fille à l'école. C'est un homme bedonnant d'une quarantaine d'années, mal rasé, avec quelques traits elfiques particulièrement incongrus. En vision-Ka, on distingue clairement ses Ka-éléments. Mais le pentacle, au lieu d'être déployé, est fermé, presque roulé en boule.

Il a l'air nerveux, et la présence des Nephilim ne va pas arranger les choses. Jouez-le à la limite de la paranoïa. Entre le moment, mi-1993, où il a acheté un vieux livre chez un antiquaire et jeudi dernier, où il a repris connaissance au milieu d'une course-poursuite, il ne se rappelle que de brefs flashs, tous plus perturbateurs les uns que les autres. Les PJ sont à la fois une source d'angoisse (« oh mon Dieu, encore des cinglés ! Qu'est-ce qu'ils me veulent, ceux-là ? ») et d'espoir (« qui sait, peut-être vont-ils m'aider à me souvenir ? »).

S'ils ne font pas preuve d'un minimum de subtilité, il y a de fortes chances pour qu'il les jette dehors au bout de quelques minutes. Gagner sa confiance est une tâche herculéenne. Quant à ranimer le Nephilim qui l'habite, c'est tout bonnement impossible pour le moment. Il y a de fortes chances pour que les PJ multiplient les allusions ésotériques, sans autre résultat que de stresser davantage ce pauvre Garnier.

A 16h15, il part chercher sa fille à l'école. A moins qu'il n'ait vraiment sympathisé avec les PJ, ce qui est franchement improbable, il les mettra à la porte à ce moment-là. Il restera absent une vingtaine de minutes, ce qui devrait suffire aux PJ les plus diligents pour pénétrer chez lui et fouiller rapidement une ou deux pièces (s'ils préfèrent le suivre, ils perdront leur temps. Devant l'école, dans la foule des parents, un templier surveille Garnier. Les PJ n'ont pas de raison de lui chercher des noises pour l'instant, mais s'ils le revoient, ils se souviendront de son visage…).

La maison de Garnier n'a rien de passionnant, à part une caisse de livres ésotériques et une brassée de notes kabbalistiques (si l'un des Nephilim s'y connaît, il reconnaîtra quelques invocations du second cercle, et quelque chose qui ressemble à des calculs de conjonction). Tout cela a été jeté en vrac dans un coin. Le bureau contient des factures, un petit carnet de comptes, un répertoire d'adresses… On notera deux points intéressants :

— Ménard n'apparaît pas dans le répertoire d'adresses. Ce n'est pas nécessairement significatif. Bien des Nephilim préfèrent ne pas mettre le nom de leurs contacts ésotériques par écrit. Mais cela fera peut-être tiquer les Nephilim les plus suspicieux.

— Le couple n'a pas de voiture, mais Garnier loue un garage à trois rues de là. Cela vaudrait peut-être le coup d'y jeter un coup d'œil…

Le garage

C'est un box parmi d'autres, au fond d'une grande cour bordée par un immeuble. Le rideau de fer n'est pas complètement rabattu, et il s'ouvre sans protester. L'intérieur est clairement un atelier de kabbaliste : il y a de nombreux pentacles de toutes tailles sur le sol, pour la plupart à moitié effacés, plus divers accessoires (coupes, bougies, etc.) posés sur un établi, au fond. Le pentacle central est inhabituel, et n'évoque rien aux PJ. Il n'y a aucun document. Tout semble avoir été fouillé en hâte… Si les PJ décident d'interroger les voisins, ils n'auront aucune difficulté à apprendre qu'il s'est passé quelque chose, une nuit de la semaine dernière. Le témoignage le plus précis est celui d'une vieille dame insomniaque, qui passe une bonne partie de son temps à sa fenêtre. Elle a vu « cinq ou six jeunes ouvrir la porte de ce box et entrer à l'intérieur. Il y a eu des cris, et puis le monsieur – le locataire du box, un homme bien poli – est sorti en courant. Les autres l'ont suivi un peu après. Le dernier a rabattu le rideau. J'ai appelé la police, vous pensez bien ! Mais ils sont venus presque une heure après ! Ils ont juste pris mon témoignage, et je suis sûre qu'ils n'ont rien fait ! ».

Elle n'est pas très précise sur le signalement des agresseurs, mais elle a « l'intime conviction » qu'il s'agissait d'« étrangers basanés » (ce en quoi elle se trompe du tout au tout). A ce qu'il lui semble, Garnier n'est pas revenu depuis.

La gardienne de l'immeuble pourra leur faire part du seul autre incident significatif qui se soit produit aux environs : tous les matins depuis

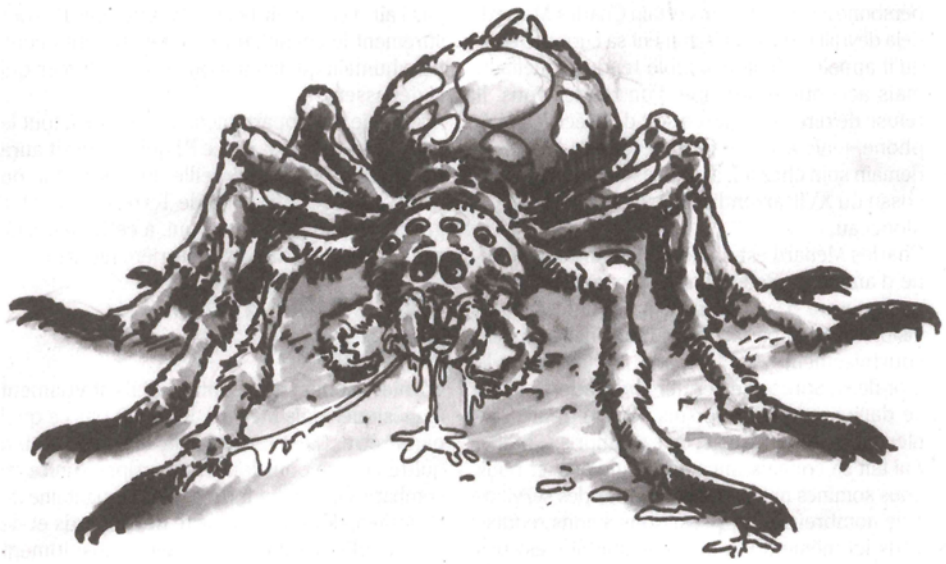
La créature de Garnier

Pour l'instant, elle a installé son nid dans la cour de l'immeuble. Les Nephilim l'intéressent, et elle se mettra à suivre le groupe, dissimulée dans les profondeurs des champs magiques de Terre. Elle ressemble à une grosse araignée de pierre, avec deux rangées d'yeux en obsidienne et d'énormes chélicères. Elle est joueuse, craintive et très intriguée par l'humanité. Bien entendu, en vision normale, elle est invisible, mais elle passe un temps considérable dans les rues et les boutiques, à observer les activités des humains et, parfois, à les imiter. Elle aime aussi beaucoup démonter les machines.

Autant dire qu'elle ne passe pas complètement inaperçue. Les résidents du pâté de maisons sont victimes de toutes sortes de « farces » et de petites catastrophes sans gravité. Si vous en avez le courage, préparez-en une liste et lancez les PJ sur sa piste.

La créature est dotée d'une personnalité rudimentaire et elle sait parler, mais elle se méfie des Nephilim. Comme ce sont les seules autres entités magiques du secteur, elle ne s'en éloigne pas trop, mais elle évite de se faire voir. Avec un peu de patience, il est possible de communiquer avec elle, puis de la convaincre de rentrer dans les champs magiques.

Il est également possible de la lier (contrat 14) et de lui donner des ordres, mais elle n'aime pas ça. Néanmoins, dans la seconde partie du scénario, elle pourrait faire un bon espion.



une semaine, elle retrouve ses poubelles renversées (c'est la créature invoquée par Garnier qui en est responsable). La concierge est furieuse, et envisage de monter la garde la nuit prochaine. Elle se prépare une grosse surprise.
Notez que sa présence, plus celle de la mamie insomniaque et de la créature, risque de compliquer la tâche des PJ, s'ils envisagent une visite nocturne.

Que faire ?

Les PJ peuvent penser que la solution la plus simple est d'attendre, que l'ombre finira bien par se dissiper toute seule. Si les PJ choisissent l'inaction, faites-leur remarquer que la crise de Garnier est déjà anormalement longue, et insinuez qu'ils n'ont peut-être pas de temps à gaspiller…
Seconde possibilité : kidnapper Garnier et le conduire dans un endroit où la mémoire lui reviendra. Parmi les choix possibles : le garage, un plexus ou un nexus (si les PJ savent où en trouver un)… ou tout endroit tranquille où les personnages pourront essayer d'entrer en contact avec le Nephilim endormi au fond de sa conscience.
La difficulté sera de s'emparer de Garnier. Il passe ses journées enfermé à broyer du noir, ne sort que pour aller déposer sa fille à l'école et la reprendre le soir (plus, un jour sur deux, une longue visite à un psychiatre). Il passe toutes ses soirées en famille, à essayer de reprendre pied dans le monde normal. Après la première visite des PJ, il a décidé de ne pas leur faire confiance ; il refusera de leur ouvrir sa porte et raccrochera s'ils lui téléphonent.
Laissez les PJ mettre au point un plan. Ils vont sans doute y passer au moins vingt-quatre heures, que Ménard et ses hommes mettront à profit pour repérer leurs domiciles, se renseigner sur leur compte et préparer leur capture.
Quoi qu'entreprennent les Nephilim, ce sera un succès… qui n'ira sans doute pas sans complications imprévues (rappelez-vous, il y a constamment du monde dans la ruelle, qui est fermée aux voitures. Si un passant les voit transporter un Garnier inconscient, il y a des chances pour qu'il pose des questions).
S'ils sont très attentifs, les PJ se rendront peut-être compte qu'ils sont suivis, très discrètement, par une voiture dans laquelle se trouvent deux ou trois templiers. Qui sait, ils les prendront peut-être en embuscade ?
En définitive, ils se retrouvent avec Garnier dans un coin tranquille, et entreprennent de ranimer son Nephilim. Là encore, ils sont destinés à réussir, mais que cela ne vous empêche pas de faire une description spectaculaire et colorée du Nephilim dont le pentacle s'ouvre et s'illumine. Au fait, tant que les PJ sont en vision-Ka, demandez-leur un jet d'Observer. S'ils le réussissent, ils remarqueront une petite masse sombre, au milieu d'un champ de Terre. Si les Nephilim s'en approchent, elle déplie une multitude de pattes et s'enfuit…

Et si…

Les PJ repèrent leurs suiveurs templiers et les neutralisent ? Ils ont intérêt à faire preuve de doigté. En ville, les fusillades ont tendance à attirer l'attention. Arrangez-vous pour que l'un des templiers s'échappe, la suite du scénario en dépend. Il ira prévenir le reste du groupe, qui se préparera à intervenir.

Harcèlement

A vous de décider du degré exact de férocité et d'insistance des poursuivants. Ils surveillent les PJ depuis plusieurs jours, et il est tout à fait possible qu'ils aient placé des mouchards sur leurs voitures, repérés leurs principaux points de chute et installé des souricières un peu partout.
Dans ce cas, les PJ devraient découvrir ce que signifie « être traqués ».
Ils sont à peine arrivés dans un abri qu'une camionnette pleine de templiers les rejoint. Ne les tuez pas, mais arrangez-vous pour qu'au bout d'une journée de poursuite, ils soient tous blessés, à bout de nerfs, coupés de tous leurs contacts et de leurs ressources…
Vous et moi savons qu'ils n'ont attiré l'attention que d'un tout petit groupe, qui n'est même pas composé de « vrais » templiers. Mais les PJ n'ont aucun moyen de s'en rendre compte, et ils seront vite persuadés que la totalité de l'Ordre est à leurs trousses…

Agarch

Exit Garnier, dont la personnalité se retrouve une fois de plus reléguée à l'arrière-plan. C'est maintenant Agarch, un Nephilim-elfe assez ancien, qui contrôle son corps. Il est très reconnaissant aux PJ de leur aide, mais insiste : il doit retourner au garage immédiatement. Il a l'air assez inquiet, et marmonne quelque chose à propos d'une « expérience en cours ». Il ne desserre pas les dents avant d'être là-bas. Les PJ peuvent lui raconter leur histoire, il ne les écoute visiblement pas. Une fois là-bas, il dessine rapidement un pentacle et entame une invocation. La créature ne vient pas… Au bout de deux essais, il abandonne, visiblement épuisé. Cette fois, il est disposé à bavarder. « Lorsque j'ai été interrompu, je venais d'achever l'invocation d'un être de Terre. Mais l'attaque s'est produite avant que je ne puisse contrôler la créature. Et maintenant, j'ai l'impression qu'elle refuse de revenir. »
Il a peu de choses à dire sur ses agresseurs : une bande de jeunes avec des couteaux et des épées, lui a-t-il semblé. « Au fait, comment vous êtes-vous intéressés à mon affaire ? » Il tique nettement lorsque les PJ mentionnent « son ami Ménard ». « Ami ? Je ne le connais que depuis quelques mois. Et d'assez loin, en plus. » C'est à ce moment-là que la porte du garage s'ouvre brutalement et qu'une dizaine d'individus brandissant des épées font irruption. A moins d'avoir une puissance de feu considérable, les PJ seraient bien inspirés de prendre la fuite (rappelez-vous que la plupart des sorts prennent du temps, et les attaquants seront sur eux en un round). Les « templiers » sont d'assez médiocres combattants, mais ils sont assez nombreux pour faire des dégâts. Si le combat s'engage, ils renonceront assez vite aux épées pour en revenir à leurs armes de prédilection : crans d'arrêt et bombes lacrymogènes anti-agression (les armures magiques ne protègent pas contre les gaz !).
Par ailleurs, les occupants de l'immeuble s'empressent de prévenir la police. Si le combat vous semble traîner en longueur, ou si les Nephilim ont le dessus, une voiture de police ou deux bloqueront l'accès de la cour. Il ne restera plus à tout le monde qu'à prendre la fuite. Les toits font un chemin de repli aussi spectaculaire que peu surveillé.
Arrangez-vous pour que les PJ s'en sortent. Qui sait, ils auront peut-être même capturé un ou deux de leurs agresseurs ? Une fois qu'ils auront pris un peu de distance, ils pourront peut-être commencer à réfléchir…

Acte II

La contre-attaque

Interrogatoires

Les éventuels prisonniers ont peu de choses à dire. Il s'agit de braves petits loubards, qui prennent leurs ordres d'un « lieutenant », un certain Simon, qui les tient lui-même du « patron ». Ils ont un numéro de téléphone où faire leurs rapports (sur liste rouge : impossible d'avoir l'adresse correspondante par des moyens ordinaires), et se retrouvent souvent à *La Flèche*, un café du XX^e^ arrondissement, rue de Bagnolet.
Leurs mystérieux supérieurs les payent grassement pour accomplir des missions dont ils ne comprennent pas les tenants et les aboutissants. Cela fait une dizaine de jours qu'ils surveillent Garnier. Après une première tentative de capture la semaine dernière, ils ont reçu l'ordre de ne plus bouger. Puis Simon leur a communiqué la description et les noms des PJ. Le lendemain, il avait leurs adresses…
Ils n'ont pas grand-chose à ajouter, mais leur seule existence pose un problème. Il n'y a rien de plus encombrant qu'un prisonnier vivant, à part sans doute un prisonnier assassiné… N'oubliez pas de poser ce problème aux PJ.

Home, sweet home

Si les Nephilim essayent de rentrer chez eux (ou chez Garnier, d'ailleurs), ils auront droit à une nouvelle embuscade. Comptez une demi-douzaine de templiers. Ils ont deux véhicules, et attaquent pour capturer plutôt que pour tuer. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à les mettre en déroute (d'autant que cette fois, ils doivent être sur le qui-vive !), mais ils ne devraient pas pouvoir rentrer chez eux… N'oubliez pas de mettre en scène les conséquences de leurs actions. Rares sont les Nephilim qui apprécient l'idée d'une fusillade devant leur porte, avec tout ce que cela suppose de problèmes par la suite avec la police et la presse. ▷

Au café «La Flèche»

C'est un petit bar sans rien de particulier. Si les PJ demandent Simon, le patron les fera passer dans l'arrière-salle sans leur poser de question. Simon est un grand costaud à l'air peu commode, qui passe une bonne partie de son temps au téléphone. Le patron du café est plus ou moins persuadé que c'est un truand, et il ne réagira pas si les PJ l'embarquent un peu vivement.

Simon en sait à peine plus que ses sbires, mais c'est lui qui coordonne les différents groupes lancés à la poursuite des PJ. En son absence, la traque va perdre beaucoup de son efficacité. Ceci dit, il ne sera pas facile à attraper. Il est armé, sait tirer et n'hésitera pas à faire un carton sur les Nephilim. Après quoi, il tentera de fuir par les toilettes. Capturé, il tente de négocier («ma liberté contre le nom de mes supérieurs, ça vous va?»). Il n'hésitera pas à accuser tout le monde et n'importe qui, mais si les PJ mentionnent le nom de Ménard, il accusera le coup.

Chez Ménard

Une fois débarrassés de leurs poursuivants et/ou de Simon, les PJ peuvent revenir chez Ménard. Si ce dernier croit encore tenir la situation en main, ils ont une meilleure chance de le prendre par surprise : il passe l'essentiel de son temps à faire les cent pas dans son salon et à téléphoner à Simon, à qui il reproche d'être inefficace.

En revanche, si les PJ ont identifié leurs chasseurs, il s'attend à leur visite. Il est seul, en grande tenue. Dans la cheminée, des papiers sont en train de brûler…

C'est une bonne occasion pour mettre en scène une intéressante conversation avec l'ennemi. Il est tout disposé à bavarder, d'autant plus que cela lui permet de gagner du temps. Il n'espère pas vraiment de renforts (surtout si les PJ ont neutralisé Simon), mais qui sait? Dieu l'aidera peut-être.

Ménard est intelligent, communicatif, mais il a un gros défaut : il est persuadé que les PJ sont des monstres pervers désireux d'asservir l'humanité, et ne croit pas un mot de leurs dénégations. Il leur parlera du Temple, de ses trente années de service, de son écœurement face à la «formidable quantité d'énergie gaspillée à accumuler du pouvoir temporel». Pour lui, l'Ordre est corrompu et méprisable. Son renouveau viendra de petites obédiences parallèles, comme la sienne. Si vous menez intelligemment cette conversation, les PJ devraient en arriver à le trouver sympathique. Après tout, dans d'autres vies, ils se sont aussi retrouvés seuls défenseurs de l'humanité face à des monstres assoiffés de domination.

A eux de décider de ce qu'il convient d'en faire. Ils peuvent l'abattre sur place, sans se compliquer outre mesure l'existence avec des considérations morales, ou essayer de le convaincre de les laisser tranquilles (il sera difficile de lui faire jurer quoi que ce soit mais, s'il y parviennent, il respectera son serment). La plus jolie fin serait sans doute un duel sur la terrasse, au lever du soleil… Bien entendu, Ménard insistera pour que ce soit un combat à mort. S'il l'emporte, toutefois, il épargnera son adversaire et «le mettra à rançon» : il exigera que le Nephilim jure de ne plus jamais lever la main sur un templier, sauf pour se défendre. S'il perd… eh bien!, si les PJ ont l'élégance de l'épargner, tant mieux.

Une fois débarrassés de Ménard, il ne reste plus aux PJ qu'à rentrer chez eux et à reprendre leurs petites vies tranquilles.

PNJ

▶ Garnier/Agarch, Nephilim malchanceux

Un elfe, avec un Ka de 20, 90/40 dans les deux premières compétences de kabbale, cinq invocations du premier cercle et deux du second. DEX médiocre, FOR élevée.

▶ « Templiers »

FOR 14	CONS 13	INT 12
DEX 14	CHA 11	
Ka-Soleil 12	Points de vie : 13	
Actions : 3	Bonus de force : +1d4	

Compétences : racine athlétisme 50 %, filature 40 %, esquive 50 %.
Armure : blouson de cuir, 1 point.
Armes : épée longue 30 %, 2d8+1d4 ; cran d'arrêt 60 %, 1d4+2+1d4 ; bombe lacrymogène 28 % (gaz POT 10 à opposer à la CONS du Nephilim). Si ce dernier rate son jet, il est incapacité pour 1d10 rounds. En combat rapproché, peut affecter plus d'une victime.

▶ Ménard, ancien frère du Temple

FOR 14	CONS 13	INT 14
DEX 15	CHA 14	
Ka-Soleil 19	Points de vie : 13	
Actions : 4	Bonus de force : +1d4	

Armure : cotte de mailles, 9 points.
Armes : épée longue 75 % (malus d'encombrement compté), 2d8+1d4 ; pistolet cal. 32 60 %, 1d8.
Compétences : à votre bon vouloir.



Conséquences et complications possibles

- Agarch est un kabbaliste puissant, et pourra devenir un contact utile.
- Si par miracle Ménard est toujours en vie à la fin du scénario, il laissera les PJ tranquille. Avec le temps, il pourrait être amené à comprendre les véritables enjeux de la lutte, et se ranger aux côtés des Nephilim? Il pourrait faire un allié précieux, connaissant l'ennemi de l'intérieur…
- Ménard est le seul véritable templier de ce scénario. Ses «disciples» ne sont rien d'autre que des hommes de main, indignes même du rang d'écuyer. Mais Ménard a sans doute conservé le numéro de téléphone de plusieurs de ses anciens Frères. Si vous avez l'impression que le groupe des PJ s'en sort trop facilement, l'intervention d'une bande de chevaliers est du domaine du raisonnable. Eux aussi agissent pour leur propre compte, pour la seule joie du sport, et tous appartiennent à la «vieille garde».
- La créature invoquée par Argach est douce et gentille. Rien ne vous empêche d'en faire un monstre féroce… Dans ce cas, les PJ devront à la fois échapper à leurs poursuivants et la rattraper avant qu'elle n'ait commis trop de dégâts. ■

Tristan Lhomme
Illustration : Éric Puech



JOUEZ LA SAGA DES PRINCES D'AMBRE



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ AMBRE, le jeu de rôle sans dé ..... 249 F.
- ❑ LE TAROT D'AMBRE ..... 220 F.
- ❑ CHEVALIER D'OMBRE ..... 249 F.

Ci-joint mon règlement de .....F. (franco de port) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15.

Nom .....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal ..... Ville.....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Le Cycle des Princes d'Ambre de Roger Zelazny (10 volumes) est disponible aux éditions DENOEL.

DESCARTES 36 15

DESCARTES EDITEUR

AMBRE ® 1995 Phage Press. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de Phage Press.

DESTINATION AVENTURE

L'école du jeu de rôle

Créer sa propre campagne à soi perso

Chose promise, chose due ! Après avoir expliqué ce qu'était une campagne dans le précédent numéro, voici maintenant tous les trucs pour en créer une de vos propres mains. Vous n'avez qu'à apporter l'imagination et le travail de Romain, le reste est fourni…

Petit retour en arrière

Pour ceux qui prennent le train en marche, voici un bref rappel de ce qu'est une campagne. C'est avant tout un ensemble de plusieurs scénarios qui se suivent, comme un feuilleton, et forment ainsi une grande histoire. Comme dans une série TV, les joueurs doivent garder les mêmes personnages du début jusqu'à la fin. Une campagne s'étend sur plusieurs séances de jeu, comptez au minimum une petite dizaine. Il faut donc que meneur et joueurs soient motivés et veuillent aller jusqu'au bout.

Check-list avant le décollage

Créer une campagne n'est pas une mince affaire. Aussi, avant de se lancer dans une telle aventure, la première chose est de savoir si on peut aller jusqu'au bout. Voyons si vous avez l'étoffe d'un grand créateur avec un petit test très rapide. Cochez les cases qui vous correspondent :

- ☐ Vous adorez le jeu choisi pour la campagne
- ☐ Vous aimez improviser
- ☐ Vous avez beaucoup d'imagination
- ☐ Vous avez une bonne expérience de meneur de jeu
- ☐ Ça vous branche un max…

Résultats

0 case : Laissez tomber, ce n'est pas pour vous…

1 ou 2 cases : Vous n'êtes pas tout à fait prêt à vous lancer. Il vous manque un petit quelque chose : de l'expérience, un brin d'imagination ou un peu plus de motivation. Courage, ça viendra un jour…

3 ou 4 cases : Vous êtes tout à fait capable de le faire même si vous manquez d'un peu d'assurance. Alors qu'attendez-vous ? Lancez-vous !

5 cases : Assurément, vous n'aurez aucun mal à y arriver. Vous aurez peut-être même du mal à vous arrêter ! Avec vous, c'est parti pour la saga !

Linéaire ou ouverte ?

Bon ! Vous êtes prêt ? On y va. La première question à se poser est de définir quel type de campagne vous voulez écrire. Il en existe deux types comme il existe deux types de scénario : les linéaires et les ouvertes.

Dans les campagnes linéaires, tout est prévu, les PJ sont sur des rails et ne peuvent pas en « sortir » sous peine de rater l'aventure. Une campagne linéaire est plus facile à créer et à mener puisque tout est prévu, cependant vos joueurs risquent de se sentir en « prison ».

Dans les campagnes ouvertes, les PJ sont beaucoup plus libres, ils font virtuellement ce qu'ils veulent, ce qui oblige le meneur de jeu à improviser souvent. Ce n'est pas tellement plus compliqué à créer, mais c'est en revanche beaucoup plus difficile à mener. Cela dit, les plus belles campagnes, celles qui laissent les meilleurs souvenirs à tous, sont la plupart du temps du style ouvert.

Bricolage, adaptation ou tout tout seul…

Pour créer une campagne, il y a grosso modo trois façons de procéder, qui sont plus ou moins longues et difficiles. De la plus simple à la plus compliquée, ce sont : le bricolage de scénarios existants, l'adaptation de films/romans/BD, l'invention pure.

Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de faire toute votre campagne sur le même modèle. Il est possible d'utiliser deux de ces méthodes, voire les trois, pour une même campagne. Si je les distingue, c'est pour gagner en clarté.

Le bricolage de scénarios

C'est la plus simple et la plus rapide des méthodes. Choisissez un jeu et rassemblez un maximum de scénarios qui lui sont consacrés. Lisez-les et voyez ce que vous pouvez faire avec. Le but du jeu est d'arriver à en mettre plusieurs bout à bout pour former une grande histoire, donc une campagne. L'important est de trouver, voire d'inventer, des liens entre les scénarios, que ce soit au niveau de l'histoire, des PNJ principaux ou tout simplement de la géographie. Si par exemple, vous avez trois histoires dont le but est de retrouver un objet, vous pouvez considérer que ces objets sont en fait les trois parties d'un seul et même objet, ce qui fait le lien entre les scénarios. Si plusieurs histoires mettent en scène un grand méchant, rien ne vous empêche de fondre tous les grands méchants en un seul. Les PJ auront donc à combattre un même ennemi d'aventure en aventure jusqu'à l'affrontement final. Le lien peut également être géographique, dans ce cas, arrangez-vous pour que les aventures se déroulent dans la même région ou la même ville, ou reliez entre elles les cartes des scénarios.

Plus il y aura de liens entre les scénarios, plus la campagne sera réussie…

1, je m'inspire… 2, j'adapte…

Vous avez adoré tel roman ou telle BD ou encore le dernier film que vous avez vu. Vous avez des images plein la tête et vous voulez l'adapter en jeu de rôle. La première chose à faire est de s'assurer qu'aucun de vos joueurs ne connaît l'histoire ! Si l'un d'eux a vu ou lu la même chose que vous, inutile de poursuivre… La seconde chose à faire est de trouver le jeu qui convient le mieux à la fois à l'ambiance de la campagne, à vos joueurs et à vous-même. Prenez des valeurs sûres (*AD&D* pour le médiéval, *Cthulhu* pour la période 1920, *Star Wars* pour la SF) ou un jeu aux règles universelles (*Simulacres*, *Gurps*).

Cela fait, il ne vous reste plus qu'à transformer les héros de l'histoire en PNJ, avec leurs caractéristiques, faire des cartes ou des plans et pondre les scénarios. Il suffit de lire ou de regarder votre source d'inspiration et de prendre des notes…

La totale

Là c'est tout tout seul ! Vous n'avez pas besoin d'aller puiser l'inspiration ailleurs, votre tête fourmille d'histoires, de personnages et de mondes. Votre seul problème est de choisir entre toutes les idées qui se bousculent. Dans ce cas, ne cherchez surtout pas à caser toutes vos idées dans une même campagne. Ce serait du gâchis et cela a toutes les chances de faire « fouillis ». Choisissez une idée, un monde, un grand méchant, et approfondissez-les. N'hésitez pas à aller jusqu'au bout de ces idées, construisez autour d'elles : des suivants pour le grand méchant, une cosmogonie pour le monde, etc.

Vos joueurs ne seront que plus heureux d'envoyer leurs personnages dans une aventure qu'ils sentent aussi construite et bien ficelée qu'un scénario du commerce.

Les éléments d'une campagne

Une campagne bien construite se divise en plusieurs éléments qui ont tous leur importance : le thème général, le synopsis, l'ouverture, la chronologie, le monde et les scénarios. En vous obligeant à tous les créer, vous mettez toutes les chances de votre côté pour réaliser une bonne campagne.



Le thème principal

C'est le but premier de la campagne, comme par exemple sauver le monde d'une terrible catastrophe, trouver tel objet ou voyager d'un point A à un point B. Cela tient en deux lignes ou à peine plus. C'est le plus simple à faire...
Il existe de grands thèmes de campagne sur lesquels on peut faire une infinité de variations. En voici les principaux, que l'on peut bien sûr mélanger :

- **La grande quête**. Ce peut être reconstituer/retrouver un objet ultrapuissant, sauver le monde, déjouer un complot, accomplir une mission importance, ou reconquérir un royaume d'où l'on a été chassé.
- **Le PNJ central**. Dans certaines campagnes, l'histoire tourne autour d'un PNJ. Ce peut être un grand méchant qui s'oppose aux PJ, l'héritier d'un trône que les PJ doivent retrouver et protéger, ou une personnalité (ambassadeur, riche marchand) que les PJ escortent.
- **Voyage et exploration**. Le thème d'une campagne peut être avant tout la découverte d'un monde. Les PJ partent d'un bout de la carte et doivent aller à l'autre bout, en vivant au passage diverses aventures et en rencontrant de nombreux PNJ.
- **Vie quotidienne**. Ce dernier thème est un peu plus « intellectuel ». Ici, l'aventure devient secondaire. L'important est de faire vivre aux PJ les moindres coutumes du monde. Ce n'est possible qu'avec des mondes très élaborés comme Glorantha (*RuneQuest*) ou historiques comme le Japon médiéval ou le Western. Dans tous les cas, il faut une solide documentation.

Le synopsis

C'est le résumé de la campagne. En quelques lignes, voire une page ou deux, vous racontez l'histoire du début jusqu'à la fin. L'intérêt du synopsis est qu'il donne une vision d'ensemble de l'histoire et qu'il clarifie les idées. Ce n'est pas si facile à faire qu'il n'y paraît. Efforcez-vous tout de même de le faire, soit avant, soit après avoir écrit les scénarios. Cela permet de prendre du recul par rapport à votre œuvre, de déboguer l'ensemble, et souvent de trouver de nouvelles idées qui enrichissent la campagne. On peut s'en passer, mais c'est prendre le risque de tomber, en cours de jeu, sur un hiatus ou une incohérence...

L'ouverture

L'ouverture est un scénario court qui démarre la campagne. Dans cette mini aventure, vous présentez le thème et le monde. Elle doit être un condensé de l'ambiance de la campagne, une sorte de bande annonce. Dans l'esprit, c'est le pilote d'une série, comme le premier épisode des Envahisseurs où David Vincent découvre que les envahisseurs sont là et qu'ils ont pris forme humaine...
Ce petit scénario a une autre fonction : tester la motivation des joueurs. C'est avec l'ouverture que vous leur « vendez » la campagne. S'ils sont enthousiastes, c'est tout bon, vous pouvez envoyer la suite ! S'ils sont dubitatifs, réfléchissez avant de continuer, ils risquent de vous lâcher avant la fin...
Un scénario isolé peut se révéler après coup l'ouverture d'une campagne. Ce peut être l'ambiance et le monde qui ont plu, un grand méchant qui s'est échappé, ou encore une histoire ratée par les PJ. Dans tous les cas, les joueurs veulent aller plus loin. Au meneur de savoir s'il est prêt à retrousser ses manches.

La chronologie

La chronologie (voir Destination Aventure du n° 86) regroupe tous les événements importants de la campagne avec leur date, et l'heure si c'est important. Je sais, ce genre de truc n'est pas drôle à faire. Mais si on peut s'en passer dans un scénario isolé, c'est très vivement conseillé ici si on ne veut pas se planter.

Fiche de chronologie

Jour/heure	Événements prévus	Actions des PJ	Actions des PNJ
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

Pour la réaliser, aidez-vous du modèle de fiche ci-dessous. Notez dans la colonne « Jour/heure » la date de chaque événement. N'oubliez pas de laisser au moins une ligne vierge par jour (ou heure si l'action est rapide). Puis, dans l'ordre chronologique, indiquez dans la colonne « Événements prévus » tout ce qui est prévu dans la campagne ainsi que l'endroit où cela se déroule : une fête, une tentative d'assassinat, un couronnement, l'arrivée en ville de tel PNJ, etc. Dans les colonnes suivantes (« Actions des PJ » et « Actions des PNJ »), notez ce que font les personnages *en cours de jeu*. Par exemple, si les PJ voyagent d'une ville à l'autre, indiquez le début et la fin du voyage sur la ligne correspondante (exemple : jour 2 début du voyage, jour 4 fin du voyage). Ainsi, d'un seul coup d'œil, vous pouvez savoir quels événements les PJ vont « rater ». Idem pour les PNJ si eux aussi voyagent ou décident de modifier leurs plans initiaux.
Une telle fiche sert à la fois de pense-bête et de résumé. Rien ne vous empêche d'ailleurs de prendre plusieurs lignes par événement ou action pour donner quelques détails.

Le monde

Plus la campagne est ouverte, plus le monde prend de l'importance et doit être décrit en dehors des scénarios prévus. Surtout, ne vous lancez pas dans une encyclopédie en douze volumes ! Le plus important est de détailler les endroits où les PJ vont sûrement se rendre (la capitale, le donjon) et de savoir dans quel esprit ou dans quelle ambiance jouer les autres parties du monde (par exemple, telle forêt est hostile, ce qui implique des rencontres régulières avec divers monstres). Voici les principaux points auxquels vous devez vous attacher :

- **Les PNJ**. Les PNJ principaux (comme un grand méchant) doivent être détaillés aussi bien, voire mieux, qu'un PJ. En effet, ils vont être utilisés tout au long de la campagne. Soyez particulièrement attentif à leur donner une psychologie, et à noter des indications de roleplaying comme « grande gueule mais assez lâche », « il se met souvent en colère », « il est sans pitié », etc. Ceci pour que vous conserviez la même interprétation du personnage du début jusqu'à la fin.

En revanche, les PNJ secondaires, ceux auxquels on fait appel de temps à autre (les aubergistes, les gardes, etc.) n'ont pas besoin d'être aussi détaillés. Pour eux, il suffit de donner un profil général ne contenant que les caractéristiques qui « servent ». Il est important de donner un nom aux PNJ, sinon le fait de rencontrer un PNJ ▷

Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50…)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

nommé parmi d'autres anonymes indique trop aux joueurs que c'est celui-là qui est important. D'autre part, montrer qu'un PNJ n'a pas de nom déprécie toujours la scène que l'on joue. Astuce : déformer des noms réels (BD, roman, vedettes télé ou ciné…).

