

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

EXCLUSIF
Votre magazine
préféréd passe à
108 pages!

Objectif étoiles:
les jeux de rôle de
l'espace, les conseils,
les scénarios.

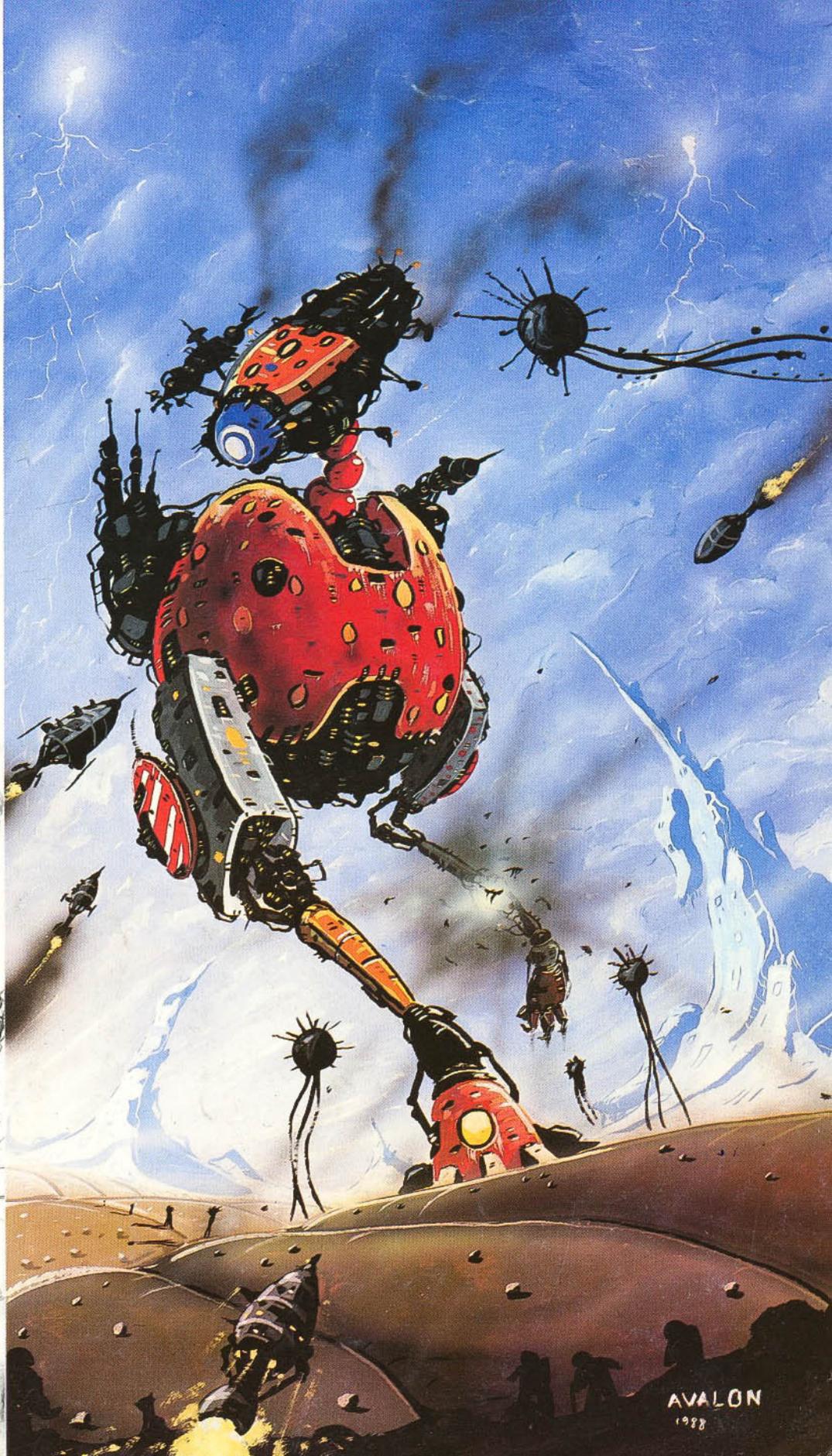
Guerre moderne:
les hélicos.

Belgique : 210 FB, Suisse : 8 FS, Canada : 5,25 \$ Can.

M 3168 - 44 - 30,00 F



3793168030008 00440



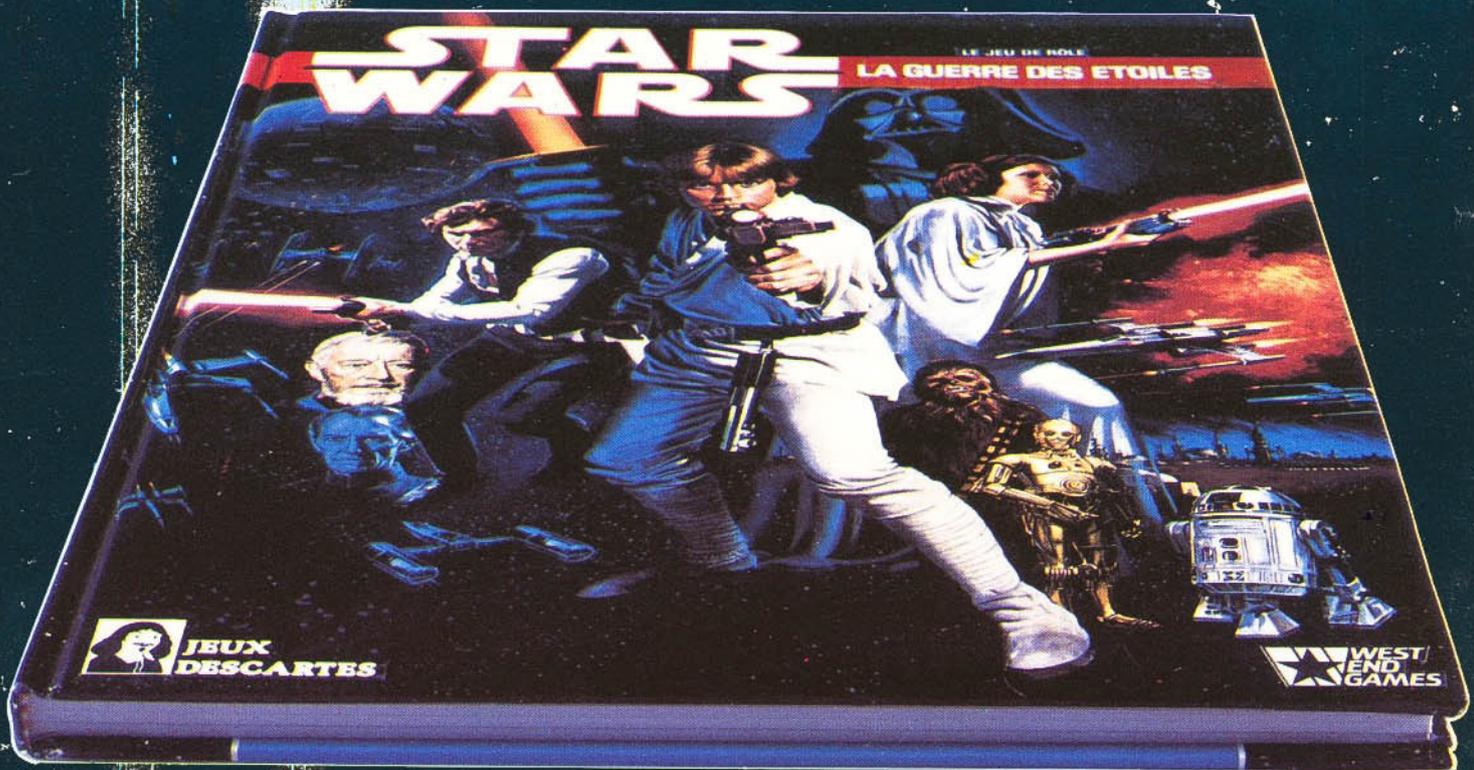
AVALON
1988

**SORTIE
NATIONALE
AVRIL 88**

**LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES
et
JEUX DESCARTES
présentent**

STAR WARS™

**LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES**



mai 68

le jeu

SORTIE LE 15 AVRIL

Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. : (1) 45.32.86.86

Des questions sur les jeux REXTON ?
Minitel : 3615 NKTEL * REXTON

GRAND CONCOURS JEUX & STRATÉGIE

ème

50

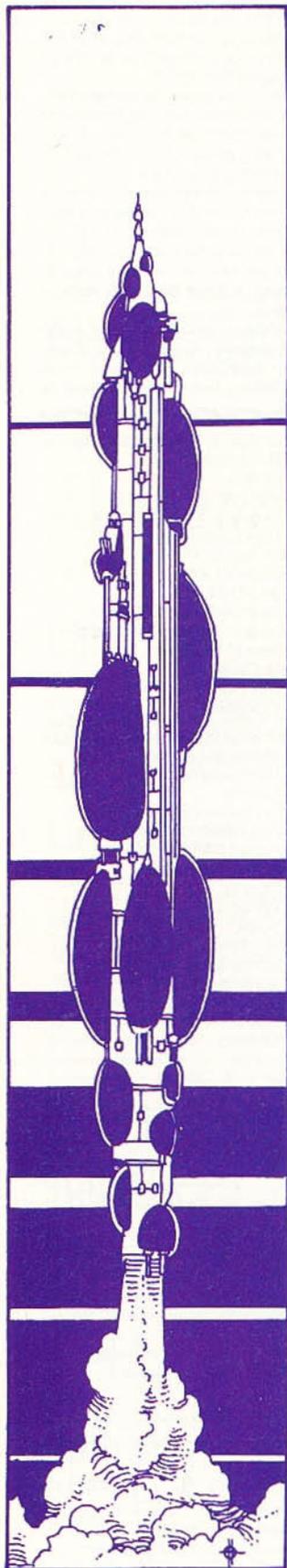
NUMÉRO



**UNE 2 CV
A GAGNER
DES VOYAGES
ET 500 AUTRES PRIX**

Vous avez un cerveau en état de marche?
Alors vite, participez au grand concours que JEUX & STRATÉGIE organise à l'occasion de son 50^e numéro. JEUX & STRATÉGIE, N° 1 de la presse des jeux de réflexion fait le point sur ces dix dernières années qui ont révolutionné le jeu.
Également au sommaire, une grande enquête exclusive : A quoi jouent les Français?





VERS DE NOUVELLES FRONTIERES

▲	Les donjons dans les étoiles	30
	Marc Morzin <i>Les jeux de rôle du cosmos.</i>	
▲	Star Wars: le banc d'essai	34
	Croc <i>Et le plein d'aides de jeu.</i>	
▲	Profession: directeur d'opéra spatial	68
	Jacques Dalstein <i>Faire rouler les dés en gravité zéro.</i>	
▲	Devine: le Starcrasher STC003	70
	Frédéric Bassot <i>Le Stuka des étoiles.</i>	
▲	Bâtisses & Artifices: 200.000 lieues dans les airs	72
	Brigitte Brunella & Stéphane Truffert <i>Les vaisseaux spatiaux médiévaux.</i>	

CASUS +

■	BD: Le dernier donjon	51
	Eric Larnoy et Bruno Chevalier <i>Lisez donc aussi nos petites annonces.</i>	
●	Carte: Championnat de wargame 1988 (2ème moitié)	52
	Joe Casus et les autres <i>Règles dans les Nouvelles du Front.</i>	

SCENARIOS

▲	Star Wars: L'écume de l'espace	II
	Jean Balczesak <i>Les rebelles à la recherche d'un vaisseau disparu. Un scénario "détachable".</i>	
▲	AD&D niv 5-6: Le marchand des étoiles	VI
	Denis Beck <i>Comment, il existe quelque chose dans le ciel? Un scénario "détachable".</i>	
▲	Empire Galactique: Le prix de la survie	X
	Tristan Lhomme <i>Une planète au bord de la disparition. Un scénario "détachable".</i>	
▲	Solo: The raiders of the lost screw	XIII
	Pierre Lejoyeux <i>Vos clones retrouveront-ils K2R2, le FrofBot qui "détache"?</i>	
◆	Les Aigles: Arapiles 1812, la bataille du mont Azan	98
	Jean-Jacques Petit <i>Un wargame classique en figurines.</i>	
◆	Warhammer 40,000: Le temple de la crevette lumineuse	100
	Marc Dodinot <i>Samourai contre Space Marines.</i>	

ARTICLES

▼	Sur un plateau: Blood Bowl, Civilization	80
	François Bienvenu, André Foussat <i>Barbares et Civilisés!</i>	
●	Portrait de famille: Les hélicos dans les wargames	86
	Laurent Henninger <i>Notre dossier: tous les jeux d'hélicos.</i>	
●	L'hélicoptère de combat en Centre-Europe	88
	Jean-Luc Vannier <i>Un peu de politique non-électorale.</i>	
●	Interview de Frank Stora: Comment j'ai adapté Tank Leader!	94
	Laurent Henninger <i>A la découverte de la version française.</i>	

AIDES DE JEU

◆	La symbolique d'Empire Galactique	76
	François Nedelec <i>Rond, triangle, carré, etc...</i>	
●	Plans de batailles: la planification de l'offensive terrestre	90
	Jean-Baptiste Dreyfus <i>La guerre se joue "avant" la bataille.</i>	
◆	Figurines: Le 15 millimètres (suite et fin)	96
	Jean-Jacques Petit <i>Passer l'Empire du 25 au 15 mm.</i>	

RUBRIQUES

■	Nouvelles du Front	6
■	Inspirations	16
■	Têtes d'Affiche	22
■	Métalliques	41
■	Kroc le bô	67
■	Ludotique	102
■	Petites annonces	105
■	Couverture	Avallon.

Notre bulletin d'abonnement est en page 3. Profitez-en... Et rien en page 128 dans ce numéro.

CASUS BELLI N°44. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1er trimestre 1988. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1988. **DIRECTION ADMINISTRATION.** Président : Jacques Dupuy. Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Adjoint : Jean-Pierre Beauvolet. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuzé. **REDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquettiste : Agnès Pernelle. Secrétaire : Valérie Tourre. Idée concept couverture : Philippe Des Pallières. Illustrateurs : Franz Auberlet, Avallon, Roland Barthélémy, Véronique Béné, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Olivier Vatine, X00. **SERVICES COMMERCIAUX.** Marketing et Développement : Roger Goldberger. Abonnements et Numéros antérieurs : Susan Tromeur. Vente au numéro : Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassort et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Michèle Hilling assistée de Capucine Thévenoux. **PUBLICITE.** Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél : 45.63.01.02. Excelsior Publications S.A., capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT - Tél : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Empire Galactique est un jeu édité par Robert Laffont, Star Wars est un jeu édité par Jeux Descartes sous licence West End Games, AD&D est un jeu TSR édité en France par Transecom, Warhammer 40,000 est édité par Games Workshop et Les Aigles par Jeux Descartes.

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



Naviguant vers les espaces infinis, repoussant sans cesse les frontières de l'univers où la main de l'homme n'a jamais mis le pied, Casus Belli passe en hyperpropulsion. Navordinateurs sur 108, booster à fond, il s'agit non seulement de ne pas se laisser rattraper par les forces de l'Empire, mais aussi d'emmener toujours plus loin un nombre grandissant de passagers de planètes très variées (Rôlistes, Wargamers, Figurinistes et autres Platoïstes, sans oublier les ô combien nécessaires Publicistes ludiques vivant en symbiose avec le vaisseau). Et tout cela, pour paraphraser Canal +, pour 0,49 F par jour... On croit rêver!

Le principal changement intérieur, vous le trouverez autour de l'encart BD. Un cahier spécial réunit les scénarios, que le maître de jeu peut ainsi retirer aisément. Double avantage: il devient plus pratique de se constituer un recueil de modules, et surtout, on peut laisser traîner son CB sans tenter cruellement les joueurs... On n'arrête pas le progrès.

Joe Casus et Annabella Belli

présent

Paris

26 mars/4 avril
 Eh oui, il est de retour le **3ème Salon National des Jeux de Réflexion**, et toujours à la Porte de Versailles.

Au programme, de très nombreux tournois :
 Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire antico-médiéval (26,27), Finale de la Coupe de France Empire (26,27), Rencontre cosmique (26), Croisades (26,27), SuperGang (26,27), RuneQuest (26), Appel de Cihulhu (27), Squad Leader (28,29), Junta (28), Stormbringer (28), Suprémotie (29,30), Rêve de Dragon (29), Samourai (30), Blood Bowl (30,31), Air Force (31,1er), Civilization (31,1er),

Paranoïa (31), La Vallée des Rois (1er), Full Metal Planète (1er), Championnat de France de Wargames (2, 3, 4), Armada (2), éliminatoires de la Coupe d'Europe de Figurines (2,3), AD&D (2,3,4).

Le 1er avril, le challenge *Casus Belli* se déroulera l'après-midi sur le scénario FAR 90 paru dans notre numéro 43, en deux manches courtes, aller/retour.

Le 30 mars, remise des prix des concours des créateurs de la ville de Boulogne-Billancourt.

De plus, cette année, les maisons d'éditions organiseront de très nombreuses démonstrations de leurs jeux. Il vous sera aussi possible à tout moment de demander une table pour faire vous-même une démonstration de votre création. Quant à la journée du 4 avril, elle sera « tables libres ».

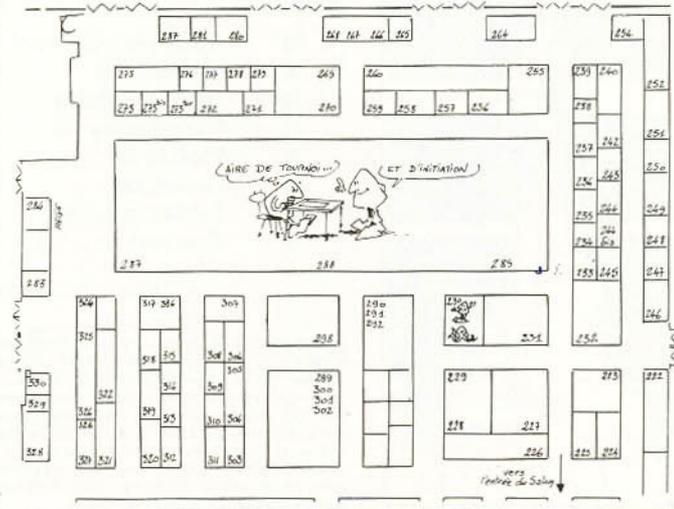
Tous les jours, les clubs vous surprendront, par exemple *Le Fer de Lance* en animant un Blood Bowl taille réelle le 1er avril.

Des visiteurs de marque seront également présents : Greg Stafford (Chaosium : RuneQuest, Pendragon) invité par Oriflam, Sandy Petersen (Appel de

Pour vous retrouver, vous donner rendez-vous, jouer à Killer ou à cache-cache, voici le plan de la partie jeu du Salon (les numéros sont ceux des stands):

- 266 Boulogne Billancourt, Centre Culturel.
- 230 Casus Belli. Coucou, nous sommes là.
- 277 Chroniques D'Outre Monde.
- 238 Cible Association Auteurs Loisirs.
- 290 Citadel / Agmat.
- 237 CJR Compagnie des Jeux de Rôles
- 256 bis Confédération des Loisirs de l'Esprit
- 276 Dragon Rôdieux
- 256 Dujardin International
- 258 Edition Gallimard Jeunesse
- 262 Fédération Française de Belote
- 264 Fédération Française de Bridge
- 255 Fédération Française de Dames
- 261 Fédération Française de Go
- 260 Fédération Française de Tarot
- 285 Fer de Lance
- 296 France Metallizing
- 235 Game's
- 307 Goupil Distribution
- 231 Grandes Compagnies de l'Est Parisien (Les)
- 298 Groupement des Clubs Français de Figurines

- 281 Guilde de Bretagne de Jeux de Simulation
- 186 Guima
- 300 Historex
- 228 Histoire et Collections
- 299 Hussard du Marais (Le)
- 272 bis Jeu de l'Immortel
- 291 Jeux Actuels
- 270 Jeux Descartes
- 269 Jeux de Guerre Diffusion
- 239 Jeux et Jouets International
- 230 Jeux et Stratégie
- 295 Le Cimier
- 272 Ludanalyse
- 234 Ludodélire
- 297 bis MDM Les Grandes Collections
- 227 Musée de l'Armée
- 275 Nécropole de Ghoser (La)
- 292 Oriflam
- 273 ter Pass Temps
- 265 Pau Albert (Cubano)
- 259 Puzzles d'Art / M. Wilson
- 302 Raphaël Pinceaux
- 294 Remark
- 271 Rexton S.A.
- 273 Saitek
- 273 bis Schmidt France
- 280 Semaines de l'Hexagone
- 293 Sigrid Decor
- 278 Sacomer (Graal)
- 226 Starlux
- 236 T.S.R./Inc



Nouvelles du Front

Cthulhu) invité par Jeux Descartes, François-Marcela Froideval (Monster Manual II, Oriental Adventures) invité par lui-même, et bien sûr les rédacteurs de *Casus Belli* (s'ils ont assez de tickets de métro).

Les deux revues *Jeux & Stratégie* et *Casus Belli* organisent le samedi 2 avril une « bourse aux affaires » (réservée aux particuliers). Amenez jusqu'à 14h45 vos jeux rares, vos revues mythiques, vos objets de collection divers. La vente qui s'ensuivra, vous permettra de devenir riche comme l'Oncle Picsou.

Enfin, rendez-vous sur notre stand le dimanche 3 avril dans l'après-midi, pour la remise des prix du concours Figurines Casus Belli - Prince August.

Paris

avril

Le grandeur nature **Parisnoia** est reporté (à cause d'incompatibilité technique avec le Salon). Contactez Macadam Connivence au (1) 42.94.95.70.

avenir

Lille

2 avril

Les Lords de Sherwood organisent un **tournoi de JRTM** au pavillon St Sauveur, à Lille, derrière l'hôtel de ville, de 10h à 20h. Contact : Mr Denimal au (16) 20.84.21.95.

Gradignan

2/6 avril

La Guilde des Mammouths Maudits organise les **Stratèges 88**. Au programme des tournois d'AD&D, Cthulhu, JRTM, SuperGang et le tournoi des Stratèges, qui porte sur Les 3 Mousquetaires, Héraclios et Diplomacy. Il y aura aussi de nombreuses démonstrations de figurines historiques avec *Les Centurions du Sud-Ouest*. Renseignements et inscriptions à la MJC de Gradignan, Stratèges 88, 8 avenue Jean Lariou, 33170 Gradignan. Tél : (16) 56.89.17.12.

Béziers

9 avril

L'association des Stratèges cathares, de la caserne St Jacques, organisent un **tournoi d'AD&D**. Les visiteurs ne sont pas oubliés puisqu'ils pourront aussi s'initier au jeu de rôle et au wargame. Renseignements auprès de Christian Daure, 1 allée J.Garrigues, 34500 Béziers.

Antony

11 avril/21 mai

Aidez *l'Association d'Initiative de Destruction du Spectre* à empêcher des adorateurs de Satan de ramener à la « vie » un vampire. Ce **grandeur na-**

ture est prévu pour ne pas perturber vos horaires de travail ou d'études. Renseignements et inscriptions auprès de Christian, magasin Mythes et Légendes, 6 rue de la gare, Arcueil. Tél : (1) 46.64.80.99.

France

15 avril

Attention, vous avez jusqu'à ce soir dernière limite pour vous inscrire aux **grandeur nature** organisés par Gauloises Blondes (Allumettes) et réalisés par Paradoxes, dont vous trouverez le bulletin d'inscription au centre de notre journal (sinon il doit en rester dans vos bureaux de tabac). Une condition : être adulte, mais on nous promet que l'on ne vous forcera pas à fumer. Mais vous pouvez gagner un voyage au pays de Mad Max.

La Varenne

15 avril/15 mai

Participez un **tournoi de Blood Bowl** organisé par la boutique *L'Electique*, 93 av. du bac, galerie St Hilaire, 94210 La Varenne. Tél : (1) 42.83.52.23.

Wéris (Belgique)

15/17 avril

La Guilde des Fines Lames organise un **grandeur nature celtique**, ouvert aux 14-19 ans. Wéris se situe dans la commune de Durbuy, dans les Ardennes belges. C'est le Karnok belge, avec ses 500 Ha boisés et sa trentaine de menhirs et dolmens. Tout commencera dans le calme village d'Aratorix... Renseignements à la Guilde des Fines Lames, ASBL « la ferme », 1 avenue du parc, 4920 Embourg, Belgique. Tél : 041/65.69.83 ou 086/47.73.93.

Bouffémont

16/17 avril

Les Forgerons de l'Épée organisent le 16 avril le **4ème championnat de France de Légendes**. Le soir, tournoi de Chill. Le lendemain, initiations et démonstrations sur SuperGang, Tempête sur l'échiquier, Full Metal Planète et Maï 68. Pour tous renseignements, téléphonez au (1) 34.69.85.33 ou au (1) 39.91.21.49 entre 19h et 20h30.

Kernuz

16/17 avril

La Guilde de Bretagne organise un **grandeur nature « années 30 »** au château de Kernuz (sud Finistère). Renseignements et inscriptions auprès de Dominique Franc, Bat. H3, ap. 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quimper.

Rennes

17 avril

L'association *Sangdragon* regroupe des passionnés de figurines et organise un **concours de figurines fantastiques** co-organisé par la boutique *L'épée d'Elendil* et le club *Les Atemporels* (qui assurera des démos de jeux de plateau et une murder party). Le lieu : Domloup, à 10 km de Rennes. Rensei-

gnements auprès de Mr. Chauvel au (16).99.63.12.34.

Morlaix

23/24 avril

La Guilde des Egorgeurs de Trolls organise le **2ème tournoi de jeux de rôle de l'Ouest**. Au menu : JRTM, Cthulhu, AD&D, Maléfices, plus un concours de figurines. Retrouvez donc la Guilde de Bretagne, dans une abbaye du XVIème siècle. Renseignements : Emmanuel Prignon, 7 rue des Glycines, 29210 Morlaix. Tél : (16) 98.88.46.44.

Bretteville sur Odon

23/24 avril

Rendez-vous à l'ouest de Caen et participez aux **tournois de peinture de figurines, d'Appel de Cthulhu et d'AD&D** organisés par *Le Temple du Réve*. Inscriptions au *Pion Magique*, 151 rue St Pierre, 14000 Caen. Renseignements auprès de Michel Coulon au (16) 31.74.01.34 après 18h. Lieu du tournoi : centre socio culturel de Bretteville sur Odon.

Laval

23/24 avril

Rectificatif. Le **week-end jeu** : SuperGang, Blood Bowl, grandeur nature « années 20 » est reporté au 23 et 24 avril. Renseignements et inscriptions au magasin *Le Bilboquet*, 17 bis rue rennaise, 53000 Laval. Tél : 43.53.06.01.

Chambéry

24 avril/8 mai

Laissez vous embarquer dans 15 jours de **killer « guerre des gangs »**, organisé par *la Guilde des Aventuriers*, UFCV, 54 faubourg Reclus, 73000 Chambéry. Tél : (16) 79.70.09.27.

Lille

30 avril

La Guilde des Stratèges et l'Ictus Amok organisent « Sang et tripes au pays noir », un **tournoi AD&D** de niveau 5-6. Pour tout renseignement, contactez Philippe Caillarec, 21 bis rue Solférino, 59800 Lille. Tél : (16) 20.30.61.13 (après 19h).

Vaulx en Velin

30 avril/1er mai

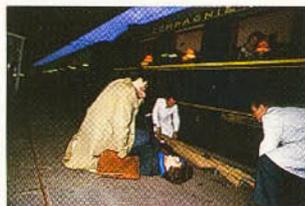
L'Ecole Nationale des Travaux Publics de l'Etat organise une **convention de jeux de rôle** sur Réve de Dragon et l'Appel de Cthulhu. Renseignements auprès d'Yves Mathonnière ou Denis Chabrier au (16) 72.04.71.91.

Paris Gare de l'Est

7 mai

La SNCF organise un **Pullman Express Murder**. En clair, cela veut dire

un départ en début de soirée Gare de l'Est dans un train Pullman spécial ; une murder party agréementée d'un dîner ; une visite des « souterrains » des champagnes Moët à Eperray (hips !) ; et un retour tôt le lendemain matin. Renseignements et réservations à la SNCF, département commercial voyageurs, (1) 42.03.84.33.