● **Les villes.** Quand on débute, la tentation est grande de créer des villes entières, rue par rue, maison par maison, commerçant par commerçant. C'est un boulot immense qui est souvent mal récompensé dans les faits. Il est préférable de ne détailler que les endroits importants comme le château ou l'auberge (prévoir un estaminet type, un artisan type, à replacer avec des variantes). Pour le reste, indiquez simplement une ambiance générale comme « tel quartier est un coupe-gorge, tel autre est plutôt riche, tel autre est à l'abandon », et laissez votre imagination faire le reste lorsque vous devrez improviser.

● **Les événements aléatoires.** C'est la cerise sur le gâteau. Si vous avez le temps ou l'envie, vous pouvez concocter une ou plusieurs tables d'événements aléatoires pour meubler les temps morts : une pour les villes, une autre par région principale. Chaque événement est en soit un petit scénario qui peut vous aider à improviser. Inutile de faire des tables monstrueuses ! Une dizaine d'événements aléatoires par table est bien suffisant.

Les scénarios

Bon, là évidemment, on ne peut pas y couper. C'est même pour ça qu'on est là ! Quelle que soit la méthode utilisée (voir Bricolage…), il y a deux règles simples à respecter pour réaliser un bon scénario de campagne : le crescendo et la continuité…

Entre deux scénarios qui se suivent il doit y avoir un crescendo, une progression dramatique, soit dans l'histoire, soit dans la difficulté. Il faut absolument y veiller sous peine de casser l'ambiance. Si vous faites combattre des hordes de monstres à vos PJ dans un scénario, puis que dans le suivant, vous ne leur donnez que trois rats et deux vers de terre, ils vont s'ennuyer ! L'ambiance d'une campagne est comme un soufflé, si elle retombe c'est fichu…

La seconde règle à respecter est la continuité d'un scénario à l'autre. Même s'il s'agit d'aventures différentes, les PJ doivent avoir l'impression d'être dans la même histoire. Pour y arriver, c'est relativement simple. Il suffit de glisser dans les scénarios d'avant ou d'après des éléments du scénario en cours. Par exemple : faire rencontrer aux PJ, un ou deux scénarios avant, le marchand qui va les embaucher ; faire attaquer les PJ par des monstres rescapés d'un combat d'un scénario précédent ; glisser régulièrement des rencontres de scénario en scénario (un marchand ambulant, un voyageur, etc.) genre « tiens, que devenez-vous depuis la dernière fois ! » qui n'ont d'autre but que de lier l'ensemble de l'histoire.

Question d'organisation

Pour être sûr de ne rien oublier, rassemblez toutes vos notes et plans dans un classeur avec des intercalaires entre chaque scénario. Conservez-y aussi les doubles des feuilles de PJ de vos joueurs au cas où l'un d'eux serait absent ou aurait oublié la sienne.

Ayez toujours quelques feuilles blanches à portée de main pour noter vos improvisations : tel personnage rencontré, telle échoppe où les PJ ont commandé quelque chose, telle inimitié qu'ils se sont attirés et qui risque de se transformer en guet-apens le soir suivant, etc. Car si vous pouvez oublier, il y aura toujours un joueur qui s'en souviendra…

Un dernier conseil

Pour vos premières armes en tant que concepteur de campagne, ne cherchez pas l'exploit. Faites simple, très simple : trois scénarios linéaires « bricolés », par exemple. Il s'agit tout d'abord de vous mettre en jambes. Puis, quand vous vous en sentirez capable, laissez plus d'autonomie à vos joueurs, osez l'improvisation ; rajoutez en cours de partie des aventures secondaires, jouez en roleplaying ce qui d'habitude était seulement géré, comme les achats en ville, les nuits à l'auberge, les soins dans les temples, le recrutement de suivants, etc.

Et, fort de toute cette expérience, mettez sur pied votre propre campagne à vous perso avec tout plein de scénarios, un monde titanesque, des villes immenses, sans oublier le casting digne d'Hollywood…

Pierre Lejoyeux
illustration: Didier Guiserix

Vous n'êtes pas tout seuls !

● **Dans les clubs des Cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents et attentifs vous aident à faire vos premiers pas. Pour savoir s'il y en a un près de chez vous, consultez la rubrique Clubs.**

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)
- Comment improviser (n° 82)
- Construire son rôle (n° 83).
- Interpréter son rôle : jusqu'où aller trop loin (n° 84).
- Gérer les combats (n° 85).
- Maîtrisez le temps (n° 86).
- Jouer en campagne (première partie) (n° 87).

● **Dans chaque numéro de Casus Belli, l'encart scénario propose une aventure plus spécifiquement destinée aux meneurs de jeu et joueurs débutants. C'est un vrai scénario, mais volontairement dirigiste (linéaire) et épuré d'un maximum de « pièges », pour faciliter le travail du MJ. Repérable à son label Destination Aventure.**



Repliqua

Spécialiste
de la réplique d'armes anciennes

14, rue des Ecoles
75005 Paris
Tél. : (1) 43 54 33 46



LE CENTAURE



JEUX DE RÔLE
JEUX DE SOCIÉTÉ
JEUX DE PLATEAU
JEUX DE RÉFLEXION
WARGAMES
CASSE-TÊTES
PAINT BALL

128, rue Saint-Denis
77400 Lagny-sur-Marne
Tel : 64 30 90 35
Fax : 64 30 90 24

Du mardi au samedi :
9h-13h/15h-19h

Dimanche matin :
9h-13h.

A 30 km de Paris.
Autoroute :
A4/A104,
sortie Lagny,
direction centre ville.
Train : gare SNCF de Lagny-sur-Marne.
RER : gare de Bussy-St-Georges, puis bus ligne 2.

DEDALE BELGIQUE

Jeux de Réflexion & Jeux de Rôle
Wargames & Figurines
Jeux de Cartes & Tarots
Puzzles & Casse-tête

BRUXELLES
Galerie du Cinquantenaire
32, avenue de Tervueren
Tél. 02-734.22.55

CHARLEROI
33, rue de la Régence
Tél. 071-31.19.55

& maintenant... à GAND-GENT
CENTRUM
4, Korte Kruisstraat
Tél. 09-233.84.84

DAEDALUS

& aussi... Vente par correspondance.

Jeux de société, Jeux de rôles,
Jeux de réflexion,
Dés, Cartes,
Figurines et Accessoires

Ludos Ludos Ludos

NAMUR : Rue Lelièvre, 24,
Tél./Fax : 081.225658.
LIÈGE : Rue Saint Gilles, 170,
Tél./Fax : 041.211765.
Et à MONS dès le mois d'août : rue Sainte Marie.
Renseignements au 083.216480 (demandez Jean).

L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Ze Beast of 1995

Volume I

EX-TRA-OR-DI-NAI-RE ! Le concours de dessins pour l'Encyclopédie a fait exploser votre imagination : vos illustrations sont remarquables ! Et du coup, c'est Byzance, avec…

DEUX FOIS PLUS DE GAGNANTS, pour des abonnements, des Cadillacs, des week-ends avec Yvette Hornette, et on en passe !

ALORS, PRÉCIPITEZ-VOUS pour admirer Hard Jack flashé par **Patrick Pion**, dompter le Psychoraptor croqué par **Alain Gotnich**, invoquer le Dévoreur de mondes capturé par **Laurent Chatelain** ou chevaucher le *Poisson lunaire* illustré par **Christophe Madura** !

PROCHAIN BIMESTRE : Ze Beast of, volume 2 ; découvrez nos quatre autres perles rares (car quand y en a pour quatre, y en a pour l'huître) !

« Ooooo SOOoolee miiiiooo, caaantarrre…
— Ding-dong !
— Gwô ! Gwôôô ! Va répondre, veux-tu. Ce doit être les envois de nos reporters. J'ai hâte de les découvrir.
— Par le Grand Crassodoble ! Juste au moment où je prenais mon bain de slurp' mousse au fenouil. Et en plus j'ai perdu la savonneee ZZZLIP nnn-neeeeettttteeeeeeee euh… CHBrAAOUm !
— Ah, mon bon Gwô, je reconnais bien là ton zèle si particulier ! J'avoue que tu as battu des records de rapidité pour ouvrir à ces messieurs… mais était-ce bien utile de défoncer la porte sans prendre le temps de t'habiller ? Et puis cesse de mâchonner cette savonnette, tu mets des bulles partout… »



Hard Jack, par Patrick Pion

Où Hard Jack te fusille les neurones

Tu te prends pour un déjanté du cyberspace, un accro de la matrice ? Ben crois-moi mon gars, t'es rien à côté de Hard Jack. De son vivant, Jack était le prince des deckers, mais il se voulait toujours plus rapide, il se greffait toujours plus de cyberprothèses, et un beau matin, il n'a tout simplement plus eu assez d'humanité en lui pour maintenir son corps en vie. Alors Jack est mort… et Hard Jack est revenu des Enfers pour narguer les mortels !
Maintenant, son organisme de chair et d'acier pulse à la fréquence des microprocesseurs. Ses organes vitaux sont couplés à des programmes spécifiques qui contrôlent et améliorent toutes ses fonctions physiologiques en temps réel. Pour pianoter encore plus vite, il s'est fait greffer les deux mains sur un seul bras, tandis qu'un énorme fusil est venu avantageusement remplacer son moignon gauche. Quant à sa console, personne ne peut dire si c'est une machine… ou un véritable organe de plus. Jack connaît les moindres recoins de la matrice et traverse les glaces noires aussi sûrement qu'un charcudoc te dépèce un cadavre. Certains prétendent que Jack est un spectre aux pouvoirs illimités qui hante le cyberspace, tandis que d'autres affirment qu'il n'est que le suppôt d'une mégacorp sans scrupule, va savoir !
Tu crois que je plaisante, et pourtant Jack est bien réel. Son esprit n'a plus rien d'humain, et quand il apparaît au détour d'une ruelle obscure, tu ne sais jamais si c'est pour te donner un renseignement ou pulvériser ton crâne à coup de canon scié. Ne te fie pas à son air mélancolique : Hard Jack est un ange déchu qui a vendu son âme au démon cybernétique, et s'il dissimule quelque chose derrière ses mystérieux bandages, cela ne peut être que ténèbres et folie !

« Dites Maître, c'est pas un marrant, Black Jack…
— Hard Jack, mon bon Gwô, Hard Jack. Et cesse de tripoter ses prothèses, tu vas l'énerver.
— Hard Jack ou Moukraine enturbannée, c'est pas un tas de tripailles recyclées et de gadgets à deux sous qui va me faire…
— SBLAAAM !
— Tu vois, je t'avais prévenu.
— Ah fa va, fa va ! »

POUR SHADOWRUN : Hard Jack

C 4 R 7 C 5 I 10 V 6 E 0,3 M ? R 7

Armure : 5/3 *Initiative :* 8+2d6 *Indice de danger/niveau professionnel :* 6/6

Talents : Combat armé 5, Armes à feu 8, Discrétion 8, Électronique 8, Langage des rues 5, Informatique 10, Voiture 5, Étiquette (rue) 7.

Talents magiques : inconnus

Matériel : Veste blindée (5/3), Datajack, Interface de véhicule, Interface pour armes (1), Réflexes câblés (3), Ares High Velocity Assault Rifle interfacé avec balles explosives et grenade IPE défensives, yeux cybers avec vue thermographique, radio cryptée, téléphone cellulaire cortical, sono miniaturisée de 200 watts diffusant des requiems, cyberdeck au choix.

Où le Psychoraptor et à travers

Les données suivantes sont extraites du rapport TX.4216, ultime message du vaisseau *Explora III*, fleuron de la flotte impériale, capté avant sa disparition.

File#1. EXTRACTION DONNÉES.

J1 : Découverte petite planète. Niveau technologique : nul. Atmosphère : terrestre. Végétation : forêts, eau. Présences : micro-organismes et gros herbivores. Confirmation : observation directe.
J3 : Installation base d'exploration avec totalité effectifs et matériel embarqués.
J4 : Analyses scientifiques en cours. Mission mobile en cours. Couple herbivores près de la base. Quelques incidents radio.

J6 : Communications internes et externes coupées. Analyse droïds en cours. Fausse alerte probable. Erreur humaine ou électronique. Troupeau herbivores installé.
J7 : Mission mobile en retard. Communications impossibles. Détecteurs en panne. Équipage signale hallucinations. Herbivores de plus en plus nombreux.
J9 : Tous équipements électroniques coupés. Disparition humaine. Herbivores partout.
J11 : S.O.S. Attaque massive par créatures. Extermination en cours. Utilisation appendices caudaux comme armes. Utilisation dards pour transpercer crânes. Carapace résistante aux blasters légers. *S.O.S. System error. End.*

File #2. ANALYSE DONNÉES.

Mission Explora III éliminée. Rencontre avec omnivores de taille moyenne (2 mètres au garrot, 1 tonne). Huit pattes conférant rapidité. Possibilité de saut. Appendice caudal double fonction : combat et drainage de substance cérébrale. Pouvoirs psychiques importants : hypnose, lecture de pensée, analyse et projection des peurs. Possibilité de brouillage des ondes radio et des systèmes électroniques. Amplification par le nombre d'individus. Résistance aux armes énergétiques faibles par carapace de silice naturelle. Faiblesse : inconnue. Nom de code : Psychoraptor.

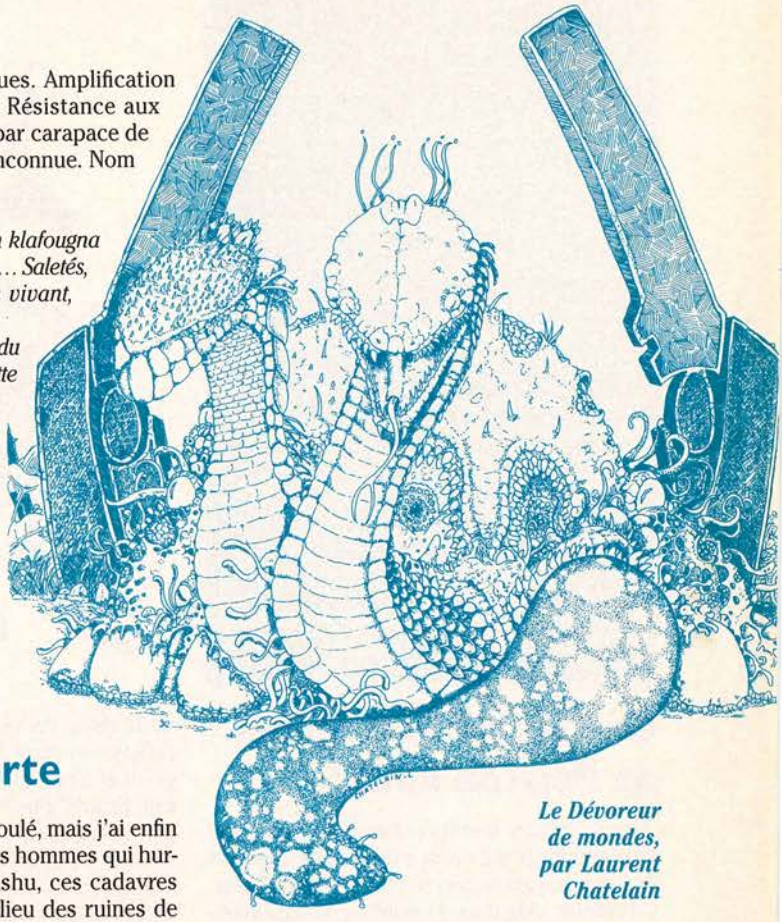
« AAAHHH ! Là, Maaîître… un klafougna vampire ! Et là, un autre ! Rhââ… Saletés, sont partout… M'auront pas vivant, fuyez Maître !
— Du calme, mon bon Gwô, du calme. Et lâche donc la gâchette du turbocanon à plasma… Tout ceci n'est qu'une illusion, c'est le psychoraptor qui…
— Arrière, suppôt de Makroub… Tu vas m'lâcher, dis, tu vas m'lach…
— BRRAOOOOMM ! »

Où le Dévoreur de mondes frappe à ta Porte

Clic… 21 janvier. Le sang a coulé, mais j'ai enfin les documents : IL existe ! Ces hommes qui hurlent dans l'ouragan de Honshu, ces cadavres étrangement dissous au milieu des ruines de Varsovie… Toutes ces grandes catastrophes… A chaque fois, ce sont la peur et le chaos qui l'ont attiré.
Clic… 17 avril. J'ai dû me débarrasser des prêtres, ces idiots refusaient de me confier la Poudre d'Ibn-Ghazi qui révèle l'invisible. A la prochaine catastrophe, je serai là pour LE voir.
Clic… 24 juin. Juste après l'incendie, j'ai dispersé la poudre… et elle s'est déposée sur une gigantesque silhouette protéiforme ! Mais mon invocation n'était pas assez puissante et IL a disparu.
Clic… 5 octobre. Les catastrophes naturelles ne sont qu'un prétexte : la terreur, la folie, voilà ce qui l'attire. IL franchit la Porte, et vient dévorer ceux qui ont peur… Maintenant, je sais où Le trouver.
Clic… 29 décembre. Mon invocation était parfaite, et la Porte des Mondes vient d'apparaître. Un vent putride gonfle mes cheveux. Soongar-Shaïlu, le Dévoreur de mondes ! IL vient, Seigneur… Pas peur, je ne dois pas avoir peur… il… est… LA. »

Extrait d'une bande magnétique trouvée près de la dépouille carbonisée du commandant Blake, enquêteur officiel sur le site d'Hiroshima.

« Récapitulons : un mois d'absolue servitude pour destruction de mes appartements, un an de béatitude laborieuse pour massacre de deux malheureux livreurs, un siècle d'esclavage admiratif pour éradication de fragiles créatures envoyées par nos reporters…
— Qwôah ! Et si je refusais ? Hein ? Comme ça, pour voir ?
— A ton aise, servile Gwô, mais laisse-moi te rappeler deux choses : un, je suis le seul à connaître l'incantation pour te débarrasser du Dévoreur. Deux, cette charmante créature adore l'odeur de ton slurp'mousse au fenouil. » ▷



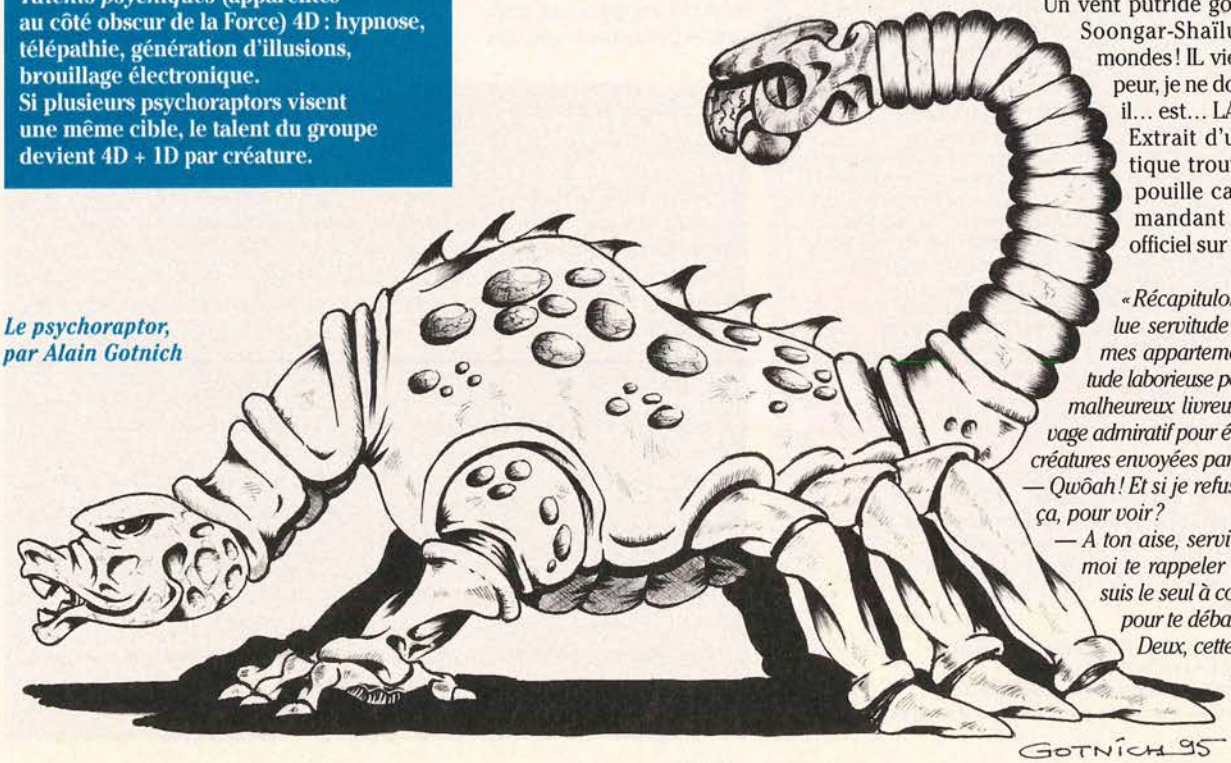
Le Dévoreur de mondes, par Laurent Chatelain

POUR STAR WARS
Le psychoraptor

DEX 4D, Esquive 5D, PER 6D, VIG 7D, Dép 18, Taille : 1,80 m à 2,20 m au garrot.

***Combat* : le psychoraptor peut sauter sur sa proie pour l'écraser (dom 10D), mais il préfère utiliser ses pouvoirs psychiques pour l'affoler puis l'assommer d'un coup de queue (dom 6D).**
De celle-ci jaillit alors un dard acéré qu'il plante dans la boîte crânienne de sa proie (dom 8D) afin d'en assimiler la substance cérébrale.

***Talents psychiques* (apparentés au côté obscur de la Force) 4D : hypnose, télépathie, génération d'illusions, brouillage électronique.**
Si plusieurs psychoraptors visent une même cible, le talent du groupe devient 4D + 1D par créature.



Le psychoraptor, par Alain Gotnich

POUR L'APPEL DE CTHULHU

Soongar-Shaïlu, Grand Ancien

FOR 100 CON 100 TAI 60

INT 30 POU 40 DEX 12

Déplacement 20 PV spécial

Armes : contact corrosif pour les êtres vivants 75 %, dommages 6d6 ; morsure 50 %, dommages 10d6.

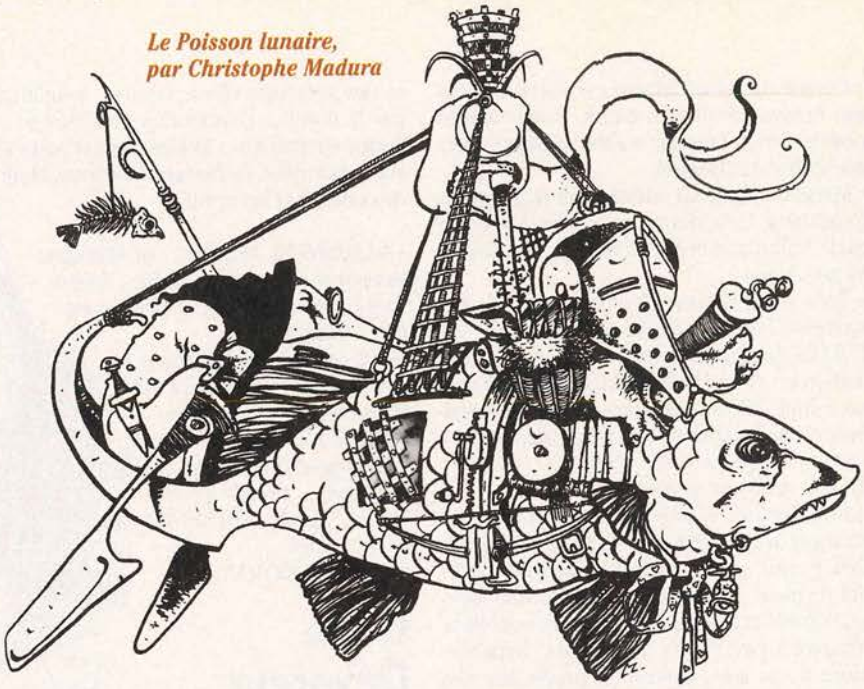
Armure : 30PV de chairs visqueuses.

Sortilèges : tous les sorts de destruction.

Perte de SAN : 1d10/2d20, chaque point de SAN perdu par la victime est dévoré et converti en PV.

Spécial : Le Dévoreur de mondes est invoqué par le sort « Appeler Soongar-Shaïlu », dans un lieu où de nombreux points de SAN ont été récemment perdus (catastrophes, charniers, etc.). Invisible aux mortels, il franchit alors la Porte des Mondes pour venir se repaître. Il ne peut s'éloigner à plus d'1 km de la Porte, et doit consommer au moins 100 pts de SAN avant de repartir.

Le Poisson lunaire, par Christophe Madura



Où l'on finit en queue de Poisson lunaire

Dans la culture hobbite, Daern-Sans-Terre est un personnage qui occupe une grande place, et de nombreuses légendes lui sont consacrées. On raconte que, dans sa jeunesse, il défia la terrible ogresse du Pays d'Oy et vola un panier de ses fameuses pommes de terre magiques. Furieuse, l'ogresse le foudroya d'un sortilège : le Riant Rabougrissement (d'où l'expression hobbite « prendre une patate à l'ogresse d'Oy », qui donna en humain « les carottes sont cuites »). Devenu la risée de ses compatriotes, Daern dut cacher son corps difforme dans un casque de géant et abandonner ses terres pour partir en exil. Fabulations ? Peut-être, mais il n'en reste pas moins que Daern débuta alors une brillante carrière de magicien.

Aujourd'hui, Daern-Sans-Terre parcourt le monde, monnayant ses services, élaborant filtres et parchemins, colportant les légendes de mondes étranges. Il est accompagné dans son errance par son fidèle Cigoléon, un curieux serviteur au regard de taupe dont le langage évoque le chant d'une clarinette. Tous deux voyagent à bord du *Poisson lunaire*, un véhicule volant ensorcelé par Daern. Une petite trappe permet d'accéder à l'intérieur du monstre de métal, dont le volume interne a été multiplié grâce à un puissant enchantement : une douzaine de pièces abritent ainsi les merveilles du magicien ! Daern est un être imprévisible, mais il est connu pour apprécier un confort et une sécurité absolus quel que soit le lieu où il voyage (on lui doit ainsi la fameuse Forteresse instantanée de Daern, GdM p. 197). Nul doute que ceux qui tenteraient de piller les richesses de son *Poisson lunaire* risqueraient de tomber sur une ou deux arêtes…

« Dites, ô vénéré Maître, vous dont la sagesse surpasse la beauté d'un soleil illuminant l'immensité galactique…
— Oui ? Que puis-je pour toi, misérable bourznif rampant ?
— Votre copain, Daern, il ne chercherait pas un disciple, par hasard ?
— Tais-toi, et flatte ! »

Christophe Debien & Patrick Bousquet

CONCOURS PERMANENT

Devenez reporter transuniversel !

« Alors comme ça, on lance un petit concours et vous nous enterrez sous les dessins géniaux ? Vous voulez nous humilier, hein, c'est ça ? Mais nous aussi on peut faire des crobards, si on veux, t'vas voir ta, t'vas voir… CLOONK ! »
« Hum !, nos deux rédacteurs étant momentanément indisposés, je rappelle aux nouveaux lecteurs que l'Encyclopédie est un concours permanent ouvert à tous. A chaque numéro, vous disposez de 2000 caractères maximum (signes de ponctuation et espaces entre les mots compris) pour décrire une créature, un objet, un véhicule, un piège, etc. Leurs caractéristiques doivent être données pour les jeux que nous vous proposons à l'avance. Le style d'écriture peut être très simple ou enrobé à votre sauce : c'est l'idée qui, avant tout, doit être originale. Dans chaque numéro, les meilleurs sont publiés. En outre, ils reçoivent un diplôme officiel de Reporter transuniversel illustré par Thierry Ségur, et ils gagnent un abonnement d'un an à Casus Belli (les abonnés choisissent des numéros hors série ou une prolongation de leur abonnement). »
— Euh, fiouplait rédac chef, on peut quand même annonfer les thèmes fuivants ?
— Faites, manants, faites… »
● Thème du G&M 89 : Ze Beast of, la suite. Eh oui, devant la qualité exceptionnelle de vos envois, nous avons décidé d'étaler les résultats sur deux numéros.
● Thème du G&M 90 : Que la Force soit avec vous ! Décrivez de nouveaux pouvoirs, objets, races, compétences, personnages ou lieux mystiques liés à la Force, pour Star Wars.

Envoyez vos textes à Gwô & Millord, Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Attention : pour des raisons de bouclage, vos envois doivent nous parvenir avant le 31 octobre pour le numéro 90.

POUR AD&D2

Daern-Sans-Terre

Classe : Mage Entropiste 16 / Guerrier 5 (cf. Recueil de Magie). Race : Hobbit. F10, I19, S15, D16, C11, CH17. Alignement : Chaotique Neutre. CA -4. PV : 63. TAC0 7. Att 1. Dégâts 1d6+8. Objets : Heaume de brillance (en mithril, CA-2), Arbalète +5, Carreaux +3, Baguette prodigieuse, Bâtonnet de puissance altière, Sac à malice, Amulette des plans.

Cigoléon

Classe Voleur 8. Race inconnue. F13, I12, S16, D19, C9, CH10. Alignement : Loyal Neutre. CA -4. PV : 50. TAC0 7. Att 1. Dégâts 1d4+5. Objets : Yeux perçants (lorgnons), Dague de tir +5, Chapeau de déguisement.

Le Poisson lunaire, artefact

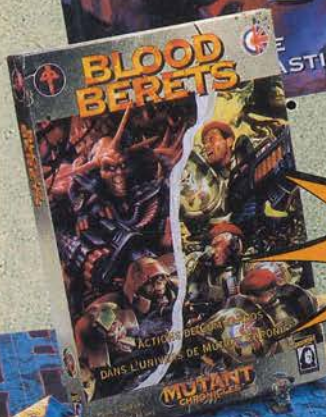
Comp. de pilotage : Navigation -2 ou Dextérité -6. Vitesse : 0-25 km/h. Pouvoirs : Vol (permanent), Respiration aquatique (permanent), Invisibilité (1/j), Création de nourriture et d'eau (1/j), Changement de plan (1/sem.).

MUTANT CHRONICLES™

"QUAND LES MARCHANDS REVENDIQUÈRENT LA DIXIÈME PLANÈTE, ILS ÉVEILLÈRENT LA BÊTE ENDORMIE. LES LÉGIONS OBSCURES FONDIRENT SUR NOUS, EN HORDES FRÉNÉTIQUES ET SANGUINAIRES, DÉVASTANT TOUT SUR LEUR PASSAGE...".

EXTRAIT DE LA 1RE CHRONIQUE DU CHAOS.





COMPATIBLE AVEC LE JEU DE RÔLE



VIENT DE PARAÎTRE



BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❑ MUTANT CHRONICLES, le jeu de rôle techno-fantastique ..... 249 F.
- ❑ LA CONFRERIE ..... 149 F.
- ❑ IMPERIAL ..... 149 F.
- ❑ MANUEL DU FRANC-TIREUR + ECRAN ..... 120 F.
- ❑ BLOOD BERETS ..... 250 F.

Ci-joint mon règlement de ..... F. (franco de port) à l'ordre de JEUX DESCARTES, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15.

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

DESCARTES 36 15

DESCARTES EDITEUR

© 1995 Target Games AB

Rencontres autour

Dans le numéro précédent, vous avez pu découvrir de nouveaux rivages, ceux de la magiocratie de Majistra et des royaumes sous sa tutelle. Rencontrez cette fois quelques-unes des figures, grandes ou modestes, qui pourraient un jour peser sur le destin de vos aventuriers…

Les caractéristiques sont données pour AD&D2.



Maryen et la Compagnie.

Les chatons de saule voletaient comme de la poussière d'or au-dessus du lac d'Orbrume. Sur le rivage, à l'ombre d'un rocher gravé de runes anciennes, Gefandelas le druide observait au loin le pirate à la cape pourpre qui, entouré de ses compagnons, faisait comme une tache incongrue sur l'escalier de marbre clair du château. La troupe pénétra dans le castel blanc, bleu et or du seigneur Shambalion. Gefandelas se tourna vers le barde Oringen : « Jamais je ne partirai en mer. Tu m'imagines, sur un bateau ? »

Le silence s'éternisa, puis un poisson, la tête hors de l'eau, apostropha le druide : « Je te mangerai, Gefandelas, car Shambalion t'envoie sur mon territoire… »

Oringen regarda son vieil ami se lever et partir vers le château, où Shambalion l'avait fait mander. Sortant de l'eau, le farfadet reprit son apparence normale et se planta à côté du barde : « Je n'aime pas cela. Si ce pirate entraîne notre seigneur dans des aventures incertaines, les magiocrates risquent de se venger, et je devine ce qu'ils feraient de notre jolie vallée…

— Ils ne sont pas tout-puissants, répliqua Oringen, et je ne serais pas fâché de ne plus voir passer ces sales lormages inquisiteurs et leurs inspecteurs des finances. Et puis, s'il y a des combats, je pourrai composer quelques belles odes sur les exploits de Shambalion, ou sur les records de vitesse de certains farfadets en fuite…

— Comment ça en fuite ? » couina le farfadet, tout en se transformant en renard pour mordre le mollet du barde, qui fut plus rapide, et l'immobilisa d'un sort.

Les chatons de saule ne brillaient plus, car le soleil disparaissait derrière la montagne. Dans la salle du conseil, derrière les magnifiques vitraux, on allumait les candélabres. La discussion serait longue…

DES MAJISTRIDES

Un lormage

Lormage, c'est-à-dire mi-magicien mi-policier, est le plus haut grade que peut atteindre un magicien dans l'administration du pays (au-dessus de lui, les mages sont membres du gouvernement). Les lormages de Majistra sont une soixantaine : une douzaine se répartissent la lourde charge de maintenir l'usage de la magie dans les règles fixées par la loi, dans la capitale, Canssteborgh, et ses faubourgs. Chaque ville importante en accueille de un à trois. Enfin, quelques-uns, sous couvert de missions diplomatiques, sont chargés de surveiller les activités des magiciens les plus actifs des royaumes-aigles, notamment ceux de Elvil, qui n'acceptent qu'en apparence la tutelle de Majistra.

Un lormage est spécialisé dans l'espionnage, la détection, la protection et le désamorçage des effets magiques. Il utilise tous les moyens, magiques ou naturels, pour aboutir dans son travail ou ses enquêtes. Car lorsqu'une affaire dépasse le simple crime de droit commun, il est fréquent qu'un lormage reprenne le dossier.

Le lormage Grinnmouth

Magicien niv. 9 ; humain.
F 10, D 9, C 11, I 19, S 13, Ch 18, Al LN, PdV 32, CA 5, TAC0 16, Att. 1/rd, Dég. 1d6+3.
Compétences : Connaissance des sorts 20, Contrefaçon 19, Administration 19, Histoire de Majistra 19.
Sorts (4/3/3/2/1). Principaux : Identification, Détection de la magie x2, Clairaudience, Clairvoyance, Dissipation de la magie x2.
Possède : bâton de Lormage (pouvoirs cumulés des bâtonnets d'Absorption, Annulation, Châtiment ; 27 charges, rechargeable, valeur 20 000 PX), anneau d'Influence humaine.

Un mage de rue

Les mages de rue se répartissent en deux catégories. Il y a ceux qui, possédant une échoppe, proposent des sorts qui s'appliquent au client, ou vendent de petits objets enchantés. D'autres n'ont qu'un bureau ou un atelier, et se déplacent chez le client : ce sont eux qui jettent des enchantements sur les éléments de la maison (mobilier, outils, animaux, ou sur la maison elle-même). Certains mages cumulent les deux statuts et font travailler des mages-employés.

Il faut noter que les petits sorts domestiques restent pour la plupart du luxe (à part le dépoussiéreur et la théière toujours chaude, qui ne coûtent que quelques dizaines de pièces d'or).

Les mages de rue aiment à se donner des pseudonymes ronflants se terminant en « ion », en « ius » ou en « as ».

Melthonion (alias Jahn Rebford), mage « mobile » et spécialisé dans l'assistance aux commerçants

Mage niv. 5 ; humain.
F 9, D 14, C 10, I 15, S 12, Ch 11, Al NB, PdV 18, CA spécial (voir ci-dessous), TAC0 19, Att. 2/rd, Dégâts 1d4/1d4.
Compétences : Estimation 17, Connaissance des sorts 18, Langues vivantes 14, Langues anciennes 12.
Sorts (4/2/1). Principaux : Détection de la fausse monnaie, Marquage magique (traiter comme une signature magique doublée automatiquement d'une Détection faussée et d'une Localisation d'un objet à portée de 100 m/niveau), Estimation de la pureté des métaux, Or des fous, Clairvoyance, Serviteur invisible.
Objets magiques qu'il vend : détection d'un arnaqueur (800 PO), amulette de vérification de calcul (700 PO).
Possède : Anneau d'huissier (Détection de la richesse, Détection de l'encre sympathique, Vérification d'un calcul ; chacun 3 x j, traiter les trois comme des Détection du Mal, valeur 1000 PX), anneau de Retour de sort (8 charges, non rechargeable), Bracelet de défense CA 3, Broche de bouclier. Arme : une dague.

Une Majistride assez douée

De ses parents, armateurs et commerçants aisés, Maryen Rebford a hérité le sens des affaires et des voyages qui « forment la jeunesse »

Découvrez la carte de Majistra sur le poster central

de Majistra

(elle a même rencontré, et c'est son secret, le fameux Capitaine Pourpre il y a quatre ans dans un port d'Elvil). De son oncle, le mage Melthonion, elle a appris très jeune les ficelles des magiciens.
A dix-huit ans, elle fait partie d'une compagnie de théâtre qu'elle a fondée : Les hérauts de la lyre. En fait, cette association, qui donne des représentations du répertoire classique, cache une société secrète réunissant quinze jeunes magiciens et magiciennes qui dissimulent leur talent.
En explorant, deux ans auparavant, les ruines de la maison de feu le mage Gooble le Distrait, Maryen y a découvert, au fond d'un souterrain éboulé, un atelier de magie protégé par un sort très puissant de non-détection. Ses amis et elle s'y entraînent à l'art de la magie, dans le but non seulement de collaborer à l'éviction des magiocrates lorsque les nobles washarrs reviendront (voir CB 87), mais même de représenter (avec quelques alliés parmi les lormages), une force capable de négocier avec les Washarrs les conditions de leur retour au pouvoir. Sous prétexte de tournées théâtrales ou de missions commerciales pour ses parents, elle joue aussi le rôle d'agent de liaison pour les opposants aux magiocrates. Bien que très vive, elle traîne en permanence des traits tirés et une mine un peu pâle…

Maryen Rebford

Voleuse niv. 1 / mage niv. 4 ; demi-elfe.
F 12, D 16, C 11, I 19 (immunisée aux sorts d'illusion de niv. 1), S 15, Ch 17, Al LB, PdV 17, CA 8, Att. 2/rd, Dég. 1d4, TAC0 20.
Talents de marchand + compétences : Navigation, Expertise maritime, Natation, Utilisation des cordes, Estimation, Déguisement, Comédie.
Sorts (3/2). Principaux : Alarme, Bouclier, Cécité, Tours mineurs.
Possède : amulette d'Immunité à la détection, anneau d'Invisibilité, anneau de Feuille morte.
Armes : dague et fronde.

Un professeur de l'école de magie de Gyrecombe

Les magiocrates ont chargé les professeurs de l'école de magie de Gyrecombe de former des mages dociles, et de sélectionner ceux qui pourraient travailler fidèlement en tant qu'assistants ou lormages. Au fil des dernières années, la discipline s'est sensiblement durcie, et les fortes têtes ont été matées ou… dépossédées de leurs pouvoirs.
Ce n'est arrivé que deux fois : un visiteur encapuchonné s'est alors présenté et, devant tous les membres de l'école, a lancé un sort d'Absorption d'énergie sur le condamné, le vidant ainsi de tous ses pouvoirs et de toutes ses connaissances acquises au cours de longues années d'études (le ramenant en fait au niveau 0).
A deux reprises également, des professeurs réprouvant la « dérive » de l'école ont disparu sans laisser de traces. L'exemple semble avoir porté.

Mâstr Rûhn av Lanxshoor

Mage niv. 7 ; humain.
F 8, D 12, C 10, I 16, S 14, Ch 14, Al LN, PdV 25.
Sorts (4/3/2/1). Principaux : Hypnotisme, Détection de la magie, Identification, Force fantasmatique, Déblocage, ESP, Toile d'araignée, Clairaudience, Éclair, Assassin fantasmatique (ou Métamorphose).
Possède : un anneau de CA 2, un anneau d'Invisibilité, une baguette de Froid.

Un élève doué, mais novice

En fin d'études, les élèves ayant prouvé leur loyauté, tant sur le plan de l'usage de la magie que dans leur comportement général, sont amenés à remplir diverses missions pour l'école. Dans un premier temps, ils passent trois années dans la milice interne, qui aide la garde de l'école, constituée de soldats et de magiciens.
Les plus doués sont parfois envoyés quérir des ingrédients magiques ou convoyer des objets magiques.

Élève en fin d'études

Mage niv. 4 ou 5.
F 9, D 14, C 11, I 14, S 15, Ch -, Al LN, PdV 10 à 16, TAC0 19.
Sorts habituels : Bouclier, Charme personne, Projectile magique x2, Invisibilité, Lévitation, Boule de feu.
Possède : anneau de Clairvoyance (5 charges, rechargeable), amulette de CA 6 (amulette de CA 4 confiée en mission), plus un ou deux petits objets magiques personnels. Armes : dague ou bâton.



Melthonion, mage « mobile », ici en compagnie d'un lot de poudre d'Irisanimé sur son trébuchet.

Le prisonnier de Grondd

Au cœur du pic de la cité de Grondd, l'esprit de StarnFlax est emprisonné dans le Requiom, un gigantesque orgue magique dont les tuyaux de cuivre montent aussi haut qu'une cathédrale. La légende dit que jadis, la Sorcière des Arpèges l'aurait attiré et capturé en lui jouant le 7e concerto pour Succubes extatiques. Depuis, l'âme de StanFlax cherche à s'évader du labyrinthe des conduits métalliques. Au cours des siècles, il a appris à utiliser les pouvoirs de l'orgue ; ainsi, il apaise régulièrement sa rage en faisant gronder le tonnerre et crépiter les éclairs. Les « Foudres de StarnFlax » qui s'abattent continuellement sur la cité sont célèbres dans tout Majistra ! D'autres fois, il contraint ses visiteurs (des aventuriers qui viennent le consulter pour son pouvoir d'oracle) à accomplir de longs et périlleux voyages pour accomplir ses sombres desseins. Son seul but est bien sûr de parvenir à s'évader.

StarnFlax et le Requiom

— StarnFlax, démon de type VI (Balor), est lié à l'orgue par un sort d'Emprisonnement de l'âme (mag. niv. 8). Nul ne sait où se trouve son vrai corps. On dit que la Sorcière des Arpèges l'aurait revêtu pour parcourir en toute liberté les mondes inférieurs.
— Pouvoirs de l'orgue contrôlés par StarnFlax : Contrôle climatique (nuage, tonnerre, éclairs) 1 x j, Contrôle des vents 1 x j, Appel de la foudre 5 x j, Croisade 1 x sem., Divination 1 x j.

CHEZ LES WYTTS

La société wytt est composée de façon assez inhabituelle : mi-nomade mi-sédentaire, avec une forte proportion de marins. Les nomades suivent les troupeaux de rennes et d'élans, mais, mobiles, insaisissables, spécialistes de l'embuscade et du harcèlement, ils protègent également les installations des sédentaires, qui servent à tous. Les villes rivalisent sur le plan du commerce, mais aussi de la notoriété, qui se mesure à la quantité de marchandises que les nomades stockent dans leurs murs. Par diplomatie, autant que par prudence, une tribu nomade répartit ses stocks (peaux, vivres séchés, grain acheté aux sédentaires) entre plusieurs villes.

Un guerrier (niv. 4)

F 17 (+1, +1), D 14, C 18, I 12, S 12, Ch 12, Al LN, PdV 40 à 50, CA 4 (6 sur un bateau quand il porte une armure d'écailles), Att. 3/2rd, hache ou épée large, Dég. 1d8+1, TAC0 16.
Compétences : Navigation, Pister.
Spécialisation martiale : Armes de mêlée.

Une guerrière (niv. 3)

F 16 (+1, 0), D 16 (+1, +1, -2), C 15, I 12, S 14, Ch 12, Al LN, PdV 21, CA 8, Att. 3/rd (dague lancée), 3/2rd (arc lourd).
Compétences : Navigation, Pister, Attelages.
Spécialisation martiale : Projectiles.

L' homme-tambour

Messager, conteur, sorcier, l'homme-tambour (qui peut être une femme) est un personnage neutre. Il n'appartient à aucune tribu et est le bienvenu dans toutes. Il sert donc aussi de négociateur en cas de crise, de rassembleur en période de danger. Il voyage d'un groupe à l'autre à bord un traîneau tiré par des loups géants.
Les hommes-tambour se réunissent régulièrement pour commenter les actes, les réussites et les échecs de chacun, et élire les meilleurs d'entre eux, qui deviennent les montagnes-tambour. Au nombre de six à douze selon les périodes, ce sont eux qui décident de la conduite collective lorsque surgissent des dissensions. Les trois plus puissants sont appelés les Trois Sages, quoique leurs voix ne comptent pas plus dans les votes. Actuellement, les Trois Sages sont : Tosh-Oga, Shawaan-Odon et Washtaan-Olfin. C'est en les neutralisant magiquement que les magiocrates ont pu prendre le contrôle des tribus. Mais dans les vallées secrètes, des Wytts rebelles et des hommes-tambour, dont les Trois Sages, échappent à leurs colonisateurs…

Un homme-tambour standard

Traiter comme un barde niv. 4.

Une montagne-tambour

Traiter comme un barde niv. 8
F 16 (+1, 0), D 14, C 18, I 16, S 18, Ch 15, Al N, PdV 28, CA 10, Att. 2/rd, Dég. 1d8+1/1d4+1.
Compétences : Grimper 50 %, Détecter les bruits 40 %, Lire les langues inconnues 05 %, Pister, Musique (+2 au moral, +1 aux jets de sauvegarde des troupes présentes), Histoire, Identification d'un objet (même magique) 5 %/niv.
Sorts (3/3/1). Principaux : Familier, Parler aux animaux, Charme personne, Vent des murmures ou Détection d'invisibilité.
Possède : amulette d'Invisibilité, anneau de Chaleur. Armes : épée et dague, arc.

Les Trois Sages

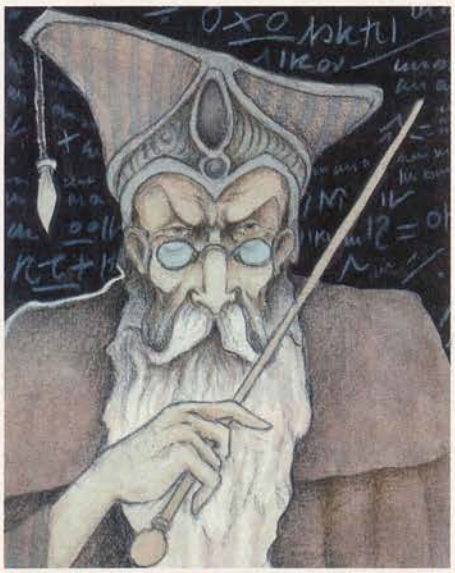
Les montagnes-tambour qui atteignent le niv. 10 deviennent des Sages et peuvent utiliser des parchemins de magicien, avec 15 % de chances d'obtenir l'effet inverse du sort.
Sorts des Trois Sages : Familier, Parler aux animaux, Charme personne, Vent des murmures, Détection d'invisibilité, Force fantasmatique (ou pyrotechnie, selon les cas), Vol, Mur de vent ; Rêve (Tosh), Conjuration d'un élémental (Shawaan), Croissance animale (Washtaan).

Snarr des fjords (le Capitaine Pourpre)

Le Capitaine Pourpre, pirate insaisissable, a été décrit dans CB n° 86. Son navire est un trois-mâts rapide, muni d'un éperon à l'étrave, et dont la proue est couverte d'une toiture pare-flèches. Trop épris d'espace pour se contenter d'être chef de tribu, Snarr a été le plus actif des pirates de la côte des royaumes-aigles, où il avait autant d'amis que d'ennemis farouches. Il a longtemps servi d'ambassadeur d'écume, nom donné aux marins hors pair qui entretiennent les relations séculaires existant entre les Wytts et les Sirinns. Cible numéro un de la flotte majistride, il est parti un temps naviguer dans d'autres eaux, au large de la Burgonie et de l'Althusia, où il a fait de fructueuses rencontres. Fort de toutes ses connaissances et relations, il est le mieux placé aujourd'hui pour appuyer toute tentative de chasser les magiocrates. Mais quelles cartes choisira-t-il de jouer ?

Snarr des fjords

Magicien niv. 12 /guerrier niv. 13 ; humain.
F 18-80 %, D 9, C 11, I 19, S 13, Ch 18, Al LN, PdV 53, CA 5, TAC0 10, Att. 2/rd, Dégâts 1d8+7.
Compétences : Navigation 20, Expertise maritime 19, Météorologie 18, Natation 20, Pêche 18.
Sorts (4/4/4/4/4/1). Principaux : Toucher glacial, Changement d'apparence, ESP, Invisibilité, Mur de vent, Respiration aquatique x2, Tempête glaciale, Corne de froid, Bulle d'air, Transmutation de l'eau en poussière (sur un cube de 18 m d'arête).
Objets : Cape de la Raie Manta (pourpre), Conque des Tritons, sabre +3 « Lame de fond » (avec Lame d'acuité, Respiration aquatique 3 x j, Séparation des eaux 1 x sem., conjuration d'un élémental d'eau 1 x sem.), bracelets CA 0.



Le professeur Rûhn en cours magistral à Gyrecombe.

DANS LES ROYAUMES-AIGLES

Elvil

Selon la légende, un navire ramenait des captifs d'un lointain royaume d'orient lorsqu'il fut précipité sur les rochers par une tempête. Les survivants fondèrent une petite colonie. C'étaient des êtres petits, à la peau foncée et aux yeux en amande : des elfes noirs. Bien que peu nombreux, ils asservirent les quelques tribus nomades qui vivaient dans les vallées, se firent construire des châteaux aux souterrains profonds…
Aujourd'hui, on les dit puissants, mais divisés. Ils sont arrogants, et depuis leur arrivée, rares sont ceux qui se sont mêlés aux humains autochtones. Suffisamment toutefois, pour qu'apparaisse une classe sociale de demi-elfes noirs, qui pour la plupart exercent des fonctions de sous-officiers ou sont propriétaires terriens.
Le royaume d'Elvil est aussi connu pour être gros consommateur d'esclaves. Les peines de prison y sont rares, la plupart des crimes étant punis de l'esclavage à vie.

Erendaron : souverain cruel

De mémoire d'elfe, aucun souverain d'Elvil n'est mort de vieillesse. En général, dès qu'une conspiration arrive à porter un seigneur elfe sur le trône, ses membres s'opposent aussitôt et se déchirent, tandis que les autres familles font taire leurs rivalités pour préparer une nouvelle conspiration. Erendaron, dernier souverain en date, a été plus prévoyant que ses prédécesseurs : non seulement il a occis dès son arrivée au pouvoir les chefs des familles qui s'étaient alliées à lui, mais il a laissé se développer la contre-offensive des autres familles sous la houlette d'un certain Delth-Aethon, demi-elfe encore peu connu. Celui-ci a eu tôt fait de détecter les plus efficaces des ennemis d'Erendaron… et de les supprimer, révélant alors son rôle d'éminence grise du roi.
Ayant ainsi décapité toute opposition, Erendaron règne d'une main de fer, utilisant les demi-elfes de la garde pour surveiller la populace et se surveiller entre eux. Et pour la première fois depuis l'arrivée de ses ancêtres dans ces vallées, un roi elfe noir commence à lorgner sur les royaumes voisins…

Erendaron

Guerrier niv. 14 ; elfe noir.
F 11, D 19 (+3, +3, -4), C 10, I 15, S 12, Ch 16, Al CM, PdV 62, CA 6 (ou spécial), TAC0 1, Att. 1/rd, Dég. 1d8 + 6 + drain d'énergie.
Compétences : Langues étrangères 18 (dix langues), Psychologie 17, Organisation 18.
Spécialisation martiale : Cimeterre.
Possède : un cimeterre voleur de vie +5, cape de Protection +4, Bottes elfiques, amulette d'Immunité à la détection.

Delth-Aethon, éminence grise

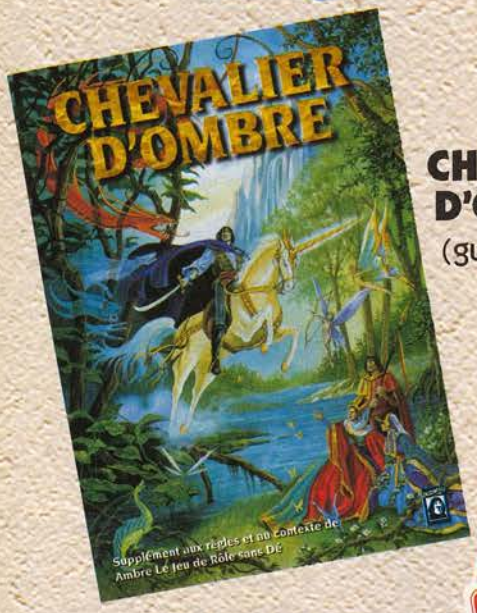
Malin et fougueux, ce demi-elfe noir réunit les meilleurs aspects de ses deux origines. S'il est moins le jouet des querelles entre familles elfes, c'est – détail ignoré de tous – qu'il a passé ces dix dernières années à voyager, dans les royaumes-aigles, mais aussi à travers Majistra. Et qu'il en a conçu des ambitions bien plus larges que tous ses compatriotes…

Delth-Aethon

Magicien niv. 5, guerrier niv. 9 ; demi-elfe noir.
F 15 (+0, +1), D 19, C 14, I 17, S 9, Ch 17, Al LM, PdV 49, CA 6, TAC0 12, Att. 1/rd, Dég. 1d8+2/1d12+2 (+ bonus Force).
Compétences : Discours en public 18, Équitation 19, Survie dans la nature 19, Connaissance de l'histoire de Majistra et des royaumes-aigles 18.
Sorts (4/2/1). Principaux : Monture, Projectile magique, Sommeil, Force fantasmatique, Nuage puant, Toile d'araignée, Boule de feu.
Possède : anneau Caméléon, anneau de Régénération, cape d'Ailes de vol.
Arme : épée bâtarde +2

NOUVEAUTÉS

VF



CHEVALIER D'OMBRE
(guide pour Ambre)



INQUISITION
(extension pour Doomtrooper, Édition Limitée)



CHÂTEAU FALKENSTEIN

POUR AD&D® :

• LES MONDES DE TSR •
• MANUEL COMPLET DES GNÔMES ET DES PETITES GENS •
• L'ÉPREUVE DU MAGICIEN II •

Vente par correspondance - Règlement carte bleue

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro :
Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro :
Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro :
Pasteur

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY
69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro : Ampère/ Victor Hugo

DESCARTES
BOUTIQUES

PARIS 5E

FESTIVAL DU JEU DE RÔLE

CONSEILS ET DÉMONSTRATIONS PERSONNALISÉS

Jeu d'initiation : Simulacres (45 F)
Nouvelles maquettes STAR WARS
Toutes les nouveautés WARGAMES (Avalon Hill - GMT...)
CD musiques d'ambiance
Tous les jeux de cartes

PARIS 15E

BATMAN FOREVER : VENEZ DÉCOUVRIR LES MAQUETTES DU FILM-ÉVÉNEMENT 1995

- Également disponibles : Maquettes STAR WARS (Slave 1) & STAR TREK (Bird of Prey Klingon)
- KABAL nouvelle édition
- ASL solo
- Nouvelles figurines HEARTBREAKER, RAL PARTHA, GRENDEL

PARIS 17E

PROTÉGEZ-VOUS AUSSI... DU SOLEIL

Découvrez la magnifique collection de tee-shirts AD&D® : 7 modèles en coton, toutes tailles, avec de superbes illustrations de Clyde CALDWELL, Jeff EASLEY, Keith PARKINSON...

Et toujours :

- Les nouveautés, toutes les semaines, grâce à nos importations en provenance des USA.
- Les figurines 15mm, 25mm, 1/300e, décors, peintures, flocages et documentation historique...

LYON

SPÉCIALISTE IMPORT

TANK GIRL (WEG), AZTLAN, HORRORS (Earthdawn, FASA), RIFTS JAPAN (Palladium), CYBERGENERATION 2nd Edition (Talsorian), WRAITH PLAYERS GUIDE & CHANGELING : The Dreaming (White Wolf)...

TOUTE LA PRESSE US :
Inphobia, Pyramid, Shadis, Conjure, The Duelist, Mecha-Press, Unspeakable Oath, V. Max

MAQUETTES STAR WARS :
A Wing, B Wing, X Wing, Tie-Fighter, Star Destroyer, Battle of Hoth, Rebel Base.



Delth-Aethon, talent-tueuse éminence grise du roi Erendaron.

Trog et Karf

Longtemps, cette vallée fut occupée par des éleveurs de bétail. Envahie il y a quatre générations par des bandes de barbares venus d'au-delà des montagnes, elle est depuis un champ de bataille permanent. De petites mines d'argent et d'or, à Trog et à Karf, permettent aux deux rois barbares les plus puants du continent, et qui se disputent la région, d'engager des mercenaires d'origines diverses et douteuses : barbares de tous poils, demi-orques, demi-elfes du royaume voisin…

Walf et Olf, les demi-frères ennemis

Guerriers niv. 8 ; demi-ogres.
F 19 (+3, +7), D 14, C 18, I 10, S 8, Ch 16, Al CM, PdV 93/101, CA 2, TAC0 10, Att. 3/2rd, Dég. 2d10 (+7).
Chacun possède : amulette de Protection contre le Bien, hache d'armes de géant (dégâts 2-20), armure hétéroclite.

De Verval à Orbrume

La vallée qui s'étend de Verval à Orbrume n'est qu'une vaste et verte forêt, parsemée de quelques zones de culture et parcourue de nombreuses rivières. Une partie de la population (humaine et féerique) descend des réfugiés des vallées voisines, chassés par les envahisseurs divers, ce qui ne va pas toujours sans heurts. Les trois seigneurs qui se partagent ce territoire ont conclu des pactes avec les représentants des nombreux petits peuples : faeries, esprits, etc.
Ce qui explique les visites fréquentes en leurs castels de druides et de bardes. La vallée est divisée en dix-huit cantons, qui s'affrontent en diverses occasions lors de fêtes et de joutes sportives.

Les trois chevaliers-forestiers : Shambalion, Olgaïnill, Valith le Rouquin

Paladins niv. 9 ; humains.
F 17 (+1, +1), D 16 (+1, +1, -2), C 12, I 15, S 14, Ch 17, Al LB, PdV 70, CA -2, TAC0 12, Att. 3/2rd, Dég. 1d10+5/3d6+5, +2 sur les jets de sauvegarde.
Compétences : Pister 18, Orateur 17.
Sorts de clerc (1) : Apaisement, ou Bénédiction.
Possèdent : armure de plaque +3, espadon +4, Phylactère de foi (Shambalion), Yeux d'aigle (Olgaïnill), Bottes de rapidité (Valith).

Païank

La vallée de Païank est peuplée de diverses ethnies originaires du grand empire sousnour, situé à l'est. C'est une théocratie menée par des prêtres-cavaliers, les sudogaïs. Même si Païank est la plus grande ville commerçante, le pays n'a pas de capitale : les sudogaïs se déplacent à cheval, et à la vitesse du vent, là où leur autorité ou leur jugement doivent s'exercer. En période calme, on les trouve près d'un petit lac sacré où réside l'esprit du Grand Vent.
Mélange de zones chaudes et froides, Païank est surtout le pays du coton et de la soie. Les habitants, les Païaks, sont vêtus de plusieurs couches de vêtements, plus ou moins fins selon leur statut social, aux coupes et accessoires codifiés.

Un sudogaï

Prêtre niv. 11 (divinité de type nature/vent).
F 12, D 16, C 16, I 14, S 18, Ch 17, Al LN, PdV 68, CA 6, TAC0 14, Att. 1/rd, Dég. 1d8.
Sorts (7/6/5/4/2/1).
Principaux : Endurance au froid et à la chaleur, Injonction x3, Sanctuaire, Détection de la magie, Augure, Charme personne, Marteau spirituel x2, Diable de poussière, Conjuration d'insectes, Guérison des maladies, Pyrotechnie, Appel de la foudre, Soin des blessures graves, Insectes géants, Divination, Contrôle des vents, Arc-en-ciel, Serviteur aérien.



Morphologie typepaïake.

Isleskoogh

Île montagneuse, brumeuse et difficile d'accès, Isleskoogh renferme probablement des minerais qui perturbent l'usage de la magie : tous les utilisateurs de magie y perdent une partie de leur pouvoir (perte de deux niveaux sur l'île et jusqu'à plusieurs miles des côtes). Depuis plusieurs années, l'île est devenue le premier refuge de ceux qui fuient les magiocrates. Parfois ce n'est qu'une étape vers un exil plus lointain (Païank ou au-delà), parfois les opposants actifs aux despotes qui règnent à Canstebourgh y rejoignent les troupes de leurs prédécesseurs. Une ou deux expéditions punitives ont d'ailleurs décimé les rangs des rebelles (puisqu'on les nomme ainsi), mais sans jamais complètement les déloger. Ils vivent dans des cavernes naturelles aménagées, des villages forestiers, ou dans des tentes que l'on déplace souvent pour éviter l'espionnage.

L'île aux Tatous

Si des marins fuyant la tempête s'abritent dans les calanques de l'île aux Tatous, ils évitent toutefois de mettre pied à terre. En effet, on y rencontre parfois une tribu de guerriers féroces, de grande taille, à la peau d'un rouge profond. Mais d'autres marins, contraints de débarquer pour refaire de l'eau, sont parfois restés de longues périodes sans voir âme qui vive.

Que va-t-il se passer ?

Si vous relisez dans la continuité les informations contenues dans les n[os] 86 et 87, vous pouvez voir se dessiner une situation apparemment stable, en fait un véritable calme avant la tempête.
En résumé : il y a environ quarante ans, les magiciens de Majistra en ont eu assez d'être les instruments des Washarrs, la dynastie régnante, et les ont renversés avec un coup d'État.
Tout le monde pense que les Washarrs ont péri en fuyant par la mer. En fait, ils se sont établis au nord des Sinistérias, où ils ont conclu des alliances avec des orques et des légionnaires burgons. D'autre part, si les mages qui ont chassé les Washarrs ont cherché à plaire au peuple en assouplissant le régime, leurs successeurs (qui ont changé deux fois depuis) ont été plus avides de pouvoir. Ils ont à la fois resserré la vis sur le peuple vivant à l'intérieur de Magistra et plus ou moins asservis les royaumes voisins, souvent par magie et traîtrise.
De nombreux dangers menacent donc la magiocratie, certains qu'elle connaît, certains qu'elle suppute, d'autres qu'elle ignore. Dans les montagnes wytts, des tribus échappent au contrôle des lormages et des troupes majistrides (n'oublions pas que des pactes anciens semblent lier les Wytts et les Sirinns).
Dans les royaumes-aigles, des souverains pourtant ennemis s'accordent à dire que le tribut payé à Majistra pour sa protection maritime dépasse maintenant ce que coûtaient les attaques pirates. Les fils et petits-fils des nobles washarrs préparent leur assaut de navires des glaces, dès qu'un hiver plus rigoureux fera descendre la banquise jusqu'aux rives de la magiocratie.
Enfin, dans Majistra même, du petit peuple jusqu'à certains lormages, souffle un vent de rébellion. Pour l'instant tout va bien, mais il suffirait que quelques héros charismatiques apparaissent et fédèrent ces forces (d'intérêts divergents, il est vrai) pour que les magiocrates sentent leur trône vaciller…
Et à plus long terme ? Si les Washarrs retrouvent leur trône, quel pacte ont-ils signé avec les légionnaires burgons ? Une retraite tranquille dans une région de Magistra, ou bien la promesse d'un appui pour une vengeance à l'encontre de Paorn ?
A vous donc de choisir : utiliser ce background en faisant durer le statu quo actuel, afin que vos personnages évoluent dans Magistra, se fassent leur propre opinion sur les peuples qui s'y côtoient, et y deviennent peut-être ces héros qui participeront à la bataille. Ou bien les faire arriver alors que, sous la houlette du Capitaine Pourpre et d'autres grandes figures (Danathan de Vyniaev ?), la rébellion a commencé, lançant les personnages dans des missions pour le compte d'alliés pas toujours d'accord entre eux, ou dans des aventures personnelles que l'agitation ambiante va rendre très aléatoires…

Didier Guiserix et Patrick Bousquet
illustration : Franck Dion

SPECIAL ETE

SCIENCE&VIE HIGH TECH

TOUT SUR LES SIMULATEURS DE VOL

LE MAGAZINE DE L'IMAGE ET DU SON

SPECIAL VACANCES

PARTIR :

- Objectifs 24 x 36 : le guide complet
- Un poste CB dans votre autoradio

REVENIR :

- Tour de France des laboratoires photo
- 10 titreurs de films vidéo à la loupe
- Photo numérique : les prix baissent !



T 4329 - 16 - 30,00 F-RD

N°16 - 30 F - 219 FB - 8,20 FS - 4,200 Dh - Portugal Cont 800 ESC - 45 Dh - $ Can 5.50 - Réunion/Antilles/Guyane 36F

La mer, la plage et... Science & Vie High Tech.

LE MAGAZINE DE L'IMAGE ET DU SON

Un lecteur m'a fait remarquer récemment que dans tous les jeux *Simulacres*, excepté *SangDragon*, les joueurs avaient la possibilité de définir rapidement un passé à leur personnage, afin d'avoir un historique sur lequel broder, ou laisser tel quel ! Voilà cet « oubli » réparé.



Si, pour un jeu médiéval-fantastique, *SangDragon* est assez classique dans sa définition des races et des professions, il présente néanmoins certaines différences ! Afin de permettre à ceux qui ne possèdent pas *SangDragon* d'utiliser quand même les tables ci-dessous, elles sont le plus générique possible, mais incluent parfois entre parenthèses des précisions pour *SangDragon*. Pour chaque table, vous ferez un ou plusieurs jets de dés à six faces. Si un résultat ne vous plaît pas ou vous semble incompatible avec le reste, tirez à nouveau, ou choisissez directement ce qui vous convient.

La naissance

L'âge (1d6)

1	Jeune
2	Jeune adulte
3-4	Adulte
5	Début de vieillesse
6	Âgé

Le vrai âge dépend de la race du personnage.

Race

Nous allons définir des notions peut-être différentes de celles de la biologie traditionnelle. Nous ne proposons ici que de jouer des personnages du genre dit humanoïde. Dans ce genre, nous définissons des espèces (nain, humain, etc.). Et dans ces espèces il peut exister des races (jaune, noire, blanche, etc.).
Vous pouvez donc définir un degré de métissage à la fois pour les espèces (ex : un personnage moitié humain et moitié elfe) et pour les races (ex : mi-blanc mi-noir).

a) Degré de métissage (1d6)

1	Espèce ou race pures
2-3	Traces d'autres races ou espèces
4	1/8 métis
5	1/4 métis
6	Métis pur (50 % chaque)

b) Espèce principale (2d6)

2	Géant
3	Petite-gens
4-5	Nain
6-7	Humain
8-9	Elfe
10	Orque
11	Gobelin
12	Troll

En ce qui concerne une espèce de métis, seule l'histoire de votre monde doit vous indiquer si certains métissages sont possibles ou non. A priori dans *SangDragon*, les trolls ne peuvent pas concevoir avec les petite-gens, les nains et les elfes. En ce qui concerne les races, pour chaque espèce, reportez-vous à l'histoire du monde dans lequel vous jouez (dans *SangDragon*, toutes les races humaines existent, et il y a plusieurs races d'elfes ou de nains).

Région d'origine (1d6), tirez une ou deux fois

1	Nord (Barbare/Formore)
2	Sud (Swang)
3	Est (Mahotek)
4	Ouest (Gaël/Mélène)
5-6	Local (Malienda)

La famille

Les parents

Tirez 1d6, si vous obtenez 6, vos parents sont de deux milieux sociaux différents ; sinon ils sont de la même origine.

Classe sociale (2d6)

2	Haute noblesse
3	Petite noblesse
4-5	Artisan
6-7	Paysan
8-9	Commerçant
11	Soldat
12	Religieux

Ce qui intéressait vos parents

1	Travail	4	Religion
2	Politique	5	Sciences
3	Argent	6	Lettres

Frères et sœurs

Vous en avez 1d6-X. X variant suivant la race (1 pour les humains, 2 pour les nains, 3 pour les elfes, etc.). Pour chaque frère ou sœur, il y a une chance sur deux qu'il ou elle soit plus âgé ou plus jeune.

Sont-ils ?

2	Très vieux (très jeunes)
3-4	Disparus
5-7	Vivant quelque part
8-9	Sans nouvelles d'eux
10-12	Morts (table suivante)

Sont-ils morts de ?

2-3	Maladie	4-5	Tués
6-8	Mort naturelle		
9-11	Guerre	12	Accident

Annonce

En septembre paraîtra Cyber Age, un jeu de rôle complet d'ambiance cyberpunk. Ce hors-série, présenté comme *SangDragon*, contiendra toutes les règles nécessaires pour jouer, provenant du système *Simulacres*, ainsi qu'un historique du genre cyberpunk et des scénarios. Il s'agira de la réactualisation-réédition (les scénarios seront nouveaux) du jeu *Cyber Age* paru il y a cinq ans chez Descartes Éditeur et épuisé depuis trois ans.

Les origines !

Votre vie passée

Tirez 3 fois dans la table de jeunesse, puis entre 1 et 4 fois dans la table de maturité (suivant votre âge).

Table de jeunesse (1d6), puis sous-tables

1 Vous avez été élève
2 Vous avez fait un voyage
3 Vous avez vécu une aventure
4 Vous avez travaillé
5-6 Vous avez été amoureux

Élève (1d6)

1-2 Écuyer d'un chevalier
3 Aide d'un magicien/alchimiste
4-5 Acolyte d'un ordre religieux
6 Copiste chez un lettré

Voyage (traversée de grandes étendues; 1d6)

1 Immense montagne
2 Profonde forêt
3 Mer (îles lointaines)
4 Désert
5 Plaines désolées
6 Ville gigantesque

Tirez la direction du voyage au hasard.

Aventure (1d6)

1 Escorte de caravane
2 Recherche infructueuse de trésor
3 Bataille rangée entre armées
4 Enquête en ville
5 Découverte d'un trésor
6 Raid contre des monstres

Travail (1d6)

1 Soldat
2-3 Paysan journalier
4 Serveur d'auberge
5 Colporteur
6 Artiste itinérant

Amoureux (1d6)

1 Votre amour vous a trahi
2 Vous vous êtes fâchés puis quittés
3 Vous vous êtes quittés bons amis
4 Il/elle est parti(e); vous êtes toujours amoureux
5 Vous trahissez votre amour; il/elle vous hait
6 Votre amour est mort (table suivante)

Amour mort (1d6)

1 Accident ou maladie
2 Suicide
3 Par magie (envoûtement ou autre)
4 En guerre
5 Tué par des brigands
6 Tué par une organisation légale.