St Nazaire

6/8 mai

Les **2ème journées nazairiennes du jeu de rôle** ont lieu dans le cadre de la *Semaine du Polar*. Au programme : une murder party du 6 au 8 mai, des démos de jeux de rôle le 7 mai, et une tentative de record de durée de partie d'AD&D du 6 au... Le tout se déroulera au Centre Culturel et à la bibliothèque de St Nazaire, boulevard Victor Hugo.

Valenciennes

12 mai

Le club *Rôles de Drames* organise un **tournoi multi-jeux médiéval fantastique et science-fiction**. Renseignements au (16) 27.29.08.59 auprès de Hervé.

Sablé-sur-Sarthe

14/15 mai

Anthemis organise avec *les Atemporels* le **premier trophée SuperGang de l'Ouest**. En même temps, vous pourrez aussi participer à des initiations à SuperGang, Blood Bowl, Suprématie, Armada, etc... Pour tous renseignements, écrire à Pascal le Merrer, allée du stade, Auvers-le-Hamon, 72300 Sablé-sur-Sarthe.

Toulouse

14/15 mai

Le Cercle de l'Ultime, le club de jeu de rôle de l'Ecole Nationale d'Aviation Civile organise un **tournoi AD&D**, niveaux 4-5 le samedi, 5-6 le dimanche. ENAC, 7 avenue Edouard Belin, 31055 Toulouse.

Taverny

15/23 mai

Le club des *Joyeux Trollards* de la MLC de Taverny associés au club de St Ouen l'Aumône (après quelques problèmes de calendrier) organisent un **tournoi de Blood Bowl** les 15, 22 et 23 mai, un **tournoi d'AD&D** le 22 mai, et de **Diplomacy** le 23 mai. Rendez-vous de 8h30 à 19h 30 à la MLC de Taverny, square Georges Vallerey, 95150 Taverny. Renseignements auprès de Phi-

lippe au (1) 34.14.55.48. et inscriptions au (1) 39.60.42.49.

Chatenay-Malabry

14/15 mai

La *Guilde des Aventuriers* organise le grand **tournoi 88 des Aventuriers** à l'Ecole Centrale, sur Rolemaster, L'appel de Cthulhu et AD&D. Renseignements auprès d'Yves Duquesnoy, Résidence des élèves de l'Ecole Centrale, chambre F023, av. Sully Prudhomme, 92295 Chatenay-Malabry Cedex.

Vic-le-Comte

22 mai

Le club *Efotis* organise un jeu de rôle **grandeur nature** d'inspiration tolkienienne et recherche encore quelques personnages non-joueurs. Ecrivez à Association Efotis, 73 rue St Alyre, 63000 Clermont-Ferrand.

Boulogne

juin

La **1ère convention tactique d'Anti-Mythes** aura lieu courant juin sur Tank Leader. Inscriptions et renseignements à partir du mois de mai auprès de Jean-Baptiste Dreyfus au (1) 47.58.70.23 ou André Rousse-Lacordaire au (1) 42.54.20.22.

Tarascon sur Ariège

10/31 juillet

L'Association Française de Vacances Ludiques organise un camp d'ados dans l'Ariège. A côté des activités traditionnelles (randonnées, équitation, canoë), vous jouerez à Cry havoc, Blood Bowl, JRTM, Légendes, Harnmaster, Cthulhu, Stormbringer, etc... Téléphonnez au (1) 69.48.33.36 après 19h.

Strasbourg

30/31 juillet

Le *CLAS« A »*, la compagnie du GRAAL et la boutique *Philibert* organise un **grandeur nature médiéval-fantastique**, à 30 km de Strasbourg. Inscriptions et renseignements auprès de Philibert, 12 rue de la grange, 67000 Strasbourg. Tél : (16) 88.32.65.35.

EVA

Vacances d'été

Evasion Vacances Aventures (E.V.A.) organise 3 types de séjours, chacun se déroulant du 7 au 27 juillet, ou du 3 au 23 août, destiné à des jeunes de 14 à 17 ans.

Le premier se passe en Cornouailles (Grande-Bretagne) et propose de l'équitation, des combats médiévaux, des jeux de rôle, du grandeur nature, etc... Le second vous fera marcher le long du G.R.5, de Thonons à Fay, tout en pratiquant des jeux de rôle aux étapes.

Et enfin le troisième vous fera voyager en train sur toute l'Europe, à la recherche d'un mystérieux malfaiteur, avec une photographie comme seul indice. Pour tous renseignements (inscriptions, coûts, détails...) contactez E.V.A., 28 boulevard de l'hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

Passe

Vitrolles fait fort!

331 joueurs, 54 clubs, venus de 23 départements de France et, non de Navarre, mais de Monaco, se sont affrontés les 20 et 21 février derniers dans une ambiance excellente. Il fallait le faire! Et comme les organisateurs n'ont eu peur de rien, les 55 équipes étaient réparties de façon à regrouper les joueurs par affinité d'âge, mais sans réunir de participants issus d'un même club. Une mise en place démentielle, que quelques retardataires ont d'ail-



Au son du tambour, les orcs défient les héros. Une fois la tribu décimée, cette équipe oubliera tout simplement de demander à la sorcière de lever l'envoûtement. Quelle distraction...



En avant première, les murs modulables en résine de Miniathèque, qui devrait les commercialiser (par séries) d'ici peu. Ils sont aussi au Salon de la Porte de Versailles.

leurs grippé quelque peu le samedi. Une grande innovation également: le barème du tournoi (qui avait déjà servi lors du dernier tournoi France Sud Open à Toulon) ayant été adapté aux épreuves de semi-réel, celles-ci intervenaient dans le classement au même titre que le jeu sur table. On pouvait ainsi, sous la houlette de l'association *Aria*, jouer dans Vitrolles sur le thème du Prisonnier, ou le dimanche, affronter gobelins, chevaliers et sorcières pour sauver un personnage d'un envoûtement. Ce choix supplémentaire ne déséquilibrait pas l'épreuve, puisque si le gagnant a joué en semi-réel, il faut ensuite aller jusqu'au vingtième pour trouver un autre joueur ayant joué une manche en grandeur nature. Côté animation, plusieurs boutiques et éditeurs agrémentaient le décor de jolies boîtes, BD, maquettes et autres magazines radieux... Le dimanche, un débat ajoutait un autre ton à la manifestation, tandis que les promeneurs s'interrogeaient sur un groupe d'orcs ayant investi le parc voisin...

Le vainqueur de l'épreuve, *Tiery Olive* (de Miramas), s'est envolé le dimanche soir avec deux billets Air Inter en poche.



l'après-midi du samedi jusqu'à l'aube du dimanche). Celle-ci était sous le signe de Cthulhu, avec entre autres un concours de costumes qui s'est disputé à haut niveau de qualité. La secte de Marcel Pendard (réminiscence des Semaines de l'Hexagone) a joyeusement semé la panique à l'intérieur et la bonne parole dans les rues (« le jeu vous sauvera mes frères! »). Quant au tournoi de SuperGang, il s'est terminé deux heures après la fin théorique de la manifestation. Par chance, aucun vampire ne figurait parmi les participants. La prochaine « Nuit » est prévue du 7 au 8 mai. On se renseigne à la boutique *A vous de Jouer*, au 78 60 88 49, ou aux *Paladins des Traboules*, 14 rue Palais Grillet (69001 Lyon), 3e étage, Vendredi 20h et plus, Samedi 14h et plus, dimanche 14h-20h.

My name is Nancy

Pour sa deuxième convention, la *Cour des Miracles* reste fidèle à James Bond. Cette fois les participants au tournoi affrontaient une sombre histoire de machination ourdie par d'anciens nazis, le tout agrémenté de force rebondissements et balles perdues (message perso aux organisateurs: prévenez-nous plus tôt, bon sang!). Si vous désirez des informations sur leurs prochaines activités, contactez le magasin *Excalibur de Nancy*, au 83 40 07.

Big Band

Les *Surdoués de la Pleine Lune*, à Noisy le sec, se sont interprétés une quête pour 30 joueurs de AD&D, en 10e niveau mineur, dans le respect le plus strict des règles du jeu. Ce n'était pas le moment de les déranger! Les chefs d'orchestre étaient C. Barrez, P. Boutboul et V. Vandelli. Si vous désirez plus de détails, vous pouvez contacter Vincent au 42 87 95 32.

Nantes: l'orchestration d'un classique.

La « Manu » est tellement devenue un classique que les amis de *Stratégies* et *Maléfices* leur annoncent parfois: « nous organisons une Manu...euh...une maniff! ». Toute curio-

Dessinateur dans Chimères, Philippe Plual est surtout le sorcier du déguisement, de l'ornement et de l'objet bizarre...

Lyon by Night

C'est une nouvelle équipe, toujours issue des *Paladins des Traboules*, qui perpétue les Nuits du Jeu (tournois et initiations non-stop de



sité en éveil grâce à l'affichage, au concours des médias, ce sont chaque fois mille à deux mille visiteurs que draine cette manifestation pendant le week-end. Le crédo de la Manu, c'est l'agrément du néophyte. Du fait d'un passé riche en « grandeur nature » dans l'association, tous les animateurs rivalisent de classe dans leurs atours médiévaux, post-apo ou seconde guerre. Tout autour de la salle (d'anciens et hauts ateliers rénovés), des « zones d'initiation » (jeu sur plateau, jeu de rôle, wargames, jeux avec figurines) tendent les bras au chaland. Des panneaux explicitent les jeux, dont certaines boîtes habilement « éclatées » dévoilent leur contenu. Aux tables, des joueurs du club, déjà installés, vous invitent à « faire le quatrième ». Et si vous êtes à deux ou trois, l'un d'eux restera et les autres vous laisseront à votre découverte. Un savoir faire qui attire chaque année plus d'amateurs dans la grande

famille des joueurs, et dans les rangs du club. Les tournois ne sont pas oubliés, plutôt tournés vers de petites compétitions sur des jeux de plateau (Blood Bowl, Supergang, etc.).

Durand-Peyrolles faire jouer *Empire & Dynastie*, Croc tester *Animonde* sur Rosenthal et Guiserix, que l'on retrouvait ensuite testant le scénario *Star Wars* de ce numéro. Gildas Sagot

concours de figurines organisé par *Neurone* (un dragon, en haut d'une montagne, attaqué par un aigle géant) proprement fascinant. Souhaitons longue vie à ce Forum, dont le nombre de participants est d'ailleurs passé d'une soixantaine l'an dernier à plus de cent vingt cette fois. Un gage de vitalité!



En y allant l'an prochain, une seule recommandation: ne leur laissez vous offrir aucun petit cadeau, surtout emballé et mystérieux. Nantes serait l'épicentre d'une mode consistant à offrir des collections de cadeaux ringards! Pire que la pire des malédictions!

Patrick Durand-Peyrolles sort une carte d'Empire & Dynastie: « Vous êtes ici... ».

commentait son article du *Monde de l'éducation* pour François Nédélec, auteur du scénario du tournoi, avant d'aller ensemble animer un débat très intéressant en compagnie d'un psy, face à une centaine de spectateurs visiblement très au fait de l'évolution du jeu. Notons au passage l'intervention du psy, qui fit bien la différence entre le jeu de rôle purement ludique, destiné à la distraction entre amis, et le jeu de rôle thérapeutique; la thérapie supposant qu'il existe un « patient », conscient de « souffrir », désirent « guérir » et payant un praticien dans ce but. Le sujet étant par ailleurs « jeu de rôle et éducation », a jailli ce cri du coeur: « tant mieux si en jouant on peut apprendre quelque chose, mais par pitié, ne mettez pas les jeux de rôle à l'école! ». Un seul regret, occupé à une partie, je n'ai pas pu photographier le gagnant du

Feathalion

Les trois coups étaient mortels! Pourtant, le club de Maison Lafitte a vécu sa première murder party théâtrale sans mort... La trame reposait sur une troupe théâtrale vouée à la Résistance, simulant au cours d'une répétition le décès réel d'un acteur étant en fait un agent de Londres, afin de lui permettre de rejoindre le Royaume d'Albion. Vous me suivez?

Bref, un huis clos sartrien (le théâtre était fermé!) dont Shakespeare lui-même n'aurait pu démêler l'intrigue, noyée dans les vols, complots, chantages, comme ce concierge tentant d'empoisonner un général nazi tout en lui dénonçant, par jalousie, l'éclairagiste. A la fin, seul le commissaire ne comprit pas qu'il n'y avait pas eu de cadavre. Et cessez de me suivre...



Les membres de l'Axe mènent enquête.



Pour une manif ou les tournois restent secondaires, le trésor reste fort appétissant.

Anecy dans le décor

Quelques visiteurs n'ont pas eu le cran de se glisser entre les dents du démon obscur qui constituait la porte d'entrée du 2e Forum des jeux de rôle, organisé par la MJC de Teppez dans les salles du centre Bonlieu. De l'autre côté, c'est dans un vrai décor de train fantôme, aux éclairages étranges et réalisés par les élèves d'une école d'art, que s'agitaient les concurrents du tournoi et les tables d'initiation. On a pu y voir Patrick

du 6 au 17

Juillet

FLIP 88

GRANDE PREMIÈRE
EUROPÉENNE

**1 JEU DE RÔLE
GRANDEUR NATURE PAR JOUR**
PARADOXES - LES NUITS DE LUDOS - ATEMPORELS - LA GUILDE
DE BRETAGNE - LES SEMAINES DE L'HEXAGONE - LE FIEF DU
DRAGON DIPLOMAT - STRATEGES ET MALEFICES etc...

Contact :
Thierry LEROUX
FLIP
7, rue Béranger
79200 PARTHENAY
Tél. 49 94 03 77

TRAVAILLER C'EST BIEN

- Jouer c'est mieux.
- Savoir à quel jeu jouer c'est encore mieux.
- Trouver "le jeu" qu'on voulait c'est bien mieux.
- Trouver un nouveau jeu dont on ignorait l'existence et qui est encore mieux que "le jeu" qu'on voulait, c'est encore bien mieux.
- Trouver n'importe quel bon jeu bien moins cher que n'importe où ailleurs, c'est beaucoup mieux.
- Trouvez tout ce qu'on veut moins cher que partout ailleurs et en plus avoir la possibilité de gagner l'équivalent de **10 000 F.** en bons d'achat, c'est quand même encore beaucoup mieux.

Les trois boutiques parisiennes JEUX DESCARTES ont tous les jeux que vous cherchez, tous les jeux géniaux que vous ne cherchez même pas, à des prix si bas que vous en serez tout esbaubis ! Et elles organisent une tombola fabuleuse où, si vous êtes un gros veinard, vous gagnerez **10 000 F.** en bons d'achat.

Rendez-vous :

- Boutique JEUX DESCARTES
40 Rue des Ecoles 75005 Paris
Tél. : (1) 43.26.79.83
- Boutique JEUX DESCARTES
15 Rue Montalivet 75008 Paris
Tél. : (1) 42.65.28.53
- Boutique J.G. DIFFUSION
JEUX DESCARTES
6 Rue Meissonier - 75017 Paris
Tél. : (1) 42.27.50.09

à partir du 26 mars à 10 H 02 jusqu'au 31 mai à 18 H 59.

Revenez le plus souvent possible et vous augmenterez vos chances de gagner **10 000 F.** en bons d'achat.

C'est quand même beaucoup mieux, encore bien mieux que de ne pas venir.

signé René DESCARTES. 

Post Scriptum : Tirage le vendredi 3 juin à 18 H 00 à la boutique 6 rue Meissonier 75017 Paris. Résultats affichés dans toutes les boutiques à partir du 10 juin. Les gagnants devront se faire connaître le jeudi 30 juin au plus tard, munis de leur billet.

Règlement déposé chez Maître ROUGER, Huissier de justice à Paris.

GAGNER C'EST MIEUX



Pas vu, pas dis !

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Agmat

● Les **Hordes Sauvages** est un supplément qui propose des règles avancées pour Warhammer Fantasy Battle System.

Albert René

● Une nouvelle **collection de livres-jeu d'aventure**. Celle-ci à un format d'album de BD souple. Même s'il ne s'agit pas d'une BD interactive, l'abondance des illustrations couleurs la rend agréable à lire. Pour le jeu, vous incarnez Goudurix (vous savez, le héros d'*Astérix chez les Normands*). C'est très drôle et sympathique (38 frs).

Aquila

● Cette nouvelle société propose de superbes **décor en plomb modulaires** : murs, portes, escalier, mobi-



lier ; pour construire vous-même les pièces de votre donjon. Les blisters existent en deux types de modèle : murs et portes pour 70 frs, éléments de mobilier pour 40 frs.

Armageddon

● En plus de la figurine du joli Kroc le bô que nous prépare cette firme (et qui ne sera disponible que sous des

conditions encore mystérieuses et secrètes), vous verrez au Salon du Jeu les premières **figurines pour Baston**. A savoir un rocker, un skin, un iroquois et un baba. Les joueurs de Zone devraient eux aussi apprécier.

Aujourd'hui Communications

● Les nouveaux éditeurs de Chroniques d'Outre Monde prépare la sortie de **Trauma en version livre**. Elle comprendra toutes les règles parues dans Chroniques, plus de nouvelles armes et un scénario.

Croc

● **Animonde**, le jeu de rôle de Romantik Fantasy, est disponible dans vos boutiques (voir la rubrique Têtes d'affiche).

Dragon Radieux

● Après avoir connu de nombreux déboires, le jeu **Empires & Dynasties** de Patrick Durand-Peyrolles verra enfin le jour pour le Salon des Jeux de Réflexion. La boîte contiendra : un livret de 76 p. sur le monde et les principes de simulation ; un livret de 52 p. « Légendes des Temps Gris » : magie, religion et scénario ; une aide de jeu de 6 p. et bien sûr une carte du monde (60x80 cm).

● **L'Atlas de Trégor** en est du coup un peu repoussé (mi-avril). Il comprendra 108 pages, dont 31 cartes d'état-major, plus des plans de villes et des planches d'armes.

Hexagonal

● **BattleTech**, le jeu de combat de robots géants, est traduit en français, disponible dans toutes les bonnes épiceries. On vous en parle dans le prochain numéro. Promis.

● Le module **La Moria**, pour JRTM, est disponible en français.

Jeux Actuels

● Importation de **figurines pour Advanced Squad Leader**. Elles sont vendues par packs correspondant à des scénarios précis, mais sont compatibles avec toute la gamme.

Jeux Descartes

● **Nouvelle édition de Maléfices** qui comprendra des petits personnages en carton et surtout : le tarot en couleur, sur de vraies cartes indépendantes. Quant aux membres du club Pythagore, ils ont dû recevoir le premier bulletin de leur association.

● Un **errata** est désormais fourni.

dans les nouvelles boîtes de Blood Bowl. Les joueurs qui ne le possèdent pas peuvent écrire à Jeux Descartes, 5 rue de la Baume, 75008 Paris pour se le procurer.

● **Zone Mortelle**, la traduction de Death Zone, le supplément de Blood Bowl doit paraître fin avril.

● **Star Wars** est prêt depuis 2 mois, et il ne manque plus pour l'imprimer qu'à mettre en place les photos des films. Seulement, Lucas Film USA veut tout vérifier et revérifier avant de donner son accord. Sortie nationale prévue fin avril.

Jeux Figurines Productions

● Cette nouvelle société nous fait part de son existence et de sa fonction : **l'importation et la production des figurines Grenadier** en France. Son adresse : Le village - Eymeux, 26730 Hostun.

Ludodélire

● Encore du retard pour Full Métal Planète. Sortie vers le 20 avril.

Oriflam

● Le supplément **Démons et Magie** pour Stormbringer est disponible dans sa deuxième édition, plus « présentable ». Quant à **l'Octogone du Chaos** (disponible) il s'agit d'un module de 48 pages (79 frs) mais surtout, les joueurs trouveront dans les quatre dernières



pages un système de combat pour armées original concocté par Eric Simon.

● **Tank Leader** ne sera disponible que vers le 20 avril (voir notre article).

● **Le Maître des Runes** sortira en avril. Il s'agit du premier supplément à RuneQuest et contiendra : un écran plus un livret de 96 pages. A l'intérieur : les règles et les monstres de RuneQuest III qui manquaient dans la boîte de base, un scénario de 16 pages, et la plus grande partie du Monster Colliseum, qui permet de simuler tous les combats d'arène. Signalons que la première édition de RuneQuest en français comporte quelques erreurs et une page y manque. Les compléments sont dans toutes les nouvelles boîtes, mais vous pouvez vous les procurer auprès d'Oriflam (7 rue Villers l'Orme - Mey - 57070 Metz).

● Quant à **Hawkmoon**, parution en mai. Il sera très différent de la version américaine. La science y prend une part importante, des combats aériens sont rajoutés, deux scénarios originaux vous emmèneront au Mont St Michel et dans le massif des Vosges.

Remark

● Cette nouvelle société distribue des **figurines 25 et 15mm** de périodes Antique, Médiévale, Renaissance ou fantastique. Vous pourrez juger vous-mêmes de la qualité des pièces lors du Salon des Jeux en mars. Pour le moment, le prix pratiqué devrait être très modique (4,50 frs pour un piéton 25mm).

Rexton

● Nouvelle édition pour **Mai 68**, un jeu de plateau de Duccio Vitale et François Nedelec pour le 15 avril.

● Fin juin, sortie du 1er tome des **Chevaliers du Dragon Noir : l'exil**. Il s'agit d'une nouvelle série reprenant le système Cry Havoc, et destinée à jouer dans un monde médiéval-fantastique. Trois boîtes indépendantes formeront cette série.

Siroz Productions

● La **deuxième édition de Zone** est parue. Même texte, mais en un seul livret, mise en page plus lisible et agréable.

● **Universom** est une série de modules contenant chacun la description d'un monde et un système de règles simples. Premier volume : Silrine. Rythme de parution bimestriel avec Berlin XVII puis Koros (voir la rubrique Têtes d'affiche).

● **ATTENTION** : Les dernières boîtes livrées de *Croisades* ne contiennent pas les pions stratégiques. Les compléments vont être fournis aux boutiques de toute urgence. En cas de problème, adressez-vous à Rexton, 32 rue Brancion, 75105 Paris.

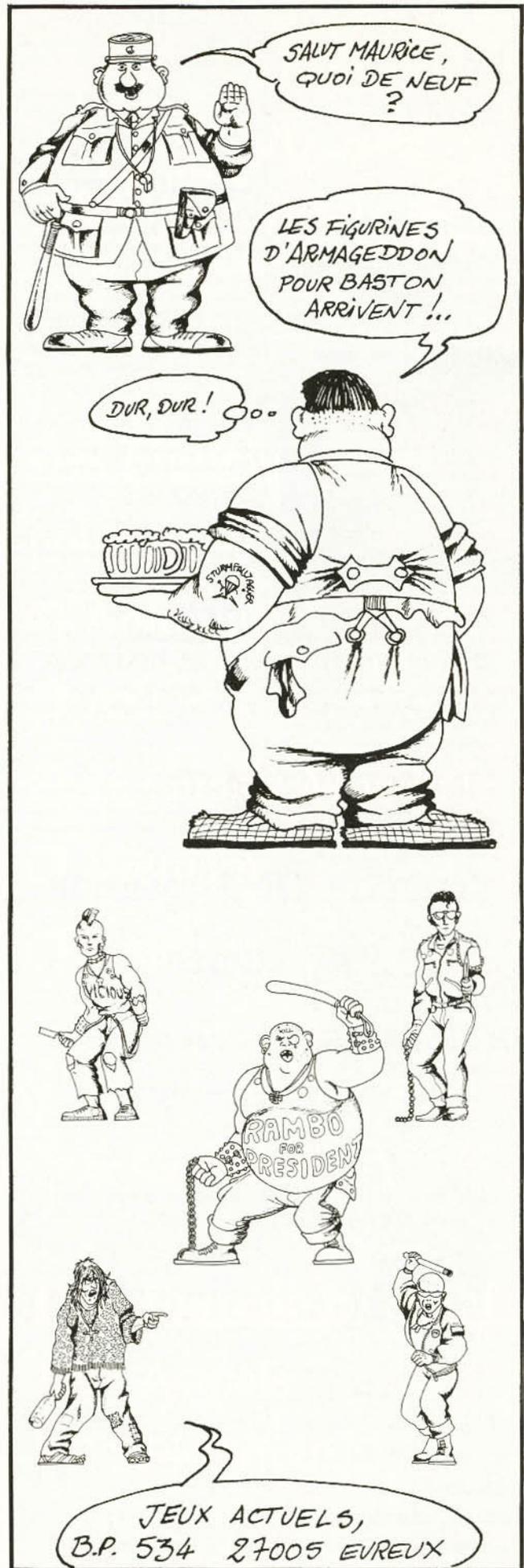
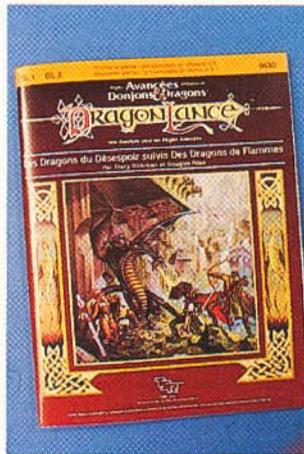
Sombre Cauchemar

● Après une première version gratuite, ce sympathique auteur nous propose cette fois un petit livret de 16 pages avec un système de jeu simple. Le thème : l'horreur rigolote (un peu à la Freddy III). Pour vous le procurer, envoyez 12 Frs (port compris) à Pierre-Nicolas Lapointe, BP3 Geispolsheim-Gare, 67400 Illkirch.

Transecom

● Allo Transecom ! **Sortie prévue du Manuel des Monstres pour le Salon ?** Confirmation ? Oui ! Ok !

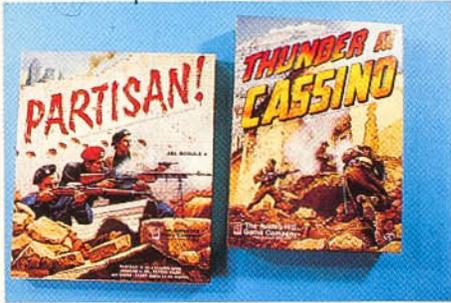
● En attendant, vous pouvez vous jeter sur le module **DL1-DL2**, qui commence le cycle de DragonLance en français.



MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **Kingmaker**, le jeu d'alliance et de diplomatie sur la Guerre des Deux Roses voit sortir une nouvelle version. La traduction française est disponible avec toutes les boîtes.



● **Thunder at Cassino** est un wargame qui, bien sûr, se déroule en Italie en 1944. Il se joue au niveau tactique sur une carte dont le découpage en zones, et non pas en hexagones, reprend le principe de Raid on St Nazaire.

● **Partisan** est le 4ème module pour Advanced Squad Leader, il a l'air très bien, mais oblige à avoir également Beyond Valor et les plateaux 1 à 4 de Squad Leader.

Chaosium

● **Cthulhu Now**, le supplément pour les années 80 est paru (voir la rubrique Têtes d'affiche).

● On attend toujours **Prince Valiant**. Sans doute de nouvelles informations avec la venue de Greg Stafford au Salon des Jeux de Réflexion.

Counter Attack

● Il s'agit d'une nouvelle revue de wargames américaine, presque entièrement composée d'un jeu en encart, avec moult articles sur le même sujet. Dans le premier numéro, le jeu a pour thème la 3ème guerre mondiale en R.F.A. : Drive on Frankfurt (superbe). Le deuxième numéro sera consacré à la guerre de Sécession et aux opérations italiennes en Méditerranée pendant la 2ème G.M.

FASA

● Pour Battletech, **House Liao** décrit la troisième des « maisons » qui se partagent l'univers ; **Dropships ans Jumpships** est un catalogue des moyens de voyager dans l'espace.

● Pour Renegade Legion, **Commonwealth Ship Recognition Manual** décrit 20 vaisseaux.

GDW

● **MegaTraveller** est enfin disponible. Il s'agit d'une « remise à niveau » des diverses éditions de Traveller. La boîte comprend trois livrets : joueur, maître et encyclopédie, plus une carte des Spinwards Marches. Les règles correspondent à l'édition Starter de Traveller, plus les suppléments Mercenary, High Guard, Scouts, Merchant Prince, The Spinward Marches, Citizens of the

Imperium, Azhanti High Lightning, Striker, Traders and Gunboats, Library Data (A-Z).



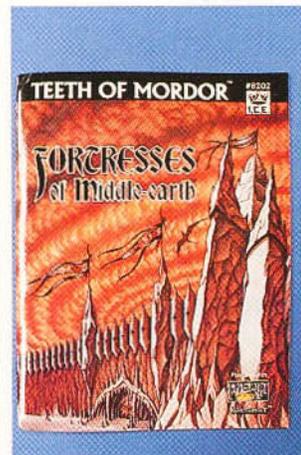
Games Workshop

● **Curse of the Mummy's Tomb** est un jeu de plateau en trois dimensions (mais oui).

● **Chapter Approved** est un supplément pour Warhammer 40,000. Heroes for DungeonQuest est une extension pour le jeu de plateau du même nom et propose de nouveaux personnages.

ICE

● Après Weatherop, **Teeth of Mordor** est le deuxième « module » qui décrit une des forteresses de la Terre du Milieu.



● Dans les projets de ICE : parution en livrets « hardback » de description de villes entières.

Steve Jackson Games

● Après avoir sorti l'année dernière la gamme Car Wars sous boîte avec le Car Wars Deluxe, SJG récidive avec **Ogre Deluxe** et **Illuminati Deluxe** (voir la rubrique Têtes d'affiche).

Steve Jackson (l'Anglais)

● Grande nouveauté en Angleterre, on peut jouer à des « aventures dont vous êtes le héros » au téléphone. A chacun des choix, on appuie sur un des

chiffres du cadran. Il est possible aussi de sauvegarder la partie et de faire progresser son personnage. Petit handicap : presque 4 frs pour 1 mn, soit 3 à 4 fois plus cher que notre minitel national.

TSR

● TSR a publié son nouveau catalogue, qui indique toutes les sorties jusqu'à décembre 88. La ligne directrice semble être : resserrer les gammes, puiser à part quelques exceptions mineures, tout ce qui paraîtra pour AD&D sera du matériel Forgotten Realms ou DragonLance, et pour D&D, du Gazetteer.

● Commençons par AD&D. Comme nous l'avions écrit, abandon du Fiend Folio, par contre Greyhawk continue sa carrière puisque le prochain « hardback » de la série des règles sera le **World of Greyhawk Adventures**, à paraître en août. Pour les prochains mois : **Sword of the Iron Legion** (I14) est un scénario pour Battlesystem. **Tales of the outer planes** (OP1) est un ensemble de mini-scénarios pour utiliser le Manual of the Planes. **Empires of the sand** (FR3) est une extension pour Forgotten Realms. **The Throne of Bloodstone** (H4) est un module pour les niveaux 18 à 100 (oui vous avez bien lu) qui vous emmènera chez Orcus en personne (une aubaine pour les Gros Bill français puisque, rappelons-le, Orcus rapporte 10 fois plus de pts d'expérience dans le Guide du Maître que dans le Dungeon Master Guide).

● Pour D&D, deux Gazetteers : **The Elves of Alfheim** et **The Dwarves of Rockhome**. De très belles couvertures.

● Pour Marvel Super Heroes, une nouvelle série à propos des Gardiens (les Elders). Le premier (ME1) est **Cosmos cubed**. Mais le gros morceau sera la sortie tout au long de l'année des quatre tomes du **Marvel Universe**. Tous les héros de la Marvel décrits, chaque volume fera 256 pages.

● Top Secret continue sa carrière avec **High Stakes Gamble**, un campagne se déroulant durant le grand prix de Monaco ; et **Agent 13 Sourcebook** qui est un supplément décrivant le monde des espions dans les années 30.

Strategy and Tactics

● Cette revue américaine de wargames propose un grand jeu en encart dans chaque numéro.

N°116 (février) : le jeu s'appelle Manchu et a pour cadre la révolte des Tai-Pings en Chine au 19ème siècle (très beau).

N°117 (mars) : North German Plain est la suite de la célèbre série SPI des « Central Front ».

N°118 (avril) : Iron Cross est un jeu « front de l'Est ».

Victory Games

● La deuxième édition de **Gulf Strike** est déjà sortie aux USA et vole vers nos frontières. Elle tient compte de tous les événements survenus dans le Golfe Persique en 1987.

● **Leather Neck** est une gamette pour Battle Hymn.

● **Lee vs. Grant** est un jeu au niveau opérationnel durant la campagne de Virginie en 1864.

● **Open Fire** n'est pas une gamette pour Ambush mais bel et bien une suite qui vous mettra aux commandes d'un char, au lieu d'une patrouille.

Fonderie De Précision Du Vimeu

Fabrique artisanale de figurines 25 mm

Vente sur place ou par correspondance

12



Documentation sur demande contre deux timbres à 2,20F

Fonderie de précision du vimeu

Mr FLICOT Gérard

Toeuflès

80870 MOYENNEVILLE

Tél. 22.26.26.52. du mardi au vendredi

clubs



■ **Corbeil-Essones.** *Les Aventuriers de l'Imaginaire* s'ouvre au monde et propose toutes sortes de jeux de rôle, de plateau et autres wargames aux intrépides qui se rendront à la MJC Fernand Léger, 45 allée Aristide Briand, 91100 Corbeil-Essones. Tél : (1) 64.96.27.69.

■ **Bagnolet.** *L'épée runique* vous propose de découvrir plus de 25 jeux de rôle, tous les samedis, de 14h à 17h30, à la MPT, 36 rue Pierre Curie, 93170 Bagnolet. Contact : Erwan Deverre au (1) 43.63.83.49.

■ **Belgique.** Aïe, gross katastrof diplomatik : l'association *Ludus* dont nous vous avons parlé n'a pas été fondée par un seul club, mais est le rassemblement démocratique et égalitaire de : *Magim* (Bruxelles), *Espace Jeux* (Liège) et *la Guilde des Fines Lames* (Liège et Embourg). Siège social : 1 avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique.

■ **Bretteville-sur-Odon.** C'est à 30 km de Caen, que le club *Le Temple du Rêve* se réunit. Séances le samedi, de 14h à 18h, au centre socio-culturel, 14670 Bretteville-sur-Odon.

■ **Bry sur Marne.** *L'épée des brumes* devient une association Loi 1901 et s'agrandit. On y joue à AD&D. Renseignements auprès de Mathieu Ronda au (1) 60.20.47.69.

■ **Buchelay.** Le centre des arts et loisirs vous invite à son club de jeux, tous les vendredis à partir de 20h30. MPT, 14 route de Mantes, 78200 Buchelay. Tél : (1) 30.92.57.74.

■ **Caen.** *Les Messagers d'Elendil* est une association faisant des grandeurs nature. Ils projettent déjà une « sortie » à Mantes la Jolie (78) cet automne. Ecrivez aux Messagers d'Elendil, 99b avenue Henri Cheron, 14000 Caen. Tél : (16) 31.74.55.45.

■ **Cannes-Grasse.** Ouverture d'un club de jeu d'histoire, qui a pour but de populariser le jeu de guerre sur table avec figurines. Ecrivez à J.R Vinci-guerre, Le clos des Oliviers, 27 chemin des Roumeguières, 06130 Grasse. Tél : (16) 93.09.13.59.

■ **Carignan de Bordeaux.** *Les Fiefs de la Licorne Noire* vous invitent à jouer à AD&D, aux Gangs des Tractions Avant et Riddle of the Rings tous les samedis, à l'école des loisirs de Carignan. Tél : (16) 56.20.53.73.

■ **Cergy St Christophe.** L'association *Axmajeux* a son siège social à la maison de quartier de Cergy St Chris-

tophe (95) et s'y réunit les vendredis de 20h à 23h, pour pratiquer les jeux de simulation, de réflexion et de stratégie.

■ **La Bardinière.** Le *Dragon Ethylique* est un club de contact entre joueurs. De plus amples renseignements en écrivant à Régis Jaulin, La Bardinière, 85170 Le Poiré.

■ **Lyon.** Le *D.D.T* (Derniers Des Traitres) est un club multi-jeux. On se renseigne au (16) 78.25.07.59.

■ **Marseille.** *La Guerre en Pantoufle* existe toujours pour les amateurs de wargames mamouths ou de grandes tables de figurines. Renseignements à la Guerre en Pantoufle, 63c rue St Cécile, 13005 Marseille. Contact : Mr. Bonelli au (16) 91.60.99.78.

■ **Nantes.** Le club de jeux de rôle et de wargames *Orc n'd Troll* est ouvert le mercredi de 14h à 18h, le vendredi de 19h à 20h30, le samedi de 14h à 18h. Pour tous renseignements, contactez le CLEC du Mont Gaillard, 70 rue du Mont Gaillard, 76620 le Havre. Tél : (16) 35.54.02.00.

■ **Paris.** L'association *Anti-Mythes* envisage la location, à titre permanent et exclusif, d'un appartement de 150 m². Celui-ci serait ouvert 24h sur 24h et 365 jours par an aux cotisants wargamers et figurinistes. Pour le moment, le prix serait de 150 Fr par mois, mais diminuerait s'il y avait plus de membres. Pour tous renseignements, contactez Jean-Baptiste Dreyfus au (1) 47.58.70.23 (de 9h à 23h).

■ **Reims.** *La Taverne du Risque* invite les aventuriers à la MJC des Pépinières, à Reims. Renseignements auprès de Fabrice au (16) 26.36.66.99.

■ **Ste-Foy-les-Lyon.** *L'Anneau du Salut* s'installe à la MJC de Ste-Foy-les-Lyon, 112 avenue du Maréchal Foch, 69110. On y joue à AD&D, Cthulhu, Advanced Marvel Super Heroes, Daredevils, James Bond, etc... Tél : (16) 78.59.66.71.

■ **Vaujours.** Le club *Ephémérie* pratique les jeux de simulation le vendredi à partir de 19h et le samedi après-midi, au 109 rue d'Alsace, 93410 Vaujours.

minitel

CJR

Ce serveur a proclamé les résultats de son sondage sur les meilleurs jeux de rôle 87. Les six premiers : Stormbringer, l'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, Paranoïa, Maléfices, AD&D.

Profitez de votre connexion pour gagner des boîtes de Stormbringer ou de Battletech, des abonnements à Dragon Radieux ou Aphaïa. (36-15 ICOR CJR).

MAXIP

Les concepteurs de Starsaga s'apprêtent à frapper plus fort encore avec *La ruée vers l'or*. En plus des mécanismes du jeu précédent améliorés, on pourra aussi se déplacer dans les villes. (36-15 MAXIP).

IMPREVU

C'est un nouveau service minitel destiné à aider les joueurs et à les faire se rencontrer. (36-15 IMPRE).

REXTON

Devant la pile de courrier qui s'amoncelle sur son bureau à propos des jeux de la gamme Siège, Duccio Vitale a ouvert un service minitel pour répondre plus efficacement à vos questions. (36-15 NKTEL REXTON).

Nouveau!

Des Figurines

pour

Amirauté

ASL

2e Guerre Mondiale

Vietnam

Israël

GHQ-USA

Distributeur Exclusif

Jeux Actuels

BP 534 Evreux

boutiques

AVIGNON

La Vouivre s'étend de Nîmes jusqu'à Avignon, au 82 rue Bonnetterie, 84000 Avignon. Pour tous renseignements, téléphonez à Nîmes, au (16) 66.76.20.04.

BASTIA

Ouverture de la boutique *Le point de rencontre*, 3 boulevard Giraud, 20200 Bastia.

BELFORT

Errata : le numéro de la boutique *Fantasmagorie* est le (16) 84.28.55.99.

BRUXELLES

L'Enfer du Jeu ouvre ses portes le 2 avril au 19 rue Ernest Solvay, 1050 Bruxelles.

QUINCY

La librairie L'Autre Dimension s'ouvre au jeu de rôle. Rendez-vous au 27 rue de Brunoy, 91480 Quincy-sur-Sénart. Tél : (1) 69.00.88.48.

METZ

Ouverture d'une deuxième boutique *Excalibur* à Metz, Quartier République. Tél : (16) 87.74.95.58.

MONTAUBAN

Découvrez les nouveaux jeux de rôle, wargames et figurines chez *Le Korrikan*, 11 rue Mary Lafon, 82000 Montauban.

NANTES

Ouverture d'une nouvelle boutique à Nantes : *Brocéliande*, 2 rue Jean-Jacques Rousseau. Tél : (16) 40.48.16.94.

Le Barbare Déchaîné

sub-magazine humoristique



La seconde, est le jeu de plateau : les personnages sont dans un espace bien défini, un château, une ville, ou encore un pays, ce qui peut augmenter les difficultés. Le Jeu de Rôle connaît maintenant un réel engouement de la part du jeune public, qui éprouve certaines sensations de plaisir et de joie lorsqu'ils sont dans l'obligation de créer, au sein d'un groupe de personnes, une réalité imaginaire où chacun doit s'investir pour survivre. Pour les débutants, il existe différentes catégories de jeu : vous pourrez évoluer avec les pharaons de l'Égypte ancienne, les chevaliers de la Table Ronde, ou vous imprégnez de légendes celtiques. En ce qui concerne les jeux de plateaux vous trouverez le football américain avec « BLUE BOWL », la ruée vers l'or avec « AR-MADA », et bien d'autres aventures encore.

Réponse du berger à la bergère. Nous avons donc demandé au Barbare de nous rédiger un petit article expliquant les échecs.

« Le jeu d'échec se joue sur un damier, avec des grains de riz que l'on double à chaque case. L'un des joueurs est Russe et l'autre Américain et ils doivent s'apprendre les règles de la stratégie. Mais attention, il ne faut pas oublier que le cheval peut sauter sur la tour et que le fou zigzague (d'où son nom). Le but est de rendre le roi mat, qu'il soit blanc ou noir. Il existe plusieurs genres : le blitz, inventé par Hitler lors de la deuxième guerre mondiale ; et le simultané où l'on joue sur quarante damiers à la fois... »

Un spécialiste nous parle

Février 88, le festival international des jeux de Cannes s'ouvre aux jeux de rôle et avec tout le sérieux auquel on peut s'attendre de la part d'instances aussi éminentes, donne à rédiger à des élèves attachés de presse, une « gazette des jeux » pour expliquer

aux néophytes les différentes pratiques ludiques. Nous vous livrons ici l'intégralité de l'article écrit par Mr Philippe Gauchet à la rubrique « Jeux de rôle » : « Présentation des jeux de rôles : Sachez qu'il existe deux catégories de Jeux de Rôles. Nous commencerons par la plus connue, le Wargame ou jeu de guerre qui consiste à faire évoluer des personnages tels que nains, sorciers, druides, le tout dans l'imagination du joueur.

14

Atlas de TRÉGOR

POUR EVITER LES CHOIX DIFFICILES A LA CROISEE DES CHEMINS... ET DONNER PLUS DE RELIEF A VOS AVENTURES !

Troisième ouvrage concernant le Monde de Trégor.

1 livre de plus de 100 pages, d'une présentation soignée, avec couverture quadri, comportant :

la description complète des trois royaumes de Trégor : géographie, économie, écologie, accompagnée de 31 cartes détaillées et de nombreux plans et illustrations.

Prix public 140 F Sortie : Avril 88

Vente par correspondance (port 10 F) ou en magasins spécialisés.

EDITIONS DRAGON RADIEUX
LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

Scandale dans la presse

« Où sont passés Guiserix et Rosenthal ! », hurle notre pourtant charmante secrétaire de rédaction, essayant de terminer Casus Belli à temps. Et bien le premier écrit « 10 ans qui ont changé le jeu de simulation » pour *Jeux et Stratégie*, alors que le second comment « L'état du jeu de rôle en France » pour *Chroniques d'Outre Monde*. Et pendant ce temps, rien sur ce sujet dans Casus... Presse toujours : des rumeurs persistantes font état du prochain transfert d'Urk le Ténébreux pour 500.000 brouzoufs. Casus Belli et Dragon Radieux démentent. Quant au Barbare, il continuera ses massacres jusqu'à expiration de son contrat.

A.F.P 25 mars 1988

Pub

Ca y est, le jeu de rôle est enfin reconnu, ou tout au moins le livre-interactif, puisqu'il entre dans le panthéon du plus grand des véhicules médiatiques : la pub pour les lessives. Louons donc Super-Croix de proposer au jeune salopiot qui se tache de :

- a) cacher son tee-shirt dans le placard,
 - b) le laver avec Super-Croix.
- Bon évidemment, dans ces cas là, le monstre semble bien être la maman... Les associations de parents vont encore écrire quelques pétitions contre ces jeux pervers. Que voulez-vous, c'est la vie !

Nos chers confrères

La trêve de Pâques

Après l'avalanche (le terme est de saison) de magazines du début de l'année, vous allez devoir vous mettre à la diète en ce qui concerne vos jeux favoris. Jugez plutôt vous-même : deux magazines seulement, ça ne fait pas lourd (à part votre préféré, celui que vous lisez en ce moment, bien sûr !).

Le mensuel qui démarre, **Graal** (N°4, 25F, 60 pages), vous propose de vous lancer, joueurs de tous horizons et de tous jeux, dans une quête du même nom (quête du Graal pour ceux qui n'auraient pas suivi...). C'est une mini-campagne multi-jeux donc, mais avec un

point commun : Chaosium et son système (presque) universel pour AdC, RQ et Stormbringer, le tout étant assorti d'une notion d'univers parallèles ou de plans d'existence, une idée intéressante. Avec ça, mettez-moi un scénario « duo » pour AD&D, Légendes de la Table Ronde ou RQ, les rubriques habituelles de wargames (Moscow 1941, Air Force, toute la gamme Rexton), figurines (Warhammer, La flèche et l'épée) et aides de jeu de SF. Vous avais-je déjà fait remarquer que les illustrations de la rubrique « Echos » sont honteusement pompées sur Gotlib ?

Il est arrivé in-extremis à la rédaction, c'est le **Dragon Radieux** (N°14, 25F, 76 pages). On y trouve un tas de scénarios pour des jeux divers et variés (AD&D, AdC, Les trois mousquetaires, mais aussi et déjà La guerre des étoiles et Légendes de la vallée des rois), toutes les rubriques d'aides de jeu (entre autres, « Visitez Glorantha », et « Découvrez les géographes de Trégor »), pas moins de trois nouvelles et le grimoire d'Imladris. Viennent s'ajouter les informations, dont la plus importante est sans doute que « Empire & Dynastie », le jeu tant attendu de Patrick Durand-Peyroles, va enfin être édité, devinez par qui... par le Dragon Radieux lui-même (si, si !...) qui continue ainsi à diversifier ses activités.

Chez les fanzineux, par contre, ça démenage !... Le peloton, qui aborde la ligne droite de l'arrivée dans un nuage de papier, est composé de (dans le désordre le plus absolu) : le **Bulletin de la Guilde de Bretagne** (N°7, 8F, 20 pages) avec un scénario AD&D et surtout des infos sur les manifs passées et à venir ; **Hydromel** (N°2, 15F, 42

pages), avec scénarios JRTM et Légendes des 1001 nuits et aides de jeu sympa pour James Bond (en moto), RdD (en bateau), Stormbringer (à pied) et SF (en général) ; **Les jardins de Féa** (N°5, gratuit, 16 pages) qui se lance dans l'aventure de la publication régulière d'un monde, en encart détachable de 12 pages supplémentaires, ce sont les « Chroniques de Nyjord », bienvenue à bord ; **Tal-Lirzin** (N°4, 35F suisse pour 10 numéros, 22 pages) nouveau nom du fanzine *Anarchy*, jugé trop agressif, fait feu un peu de tous les côtés à la fois, avec des rubriques jeux de rôle, jeux de rôle grandeur nature, wargames avec et sans figurines, jeux de diplomatie, jeux par correspondance ; **Tiens, il pleut...** (N°2, 70 F pour 12 numéros, 44 pages petit format), petit fanzine qui nous fait un spécial Blood Bowl, y compris une « pré-translation » de l'extension Death Zone et du supplément « Skaven » de White Dwarf. On garde les nouveaux pour la fin, avec trois entrées dans le « Fan Top » : **Le fil d'Aria** (N°0, gratuit), bulletin de l'association en question, un peu confus comme présentation, à suivre... ; **La Gazette du club Pythagore** (N°1, gratuit, 8 pages) qui se veut l'écho des membres du club du même nom, des fanatiques du jeu de rôle Maléfices ; **Ferrik** (N°1, gratuit, 20 pages) publié par une association d'amateurs de J.R.R Tolkien (que sa mémoire soit mille fois vénérée), au sein de la FEE, ou Faculté des Etudes Elfiques... Joli non ? ? ? Je suis sûr que vous retrouverez tous ces gens au salon, d'ici-là, soyez sages. Ciao !

André Foussat

En direct de la rédaction...



REALISÉE PAR ARMAGEDDON, CETTE FIGURINE DE KROC LE BÔ N'EST PAS À VENDRE MAIS À GAGNER. PREMIÈRE OCCASION : EN S'ABONNANT A CB SUR LE SALON. (TIRAGE LIMITÉ!)

LA MAQUETTISTE TIEN A SIGNALER QUE SUITE A UN PROBLEME TECHNIQUE, C'EST UNE VERSION PLEINE DE FÔTES DU SOLD PARANOÏA PASSER... ET MAINTENANT LA METED...

Concours Casus Belli-Prince August "Dessinez votre figurine"

Près de quatre cent concurrents ont renvoyé leurs créations. Même après avoir écarté ceux qui ne correspondaient pas au critère "dessinez votre figurine", ou de talentueux retardataires (il fallait envoyer les dessins au graveur de Prince August en Irlande), le choix fut cruel. Notre première sélection retenait une trentaine de modèles, et il a fallu plusieurs réunions avant d'arriver à la sélection finale. Venez voir les dessins sur nos stands au

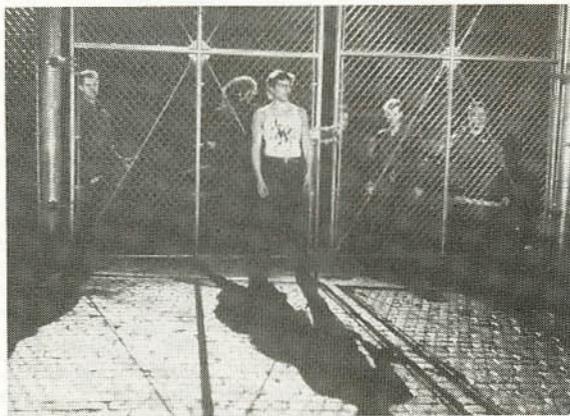
Salon des Jeux, vous comprendrez nos hésitations.

En fin de compte, le gagnant est Shan'ra le Gladiateur, par Vincent Duclos, de Montbéliar, qui verra sa figurine éditée par Prince August et recevra un original de gravure. Les cinq suivants (dont la liste sera publiée dans notre prochain numéro) seront avertis individuellement, et recevront des figurines Prince August et des abonnements à Casus Belli.



COGNAC 88

Alors qu'après un an de régime acharné je viens d'arriver à perdre les kilos gagnés lors de l'édition 87, le **Festival du Film Policier de Cognac** annonce déjà sa version 88. C'est du 14 au 18 avril que se réuniront les heureux élus du plus gastronomique des Festivals, parmi eux un jury prestigieux placé sous la direction de Gug Hamilton (plusieurs James Bond) avec Mike Connors (Mannix), Michel Constantin, Roland Giraud, Guy Marchand, Roger Vadim et Rosy Varte. Période électorale oblige, l'un des thèmes du Festival sera Polar et Politique... hé, hé. Prometteur pour les joueurs de Djambi.



CHINA-GIRL est un film difficile à présenter car il est le fruit d'un sujet ambitieux : la rencontre entre Shakespeare et West Side Story. Abel Ferrara nous raconte sa vision de Roméo et Juliette en la transportant dans le chinatown des années 80. Servie par une prise de vue somptueuse et un sens de l'image très rare, l'histoire défend courageusement un parti-pris de naïveté tout à fait respectable mais qui peut décontenancer ceux qui se rappellent de Ferrara ultra-violent dans « L'ange de vengeance » ou « New-York, deux heures du matin ». Cela dit la qualité du spectacle visuel (égale à « Rusty James » de Coppola) et la beauté des sentiments font de China-girl un film nécessaire.

Alors que le fourbe Rosenthal, profitant de l'éthylisme de la secrétaire de rédaction a gommé ma signature de l'article précédent et qu'il fait semblant d'ignorer que je réalise actuellement « Wolverine et le Casus perdu », je vous livre votre rubrique favorite. Des papiers « spécial violence urbaine » : des gangs de « China-girl » aux extra-terrestres amateurs de rock et de confiserie de « The Hidden ». Un jury choc pour Cognac 88 et une interview de Jean-Michel Dupuis, voilà un super numéro ! Bande de veinards. Tandis que le prochain sera consacré au chant grégorien dans le cinéma et sera illustré par une interview post-mortem de Marguerite Duras (tâche ardue car elle n'est pas morte).

inspi vidéo

Argh ! Déjà la page est trop petite et j'ai encore des choses à vous dire. Chez CBS-Fox, sort une nouvelle collection intitulée *Sang pour sang* horreur avec des boîtes en forme de cercueil. Délicieux mauvais goût comme j'aime ! Cinq titres dont trois super : **Les griffes de la nuit** de Wes Craven, les premières aventures de mon petit camarade Freddy dit gant de velours (le jeu Nightmare on Elm Street existe), **Inferno** de Dario Argento et **L'emprise** (The entity) de Sydney J. Furie plus un inédit de Wes Craven **Chiller** et le choix plus discutable de

Terreur à l'hôpital central. Chez GCR un film d'action hollywoodien à souhait **Les baroudeurs**, Bronson, Curtis et Michèle Mercier (Angélique-miam !) dans la Turquie en guerre civile des années vingt. Chevaux et mitraillettes. Cliticlop et Bang-Bang. **Platoon** d'Oliver Stone, cocktail de boucheries sur fond de guerre du Vietnam, fabuleux. Et **Stand by me** une bouffée d'air frais efficace après le sang et les tripes de cette rubrique. D'après Stephen King et beau à pleurer. J'ai pleuré.

Avoriaz

THE HIDDEN : Hideux E.T

C'est un fait : *Robocop* méritait le prix à Avoriaz, mais il ne faudrait pas que l'erreur historique du jury fasse disparaître les qualités du film de Jack Sholder.

The Hidden c'est d'abord un film d'action carré, musclé, où ça bastonne au magnum et au douze à pompe. C'est l'exemple même de l'efficacité de la série B lorsqu'elle est totalement maîtrisée. Humour, cascade et bastos en tout genre tapent juste et pas un effet n'est manqué, ni monté avec à peu près.

The Hidden est un film qui arrache le spectateur du fauteuil, le balance de plein fouet dans l'histoire, le conduit sans une hésitation tout le long du déroulement en le faisant rebondir contre toutes les aspérités d'un scénario en béton.

Mais ce film a aussi une âme, une volonté de faire passer un étrange message d'œcuménisme spatial. Les extra-terrestres ne sont pas des ennemis, ni des amis, pire que tout, ils ne sont différents que dans la forme. L'interprétation de Kyle Mac Ahan dans son rôle d'extra-terrestre bon et consciencieux est étonnante de richesse et de saveur, et permet d'accepter un final tout de sucrerie émotionnelle parce qu'il est l'aboutissement logique d'un script rigoureux.

Formidable réussite du savoir-filmer américain, *The Hidden* n'a pas la vision prophétique de *Robocop* mais il tient scrupuleusement toutes les promesses d'un genre où les Américains sont les maîtres.

La 7ème Dimension

interview de Jean-Michel Dupuis



Photo Catherine Noémi

La 7ème Dimension est un événement à tout point de vue. En effet il s'agit d'un film fantastique français qui n'est ni grotesque (*Terminus*) ni pontifiant (*Le passage*). Imparfait dans sa forme mais intéressant dans sa démarche (ce film est réalisé par 7 jeunes réalisateurs issus du court métrage), la 7ème Dimension est un film sympathique parfois très réussi (les sketches des duellistes et des papillons). Vedette des sept saynètes, Jean-Michel Dupuis (« Conversation après un enterrement », « Baiser de la femme-araignée », théâtre) a gentiment répondu à nos questions.