Table de maturité (2d6), puis sous-tables

2 Vous avez été amoureux
3-5 Vous avez fait la guerre
6-9 Vous avez vécu une aventure
10-11 Vous avez travaillé
12 Vous avez fondé une famille

Amoureux

(voir table de jeunesse)

Guerre (2d6)

2 Vous avez été blessé gravement
3 Grande bataille, vous avez perdu
4-6 Petite bataille, vous avez perdu
7 Vous vous êtes enfui
8-10 Petite bataille, vous avez gagné
11-12 Vous avez fait une action d'éclat

Aventure (2d6)

2 Vous êtes tombé sur un objet magique
3 Vous avez gagné de l'argent
4 Vos comparses vous ont trahi
5-6 Vous avez fui pour éviter le massacre
7 Vous avez été entraîné dans de lointaines contrées
8-9 Vous avez sauvé un personnage important
10 Vous avez perdu toutes vos possessions
11 Vous avez failli mourir de soif, faim, froid et/ou chaleur.
12 Désastre, vous êtes le seul survivant

Travail (1d6)

1 Mercenaire
2 Garde civil
3 Scout
4 Travailleur de force (mine, champ)
5 Chasseur
6 Commerçant

Famille (2d6)

2-3 Toujours marié avec enfants (1 à 3)
4-6 Marié puis séparé sans enfants
7-8 Toujours marié sans enfants
9-10 Marié puis séparé avec enfants
11-12 Marié famille morte (voir table plus haut)

Cicatrices

A chaque fois qu'un risque important a été pris dans les tables ci-dessus, il y a une chance d'avoir été blessé. Tirez une fois pour chaque occasion avec 2d6. S'il y a un double, vous avez été blessé. La gravité allant de 1-1 (égratignure) à 6-6 (presque mortelle). Tirez sur la table de localisation de *Simulacres* ou de votre jeu de rôle pour savoir où vous êtes blessé.

Et ensuite ?

Prenez tous les événements de votre passé, et arrangez-les comme bon vous semble, vous pouvez même les mélanger (vous avez été travailleur de force sur un bateau durant un long voyage au cours duquel vous avez failli mourir de soif !). La seule obligation est de faire arriver tous les événements de jeunesse avant les événements de maturité. Si vous utilisez un système de création par points ou par talents, vous pouvez attribuer quelques points pour chaque événement significatif du passé : connaissance magique pour l'assistant d'un alchimiste, compétences de guerrier pour un garde, etc. Arrangez-vous seulement pour que tous les aventuriers d'un même groupe finissent avec des personnages relativement équivalents. Vous pouvez néanmoins autoriser que les personnages les plus âgés soient les plus expérimentés.

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

Et dans le monde de Majistra?*

Dans un univers médiéval-fantastique, on peut supposer que chaque humanoïde possède en lui une petite parcelle de pouvoir magique. Elle peut être révélée par l'éducation, la chance, une situation exceptionnelle, un voyage dans un lieu magique; ou tout simplement rester enfouie à jamais. Voici comment « amener » un personnage à la révélation d'un pouvoir magique.

Prenez comme acquis que tout personnage non magicien créé dans *SangDragon* a cette capacité, mais qu'elle ne s'est pas forcément révélée. Dans les règles de *Simulacres*, il est précisé que dans certaines circonstances exceptionnelles, il peut arriver qu'on survive par sa seule volonté à une situation particulièrement dangereuse. Dans un univers magique, ce triomphe de la volonté sera l'activation (et la découverte) soudaine d'un pouvoir magique. Peut-être pas très puissant, mais approprié. Cela se concrétisera par un test de Composante + Désir + Règne avec un malus de 2, la Composante et le Règne dépendant des circonstances.

Prenons un exemple : Algor meurt de soif dans un désert. Il rampe jusqu'à des rochers, mais ne trouve rien à boire. Sur le point de s'évanouir, le joueur fait un test de Corps + Désir + Minéral -2. Le test est réussi, et Algor se rend compte que le caillou qu'il a dans la main est recouvert d'une fine pellicule de glace, commençant déjà à fondre, et qu'il s'empresse de lécher.

A l'avenir, Algor n'aura sans doute pas d'autres pouvoirs magiques (à moins de devenir magicien), mais il pourra recommencer à loisir le même test, sans le malus de 2 et en dépensant un point de souffle, pour obtenir le même effet magique.

Cette capacité magique à survivre a été pour le moins banalisée à Majistra, où la magie est si présente qu'elle en devient palpable. Le test évoqué ci-dessous ne se fait plus avec un malus de -2, mais un bonus de +2, et n'est plus nécessairement lié à la notion de survie. Il suffit de « vouloir » quelque chose suffisamment fort pour le voir se produire. Et comme on n'a droit qu'à un seul sorcelet dans sa vie, c'est pour cela que l'on trouve à Majistra des personnages dont le pouvoir magique se résume à savoir ouvrir une bouteille à distance. Cette pratique leur est néanmoins facilitée puisqu'ils peuvent activer le pouvoir magique en dépensant 1PS, sans faire de test. Ou bien en essayant de faire le test sans dépenser de points de souffle. S'ils réussissent, tout va bien, sinon ils perdent 1 EP.

Point important : tout individu séjournant plus de quelques jours à Majistra peut ainsi découvrir « son » pouvoir magique. D'où de nombreux voyages et pèlerinages dans la région.

** Ce monde médiéval-fantastique a été présenté dans le n° 87; voir également l'aide de jeu p. 80 à 84 de ce numéro.*

Warhammer Quest



Trésors, objets magiques, sombres couloirs et monstres surgissant des ténèbres, tel est l'univers de *Warhammer Quest*, le petit dernier de la gamme *Warhammer*. Avec ce jeu, Games Workshop nous propose une première approche du jeu de rôle toute en douceur... et adaptée au rythme de chacun.

Le jeu en quelques mots

Les principaux freins à l'initiation au jeu de rôle sont la présence obligatoire d'un meneur de jeu et le côté « immatériel » des parties. En effet, à part les figurines des personnages et parfois des monstres, tout se passe en paroles et en imagination. *Warhammer Quest* lève ces deux obstacles. Il supprime le meneur de jeu, et son important et luxueux matériel de jeu donne aux parties un aspect visuel riche et coloré très prisé par les jeunes joueurs.

Initiation et juniors, tels sont les maître mots de *Warhammer Quest*, dont le but est d'amener les 10-14 ans au jeu de rôle en suivant trois étapes progressives.

Fort du matériel fourni, le jeu de base présente le côté le plus ludique et visuel du jeu de rôle : les combats avec figurines. Ce faisant, il introduit des notions fondamentales du jeu de rôle : le couple joueur/personnage, la notion de groupe et l'entraide nécessaire entre les personnages.

Le jeu avancé, lui, ajoute à cela le concept d'évolution du personnage, d'aventure en aventures (expérience, niveau, achat d'équipement). Il propose également un éventail bien plus large de monstres et de sorts. Enfin, la notion de meneur de jeu est abordée et mise en pratique dans une aventure qui utilise le matériel fourni dans la boîte.

Ceci dit, voyons plus précisément de quoi il s'agit...

Ouverture de boîte

Attention ! Ça déborde ! Comme d'habitude avec les jeux Games Workshop, la boîte est bourrée jusqu'à la gueule avec une centaine de figurines en plastique, des éléments de donjon (salles et couloirs) pour former le plateau de jeu, et une foule de cartes, de pions et autres fiches. Tout est très beau, lourd et luxueux. En fait, la boîte contient tout le nécessaire pour jouer au jeu de base. Bien entendu, si on s'aventure dans le jeu avancé, il faudra acheter d'autres figurines. Bien entendu également, il est prévu que *Warhammer Quest* soit suivi d'extensions en tous genres : nouveaux types de personnage, nouvelles pièces de donjon, nouvelles cartes, nouvelles aventures, etc.

A vos armes guerriers !

Warhammer Quest est prévu pour faire jouer quatre personnes, chacune endossant le rôle d'un « guerrier » prédéfini : un barbare, un sorcier, un nain et un elfe. Les quatre types de personnage sont complémentaires : le barbare est le plus puissant, suivi de près par le nain, le sorcier lance des sorts et est le seul à pouvoir soigner, quant à l'elfe, il utilise l'arc. Si le barbare et le sorcier sont incontournables, les deux autres « guerriers » n'en sont pas moins indispensables pour l'équilibre des forces. En effet, si techniquement, le jeu peut être joué en solitaire, il est quasiment impossible de finir une aventure si on n'est pas au moins trois (à moins d'adapter les règles).

Sombres souterrains...

Le jeu de base nous entraîne dans l'exploration des souterrains innombrables creusés dans les montagnes du Bout du monde. Le but est d'atteindre une grande salle, la « salle objectif », où se conclut la partie. Chacun des 19 éléments de souterrain (7 couloirs, 1 escalier, 6 salles et 5 salles objectif) sont représentés sur une carte « donjon ». Au début de la partie, on tire au hasard une des cinq cartes « salle objectif » (les autres sont écartées du jeu), puis on la mélange avec six cartes « donjon » tirées également au hasard. On ajoute enfin sur le dessus 6 autres cartes « donjon ». L'ensemble de ces 13 cartes forme le souterrain à explorer. Ainsi, d'une partie à l'autre, le plan du souterrain n'est jamais le même.

Monstres, trésors...

En cours de partie, ces cartes sont retournées une à une en fonction de la progression des personnages, et les éléments correspondant sont placés sur la table. Chaque salle rencontrée oblige à tirer une carte « événement », qui la plupart du temps conduit à un combat avec des monstres. Des règles simples permettent de positionner les monstres de manière équitable, sans avoir besoin d'un arbitre. Chaque monstre tué rapporte un certain nombre de pièces d'or, en fonction de sa puissance. Quand tous les monstres apparus ont été éliminés, on tire une carte « trésor », puis l'exploration continue, de carte en carte, de combat en combat, jusqu'à la salle objectif.

... et un livre d'aventure

Six aventures sont fournies avec chaque salle objectif. Au début de la partie, une fois la salle objectif connue, on jette un dé à 6 faces pour déterminer l'aventure qui va être jouée. « Aventure » est dans ce cas un bien grand mot, mais c'est suffisant pour que des néophytes découvrent les grandes lignes du jeu de rôle. En effet, une aventure est composée d'une histoire qui légitime l'exploration (trouver un objet, sauver quelqu'un, détruire un tombeau, etc.), des règles spéciales à appliquer au cours de la partie (équipement initial, événement aléatoire...) et les événements spécifiques qui se déroulent dans la salle objectif à l'arrivée des guerriers.

Un détail en passant. Si l'histoire et les règles spéciales doivent être lues au départ, il est préférable de ne pas lire le dernier chapitre de l'« aventure » au risque de perdre tout suspense...

Shopping, niveaux et meneur de jeu

Là s'arrête le jeu de base. Passons à présent à la vitesse supérieure avec le jeu avancé dont le souci premier est de lier les explorations les unes aux autres. Les joueurs gardent le même personnage. Un « tableau des hasards » permet de meubler le temps entre deux explorations avec des rencontres, des



événements ou des combats, qui sont résolus avec un seul jet de dés. Les guerriers peuvent aussi se rendre en ville et dépenser l'or récupéré durant l'exploration pour acheter de l'équipement. Mais le principal ajout est la possibilité de faire évoluer le personnage par l'acquisition de compétences (ou de sorts pour le sorcier) qui le personnalise, ou l'augmentation de ses caractéristiques. En payant avec des pièces d'or, le guerrier peut ainsi monter de niveau. Il existe dix niveaux pour chaque type de guerrier, de plus en plus coûteux en or.

Bien sûr, si les guerriers deviennent plus puissants, il est nécessaire que les monstres suivent la même évolution afin de conserver l'équilibre du jeu. Ceci donne une collection de monstres nouveaux qui couvrent tout le bestiaire de *Warhammer*.

L'intérêt des explorations est renouvelé par ces nouveaux monstres, ainsi que par des dizaines de nouveaux événements et trésors. Mais contrairement au jeu de base, tout ceci n'est pas sous forme de cartes, mais de listes et de tables dans la plus grande tradition du jeu de rôle. On a même droit à d'immenses tableaux austères détaillant les différents types de monstres par niveau.

Là dessus, est rajouté le meneur de jeu. Au lieu de laisser au domaine de l'aléatoire la création du souterrain et les rencontres qui s'y déroulent, les auteurs proposent de le préparer à l'avance. Comme celui qui l'a conçu n'aurait aucune surprise à le jouer, il est convié naturellement à le faire jouer aux autres. Et pour que son rôle ne se borne pas à placer les éléments et les figurines, il joue les jets des monstres et raconte l'histoire aux guerriers.

Voilà ! Le pas est franchi, on est dans le jeu de rôle. Le reste est affaire d'expérience…

L'avis du vieux de la vieille : retour à la case départ

« Bon, moi, les étagères de ma ludothèque sont déjà bien pleines, mais pas sectaire, je vais voir ce petit nouveau de plus près… Sûr, avec *Warhammer Quest*, Games Workshop se tourne résolument vers un public beaucoup plus jeune que celui du jeu de rôle *Warhammer* (la boîte indique « à partir de 12 ans » pour des raisons de législation, mais le jeu est accessible à des joueurs plus jeunes). Cet objectif explique à coup sûr le retour du salle/monstre/trésor et des personnages-machines à tuer. Pour qui a vécu l'évolution du jeu de rôle, cela apparaît comme une régression, un retour à la case départ. Mais bon, pourquoi ne pas essayer ! Un petit coup de nostalgie, comme ça, entre une partie de *Nephilim* et de *Castle Falkenstein*… Allez, on tente !

Deux heures plus tard, le résultat est décevant. Ça ressemble à du *AD&D*, mais ça n'en a pas la saveur. Le matériel de jeu est trop important pour permettre à l'imagination de décoller. Le plastique – question d'habitude ? – n'a pas le même impact que le plomb. Et les *DungeonQuest* et autres *HeroQuest* de MB, bâtis sur le même thème que *Warhammer Quest* (l'exploration de souterrains), étaient plus riches et intéressants à mon goût. En définitive, on s'ennuie un peu et on joue en parlant d'autre chose, à part un de nous qui se rappelle ses parties de *Sorcerer's Cave*… Le vrai problème de *Warhammer Quest* est que sa version de base, trop basique, trop répétitive, n'a pas d'attrait particulier, hormis celui du *happening* sans suite. Quant à sa version avancée, plus intéressante, elle est cependant trop proche d'un jeu de rôle classique pour retenir l'attention. Bref, *Warhammer Quest* n'est pas un jeu pour les rôlistes confirmés, ceux de la première génération de joueurs… »

L'avis du néophyte : sympa

« Oui, oui, oui… C'est beau, simple, rapide. On s'amuse bien. Les figurines sont toutes belles : c'est du plastique, mais il y a autant de détails fins que sur les figurines en plomb. Et il y en a des dizaines, la boîte en est pleine ! Quand les monstres apparaissent et remplissent la salle, c'est impressionnant ! Et alors, les guerriers foncent dans le tas et ça déménage. C'est à celui qui en tuera le plus…

Et surtout, surtout… Jusqu'à présent, personne n'a jamais réussi à m'expliquer ce qu'était le jeu de rôle. Là au moins c'est clair. Le passage sur le rôle du MJ, le meneur de jeu, est vraiment bien amené. Bon, il y a un peu trop de tableaux écrits petit, mais toutes les créatures décrites sont vraiment sympa, surtout les monstres du Chaos. J'ai déjà plein d'idées sur des souterrains avec ce genre de bestioles, des passages secrets et des pièges… Je peux garder la boîte ? »

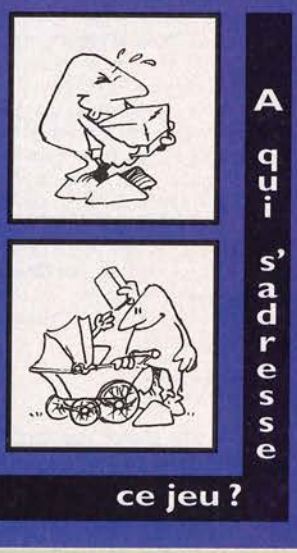
Pour conclure

Après les règles de wargame avec figurines (*Warhammer le jeu des batailles fantastiques*), le jeu de rôle (*Warhammer jeu de rôle fantastique*) et les combats navals (*Man O'War*), la gamme *Warhammer* s'agrandit de nouveau. *Warhammer Quest*, le dernier rejeton de la bande, tient une place vraiment à part, c'est une sorte de chaînon manquant, un peu jeu de plateau, un peu jeu de rôle. On peut se lasser du jeu de plateau, répétitif, mais on est alors conduit, soit à abandonner le jeu à la poussière, soit à l'enrichir – progressivement – de nouvelles règles contenues dans le jeu avancé et donc, petit à petit, de franchir le pas vers le jeu de rôle. Un indice de cette orientation : les règles de base font 32 pages, les règles « avancées » menant au jeu de rôle en font 194. Occupant un créneau laissé vide par l'absence de version française de *First Quest* (le jeu d'initiation de TSR), *Warhammer Quest* est plus une méthode d'apprentissage au jeu de rôle qu'un jeu à part entière… pour l'instant. En filigrane, on devine qu'il s'agit d'une ouverture offerte aux joueurs qui consacrent la majeure partie de leur temps à la figurine et qui veulent faire un tour du côté du jeu de rôle, tout en conservant la compatibilité totale des mécanismes entre les deux, une compatibilité qui n'existait pas avec le jeu de rôle Warhammer.

Pierre Lejoyeux
illustration extraite du jeu

Un mot des règles

Dans l'ensemble, les règles de *Warhammer Quest* apparaissent comme une extension de *Warhammer le jeu des batailles fantastiques*. Les personnages sont définis par 8 caractéristiques uniquement axées sur le combat (Points de vie, Mouvement, Caractéristique de combat, Caractéristique de tir, Force, Endurance, Initiative, Attaque) et notées de 1 à 10. Tout se joue avec des dés à 6 faces. C'est un retour aux sources après le dé à 100 faces de *Warhammer jeu de rôle fantastique*. Le souci de simplicité et de compatibilité entre les différents jeux de la gamme est là évident.



L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La démarche générale d'initiation ; la quantité-qualité du matériel.

On regrette

Le manque d'intérêt du jeu pour des rôlistes confirmés.

FICHE TECHNIQUE

***Warhammer Quest* est un jeu d'initiation au jeu de rôle édité en français par Games Workshop.**
***Matériel* : 101 figurines en plastique, 108 cartes, 8 fiches, 57 pions, 18 d6, 19 éléments de donjons (salles et couloirs), 1 livret de règles, 1 livret d'aventures, 1 livret de règles avancées.**
***Nombre de joueurs* : de 2 à 4 (4 conseillé) de 12 ans et plus.**
***Durée d'une partie* : 1 à 2 heures.**
***Prix* : environ 400 F.**

Métalliques



Troll (Ral Partha) — *Fantôme (Citadel)* — *Gob (Heartbreaker)* — *Hobbits archers sur poney (Grenadier)* — *Troll (Ral Partha)*

Pour la majorité d'entre nous, l'été est synonyme de temps libre et de vacances. Profitez donc de ce moment pour abandonner quelques instants vos Shivan Dragon, Ange de Serra, Sorcier sybarite et autres cartes de *Magic* pour retrouver pinceaux et peintures enfouis sous des mois de poussière ; exhumez vos armées et vos règles de jeu : réveillez vos figurines !

Nouveautés

Beaucoup de pièces de qualité, mais les trolls de Ral Partha ont fait complètement craquer le vieux général orque que je suis parfois, et l'amateur de belle gravure que je suis toujours.

ASGARD

Décidément, je vais finir par en vouloir à Philippe Plual de ne graver que des grandes tailles, car ses dernières réalisations sont vraiment très réussies : un samouraï super détaillé de 120 mm qui force l'admiration par la qualité de sa gravure, et un barbare (de 200 mm !) qui visiblement doit être le petit frère d'Arnold S.
Au risque de me répéter, je sais que leur très grande taille attirera plus facilement des peintres et figuristes purs et durs que des joueurs. Mais pourquoi ne pas profiter de l'été pour sauter le pas ? Peindre de tels « monstres » apporte énormément de plaisir, et contrairement à ce que l'on peut croire, ce n'est pas plus difficile que de bien peindre du 25 mm.
Cela dit, si M. Asgard nous faisait des figurines plus petites…

CITADEL

Vous allez enfin pouvoir vous consacrer à la peinture de votre nouvelle armée d'elfes noirs, dont la sortie va commencer en août : début du mois pour l'infanterie de base, puis suivront l'état-major et les décalcos, et fin août le livre d'armée, accompagné des furies, d'elfes en plastique, des bannières et des gardes noirs de Naggaroth. Plus tard, si vous êtes sages, vous aurez même droit à de la nouvelle cavalerie sur sang-froid.
En attendant, vous pouvez toujours ajouter deux belles pièces à votre armée de morts-vivants : un fantôme (voir bandeau) et Krell, seigneur squelette, qui n'a pas l'air très gentil. Les nains du chaos gagnent eux aussi un nouveau héros : Astragoth, prêtre d'Hashut.
Les nouvelles figurines de marines pour *Warhammer 40,000* sont toujours aussi réussies, avec entre autres Marneus Calgar, commandeur des Ultramarines, un lieutenant des Glaces de Valhalla, et une nouvelle unité en boîte : les Raiders de Tallarn. Beaucoup moins outrancières que les nouvelles séries d'humains, elles feront parfaitement l'affaire autour d'une table de *Mutant Chronicles*, *Berlin XVIII* ou *Cyberpunk*. Les initiés seront quant à eux ravis de savoir que les archivistes épistoliers, terminators et copistes sont enfin disponibles. Le prochain livre d'armée, prévu pour octobre, sera consacré à nos amis les tyranides.
Le grand concours de poésie ork continue pour la gamme Epic, avec cette fois les Frakassors et Karbonisators.
Par un prompt renfort, l'armée de Tzentch se voit dotée de Magnus le Rouge, des Tours Argentées, des grands démons et autres oiseaux de feu, qui lui permettront d'être cent mille en arrivant à l'astroport. Et ainsi de résister aux assauts des nouvelles troupes d'eldars et de tyranides.

HEARTBREAKER

De nouveaux packs économiques font leur apparition, avec entre autres des orques, gobelins, nains et squelettes. Présentés en blister de 5 (ou même 6 pour les gobs) pour 50 F, ils permettront de diminuer notablement le coût de votre armée de *Warhammer*.
Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, on découvre en même temps quelques petites merveilles, tel ce lance-roquettes et les trois gobelins qui sont censés le faire fonctionner (voir photo ci-dessous). J'ai complètement craqué pour ces trois crétins qui ne tarderont certainement pas à être obligés de lancer un jet d'incident aux conséquences fâcheuses.

PRINCE AUGUST

Un problème de bouclage express nous avait obligé à ne montrer qu'une illustration de Scatha the Worm dans le dernier numéro. Le voici donc en chair et en os, ou plutôt en plomb et en peinture. Avouez qu'il est quand même très impressionnant. Avant de revenir à des séries plus classiques, Chris Tubb s'offre un petit divertissement estival en nous proposant pour le mois d'août quatre saynètes, principe jusqu'ici réservé aux adhérents du Mithril Fellowship. Les thèmes choisis sont :
— Isildur aux Champs d'Iris, moment crucial où le premier porteur perd l'Anneau Unique.
— Saroumane le Multicolore, affrontant Gandalf dans sa tour d'Orthanc.
— La violente dispute entre Théoden et Gandalf dans le Palais Doré (« C'est sûr, je peux choisir un cheval ? »).
— Gandalf persuadant Bilbo de céder l'Unique à Frodon avant de quitter la Comté. Si avec de telles pièces, vous n'arborez pas un sourire ravi à la rentrée, c'est à désespérer !

RAL PARTHA

Il y a quelques mois, nous avions accueilli avec enthousiasme la sortie des personnalités des Royaumes oubliés, et c'est avec joie que nous découvrons à présent les premiers héros de DragonLance : Tanis, Goldmoon, Fizban et Kitiara. Leur gravure est belle et fine, et convient parfaitement à ces êtres de légende.
Les amateurs de trolls ne seront quant à eux pas déçus de la qualité de la nouvelle gamme Ral Partha : on y trouve un chef, un chaman, un porte-étendard, un musicien, des lanceurs de roc, une catapulte, et de l'infanterie légère et lourde. Si vous êtes meneur de jeu, ces braves bêtes devraient permettre à vos aventuriers de vous maudire pendant quelques séances. Enfin, dans le rayon exotique, signalons Krogar, l'homme-gorille (il fera un excellent zébrille pour *Thoan*), et la frêle jeune fille qu'il retient prisonnière dans une cage en bambou. Nos héros arriveront-ils à la délivrer ? Réponse dans le prochain numéro.



— Les nains arrivent !
— OK, feu !
(Heartbreaker)



Satyre de Shadowrun (Ral Partha) — *Elfe noir (Heartbreaker)* — *Orque (Heartbreaker)* — *Tanis et Goldmoon DragonLance (Ral Partha)* — *Chasseur de vampire Ravenloft (Ral Partha)* — *Guerrier maléfique Ravenloft (Ral Partha)*

SOLDIERS & SWORDS

En avril, je vous avais dit le plus grand bien de cette marque américaine à propos de ses figurines pour *Cyberpunk* et *Castle Falkenstein*. Elle vient d'ajouter une corde à son arc, avec la sortie de figurines officielles pour *Bloodshadows*, un jeu de rôle de West End Games, qui doit compter en France autant d'adeptes que *Chapi Chapo RPG* (dont l'édition de luxe est prévue pour bientôt, mais là je m'égare).
Et si j'attire votre attention sur des figurines dédiés à un jeu – presque – inconnu, c'est parce que ces pulpeuses vamps, ces détectives louches et autres vampires assoiffés de sang sont parfaitement compatibles avec *L'appel de Cthulhu*, *Chill*, ou *Vampire*.

Texte : François Décamp
Images : Olivier Vignes et Philippe Plual
Peintres : Christophe Caillaud, Michel Dauvillier, Bruno de Grimouard, Philippe Plual et Stan



Encore trois orques et je file à mon cours de muscu...

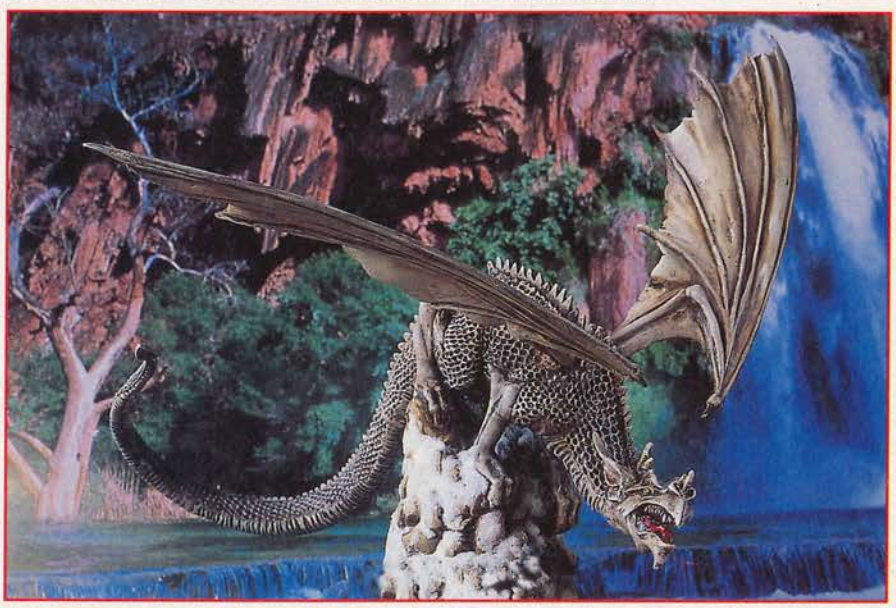
(Asgard)

Encore trois esprits-renards et j'irais me faire une petite cérémonie du thé.
(Asgard)



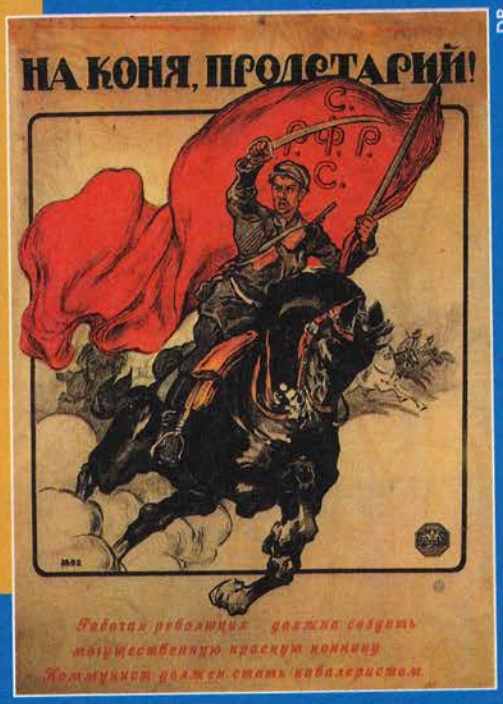
Si vous avez des questions, remarques, suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.

Pour qui il est le susucre? Pour le gentil dragon! (Mithril pour Prince August)



Rossyïa 1917

Affiche de recrutement de la cavalerie rouge (1919). En haut : A cheval, prolétaires ! En bas, la proclamation de Trotsky : « La révolution prolétaire doit créer une cavalerie rouge puissante. Le communiste devra être un soldat à cheval ! »



DR

S'il est un éditeur qui ne chôme pas, c'est bien AWE ! Son dernier jeu en date, *Rossyïa 1917*, traite d'un sujet difficile et guère exploité : la guerre civile russe. Et le résultat est très convainquant...

Il est de coutume, devant un tribunal, d'invoquer pour l'accusé les circonstances atténuantes d'une enfance difficile. Devant le grand tribunal de l'histoire, le communisme (!) pourra en toute quiétude l'invoquer : il a été enfanté dans la douleur et l'une des plus terribles guerres civiles que le monde ait connues.

Pourtant, pour importante dans l'histoire récente qu'ait été cette guerre, pour intéressantes qu'en soient ses péripéties, elle n'a jusqu'ici guère suscité la passion des éditeurs de jeu, et les deux tentatives recensées à ce jour n'ont pas laissé de souvenir ému.

C'est pourquoi la sortie de *Rossyïa 1917* chez Azure Wish est en soit un petit événement, d'autant plus qu'il s'agit d'un jeu français de très bon niveau. C'est un wargame de complexité moyenne mettant au prise un ou deux joueurs Bolcheviques et un ou deux joueurs Blancs, sur la période allant de novembre 1918 à avril 1921.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Le système de ravitaillement élégant et efficace ; le fait que ce soit le seul jeu disponible sur ce sujet.

On regrette

Quelques points de règles seraient à clarifier ; le camp des Blancs est vraiment très (trop) uni.

Le matériel

L'aspect du jeu est tout à fait conforme au standard auquel Azure Wish nous a habitué. Deux cartes en papier glacé, très claires et de toute beauté, couvrent de Varsovie à Kourgan d'ouest en est, et de Helsinki à Grozny du nord au sud, avec de nombreuses « boîtes hors carte » (*off-map boxes*) pour représenter les vastes étendues hors carte sur lesquelles une douzaine de pions vont évoluer. Le nord est truffé de marais et de forêts, tandis qu'au sud-est c'est littéralement le désert des Tartares. Rivières et voies ferrées – ces dernières ô combien importantes ! – sillonnent ces vastes étendues.

En dehors des marqueurs, assez peu nombreux, la masse des pions représente principalement des divisions (surtout bolcheviques) et des brigades et régiments d'infanterie (surtout blancs), avec un généreux saupoudrage de cavalerie, ainsi qu'un peu d'artillerie, des chars, des avions et surtout des QG portant les noms des grandes figures de la guerre : Trotsky, Staline, Boudienny, Makhno, Denikine, Koltchak, etc. Les unités combattantes affichent leurs valeurs de combat, mouvement, choc et empilement, ainsi que leur efficacité.

On trouve également les troupes de tous les pays qui sont impliqués dans la guerre : françaises, anglaises, américaines, polonaises, baltes, roumaines, finlandaises ; bref le tout est très cosmopolite.

Les règles sont assez courtes, en tout une vingtaine de pages très lisibles, comprenant les règles optionnelles et la liste des événements politiques.

Importance des QG

Le cœur du système tourne autour des QG. En effet, ce sont eux qui sont le moteur de 90 % de l'activité des pions. Après une phase administrative, au cours de laquelle sont déterminés notamment l'initiative (sur la base du niveau politique), la météo, la capacité de transport ferroviaire et les remplacements de chaque camp ; on passe à une phase opérationnelle où chaque joueur active à son tour un QG, jusqu'à ce que tous les QG de chaque camp aient été activé ou que les deux joueurs aient passé. C'est le joueur ayant l'initiative qui décide qui active en premier le QG. Un QG permet ensuite à son tour de ravitailler et d'activer, c'est-à-dire de déplacer et faire combattre, les unités sous ses ordres. Les deux joueurs vont donc alterner l'utilisation de petits groupes d'unités, de la taille de gros corps ou de petites armées, ce qui génère une tension très ludique dans le timing des opérations de chaque camp.

En activant un QG, on commence par déterminer son ravitaillement. Cela s'effectue en jetant un dé sur la table appropriée, le résultat (l'obtention de 0 à 3 points d'armement) dépendant de la distance à laquelle le QG se trouve de la plus proche voie ferrée, de la météo et de son efficacité. D'une façon générale, il est très rentable de rester sur les voies ferrées, ce qui tend à orienter les axes de progression le long de celles-ci (premier bon point du système).

Les QG ont une portée au-delà de laquelle ils ne peuvent plus bénéficier du ravitaillement des voies ferrées. Hors de cette portée, une pile sous le commandement du QG doit subir un test d'attrition, au résultat généralement sévère. Si de plus le QG est encerclé, ce sont toutes ses piles qui subissent ce test, sauf s'il disposait de points d'armement en réserve, auquel cas il a droit à un tour de répit, ce qui consomme toute sa réserve.

Après avoir reçu ses points d'armement, le QG peut en dépenser de 0 à 3. Selon le nombre de points dépensés, les unités sous son commandement vont pouvoir déployer plus ou moins d'activité. A 0 point d'armement, aucune attaque n'est possible, avec 1 on peut faire deux attaques, avec 2 le nombre d'attaques n'est pas limité, et avec 3 points on peut mettre en réserve des unités qui disposeront d'une phase d'exploitation. Une remarque au passage : il est vraiment déconseillé de laisser un QG se faire encercler, comme ses points d'armement disparaîtront avant qu'il ne puisse activer ses unités, celles-ci ne pourront plus attaquer...

Une fois les points d'armement dépensés, les unités dépendant du QG ont une phase de mouvement et une phase de combat. Si des unités ont été mises en réserve, elles disposent après le combat d'une phase de mouvement et d'une phase de combat supplémentaires.

Une attaque de choc

Le combat lui-même est assez classique, avec une table de combat à perte de pas où les modificateurs sont très importants.

Une notion cruciale est celle du choc. Certaines unités ont une valeur de choc, que certains appelleraient moral. Lorsque l'attaquant a une valeur de choc supérieure à celle du défenseur, il peut déclarer un assaut choc, ce qui lui donne un bonus au dé, mais surtout oblige le défenseur à choisir entre reculer ou tripler ses pertes sur la plus grande partie de la table, en échange de quoi l'attaquant doit prendre ses pertes en priorité sur ses unités de choc. Le nombre de points d'armement dépensés par le QG donne également un bonus, de même que l'efficacité du QG attaquant.

La somme de tous ces paramètres donne à l'attaque une supériorité considérable sur la défense ; les attaques ne sont que très rarement risquées, et les résultats souvent dévastateurs (le recul en ZdC oblige bien sûr à encaisser des pertes supplémentaires). En dehors de l'intérêt ludique de la chose, cela incite les joueurs à avoir un comportement historique en étant très offensifs, parfois trop – qui trop embrasse... Il est



souvent tentant de faire une attaque de plus, ce qui laissera des unités exposées et donc très vulnérables.