« La 7ème Dimension c'est une histoire d'amitié d'abord et de confiance artistique. Mais c'est aussi une question de budget, avec plus d'argent ils ne m'auraient jamais engagé. Ils auraient préféré une vedette, un nom pour garantir le succès du film. Ils ont eu le « luxe » de procéder à une analyse artistique parce qu'ils avaient peu de moyens. Alors ils m'ont choisi parce qu'ils pensaient que j'en étais capable. Mon choix à moi s'explique parce que l'initiative était sympathique et respectable et de plus artistiquement très prometteuse. Et enfin, j'ai été séduit par l'histoire qui me semblait riche et qui a d'ailleurs donné un résultat intéressant, en particulier les parties réalisées par les auteurs des histoires. Je pense qu'un réalisateur doit être hanté par l'histoire qu'il filme, un vrai grand écrit toujours ses propres films et artistiquement on sent la différence en tant qu'acteur ou en tant que spectateur.

Je ne connaissais pas ou presque le cinéma fantastique, mais pour moi la 7ème Dimension touche plus au cinéma onirique qu'au genre fantastique au sens anglo-saxon. En fait c'est un film dans la tradition du fantastique français, c'est-à-dire des moyens simples pour évoquer des intuitions poétiques ou le monde du rêve. La poésie est sans aucun doute la base culturelle la plus authentique pour le fantastique. La 7ème Dimension est un film fantastique français parce que chaque histoire va trouver son thème dans l'homme. C'est là que se trouve les vrais thèmes fantastiques.

Pour moi le film s'inscrit dans la tradition des films comme « La beauté du diable » ou « Les yeux sans visage ». C'est un film onirique et poétique où l'on a en plus joué la carte de l'évasion en faisant le choix risqué du film d'époque. De plus c'est un film pauvre, donc un film d'acteur et... tant mieux pour moi. Mon seul souhait c'est que le film ait trouvé une efficacité à la française reposant sur les sujets et les acteurs ».

L'ERE D'UNE NOUVELLE PASSION...

EMPIRES & DYNASTIES

UN JEU DE RÔLE
DE PATRICK DURAND PEYROLES

- ★ CREEZ VOTRE DYNASTIE
- ★ EXPLOREZ L'IMMENSITE DE REAH
- ★ VIVEZ DES AVENTURES FASCINANTES

LE JEU, PRESENTE EN BOITE, COMPORTE DEUX LIVRETS DECRIVANT
LE SYSTEME DE SIMULATION, LE MONDE DE REAH, LA MAGIE, LA RELIGION.
UNE CARTE GRAND FORMAT ET UN DEPLIANT AIDE DE JEU

VENTE
EN MAGASINS
SPECIALISES
OU PAR
CORRESPONDANCE



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

BON DE COMMANDE

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

.....

CODE POSTAL : VILLE :

Veillez me faire parvenir exemplaires du jeu
EMPIRES & DYNASTIES à 230 F l'exemplaire Franco.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDITIONS DRAGON RADIEUX.



Casterman

● **120, Rue de la gare**, de Tardi, d'après Léo Mallet. Surtout, ne présenter ni l'un (*Adèle Blanc-Sec, Brinda-voine...*), ni l'autre (Nestor Burma, le prince du polar de grande classe, série noire et tout ça), ils risqueraient de se vexer... A force, il était (presque) fatal que Tardi nous fasse le coup du roman policier. Lyon et Paris, 1940 comme si vous y étiez. Epais, se déguste à petite dose si on veut tout bien comprendre.

Dargaud

● **La véritable histoire de Leo Roa**, de Gimenez. Histoire à tirirs d'un pirate du XXIV^{ème} siècle - un zeste de robots, un soupçon de sexe et des véhicules spatiaux comme il aurait pu en exister à l'époque. Intéressant.

● **Les enquêtes d'Edmund Bell II, La nuit de l'araignée**, de Stoaquart & Follet, d'après John Flanders. Enquête policière et exorcisme, au début du XX^{ème} siècle, sorcellerie et hypnose, les deux mamelles du genre, et même le Diable qui est au rendez-vous. A croquer.

● **Harry Dickson I, La bande de l'araignée**, et **Harry Dickson II, Les spectres bourreaux**, de Zanon & Vanderhaeghe, d'après Jean Ray. Oui, ce Jean Ray-là, qui a commis aussi bien du fantastique que du polar. Ambiance début du siècle dans une BD au style de l'époque, et des dialogues à faire hurler (au second degré au moins) de rire, grande aventure du côté de Baker street (lui aussi).

● **La marque de la sorcière III, Le roi des coqs**, de Harriet & Redondo. Où il est expliqué comment survivre au Moyen-Age, quand on est pauvre, ou quand des plus fortunés que vous déclarent

que vous n'êtes qu'une sale sorcière, nuisible et répugnante.

Dupuis

● **Kogaratsu III, Le printemps écartelé**, de Michetz & Bosse (après *Le trésor des étas* et *Le mon au lotus de sang*). Trois volumes superbes, détaillés et plein de termes d'origine sur la civilisation japonaise médiévale, seppuku compris.

● **Cristal IV, Sortilèges à Bahia** et **Cristal V, Le cobaye**, de Marcello & Moric. De la SF bon enfant, au XX^{ème} siècle, un extra-terrestre aux prises avec des charlatans et des scientifiques (serait-ce la même chose ?? ?).

Glénat

● **De silence et de sang III, 10 années de folie**, de Corteggiani & Males (série commencée avec *Mulberry street* et *La nuit du tueur de loups*). Dans le style Cotton Club, années folles et prohibition réunies, une mine d'idées pour cette époque trop peu souvent exploitée.

● **Spiderman, La fureur à 1 000 têtes**, de Wrightson & Putney, dans la série « Comics USA ». Le super-héros classique, dans la force de l'âge, au sommet de sa gloire, par un maître du genre. Sus aux super-vilains, le sport, y a que ça de vrai !

Humanoïdes Associés

● **L'Incal V, La cinquième essence, 1^{ère} partie**, de Moebius & Jodorovsky. Celui-là, on l'attendait depuis longtemps et il n'a pas déçu le bougre, mais il réussit à nous laisser encore en suspens, au secours !

● **Kraken II, La patrouille de l'horreur**, de Bernet & Ségura. En couleur et pas vraiment une suite, mais ambiance Cthulhu garantie, promis-juré.

● **Le triomphe d'Arn**, de Gal, Dionnet & Picaret (suite de *La vengeance d'Arn*, voir aussi de la même veine *Les armées du conquérant*). Héroïque-fantastique à vous en couper le souffle, en noir en blanc, le grand prix de la rubrique « inspi BD » lui est décerné à l'unanimité, bravo !

Vent d'Ouest

● **Vixit, Tueur de ville**, de Kisler & Ralph. Une histoire dont je ne sais pas encore si elle se passe en plein XX^{ème}, quelque part en Afrique ou en Australie, ou simplement en Europe, après le cataclysme atomique dont tout le monde parle encore... De la fureur, du sang (beaucoup), un chouïa de science quelque peu détournée, un rien de paranormal, ne secouez pas trop et servez très chaud, une idée originale et du suspense jusqu'au bout.

Zenda

● **Les gardiens III, Rorschach**, de Moore & Gibbons. Ou encore « grandeur et décadence de la fonction de justicier masqué dans la société de la fin du XX^{ème} siècle ». Pauvre super-héros, c'est pas une vie que celle que tu dois mener aujourd'hui, rejeté, bafoué par ceux qui autrefois t'adoraient... Si vous n'avez pas lu les précédents et celui-là avec, je vous hois !

● **Prince Vaillant, Au temps du roi Arthur**, de Harold R. Foster, traduit par Doug Headline. Planches parues de juin 1951 à mai 1953. Une rétrospective de la BD de ces années-là, un must pour les fanatiques du genre, en plein (élémentaire mon cher, élémentaire...) dans le cycle arthurien. Très bien documenté.

A lors, là, heu... c'est l'histoire d'un mec... qui a la bouche ouverte... et par sa bouche (ouverte, je vous le rappelle) sortent des bulles, de savon par exemple. On dit qu'il bée des bulles... (NDLR : Excusez-le, il a le teint pâle et la mine tristounette, il a l'air bien fatigué, le pövre).

He oui, peuchère, que je suis fatigué, con... tinua le rédacteur, car c'était vrai ! Il y des mois, on n'a rien a se mettre sous les yeux comme BD, et puis d'autres où on ne sait plus où donner de la lunette, tellement c'est l'inflation. Tiens, ce coup-ci par exemple, il y en a trop, c'est pas que je me plains, j'aime ça, mais je peux tout juste en dire quelques mots de chaque, sinon, je déborde. Et alors là !...

« Ce qui précède, et ce qui suit ne sont que les retranscriptions approximatives des notes et enregistrements découverts en Mars 2688 à bord du vaisseau d'exploration le Dea Diphas, considéré comme définitivement égaré dans la galaxie depuis tout juste 7 siècles standard »

Notes relatives aux productions terrestres de figuration narrative, classées par éditeur (une fois n'est pas coutume) :

Fac-similé d'une lettre de notre rédacteur adressée au journal :

« Cher Joe, ...auré-tu la jentillaise de me renvoyé les 42 page de la banc dessiné, scénario et dessains de moi-même, que je t'est envoyé pour fer paraitre dans ton journal ? J'espère que tu les a pas paumée, c'est l'originale... »

On comprend donc maintenant pourquoi aucune BD de notre rédacteur n'a encore été publiée, mais c'est peut-être mieux comme ça, non ?

LE NOUVEL ORIFLAM

Jeudi 27 Juin 1944

7, rue villers l'orme MEY 57070 METZ

25cts

ILS ARRIVENT !

De notre correspondant Georges Desfosses
accompagnant la section du Lieutenant Holdfast

A l'heure où vous lisez ces quelques lignes, de farouches combats opposent toujours les troupes de la libération aux dernières poches de résistance allemandes. Après une progression rapide de trois jours, la section du Lt Holdfast a été sérieusement accroché par un Kampfgruppe retranché à l'intérieur du village de Brie La Molle.

Le premier effet de surprise passé, nos vaillants soldats, grâce à la présence d'esprit du lieutenant, sont parvenus à se réorganiser avec des pertes minimes.

Après un briefing, comme disent nos alliés, l'attaque du village est prévue pour le lendemain matin. En effet, aux premières heures de l'aube, un pilonnage d'artillerie devait nettoyer une partie de Brie la Molle et amoindrir la résistance allemande. C'est avec une précision diabolique que les premiers obus se sont abattus sur les retranchements ennemis.

Pendant plusieurs minutes, j'ai eu le sentiment de me trouver aux portes de l'enfer et je n'ai pu m'empêcher d'évoquer en ce terrible instant les mots impérissable de Dante : "Mortel, en franchissant ces portes, renonce à tout espoir".

Le silence effroyable qui suivit ce déchaînement de feu et d'acier n'en fut que plus imposant encore.

C'est alors que dans un seul élan, les troupes d'infanterie partirent à l'assaut des ruines de Brie La Molle que l'on distinguait à peine au travers des nuages de poussières.

Soudain je vis le Lt Holdfast se mordre les lèvres et lâcher une exclamation dont la signification s'approche du fameux mot de notre général Cambronne.

Emergeant des décombres, tel d'immondes monstres d'acier, deux TIGERS fonçaient à grande vitesse sur nos troupes désarmées. Cette machine inhumaine possède une telle cuirasse, que les obus eux-mêmes rebondissent sur elle en n'occasionnant que d'infimes dégâts.

Hurlant ses ordres dans la radio, le Lt Holdfast n'avait que quelques secondes pour faire face à ce terrifiant danger. L'infanterie battait en retraite, laissant la place aux troupes blindées. Seul un tir arrière pouvait avoir raison de ces monstres, et la partie promettait d'être rude.



Symbole de l'esprit allié : ce chef de char français, vêtu d'un uniforme anglais, dirige un Stuart américain.

Avec TANK LEADER vous pourrez simuler cette situation glorieuse, et si vous faites partie de la cinquième colonne, peut-être pourrez vous redresser la situation allemande.

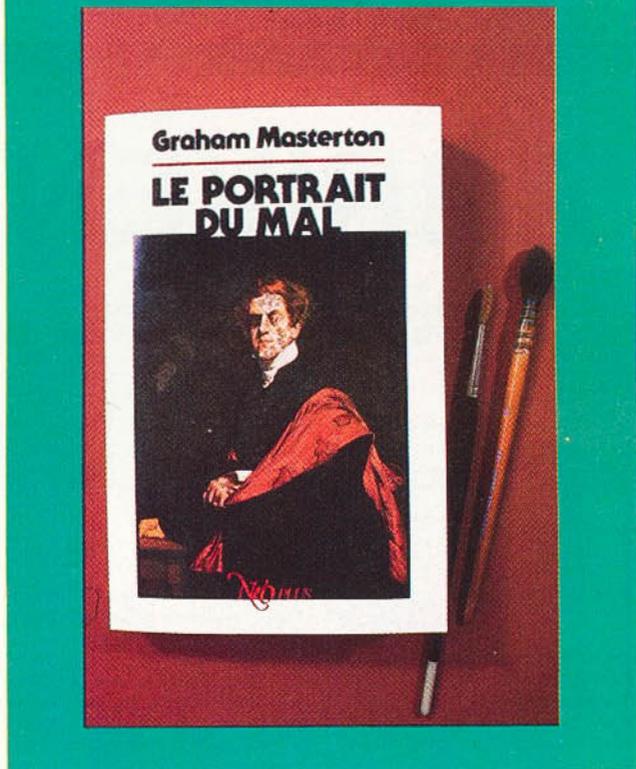
TANK LEADER version 100 % française paraîtra une fois la paix conclue courant AVRIL 88

L'éditeur du bimestre

Un éditeur comme vedette de ce numéro ? Eh oui, et à juste titre. NéO, dont la politique éditoriale a toujours privilégié fantastique et fantasy, est en effet la maison d'édition intéressante la plus directement les amateurs de jeux de rôle. Profitons de son dixième anniversaire pour mettre à l'honneur trois de ses collections.

Néo Plus propose son quatorzième titre : **Le portrait du mal**, de Graham Masterton. Agé d'une quarantaine d'années, Masterton en est à son neuvième roman traduit dans notre beau pays. Auteur inégal, parfois quelque peu paresseux ou en panne d'inspiration (*Le faiseur d'épouvantes*, *La maison de chair* et *La vengeance du Manitou*, publiés en Fantastique/SF/Aventures, possèdent exactement la même structure de base), Masterton est parfois capable d'atteindre des sommets dans l'effroi pour peu qu'il s'en donne la peine. C'est le cas pour *Le portrait du mal*, où l'histoire archi-connue du Portrait de Dorian Gray prend peu à peu une dimension à laquelle Oscar Wilde n'avait peut-être pas songé... Il y a dans ces 300 pages non seulement la volonté de réaliser une variation sur un thème donné tout en le renouvelant, mais aussi un traitement résolument moderne et d'une efficacité parfaitement rendue par la traduction de François Truchaud... également traducteur de R.E. Howard. (Néo Plus, 120 F.)

Fantastique/SF/Aventures, vient de dépasser son 200ème titre. (Je vous parlerai plus loin des *Proies de l'ombre* de Charles L. Grant.) **La maison au bord du monde**, de William H. Hodgson, est l'un de ces chefs-d'œuvre crépusculaires jadis révélés par la collection *Aventures Fantastiques* (1) des éditions Opta. Un



roman splendide, à mon sens précurseur de Lovecraft et des visions grandioses de Stapledon. Il a certes un peu vieilli depuis 1908, mais cela ne fait qu'ajouter à son charme sans entamer sa force d'évocation, et certaines scènes vont sûrement ravir les fans de l'appel de Cthulhu. Ceux d'AD&D le seront par les rééditions du **Pacte Noir** et de **L'homme Noir**, deux des meilleurs recueils de Robert Howard parus dans cette collection. Je ne vous en dis pas plus. Priorité aux inédits ! (Chaque volume, 49 F, sauf *Le Pacte Noir* : 80 F.) **Tarzan dans la Préhistoire** est le huitième volume de *l'Intégrale* des aventures du célèbre homme-singe. Je rappelle qu'il s'agit de la première traduction complète des aventures de ce héros légendaire et que les couvertures sont signées Nicolle. (79 F chaque volume.)

Hors collection sera paru quand vous lirez ces lignes **H.P. Lovecraft, le roman de sa vie**, une biographie du Maître signée L. Sprague de Camp, sous forme d'un gros volume (500 pages, soient 1.500.000 signes) relié dont la traduction, l'index, la bibliographie et les notes sont l'œuvre de Richard D. Nolane, tandis que la préface est celle de François Truchaud. Salivez, salivez, mais sortez votre portefeuille : le prix de l'ouvrage en

question est proportionnel à son intérêt et à sa beauté. (250 F.)

Les favoris

Restons encore un peu avec NéO (Non ! ils ne m'ont pas payé !) pour parler des **Proies de l'ombre**, un recueil de onze nouvelles de Charles L. Grant. De la même génération que Masterton, cet auteur pratiquement inconnu en France publie également chez J'Ai Lu **La force hideuse**, un roman d'horreur franchement insécurisant construit autour d'un psycho-killer franchement abominable. Mais s'agit-il vraiment d'un psycho-killer ? Un livre bien fichu, du travail de professionnel, mais on me permettra de préférer *Les proies de l'ombre*, qui donne une idée bien plus nette du talent de Grant. Toutes les nouvelles valent en effet le détour, de l'atroce *Creuse* au curieux *Le chant d'une aiguille*, mais ma préférence va à *Andrew Paterson* dont la chute, croyez-moi, a de quoi vous scier ! (*Les proies de l'ombre* : Néo « Fantastique/SF/Aventures », 49 F. *La force hideuse* : J'Ai Lu « Epouvante », 24 F.)

Elric des dragons constitue la première aventure d'Elric de Melniboné selon la chronologie interne du cycle ; ce roman

a pourtant été écrit après l'essentiel des nouvelles composant les volumes 3 à 6 de la série. Ceci étant dit, *Elric des dragons* ne possède aucun des défauts dont souffrent habituellement les « jeunesses » de héros devenus célèbres à l'âge mûr. En professionnel inspiré, Moorcock a su retrouver l'ambiance si particulière qui imprégnait *La cité qui rêve* ou *Sauver Tanelorn* ! Pas une réussite extraordinaire, mais un « rajout » intéressant à la plus grande saga de fantasy des années 60. (*Presses-Pocket* « Science-Fiction », 21 F.)

Les potins

- **Bébé-Miroir**, second tome des *Olympiades truquées* de Joëlle Wintrebert, paraîtra en mai au Fleuve Noir.

- **Le jeu de la damnation**, premier roman du génial Clive Barker (réalisateur de *Hellraiser*), vient de paraître chez Albin Michel. N'attendez pas ma longue critique dans le prochain CB pour vous ruer dessus.

- Moins de titres chaque mois en Anticipation, mais le Fleuve Noir compense en offrant une série séparée à **La Compagnie des Glaces**.

- **Paris sur le futur**, spéciale dernière ! Cette appellation recouvrira deux activités distinctes mais associées. D'une part, une manifestation grand public, sous forme de « salon », comportant chaque jour des débats publics sur des sujets scientifiques ou de société, débats auxquels participeront des auteurs de SF de toute nationalité. Et d'autre part la Convention Nationale proprement dite. Dates définitives : du 1er au 9 octobre à la Mutualité. Inscription à la Convention : 200 F à Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombes.

Roland C. Wagner

(1) Avant qu'elle ne se consacre exclusivement à la publication de la pitoyable saga de Gor.

CRISTALLISEZ VOTRE PLAISIR



Sur des règles simples et raffinées, découvrez chaque mois un nouvel univers où se cotoient les plus glorieux aventuriers, les meilleures histoires de S.F. moderne, toutes plus originales et palpitantes, un système extensible à l'infini. **Universom** est la gamme prête à jouer, un jeu de rôle complet, l'aventure en "Techno-Spatio-Color"...



ET TOUJOURS
ZONE LE JEU
DES MAUVAIS GARÇONS,
ZONE RUST LA CAMPAGNE
ET LE **ZONE SCREEN**



J.M. NCEL

LES ANIMONDES

ANIMONDE

Le pouvoir de l'amour

On peut comprendre Croc qui, bien que ne reniant pas ces premières oeuvres, est écoeuré par la débâche de violence, d'horreur et de sang qui règne dans le jeu de rôle...

Sur la planète Animonde, les hommes n'ont jamais travaillé le métal. Ce sont les animaux (morts ou vivants) qui sont utilisés pour les vêtements, les outils, les meubles, etc... Il s'est donc peu à peu développée une grande empathie entre tous les êtres vivants, qui leur fait rejeter la violence physique.

Le système est relativement simple, proche de celui de *Bitume*, avec des caractéristiques qui



wargames

2nd FLEET & 7th FLEET

Bataille navale à suivre

La loi des séries a encore frappé : après *6th Fleet*, *2nd Fleet* et *7th Fleet* ! Les règles ont subi de légères modifications, mais le système reste le même, ce qui n'est pas un mal puisque la série des « Fleet » est un excellent achat pour ceux qui aiment le sujet : la guerre aéronavale moderne.

Donc, après « 6th » qui prenait la Méditerranée pour cadre, « 2nd » se passe dans l'Arctique et l'Atlantique Nord et « 7th » dans le Pacifique occidental.

Un gros reproche à « 2nd » : l'absence totale de la flotte française alors qu'à côté des Américains et des Soviétiques, la quasi-totalité de la Royal Navy est présente, sans parler des Canadiens, des Néerlandais, des Norvégiens et même d'un bâtiment allemand ! Déjà, dans *6th Fleet*, il n'y avait pas la moitié de la « Royale » (sumom, pour ceux qui l'ignorent, de notre républicaine Marine). Dommage. Mais on peut utiliser les pions français du jeu méditerranéen dans le jeu atlantique.

Quant au jeu « Pacifique » (qui n'en a que le nom), il inclut les Japonais (cette fois du côté des Américains), les Australiens, les Néo-Zélandais, les Canadiens, les Coréens des deux bords et les Vietnamiens. L'un des principaux scénarios oppose tout ce joli monde pour le contrôle des voies de ravitaillement de la Corée du Sud, une nouvelle fois attaquée : la bataille a lieu, l'histoire bégayant parfois, dans

les détroits de Tsou-Shima, comme en 1905... Les deux jeux sont plaisants. Les cartes et les pions sont de la bonne facture habituelle de chez Victory Games. En deux mots, ceux qui connaissent et aiment *6th Fleet* doivent s'offrir *2nd Fleet*, aujourd'hui nanti, comme son prédécesseur, d'une traduction en français, et *7th Fleet*, qui n'aura la sienne que dans quelques mois. Ceux qui n'aiment pas le n°6 n'aimeront sans doute pas les n°2 et 7. Quant à ceux qui veulent se faire une opinion, je recommande plutôt le premier paru, très varié en scénarios d'une brûlante actualité. Dans le prochain numéro de CB, un grand dossier sera consacré à cette série, incluant plusieurs articles passionnants et des scénarios très très chauds...

Frank Stora

Wargames en anglais (plus traduction pour 2nd Fleet) édités par Victory Games.

INTERCEPTOR

Waaaawzapzapzap !

Le thème des « courageux - rebelles - qui - affrontent - le - méchant - empire » fait décidément recette en ce moment et le wargame de combats spatiaux *Interceptor* ne fait pas exception à la règle. Il met en effet aux prises les vaisseaux d'un empire totalitaire et ceux de rebelles au grand coeur, dans une atmosphère de Rome antique aussi ringarde que ridicule.

L'ouverture de la boîte (superbe !) est néanmoins une bonne surprise : un livret de règles de 88 pages agréablement illustré et contenant les « écorchés » de 12 engins spatiaux, deux cartes servant de plateaux de jeu (108x88 cm), 26 pions-vaisseaux à monter (façon « boîtes d'allumettes ») et diverses aides de jeu.

La partie se déroule selon un schéma très

se combinent pour donner des pourcentages de réussite de compétences. Le joueur choisit son type de personnage : troubadour, artisan, soldat, noble... On retrouve aussi le principe très agréable des défauts et des talents spéciaux.

De plus, des règles originales viennent donner la « couleur » de ce monde si particulier. Les « niveaux de relations » permettent parfois que l'Amour sauve une personne (ou que la haine précipite la chute d'une autre). Chaque arme a un facteur de « gore », c'est à dire que le degré d'horreur de la blessure infligée peut faire perdre toute envie de continuer le combat aux belligérants. Les fous de simulation découvriront aussi un système de « bottes » pour mieux désarmer ou assommer son adversaire, etc...

Le monde est très étrange, attachant, mais nécessite pour bien s'en imprégner de jouer plutôt en campagne. On n'apprend pas du jour

au lendemain que tout ce qui nous entoure est vivant : des lucioles qui éclairent les pièces, aux « pincés » qui font les charnières des portes. Je conseillerais aux débutants de ne jouer ni Gardiens, ni Chevaliers, qui risqueraient de dénaturer un peu le charme des premières parties, car étant plus difficiles à jouer. Enfin, la présentation du livret est « professionnelle » avec une bonne mise en page et de belles illustrations. Il ne m'a pas été possible (à cause des délais de parution) de voir le produit définitif : il comportera un écran rigide en trois volets illustré d'un superbe dessin de Mézières, contenant le livret de 92 pages et une feuille de personnage.

...Le jeu le plus original (du monde) depuis *Rêve de Dragon*.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle édité en français par Croc. Prix indicatif : 150 Frs.

classique. Les joueurs déplacent leurs vaisseaux, avant de combattre. Les mouvements sont accomplis en dépensant des points qui permettent d'accroître ou de réduire sa vitesse. Les combats sont également très classiques. Les dommages infligés aux vaisseaux touchés dépendent des armes employées (lasers, missiles). A noter, un système original relatif au type de dégâts que subissent les appareils. Des règles optionnelles apportent des précisions concernant les affrontements dans l'atmosphère, les installations spatiales et la construction des vaisseaux. Les 25 dernières pages du livret de règles sont, quant à elles, entièrement réservées au background. En clair : près d'un tiers du dit livret est occupé par des textes sans intérêt. Du remplissage ?

Interceptor est un bon petit jeu, bien présenté et bénéficiant de quelques (rares) innovations intéressantes. Il y a mieux...

Denis Beck

Wargame en américain publié par FASA. Prix moyen : 200 Frs.

jeux de plateau

SUPREMATIE

Le risque nucléaire...

Suprematie est un jeu de plateau pour 2 à 6 joueurs, chacun prenant le contrôle d'un super-puissance, afin de s'assurer la domination planétaire.

Dans la boîte, on découvre avec plaisir une superbe carte du monde, des pions de couleurs, des dés, des cartes, et surtout : d'adorables champignons atomiques. Dès le premier abord en fait, on a l'impression de se

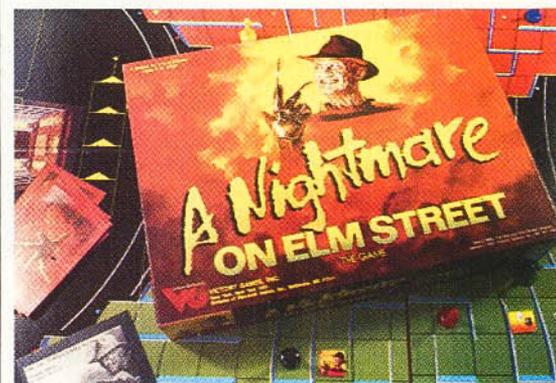
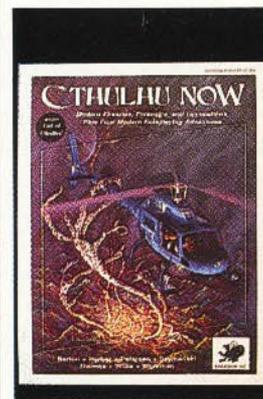
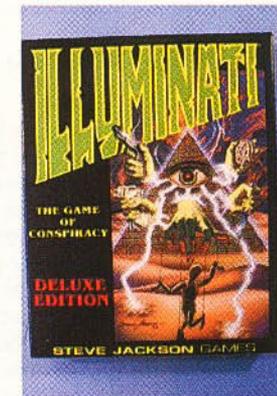
retrouver devant une version « turbo » du bon vieil ancêtre : le *Risk*.

En fait, *Suprematie* oscille entre deux tendances parfois contradictoires : il se veut un jeu grand public, mais propose en même temps une multitude de règles de « simulation » (trois suppléments sont d'ailleurs déjà parus au Canada : *Le Field Marshall's Handbook* qui propose règles, conseils et précisions -il y en a besoin-, *le Ressource Deck II* avec de nouvelles cartes, et enfin *le Warlords and Pirates of the Neutral Zone*, pour peupler les zones dites neutres).

A propos des mécanismes, chaque pays possède des unités de production de ressources (minerai, pétrole, céréales) ; on peut construire des armées en les payant ; on doit dépenser des ressources pour déplacer ses armées ; il est possible de faire de la prospection, de la recherche, afin de construire des bombes atomiques ou des satellites de défense. De plus, un grand nombre de règles optionnelles, ou de choix de jeux, permettent d'adapter les systèmes au goût de chacun.

Si on joue à *Suprematie* avec les règles de base, ou avec ses nombreuses variantes, on se retrouve avec l'un des meilleurs jeux de société à l'heure actuelle (bien que des ambiguïtés de règles demeurent). Moins simpliste que le *Risk*, plus stratégique, comportant des éléments de diplomatie, d'économie simple, c'est une vraie réussite.

Le problème commence si on croit avoir affaire à un jeu « simulationniste ». On s'aperçoit alors qu'une puissance en vaut une autre, politiquement et stratégiquement. Les ventes d'armes atomiques à n'importe quelle puissance sont possibles, etc... En fait, les règles optionnelles, bien que paraissant plus réalistes, amènent parfois plus de problèmes. Par exemple, dans les règles avancées, on peut fermer et ouvrir une entreprise comme bon nous semble. On ne paie plus les salaires, on ne reçoit pas la production et le tour suivant, hop, on paie les salaires et les employés heureux se remettent



au travail...

Mais je chipote, jouez donc à *Suprématie*, sans vous casser la tête, entre amis, et vous passerez d'excellentes soirées.

P.S. : Pourquoi faut-il que les champignons atomiques soient si jolis ? On a tellement envie de les poser sur le plateau qu'on lance des attaques nucléaires rien que pour ça.

Pierre Rosenthal

Suprématie est un jeu de plateau édité en français par Jeux Descartes sous licence de Supremacy Games Inc. Prix indicatif : 260 Frs.

NIGHTMARE ON ELM STREET

Un, deux, moi je joue le jeu...

Victory Games se lance dans le jeu grand public, et après *Docteur Ruth*, *Game Of Good Sex* et *The Playboy Game*, a voulu cibler son produit, *Nightmare On Elm Street*, sur un public plus jeune et plus large. On ne présente plus Freddy Krueger, vedette incontestée de cette trilogie du cauchemar, sa renommée mondiale lui valait déjà d'être le héros d'une série de livres et de chansons, le voilà qui débarque maintenant dans le domaine du jeu.

La boîte et le matériel sont un véritable régal pour l'amateur, mêlant beauté et humour corrosif. La seule lecture des règles donne le ton : on n'est pas là pour se casser la tête avec une multitude de tableaux complexes. L'argument est simple : pendant votre sommeil, vous êtes projeté dans le monde de Freddy, à vous d'essayer de vous réveiller en sortant du dédale de la zone du cauchemar...

Pour déplacer votre pion sur le plateau (le labyrinthe du cauchemar) vous disposez de cartes à utiliser façon « 8 Américain ». Elles indiquent le nombre de cases à parcourir, mais aussi le nombre de cases que Freddy peut franchir. Les joueurs disposent également de cartes spéciales qui font apparaître Freddy dans le labyrinthe afin de retarder la progression des autres joueurs, ou qui permettent à « l'homme de vos rêves » de vous entraîner dans l'un de ses deux repaires : la maison d'Elm Street, ou la salle de la chaudière. Ajoutons que le jeu s'agrément de perfides subtilités, comme la possibilité de vous allier à un autre joueur pour retarder l'avance de vos challengers, ou de pouvoir, à l'instar de Freddy, traverser les murs... Le joueur qui traverse le labyrinthe et atteint la zone de réveil gagne la partie.

Même si cette adaptation des films n'est pas une très grande réussite sur le plan ludique, ce sympathique boardgame se situe dans une moyenne honorable entre ce que l'on fait de meilleur en adaptation (Star Wars RPG, Dawn of The Dead), et ce qu'on fait de pire (Star Trek 3^{II}, Ghostbusters RPG). Le jeu ravira les fans de Freddy (ils sont nombreux, et j'en suis...), ainsi que les adeptes du jeu de société simple

^{II} le jeu de plateau, pas le jeu de rôle.

et sympa dont l'originalité prime sur le mécanisme de règles.

Jean-Marc Toussaint

Jeu de plateau en américain édité par Victory Games.

ILLUMINATI DE LUXE

Contrôlez le monde !

Attention... Le pentagone contrôle la CIA et les multinationales pétrolières. La CIA contrôle à son tour en secret les nazis sud-américains et le Ku Klux Klan ; et les compagnies pétrolières, l'église réformée de Satan et les joueurs de wargames. L'église de Satan contrôle quant à elle les punks rockers... Et le pentagone est contrôlé secrètement par un groupe d'illuminés !

Illuminati est un jeu de stratégie et de conquête. Chaque joueur représente une société secrète d'illuminés décidés à diriger la planète. Dans ce but, vous allez essayer de contrôler directement des groupes de pression, qui vous rapporteront de l'argent et dirigeront à leur tour d'autres groupes, et ainsi de suite... Chaque « illuminé » a un but différent, et le premier à le réaliser gagne la partie. Les groupes ont différents alignements, qui donnent bonus ou malus au jet de dés nécessaires pour les contrôler. Mais il est possible de payer pour augmenter ses chances, et à l'inverse, vos adversaires peuvent payer pour vous empêcher de prendre le contrôle d'un groupe. Vous pouvez attaquer directement les autres joueurs, et neutraliser, prendre le contrôle, ou même détruire leur groupe. Toutes les tactiques sont possibles, et une partie connaît en général de nombreux rebondissements.

Le jeu, excellent au demeurant, paru en 1982 dans une hideuse petite boîte de plastique noir, a trois extensions. Cette nouvelle version « deluxe » propose la boîte de base et les deux premières extensions, plus 8 nouvelles cartes. Les cartes sont désormais d'un format supérieur et l'argent est prédécoupé.

Frédéric Blayo

Illuminati Deluxe est un jeu de plateau en américain publié par Steve Jackson Games.

GUILLOTINE

Ne coupez pas !

Ce petit jeu de plateau est bien sympathique. D'abord parce que son auteur est un novice qui prend le risque de se jeter à l'eau. Ensuite parce que la présentation est agréable et claire : un petit plan de jeu illustré, des cartes d'événements de deux types, et des personnages en plastique coloré représentant des députés à la Convention (six pour chacun des quatre partis).

La Convention, oui : nous sommes sous la lère République, vous savez sans doute que 1789 est dans un an, donc que 1789, c'était il y a 199 ans, bref : *Guillotine* a décidé de marquer le coup et de nous offrir le moyen de mettre sans risque notre tête à couper.

Le but du jeu est d'arriver, au dernier tour, à faire réélire le plus possible de délégués de son parti. Il faut donc que ceux-ci soient populaires et, bien sûr, qu'ils ne soient ni en fuite, ni en prison, ni... décapités. Les mécanismes sont assez simples, offrant de nombreuses occasions de s'instruire sur les us et coutumes de cette période houleuse, notamment à travers les cartes d'événements. Les règles sont légères, un peu elliptiques parfois, mais ce n'est pas bien grave.

L'originalité principale du jeu est d'offrir le choix, pour régler les situations délicates, entre un jet de dé et une question d'histoire : « Vous êtes Girondin (ou Montagnard, ou Crapaud, ou Royaliste) : quelle est votre position sur tel problème ? » Dommage tout de même que les réponses se fassent toutes par oui ou par non. Au bout d'une à deux heures (la durée d'une partie), vous aurez bien mérité de la Patrie ! Ah, un détail : de nombreuses situations impliquent des votes. Comme le jeu se joue de préférence à 4, les amateurs de Diplo peuvent se lécher les babines. Qu'allez-vous réclamer pour sauver la tête de ce député traîné devant Fouquier-Tinville ? A moins qu'il ne vous paraisse décidément plus avantageux de laisser tomber le couperet...

Frank Stora

Jeu de plateau en français de Philippe Hernandez, publié par Avril et Floréal.

jeux de rôle

UNIVERSOM SILRINE

Mini-jeu, mini-prix, mais il fait le maximum...

Voilà une idée excellente, géniale et novatrice : vendre sous le format d'un module, les règles d'un jeu de rôle de science-fiction, la description d'une planète, plus un scénario, le tout au prix d'un module normal.

Quant on sait en plus qu'il est prévu une nouvelle aventure tous les deux mois, que demander de plus ? Et bien tout d'abord de voir si le ramage vaut le plumage.

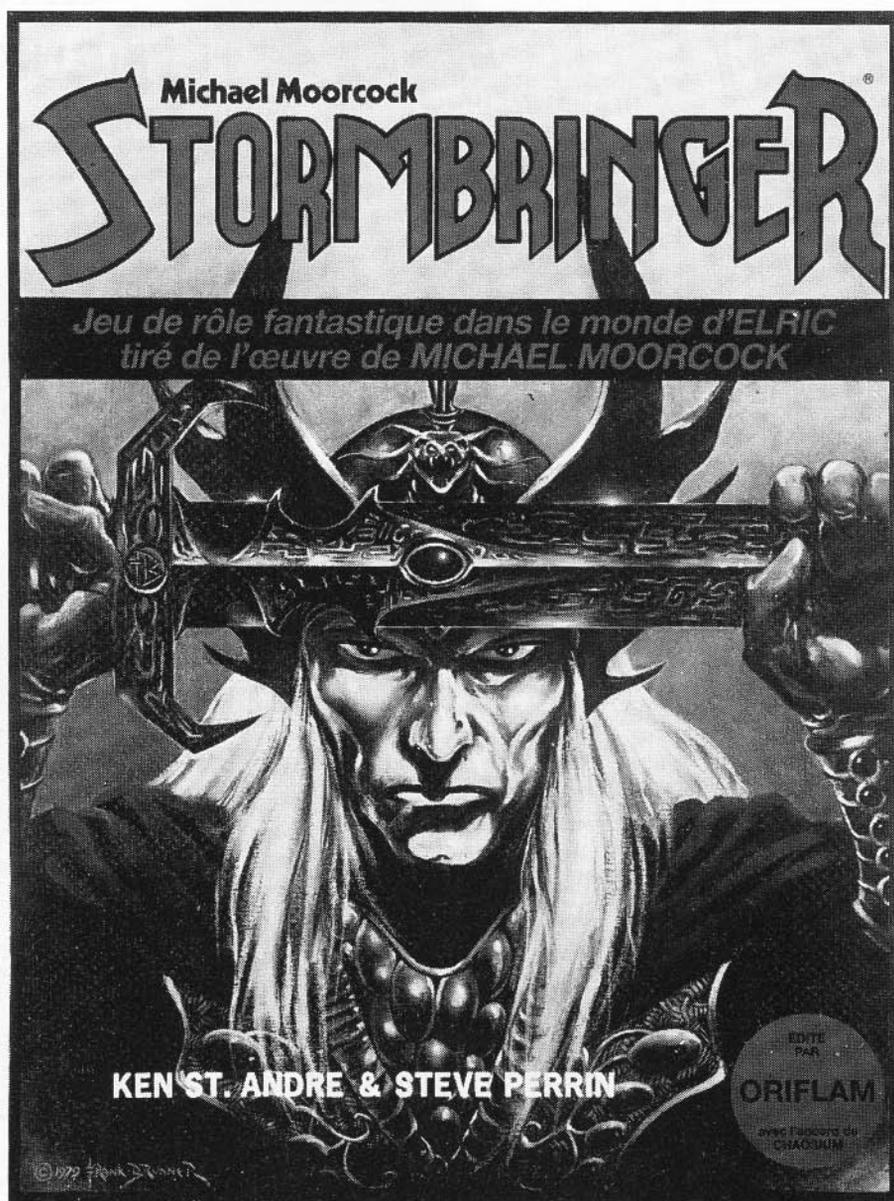
Commençons par les règles. Elles sont courtes (8 pages), classiques, avec 10 caractéristiques de base, et des pourcentages de talents qui en découlent. Il est nécessaire de posséder toute la panoplie des dés de jeu de rôle (non fournis) pour les utiliser. La localisation des blessures risque d'alourdir un peu les combats, mais on reste dans le domaine connu. Le plus gros problème est que les personnes qui ne connaissent pas les principes du jeu de rôle seront complètement perdues, incapables de débiter. A celles-ci, je conseillerais d'acheter

STORMBRINGER

MEILLEUR

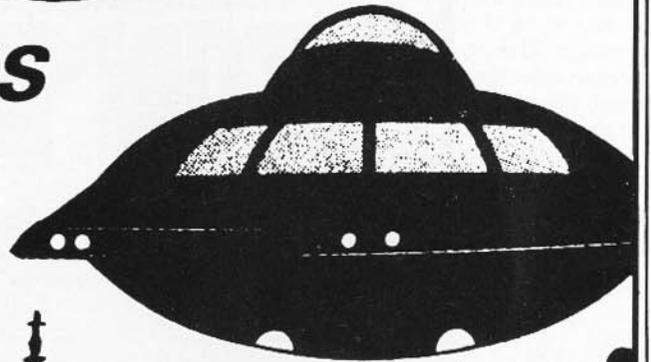
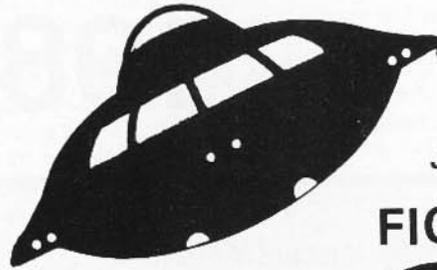
JEU DE ROLE

1987



Elu par les revues CASUS BELLI, CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE,
DRAGON RADIEUX, GRAAL, et le serveur minitel CJR

TEMPS LIBRE



**NOTRE
MEILLEURE
PUBLICITE,
CE SONT NOS
CLIENTS
QUI LA FONT.**

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS

aussi Mega II (pas cher : 30 frs), qui est une bonne introduction au jeu de rôle, et dont le système n'est pas très éloigné.

Par contre, le livret du monde (32p.) est complet, très intéressant. La planète Silrine est habitée par des colons humains, faisant une guerre civile par robots de combat interposés ; tandis que des espèces d'elfes ailés à la civilisation médiévale chassent des hominiens des cavernes ; et que des créatures aux étranges pouvoirs mentaux sommeillent sous terre. Il y a là matière à des dizaines de scénarios.

Quant à celui qui est fourni (32p.), il vous permettra d'incarner des Celnaks (les « elfes ») à la recherche de trois anciennes reliques. Mais je ne déflorerais pas plus le sujet...

Indépendamment, puisque possédant ses propres règles, ce produit peut donc aussi intéresser les amateurs de mondes bizarres, qu'ils jouent à des jeux de space opera ou à Mega.

Pierre Rosenthal

Silrine est un jeu de rôle-scénario édité en français par Siroz Productions. Prix indicatif : 70 Frs.

suppléments

Maléfices BESTIAIRE

Horreurs animales

Le *Bestiaire*, c'est 111 pages de rêve et d'imaginaire. Des pages émaillées de noms qui réveillent des effrois ancestraux que nous croyions à jamais enfouis au plus profond de notre inconscient. Car le *Bestiaire* parle de ces créatures qui, tapies dans les recoins de notre mémoire, n'attendaient que le moment propice pour ressurgir.

Et ce moment est venu !

Cet extraordinaire supplément pour *Maléfices* s'ouvre d'abord sur trois pages d'histoire consacrées... aux bestiaires du passé. Puis viennent les descriptions de 15 animaux « normaux » (de l'aigle au renard). Mais, le plat de résistance, c'est la présentation de 34 créatures mythiques, telles que les farfadets, les licornes, les lutins, les sirènes, Nessie, les loups-garous, la Bête du Gévaudan, etc... On trouve également, au fil des pages, 42 nouveaux Actes Magiques relatifs aux créatures décrites. Attention, leur utilisation n'est pas des plus faciles !

Pour l'ambiance (un élément primordial à *Maléfices*), les descriptions sont accompagnées de 12 récits ou poèmes dûs à des plumes célèbres : Dickens, Erckmann-Chatrian, Voltaire, Goethe, pour ne citer qu'eux. Sans oublier 85 illustrations splendides de Gilles Lautussier et d'Eric Nicolini.

Le *Bestiaire* est remarquablement bien écrit et témoigne d'un impressionnant travail de recherche. Il se lit comme un roman, bien plus que comme un dictionnaire et peut vous apprendre des choses surprenantes concernant

des monstruosité trop souvent galvaudées dans les jeux « classiques ». Ce n'est pas un « Manuel des Monstres » de plus, mais un véritable ouvrage de référence pour amateur de fantastique.

Bref, si vous jouez à *Maléfices*, il serait impardonnable de ne pas posséder ce supplément. Mais rien ne vous empêche de le lire, même si vous n'êtes pas encore un adepte du « jeu qui sent le soufre » : il vaut parfois mieux savoir ce qui rôde dans la campagne, les nuits sans lune...

Philippe Adolph

Supplément pour le jeu de rôle Maléfices, édité par Jeux Descartes. Prix indicatif : 119 Frs.

TIMESCAPE

Le temps passe, les extensions aussi...

Talisman a certainement été en son temps un des jeux de plateau les plus joués, autant ici que là-bas, de part et d'autre de ce grand bras de fleuve d'eau à peine salée qu'est La Manche (in english : The Channel).

Et puis, le temps et les extensions passant (c'est aujourd'hui la quatrième du genre), le jeu c'est un peu essoufflé, tout en débordant de son plateau initial, et ses plus fervents supporters se sont lassés...

Timescape nous propose un nouveau plateau, de nouvelles classes de personnages (issues de *Warhammer 40,000* et *Chainsaw Warrior*), de nouvelles façons d'accéder à la victoire, en passant cette fois par la quatrième dimension, mais le charme est rompu. Même si le système de déplacement sur le plateau spécial est très original, bien trouvé même, un « orc de l'espace » reste toujours un orc et on lui tape toujours dessus de la même manière...

Pour fanatiques seulement.

André Foussat

Supplément en anglais pour Talisman, édité par Games Workshop.

VAMPIRES

De vampire en pire...

Sous le même format de boîte que *Chill* (c'est à dire trop grand pour votre bibliothèque habituelle), et illustré d'un *Dracula* on ne peut plus charismatique, c'est une véritable anthologie du vampirisme, une mise au point précise, à la fois scientifique et psychologique... Tout ce que vous devriez ignorer sur les vampires et que vous allez regretter d'avoir cherché à savoir. Ecrit un peu à la manière d'une thèse de philo, avec des citations extraites de Baudelaire et de superbes illustrations, ce supplément met à la portée de tous, joueurs ou non, une somme de détails sur les vampires dans le monde contemporain. Du Japon à la Grèce, en passant par l'Amérique du Sud, ils sont partout !...

Une dizaine de cas sont présentés, d'abord comme un « rapport d'étude de la SAUVE », lisible par les joueurs si le MF le désire, puis avec tous les détails techniques regroupés en fin de texte, réservés au maître de jeu.

Un scénario (La vengeance de *Dracula*) complète ce supplément, mais est aussi disponible séparément. Les joueurs y découvriront une des suites possibles du roman de Stoker, mais chhhht !...

André Foussat

Supplément en français pour le jeu de rôle Chill, édité par Schmidt-France.

CTHULHU NOW

Ils sont toujours là !

Cthulhu Now est le dernier supplément américain à l'AdC. Il ouvre la période contemporaine aux Investigateurs... et aux Autres. Ce gros livret (125 p., plus les aides au jeu) contient :

● De nouvelles règles

— création d'Investigateurs modernes (compétences et professions nouvelles, revenus, etc...).

— du matériel. Du gilet pare-balles à l'équipement de plongée, un choix de gadgets pour « encombrer le groupe et ralentir sa fuite » (!)

— de nouvelles armes. Des pages de tableaux et de descriptifs (et deux planches dépliantes) sur tout ce qui fait « pan », « boum » ou « tactactac », du .22 à l'obusier portatif façon Rambo. Les armes automatiques (qui risqueraient de transformer les PJs en bouchers) sont très difficiles à obtenir, les autres ne font guère plus de dégâts qu'avant.

— des règles de combat optionnelles : tir ajusté et instinctif, localisation des blessures. Tout ça est signé Sandy Petersen (en personne). Et c'est parfait.

Les « règles » se terminent par un article sur les progrès de la police scientifique dans les 100 dernières années et par un calendrier qui couvre la période 1610-2080 (!)

● Des scénarios

Ils sont tous très compliqués, très réussis et utilisent suffisamment d'éléments et de personnages « modernes » pour dépayser les routards de la Prohibition. Juste pour vous faire baver en attendant la traduction :

— Quelle Horreur se dissimule au fin fond de l'Atlantique ?

— Que se passe-t-il dans ce centre de recherches sur les rêves ?

— Pourquoi l'armée US a-t-elle brusquement coupé du monde une bonne partie du Kansas ?

— Qui a sauvagement assassiné une jeune fille au cours d'un concert rock ?

Si vous êtes fatigué du Londres de l'Eventreur et du Chicago de Capone, venez donc faire un tour à notre époque...

Tristan Lhomme

Cthulhu Now est un supplément en américain de Chaosium pour L'Appel de Cthulhu.

APRÈS

WARHAMMER
BATTLE

LES

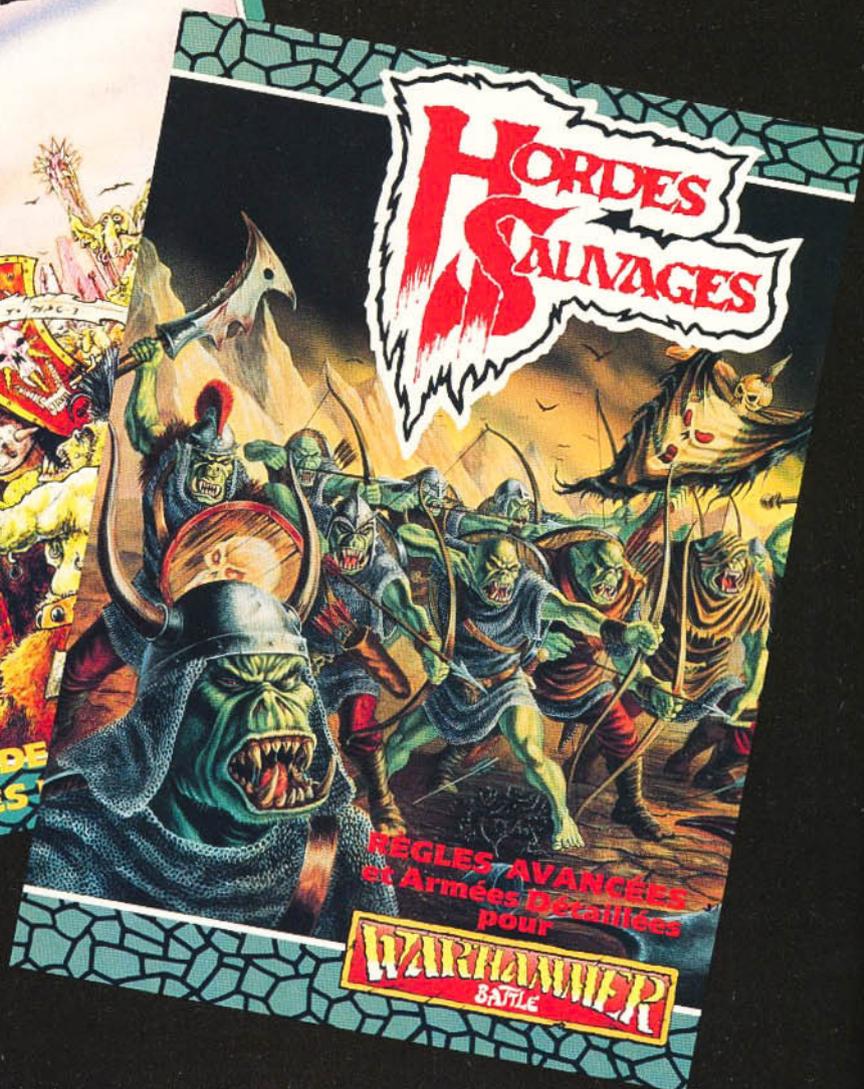
**HORDES
SALVAGES**

DÉFERLENT
SUR VOS
TABLES

WARHAMMER
BATTLE



RÈGLES DE
POUR ARMÉES



RÈGLES AVANCÉES
et Armées Détaillées
pour

WARHAMMER
BATTLE

ARMÉES

Chaos
Elfes
Nains

Goblinoïdes
Morts-vivants
Elfes noirs

Skavens

humaines de l'Empire
du Nippon
du Norsca

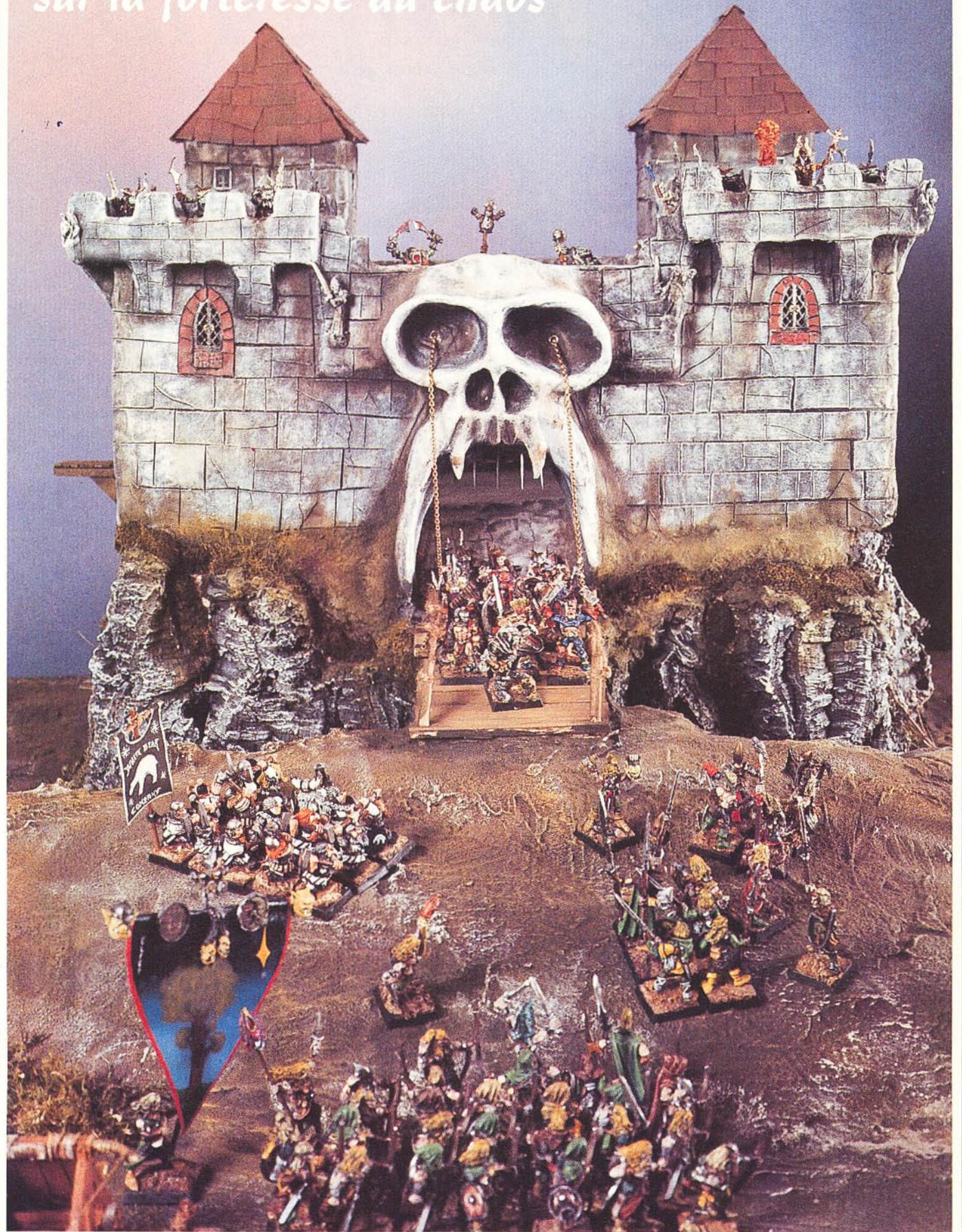
plus mercenaires et alliés

AGMAT
CITADEL
FRANCE

5 rue des Fêtes, 75019 PARIS

Comme les elfes et les nains

sur la forteresse du chaos



Des donjons dans les étoiles



30



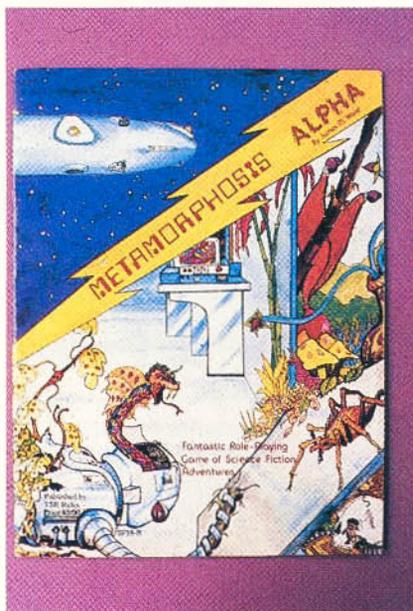


Mais de quoi parle-t-on, au fait ?