Le niveau politique

Le but de toute cette activité est de marquer les points politiques dont dépendent l'initiative et surtout le gain de la partie. Cela se fait principalement en prenant des villes à l'adversaire. Les pertes n'ont d'effet que militaire. Comme les remplacements et les renforts sont assez généreux, on meurt beaucoup autour des villes !

Par ailleurs, les événements politiques sont simulés par un système d'options. A chaque tour, chaque camp tire un nombre de marqueurs variant selon son niveau politique. Ces marqueurs permettent de faire intervenir des événements historiques, tels les interventions ou retraits alliés, l'entrée en guerre de certains pays, voire la mort de Lénine. La plupart de ces options ont également un effet sur le niveau politique.

Pour en finir avec les règles, ajoutons pour la bonne bouche les anarchistes de Makhno, qui sont contrôlés alternativement par les Rouges et les Blancs, mais qui ne peuvent pas attaquer les Rouges tant que ceux-ci ne l'ont pas fait.

Les plus et les moins

Au bout du compte, tout cela donne une simulation assez réaliste de la guerre civile russe. Au niveau purement militaire, les règles de ravitaillement sont un modèle du genre. Elles sont simples, mais reflètent bien une donnée capitale de l'époque, à savoir la dépendance considérable des armées vis-à-vis du rail : un QG opérant ailleurs que sur une voie ferrée verra ses points d'armement diminuer considérablement. Or sans points d'armement pas d'attaque, et leur consommation en grande quantité procure des avantages énormes.

L'idée du choc est moins évidente de prime abord, mais la lecture, par exemple, de Babel (2) lorsqu'il décrit les combats de la première armée de cavalerie rouge illustre bien comment ces guerriers étaient plus à l'aise dans l'attaque que dans la défense, et le système le met bien en évidence.

Quant à la situation politique, le résultat me semble moins convaincant, mais il faut dire que le jeu relève malgré tout assez bien un défi fort rude. La distinction Rouges/Blancs est pour le moins une vision très réductrice du conflit, bien que nécessaire pour le jeu. Si les bolcheviques forment bien une faction relativement homogène, il n'en est pas de même des autres.

Les luttes intestines entre factions blanches, dues à la mort du tsar et de toute sa descendance, dépassaient les simples conflits personnels, et la forme exacte du gouvernement après la victoire sur les bolcheviques était un point laissé flou. L'engagement antibolchevique des Alliés manquait singulièrement d'enthousiasme, et on aurait aimé voir dans le jeu un peu plus de limitation quant à leur champ opérationnel. Inclure dans le camp Blanc les nationalistes ukrainiens peut se comprendre dans la mesure où les bolcheviques s'en firent très rapidement des ennemis, mais ils étaient plutôt contre tout le monde avant d'être dans un camp ou dans un autre.

Cela dit, la situation sur la carte donne à l'œil le rendu caractéristique de cette guerre, c'est-à-dire un b... innommable. Quel que soit le camp, ILS sont partout ! même si d'une façon générale les Rouges sont plutôt au milieu et les Blancs autour. Comme ses homologues historiques, le joueur Bolchevique aura en début de partie de mémorables sueurs froides. Surtout s'il est habitué au front de l'Est 41-45, où perdre Stalingrad est une catastrophe ; ici, perdre ce qui est encore Tsaritsyne est un événement normal durant les premiers tours.

Par la suite, le défi sera pour les Blancs de maintenir suffisamment de pression tous azimuts pour empêcher les Rouges de se concentrer sur chaque faction, l'une après l'autre, pour les éliminer une par une – ce qui risque fort d'arriver au final.

Essai réussi !

Au total, le jeu donne un léger avantage blanc par rapport à l'histoire, en leur permettant de se coordonner dans de bonnes conditions, alors que la plupart des chefs blancs se détestaient cordialement au point d'en arriver parfois à se réjouir des défaites de leurs collègues. Mais même ainsi, l'avantage militaire revient statistiquement aux Rouges, qui finissent généralement par être suffisamment nombreux pour écraser leurs adversaires sous le nombre. Le jeu n'en est pas moins très plaisant, sans temps mort pour l'un ou l'autre joueur, et les retournements de situation sont fréquents.

Rappel historique

Après la prise du pouvoir par les bolcheviques, en octobre 1917, tous leurs adversaires prirent les armes pour les en chasser : mencheviks (nous dirions aujourd'hui socialistes), socialistes-révolutionnaires (parti « concurrent » des bolcheviques et assez puissant dans la paysannerie), anarchistes, cadets (en réalité, « KD », ou constitutionnels-démocrates ; droite libérale), tsaristes de toutes tendances, des plus réactionnaires et autocratiques aux plus modernistes. En outre, dans différentes régions de l'ex-Empire tsariste, des peuples non russes se soulevèrent dans le but d'obtenir leur indépendance. Certains parvinrent à leurs fins (les Baltes, les Polonais ou les Finlandais), d'autres durent finalement réintégrer le nouvel « empire », désormais dénommé URSS (les Ukrainiens, les Géorgiens ou certains peuples du Caucase et de l'Asie centrale).

Et puis, pour compliquer encore la situation, des puissances étrangères intervinrent dans cette guerre civile pour tenter, soit de soutenir telle ou telle faction blanche, soit de conquérir des territoires : les Britanniques débarquèrent en Lettonie, à Archangelsk (sur l'océan glacial Arctique) ou sur la côte de la mer Noire ; les Japonais et les Américains débarquèrent à Vladivostok, sur la côte pacifique (1) ; les Français tentèrent de s'emparer d'Odessa, mais ils durent faire marche arrière car leur flotte se mutina (les célèbres « Mutineries de la mer Noire ») ; les Allemands entrèrent en Ukraine, etc. (2)

Au final, les bolcheviques triomphèrent l'un après l'autre de tous leurs ennemis, car ces derniers ne parvinrent jamais à s'unir ni à coordonner un minimum leurs actions. Bref, la guerre civile russe, qui dura de 1918 à 1922, fut d'une complexité sans nom, sans doute comparable à cet égard, mais aussi au plan des conséquences internationales, à ce qu'avait été la guerre de Trente Ans, au XVIIe siècle.

L.H.

1) A ce sujet, on ne peut que conseiller chaudement de lire (ou de relire) la BD des aventures de Corto Maltese en Sibérie !

2) ... sans compter la « légion tchèque », composée de soldats d'ethnies tchèque ou slovaque de l'armée austro-hongroise, faits prisonniers par l'armée russe (tsariste) au cours des combats de la Première Guerre mondiale, et qui, désormais libres, tentaient de rejoindre leur pays nouvellement créé (la Tchécoslovaquie) en forçant le passage depuis leurs anciens lieux d'internement (en Sibérie) jusqu'en Europe centrale !...

Rossyia 1917 est le véritable premier wargame d'Azure Wish, et c'est un coup d'essai encourageant, qui montre bien qu'il n'y a pas que les Américains pour faire des jeux historiques avec de vrais ordres de bataille, bien présentés et surtout jouables !

Jean-Louis Beaufils

1) Ou, pour être vraiment précis, la version éclairée de la vision stalinienne de la perversion léniniste du marxisme.

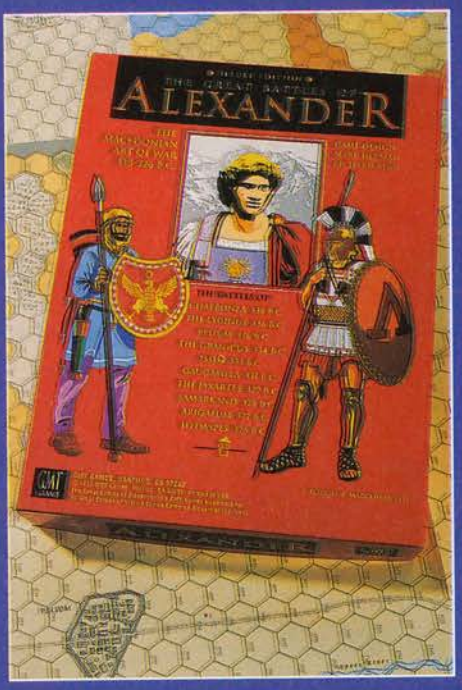
2) Isaac Babel, « Cavalerie rouge », Seuil.

FICHE TECHNIQUE

Wargame en français édité par Azure Wish Edition. *Échelle* : opérationnelle ; 1 pion = 1 division ou brigade ou régiment, 1 hexagone = 50 km environ, 1 tour de jeu = 1 mois. *Matériel* : 1092 pions, 2 cartes, 1 livret de règles (23 pages), 1 livret de scénarios (5 scénarios, 1 campagne), diverses aides de jeu, 2d6. *Temps de jeu* : de 3-4 heures environ à une trentaine d'heures selon le scénario. *Jouabilité en solitaire* : bonne. *Prix* : environ 370 F.

Alexander
Deluxe Edition

Pourquoi GMT Games propose-t-il déjà une deuxième version de *The Great Battles of Alexander* sous la curieuse appellation de Deluxe Edition ? S'agit-il d'une simple mise aux normes graphiques et d'un alignement des règles sur les jeux plus récents de la série (*SPQR*, *Caesar*), ou l'ambition est-elle plus grande ?



Les coins et les recoins de l'Histoire

Dans cette nouvelle boîte de *GBOA*, il y a du neuf et du moins neuf... Désormais, comme dans les trois autres jeux de la série *Great Battles of History*, un dessin couleur très réaliste d'un soldat caractéristique de leur type figure sur les pions. De même, à l'exception de celle d'Issus, toutes les cartes ont été retravaillées dans leur taille ou dans leurs détails. Bref, l'amélioration esthétique est réussie, et sur ce plan, l'appellation Deluxe n'est pas usurpée. Mais il n'y a rien de révolutionnaire dans tout cela !

Les vraies nouveautés, ce sont les cinq batailles inédites, et la réédition d'une sixième (Hydapses, déjà parue en module), que R. Berg et M. Herman sont allés chercher dans les épisodes les moins connus des campagnes d'Alexandre le Grand. Comme à leur habitude, c'est en s'inspirant de la version qu'en donne l'historien allemand Hans Delbruck qu'ils ont reconstitué ces combats.

On retrouve donc la bataille de Chaeronea (- 338) entre l'armée macédonienne commandée par Philippe II (le père...) et les Grecs coalisés contre son hégémonie, ainsi que les trois affrontements successifs d'Alexandre le Grand contre une armée perse, à chaque fois un peu plus « orientalisée » (Granicus - 334, Issus - 333 et Gaugamela - 331).

Quant aux nouvelles batailles, elles sont plus « exotiques » ...

Alexandre contre le reste du monde...

Les batailles de Lyginus et Pelium (- 335) opposent l'armée d'Alexandre aux tribus danubiennes et illyriennes menaçant ses arrières. Face à la combinaison marteau (cavalerie lourde) et enclume (phalange) dont dispose Alexandre, les tribus ne peuvent opposer que de la chair à forgeron (infanterie légère ou moyenne...).

A Jaxartes (- 329) et Samarkand (- 328), les troupes perses qui barrent la route aux Macédoniens ne sont plus composées que de cavalerie scythe. Les deux batailles sont plutôt des escarmouches, où le duo marteau et enclume macédonien (toujours lui) doit désormais écraser des mouches... Il faut du temps pour trouver la bonne tactique face aux Scythes virevoltants : formation défensive en carré, utilisation parcimonieuse des contre-attaques de cavalerie. La tâche est rude, surtout à Samarkand où Alexandre n'est pas là pour commander, et l'exercice instructif. Enfin, pour Arigaeum (- 327) et Hydapses (- 326), il s'agit de hacher de l'Indien. Pour la première des deux batailles, ce n'est guère difficile d'aller déloger de l'infanterie légère retranchée sur une colline. Par contre à Hydapses, il y a une vraie armée en face, avec éléphants, chars de guerre et cavalerie nombreuse. On l'aura déjà compris, c'est la seule des nouvelles batailles proposées qui présente un véritable intérêt compétitif.

Des règles encore plus soignées

Le panorama des batailles présente deux gros avantages : d'abord il est exhaustif (toutes les batailles livrées par Alexandre sont là), cohérent et historiquement passionnant ; ensuite, il est varié et demande beaucoup de remises en question tactiques (des choix différents sont nécessaires pour affronter Grecs, Perses, Illyriens, Scythes ou Indiens !). Son inconvénient est celui bien connu des amateurs de la série *GBH* : la supériorité des troupes, et surtout du commandement macédonien, laisse peu de place aux surprises. Cependant, trois batailles sortent du lot : Issus, Gaugamela et Hydapses qui sont réellement tendues et passionnantes à jouer et à rejouer, notamment en utilisant l'option « déploiement libre des armées ».

Je ne reparlerai très rapidement du système de règles* que pour évoquer les améliorations que les auteurs y apportent régulièrement. Pour le combat, la cavalerie légère et la cavalerie cataphractaire (cuirassée) se voient dotées de capacités particulières. Des formations spéciales de charge peuvent également être adoptées par la cavalerie lourde. Au niveau des règles de commandement, des changements notables apparaissent sous la forme de chefs spéciaux, les commandants macédoniens de contingent, qui peuvent agir en dehors de la chaîne hiérarchique stricte. Cette dernière a elle aussi été modifiée, avec la prise en compte de commandants d'aile et par un élargissement des possibilités d'ordres de ligne. Mais en fin de compte, ce qui manque le plus, c'est la présence d'un véritable rival pour Alexandre (en terme de capacité de commandement). Les duels Hannibal/Scipion dans *SPQR* ou César/Pompée dans *Caesar* sont autrement plus explosifs. D'où ce conseil aux joueurs non macédoniens de *GBOA*, dans toutes les batailles n'ayez qu'un seul objectif : tuer Alexandre !

Frédéric Bey

** Voir les articles sur SPQR (n° 86), Caesar (n° 82), Lion of the North (n° 78) et GBOA première version (n° 76).*

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

La diversité des batailles proposées (en situation, durée ou difficulté) ; l'intérêt ludique renouvelé par les différentes versions données de chaque grande bataille (variations dans le déploiement initial) ; la qualité exceptionnelle du matériel de jeu : tout est pensé pour être beau, pratique, facile à utiliser, lire ou ranger.

On regrette

Le peu d'intérêt tactique des situations présentées dans quatre des six nouvelles batailles de la boîte (on ne rejouera pas dix fois de suite Arigaeum...).

FICHE TECHNIQUE

Wargame en anglais édité par GMT Games. *Matériel* : 3 cartes recto verso, 720 pions, un livret de règles et un livret de scénarios, 2 aides de jeu, 1d10 et des sachets de rangement. *Scénarios et durée de jeu* : 10 batailles pour 2 joueurs (on peut malgré tout facilement jouer en solitaire ou à plus de 2). Chaeronea (4 à 5 heures), Lyginus (1 à 2 heures), Pelium (2 heures), Granicus (2 à 4 heures), Issus (4 à 6 heures), Gaugamela (4 à 8 heures), Jaxartes (2 heures), Samarkand (1 heure), Arigaeum (1 à 2 heures) et Hydapses (4 heures). *Gamme* : Le scénario sur la bataille de Marathon (- 490) paru dans le magazine C3I n° 1 peut être joué avec le matériel et les règles de GBOA - Deluxe Edition. *Prix* : environ 390 francs.

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...



2 ans - 12 numéros

350 francs

seulement au lieu de 420 francs (*)

plus un cadeau :

2 hors série de Casus Belli (**)

1 an - 6 numéros

175 francs

seulement au lieu de 210 francs (*)

plus un cadeau :

1 hors série de Casus Belli (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 350 francs seulement au lieu de 420 francs (*), soit une économie immédiate de 70 francs. Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

☐ C43H **OUI, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 francs seulement au lieu de 210 francs (*), soit une économie immédiate de 35 francs. Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.**

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli (Cochez la case de votre choix)

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre marchand de journaux ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.
Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

CB88

RCS Paris B 572 134 773

De In their Quiet Fields à April's Harvest

portrait d'une série réussie



Avec la sortie du neuvième titre (*April's Harvest*) de la *Civil War Brigade Series* et la réédition du premier titre (*In their Quiet Fields*) de cette même série, The Gamers poursuit son entreprise de créativité dans la publication de wargames de qualité. Toujours axés sur le système de commandement, ces deux jeux sont l'expression de la simulation au plus juste des problèmes de C3I.

Une bonne présentation

Comme tous les jeux en série proposés par The Gamers, *April's Harvest* et *In their Quiet Fields* offrent une présentation d'ensemble agréable et en tous points identiques, avec pour thème la guerre de Sécession. Le premier nous propose de revivre la bataille de Shiloh qui opposa Grant à Johnston les 6 et 7 avril 1862, le second la bataille d'Antietam qui se déroula le 17 septembre de la même année et qui opposa les troupes unionistes emmenées par Mc Clellan aux rebelles dirigés par le célèbre général Lee. Les cartes en couleurs sont en papier fort et glacé, les règles sont divisées en deux livrets, un pour les règles de la série (32 pages), l'autre pour les règles propres à la bataille simulée et les scénarios (24 pages). Seules ces dernières changent entre les deux jeux, vous pouvez donc passer rapidement de l'un à l'autre. Rien que de très habituel chez The Gamers. Seuls les pions ne sont pas à la hauteur de nos espérances, car ils ressemblent plus à des marqueurs qu'à un régiment ou une batterie de canons. La séquence de jeu s'établit, quant à elle, de la façon suivante : phase de commandement (édition des ordres entre autres), phase de mouvement et de corps à corps, phase de tir, phase de ralliement.

Le commandement à l'honneur

Le grand intérêt des jeux de la *Civil War Brigade Series* se trouve dans son système de commandement. Au début de chaque partie, les joueurs rédigent sur papier libre un certain nombre d'ordres pour les unités qu'ils contrôlent. Ces ordres doivent être clairs et précis, afin de permettre leur exécution dans les meilleures conditions possibles. Ils ne doivent comporter aucune ambiguïté car une fois transmis, ils seront scrupuleusement exécutés. Bien sûr, il est toujours possible de donner de nouveaux ordres mais dans ce cas, les problèmes commencent. Leur transmission devient aléatoire et dépend du nombre de points de commandement du général en chef, et de la manière dont l'ordre est transmis (soit par écrit, soit oralement). Autant dire que la qualité du commandant est une des principales clés de la victoire. Vous pourrez par exemple comprendre pourquoi les Sudistes ont évité une défaite écrasante à Antietam. Le deuxième point abordé par le système de commandement est la transmission des ordres. Elle peut se faire soit par le commandant en chef qui se trouve avec le chef de corps concerné, soit par le chef de corps qui doit si nécessaire rejoindre ses unités pour leur transmettre les directives, soit enfin par une estafette, mais dans ce cas les risques que les ordres soient mal interprétés augmentent (rappelez-vous du fameux ordre, rédigé au crayon, de Napoléon à Grouchy au cours de la bataille de Waterloo).
Ce système se veut donc le plus réaliste possible, et demande aux joueurs beaucoup de réflexion avant d'envoyer leurs troupes au feu. Le flou qui règne sur la transmission puis l'exécution de vos directives recrée bien l'atmosphère de l'époque, et vous oblige dans un premier temps à être prudent, puis avec l'expérience à risquer quelques coups géniaux qui peuvent faire date.

Classique et efficace

La deuxième partie des règles gère le combat, le mouvement et le moral des unités. Les combats au contact sont résolus par des rapports de force, alors que les tirs dépendent de la puissance de feu utilisée et du terrain. Les pertes sont indiquées sur une feuille fournie pour chaque camp, et les effets sur le moral d'une unité par des marqueurs. Bien sûr, la cohésion d'une unité diminue avec l'augmentation de ses pertes. Enfin, un dernier point intéressant en ce qui concerne la consommation des munitions d'artillerie, mais aussi des unités d'infanterie : elle est comptabilisée au fur et à mesure que vous utilisez la puissance de feu de vos unités. Le ravitaillement prend donc lui aussi une part importante dans le réalisme, et ceux qui ne protégeront pas leurs chariots de munitions risquent de se battre au corps à corps jusqu'à la fin de la partie.

Bientôt la traduction ?

En conclusion, *April's Harvest* et *In their Quiet Fields* apportent à travers leur système commun une contribution intéressante à la recherche de solutions pour simuler le mieux possible les problèmes de commandement au cours de cette période qui commence avec Frédérick le Grand et qui s'achève en 1914. De plus, cette série, qui est un succès aux États-Unis, nous permet de découvrir un conflit qui préfigura la Première Guerre mondiale. Nous espérons donc une traduction prochaine de cette sympathique série, en implorant son concepteur de changer de modèle pour les pions.

Sylvain Ferreira

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

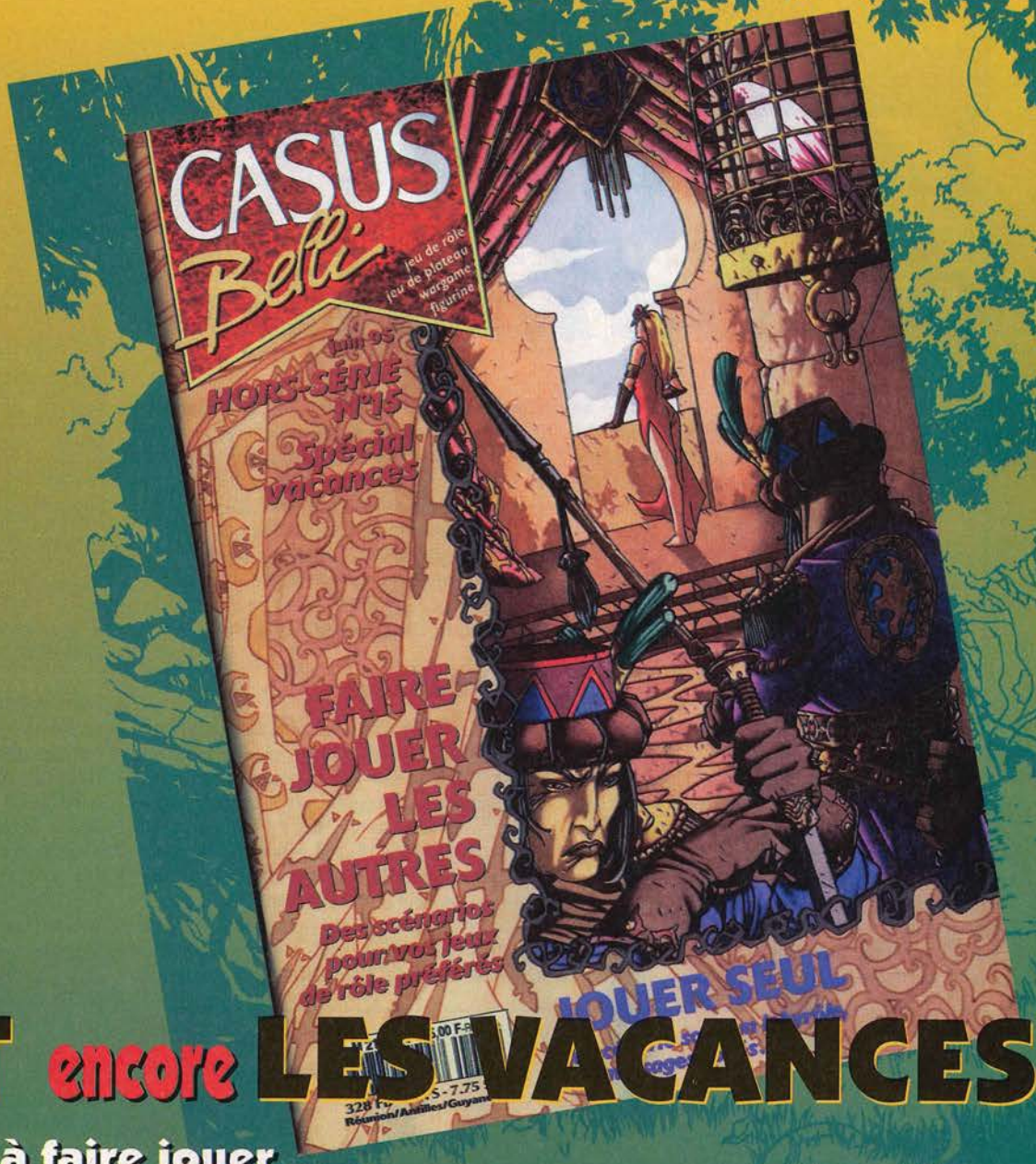
Le système de commande réaliste et historique.

On regrette

La mauvaise qualité des pions.

FICHE TECHNIQUE

***April's Harvest* et *In their Quiet Fields* sont deux wargames en anglais édités par The Gamers. *Thème* : deux batailles de la guerre de Sécession : Shiloh, 6-7avril 1862 et Antietam, 17 septembre 1862. *Échelle* : un tour = 30 mn ; un pion = une brigade. *Matériel* de bonne qualité (sauf les pions) : une carte couleur (55 x 85 cm), 280 pions pour *April's Harvest* et 420 pions pour *In their Quiet Fields*, 2 livrets de règles, un historique et des notes de concepteur. *Jouabilité* : bonne. *Historicité* : excellente *Prix* : environ 240 F (*April's Harvest*) et environ 250 F (*In their Quiet Fields*).**



C'EST encore LES VACANCES

Le scénario à faire jouer aux copains est tout prêt...

Enfin, s'occuper de soi : faire cette solo-quête ou se lancer dans un labyrôle...

Hors-série Casus Belli n° 15 Spécial vacances En kiosque depuis le 28 juin 1995

Et le 6 septembre Cyber Age, HS n° 16, un jeu de rôle complet cyberpunk utilisant le système Simulacres.

▶

Des scénarios pour AD&D, Cyberpunk, Chimères, L'appel de Cthulhu, Mega, Rêve de Dragon, INS/MV, Ecryme, Pendragon, Loup-garou, Simulacres space opera, et des pages pour jouer tout seul...

Aide de jeu pour Charges

Les arabes de Saladin



DR

Armée moyen-orientale médiévale (miniature persane du XV^e siècle).

Si l'ignorance teintée de mépris de nos contemporains à l'égard du monde islamique ne trouve plus guère aujourd'hui de contradiction que dans les derniers soubresauts d'une culture moribonde, écrasée sous le dogmatisme imbécile des barbus, rappelons-nous qu'à la fin du XII^e siècle c'est nous, les Occidentaux, qui étions les barbares, et jetons un coup d'œil sur l'armée d'un défenseur d'un islam souverain et tolérant au faîte de sa puissance politique, économique, artistique et scientifique.

Cadre

Sous l'étiquette « arabe », les lecteurs assidus (*cf.* CB hors-série n° 13) auront décelé une superbe armée turque, reconnaissable à sa combinaison de cavaliers lourds et d'archers légers. En effet, à cette époque, les Arabes, mais aussi les Égyptiens et même les Perses, ont depuis longtemps confié à des Turcs le soin de les défendre, pour pouvoir s'adonner quant à eux aux délices de la recherche théologique, quand ils ne retournent pas à leur activité préférée : le commerce.

C'est ainsi que Saladin, d'origine kurde, et donc minoritaire parmi les esclaves soldats turcs qu'il commandait, devint le champion de l'islam dans sa lutte contre l'Outremer franc. Il écrasa les croisés à Hattin en 1187, reprit Jérusalem, puis se fit une réputation de grande clémence, notamment en autorisant le passage des pèlerins chrétiens désarmés vers la Ville sainte, et en traitant fastueusement son ami Richard Cœur de Lion, roi d'Angleterre, mais ceci est une autre histoire…

Conseils

L'essentiel de l'armée se résume à deux types de troupes : le cavalier lourd régulier, armé d'une lance courte et d'un arc, avec un bon moral ; et le cavalier léger, irrégulier, avec le même armement. Vous l'avez deviné, il ne s'agit pour Saladin ni de s'engager dans un choc frontal contre des chevaliers, ni de se contenter de tirailler contre une armée comportant beaucoup de tireurs. Le maître mot est manœuvre. Dans une situation favorable, toutes les troupes sont capables de gagner au corps à corps. L'adversaire ne doit donc pas être en mesure de comprendre où va porter l'attaque et quelles sont les troupes plutôt prévues en soutien.

N'hésitez pas à donner des ordres d'attaque à certains LC, ou à laisser partir impétueusement des Irr A. En effet, non seulement vous avez des chances de battre ou de clouer les unités adverses, mais vous avez également, en fonction de l'adversaire, bien des chances de réussir à rompre le combat et à rallier en cas de défaite. De plus, vous risquez de désorganiser la progression des troupes adverses et de démasquer les flancs de troupes que vous ne pouviez espérer battre de face avec de simples lances courtes. Lors de la dernière coupe de France, c'est ainsi que je fus éliminé : en se sacrifiant, une simple unité d'archers retarda l'avance d'une unité gauloise qui couvrait le flanc de mes hoplites massaliotes, permettant à la période suivante une prise de face par une cavalerie et de flanc par une autre LC.

Voyons à présent les options. Donner le bouclier aux Turcomans me parait cher et seulement valable pour des unités que vous utiliserez en écran longtemps ou bien au choc. Les Turcomans fanatiques sont utiles pour une charge de sacrifice. Les Bédouins font des troupes de choc économiques mais peu fiables, les Hejazis peuvent aussi être choisis pour des raisons budgétaires si vous jugez que vous avez assez d'arcs.

Les Francs ne sont jamais très nombreux, mais ils ont un don assez agaçant pour concentrer l'attention de l'adversaire sur un point de la table.

Les archers soudanais sont chers, pour ce seul intérêt d'avoir une portée plus grande que les archers à cheval. Les différents LMI ont comme d'habitude l'avantage de pouvoir couvrir les terrains difficiles. Bien sûr, les Naffatuns sont très utiles avec leurs pots à feu, dès lors que des éléphants risquent de traîner dans les parages.

L'option syrienne permet de mégoter sur le prix des arcs, ce qui est d'un intérêt relatif. Bien que d'un moral exécrable, la milice al Ahdath, en ordre serré et en gros paquet, peut avoir un intérêt dans certaines stratégies, notamment en offrant un point de ralliement ou en bouchant un trou entre des éléments de terrain.

Philippe Bondurand

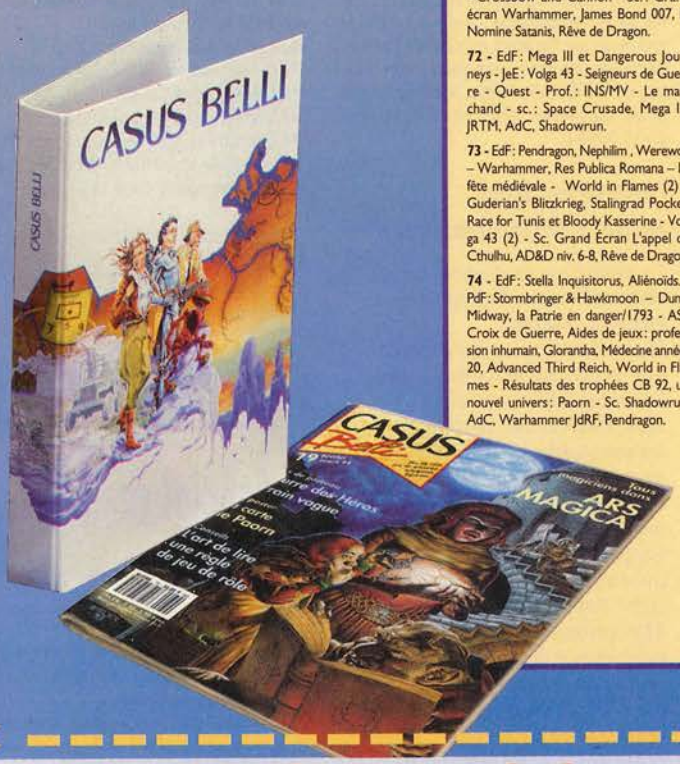
Arabes sous Saladin (1169 à 1193)

Min	Max	Nom	Type	Moral	Armes	Points
1	1	Général en chef	HC	Reg	L, A, B	40
0	4	Général subordonné	HC	Reg	L, A, B	40
0	14	Mameloucks royaux	HC	Reg A	L, A, B	64
0	14	*passer tous les Mamelloucks royaux en EHC*				16
5	12	Al-halqa	HC	Reg A	L, A, B	64
12	36	Toassin	HC	Reg B	L, A, B	56
6	60	Qaraghulams	HC	Reg C	L, A, B	48
24	60	Turcomans	LC	Irr C	LC, A	16
0	40	*donner des B à des Turcomans*				6
0	30	*passer moins de la moitié des Turcomans en IrrA*				12
0	20	Bédouins	LC	Irr C	LC, B	16
0	12	Hejazi	HC	Irr B	L, B	42
0	7	Francs	EHK	Irr B	L, B	60
0	72	Archers soudanais	LI	Reg C	A, B	13
0	24	Soudanais	LMI	Irr C	LC, B	10
0	6	Ghazis (1/2 u)	LMI	Irr A	LC, B	16
0	6	Ghazis (1/2 u)	LMI	Irr A	(A2M ou LC), B	16 ou 14
0	24	Muttawia	LMI	Irr C	LC, B	10
0	12	Arbalétriers	LHI	Reg C	AB	20
0	6	Naffatuns	LI	Irr C	PF	6

Option avec Syriens

Min	Max	Nom	Type	Moral	Armes	Points
10	22	Askaris	HC	Reg B	L, B	50
0	22	*donner l'A à des Askaris*				6
0	48	Cavaliers	HC	Irr B	L, B	42
0	16	Ahdath (1/3 u)	MI	Irr D	LL, B	9
0	16	Ahdath (1/3 u)	MI	Irr D	(A2M ou LC), B	9 ou 7
0	16	Ahdath (1/3 u)	MI	Irr D	A, B	9
0	40	Al Ashair	LI	Irr D	A ou F	4

Tous les numéros ont un rôle à jouer. Complétez et conservez votre collection.



JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ; GE : scénario Grand Écran ; Prof. ; Profession ; PdF : Portrait de famille ; EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ; PL : Première Ligne ; JpC : jeu par correspondance ; AdJ : aide de jeu ; DA : Destination Aventure.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 20, 23, 24, 26, 38, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65.

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. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, 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 Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune, Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, 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 : Hârn - 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.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D² niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roï de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe PI – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënor ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthulland ; Préparer des PSJ (Mega), Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

82 – Réponse à Témoin n° 1. EdF : Chill, Man ö War, Caesar. FJ : Selenim, Gurps, ContinuuM (JpC), Artic Storm, Ardennes, The Clash of Armor, Die Hanse. AdJ : Bestiaire médiéval, Enfers et damnations, Auberges à la carte, Comment improviser, Les animaux de monte (Simulacres). JeE solo : La libération de Paris. Sc. : Chill, JRTM, Warhammer, Toon.

83 - EdF : Chimères, Mutant Chronicles, Diplomatie, Rise of the Luftwaffe. Fj : Ravenloft, Junta, La Foi et le Glaive, Survivor One (JpC), Stalingrad : opération Uranus, Triumphant Fox, Operation Mercury. AdJ : Entrez dans la caravane, Dayak, Fous du volant. DA : Composer un rôle pour son personnage. Point de vue sur la Guilde (Mega). Interview d'Eric Wujcik. Sc : Elric, AD&D2, Nephilim, Star Wars. GE : Chill/AdC.

84 - L'opinion des parents Maltese. EdF : Ecryme, Les dieux nomades, Second Front. FJ : Oniros, Melulice Warlord (JpC), Seigneurs Dragons, Grand Siècle, Lost Victory, Ring of Fire. AdJ : T'aurais pas un tuyau, Sono d'enfer, Un verre ça va… DA : Jusqu'où aller trop loin ; Lamies, totems et fantômes (Simulacres). Anne McCaffrey. JeE : Totale Apokalypse. Sc : Cthulhu, Mutant Chronicles, Chimères, INS.

85 - Réponse à Zone interdite. EdF : Elfquest (v.f.), Mage (v.f.), The Battles of Waterloo. FJ : Castle Falkenstein, Condottiere, Battlespace, Cyber League (JpC), Charges, Enemy at the Gates. Dossier : les jeux de cartes. DA : Gérer les combats. AdJ : Chimères, Kabaal + les morts-vivants, Visite touristique (Mega), règles pour Totale Apokalipse. Sc : Ars Magica, Shadowrun, Vampire, Ecryme ; GE : AD&D.