Amateurs de *Morrow Project*, d'*Aftermath*, de *Bitume* et autres jeux post-apocalyptiques, passez votre chemin ! Nous parlerons ici des jeux de SF galactique (un genre plus connu sous le vocable douteux de « space opera ») dans lesquels il n'est pas rare de rencontrer des vaisseaux spatiaux, des robots, des extra-terrestres démentiels et toutes sortes de gadgets dont Mad Max n'a jamais entendu parler. Vous êtes prévenus...

Et puis ne venez pas chercher la petite bête en voulant établir des distinctions subtiles entre « hard science-fiction », « anticipation » et « space opera », laissez ce débat stérile à quelques experts ridicules qui ont trouvé là matière à écrire des livres sans intérêt. La SF, c'est la SF. Point. Non mais alors !

manier avec des pincettes) ont même longtemps soutenu que ce genre était sans doute l'un des plus réactionnaires qui soit. Il est effectivement tourné vers le passé, fait l'apologie de la force physique et de la soumission à l'autorité. Il encouragerait même le racisme ! Sans aller aussi loin, il faut bien constater qu'à part quelques oeuvres majeures, l'heroic fan-



L'année 88 sera SF ou ne sera pas ! En effet, il semblerait bien que ce genre littéraire reprenne du poil de la bête et tente enfin de damer le pion à l'heroic fantasy dont la dictature s'exerce depuis une quinzaine d'années dans le domaine des jeux de simulation. Voici, pour les nouveaux venus, une présentation aussi partielle que possible des jeux de rôle de science-fiction. Si vous n'êtes pas d'accord avec les avis exprimés par l'auteur de cet article, n'envoyez pas de lettres empoisonnées ou de colis piégés à la rédaction : vous risqueriez d'atteindre des innocents...

Le problème SF

Ne vous êtes vous jamais demandé pourquoi la SF est longtemps restée le « parent pauvre » du jeu de rôle ? Il y a plusieurs réponses à cette question...

D'abord Gary Gygax, le pape du jeu de rôle, a toujours montré une préférence pour l'univers de Tolkien. Donc les nombreux éditeurs qui se sont lancés dans la bagarre pour arracher une part du gâteau D&D ont avant tout essayé de copier l'oeuvre du Maître. Au final, nous nous retrouvons aujourd'hui avec une profusion de jeux d'heroic fantasy plus ou moins intéressants, qui encombreront les rayons des boutiques au détriment des autres univers d'aventure.

Il faut aussi admettre que la SF est un sujet très difficile à aborder dans le cadre d'un jeu de rôle. Les poncifs et clichés de l'heroic fantasy nous sont familiers depuis notre plus jeune âge, grâce aux contes de fée dont nous ont gavés nos tendres mamans. Certains « spécialistes » (une catégorie socio-professionnelle à

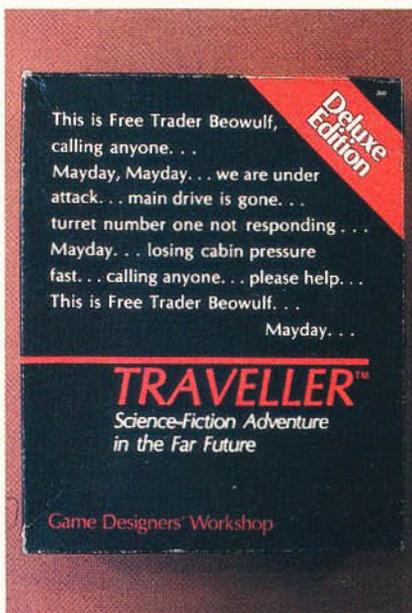
tasy s'est souvent cantonnée dans un imaginaire banalisé où les héros ont plus souvent besoin de leurs muscles que de leur intelligence (Howard lui-même l'a reconnu). A l'opposé, la SF, même si elle possède ses propres clichés, propose une infinie variété d'univers : Dick, Herbert ou Asimov ne partagent certainement pas les mêmes convictions de base. Pour apprendre un jeu de SF, il est indispensable de se familiariser également avec l'univers qui lui sert de cadre. Or, il ne faut pas oublier que l'apprentissage d'un jeu de rôle est déjà un processus fastidieux ; alors, si les joueurs doivent encore fournir un effort supplémentaire pour savoir comment fonctionnent les bizouillers radioactifs ou les colmateurs de neurones à transition instantanée... Enfin, il ne faut pas oublier qu'à la fin des années 70, la SF, après avoir connu les faveurs du grand public, est retombée au rang de littérature marginale. Et les jeux de rôle sur ce thème se sont longtemps distingués par une relative médiocrité.

Aujourd'hui, les choses semblent avoir changé. Mais pour bien comprendre ce qui s'est passé,

jetons un coup d'oeil sur les 13 dernières années.

Il était une fois... un faux départ

Il était une fois une société américaine (TSR, pour ne pas la nommer) qui gagnait beaucoup d'argent en vendant un jeu que les amateurs surnommaient affectueusement *D&D* (Duduches et Dadais ?). Comme elle avait envie de gagner encore plus de sous, elle se dit un beau jour : « Et pourquoi ne pas faire un jeu de rôle de science-fiction ? ». Aussitôt dit, aussitôt fait ! C'est ainsi que naquit en 1975 et des poussières (la date exacte m'échappe) un jeu mystérieusement intitulé *Metamorphosis Alpha*. Les étoiles ont été prises d'un tel fou rire, qu'elles ont bien failli ne jamais s'en remettre ! Il faut bien dire que *Metamorphosis* Machin était du plus grand comique. Directement inspiré de son illustre précurseur *D&D* (Ding & Dong ?), ce jeu de rôle avait un sujet... limité, pour le moins. Les aventuriers, des astronautes perdus dans les entrailles du gigantesque vaisseau *Metamorphosis* Bidule, devaient visiter ce dernier de fond en comble, tuer de pleines brouettes d'extra-terrestres et trouver des trésors « technologiques » (magiques ?). Inutile de préciser que ce jeu n'eut aucun succès. L'en-nui, c'est qu'il donna une fausse idée de ce que le jeu de rôle de SF pouvait être. Enfin... ne blâmons pas trop les grands ancêtres TSR, sans eux vous seriez peut-être en train de lire une chronique gastronomique.



Traveller : on décolle enfin !

En 1977, un certain Marc W. Miller, fils d'un officier de carrière de la Navy des USA, décide de publier trois petits livrets à l'élégante couverture noire et dont les pages étaient totalement dépourvues d'illustration. Ca s'appelait *Traveller* (« voyageur » en yankee moderne) et c'était le premier vrai jeu de rôle de science-fiction.

Dans *Traveller*, il y avait bien sûr des vaisseaux spatiaux, mais on ne passait pas stupidement sa vie à les visiter en long et en large, on avait

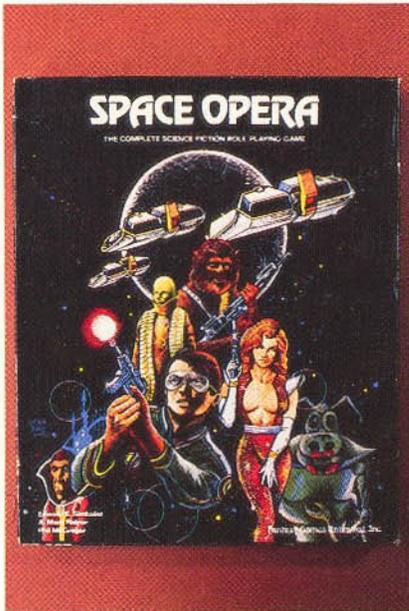
aussi le droit d'explorer l'univers tout entier. C'était un progrès notable !

Pourtant le jeu lui-même n'avait rien de très folichon : règles austères et schématiques, univers très peu détaillé, peu de conseils pour les maîtres de jeu. Bref, *Traveller* était surtout une « base » sur laquelle les fanatiques de SF pouvaient broder à loisir. Il était ainsi possible d'adapter n'importe quel « classique » - *Dune* de Frank Herbert ou *Le Monde de la Mort* de Hamisson - pour peu que l'effort à fournir n'ait pas semblé trop rebutant. Parce que des efforts, il fallait en faire ! Pour s'en sortir avec des règles simplistes et un système de simulation de combats spatiaux qui demandait une surface démesurée (une petite place d'église, au moins), on devait vraiment prendre son courage à deux mains ! Cela n'a cependant pas empêché *Traveller* de connaître un énorme succès auprès des joueurs américains et anglais. A tel point qu'il fut le deuxième jeu de rôle le plus pratiqué dans le monde - après devinez qui ? - jusqu'au début des années 80. Depuis 1977, Marc Miller et ses amis ont produit une quantité industrielles de suppléments et *Traveller* a connu au moins quatre éditions différentes (*Traveller Set*, *Deluxe Traveller*, *Traveller Starter Set* et *Traveller Book*, sans compter la « variante » *Traveller 2300*) sans que les défauts du jeu original soient jamais vraiment corrigés. En tout cas, c'est aujourd'hui le jeu de SF le plus complet que l'on puisse imaginer. L'Imperium, son univers « officiel », a été développé en détail et il se trouve encore des maniaques qui adorent le pratiquer (non sans avoir fait subir de profondes modifications aux règles). Quoi qu'il en soit, *Traveller* a marqué une étape importante dans l'histoire brève des jeux de rôle : pour la première fois, on sortait des lieux clos et confinés. Les donjons s'ouvraient sur les étoiles !

Space Opera ou pourquoi faire simple, quand on peut faire compliqué ?

Il a fallu attendre jusqu'en 1980 pour qu'un deuxième jeu de rôle de SF fasse son apparition. *Space Opera*, c'était son nom, apparut immédiatement à certains comme le jeu ultime. Ils se fourraient le doigt dans l'oeil jusqu'au coccyx... C'est vrai, *Space Opera* propose 100 règles, là où *Traveller* gardait un silence pudique. C'est vrai, *Space Opera* représente une masse de travail gigantesque et honorable. Mais quantité ne rime pas forcément avec qualité. Complexe, lourd et difficile à maîtriser, *Space Opera* a aussi déçu plus d'un joueur. En près de 200 pages indigestes, il réussissait à accumuler une quantité incroyable de formules mathématiques douteuses, de modificateurs tragi-comiques et de règles soi-disant réalistes.

Bon, maintenant que le pire est dit, amateurs forcenés de *Space Opera* ne commencez pas à trépigner en rêvant d'étrangler l'auteur du présent article. Votre jeu favori a aussi d'indéniables qualités (travail sérieux, documentation au dessus de tout soupçon et certaines règles vraiment superbes), mais qui ne s'est jamais



senti découragé en lisant certaines pages particulièrement obscures de ce qui aurait pu être un jeu extraordinaire ? Je l'avoue, j'ai acheté *Space Opera* dès sa parution. Je me suis enthousiasmé, j'ai rêvé... et je n'ai joué qu'une seule partie. Mes joueurs ont commencé à se sentir déprimés, alors que nous venions à peine de créer leurs personnages. Le premier combat a eu raison d'eux : ils ont voulu aller se coucher. J'étais peut-être très mauvais ce soir là, mais je n'ai pas eu le coeur, comme certains inconditionnels de ma connaissance, d'alléger certaines règles. J'ai laissé tomber...

Du trop simple au trop complexe

Dans l'expression « science-fiction », il y a le mot « science », un mot qui est souvent synonyme de complexité. L'écueil auquel se sont heurtés les jeux de SF est résumé dans cette simple constatation. En effet, si le space opera pur et dur de l'Age d'Or se contente d'approximations vaguement crédibles, la SF moderne a tendance à être plus exigeante quant aux justifications « scientifiques » des gadgets futuristes (propulsion interstellaire, lasers, etc...). Mais si on s'attache trop à détailler le fonctionnement de ces derniers, la complexité des règles d'un jeu de rôle s'en trouve alors considérablement accrue.

Certains n'ont cependant pas hésité à mettre en avant la « vraisemblance » de la simulation (Space Opera, Space Master) au détriment de la jouabilité pure. D'autres (Traveller, Empire Galactique, Mega ou Star Wars) se sont contentés de rester « crédibles », ne recourant, pour des raisons de simplicité, qu'aux dés à six faces de nos aïeux. A vous de savoir ce que vous demandez à un jeu : être une simulation approfondie ou de privilégier l'aventure ?

On rêve cependant à ce que pourrait donner un système de complexité moyenne, comme celui de James Bond 007, appliqué à la SF...

La galaxie s'agrandit

Une multitude de jeux apparut sur le marché américain au cours des années 80. La plupart d'entre-eux ont pratiquement disparu avant même de traverser l'Atlantique (*Star Ace*, *Other Suns*). Mais au lieu de verser une larme attendrie sur ces victimes de l'indifférence générale, voyons plutôt ceux qui ont eu une véritable importance.

En 81, la firme SPI, déjà responsable de *Dragonquest*, lança **Universe** : un jeu dont l'ambition était de révolutionner le genre. Remarquablement conçu et présenté, il aurait très bien pu atteindre le but qu'il s'était fixé. Malheureusement, quelques mois à peine après sa sortie, SPI ferma ses portes. Les amateurs de wargames (branche dans laquelle SPI s'était spécialisée) et les SF-maniaques en ont été bien attristés. Mais, que voulez-vous, c'est la vie...

En 82, TSR se relance à l'assaut de l'univers en proposant **Star Frontiers** (publié en français par Transecom). Bien fait et doté d'une boîte pleine de machins et de bidules en couleurs, ce jeu était manifestement destiné à une clientèle très jeune. Il faudrait peut-être quand même expliquer aux éditeurs avides de fortune facile que « jeune » n'est pas synonyme de « bête ». En tout cas, les ventes n'ont pas été à la hauteur des espoirs de la société de Lake Geneva.

Goldorak n'avait pas encore frappé assez fort

C'est en 83 que FASA, une petite société spécialisée jusqu'alors dans les suppléments pour *Traveller*, fait paraître un jeu ambitieux tirée d'une série télévisée aux innombrables adeptes : **Star Trek**. Le jeu, réalisé par des fanatiques de Spock et consorts, a aussitôt connu un engouement considérable aux States. Pendant des mois, les scénarios et les aides de jeu sont sortis à une cadence infernale. Aujourd'hui que la fièvre est un peu retombée, il est possible d'y voir un peu plus clair. *Star Trek* est sans conteste une grande réussite, mais la relative « ringardise » des épisodes TV (Attention, ne vous méprenez pas : j'adore *Star Trek* !) et la lourdeur des règles du jeu, ont considérablement limité sa popularité hors des USA. Il faut quand même signaler le système de combat spatial vendu en boîte séparée (*Star Trek III : Starship Combat Game*) qui est carrément prodigieux !

En 84, c'est au tour de Chaosium (*RuneQuest*, *Call of Cthulhu*, *Stormbringer*) de s'y mettre en proposant **Ringworld**, un magnifique jeu de rôle tiré d'un best-seller de Larry Niven. *Ringworld* avait tout pour plaire : règles détaillées mais claires, présentation excellente, sujet intéressant (explorer un monde artificiel gigantesque). Pourtant, ça a été un énorme plantage. Sa conception a coûté cher, il a été vendu cher et... n'a pas eu de succès. Chaosium a bien failli ne pas s'en remettre. En 88, *Ringworld* reste un jeu qui mérite de trôner fièrement sur l'étagère d'une ludothèque. Par contre, il faut l'avouer, il n'est pas si amusant à jouer que ça...

Frenchies do it good !

La France n'a peut-être donné naissance qu'à deux jeux de SF, mais ils méritent largement le détour.

Il faut ainsi citer **Mega** (I et II), qui sous la forme d'un numéro spécial de notre confrère *Jeux & Stratégie*, a proposé un système de jeu complet ayant pour sujet les voyages dimensionnels. On a dit beaucoup de choses à propos de ce jeu : qu'il était complexe, parfois déséquilibré, etc... Mais il faut lui reconnaître aussi de grandes qualités : son ambition et l'originalité de certains de ses systèmes (créations de personnages, Transfert, etc.). Avec le recul, il est vraiment injuste de le snober alors que son prix, inférieur à 30 francs, lui confère un rapport qualité-quantité/prix absolument imbattable. De toute façon, Mega est sans doute l'un des jeux de SF les plus vendus au monde (plus de 100.000 exemplaires à ce jour).

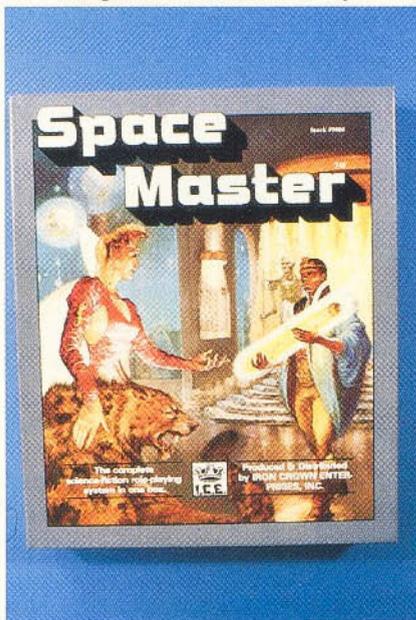
Et puis, il serait peut-être temps aussi de reconnaître les indéniables qualités d'**Empire Galactique**, le jeu de François Nedelec. Publié la première fois en 1984 avec une forme de règles nettement inspirée des grands ancêtres américains, il vient de connaître une réédition remaniée au Livre de Poche. Complété dernièrement par les deux tomes fabuleux de l'*Encyclopédie Galactique* (Robert Laffont), il a désormais une stature « hors norme » au sein de la gamme des jeux de SF. Ultra-futuriste (c'est sans conteste le jeu le plus « moderne »), il est éminemment jouable et devrait connaître un succès grandissant au cours des prochains

mois. De plus, il est magnifiquement présenté. Que demande le peuple ?

Le ciel actuel

On trouve maintenant dans nos boutiques préférées des simulations d'excellente qualité. Vous voulez des noms ?

-**Space Master** (ICE) renoue avec la tradition de complexité façon Space Opera, tout en solutionnant certains problèmes de son illustre prédécesseur. Par sa richesse et les possibilités qu'il propose, il constitue une grande réussite dans son genre. A ne conseiller cependant



qu'aux maîtres expérimentés et avides de petits détails « qui font vrai ».

-**Battletech** (FASA), au départ boardgame de combats entre robots, s'oriente de plus en plus vers le jeu de rôle (avec *Mech Warriors*). Ses suppléments sont superbes, mais le sujet reste très limité et un peu trop... « goldorakien ».

-**Living Steel** (Phoenix Games) est un jeu futuristico-militaire intéressant, qui a tout pour séduire ceux qui aiment par dessus tout « casser de l'alien ».

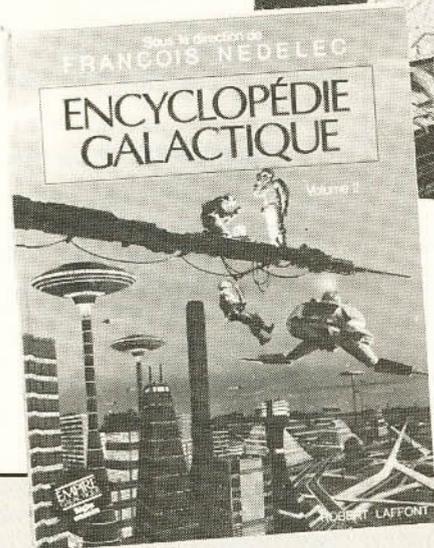
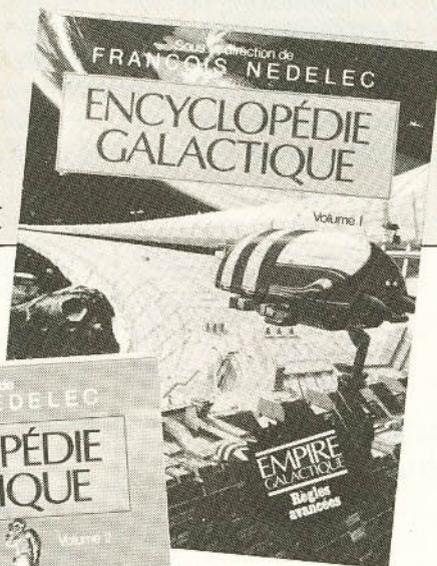
-**Star Wars** (West End Games) mérite le titre d'événement de la décennie. Simple et pourtant détaillé, il se révèle extrêmement respectueux des films de la saga de La Guerre des Etoiles. Son édition française devrait confirmer rapidement de ce côté de l'océan le succès fulgurant qu'il rencontre actuellement aux USA. Un vrai must !

-**Mega Traveller** (GDW). On attend avec impatience la parution, qui devrait être imminente, de cette toute nouvelle édition remaniée de Traveller. Si Marc Miller et ses sbires ont fait du bon travail, on peut espérer avoir de bonnes surprises.

Conclusion

Le jeu de rôle de SF a bien changé au cours de ces dernières années et il se présente aujourd'hui comme une véritable alternative aux souterrains crasseux et aux monstres tentaculaires. Il suffit d'avoir un peu d'imagination. Alors, pourquoi ne vous changeriez-vous pas un peu les idées ?...

Marc Morzin



JEUX DE RÔLES ET SCIENCE-FICTION

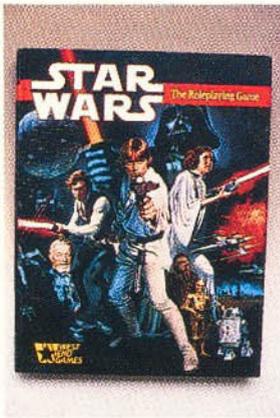
François Nedelec ENCYCLOPÉDIE GALACTIQUE

Encyclopédie Galactique donne, en deux volumes, toutes les précisions attendues sur l'histoire et la vie de l'Empire Galactique : des informations sur l'univers de l'Empire, des règles comportant de nouveaux pouvoirs et compétences, un catalogue de matériel de haute technologie et deux scénarios mettant en pratique ces règles.

ROBERT LAFFONT

Star Wars

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles



Faisons nos gammes

Avant de découvrir plus en détail le jeu de rôle lui-même, brosons un tableau de la gamme « Star Wars » éditée par West End Games.

Les règles du jeu de rôle

Toutes les infos nécessaires sont réunies dans ce livre à la couverture cartonnée, format « Players Handbook ». Traduites en français depuis deux bons mois, ces règles n'attendaient plus, aux dernières nouvelles, que l'accord de Lucas Films USA pour inonder le marché français.

Le « Sourcebook »

Ce recueil de créatures, véhicules, armes et extraterrestres qui peuplent le monde de Star Wars, se présente sous la même forme que le livre de règles (voir la tête d'affiche qui lui est consacrée dans CB n°43).

Le campaign pack

Prévu mi-avril aux USA, il doit contenir, entre autres choses, un écran de maître de jeu.

Le scénario « Tatooine manhunt »

Que dire de ce scénario sinon qu'il n'est pas sorti et que l'aventure doit être... une chasse à l'homme sur Tatooine ?

Le jeu de plateau « Star warriors »

Ce jeu, autonome, est également destiné à régler les importants combats spatiaux qui peuvent survenir dans le jeu de rôle (voir la tête d'affiche dans le n°42 de Casus Belli).



Cette vue d'une base rebelle a été prise par l'un de nos mouchards, fixé sur la coque d'un chasseur. Pouvez-vous identifier le vaisseau à l'arrière plan? Toute information est à transmettre au Bureau de la Sécurité Impériale, à l'officier Mar Barez.



Cette image était restée en mémoire dans les jumelles du lieutenant Joret, retrouvé carbonisé. Ce pourrait être une sonde de l'Empire... (doc Alliance)

Cet homme est l'ignoble Boba Fett. Il travaille et pour l'Empire, et pour Jabba the Hutt. Signalez sa présence, merci. (message de l'Alliance)



Tout le monde en parlait depuis plusieurs mois. Star Wars allait-il être une superbe adaptation, attendue par tous les fans de la trilogie cinématographique, ou un immense ratage, comme on en connaît beaucoup ? Banco ! Le pari semble gagné, et de loin ! Mais ne nous contentons pas de ce satisfecit subjectif... et creusons un peu le système de jeu. Et profitez vous aussi, des quelques conseils et adaptations judicieusement dispensés par Croc « Yop Yop » l'Ewok.

OU L'ON ENTRE EN PLEIN DANS LE SUJET

A l'ouest, du nouveau...

Le système créé pour Star Wars par Greg Costykian (*Toon, Paranoia, Price of Freedom*) est assez proche de celui de *Toon* : des séries de talents (blaster, grimper, réparation de droïds, etc...). Chaque série dépendant directement d'une des six caractéristiques. Mais ce qui est nouveau, et même inédit dans un jeu de rôle c'est que chaque caractéristique (et donc chaque talent) n'est pas représentée par une valeur mais un code-dés, c'est-à-dire un nombre de dés, éventuellement modifié d'une valeur fixe, que le joueur doit jeter chaque fois qu'il souhaite entreprendre une action. De plus, le système n'utilise que des dés à 6 faces, les plus répandus, ce qui est indispensable

pour un jeu vendu sans dés.

Un exemple : Yorg veut faire les poches à un quidam. Il n'a pas de talent « faire les poches » et doit faire un test de Dextérité. Celle-ci vaut 3D+1, ce qui veut dire que le joueur lance 3 dés, fait la somme et ajoute 1. Pour réussir, ce total doit être supérieur à un chiffre donné par le maître de jeu et qui représente la difficulté de l'action (de 5 : presque évident, à 30 : presque impossible). A la lecture, ce système est simple à comprendre, rapide à mettre en oeuvre, et efficace. La pratique tempère toutefois, légèrement, cette première impression. En effet, on est souvent obligé, lors d'un combat, ou d'une poursuite spatiale, de jeter une pléthore de dés pour chaque tour. (Mais reportez-vous plus loin à nos aides de jeu).