86 – Résultats des trophées du jeu de rôle 94. EdF : Légendes des Contrées oubliées, Kult, SPQR. PdF : Gurps en v.f, Warhammer en v.f. DA : Maîtrisez le temps. Sc : Mega, Gurps Japon, Cthulhu, Légendes des Contrées oubliées ; GE : Star Wars. AdJ : Les conquérants de l'océan Oriental, Devine qui vient damner ce soir ?, Nuisances & Nature (Simulacres), Les Japonais Kamakura (Charges). FJ : Guerre & Frontière, Dragons et Nacelles, Hunters from the Sky, Kölin.

87 – EdF : Thoan, Titan Legions, Dixie. PdF : Rifts. FJ : A Famous Victory, The Rising Sun, Necroverse (JpC). DA : Jouer en campagne. AdJ : Asylum, Magistra, Créer un monde (Mega), Les Romains (Charges). Sc : Elfquest, Thoan, AdC, Kult. GE : AD&D.

HORS-SÉRIE 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 CB. 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 samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine…, 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 - Fabriquer ses costumes, ses armes - 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. Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Génèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview : A. Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et JpC. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU. Jeux de plateau : Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottiere, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines, Man o'War, Seigneurs-Dragons. Cartes : Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames : Diplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiavel, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'archer à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques, les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe. Bibliothèque, interviews, humeurs.

HS 14 – ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE vol. I. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres.

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. Sc. : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie ; liste des scénarios publiés dans CB.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

● **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI :** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ **soit** ☐☐ **numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**

● **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI :** ☐ **HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F),** ☐ **HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F),** ☐ **HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F),** ☐ **HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).** ☐ **HS n°13 WARGAMES & JEUX DE PLATEAU (49 F franco - Étranger : 54 F).** ☐ **HS n°14 ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE FANTASTIQUE (45 F franco - Étranger : 50 F).** ☐ **HS n°15 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F)**

● **Je commande** ☐☐ **reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**

● **Je joins mon règlement de** ☐☐☐ **F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Prénom ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Adresse ☐☐

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 31/12/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

CB 88

Inspirations...



Science-fiction Fantastique

Un pavé pour l'été

Le cas de Pierre Bordage mérite d'être considéré. Âgé d'une quarantaine d'années, cet auteur est apparu comme un météore voici quelques années, avec sa série *Rohel le Conquérant* (huit volumes parus aux éditions Vaugirard) – qui prenait en quelque sorte le relais de *L'Aventurier des Étoiles*, de E. C. Tubb –, puis avec *Les guerriers du silence*, doublement couronné l'année dernière par le Grand Prix de l'Imaginaire et le Prix Julia Verlanger (1), et premier titre d'une trilogie dont **La citadelle Hyponéros** est le troisième volume (2). C'est avec un grand plaisir que l'on retrouve les multiples protagonistes de cette histoire vertigineuse, parée de mythe et de légende, qui brasse des événements d'une dimension cosmique. Néologismes aux consonances familières ou barbares, sociétés étranges ou décadentes, peuples et mentalités baroques, Bordage a pris un grand soin à élaborer son univers, à tel point que l'heureux possesseur de cette trilogie, sans précédent dans le petit monde de la SF française, pourra y piocher au gré de sa fantaisie divers ingrédients qui enrichiront considérablement, et à peu de frais, le background d'un jeu quelconque de space opera. Le roman se pare même d'un parfum typiquement vanvogtien avec des phrases comme : « Le noir du ciel, c'est le blouf. Il guette nos défaillances comme un inlassable prédateur. » Vous ne le regretterez pas. (L'Atalante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Un peu de SF pour les vacances

Heureuse idée de la part de Jacques Chambon de réimprimer **Dernier vaisseau pour l'enfer**, de John Boyd, et l'on peut espérer que d'autres livres de cet auteur vont suivre. Car bien que Boyd n'ait été actif que durant une douzaine d'années, au cours des années 70, son œuvre comporte quelques franches réussites, comme l'excellent *Gène maudit* ou le « bucolique » *La planète fleur*. Parfois brouillon, mais toujours inventif, il signe avec *Dernier vaisseau pour l'enfer* un livre curieux, décrivant une anti-utopie uchronique dans un cadre de space opera, avec voyage dans le temps à la clef. « Fun » en diable et chaudement recommandé aux amateurs de récits complexes. (Denoël « Présence du Futur » 133.)

Le Richard Canal annuel est arrivé, avec **Le cimetière des papillons**, un roman dont la complexité n'a rien à envier à celle du Boyd. S'écartant du « cyberpunk africain » de ses derniers livres, Canal a écrit là une bien curieuse histoire jouant – c'est le cas de le dire – sur plusieurs niveaux de réalité, avec réflexion politique sur le pouvoir en guise de fève (anarchiste un jour, anarchiste toujours !). Peut-être son meilleur titre à ce jour. (J'Ai Lu « Science-fiction » 3908.)

Il y a fort peu d'auteurs de SF noirs. Côté masculin, je ne vois guère que Samuel Delany et côté féminin, c'est le nom d'Octavia E. Butler qui vient aussitôt aux lèvres. Peu traduite en France, elle signe avec **La parabole du semeur** un livre dur et tendre à la fois sur la survie dans une Amérique des années 2020, d'une violence et d'une pauvreté extrêmes. Ce roman d'initiation, romanesque en diable – en ce sens qu'on attache beaucoup d'importance aux personnages –, ne fera peut-être pas date du point de vue de son concept, mais il devrait vous donner des idées si vous recherchez le type d'univers où il se déroule. (J'Ai Lu « Science-fiction » 3948.)

Le bon docteur Asimov nous a quittés, mais il continue à faire des petits. **Les fils de Fondation** est une épaisse anthologie où quelques-uns des grands noms de la SF pastichent le Maître et lui rendent hommage. De Robert Silverberg à George Alec Effinger, de Frederik Pohl à Robert Sheckley, d'Orson Scott Card à Mike Resnick (3), tous ont joué le jeu, et le résultat est, ma foi, plutôt sympathique – à condition d'être intéressé par l'univers asimovien. J'accorderai une mention toute particulière à *Dilemme*, de Connie Willis, le texte le plus drôle du recueil. (Pocket « Science-fiction » 5583.)

Nouveau look pour « Anticipation »

La maquette de couverture de la collection Anticipation vient de changer.
Moins luxueuse, plus chargée que la précédente, elle possède l'avantage d'être visible et de différencier nettement les sous-séries, désormais au nombre de trois. Parmi les titres parus sous cette nouvelle présentation, signalons **La guerre des cercles** (1963), un roman d'heroic fantasy signé Jean-Claude Dunyach ; **Theophano 960** (1964), un exercice de style plus ou moins cyberpunk, bien dans la manière de Pierre Stolze, mais qui sonne un peu creux ; et **De chair et de fer** (1966), par Laurent Genefort, un space opera qui déménage et fait suite au trépidant *Labyrinthe de chair*.

Terreurs en plein soleil

Les guerriers de la nuit, de Graham Masterton, devrait séduire les amateurs de Cthulhuries et autres lovecraftaines. Un démon évadé sème l'horreur et la terreur dans les rêves des gens, et les personnages sont recrutés pour le mettre en échec. Tout semble possible, avec un tel sujet – et tout l'est, effectivement. En maître confirmé de l'horreur, Masterton entraîne le lecteur dans une spirale infernale, avec quelques pointes sinon d'humour, du moins d'ironie. Cela dit, c'est assez sanglant par moments, sans tout de même tourner au gore. Vous êtes prévenus. (Pocket « Terreur » 9146.)

La huitième livraison de l'excellente anthologie **Territoires de l'Inquiétude** est enfin arrivée, avec une nouvelle moisson de textes consacrés cette fois-ci aux obsessions. Le niveau de qualité est toujours aussi élevé et la préface d'Alain Dorémieux, résolument positive, donne le ton. Le train du fantastique est en marche, et pas sur une voie de garage. (Denoël « Présence du Fantastique » 46.)

Mine de rien, Anne Duguël, également connue sous le nom de Gudule, est en train de devenir un auteur régulier de la collection Frayeurs. Deux de ses romans viennent en effet d'y paraître coup sur coup : **Lavinia** et **La baby-sitter**, deux histoires courtes, sèches, épouvantables, où vous trouverez assurément des idées de PNJ. (Fleuve Noir « Frayeurs » 21 & 25.)

Roland C. Wagner

(1) Décédée au milieu des années 80, elle signait également Gilles Thomas d'excellents romans d'aventure, oscillant entre le space opera et la fantasy, qui sont actuellement réédités au Fleuve Noir, collection Anticipation.
(2) Le second étant « Terra Mater », chroniqué dans CB 82.
(3) Lequel vient de publier chez Denoël une trilogie de space opera, « L'infernale comédie », dont je vous parlerai en détail dans deux mois.

Complément d'information à propos du numéro précédent : Malenfances coûte 49 F et Destination crépuscule 45 F.

Universalis

Spécial vampires

Les muses de New Orleans

Elles sont trois, elles vivent, ou ont vécu, à la Nouvelle-Orléans… Sans doute même sont-elles un peu sorcières sur les bords. Chacune d'elles, à sa manière, a largement contribué à renouveler le thème du vampire : Stephen King peut trembler !

C'est justement de sorcières qu'il est question dans **Le Lien maléfique** et sa suite, **L'Heure des sorcières** d'Anne Rice, une fresque étrange et envoûtante qui plongera les amateurs de fantômes et de surnaturel dans un intense ravissement. La famille Mayfair est marquée depuis des siècles par le sceau d'une malédiction, et une créature surnaturelle, mi-ange mi-démon, veille jalousement sur ses intérêts. 1990 : l'heure des comptes a sonné… A l'instar des momies, les Taltos formeraient une race tout à fait acceptable dans le Monde des Ténèbres de White Wolf… On suivra avec intérêt les errements du Talamasca, une société secrète versée dans l'observation des phénomènes paranor-

maux, qui évoque irrésistiblement l'Arcanum de *Vampire*. L'écriture est, comme toujours, sensuelle et étrangement intime, malgré quelques longueurs. Une précision : il y aura un troisième volume (Robert Laffont).

Anne Rice toujours, avec le quatrième volet des *Chroniques de vampire* : **Le voleur de corps**. On y retrouve un Lestat désabusé, prêt à toutes les folies pour briser la sombre monotonie de son existence. Un magicien va bientôt lui en offrir l'occasion… L'idée de base pourrait fournir une trame très originale à une campagne de *Vampire*.

Nancy A. Collins n'est pas encore très connue des lecteurs français. Ses deux premiers romans, **La volupté du sang** et **Appelle-moi Tempter** (J'ai Lu), ont pourtant de quoi satisfaire l'adepte d'horreur contemporaine le plus exigeant : sexe, vampirisme, vaudou et rock'n'roll… le tout sur un style direct et tranché. Fascinant et directement adaptable, du moins en ce qui concerne le second volume. Les gens de White Wolf, qui savent reconnaître leurs influences, éditent désormais les œuvres de Nancy Collins aux États-Unis, et lui confient une chronique mensuelle dans leur magazine *Inphobia*. Juste retour des choses.

Poppy Z. Brite est la plus jeune et de loin la plus sauvage de nos trois muses. Son premier roman, **Âmes perdues** (Albin Michel), est assurément un cocktail des plus explosifs, une sorte d'*On The Road* version gore qui vous saute littéralement à la gorge. Plébiscitée notamment par Harlan Ellison et par Dan Simmons, la jeune femme ne recule devant rien pour hisser cette (banale ?) histoire de vampires vers des sommets inégalés d'horreur décadente : aucun tabou ne résiste à son écriture vengeresse. Surenchère malsaine ? Ce serait oublier un peu vite qu'à travers ces personnages bissexuels, drogués et désespérément seuls, c'est avant tout le portrait sans complaisance d'une jeunesse américaine en perdition qui se dessine : une sorte de génération perdue, en somme. Vivement conseillé à tous ceux qui veulent vraiment savoir à quoi ressemble un malkavian…

Mais encore...

Beaucoup plus soft est en comparaison **Le sang d'immortalité** (Pocket Terreur) de la très raisonnable Barbara Hambly (auteur du magique *Fendragon*) : à la fin du siècle dernier à Londres, un chasseur de vampires sème la panique dans les rangs des immortels. James Asher, ancien espion de la Reine, se voit contraint par les seigneurs de la nuit de traquer l'imprudent… Une histoire intéressante, qui prouve que tout n'est pas toujours très simple entre les vampires et les humains. Adaptable, peut-être, mais avec un certain travail.

A signaler également l'intéressant **Extase sanglante**, de Ray Garton (Pocket Terreur) : on y découvre combien la transformation humain/vampire peut être traumatisante, voire insupportable. Toujours dans l'esprit White Wolf.

Puisqu'on en parle, il est temps, après un an et demi, de faire le point sur les anthologies publiées par la firme américaine. La plupart d'entre elles (*Mage*, *Werewolf*, *Wraith*, *Vampire*) sont relativement médiocres : du moins a-t-on l'avantage de s'avancer en terrain connu. On leur préférera sans hésiter l'étonnant **Blood War**, premier volume d'une trilogie apocalyptique signée Robert Weinberg (pas le premier venu, donc…). Passionnant et pas trop difficile à lire pour quiconque se débrouille à peu près en anglais, sans compter que l'adaptation à *Vampire* coule pour ainsi dire de source.

Impossible également de passer sous silence les merveilleux **Borderlands** (trois anthologies publiées par Thomas Monteleone), qui présentent la particularité de ne pas comporter le moindre soupçon de gore. L'effet n'en est que plus saisissant. De quoi faire frémir « subtilement » vos joueurs les plus endurcis (le volume 4 est annoncé).

Rage across the Amazon

Amis garous, n'oubliez pas **La vie des ténèbres**, excellent roman du très original Brian Hodge (J'ai Lu). Encore une affaire de drogue à la base, mais attention, le skullflush n'est pas une substance comme les autres. Une parabole cinglante : la corruption d'un monde occidental, bouffi et pathétique, face à la pureté sans fard des jungles d'Amazonie, et en toile de fond, le souffle brûlant de la Bête ; l'essence même de la vie… Ce roman palpitant n'est peut-être pas facilement adaptable à *Werewolf*, mais il possède l'immense mérite d'en retranscrire assez fidèlement l'esprit. On pense immanquablement au Ver, représenté ici par le cartel de Medellin ; la créature du prologue, quant à elle, évoque irrésistiblement un Mokole (traduisez alligator-garou).

Musique

Il n'était guère raisonnable de clore cette rubrique sans une brève allusion à la bande originale d'**Entretien avec un vampire**. Ça commence très fort, avec un *Libera me* de première envergure… et ça finit très bas, avec une reprise parfaitement inutile du *Sympathy for the Devil* des Stones, par les amusants Guns and Roses (n'est pas Mick Jagger qui veut). Entre les deux, 40 minutes de pur bonheur : alternance baroque de morceaux de bravoure et de complaintes douces-amères. Fortement recommandé.

Fabrice Colin

BD

Vous avez dit noir ?

Je sais, il n'y a pas de jeu de rôle actuellement dans le genre polar ! Mais ce n'est pas une raison pour passer à côté de « Sin City ». Sin City, c'est la ville sombre de Frank Miller, le théâtre de multiples aventures où les flics, les voyous et les putes côtoient des individus parfois encore plus louches… Imaginez Métropolis, vingt ans après le départ de Superman pour Alfa du Centaure. En un mot, un terrain de jeu fabuleux !

Installez-y les héros maffieux de **Spaghetti Brothers**, cinq enfants ritals : un curé, un caïd de la pègre et un poulet, avec une sœur dans le cinéma et la dernière qui cache sous des dehors de mère de famille (presque) parfaite une âme de tueuse à gages… Il n'y manque plus que les journalistes (les fouilles-m…) et le décor sera planté. **De silence et de sang** nous les offre, purs, durs, prêts à toutes les audaces pour dévoiler la vérité… ou à toutes les bêtises…

En face, il y a les bons. Tiens, **Rubine** par exemple. Futée, roulée comme un camion et en plus… elle a de l'humour. L'enquête est menée tambour battant, avec rebonds et surprises à l'arrivée dans une sorte de BD-thriller. Autre registre dans **Commando caïman**, où un Bruno Brazil de derrière les fagots reprend du service, avec forêt amazonienne et super méchant (un peu naïf, mais très méchant !). C'est du genre « comment sauver le monde en trois leçons », avec une idée de départ très intéressante.

Pour continuer avec ce type d'aventures, je conseille fortement **La rose de Jéricho**. Ce polar fantastique sur fond de début de Deuxième Guerre mondiale vous entraîne dans les milieux bourgeois d'un Paris décadent, et si *Maléfices*, *AdC* ou *Chill* sont dans vos cordes, n'hésitez pas une seconde, frissons garantis.

Voyageurs de l'imaginaire

Hispañola nous entraîne dans un XVIII[e] siècle parallèle, ravagé par une épidémie à laquelle ne survivent que ceux qui disposent d'un sérum, bien entendu de plus en plus rare. Le thème de **Finkel** est très voisin, bien que traité très différemment. Il y est question de mutations qui ne peuvent être maîtrisées que grâce à un élixir dont le secret de fabrication est détenue par un tout petit nombre. Dans les deux cas, c'est à essayer avec des ambiances type *L'appel de Cthulhu*, ou encore *Mega*, voire *Écryme* et ses îlots de population.

Mémoire de sable nous guide dans le dédale souterrain d'une civilisation disparue de type Égypte ancienne, dont seules les « Mémoires » se souviennent. Le nombre restreint de ces dernières (une seule a survécu…) en font l'enjeu de luttes pour le pouvoir et les dieux eux-mêmes s'en mêlent. De cette histoire en trois volumes, un meneur de jeu saura extraire tout ce qu'il faut pour un groupe de 3 à 5 aventuriers au destin hors du commun.

Histoires trolls

Vous jouez à *AD&D2*, *Rêve de Dragon*, *Eléckasë* ? Ce qui suit est pour vous. **Lanfeust de Troy** s'annonce comme un univers de jeu complet, avec magie et baston, amour et trahison, pirates et chevaliers. Chaque individu de ce pays détient une parcelle de magie (un peu comme les habitants de Majistra ; voir aide de jeu p. 80-84), seuls de (très) rares élus peuvent en maîtriser la totalité et donc posséder le pouvoir absolu. Inutile de dire combien cela peut échauffer certaines susceptibilités… C'est plein d'idées et d'humour, c'est excellent, en un mot, c'est un chouchou !

Pour *Elfquest*, **À l'assaut du trône** nous fait découvrir la suite (et fin ?) de la lutte entre les elfes et les trolls, ces deux facettes d'une même civilisation perdue sur une planète étrangère. C'est un épisode sanglant, mais plein de surprises, toujours dans la lignée de cette longue saga, toujours aussi agréable à (re)découvrir en version française.

Plus loin, plus tard

Les terriens ont quitté la planète bleue, ils sont partis explorer l'univers… Sur **Aldébaran**, ils ont laissé une colonie se développer, avec la vague promesse de revenir un jour visiter ces cousins éloignés. Il semble que l'atmosphère coloniale pseudo-religieuse qui y règne ne soit pas du goût de tous, et qu'en plus une forme de vie autochtone interfère avec l'expansion des humains. De la SF pure et dure, idéale pour *Mega*. De retour sur la Terre, ils n'ont pas idée de ce qui les attend.

Les eaux de Mortelune renaissent, dans un tome 6 au titre inquiétant. C'est un exercice de style tout en finesse que d'arriver à nous faire découvrir « l'après décadence » de cet univers d'où rien de bon ne semble pouvoir sortir. Une démonstration époustouflante de la virtuosité du duo Cothias-Adamov, d'où jaillissent des idées par douzaines, pour tous vos univers futuristes, cyber ou simplement SF. C'est aussi mon second chouchou du moment. Et si le développement des sciences s'était porté sur la biomécanique plutôt que la course à l'espace, cela aurait pu donner **Cybersix**. Ce troisième volet continue d'explorer les aléas du clonage multiple, dans une ville qui pourrait être n'importe laquelle du futur cyber qui nous attend. Attention, c'est demain et c'est pour bientôt !

André Foussat

Des BD pour l'été

- **J'ai tué pour elle**, Une histoire de Sin City. Miller ; Rackam/Vertige Graphic.
- **Spaghetti Brothers**. Mandrafina et Trillo ; Vents d'Ouest.
- **De silence et de sang**, T9 - *Je n'étais même pas là…* Corteggiani et Mitton ; Glénat.
- **Rubine**, T3 - *Le second témoin*. De Lazare, Mythic et Walthéry ; Le Lombard.
- **Bruno Brazil**, T2 - *Commando caïman*. Vance et Greg ; Le Lombard.
- **La rose de Jéricho**, *Premier jour*. Uriel ; Vents d'Ouest.
- **Hispañola**, T1 - *Le sérum*. Meddour ; Vents d'Ouest.
- **Finkel**, T2 - *Océane*. Gine et Convard ; Delcourt.
- **Mémoire de sable**, T3 - *Lune noire*. Dethan ; Delcourt.
- **Lanfeust de Troy**, T2 - *Thanos l'incongru*. Arleston et Tarquin ; Soleil.
- **Elfquest**, T19 - *À l'assaut du trône*. W. & R. Pini ; Vents d'Ouest.
- **Aldébaran**, T2 - *La blonde*. Léo ; Dargaud.
- **Les eaux de Mortelune**, T6 - *Le chiffre de la bête*. Adamov et Cothias ; Glénat.
- **Cybersix**, T3. Meglia et Trillo ; Vents d'Ouest.

TREMBLEZ MORTELS CAR VOICI VENIR LE SINISTRE...

BORIS DUMÔDI

Prochainement LE MORT AUX TROUSSES de Boristchnock

REVENU TOUT SPÉCIALEMENT DES USA POUR NOTRE SÉQUENCE JEUNE PREMIER, APPLAUDISSONS LE MYSTÉRIEUX BORIS SWARZEMÔDI!

VOS FILMS SONT ENCORE INCONNUS CHEZ NOUS. ONT-ILS DU SUCCÈS À UNHOLLYWOOD?

BROUILLON DE CTHULHURE

100 ANS DE CINÉ

...RESTONS MODESTE, UN TRIOMPHE TOUT AU PLUS... DISONS QUE...

NOUS TRAVAILLONS HUMBLEMENT, ENTRE GÉANTS DU CINÉMA,

CAR DOUCE MIE, À VOTRE ÂGE, VOUS AVEZ SANS MENTIR D'UN LA FRAÎCHEUR EUUVH... D'UN FROMa...?

...ALLANT DU PANACHE DES GRANDS CLASSIQUES...

MOVE! FREEZE PREPARE TO DIE SONOFAFISH! YOU BLOODY CONGELATED SUSHI!! I AM WINNER

...À L'ESPIÈGLERIE DES ŒUVRES MODERNES COMME POULPE FICTION...

TROP CRISPÉE LA DOUBLURE!! ON REFAIT LA PRISE!!

BATMAN AGAINST EXECUTIVE WOMAN 1/34

...BREF! J'AI DONNÉ CORPS À D'INNOMBRABLES HÉROS!

QUANT À MON VAMPIRE DES CARPATES IL CULMINAIT AU CHEF-D'ŒUVRE!! HÉLAS, TOUTES LES COPIES ONT DISPARU DANS UN MYSTÉRIEUX INCENDIE.

MAIS NON!! CAR SURPRISE...

VOICI L'ULTIME COPIE SAUVÉE DES CENDRES!!

DÉCOUVRONS ENSEMBLE LE VAMPIRE...

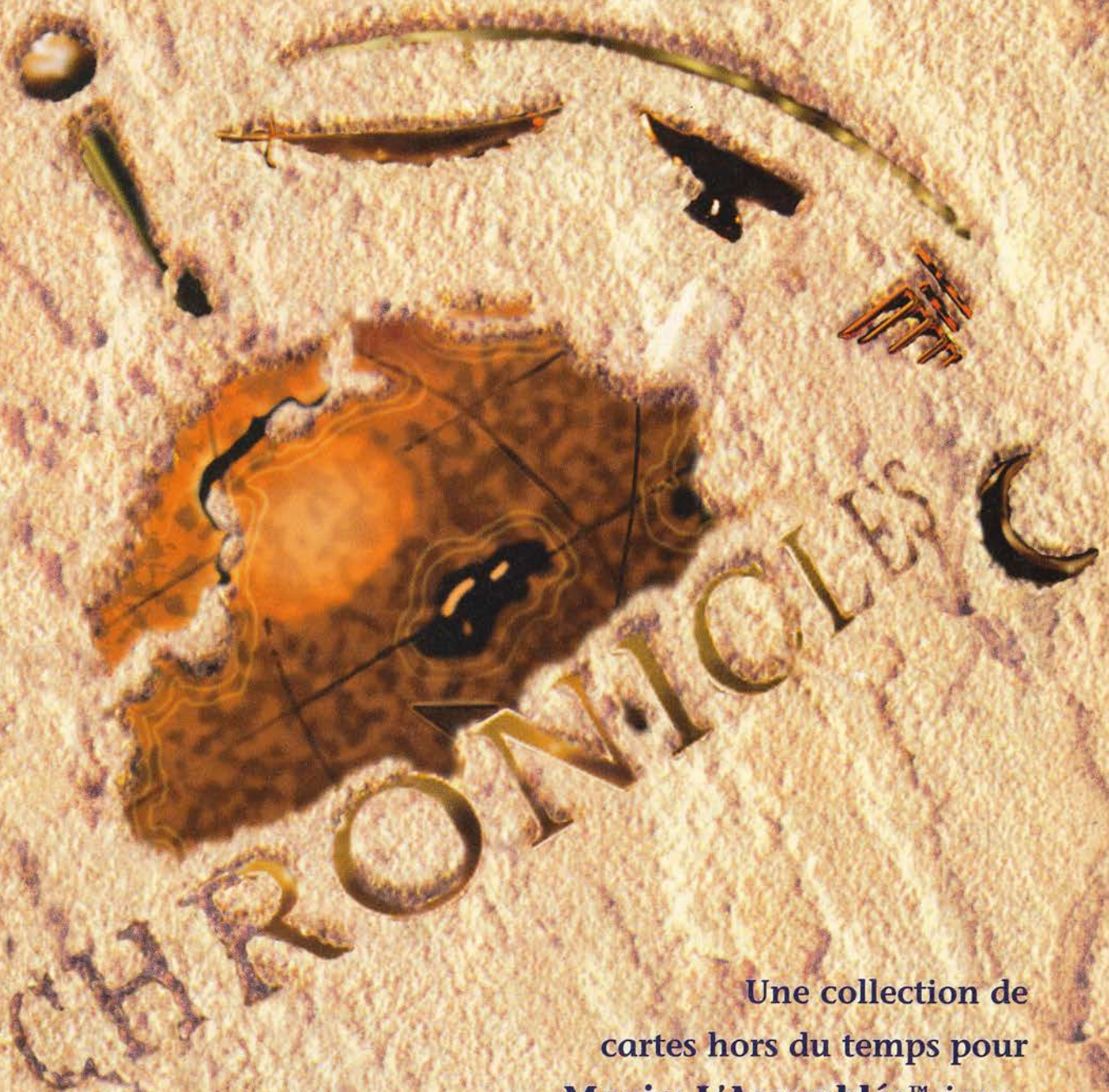
..DES... CARPETTES?...

...TIENS IL YA UNE ERREUR SUR LA BOÎTE!

PAT & CHRIS / SÉGUR

FIN

REDISCOVERED TREASURES



Une collection de cartes hors du temps pour Magic: L'Assemblée™ invoquée depuis les éditions limitées déjà parues. Disponible en Anglais pour l'été et en Français en automne 1995.

12 CARTES D'EXTENSION EN EDITION NON-LIMITEE.

Chronicles et **Magic: L'Assemblée** sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Wizards of the Coast est une marque déposée.
Wizards of the Coast, Belgium: PO BOX 16, Borgerhout 2, 2140 Belgium. Service clientèle: 32.3.272.0511

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Toulon. *28/30 juillet.* Pour la treizième année consécutive, le **France Sud Open** accueille de nombreux joueurs sur le site du fort Faron. Au programme : tournoi de jeu de rôle en trois rondes ; semi-réel ; tournois de wargames historiques et fantastiques ; championnat de jeu de plateau ; concours de peinture sur figurines ; paintball ; Prix du jeune créateur de jeu de rôle ; trophée du meilleur fanzine ; démonstrations de nouveaux jeux ; présence d'auteurs. ✆ : (16) 94.06.07.80.

Haute-Savoie. *28/30 juillet.* Déréel organise *Faelynh*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : (16) 50.37.02.25.

Ain. *28/30 juillet.* Arcanes & Archanges organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'un des châteaux des ducs de Savoie. ✆ : Jean-Pascal au (16) 50.69.34.30.

Alsace. *29/30 juillet.* Les Arpenteurs de Réalités organisent *Imperium IV*, un **grandeur-nature diplomatique et galactique**. ✆ : (16) 89.81.51.98.

FUTUR

Vierzon. *1er/2 août.* *La quête du Graal* est un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : (16) 48.52.05.03.

Péronnas (Ain). *1er/19 août.* Pour la onzième année consécutive, GAEL organise le stage **Rêve de Jeu** agréé Jeunesse et Sport. C'est l'occasion de découvrir et jouer aux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau, paintball, grandeur-nature, jeux vidéos. Séjour ouvert aux adolescents (12 à 17 ans) et aux adultes (plus de 18 ans, possibilité d'inscription à la semaine). ✉ : GAEL (Jean-Pierre Boillon), 13 rue André Malraux, 69960 Corbas. ✆ : (16) 72.50.16.39.

Chastelas en Ardèche. *4 août.* Les Paladins de Salamandra et Les Deux Tours Castres et Grenoble, organisent *Cantique pour la moisson*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique à tendance antique**, sur le site du Chastelas. ✉ : Nicolas Chevreux, 7 Les Noisetiers, 38330 Biviers. ✆ : (16) 76.52.24.41.

Bordeaux. *4/6 août.* Sept-Demi organise un **grandeur-nature historique situé en l'an 1316**. ✉ : Association Sept-Demi, appt. 16, 48 rue Camille Pelletan, rés. d'Aubigny, 33400 Talence. ✆ : Romaric Delbart au (16) 56.27.18.18.

Tours. *5/13 août.* Le club Hommes & Démons organise **Grand Europa 1943-1945**, une campagne Europa sur les deux fronts en simultané. ✉ : Olivier Chanry, 86 bis rue Georges Courteline, 37000 Tours. ✆ : (16) 47.20.53.40.

Périgueux. *18/20 août.* L'association Avalon organise *Le secret de l'acier*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de Conan**, qui aura lieu dans la forêt de Lanmary. ✉ : Frédéric Oriot, 25 rue Bodin, 24000 Périgueux. ✆ : (16) 53.53.32.59.

Tanninges. *19/20 août.* L'association de grandeur-nature Déréel organise *Les feux de Belthane*, des **rencontres médiévales interclubs**. ✉ : Wilfrid Planchamp, 5 bis rue Hô-Chi-Minh, 69200 Vénissieux. ✆ : (16) 78.75.80.72.

Saintes. *19/20 août.* Les Gniarps Gniarps Sauvages organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans le monde imaginaire d'Harkanam. ✉ : Laurent Benoît, appt. 81, 7 cité Solazur, 65000 Tarbes. ✆ : (16) 62.34.33.24.

Bayonne. *19/20 août.* Le club Théon Génésis organise un **grandeur-nature occulte contemporain**. ✉ : Théon Génésis, 13 cité Huréous, 64340 Boucau. ✆ : (16) Bruno au (16) 59.64.29.91.

Barry. *24/27 août.* Les Deux Tours Grenoble organisent *Argenor IV*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, près de Bollène (Vaucluse). ✆ : Thomas au (16) 76.51.36.11 (de 15h à 19h).

Bar-le-Duc. *25/27 août.* La guilde des Hérauts organise le **VIe tournoi des Hérauts**. Au programme : tournois de jeu de rôle (Bloodlust, Vampire, AdC, INS/MV, Star Wars, Nephilim, AD&D et Cyberpunk), tournoi de jeu de plateau (Cry Havoc, Formule Dé, Full Metal Planète), tournoi de Magic (libre et A&A), plus parties libres, des jeux par correspondance, un barbecue géant. ✉ : La guilde des Hérauts, 8 rue de Bégarenne, 55000 Fains. ✆ : Sébastien au (16) 29.75.63.66.

Talences. *25/26 août.* La Confrérie de Crystal organise *Les brumes de crystal*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le château de Chaussenège dans le Lot. Les salles seront décorées par Médiév'Art, il y aura des chevaux et des troubadours. ✉ : La Confrérie de Crystal, 41 rue de Bazeilles, 33400 Talence. ✆ : Pascal Coulomb au (16) 57.71.13.90 entre 18h et 20h.

Col de Coux. *26/27 août.* C'est au col de Coux, en Haute-Savoie, que l'association Déréel organise *Les Reproducteurs*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique spécial débutants**. ✉ : Corinne Planchamp, avenue des Acacias, 74140 Douvaine. ✆ : (16) 50.94.22.20.

Vosges. *26/27 août.* La MJC de Lunéville organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** près de Fraispertuis. Choix de personnages héros ou de figurants. ✉ : MJC Jacques Prévert, 1 rue Cosson, 54300 Lunéville. ✆ : (16) 83.74.09.24.

Montreuil. *Septembre/novembre.* Le club de Sortilèges organise un **tournoi sur le jeu de cartes Jyhad** tous les samedis à partir du 9 septembre, durant trois mois. ✆ : Stéphane Denouveaux au (1) 64.67.12.83.

Savoie. *1er/3 septembre.* Arcanes & Archanges organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le fort de Tannié. ✉ : Arcanes & Archanges, 14 bis chemin des Cloches, 74000 Annecy. ✆ : Jean-Pascal au (16) 50.69.34.30.

Bordeaux. *1er/3 septembre.* Les Chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique sur le thème Conan le Barbare** (d'après le film). ✉ : Les Chevaliers de la Lorien, chez Lionel Garat, 19 rue des Girondins, 33110 Le Bouscat. ✆ : (16) 56.08.93.21.

Région parisienne. *2/3 et 9/10 septembre.* *Le Vent des Plaines* est un **grandeur-nature sur le thème des Indiens des plaines nord-américaines**, au début de la colonisation du Nouveau Monde. ✉ : Anne Vétillard-Bonnet, 27 bd Malesherbes, 75008 Paris. ✆ : (1) 42.66.56.00 entre 14h et 22h.



Tarbes. *2/3 septembre.* Weriwolf organise *Les Monts Perdus*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au cœur des Pyrénées. ✉ : Thierry Sabathé, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes.

Poigny. *2/3 septembre.* Le club Légendes organise à la salle des fêtes de Poigny (près de Provins) un **tournoi d'ASL en double aveugle**, plus des démonstrations de jeux avec figurines, sur plateau ou hexagones. ✉ : Club légendes, 5 rue du Moulin des forges, 77160 Poigny. ✆ : Frédéric Brodard au (16) 64.08.90.36.

Provins. *2/3 septembre.* Le club Pythagore organise ses **8e rencontres**, toujours centrées sur les **jeux de rôle français d'atmosphère**. Les auteurs des jeux suivants viendront présenter un scénario original : Chimères, La Méthode du Dr Chestel, Écryme, Rêve de Dragon – Oniros, Nephilim. Sous réserve : Maléfices et Le petit peuple. ✉ : Club Pythagore de Provins, 36 rue de Villecendrier, 77160 Chalautre-la-Petite. ✆ : (1) 64.00.33.94 (répondeur).

Moncornet-en-Ardennes. *2/3 septembre.* Le Sac à Trolls organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet-en-Ardennes. ✉ : Le Sac à Trolls, 17-19 rue des Rouets, 59610 Fourmies. ✆ : (16) 27.60.38.38 (répondeur).