24 héros à la carte, plus le menu

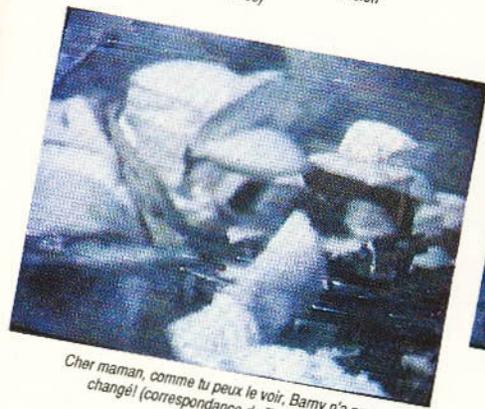
Certains journaux rebelles ont sous-entendu que les personnages de Star Wars the RPG étaient des moules trop stricts pour être intéressants. Ces journalistes étaient-ils des agents



Chère maman, j'ai pu prendre ce stormtrooper sans qu'il me détecte, lors d'une opération dont je ne peux rien te dire. Tu vois que nous ne les craignons guère. Ne le fais donc pas de soucis pour moi. Tom. (correspondance de Tommas Sooba, tué en mission pour l'Alliance)



Ces hommes...euh...ces hommes ne sont pas les rebelles que nous cherchons...uh...Mais si, ce sont eux! (rapport sur l'étrange conduite du soldat Koppin, doc Empire).



Cher maman, comme tu peux le voir, Barry n'a pas changé! (correspondance de Tom Sooba).



Mille sabords! ces animaux-machines sont encore plus effrayants qu'un straccrasher! (dernier rapport radio de l'éclaircir laconique Paddock)

de l'Empire ? Les règles proposent en effet 24 feuilles de personnages presque entièrement remplies, donnant une base de création pour le personnage, ainsi que son « background ». Cette fiche reste à « customizer » selon vos goûts. Mais d'une part l'expérience montre que ces 24 aventuriers type couvrent 99,99 % des besoins des joueurs ou des scénarios pour retrouver « l'esprit » Star Wars. D'autre part, il est mentionné dès la page 10 des règles que l'on peut créer de toute pièce n'importe quel autre personnage, en consultant la procédure donnée en page 81, qui rallonge un peu le temps de création. Ces deux méthodes permettent ainsi au joueur débutant ou expérimenté d'y trouver leur compte. Le système de base donne la possibilité de commencer à jouer en moins d'une demi-heure, une performance !!!

Au passage, sachez que vous pourrez aussi incarner un androïde ou un extraterrestre, ou même créer des talents propres à votre personnage.

Le jeu en action(s)

La plus grande innovation du système est la possibilité qu'ont les personnages d'agir plusieurs fois durant le même tour. Chaque action après la première réduisant les code-dés de toutes les actions d'1D ; par exemple, au lieu de « blaster 4D+1 ou piloter 3D » on peut jouer « blaster 3D+1 et piloter 2D ». Un personnage puissant peut donc choisir d'entreprendre plusieurs actions à la fois ou « d'assurer » une action plus difficile, et ceci sans ralentir le jeu le moins du monde. Une grande réussite !!

Ainsi, il est tout à fait envisageable, pour un « héros », de tirer sur des stormtroopers tout en

évitant leurs lasers automatiques, de dégoupiller une grenade, de sauter par dessus un obstacle, le tout en résolvant une intégrale du quatrième degré.

La progression des personnages et des choses...

Là encore, du nouveau, jugez plutôt : un personnage peut, bien évidemment, augmenter ses talents, mais aussi choisir d'améliorer plutôt son matériel (vaisseau, armes, accessoires). Ce système permet de posséder des personnages ayant un équipement particulier auquel ils finissent pas s'attacher. Comment croyez-vous que le Faucon Millénaire soit devenu ce qu'il est ?

Use the Force, Luke...

Le chapitre sur la Force traduit, en termes de jeu tout ce qu'un Jedi a la possibilité de faire au cours d'une aventure. Mais la Force n'est pas une sorte de magie rare et dangereuse, c'est une façon de vivre et d'agir, comme le démontrent Luc et Ben tout au long des films. De tels pouvoirs peuvent, semble-t-il, déséquilibrer le jeu : il n'en est rien. Le code très strict du Jedi oblige ces personnages à être humbles, courageux et tout à fait dans l'esprit du film. C'est un garde fou bien utile pour ceux que le côté sombre de la Force pourrait intéresser.

Le côté sombre de la Force

Chaque personnage peut acquérir, tout au long de sa carrière des points de Force « noire ». Ils servent à pénaliser les joueurs qui

utilisent la Force à des fins mauvaises. Au bout d'un certain seuil (et d'un jet de dé) le personnage quitte la Rébellion et rejoint l'Empire. Il devient alors PNJ. Cette règle est arbitraire mais évite d'avoir des rebelles aussi avides, fourbes, cruels et vicieux que ceux qu'ils combattent. Un paradoxe accentue ce contraste : un Jedi qui possède des points de Force sombre augmente ses pouvoirs... « *Le côté sombre de la Force est plus facile, plus rapide, plus séduisant* » disait Yoda.

L'Aventure !

L'atmosphère de Star Wars est assez différente des jeux de science-fiction déjà parus. L'aspect technologique est laissé de côté (on ne cherche pas à comprendre comment fonctionne tel ou tel objet), l'action prédomine, les coups partent en tous sens et les morts sont rares. De là à supposer que Star Wars est un jeu comique, il n'y a qu'un pas qu'il ne faut pas franchir. Toute bonne partie de Star Wars doit être mouvementée, gaie de temps en temps, mais à aucun moment la présence de soldats de l'Empire ne doit faire rire les joueurs. Ils savent qu'ils sont plus forts que la moyenne des stormtroopers mais ils ne sont que 4 ou 5 alors que l'Empire compte des millions d'hommes et autant d'armes terrifiantes (AT-AT, chasseurs TIE, etc...)

Matériel de base... et options.

Les règles du jeu décrivent, bien-sûr, tous les objets que les joueurs seront amenés à utiliser durant la partie, surtout des armes d'ailleurs. On ne dénombre pas moins de 10 sortes de blasters. Le nombre de vaisseaux est très réduit, mais suffisant dans les premières parties. Le sourcebook contient quant à lui, tout ce dont peut rêver un pilote en herbe : du snowspeeder au croiseur impérial en passant par les cloud-cars de Bespin.

Tout ce matériel possède des capacités quantifiées, elles aussi en code-dés, ce qui rend le système de jeu une fois de plus très cohérent et facile à utiliser.

Trois films, un jeu pour tous...

Le jeu de rôle de la Guerre des Etoiles est une grande réussite ludique. Il permet d'incarner des personnages viables et intéressants tout en gardant l'esprit du film. Le système de jeu pourra satisfaire tout maître de jeu, à moins qu'il ne soit un peu trop maniaque. Les quelques problèmes liés à l'absence de certaines règles et la lourdeur du système de combat n'en sont plus puisque avec cet article vous êtes prêts à affronter l'Empire. Et n'oubliez pas : un pareil défi n'est pas à la portée de tous !

P.S. : La version française, identique en apparence à la version américaine est très bien traduite... trop bien peut-être. Les termes technologiques et les personnages concordent avec ceux du film et il peut déplaire à quelques puristes que Han se transforme en Yan ou que C3PO passe à 6PO, mais c'est une autre histoire...

La Guerre des Etoiles revue et corrigée

Certains points de règles sont un tant soit peu obscurs, certaines statistiques ont été oubliées. Rien de grave... surtout quand Casus Belli est là et qu'il vous aide à remédier à ces petits problèmes, sans rien changer au système de jeu ou à l'esprit du film. Mais lisez plutôt ce que nous avons surpris sur nos décodeurs...

JUVEKZZZ6645

Code----Omit

ImplntSecReb

Uvlyn Sector

Mission CB44

IX3245-C

IX3245-C au rapport. Il semble que malgré les efforts de nos agents double dans les réseaux de diffusion de la presse rebelle, le livre honteusement appelé « Star Wars » par son auteur (un rebelle du nom de Greg Costikyan) et qui met en scène des héros soit disant responsables de la destruction de l'étoile noire a été détruite à cause d'un mauvais ridicule (tout le monde sait que l'étoile noire a été détruite à la bataille de Yavin), malheureusement du rayon destructeur de planète à la bataille de Yavin, particulièrement ses plus jeunes membres qui risquent de se laisser tenter par le jeu apparemment bien inoffensif proposé par ce livre : incarner un rebelle qui lutte pour la liberté. De plus, il semble que ce jeu soit rapidement traduit en de multiples langages : extraterrestres, que ce soit le wookiee, l'ewok ou des dialectes bien plus obscurs (le français par exemple).

Cette parodie d'aventure, qui cache de dangereuses incitations à l'anarchie et au nihilisme comporte pourtant de nombreux points forts : un système de jeu souple et clair, des procédures de jeu originales et une création de personnage on ne peut plus rapide. Nos agents double ont tout de même réussi à implanter quelques erreurs, faire disparaître des textes importants et rendre le système de combat un tant soit peu compliqué. Mais plutôt que de m'étendre sur les bienfaits de notre travail de sape, je vous livre un message intercepté par une de nos sondes.

Message en provenance du secteur Yvlyn, agent rebelle Finstein au responsable de la propagande rebelle, Joe Casus :

Bravo, bon travail. Les impériaux vont en rester sur leurs suspenseurs. Mon droïd tracteur perd de l'huile par ses interfacs visuelles : il est presque aussi heureux que moi de voir enfin aboutir les travaux de George L. et Greg C. Je tiens tout de même à vous signaler quelques points de règles qui m'ont paru imprécis ou erronés. Il est évident que des agents de l'Empire ont glissé ces erreurs pour éviter à Star Wars the RPG de devenir une des plus grandes victoires ludiques de la rébellion depuis « Freedom in the galaxy » de la défunte S.P.I.

Les caractéristiques et les compétences

Certains talents semblent un peu arbitrairement associés à des caractéristiques, d'autres ont été oubliés et peuvent poser des problèmes à un maître de jeu débutant. Voici donc mes propositions pour y remédier.

- **Beast riding** (équitation) : ce talent mériterait parfois d'être associé à la caractéristique Perception. Les hommes des sables n'ont aucune connaissance en astronavagation mais montent pourtant les banthas ! Dans des cas similaires, utiliser la ligne libre sous Perception pour y inscrire un talent « monter un (bantha) ».

- Un talent nécessaire au chasseur de prime est absent : l'utilisation de son propulseur

pair (Technique), Hold-out blaster (Blaster), Cloud car opération (Répulseurs), Armor weapons (Dextérité), Speederbike opération (Répulseurs), Armor repair (Technique).

Les armes

Quelques problèmes apparaissent aussi dans la rubrique des armes : les statistiques complètes de l'épée (utilisée par le « Quixotic jedi ») et de certaines armes du « sourcebook » sont inexistantes.

Les armes lourdes des vaisseaux ont une portée quasiment illimitée. Il est dit page 65 que la difficulté de base pour toucher un homme est 20. Cette difficulté ne sera pas modifiée par la portée mais par la visibilité générale et la taille de la cible.

Les mines et les charges explosives ne peuvent pas être lancées, mais il faut tout de même établir la taille du « blast » pour les jets de sauvetage (règle page 49).

Note : Les dommages indiqués par la « mine véhicule » sont ceux occasionnés au véhicule. Pour un homme, il suffit de les multiplier par deux.

Le système de combat

Avant de tenter de remédier à la lourdeur de ce système, je vais tout d'abord essayer de décrire clairement la méthode que le maître de jeu doit normalement appliquer pour « casser du stormtrooper ».

Pour utiliser une arme et tenter de blesser un adversaire, il faut suivre la procédure suivante :

- 1) Le MJ détermine la distance à laquelle se trouve la cible.
- 2) La cible, si c'est un être vivant, peut utiliser son talent d'esquive et jette les dés appropriés.
- 3) Le chiffre que doit réussir le tireur avec son talent *blaster* ou *armes lourdes* est le total du résultat de l'esquive de la cible et de la difficulté de base due à la distance.
- 4) Si le tir est réussi, le tireur jette les dés correspondant aux dommages de son arme. De son côté, la cible jette les dés correspondant à sa *Vigueur* (plus les bonus dus à l'armure). Le « degré de blessure » dépend de la différence entre le jet de dommage et celui de *Vigueur* (en gros : inférieur à zéro, du simple au double, du double au triple).

Exemple : Marc Finstein, valeureux agent rebelle tire sur un terrible stormtrooper à l'aide de son blaster. La cible est à 50 mètres. Le

dorsal. Il ne se classe ni dans les « répulseurs » ni bien évidemment dans équitation. Le talent « propulsion dorsal » sera donc ajouté, pour ce type de personnage sous la caractéristique Mécanique.

- N'oubliez pas que les utilisateurs de sabres laser et d'arbalètes-wookies doivent inscrire ce talent (et y attribuer des code-dés, s'ils veulent s'y spécialiser) sous la caractéristique Dextérité.

- Pour les fanas, voici la liste de talents possédés par les différents héros de la Guerre des Etoiles et qui ne sont pas décrits dans les règles :

Airspeeder opération (spécialisation de Répulseurs), Blaster rifle (spécialisation de Blaster), Swoop opération (Répulseurs), Weapons re-

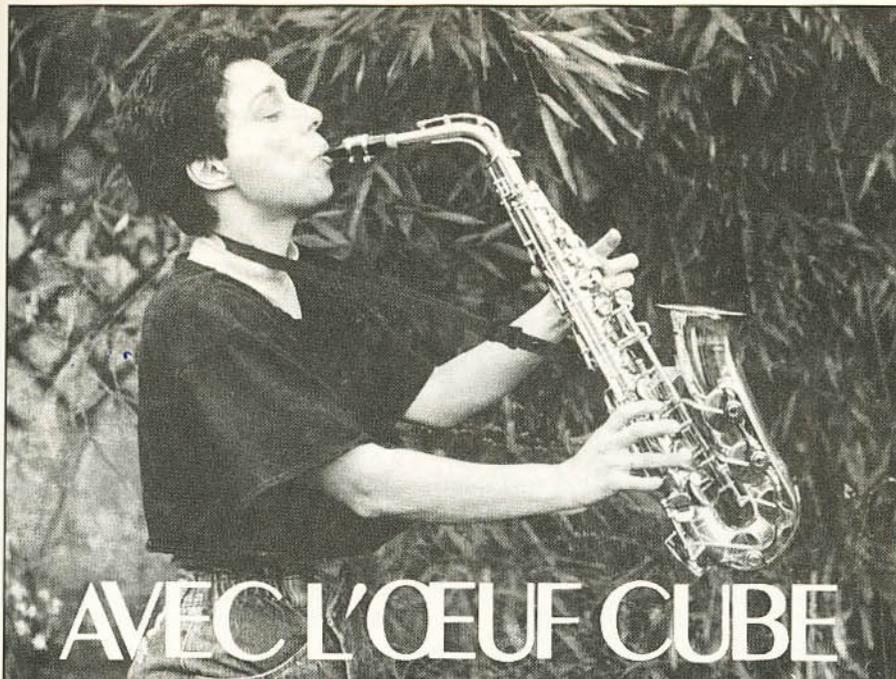
Dégats des explosifs selon la distance.

	Portée en m et dégâts		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Mine personnel	3-5 4D	7-8 3D	9-12 2D
Mine véhicule	2-3 7D	4-5 5D	6-7 3D
Charge explosive	3-4 1D	5-8 1D	9-15 1D-1

Des précisions sur quelques armes...

Sword (épée): Difficulté: 10; Dommages: Vig+1D+1

Arme de tir:	Portée en m		
	Courte (10)	Moyenne (15)	Longue(20)
Slugthrower (arme à balle)	3-5	6-20	21-40
Stun Pistol (Assommeur)	3-10	11-30	31-60
Riot Gun (Fusil anti-émeute)	3-50	51-150	151-250
Grenade Launcher (lance-grenade)	3-20	21-50	51-100



AVEC L'OEUF CUBE

JOUEZ UN TON PLUS HAUT

NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

- BATTLE TECH	198 F	- MORIA Mod JRTM	105 F
- DL 1-2 : Mod DRAGON LANCE	105 F	- BLOOD BOWL	139 F
- L'OCTOGONE DU CHAOS : STORMBRINGER	79 F	- RUNEQUEST	230 F
- STAR WARS : La guerre des étoiles	85 F	- SUPREMATIE	255 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

- CTHULHU NOW : 1990	175 F	- GURPS BESTIARY	105 F	- JUDGE DREED COMPAGNON	125 F
- DQ1 SHATTERED STATUE AD&D	60 F	- WOSES BLACK WOOD : JRTM	60 F	- DRAGONSTAR RISING	225 F
- WG7 CASTEL OF GREYHAWK	100 F	- ASSASSINS OF AMROTH : JRTM	60 F	- MAY. FANTASTIC FOUR : MARVEL. ...	80 F
- THE ART OF DRAGON	150 F	- WEATHERTOP : JRTM	60 F	- THE ARMORY Vol 1	110 F
- APPLE LANE : RQ AdV	90 F	- TEETH OF MORDOR : JRTM	60 F	- THUNDER AT CASSINO AVH	180 F
- GLORANTHAN BESTIARY : RQ	85 F	- GRIFFIN ISLAND : RQ Anglais	145 F	- PARTISAN ASL Mod 4	130 F
- URBAN GUERRILLA : TW 2000	65 F	- CHAPTER APPROUVED. W.40.000	80 F	- STAR WARRIOR	170 F
- HOUSE / LIAO Battletech	135 F	- CHARACTER PACK warh RPG	55 F	- LA GRANDE ARMEE (SPI)	255 F
- BATTLE TECH MANUAL	100 F	- TALISMAN TIMESCAPE	95 F	- MOSCOW 1941 (SPI)	180 F

QUELQUES CLASSIQUES

- STORMBRINGER	180 F	- MALEFICES	160 F	- LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
- DEMON ET MAGIE	105 F	- PARANOIA	150 F	- LA VALLEE DES ROIS	265 F
- CHANT DES ENFERS	105 F	- CTHULHU	185 F	- BUSHIDO	170 F
- JRTM	180 F	- LES CONTREES DU REVE	125 F	- LES AIGLES	260 F
- ANGMAR	90 F	- CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	- ARMADA	190 F

PARUTIONS ATTENDUES OU ESPEREES EN MARS-AVRIL

- LE LIVRE DES MONSTRES N°1 :	AD&D	- LES BLEUS DU SECTEUR M.I.T. :	paranoia
- ZONE MORTELLE :	Blood Bowl	- TANK LEADER :	front ouest
- TERROR AUSTRALIS :	cthulhu	- HAWK MOON :	Stormbringer
- LES ANNEES FOLLES :	cthulhu	- MAITRE DES RUNES :	Runequest
- FOLIES VIENNOISES :	Malefices	- LES RANGERS DU NORD :	Mod JRTM

2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

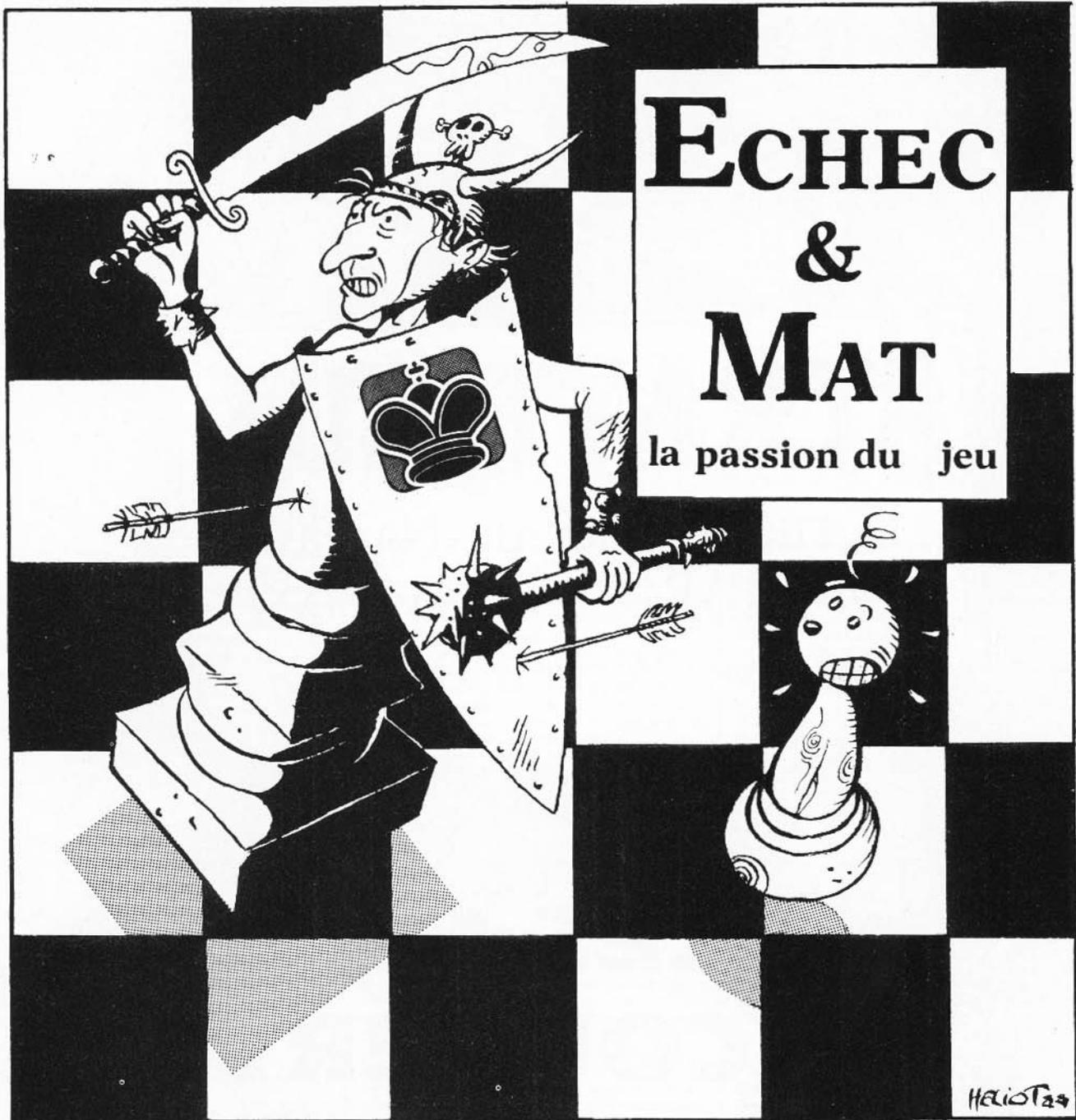
TÉL.

C.P. VILLE

CB 44 DESIGNATION		PRIX
.....	
.....	
.....	
Participation aux frais de port et d'emballage		35 F
LISTE DES JEUX	TOTAL	
LISTE CASSE-TÊTE		

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement

Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHÉ COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg (tarifs postaux en vigueur actuellement)



ECHEC & MAT

la passion du jeu

HELIOT24

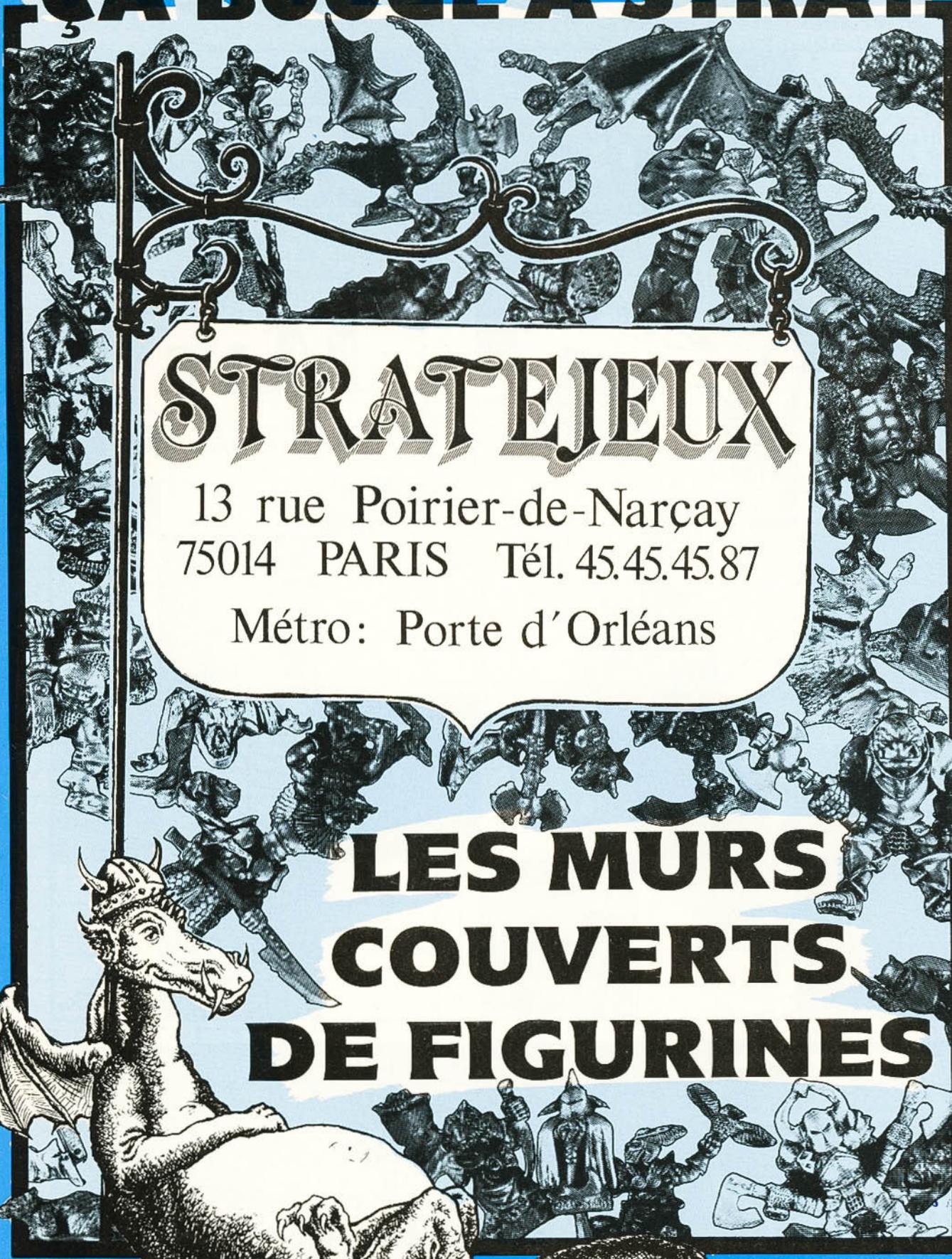


*Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques*

76000 ROUEN

**9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72
115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88**

ÇA BOUGE A STRAT



STRATEJEUX

13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87

Métro: Porte d'Orléans

**LES MURS
COUVERTS
DE FIGURINES**



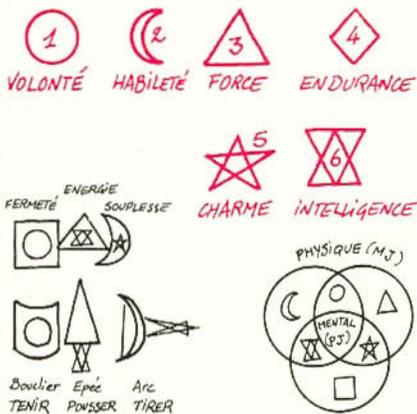
Depuis la sortie d'*Empire Galactique* en 1984, de nombreuses rencontres avec des joueurs et des auteurs m'ont conduit d'une part à agrandir le format de la collection *Simulations*, et d'autre part à introduire quelques améliorations dans le système de jeu. Intégrées dans *Avant Charlemagne*, elles ont été reprises dans E.G. pour sa réédition au Livre de Poche.

L'*Encyclopédie galactique* a, bien sûr, été conçue selon ces nouvelles règles. Mais, patatra !, le coffret Livre de Poche qui devait sortir avant l'*Encyclopédie* chez Laffont a été retardé de 2 mois à la suite d'un incident technique. Du coup les acquéreurs de l'*Encyclopédie* ont dû avoir l'impression de se retrouver dans un vaisseau E.T. errant à travers une galaxie inconnue.