Bastia. *2/3 septembre.* Les **3e jeux de la Toison d'or** auront lieu au théâtre de la ville de Bastia. Au programme : Star Wars, Warhammer, Shadowrun, Ambre, Cyberpunk, RuneQuest, Elric, Berlin XVIII, INS/MV, Elécksaë, Vampire, Loup-garou, Ecryme, Mercenaires, ainsi que Dune, Magic, Formule Dé et SPQR.

Finistère. *9/10 septembre.* Paniac organise *Le torque ou la toge*, un **grandeur-nature diplomatique, gaulois et fantastique**, dans les monts d'Arrée. ✉ : Association Paniac, 60 avenue Simon Bolivar, 75019 Paris. ✆ : Fred au (1) 48.03.21.13.

Tulle. *9/10 septembre.* L'association Alea jacta est organise deux **tournois de jeu d'Histoire avec figurines**, l'un période Renaissance (règle WRG G. Gush), l'autre antique et médiéval (règle Ramsès). ✉ : Jérôme Parel, Le Puy Bayou, La Croix de Bar, 19000 Tulle. ✆ : (16) 55.26.21.54.

Coupvray. *16 septembre.* L'association Rêves & Légendes et la boutique Le Centaure de Lagny-sur-Marne organisent un **tournoi Warhammer 40,000** avec douze plateaux de jeu. ✉ : Rêves & Légendes, 3 rue Alain Fournier, 77124 Crégy-lès-Meaux. ✆ : Marc au (1) 60.25.14.47.

La Roche-Guyon. *16/17 septembre.* L'association Ultime Ordalie organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de la Roche-Guyon (60 km au nord-ouest de Paris) qui sera – à l'occasion des journées du Patrimoine – en pleine fête médiévale avec musique, joute à cheval, cascadeurs, etc. ✉ : Ultime Ordalie, 24 rue des Vendanges prochaines, 95800 Cergy. ✆ : Michel au (1) 34.25.60.79 ou Olivier au (1) 34.66.64.50.

Parmiers. *16/17 septembre.* Les compagnons de l'Imaginaire organisent la **2e convention de jeux de rôle et de simulation d'Ariège**, à la MJC de Parmiers. Au programme : jeux de rôle (AD&D, INS/MV, Cthulhu, Star Wars…), jeux de plateau, wargames, jeux de cartes. ✉ : Florian Catherine, 6 rue Frédéric Mistral, 09100 Parmiers. ✆ : (16) 61.67.09.19 (HR ou soir).

Lyon. *22/24 septembre.* L'hôtel Ibis Lyon Bron Monchat organise, avec Crazy Orc et Les elfes de Lugdunum le premier **rendez-vous des « professionnels du jeu de rôle »**, avec la participation de Jeux Descartes. Des créateurs et traducteurs animeront ce tournoi. ✉ : Hôtel Ibis Lyon Bron Montchat, 36 av. Doyen J. Lepine, 69500 Bron. ✆ : (16) 72.13.33.00.

Marseille. *22 septembre/2 octobre.* **Ludopolis** est un salon qui aura lieu dans le cadre de la foire internationale de Marseille, et présentera force jeux de simulation (ainsi que maquettes, BD, jeux vidéos, etc.). Les sociétés présentes ou représentées sont pour l'instant : Descartes Éditeur, Prince August, Abalone, Gigamic, Sentosphère, Games Workshop, MB/Parker, Multisim, Siroz, Oriflam, Ludodélire, REK et bien sûr Casus Belli.

✆ : Marc Lefèvre au (16) 91.76.16.00.

L'ESPRIT DES DUCS

présente

LA 4ème QUÊTE DU TASTE JEU

les 7 & 8 Octobre 1995

Salle Mendès-France - DIJON - QUETIGNY

Au programme

2ème COUPE DE FRANCE D'ARS MAGICA

en collaboration avec DESCARTES EDITEUR

TOURNOIS DE

L'APPEL DE CTHULHU
IN NOMINE SATANIS
STAR WARS
CYBERPUNK

KABAL et INTERVENTION DIVINE

CONCOURS DE PEINTURE SUR FIGURINES

CONCOURS SURPRISE

DE NOMBREUX INVITÉS PARMI LESQUELS :

Ze Siroz Dream Team, l'équipe de THOAN, Les Faiseurs d'Univers (Jeux Descartes), sous réserve SEGUR (illustrateur de Légendes des Contrées Oubliées).

Denoël

Glénat

MultiSim

ExcaliburR DELCOURT SCENE A RIO MAISON LEO LAGRANGE

ARS MAGICA © 1995 WIZARDS OF THE COAST. Marque utilisée par JEUX DESCARTES avec l'autorisation de WIZARDS OF THE COAST.
L'APPEL DE CTHULHU © 1995 Chaosium Inc. Marque utilisée par JEUX DESCARTES avec l'autorisation de Chaosium Inc.
STAR WARS ®, TM et © 1995 Lucasfilm Ltd (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Je souhaite participer à la *4ème Quête du Taste Jeu* :

- ❑ Coupe de France Ars Magica ..... 25 F.
- ❑ L'Appel de Cthulhu ..... 10 F.
- ❑ In Nomine Satanis ..... 10 F.
- ❑ Star Wars ..... 10 F.
- ❑ Cyberpunk ..... 10 F.
- ❑ Kabal ..... 20 F.
- ❑ Intervention Divine ..... 20 F.
- ❑ Peinture sur figurines ..... 25 F.
- ❑ ADD -16 ans ..... 10 F.

NOM ..... PRENOM ..... AGE .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TÉL ..... CLUB (facultatif) .....

Ci-joint mon règlement de..... F. à l'ordre d'EXCALIBUR, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon.
Renseignements : EXCALIBUR, tél. 80 65 82 99 - Responsable Aubert BONNEAU, tél. 80 46 35 95 -
Maison Léo Lagrange, tél. 80 46 35 73

Clôture des inscriptions le 30 septembre 1995.

Nouvelles du Front

Manifs ? 3615 Casus, rubrique CAL

Angers. *23/24 septembre.* L'association Orage celte organise *Les guetteurs du ciel*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Orage celte, Jean-Marie Noyeau, 1 route d'Ecuillé, 49460 Bourg. ✆ : (16) 41.79. 82.40.

Orléans/Blois. *23/24 septembre.* Les Haruspices organisent *La danse d'Ichor*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** faisant en partie suite à *Sombres desseins*, joué en juillet 1994. ✉ : Yann Petit, 6 rue des Écoles, Cidex 8665, 41000 Villebarou. ✆ : (16) 54. 78.32.29.

Condé-sur-Aisne. *Fin septembre.* L'association Chroniques boréales organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au fort de Condé-sur-Aisne (près de Soissons). ✉ : Grégory Huvelle, 57 rue Voltaire, 59125 Trith St-Léger.

Laon. *30 septembre/1er octobre.* Les Enfants des loups organisent un **grandeur-nature Cthulhu ambiance Années folles**. ✉ : Les Enfants des loups, Fabrice Bonheur, 20 rue Carnot, 60180 Nogent-sur-Oise. ✆ : Fabrice/Valérie au (16) 44.55.41.28.

Tarbes. *30 septembre/1er octobre.* Weriwolf organise une **journée portes ouvertes** sur les jeux de rôle, wargames, jeux historiques et grandeur-natures. ✆ : Brice Boussouar au (16) 62.36.22.90.

Mureaux. *8 octobre.* Les loups de l'apocalypse organisent leur **9e tournoi multi jeux de rôle**. Au programme : AD&D (DragonLance), L'appel de Cthulhu, JRTM, Stormbringer, Star Wars, Shadowrun, Loup-garou et Hawkmoon. Il y aura également un concours de peinture sur figurines et des démonstrations de Warhammer Battle, Man O'War et Magic. ✉ : AJRM, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : (1) 30.93.99.39.

Évreux. *21 octobre.* L'association Si Évreux m'était joué organise un **grandeur-nature sur le milieu contemporain de la finance**, au cours d'une soirée masquée. Le lieu : château de Trangis. ✉ : Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles De Gaulle, 27000 Évreux. ✆ : (16) 32. 23.14.68.

Nord de Paris. *21 octobre.* Les mille et une vies et La montanara organisent un **grandeur-nature contemporain en huis clos**. ✉ : Les mille et une vies, 9 allée de la Liberté, 95570 Bouffémont. ✆ : Catherine Deniau au (1) 39.91.91.89.

Épinal. *21/22 octobre.* Les Ordalies du Chaos auront lieu à la MJC Savouret, 30 rue des Soupirs, 88000 Épinal. Au programme : Civilisation, L'appel de Cthulhu, Stormbringer/Elric, Warhammer, INS/MV, Marvel, Toon. ✆ : (16) 29.82.12.59.

Clermont-Ferrand. *28/29 octobre.* L'association Nemesis organise pour la quatrième année consécutive son **forum clermontois de jeu de rôle**. Parties libres, tournoi de Magic : The Gathering, murder party, killer Higlander, jeux sur ordinateur, tournoi de jeu de rôle et de scénaristes (thème imposé). ✉ : Marie-Pierre Arnaud, 34 rue de Maisniel, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : (16) 73.35.48.98 (HR en semaine).

Avrillé. *28/30 octobre.* La convention de jeu **Aventura 95** aura lieu à la salle Lino Ventura à Avrillé (près d'Angers). Au programme : démonstrations et initiations aux jeux de rôle, jeux de plateau, wargames et jeux d'histoire ; jeux de réflexion traditionnels, jeux de cartes à collectionner, grandeur-nature, contes interactifs pour enfants, etc. ✉ : Laurent Jactat, 2 rue Lionnaise, 49000 Angers. ✆ : (16) 41.87.77.66.

Montpellier. *Novembre 95/juin 96.* Une campagne de **grandeur-natures sur le thème du jeu Loup-garou l'Apocalypse** sera montée pendant l'année universitaire. ✆ : Julien au (16) 68.78.06.62 ou Guillaume au (16) 68.79.66.15.

Nantes. *25 novembre.* Loth Productions organise La Nuit des Griffes d'Or 1951, un **grandeur-nature diplomatique** sur fond de show-biz, de cinéma, de Guerre froide et de soucoupes volantes. ✉ : Eric Sirven, 12 allée des Bergères, 44700 Orvault. ✆ : (16) 40.63.62.46.

CÔTÉ JARDIN

La Chaux-de-Fonds (Suisse). *18/20 août.* L'association Chazam fête ses dix ans et organise sa **20e convention de jeu** à la Maison du peuple, à la Chaux-de-Fonds. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 la Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.



Derby (Angleterre). *23/30 août.* Depuis des années, les Anglais organisent **The Gathering** (rien à voir avec Magic !), une rencontre au cours de laquelle plus de trois mille participants s'affrontent dans des batailles médiévales en grandeur-nature. Cette année, l'association Décibel Storm, en association avec le BIJ de la Seyne-sur-Mer et le France Sud Open, organisent un voyage jusqu'aux terres du shérif de Nottingham, au départ de Toulon, Marseille, Aix-en-Provence, etc. ✉ : Décibel Storm, BP 25, 83501 La Seyne-sur-Mer Cedex. ✆ : (16) 94.30.72.15.

Nottingham (Angleterre). *1er/3 septembre.* Cruel Hoax présente *Café Casablanca*, un **grandeur-nature basé sur les films noirs des années 30-40**. Même si vous désirez jouer le chef de la police française à Casablanca, il est conseillé de parler très bien anglais. ✉ : Convivium c/o Kevin Jacklin, 4 Lee Court, Aldershot, Hamphsire, GU11 3SY, United Kingdom. ✆ : (01252) 331014.

Groenroux (Suisse). *2/3 septembre.* L'association Kronos organise *Les contrebandiers du Risoux*, un **grandeur-nature XVIIIe siècle** à Groenroux, dans la vallée du Joux. ✆ : Ulysse Biéri au (19.41) 21/862.19.49.

La Roche en Ardennes (Belgique). *8/11 septembre.* Le Monde Oublié organise le **grandeur-nature** *Celtic Mysteries acte II*, au gîte de Nagimont à Ortho (La Roche en Ardennes). ✉ : Le Monde Oublié, 75 rue du Village, 4557 Ramelot (Tinlot), Belgique. ✆ : Xavier Postelmans au (19.41) 52.31.17.

Vallorbe (Suisse). *9/10 septembre.* L'association SCARe organise *Mélodies en sous-sol*, un **grandeur-nature contemporain futuriste** à Vallorbe. ✉ : SCARe, Axel Reymond, case postale 113, 1020 Renens (VD), Suisse. ✆ : Axel Raymond au (19.41) 21/635. 59.23.

Francfort (Allemagne). *9/10 septembre.* **FRON 13**, la convention de jeux de rôle de Francfort aura lieu au Bürgerhaus Grieshmein, Schwarzerlenweg 57. Il y aura quelques tournois, mais surtout un nombre important de parties de démonstration de très nombreux jeux de rôle et autres. ✉ : 252 e.V., c/o Martin Kliehm, In der Römerstatd 164, 60439 Frankfurt, Germany. ✆ : +49-69-574 579 ; fax : +49-6171-580076.

Franches-Montagnes (Jura suisse). *16/17 septembre.* L'association Chazam organise *L'enfer du décor*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à Saignelégier, Franches-Montagnes, dans le Jura suisse. ✉ : Association Chazam, case postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39.26.64.61.

Modène (Italie). *21/24 septembre.* **Mod-Con 95** est la treizième convention italienne de jeux de rôle et de wargames, qui aura lieu au Palais des Sports. Le programme comprenant plusieurs pages, sachez que presque tout ce qui est joué en ce moment y sera présent, et que vous pourrez y parler italien, anglais, allemand, français ou espagnol. ✉ : Club 3M, c/o Polissportiva Sacc, Via Paltrinieri n. 80, I-41100, Modena, Italie. fax : +39-59-22-19-11.

Lausanne (Suisse). *23 septembre.* L'association Alteratio•Realitatis organise *Theos*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : Nicolas Guignard au (19/41) 21.646.08.83.

Charleroi (Belgique). *23/24 septembre.* Une **convention de jeux de rôle, wargames et cartes à jouer et à collectionner** aura lieu dans le cadre du salon Passions' 95, 5e Salon international des collectionneurs. Au programme : tournois Magic, démonstrations de jeux avec figurines, de jeux de rôle, de peinture sur figurines, de combats d'armes factices, de Troll-Ball. ✉ : P.R.O. Strategik sprl, rue de la Neuville, 40, B-6000 Charleroi, Belgique. ✆ : (19/32) (0) 71/333. 888. Fax : (19/32) (0) 71/33.44.66.

Franches-Montagnes (Jura suisse). *6/8 octobre.* L'association Jeu est un Autre organise *Moins 58 avant J.-C.*, un **grandeur-nature historico-fantastique**. ✉ : Maxime Boillat, 28 av. de l'Église, 2900 Porrentruy. ✆ : (19.41) 66/66.53.26.

Bercher (Suisse). *14 octobre.* L'association Alteratio•Realitatis organise *Bridge of Hell*, un **grandeur-nature médiéval-onirique** à Bercher, dans le Vaud. ✆ : Marc Hédiguer au (19.41) 21/791.14.05 dès 19 h.

Prochain numéro: 4 octobre 95

Date limite de réception des annonces de manifestations : 8 septembre

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élàns pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46.48.49.88.), tapez 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 pluviôse, dans un endroit restant à définir mais peut-être bien aux USA... Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements 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, jeux de cartes ou le wargame(en général de 10 à 90F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400F en moyenne).

22 Septembre - 2 Octobre 95

LA 71ème FOIRE INTERNATIONALE DE MARSEILLE

présente

LUDOPOLIS



MEP

La Mutuelle Étudiante

SALON DU JEUX, MODELISME ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

PARC CHANOT - RENSEIGNEMENTS : 91 76 16 00

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures. Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Paris : Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine Tél. club : (1) 44 05 44 38. Responsable : Frédéric Savary Tél. : (1) 47 55 02 36. Horaires : vendredi 18h-24h.

Bruxelles : Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique. Responsable : Michel Van Langendonck. Tél. : (19/32) 02 / 511 80 77. Boutique : L'enfer du jeu, même adresse. Horaires : initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant).

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon :
Dijon : MJC Montchapet
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon. Tél. club : (16) 80 55 51 65. Responsable : Olivier Coindeau, tél. : (16) 80 38 08 75. Horaires : à la demande. Boutique : voir ci-dessous.
Dijon : MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle
Rue des prairies, 21800 Quétigny. Tél. club : (16) 80 46 35 73. Responsable : Aubert Bonneau, tél. : (16) 80 46 35 95. Horaires : vendredi et samedi à partir de 20h30, samedi 14h30 (appeler avant). Boutique : Excalibur, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. : (16) 80 65 82 99.

Bordeaux : ABL
Faculté de Bordeaux I, salle 101 1er étage, bât. Math/Administration. 351, cours de la Libération 33405 Talence. Responsables : Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 98 50 92. Horaires : samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (il est préférable de contacter l'un des responsables). Boutique : Le Temple du jeu, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél. : (16) 56 44 61 62.

Tours : Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Responsable : Alain Duchamp, tél. : (16) 47 54 37 55. Horaires : une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Boutique : Poker d'As, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours.

Montreuil : Sortilège
Centre culturel des Ramenas, 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél. : 42 87 43 12. Responsable : Jérôme Audignon. Horaires : mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h. Boutique : L'Œuf cube, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél. : (1) 45 87 28 83.

Nancy : Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 32 80 52. Responsable : Olivier Winter, tél. : (16) 83 31 25 96. Horaires : samedi 14h-19h, et 21h-8h. Boutique : Excalibur, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél. : (16) 83 40 07 44.

Les Ulis : Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél. : (1) 69 07 02 03. Responsable : David Le Gall, tél. : (1) 64 46 64 31. Horaires : vendredi soir à partir de 20h30. Boutique : Rêve de Licorne, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél. : (1) 69 28 80 51.

Boulogne : Ludothèque d'Yves Kermen
624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne ; tél. : (16) 41 41 92 51. Responsable : Fabrice Barboni. Horaires : mercredi, 14h/18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable). Boutique : *Jeux Descartes*, 52 rue des Écoles, 75005 Paris ; tél. : (16) 43 26 79 83.

En direct de la rédaction

Joueurs « adultes », « confirmés », ou autres...



A propos des jeux de rôle contemporains parus récemment, on a commencé à parler de « jeux adultes » et à voir cette estampille apparaître, sinon sur les jeux eux-mêmes, du moins dans les articles (américains surtout) qui les chroniquent. La remise par Fabrice Colin de son article sur les jeux d'immortels (voir p. 42-44) a suscité une petite discussion entre Fabrice, Pierre Rosenthal et Didier Guiserix. Il nous a semblé intéressant de vous en faire part, et chacun résume ci-dessous ses arguments. Il ne s'agit pas d'une attaque des jeux concernés, avec Fabrice dans le rôle de l'avocat, mais simplement du fait qu'à la rédaction nous avons eu l'impression qu'on nous imposait subrepticement un concept parachuté, qui n'était ni innocent ni convaincant...
A vous de voir.

Des jeux « adultes » ? Certainement pas !

On voudrait nous faire croire que la nouvelle vague de jeux de rôle basée sur les « immortels » est « adulte ». Conforté par quelques articles lus ici et là, je ne le pense franchement pas. La plupart des jeux héroïques, dits de première génération, comportent en effet des résurrections, des points d'héroïsme. Leur but est en général la quête de puissance, ils incorporent peu la notion de sentiment, de complexité des relations entre personnages. Je qualifierai donc ces jeux (comme *AD&D*, *Warhammer*) de « jeux enfants ». Pratiqués à l'origine par de grands adolescents, ils sont en effet axés sur le plaisir instantané, et la mort y est totalement niée, comme pour les jeunes enfants qui n'y croient pas. Il n'y a donc pas quête d'immortalité puisque la mort n'existe pas (c'est juste la fin de la partie).

Dans les jeux que certains définissent comme adultes, les personnages sont bien mieux définis psychologiquement. Ce sont des êtres qui ont subi récemment une transformation physique et psychologique importante, qui redécouvrent le monde actuel avec d'autres yeux. Ils veulent être libres, mais en même temps ils prennent conscience qu'une hiérarchie d'êtres plus vieux, plus puissants et surtout plus sclérosés, conservateurs, tatillons, essayent de régir leur vie et de les manipuler. Si ce n'est pas le phénomène du passage de l'enfance à l'adolescence (et sans faire trop de psycho), je veux bien être pendu ! De plus, cette transition s'accompagne souvent de la prise de conscience de la mort, que l'on en ait peur ou que l'on veuille la braver, d'où le désir d'immortalité qui en devient presque le passage obligé. Il n'y a qu'à regarder les références de ces joueurs à tout un folklore batcave/dandy/coldwave pour se rendre compte que presque tous ces jeux sont bien des « jeux adolescents ».
Si l'on s'est mis à parler de jeux adultes, n'est-ce pas pour faire plaisir aux ados qui veulent se voir dans la « cour des grands » ou bien parce qu'ils sont joués par de jeunes adultes qui souhaitent garder leurs caractéristiques d'ados : âmes tourmentées, poèmes maudits et maladifs, histoires de cœur et de trahison ?

P.R.

Bon alors disons « plus matures »...

Plutôt que de parler de produits « adultes » (« qui est parvenu au terme de sa croissance »), nous dit le dictionnaire), je préfère évoquer des jeux « pour joueurs confirmés », s'adressant à des individus raisonnablement cultivés et capables de s'investir dans l'interprétation d'un personnage sans aller trop loin. On dit souvent d'un jeu qu'il vaut ce que valent son MJ et ses joueurs : c'est vrai et c'est faux à la fois.
La plupart des jeux catalogués « adultes » adoptent pour cadre de référence une version légèrement remaniée de notre monde contemporain, d'une part parce que les connotations socioculturelles d'un tel univers sont directement assimilables et peuvent considérablement enrichir le jeu, d'autre part parce que notre monde – pitié pour lui ! – est tout sauf manichéen. Dans *Kult* ou *Vampire*, les joueurs ne personnifient ni les forces du Mal ni celles du Bien. Ils se trouvent parfois confrontés à des choix difficiles et doivent souvent sacrifier une valeur au profit d'une autre – et il leur arrive même de changer d'avis... Ailleurs, c'est trop souvent votre personnage qui choisit pour vous (voyez le paladin dans *AD&D*). Certes me direz-vous, il est possible d'introduire des éléments moraux nuancés dans *Star Wars* ou dans *AD&D*, mais ça ne va jamais bien loin : pourquoi Luke se tournerait-il vers le côté obscur de la Force ?
Ici, le but est avant tout de s'amuser, pas de se poser des questions existentielles, et c'est très bien ainsi ! Pourquoi

Clubs & initiatives

Club

Ville-d'Avray. Au secours ! : le club *La boucherie intellectuelle* risque de fermer pour cause d'encadrement déficient. Il cherche donc un titulaire d'un diplôme d'encadrement de jeunes (le BAFA quoi !). Adresse actuelle du club : Le Clombier, 92410 Ville-d'Avray. Contact : Bruno au (1) 47.50.73.16.

Boutique

Paris. La boutique Descartes, au 52 rue des Écoles, accueille Edouard Klockzo, l'auteur du Dictionnaire des langues elfiques, pour une séance de dédicaces, le samedi 9 septembre.

Radio

Grenoble et région. *Drôles de jeux* est une émission sur les jeux de rôle, diffusée tous les lundi, de 18h15 à 19h15, sur New's FM, 101.2 Mhz. N'attendez pas la rentrée pour l'écouter, l'émission est diffusée tout l'été.

Debriefing

le nier ? Le vieil antagonisme jeu/rôle est toujours d'actualité. Pendant qu'*Inphobia* (l'organe de presse de White Wolf) spécule sur la corruption du système politique occidental, *Dragon Magazine* version américaine propose une liste d'objets magiques longue de 21 pages. Et ce n'est qu'un exemple… La question des étiquettes « interdit aux moins de 16 ans », etc. relève à mon avis d'un autre débat.
Il serait prétentieux de vouloir trancher de façon définitive, mais l'effet attractif d'un tel avertissement est à mon sens plus imputable à l'esprit de contradiction des acheteurs potentiels qu'au prétendu cynisme de la maison d'édition. Prudence ou opportunisme ? Il semble que, pour une fois, les deux notions ne soient pas incompatibles. **F. C.**

L'approche française ?

A ces deux opinions, qui font bien le tour du sujet, je voudrais juste ajouter quelques éléments : la notion de « jeux adultes » est perçue chez nous de façon très différente par rapport aux États-Unis. Là-bas, comme dans tout le monde anglo-saxon et germanique, les jeux font partie de la culture. Tous les jeux, pour tous les âges.
En France, le jeu est considéré comme une activité de gamin.
Le Français type, cartésien et coincé, n'accepte de se laisser voir en train de jouer que s'il s'agit de grands classiques reconnus (échecs, go, certains jeux de cartes), ou de tels succès mondiaux (*Monopoly*, *Trivial Pursuit*) qu'il ne peut être considéré comme « jouant », mais étudiant un phénomène sociologique…
Aussi, bien que réticent à me laisser imposer le terme « jeu adulte » (qui me semble être apparu dans le magazine de White Wolf), je pense que si certains s'en servent d'argument commercial, cela n'aura pas d'autres conséquences que de faire paraître un peu plus snobs des joueurs que leurs copains considèrent de toute façon comme des intellos… **D.G.**

A propos du Calendrier

À chaque numéro, des gens envoient leur avis de manifestation trop tard, alors qu'ils ont les infos depuis longtemps.
Donc soyons clairs : pour être sûrs que votre manif soit annoncée, prévoyez d'envoyer les infos complètes trois mois avant. Car dans le pire des cas, si votre manif est par exemple le 5 décembre (veille de la parution du numéro 90), il faut l'annoncer dans le 89, dont le bouclage a lieu début septembre (après, ce sont les délais de fabrication et d'imprimerie, mais il n'est plus temps d'ajouter quoi que ce soit, le magazine est fini, f-i-n-i !).

Championnat de France de Magic : L'Assemblée

Le championnat de France 1995 de *Magic : The Gathering* a eu lieu les 24 et 25 juin derniers, à Paris. Annoncé tardivement par l'association Arènes & Arcanes, chargée depuis le mois de mars par WotC d'en assurer la tenue et l'organisation, l'ambiance de la manifestation a été gâtée par le comportement peu sportif de certains joueurs. Destinée à qualifier quatre joueurs pour le championnat du monde, cette rencontre aurait pourtant pu être l'occasion d'une grande fête ludique, puisque 122 joueurs, préqualifiés dans des tournois homologués par Arènes & Arcanes durant l'année, étaient présents le jour J, venus de toute la France. Ils se sont affrontés en 9 rondes type II (en fait 8 rondes à cause d'un retard de trois heures le samedi), puis 7 rondes type I, puis une finale en 3 rondes type III « Double Miroir » qui a opposé les 8 meilleurs. Chaque finaliste était doté d'un starter *Ice Age* et d'un starter 4th edition : il jouait 2 duels après avoir composé un jeu type III (40 cartes minimum), puis échangeait ses cartes avec celles de son adversaire. Chacun refaisait alors un jeu à partir du paquet de son adversaire, et faisant 2 nouveaux duels de cette manière. Les 4 meilleurs ont été ceux qui ont totalisé le plus de victoires sur l'ensemble du championnat.

Les spectateurs ont pu apprécier la qualité des finalistes, qui se sont révélés très fair play. Cette finale a permis de ménager le suspense jusqu'au bout, Pierre Woirgard arrachant sa qualification à la dernière ronde, devant Cyril Moindrot. Le champion de France 1995 est Marc Hernandez, qui, avec le même nombre de victoires (30 sur 42 duels), ne devance le vice-champion, Benoît Moulin, que de 2 points au départage cumulatif. Tous deux sont issus de la région parisienne ; les deux autres qualifiés sont Pierre Woirgard de Poitiers et Laurent Lebas de la région parisienne.

Parrainés par Hexagonal, Jeux Descartes, Ludis, l'Œuf Cube et Wizards of the Coast, ces quatre joueurs gagnent leur passage (voyage et hôtel) aux États-Unis, pour participer au championnat du monde 95. Celui-ci se déroulera à Seattle (siège de Wizards of the Coast, et non pas à la Gen Con comme annoncé précédemment) du 4 au 6 août, à l'occasion du premier des Games Days organisé par WotC. Il se déroulera en type II et III, avec une finale entre les 8 meilleurs, en double élimination. Cette rencontre regroupera 4 joueurs vainqueurs de championnats nationaux par pays, et permettra à chacun de concourir pour décrocher le titre. Cette année, les Français auront à cœur de défendre le titre de vice-champion du monde obtenu en 1994 devant Zak Dolan, le champion du monde en titre, et, bien entendu, de parvenir à ravir le titre à ce dernier… **Didier Monin**

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...



2 ans - 12 numéros
350 francs
seulement au lieu de 420 francs (*)
plus un cadeau :
2 hors série de Casus Belli (**)

1 an - 6 numéros
175 francs
seulement au lieu de 210 francs (*)
plus un cadeau :
1 hors série de Casus Belli (**)

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNE FIDELE A CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

☐ C43I **OUI**, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 350 francs au lieu de 420 francs (*). J'économise ainsi 70 francs et je recevrai en cadeau 2 hors série de Casus Belli.

☐ C43H **OUI**, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 francs au lieu de 210 francs (*). J'économise ainsi 35 francs et je recevrai en cadeau 1 hors série de Casus Belli.

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli (Cochez la case de votre choix)

NOM
PRÉNOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE

Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en tapant 3615 CASUS.
* prix de vente chez votre marchand de journaux
** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.
Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine.
Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au (33-1) 46 48 47 08

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 773 CB88

Publicité

DESCARTES
RELAIS

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** - 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
80000 **AMIENS** - GAI JOUET-JEUX, 28, rue Noyon _____ Tél. 22 92 49 56
49100 **ANGERS** - SORTILEGES, 23, rue des Poëliers _____ Tél. 41.88.96.96
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude 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 - 31.85.17.77
50100 **CHERBOURG** - STRATEGIE, 10, rue au Blé _____ Tél. 33.01.21.15
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, 41, rue de la Paix _____ Tél. 43.56.54.22
76600 **LE HAVRE** - LE DEMON DU JEU, 92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
72000 **LE MANS** - LA BOITE A JEUX, 53, rue Nationale ____ Tél. 43.23.96.81 - 43.43.80.54
59000 **LILLE** - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle _____ Tél. 20.78.43.24
59800 **LILLE** - ROCAMBOLE, 41, rue de la Clef _____ Tél. 20.55.67.01
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, 1, avenue Ney,
Galerie du parking souterrain de la République _____ Tél. 87 74 95 58
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'ECHIQUIER 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 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet _____ Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - CELLULES GRISES,
30, Place Rigaud _____ Tél. 68.34.89.39
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
51100 **REIMS** - DOMINO, 26, rue de l'Etape _____ Tél. 26 47 79 91
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-Jérome, 14-16, rue Fontvieille _____ Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau _____ Tél. 47.64.89.81
10000 **TROYES** - JEUX ET STRATEGIE, 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 - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 - LE VALET DE CŒUR,
4408, ST-DENIS _____ Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette __ Tél. 19.41.22.734.25.76

Fanzines

Vacances oblige, version courte de la rubrique Zines ce bimestre. On reviendra à des dimensions normales la prochaine fois, c'est promis.

Message personnel aux fanéditeurs : n'oubliez pas de mettre le prix, l'adresse et la périodicité sur votre zine.

Les nouveaux

● **L'agora** n° 0, 4 p. A5, 24 F/an, bimestriel. Excellente idée : un mélange de calendrier et de forum sur le jeu de rôle. J'attends le n° 1 avec impatience. Éditions des Frères-Dragons, 141 b rue Félix Mayol, 83200 Toulon.

● **La ballade d'Aphélie** n° 1, 44 p., 25 F, quadrimestriel. Mi-Écryme, mi-Warhammer, avec des textes de qualité. Un démarrage prometteur… Réso Ludique, Marc Pernot, 46 rue Charles Poisot, 21000 Dijon.

● **L'écrit des Kranamyths** n° 0, 34 p., 15 F, trimestriel. Scénario pour Cyberpunk et RuneQuest, aides de jeu pour Star Wars. Emmanuel Bernat, Résidence Tour de l'Évêque, appt. 15, 334 rue Tour de l'Évêque, 30000 Nîmes.

Les anciens

● **Atmosphères** n° 8, 48 p., 22 F, apériodique. L'appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, Star Wars… Rappel d'adresse : F. Rakotoarison, 2 rue de la Haie le Comte, 54130 Saint-Max.

● **Carnet de route** n° 2, 20 F, bimestriel. Très bon zine spécialisé dans Rêve de Dragon.

● **Fumble** n° 39 à 42, 20 p. chacun, 1 $C, mensuel. Comptes rendus de parties et infos canadiennes.

● **Games, games, games** n° 90, 27 p. ; 1,95 £, mensuel. Comme toujours, de tout (jeu de rôle, mais aussi jeu par correspondance, jeux de lettres, etc.) à la sauce anglaise.

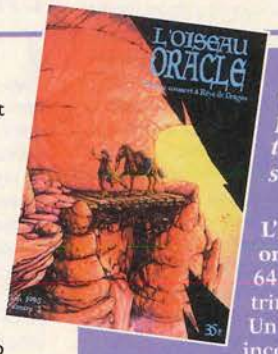
● **Geste d'Anjou** n° 2, 52 p., 15 F, trimestriel. Scénarios Warhammer et Star Wars, entre autres. Un de mes chouchous.

● **La lettre de Swer Smod** n° 7, 20 p., 15 F, périodicité inconnue. Début d'un monde médiéval-fantastique, plus un atome de wargame.

● **Lykorn** n° 4, 40 p., 15 F, paraît quand ça lui chante. Ambre, L'appel de Cthulhu, Warhammer-Batailles fantastiques.

● **Rôllez jeunesse** n° 5, 22 p., gratuit, tous les 1d4 mois. Scénarios pour INS/MV, Shadowrun, Légendes des Contrées oubliées.

● **Séléné** n° 8, 16 p., gratuit, bimestriel. De la mythologie grecque, essentiellement.



Coup de projecteur sur…

L'oiseau oracle n° 3, 64 p., 35 F, trimestriel. Un prozine incontournable pour les joueurs et les meneurs de jeu de Rêve de Dragon, avec une profusion d'aides de jeu, deux scénarios, une nouvelle de Denis Gerfaud… La Maison des voyageurs, 61 rue Pascal, 75013 Paris.

● **Série noire** n° 2, 25 p., 10 F, apériodique. Scénarios Berlin XVIII et INS/MV. La même association édite également « Longwy : Saint-Lieu bénit du vrai métal », un décor de campagne pour Bitume MK 5.

● **Tinkle bavard** n° 30, 36 p., 5 FS/20 FF/95 FB, bimestriel. Scénarios INS/MV, Rêve de Dragon, aide de jeu pour Tigres volants… et un édito à méditer.

● **Le Troubadour** n° 2, 24 p., 3 FS/14 FF/80 FB, trimestriel. Scénarios Bitume, INS/MV, monde, bestioles et scénario médiéval-fantastique.

● **Vent des Rêves** n° 10, 52 p., 23 F, trimestriel. Grosse poussée d'activité ce bimestre, avec également deux numéros hors série (un recueil d'articles sur l'un de leurs mondes et une longue nouvelle).

● **Vitriol** n° 3, 38 p., 20 F, périodicité irrégulière. Jolie couverture couleur, et les textes (sur un thème onirofantastique à la Rêve de Dragon) ne sont pas mal non plus !

GN

● **Le Gland** n° 3, 30 p., gratuit, périodicité inconnue. Héraldique, cuisine, des conseils pour fabriquer des armes et des costumes…

● **Gnews** n° 18, 6 p., 1 timbre/numéro, mensuel. Calendrier, coups de gueule… et malheureusement, un arrêt imminent.

● **Réalités** n° 17, 25 p., 4 FS/16 FF, bimestriel. Annonces de grandeur-natures sur la Suisse, réactions aux diverses émissions de télévision anti-GN de ces dernières semaines… ■

Tristan Lhomme

Tous les zines sont sur 3615 Casus ZIN

ACHATS

— Je cherche **jeux de la firme IT : Wohrom Iliad Supermarina** appeler Manu au : (16) 28.68. 21.49 après 19h **(59380)**.

— Achète (ou éch.) **tout sup. pour RQ. II**. Olivier Peeters - 201, av. V. Hugo - **92140 Clamart** (1) 41. 46.96.02.

— Achète **Man O'War + Mer de Sang + Fléaux des Mers + Flottes**. Tél. Hugues au : (16) 27.30.12. 84 après 19h30.

— Achète **Dragon Magazine 1 et 0. Cherche guide de peinture du n° 1 (ou photocopie)**. Philippe Boujon 49.83.00.64.

— **Fall of France-GRD, Streets of Stalingrad ou Battle for the Factory et Fire on the Volga. Ch. partenaires sur 72** tél : (16) 43.23.78.02 **(72)**.

— Achète **D&D Companion et Master Sets, à la rigueur Rules Cyclopedia.** Philippe : (19.34.1) 59.31.701 **(Madrid)**.

— Dupont - BP. 38 - **B1000 Bruxelles 28** tél : (19. 32.2) 51.29.845 : **Cyber Age (Simulacres), Dragon Mag. n° 0 &1, guide Imperium pour Terre Creuse, JD+ 3 & 5.**

— Ch. **figs. Mithril : M4, M10, M16, M26, M48, M73, M78. Échange possible avec autres figs. rares**. Michel : (1) 39.80.87.00.

— Achète **JdR : Alma Matter, Judge Dredd, Bunnies' N Burrows, Aftermath et autres raretés.** Frédéric au : (1) 45.76.05.78.

— Ach. **Le Signe du Serpent**. Sébastien Rabusseau - 5, allée des Alouettes - **33160 St-Aubin-de-Médoc** tél : (16) 56.05.32.47.

— Achète **Panzergruppe Guderian, Dernières Batailles de Napoléon, Great Patriotic War**. Laurent au : (1) 46.26.16.12.

— Achète **AdC (VF 5e éd.) + tout sup. (même fait maison)**. Michael au : (16) 21.40.15.11 **(62138 Douvrin)**.

— Cherche **fig. WH 40K (Escouade, Terminator ou Stealers Hybrides + armes lourdes)**. Jérémie au : (16) 81.46.67.40 **(25300)**.

— Achète **JdP tout style envoyer liste et prix**. Leconte Eric - 1, rue St Patern - **44110 Soudan.**

— Cherche **figurines, doc, livres sur dragons et parlant de leur histoire et symbolique.** Antoine Castaigne - 9, crs. Fauriel - **42100 St-Etienne**.

— Ch. **n° 1 vol. 19 Général 04 variante Storm Over Arnhem et n° 2 vol. 26 Général (Stalingrad)**. Emmanuel au : (16) 31.94.40.74 **(14)**.

— Rech. **ext. Space Crusade l'Attaque des Eldars en VF uniquement**. Laisser coordonnées au : (16) 61.06.44.17 **(31)** merci beaucoup à tous !

— Achète **Fortress America & Shogun**. Tél : (1) 42.58.53.86 **(Paris)**.

— Achète **Jeux de Plateau et Wargames anciens et récents**. René Battle - 2, impasse du Cerf lot du Lac TM2 - **66210 Matemale** (16) 68.04.47.64.

CLUBS

— **Le club Rencontre des Mondes attend de nouveaux joueurs et maîtres de jeu (expérimentés ou non)**. Contacter Frédéric au : (1) 45.76. 05.78 ou Arnaud au : (1) 48.80.49.34 **(à Champigny 94)**.

— **Club JdR : Les Éveillés cherchent des dormeurs pour atteindre l'ascension**. Contacter Vincent au : (1) 49.86.07.76.

ÉCHANGES

— Échange **cartes Doomtrooper, achète romans Lancedragon n° 4,6,7,8,9.** Christophe le soir au : (1) 48.81.24.82 **(Paris et sa région)**.

— Échange **cartes d'Intervention Divine (possède + de 500 cartes) sur Paris**. Jean-Christophe au : (16) 64.20.25.38 après 19h.

— Échange vends achète **cartes Kabal première éd. liste sur demande** à Sandrine Julien - 26, rue Descartes - **93170 Bagnolet**.

— Éch. **Blood B. + Zone M., Warhammer (JdR + B.) + sup. Star Wars + sup. et aussi Magic contre Battletech + sup., Shadowrun 2, Cyberpunk.** Any Martely (16) 88.84.15.33.

— Échange (ou vends) **cartes Spellfire 1ère éd. en français**. Gaël Hervès - 14, rue Pasteur - **24260 Le Bugue** tél : (16) 53.07.43.80.

— Échange ou achète **cartes Spellfire nombreux dble.** Nicolas tél : (1) 47.59.98.77 après 20h.

— Éch., vds **Suprématie, Horreur à Arkham, Shadowrun1 + écran, Ultime Epreuve contre supplément Vampire**. Tél : (16) 31.22.31.64 **(14)** Thibaut.

— Échange, vends **cartes Spellfire recherche carte n° 305**. Demandez Philippe au : (1) 46.35. 16.18 de 9h à 18h **(78290 Croissy-sur-Seine)**.

— Vds, éch. **contre sup. AdC et AD&D figurines + L'Œil Noir + livres dont vous êtes le H. prix raisonnable**. Appelez Geoffroy au : (1) 43.87. 42.40 **(75)**.

— Échange, vends **cartes Jyhad liste contre enveloppe timbrée**. Romain Ledoux - 40, av. de France - **74000 Annecy**.

— Échange, vds. **cartes Star Trek, cherche : Khazara, Kurn, R. Barclay, R. Galen, R. Danar, Lore's, Jaglom. Rapport intéressant** tél : (16) 40.46.17.62.

— Échange, vends, ou achète **cartes Spellfire français, liste sur demande, grand choix**. Martinet Catherine - 102, rue Gagarine - **92700 Colombes.**

— Éch., ach., vds **cartes Spellfire 1ère éd. en anglais**. Anil Rama - 35, rue Mozart - **26000 Valence** tél : (16) 75.42.75.87 après 20h.

— Vds **Kult VF, Gurps VF1, Amber + ext., ext. Penor, Fantasy Warrior. Ou éch. ext RQ., ext. Gurps.** Felder S. - 13, rte. du Vin - **68420 Herrlisheim.**

DIVERS

— Lectrice CB rech. **cours d'aérographe avec pers. sérieuse sur Paris ou rg**. Tél : (1) 47.36.00.77.

— **Les Royaumes de la Magie sont parus !!!** Écrire au Grimoire - 3, rue André le Nôtre - **(49300 Cholet)**. Prix de vente : **80 FF + 15 FF de frais de port.**

— **Je peins toutes vos figurines toutes échelles toutes époques offre d'essai**. Laurent au : (16) 61. 90.24.89 **(31310 Montesquieu).**

— **Warham. 40K en JdR maison et testé ! + scn. éch. Magic tout scn. pour ts. JdR.** Thierry Saillard **(78180 Montigny-le-Bx)** (1) 30.64.01.14.

— **Peintre expérience propose ses services tarif contre timbre** à D. Reinachter - 60, av. Thiers - **54220 Malzeville** tél : (16) 83.20.51.84.

— **Urgent ! recherche scn. pour Loup-Garou. Vds livre de règles de Warhammer : 100 F.** Paton Olivier - 6, résidence de la Renardière - **77680 Roissy-en-Brie**.

— **Le Tinkle Bavard cherche des dessinateurs humoristiques**. François Suter - 4, Prevoste-Martin - **1205 Genève, Suisse**.

— Fabrique et vends **décors pour Dioramas 25 mm, cherche aussi des socles de toutes tailles**. Mr Guillen - 32, pas du Désir - **75010 Paris.**

— Cherche **vampires passionnés pour création fanzine sur le vampire en général**. Écrire à S. Armirail - BP. 31, 1 place Jules Renard - **75017 Paris.**

— **Jeune peintre prop. ses services pas cher at all !! (travail propre)**. Demander Jérémie au : (16) 81.46.67.40 **(25300)**.

PARTENAIRES

— Cherche **joueuses pour JdR** contactez Séb au : (1) 60.03.16.51 après 18h. **Urgent (77230 Dammartin)**.

— Cherche **joueurs, pour tous JdR, MJ ou PJ alentours de Guingamp 22200**. Demander Damien : (16) 96.21.35.11, **16 ans ou plus, pas de Grosbill !**

— **La Guilde des Veneurs réunit les adeptes de Chimères dans toute la France**. Écrivez-nous - 210, bd. de la République - **92210 St-Cloud**.

— Cherche **joueurs pour créer un championnat de Formule Dé**. Contacter René au : (1) 47. 69.94.70 **(Bois-Colombes 92).**

— Cherche **joueurs et maîtres pour parties JdR, JdP sur la région du Tricastin.** Philippe : (16) 75.54.67.34.

— **Maître de jeu (+10 ans exp.) offre ses services à titre professionnel. Reçois et se déplace jour et nuit 150 F la séance.** Tél : (1) 48.92. 19.25.

— Cherche **joueurs(euses) de Warhammer JdR, Magic, Civilisation sur Corbeil (en semaine)**. Vincent Laborie - 3, bd. J. Kennedy - **91100 Corbeil**.

— Ch. **MJ Kult, Dr Chestel, Over the Edge, Psychosis etc.** Tél : (1) 45.82.49.53 Michel (17h-7h).

— Recherche **des permanents rôlistes sur région de Pointe-à-Pitre**. Cont. Yann au : (19.590) 94.80.74. **(Petit-Bourh)**.

— **Groupe d'amis ch. sang neuf pour réaliser rêves et cauchemars (Gurps, AD&D2, etc.). Paris 19e.** Tél : (1) 40.35.63.05 répondeur Nicolas.

VENTES

— Vends **figs. Mithril dont de nombreuses figs. rares listes et prix contre 1 enveloppe timbrée** à : Dauvillier - 139 rue Louis Lherault - **95100 Argenteuil**.

— **Space Crusade + ext. Mighty Warriors Mega I, II, III Simulacres, Laetith, Terres de Légende, Space Hulk, Death. Term. Squad**. Laurent : (16) 67.76.77.44.

— **Stella Inquisitorus, Cyberpunk + ext., RuneQuest+ ext., Kult VO 100 F, DMG 80 F tout le reste à -30 % état neuf.** (16) 54.43.81.53 **(Blois 41)**.

— Vds **pour JRTM les Voleurs de Tharbad 40 F Rivendell 30 F Isengard 60 F.** David au : (16) 99. 41.94.14 **(35)**.

— Vds **scénarii AD&D1 Ex1, Ex2, I.2, I.3, I.4, I.5, I.6, I.11, I.12, I.13, U1, U2, U3 + ext. F.** Tél : (16) 88.44.10.63, Pillop.

— Vds **Ravenloft VO 60 F + VRG to Lich 40 F + scn. Touch Death 40 F ou tout 130 F.** Tél. Morgan au : (1) 45.37.15.40 vers 19h.

— Vds **Full Metal Planète 150 F Jorune + Ardoth + Earthtech Jorune 200 F.** Christophe : (16) 39.57.78.01.

— Vends **pour Warhammer JdBF Armée Skaven 1250 F. Achète Tatou n° 1**. Demandez Frédéric au : (16) 90.39.18.24 après 19h **(Sorgues 84700)**.

— Vends **nombreuses cartes de Doomtrooper pour débutants (+ de 200 cartes)** 100 F. Tél. (1) 60.66.17.38 après 17h30 dem. Gulian.

— **JdR RuneQuest (avec tous ses sup.) F.T. ses écrans + revue Casus Belli + Tatou**. Faire offre au : (16) 20.05.42.46 demander Antoine.

— Vds **Star Wars 2e éd. + sup. et Mutant Chronicles + sup.** Appeler Jej au : (16) 80.46.56.84 **(21800 Chevigny-Saint-Sauveur)**.

— Vends **Rolemast. Manuel de Campagne Frères de Sang (jamais servi)**. Flamant Eric - 8, rue de l'Abbaye - **80720 Marcelcave** tél : (16) 22. 42.31.01.

— Vds **JB 007 50 F, Killer 30 F, HeroQuest + 2 boîtes sup. 150 F, La Fureur de Dracula 100 F, ou le tout 300 F.** Bernard (1) 39.59.83.57 **tous tbe.**

— Vds **figurines + peintures WH 40K Games Workshop.** Liste contre enveloppe timbrée. Imbert - 15, rue de la Tour d'Auvergne - **33200 Bordeaux.**

— **Tbe. 70 fig. JRTM, B.Bowl 2 + sup. + 70 fig., Berl.18, Cyberpunk 2020, Siège, Cry Havoc, S.Wars.** Guy Audouin - 68, rue D. Pont de Créteil - **94100 St-Maur**.

— Vds **cartes Jyhad 4 F la pièce.** Envoyez vos listes à - 6, rue du docteur Babault - **76620 Le Havre** Guillaume Charbonnel.

— Vds **jeux divers JdR JdP neufs & occases prix attractifs**. Tél. lun. tt. journée, en sem. de 16h à 18h au : (1) 45.80.27.20 Eric.

— Vds **B.B.2 + Torg + Barbe Noire 135 F l'un. Ach. Space Hulk.** Cédric au : (16) 79.28.08.92.

— Vds **Dark Sun VF : boîte + PSI + Tribus, Esclaves + Liberté + Elves of Athas (VO) valeur = 750 F cédé 530 F état impeccable !** (16) 73.80.54.32 **(63290)**.

— Vends **Stella Inq. + écran + scénario le tout très très très bon état : 200 F.** Tél : (16) 29.77.30. 08. Demander Samnag.

— Vds **Bloodlust + écr. + sup.1 à 7, INS/MV + écr. + sup. 1,4,5,7,8,10,13, Daemonis, Stella + écr. + sup.1, Nephilim + écr. + sup.1, Gurps.** Tél : (16) 98.87.02.61.

— Vds **Hawkmoon, Star Wars, Warhammer, JdR + ext. de chaque, vds., ach., éch. cartes Spellfire.** Mandin Christophe - 2, al. des Bleuets - **77220 Tournan.**

— Vds **RuneQuest + 3 ext. + 2 scn. + écran + scn., bon état 1/2 prix neuf**. Nicolas (1) 43.33. 93.65.

— Vends **AdC4 + nbx. sup., nbx. sup. F. AD&D + Demons (Mayfair Games), JRTM + nbx. sup., RMC.4 + écr.** Denis au : (1) 46.64.85.52 **(94)**.

— Vds **JRTM 100 F INS/MV2 100 F, Appel de Cthulhu 100 F, Rêve de Dragon 100 F, DMG VO 60 F, Oniros 100 F.** Olivier : (1) 39.81.48.26.

— Vds **Battletech + nbreuses fiches pour 180 F.** Contactez Vincent en septembre après 19h tél : (16) 74.60.84.81 **(01480 Frans)**.

— Vds **Kult VF be. 160 F ou éch. Ange contre Cybergénération + sup.** Demandez Mohamed au : (16) 38.83.96.80 **(45000 Orléans Loiret)**.

— Vds **AD&D2 VF : Manuel Joueur + GM + BM + Mythes + Recueil Magie + écran + Guide Voleur + Invincible Overlord 700 F.** Raynald au : (16) 35.83.63.05.

— Vds **Cyberpunk 2020, Hardwired, Elric VO, Gurps Conan, Recueil de Magie (AD&D), Dragon Magazine, Tatous.** Philippe : (16) 83.40.20.61 **(54000 Nancy)**.

— Vds **Gurps + sup. + Cyberpunk + Heavy Metal + sup. + Rêve de Dragon + sup. + Nephilim + sup.** Alain au : (16) 96.23.20.82 **(22700)**.

— Vds **cartes Spellfire 3 F la pièce (environ 800 cartes)**. Écrire à François Giffone - 20, rue Vincent Faita - **30000 Nîmes**.

— Vds **James Bond 007 + manuel Q. (VO) : 150 F.** Contactez Damien Djadel au : (16) 64.01.05. 52 ou écrivez à Djadel D. - Le Courtriat - **77560 Courtacon**.

— Vends **cartes Intervention Divine et Star Trek version à bord noir.** Contacter Ludgero au : (1) 45.65.25.25 chambre 806.

— Vds **Storyteller 70 F + livre de Clan Toreador (Vampire) 60 F écran Fcs. 40 F Ang. 30 F Chantries (Mage) 80 F.** Tél : (16) 40.46.18.24 **(44)**.

— Vds **livres dont vous êtes le Héros série Défis Fantastiques**. S. Lombard - 4, clos de L'Ancyse - **30200 Bagnols-sur-Ceze**.

— **Nbreux JdR, JdP dont AD&D2 VF + Dark Sun, Torg + écr., J.B. 007 + sup., etc tout à moitié prix ! (échange contre Ars, Gurps).** Julien : (16) 27.66.98.92 **(59570)**.

— Vds **JdR Mutant Chronicles + Jeu Plateau Blood Berets + 6 starters Doom Trooper le tout 600 F ou à débattre.** Tél : (1) 47.25.48.47 Gros Jeff.

— Vds **Magic collec. blanche complète (Rev., Unl., Arabian, Antiq., Legend, Dark, Fe). Prix à déb.** Wilfrid au : (16) 31.92.47.10 **(14400)**.

— Vds **jeu Space Marine + extensions + nbres. fig. Epic + cadeau. Armées : Chaos, Empire, Eldar, Space Marine.** Tél : (16) 21.92.25.85.

— Vends ou éch. **contre fig. Citadel, fig. 1/27 Napoléon (garde + art.) et Infanterie franç.** 1914/18. Appeler au : (16) 81.46.67.40 **(25300)**.

— Vds **Cyberpunk 2020 + Mega 3 les 2 tbe. 250 F à débattre.** Tél : (16) 91.45.32.91 **(Marseille)**.

— Vds **gamme Star Wars, Vampire... tbe. + wargames + livres SF. Ch. joueurs warg. P. C.** Michaël Agnan - 8, allée des Vanneaux - **41220 St-Laurent-Nouan**.

— Vds **Dune + Illuminati + Civilisation etc. très bon état.** Demander Pierre-Yves le soir au : (16) 88.61.93.02 **(Strasbourg)**.

— **Ars Magica tbe. 150 F + sup. Maître nuées 50 F + Space Marine qqs. fig. peintes jamais servi.** Thomas au : (16) 80.46.48.22 après 6h **(21)**.

— Vds **nbreux JdR & sup. AD&D, D&D, Paranoïa, livres dont vous êtes le héros, figurines.** Xavier au : (1) 30.64.57.91 **(78)** dès 18h.

— Vds **Battletech + Cry Havoc + Full Metal Planète prix à débattre**. Lautaro tél : (1) 47.93.02.21.

— Échange, vends **cartes Spellfire, Kabal Int. Divine.** Simonneau Daniel - 6, rue du Jardin des Plantes - **83300 Draguignan** tél : (16) 94.68.68.92.

— Vends **James Bond 007 Assault ! Game.** Pascal au : (16) 23.64.80.86 **(02)**.

— Vds **Warhammer + 3 sup. le tout 390 au lieu de 525 et Battletech II édition 200 au lieu de 250.** Morgann au : (16) 96.33.79.04 **(22000 St-Brieuc)**.

— Vds **Grimoire (Shdrn. VO) INS/MV + script + Mucho Pesos + écran pour AD&D : BM + ap.1 + ap.3 + Ravenloft (boîte) le tout tbe.** Marc au : (1) 47.78.71.97.

— Vds **Les Aigles + sup. n° 1 neuf à moitié prix (220 F).** Sébastien en août au : (16) 86.37.97.51 **(58700)** et après au : (16) 94.91.45.97 **(83200)**.

— Vends **Squad Leader 150 F, Suprématie 150 F, Pistolets Paintball Walther P38 250 F et Automag 3 250 F.** Mr Mauvage C. - 46, rue Sente - **Metz.**

— Vds **fig. fantastiques 25 mm et sup. Warhammer 40000 et Battle en français, liste sur demande** au : (16) 83.32.80.33.

— Vds **Man O'War + Bateaux Elfes Noirs, Warhammer 40K + Dark Millenium + Codex Ork + JdR Toon.** Appeler Vincent au : (1) 60.43.05.83.

— **Règles Scales + écran + Politique état neuf 200 F, règles Vampire état neuf 100 F.** Gwendal au : (16) 98.07.76.71 **(Brest)** matin après 10h.

— Vds **cartes Spellfire VF : 4 F/p. + prix dégressif. Liste contre 2 timbres à 2,80 F.** Pierron Jé. - 26, rue de la Gare - **67480 Auenheir.**

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

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

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

Casus Belli n°88 - Parution n° 89 : 4 octobre 95. Date limite 4 septembre 95.

Êtes-vous abonné ? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Minitel

Vacances, douces vacances... Tandis que vous vous prélassez sur une plage ensoleillée, Joe et Annabella continuent à bronzer à la lueur de leur écran de minitel. Comme chaque année, 3615 CASUS restera opérationnel tout l'été, même les jours de pluie.

Casus-Net arrive !

Pour commencer, une grande nouvelle : à la rentrée, nous allons ouvrir à votre intention un accès privilégié à Internet.

Pour vous connecter, il vous faudra un ordinateur et un modem, mais vous n'aurez pas besoin de payer l'abonnement au réseau de communication international.

L'intérêt de tout cela ? La possibilité de consulter près de 6 000 serveurs spécialisés dans les jeux, de participer à des parties de jeux de rôle « mondiales », de découvrir des reproductions de toutes les cartes *Magic : The Gathering* publiées à ce jour, etc.

Nous vous en reparlerons dans le prochain numéro.

Jouer en vacances

Pourquoi ne pas profiter de vos moments de détente pour rencontrer d'autres joueurs ? Beaucoup de clubs n'interrompent pas leurs activités pendant la période estivale. Si vous consultez notre Annuaire (CLU + Envoi), vous trouverez des adresses à contacter aux quatre coins de la France. N'oubliez pas qu'il suffit, sur la fiche de consultation, d'inscrire le numéro de département et le type de jeu pratiqué avant de taper sur <Envoi>.

Pensez aussi aux Petites Annonces (PA + Envoi). Les rubriques Partenaires et Clubs sont idéales pour faire la connaissance d'autres passionnés.

QUIZZ D'ÉTÉ

2 000 francs de lots ! Testez vos connaissances avant le 10 août et gagnez des jeux. Tapez QUI + Envoi.

Soyez sympa avec la rédaction

Joe et Annabella se tiennent tous les jours à votre disposition pour répondre à toutes les angoissantes questions que vous vous posez dans la rubrique Écrivez-nous (ECR + Envoi). Mais, vous devez savoir deux choses :

1) Ils ne répondent JAMAIS aux questions de règles ! N'y voyez là aucune méchanceté de leur part. Il leur est tout simplement impossible de connaître toutes les règles de tous les jeux, et éclaircir un point litigieux exige souvent beaucoup de temps.

2) Ce ne sont pas des catalogues vivants ! Si vous voulez connaître les suppléments publiés pour votre jeu favori, mieux vaut vous adresser à votre boutique habituelle.

Merci d'avance de votre compréhension.

Magic : échanges permanents

Tous les mercredis et samedis, à 14 h 30, il vous est possible d'échanger, de vendre et d'acheter des cartes *Magic* (et autres !) en vous connectant sur la messagerie directe de Casus (MES + Envoi).

Rappelons aussi qu'il existe des murs « Magic », « Jeux de cartes interactifs » et « Spellfire », sur lesquels vous pouvez éventuellement obtenir l'avis de spécialistes chaque fois que vous êtes confrontés à un problème épineux. ■

ÉCHOS DES MURS (MUR + Envoi)
Points de vue et images du monde du jeu

Il n'existe pas de « vérité unique », ça, nous le savions. Toutefois, il ne faut pas oublier que le fait de croire que l'on a raison n'est pas la preuve de la justesse d'un point de vue. Voici deux exemples collectés sur les murs de CASUS ce bimestre...

Dans le premier, un certain « Dommage » nous reproche de faire trop grand cas des attaques médiatiques. La lettre de « Guillaume » aurait pourtant de quoi susciter certaines interrogations. Et vous, qu'en pensez-vous ?

« Il n'y a vraiment que Casus pour s'affoler de la sorte sur un fait-divers qui n'est pas resté plus de deux jours dans les journaux, hormis quelques publications que personne ne lit ou ne croit. Bref, on dirait que Casus a fait de la peur inspirée par le jeu de rôle son fond de commerce, y consacrant deux pages, ne s'adressant qu'à des joueurs qui ne sont que modérément intéressés et qui ne se sont pas encore fait traiter d'assassins. A trop crier au loup... » Dommage.

« Je voudrais savoir si le fait de se jouer « soi-même » vous semble dangereux ? En effet, dans n'importe quel jeu de rôle j'adapte mes PJ à ma personnalité, et je demande aux autres de faire de même étant le tout premier joueur de mon groupe ! (Pardon ? N.D.L.R.). *Je réagis donc dans le jeu comme dans la réalité. Il est vrai que j'ai un comportement agressif parfois, mais je l'ai toujours eu. Pensez-vous que je sois fou ? Le seul fait de pratiquer les jeux de rôle me fait passer pour un cinglé. Personne ne m'écoute ! Les gens sont-ils si bêtes pour croire tout ce qui sort d'un écran d'images débiles ? Car le jeu de rôle, eux le vivent d'une façon ch... dans leur existence réelle. Le monde des jeux de rôle est mille fois mieux que celui que des générations d'humains dégénérés ont construit. Tous ces gens en costards gris créent leur propre enfer chaque jour de leur vie. Vive la liberté, vive le jeu de rôle et vive la vie ! »* Guillaume.

Le second exemple est parfaitement révélateur de l'éternel débat jeux d'ambiance/autres jeux, qui, tel un serpent de mer, revient périodiquement sur le devant de la scène. Qui a raison ? Qui a tort ?

*« Souvenez-vous du temps de la passion avant l'arrivée des jeux d'ambiance, des cartes à collectionner à 50 balles le fucking booster, des jeux bâclés avec une belle couverture, de la m... commerciale que l'on rencontre de plus en plus dans les boutiques. Qu'il était bon de jouer à AD&D, L'Appel, Trauma... Souvenez-vous, juste pour ne pas oublier que ce qui donne sa dimension au jeu, ce n'est pas un sous-titre "ambiance". »*A. Nonyme.

« Je me souviens des années qui ont précédé l'apparition des jeux d'ambiance. Il y avait des nains barbus dont toute la subtilité résidait dans leur hache, des prépubères acnéiques dont les anti-paladins tuaient des dieux à coups d'épées +45 et des scénarios donjonnesques qui auraient fait passer un épisode d'Agence Tout Risque pour un modèle de subtilité. Je me souviens, et je suis heureux que cela ait laissé place à des jeux intelligents qui nous permettent de ne plus passer pour des abrutis lorsque nous nous disons rôlistes. » Orphée.

CASUS BELLI n° 88 août-septembre 1995. 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 : 3e trimestre 1995. n° 8600 977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1995. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

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. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Nadine Le Moing. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Virginie Augustin, Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Cyrille Daujean, Franck Dion, Guillaume Fournier, Didier Guiserix, Nadine Le Moing, Eric Puech, 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-Alexandre Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts 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.

ABONNEMENTS. Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Autre pays : nous consulter. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

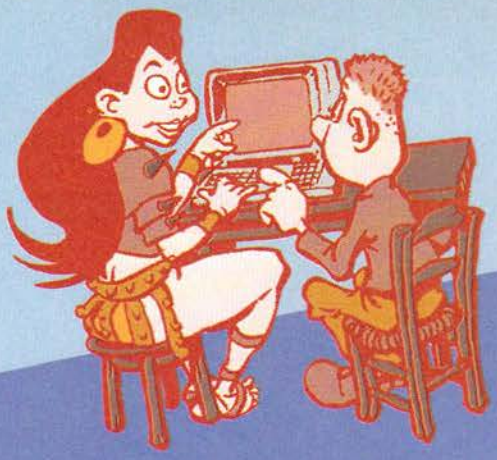
A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Warhammer JdRF est édité par Descartes Éditeur sous licence Games Workshop, Nephilim est édité par Multisim, Eléckasë est édité par Ormekiane Production, Shadowrun est édité en français par Descartes Éditeur sous licence FASA.

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

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT, tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP, tél. : (1) 60.69.56.16.

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), BLACK RACKAM (navigation et combats entre flibustiers), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur), DONJON (médiéval-fantastique).



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 DONJON

Vous dirigez les pas de votre personnage dans les sous-sols de la ville de Laelith (250 niveaux !). Les joueurs peuvent se rencontrer, se parler, se combattre... ou s'entr'aider !



3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

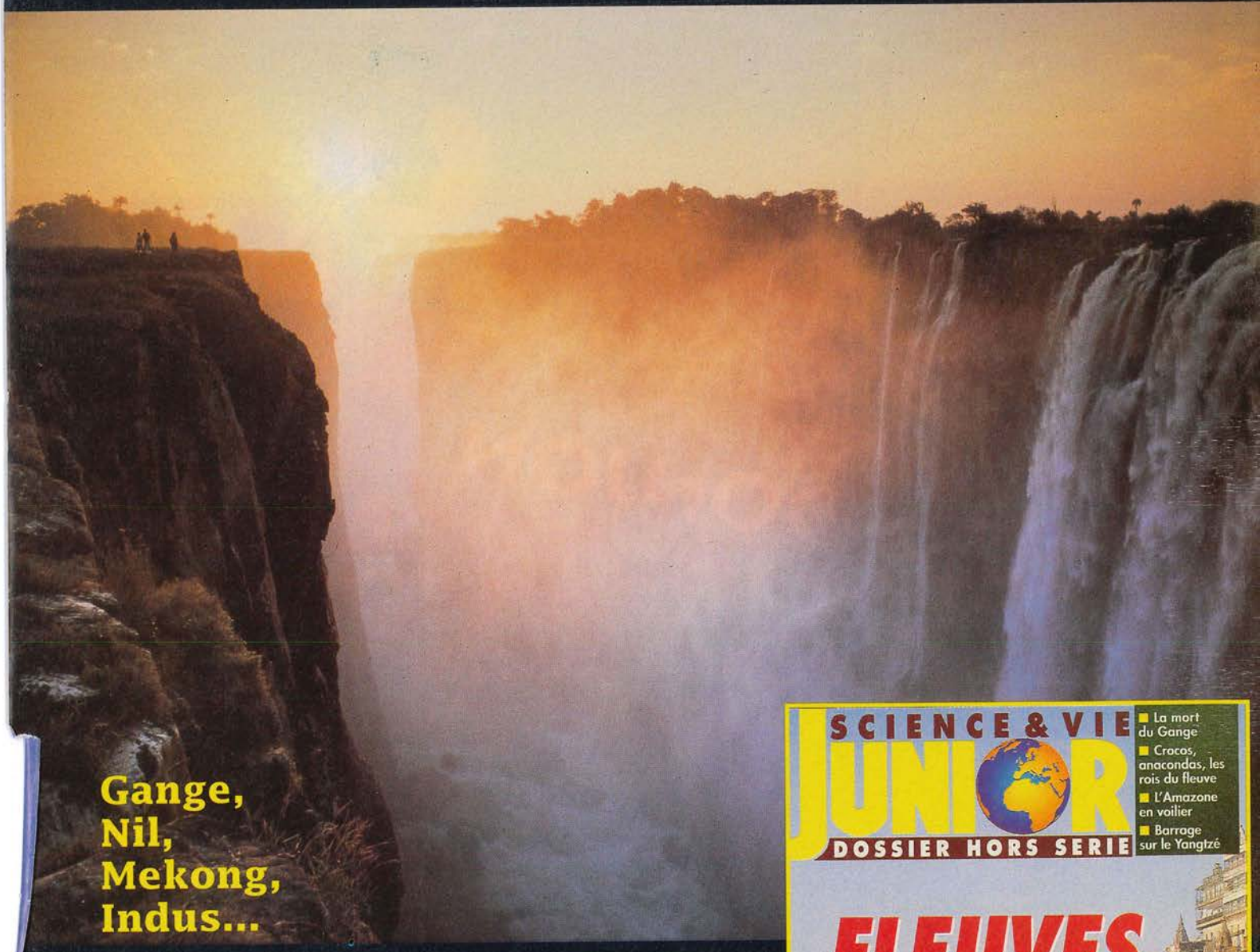
Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,27 F TTC/mn ou 2,19 F TTC/mn.

3615 DESCARTES

Descartes Editeur vous livre à domicile tous les jeux de son catalogue. (paiement par chèque ou CB).

Explorez les plus beaux fleuves du monde et laissez-vous porter par le courant...

FOTOGRAM-STONE

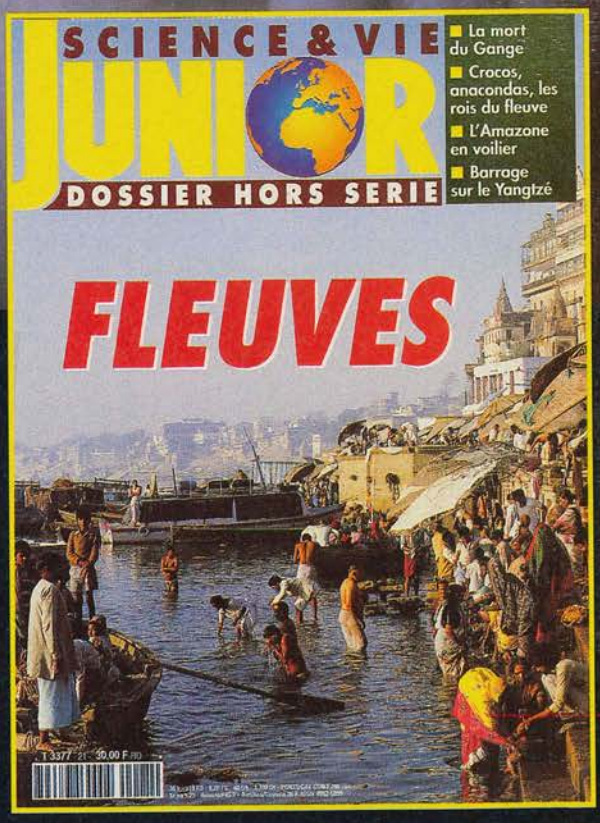


Gange, Nil, Mekong, Indus...

...Les plus beaux fleuves du monde ont chacun leurs mystères, leurs secrets, leurs fureurs et surtout leurs pouvoirs. Alors partez en Chine à la découverte du futur barrage des Trois gorges sur Le Yang-tsê kiang, le "Fleuve Bleu", qui représente un des plus grands projets du XXIème siècle. Apprenez qu'au Moyen-Orient, l'eau fait couler plus de sang que le pétrole. Descendez l'Orénoque et l'Amazone à la recherche de l'Eldorado des conquistadors. Emerveillez-vous devant le splendide spectacle des chutes d'eau du Zambèze.

Le DOSSIER HORS SERIE de SCIENCE & VIE JUNIOR vous invite à naviguer sur les plus grands fleuves dans le sillage des grands explorateurs du XIXème et des ingénieurs d'aujourd'hui...

Alors vous êtes prêt à larguer les amarres ?



EN VENTE PARTOUT

Le 1er réseau spécialisé au service de TOUS les joueurs



Plus de 50 spécialistes à votre service

voir liste des relais p 110

DESCARTES

RELAIS

Illustration © CAZA

RAL PARTHA®

Figurines

La Figurine du collectionneur

Dragon Strike™

DELUXE MINIATURES



10 513

30 F

Catalogue disponible dans les boutiques de jeu



DESCARTES

36 15

DESCARTES

EDITEUR