La transition entre les deux règles devait se faire sans douleur : les personnages restent inchangés et la nouvelle procédure tient en quelques pages. Mais ce fut, pendant 2 mois, quasiment impossible. Le coffret est enfin sorti (vers le 15 décembre) et les anciens d'*Empire* peuvent aussi se procurer les nouvelles règles isolément (Livre du Maître, LdP n°7077, 30F). Je leur présente mes excuses sincères pour le retard et le surcroît de travail imposé par ces changements. Mais ils pourront constater que les nouvelles procédures sont beaucoup plus performantes et répondent aux critiques et désirs formulés après la première édition.

On s'est également posé des questions sur ces fameux symboles qui parsèment le texte et restent obscurs au premier abord. A quoi servent-ils ? A faire joli ?... A donner un cachet ésotérique ?... Il y a aussi de cela, je l'avoue. Au nombre de six, associés à chacune des caractéristiques primaires, ces petits pictogrammes ont une double fonction, l'une très simple, l'autre plus complexe, mais facultative.

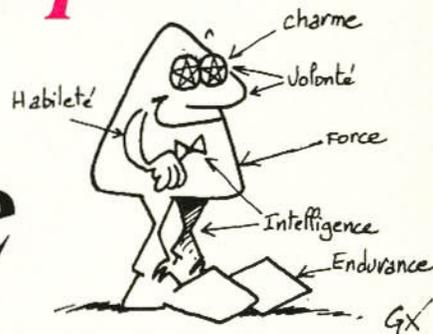
Tout d'abord, au moment de la création du personnage, ces symboles visuels simples indiquent les caractéristiques primaires entrant dans le calcul des caractéristiques secondaires ; plus tard ils permettent de connaître d'un coup d'oeil les caractéristiques utilisables avec chaque compétence. Cela me paraît une solution plus élégante que les abréviations conventionnelles telles TAI, CON, ANAL, etc...



Il n'est pas indispensable de connaître la seconde fonction, beaucoup plus ésotérique, pour pratiquer le jeu. Mais un lecteur curieux se donnant la peine de méditer sur la force même de ces symboles pourra y trouver un « trésor ». Les symboles permettent de résumer en un seul schéma un grand nombre de données, parfois contradictoires. En faisant des recherches pour le système de magie d'*Avant Charlemagne*, je fus frappé par l'analogie entre un système de jeu (n'importe lequel) et certains schémas et tableaux utilisés dans les « sciences » occultes. Il s'agit dans les deux cas de donner une cohérence symbolique à la réalité.

Malheureusement -j'en ai fait l'expérience- il ne sert à rien de vouloir expliquer ou décortiquer les symboles à quelqu'un qui n'est pas préparé à les comprendre. Seule une réflexion personnelle donne les clés indispensables. Il faut regarder les symboles sans préjugés, les obser-

La symbolique d'Empire Galactique



Le lecteur de l'Encyclopédie Galactique, aussi bien que celui des nouvelles règles d'Empire Galactique, a parfois été surpris de trouver de bizarres symboles sur les nouvelles feuilles de personnages. De même, les notions de Tenir, Tirer et Pousser restent parfois obscures pour certains joueurs. Nous avons donc demandé à François Nedelec, le créateur du jeu, de nous apporter des précisions (ou tout au moins des éléments de réponse). Quant à ceux qui restent hermétiques à ce genre de propos, ils se contenteront des errata du deuxième volume de l'Encyclopédie galactique.

ver, les comparer pour en dégager les similitudes et les oppositions. Mais ils n'ont pas été choisis arbitrairement et deux personnes avec des démarches différentes arriveront à des résultats identiques. Je vais évoquer quelques interprétations possibles, mais, en cherchant, on en trouve bien d'autres par soi-même ou avec l'aide des livres que je cite, entre autres. Au premier abord, ces symboles peuvent correspondre à une suite de chiffres, commençant par le cercle pour la Volonté (1 trait pour le tracer), puis le croissant de la Habileté (2 traits), le triangle de la Force (3 traits), etc... Le cercle symbolise aussi la puissance du soleil, le croissant la fluidité de l'eau, le triangle l'énergie du feu, le carré la solidité de la terre, comme l'étoile peut être un symbole d'air et de communication et le « diabololo », forme proche du sceau de Salomon, représente la sagesse et tous les éléments (1).

Puis on peut également les conjuguer deux à deux selon leur forme. Le cercle et le losange sont deux figures stables, posées, elles correspondent à l'attitude ferme *Tenir* (Volonté ou Endurance) ; le triangle et le « diabololo » sont des figures pointues, agressives comme l'attitude énergique *Pousser* (Force ou Intelligence) ; le croissant et l'étoile sont des images élancées, creuses qui illustrent bien l'attitude souple *Tirer* (Habilité ou Charme). Mais peut-être faut-il que je précise pourquoi *Tenir*, *Pousser* et *Tirer* !

De quelque manière qu'on envisage un phénomène, il est remarquablement aisé de le décomposer en trois parties d'importance égale ; la difficulté est parfois d'en trouver plus de trois ! Je m'explique : considérez le temps (passé/présent/futur) ou l'espace, vertical (haut/milieu/bas) ou horizontal (devant/à côté/derrière), ou encore la société (riches/couches moyennes/pauvres). Retrancher une catégorie aboutit à une opposition simpliste mais dialectiquement utile et rajouter une 4ème catégorie ne développe généralement qu'une seconde opposition à l'intérieur d'une dialectique : Passé/Futur, proche ou lointain, par exemple. Le découpage en trois reste schématique, mais il permet de dégager les principaux aspects du problème. Il est d'ailleurs utilisé dans les principes de la rédaction : thèse, antithèse, synthèse.

De même, pour accomplir une action, physique ou mentale, un être ne pourra réagir que de trois façons :

- **Pousser** ou aller de l'avant, tenter de surmonter l'obstacle, de le bousculer, de l'affronter directement.
- **Tenir** ou résister, attendre, rester sur place, contenir, immobiliser, maintenir, parer, etc.

● **Tirer** ou se servir de la force de l'autre, feinter, contourner l'obstacle, esquiver le danger, etc.

Ces nouvelles conceptions, un peu abstraites, priment en fait sur les caractéristiques. La Volonté n'a pas pour unique fonction de « tenir ». Mais pour accomplir l'action de « tenir » mentalement, utiliser sa Volonté est le plus adéquat. De toute façon, le choix final reste au M.J.

Je ne peux malheureusement en dire davantage dans l'espace qui m'est alloué. Je risquerais en outre de répéter ce que j'ai déjà exprimé dans mes jeux ou d'avancer des idées que personne ne pourrait accepter sans avoir accompli une démarche personnelle dans cette voie. De toute façon, je le répète, la symbolique n'est qu'un « plus » qu'on peut laisser de côté sans nuire à la pratique du jeu.

François Nedelec

⁽¹⁾ Pour la correspondance symbolique, voir également *Avant Charlemagne*, p. 286.

Bibliographie

L'Homme et ses symboles, C.G. Jung (Laffont).
Le symbolisme des jeux, J.-M. Lhote (Berg International).
Les nombres sacrés, M.H. Gobert (Beaudouin).
Histoire des mythes, Jean-Charles Pichon (Payot).
Dictionnaire des symboles, J. Chevalier-A. Gheerbrant (Laffont).
Yi King, traduction Wilhelm-Perrot (Librairie de Médecis).

Encyclopédie galactique vol. 2

● **Tableau des sanctions** (p. 15) : la confirmation des biens ne concerne que le matériel que porte le P.J.

● **Fiche de personnage** : Évasion mentale = C+I+V/3, Évasion physique = H+F+E/3. Il faut inverser les symboles entre Résistance physique et mentale. Pour ces caractéristiques secondaires, il faut faire la somme des 3 caractéristiques primaires correspondantes.

● **Propulsion Varlet** (p.63) : dans le tableau, remplacer Mécanique par Informatique.

GAULOISES BLONDES

A L L U M E T T E S

SUR LES TRACES DES FILS DE LA TERRE.

En mai et juin 88,
Gauloises Blondes Allumettes
invite les passionnés de jeux de rôle à partir sur les traces
des Fils de la Terre pendant des week-ends grandeur
nature organisés par Paradoxes,
dans les sites les plus sauvages de France,
et offre à l'équipe de joueurs gagnante un fabuleux voyage
de seize jours en Australie.
Pour participer à ces week-ends,
renvoyez-nous, avant le 15 Avril 1988,
le bulletin d'inscription que vous trouverez dans ce magazine.

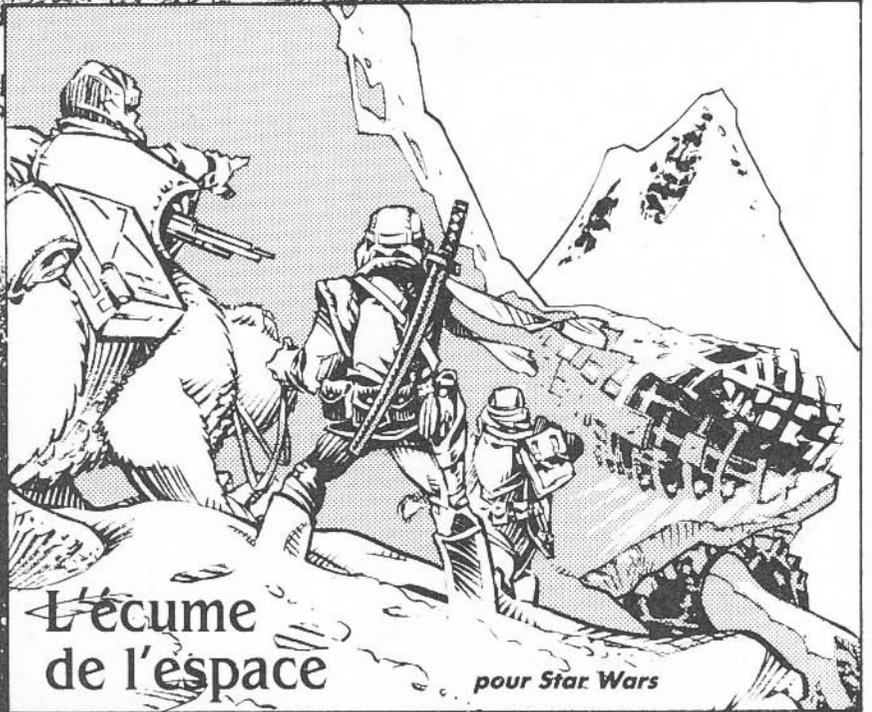
5 VOYAGES EN AUSTRALIE ET 80 WEEK-ENDS D'AVENTURE A GAGNER

GRAND JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT.

CASUS BELLI

Aventures

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



L'écume
de l'espace

pour Star Wars



Le prix de
la survie

pour Empire Galactique

Le marchand
des étoiles

VATINE

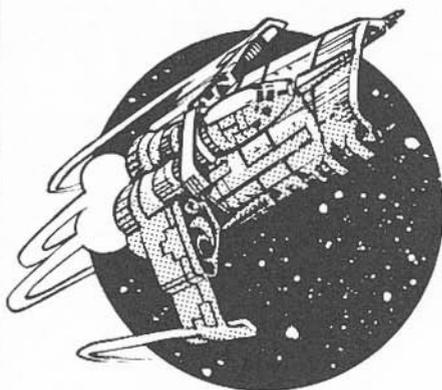
pour AD&D



L'écume de l'espace

II

Cette aventure pour La Guerre des Etoiles est prévue pour un groupe de 4 à 6 personnages assez « solides ». Elle peut cependant être adaptée pour des personnages débutants, pourvu qu'ils sachent faire preuve de prudence.



La mission

Depuis la destruction d'Alderande, l'Alliance s'emploie à réorganiser ses forces qui ont encore été sévèrement entamées par la bataille de l'Etoile Noire. Les PJ ont été affectés à la petite base de Ristal dans le système Kubilaï. Après plusieurs semaines d'inaction, ils sont convoqués par le colonel Ershack, responsable des opérations de la Rébellion dans le secteur. Cet homme aux cheveux poivre et sel les accueille dans un bureau à la décoration spartiate. Après quelques politesses d'usage, il entre dans le vif du sujet :

« Je viens d'apprendre que nous sommes sans nouvelles du cargo Solemnis depuis près de deux semaines. Sa disparition est inquiétante, car il transportait à son bord une importante cargaison d'ytterbium stabilisé que nos commandos ont dérobé au cours de l'attaque de la base impériale d'Abelard, il y a de cela un mois. Pour des raisons de prudence, le Solemnis était censé emprunter une route détournée pour rejoindre notre garnison installée sur Hoth. Il aurait dû faire escale à Ristal, mais il semble s'être volatilisé en cours de route. Vous devez à tout prix le retrouver. Sa cargaison est d'une importance vitale pour l'Alliance Rebelle, et si l'Empire devait remettre la main dessus, cela pourrait avoir des conséquences particulièrement graves... »

Note : L'ytterbium stabilisé est un matériau très précieux employé dans la fabrication des lasers. Une partie de la cargaison devait d'ailleurs être remise aux ateliers de Ristal, actuellement en rupture de cette matière première.

Si les personnages veulent obtenir plus de renseignements concernant le Solemnis, Ershack leur conseille de consulter les fichiers de l'ordinateur central de la base. Les principales informations qu'ils obtiendront sont indiquées dans l'encadré « Le vaisseau disparu ». Quant à vous, reportez-vous à l'encadré « Un plan diabolique », avant de poursuivre la lecture de ce scénario. Pour leurs déplacements, la Rébellion met à la disposition des personnages un vaisseau de transport léger flambant neuf (voir règles p. 56), que les techniciens finissent de régler, dans l'agitation du hangar à vaisseaux.

épisode un :

LES MINES D'ALDORUS

Les joueurs vont devoir se rendre dans le système Aldorus pour savoir si la rencontre entre le Solemnis et le Daris Calimanium a bien eu lieu. Aldorus est un vieux soleil à l'éclatante lumière bleue autour duquel orbitent 7 planètes. Seule la quatrième est habitée et les PJ peuvent avoir envie de la visiter avant d'aller enquêter à l'endroit où devait se produire le rendez-vous.

Aldorus IV

Seule planète habitée du système, Aldorus IV est une planète austère à la végétation précaire, dotée d'une gravité double de la normale et dont l'atmosphère est saturée de fumées (volcaniques et industrielles) et de poussières en suspension. Le port des masques respirateurs est donc indispensable afin de compenser la faible teneur en oxygène de l'air et la pollution ambiante. Du fait de la pesanteur accrue et de la température moyenne qui y règne en permanence (45°C), toute activité demandant un effort physique important entraîne un jet de *Résistance*.

Aldorus IV est une planète minière (étain, fer et un peu d'uranium) exploitée à outrance par l'INFRAC, une méga-corporation qui entretient des relations privilégiées avec l'Empire. Dromal, sa capitale, est une agglomération de 30.000 âmes installée aux abords d'un gigantesque laminoir dont les cheminées vomissent des torrents de fumées noirâtres dans les cieux perpétuellement gris. Son architecture est composée d'énormes « igloos » de pierre, conçus pour résister à la terrible pesanteur. Son astropport, le seul de toute la planète, n'est en fait qu'une grande plaine volcanique balisée et couverte d'une épaisse couche de cendre, où se relaient sans cesse les monstrueux transporteurs métalliers qui acheminent les métaux extraits du sous-sol jusqu'aux usines d'armement impériales. L'ordre est maintenu par une poignée de soldats impériaux (cf règles p.84).

Après s'être renseignés auprès d'employés de l'INFRAC, les PJ arrivent au Bar du Décrochage, un établissement mal fréquenté par des mineurs aigris, des criminels de tous les horizons et quelques chasseurs de prime à l'affût d'une proie. S'ils réussissent un jet de *Marchandage* au cours d'une discussion avec un représentant de la pègre locale, les PJ apprennent que le Daris Calimanium a disparu corps et biens depuis plus de deux semaines, alors qu'il avait prétendu effectuer un vol de routine autour d'Aldorus VI, la géante gazeuse. Un deuxième jet de *Marchandage* réussi (difficulté : 15) permet également de savoir qu'une équipe du BSI (Bureau de la Surveillance Impériale) est venue enquêter ici il y a deux jours...

Aldorus VI : à l'ombre de la planète gazeuse

A l'instar de notre Jupiter, Aldorus VI est une énorme géante gazeuse verdâtre. Si les PJ pensent, tandis qu'ils orbitent autour d'elle, à se brancher sur une fréquence de détresse utilisée par la Rébellion, ils peuvent repérer un faible signal radio provenant d'un petit astéroïde qui dérive à la limite de l'atmosphère de la planète. Il est émis par la balise automatique d'une capsule de sauvetage du Daris qui s'est échouée sur ce bloc de rocher.

La capsule est très gravement endommagée : un morceau de coque du Daris y est planté comme un énorme poignard. A l'intérieur, les PJ découvrent un vieux mécanicien mourant qui n'a le temps de prononcer qu'un mot : « *Ordali* »...

Alors que les aventuriers s'apprentent à quitter l'astéroïde, une frégate douanière impériale (règles p.57) surgit hors des volutes gazeuses d'Aldorus VI où elle était embusquée. Son commandant, un certain Barezz du BSI, invite les rebelles à se préparer à une fouille de leur appareil. Deux cas de figure se présentent :

— Les PJ acceptent d'être arraisonnés, Barezz et quelques soldats montent à bord pour soumettre le vaisseau à une fouille approfondie et l'équipage à un interrogatoire. Avant de repartir, ils dissimulent un « mouchard » électronique dans la tourelle

ventrale.

—Les PJ refusent d'être abordés, la frégate conduit un semblant de combat spatial, jusqu'à ce qu'elle soit à courte portée du vaisseau des rebelles. Elle largue alors deux torpilles à protons. L'une d'elles est une torpille classique, mais la deuxième contient un mouchard magnétique qui vient se fixer sur la coque.

Quid ?

Ordali est un système stellaire répertorié dans les fichiers du navordinateur des PJ. C'est là que Ulgar et Gorth ont déclaré qu'ils voulaient emmener le Solemnis (pour, soi-disant, des « raisons de sécurité ») avant de rejoindre le système Kubilai.

Le BSI ne tient pas à arrêter les PJ, il veut se servir d'eux comme appât, afin qu'ils les conduisent jusqu'à de plus gros « poissons »...

épisode deux :

NEIGE ET GLACE

Le système Ordali ne comporte qu'une seule planète habitée, Shingra. Sa surface accidentée est couverte de montagnes. Une épaisse couche de neige recouvre entièrement le paysage (température moyenne : -15°). Seuls quelques aventuriers sur le retour résident ici en permanence. Shingra est en effet réputée pour la grosseur et la pureté des gemmes que l'on trouve parfois en creusant la roche de ses pics immenses. Mais les pierres de valeur sont rares...

Le sanctuaire

Le principal astroport de Shingra se trouve à Kommba, une petite cité de bois (la végétation est surtout composée de résineux) dont les maisons basses possèdent un indéniable charme « oriental ». Jusqu'à présent, l'Empire ne s'est jamais intéressé à ce monde, et il n'est pas rare que des représentants de la faune criminelle de la galaxie fassent étape dans les nombreuses auberges de Kommba. Ajoutez à cela que certains prospecteurs se montrent parfois « nerveux » à l'égard des étrangers et vous comprendrez qu'il vaut mieux avoir un blaster à la ceinture lorsque l'on visite Kommba. En traînant de bar en bar et d'auberge en auberge, les PJ feront certainement quelques mauvaises rencontres (meurtriers extra-terrestres en cavale, pirates en goquette, voleurs en tous genres), mais ils apprendront aussi qu'un vaisseau s'est écrasé dans les montagnes du sud, il y a un peu plus d'une semaine. Aucune expédition de secours n'a pu être envoyée là-bas jusqu'à présent, car une tempête de neige d'une violence exceptionnelle a sévi dans cette région jusqu'à ces derniers jours...

La préparation de l'expédition

Laissez les joueurs monter leur expédition comme ils le désirent. Toutefois dissuadez-les d'utiliser leur vaisseau pour faire une reconnaissance, car les turbulences de l'atmosphère de Shingra peuvent dresser n'importe quel appareil contre les pics enneigés qui couvrent la planète. A Kommba, on utilise rarement les barges antigrav ou les speeders des neiges, car ces engins ne résistent généralement pas aux perturbations provoquées par les innombrables filons de métaux magnétiques dont regorge le sous-sol. Par contre, il est possible de louer (200 crédits pièce, possibilité de marchandage) des Orthars, d'énormes lézards

des neiges à fourrure que les Shingriens emploient comme monture (code d'Indocilité : 2D + 1, code de Vitesse : 2D, Dex : 3D, Vig : 6D, Dommages : 3D + 1).

Le trajet jusqu'à l'épave

Il faut trois jours pour arriver jusqu'au site du naufrage. Trois jours de progression pénible au sein d'une nature hostile et de paysages grandioses (certaines montagnes s'élèvent à plus de 15000 mètres !). Pendant ce parcours, n'hésitez pas à semer des embûches sur le chemin des PJ. Utilisez pour cela, la table ci-dessous. Effectuez deux jets d'1D par journée (un pour le jour, un pour la nuit), ajoutez 2 au résultat de la nuit.

Dé Evénement

1 Une paroi à-pic contraint les PJ à abandonner leurs montures et à effectuer une escalade. Lancer 1D pour déterminer le nombre de jet d'Escalade à accomplir (difficulté 10).

2 Quatre « sirènes des neiges », d'étranges créatures ressemblant à des crabes et qui se dissimulent sous la neige, poussent des gémissements plaintifs pour amener les PJ à tomber dans une crevasse de 1D x 5 mètres de profondeur (pour la repérer avant de tomber, il faut réussir un jet de Perception de 15 ou plus). Les sirènes des neiges : Vig 1D, Dex 2D, Dommages 3D (pincées).

3 Une bande de six prospecteurs affamés tend une embuscade aux PJ (jet de Perception de 15 pour la repérer). Ils sont armés de fusils à poudre et sont prêts à tout pour manger leur plat favori : de la viande humaine ! Caractéristiques : voir Humain standard, page 85 des règles.

4 Une avalanche se déclenche. Il faut réussir un jet de Survie (difficulté 10) pour parvenir à se mettre à l'abri et ne pas prendre 3D de dommages. Pour dégager les personnages enfouis sous la neige il faut réussir des jets de Vigueur (difficulté 15). Chaque jet manqué de plus de 5 points inflige 2D de dommages supplémentaires à la personne ensevelie.

4-5 Le vent hurle de façon sinistre, mais aucun danger ne survient.

7 Une terrible tempête de neige éclate. Les PJ doivent réussir un jet de Résistance ou être « blessés ».

8 Un Krodyur, une créature plate comme une limande, pourvue d'une mâchoire redoutable et couverte de fourrure blanche attaque le campement. Il est très difficile de la repérer, surtout la nuit, et tous les jets effectués pour la combattre sont réduits de 1D. Le Krodyur : Vig 4D, Dex 3D, Dommages 4D (morsure).



L'épave

Les PJ découvrent enfin l'épave du Solemnis. Le vaisseau semble avoir percuté de plein fouet la paroi d'une falaise et ses débris sont éparpillés sur un rayon de deux kilomètres. La neige a déjà tout recouvert et il faut réussir un jet de Recherche (difficulté 15) pour découvrir ce qui reste du poste de pilotage de l'appareil, échoué sur une corniche à flanc de montagne.

Un jet d'Escalade simple (difficulté 10) suffit pour accéder à la corniche. Une fois qu'un personnage y met le pied, décrivez-lui le poste de pilotage comme étant « entièrement déchiqueté, bosselé et couvert d'une épaisse couche de neige poudreuse ». Ce morceau d'épave semble posé en équilibre instable sur le surplomb rocheux et menace de tomber à tout instant. Ne vous privez pas du plaisir de décrire les oscillations menaçantes qui animent le poste de pilotage et les crissements sinistres provoqués par le métal qui frotte contre la pierre à la moindre rafale de vent. Pendant que les joueurs visitent l'épave, faites leur effectuer un jet de Dextérité (difficulté 10) à tous les rounds. Chaque fois qu'un de ces jets est raté, l'épave glisse un peu plus vers le rebord de la corniche. Evidemment, elle ne tombera qu'une fois que les PJ auront fini leur visite, mais ils ne sont pas censés le savoir...

Le vaisseau disparu

Le Solemnis est un petit yacht de luxe (Multiplificateur d'hyperpropulsion : x2) modifié afin d'être utilisable comme transporteur de marchandises. Après avoir embarqué l'ytterbium stabilisé à Abelard, il a reçu l'ordre d'effectuer un certain nombre de « sauts de puce » dans l'hyperespace pour éviter tout contact avec les Impériaux. Son plan de vol initial était le suivant :

-Départ du système Abelard à destination du système Aldorus (durée standard de voyage : 2 jours).

-Contact avec le vaisseau rebelle Daris Calimanium en orbite d'Aldorus VI.

-Départ du système Aldorus pour le système Kubilai (durée standard de voyage : 5 jours).

-Contact avec la base de Ristal.

-Départ du système Kubilai pour le système Hoth (durée standard de voyage : 4 jours).

L'équipage du Solemnis est le suivant :

-Commandant : Olias Gorben, 45 ans, ancien lieutenant de la Marine Impériale, originaire de Dantoine.

-Navigateur : Ulgar Mataviek, 53 ans, ancien marchand indépendant, originaire de Tabor.

-Pilote : Dinia Olsen, 24 ans, ancienne élève de l'Académie Navale Impériale, originaire de Chryselia.

-Canonnier : Gorth Vodlam, âge inconnu, ancien chasseur de prime, origine inconnue.

-Mécanicien : Simeon Simovac, 34 ans, ancien responsable du service technique en répulseurs de l'université de Bralia.

A l'intérieur du poste de pilotage à moitié éventré, se trouvent les corps gelés d'un homme dans la quarantaine (Olias Gorben) et d'une jeune femme portant une combinaison de pilote (Dinia Olsen). Cette dernière est encore agrippée à un droïd R2 extrêmement endommagé. Si on essaye de le réparer (Réparation de droïd, facteur de difficulté 20, voir règles page 43), il est possible de le remettre suffisamment en état pour qu'il puisse utiliser son projecteur holographique afin de transmettre le dernier message de Dinia Olsen. Une fois enclenché, le projecteur fait apparaître le visage de la jeune pilote exprimant un terrible effroi. Elle parle au milieu d'un vacarme étourdissant : « ...Ils ont saboté les commandes... Nous allons nous écraser... Ils ont transbordé la cargaison et font route vers le système Tabor. Ulgar est plus connu sous le nom de... Oh, que l'Etre Suprême nous ait en sa bonne garde ! ». Fin du message...

épisode trois :

LE NID DE SERPENTS

Tabor V est une planète qui, dans l'univers de Starwars, occupe la place que tenait l'île de la Tortue à la grande époque de la fli-buste. Ses coordonnées sont connues de l'Alliance Rebelle et de l'Empire, mais ce dernier croit toujours que la planète est inoccupée. Les plus grands pirates et corsaires de la galaxie se retrouvent ici pour écouler leur butin, s'adonner à des beuveries sans fin et échanger des informations. C'est un endroit très dangereux et vous avez tout intérêt à bien le faire sentir aux joueurs afin qu'ils restent toujours sur leurs gardes.

Tabor V

Cette planète, où règne perpétuellement une chaleur étouffante, (température 40°, taux d'humidité de l'air : 90 %) est entièrement couverte de jungles et de marécages. Son climat est très inhospitalier, alternant avec une belle régularité avec pluies diluviennes et cyclones. Son architecture est faite d'énormes maisons basses en pierre et en métal, construites pour résister aux intempéries.

Les habitants de Tabor V sont tous des hors-la-loi recherchés aux quatre coins de

Un plan diabolique

Ulgar Mataviek, un pirate sur le retour, sentait approcher l'heure de la retraite. Pour s'assurer de vieux jours dorés, il imagina un plan machiavélique qu'il mis en application après avoir engagé à son service un chasseur de prime dénué de scrupules, Gorth Vodlam. Ensemble, ils s'engagèrent dans l'Alliance Rebelle. Ayant eu connaissance de l'attaque qui devait être menée contre la base d'Abélard, ils se portèrent volontaires pour faire partie de l'équipage du Solemnis qui devait ramener la cargaison d'ytterbium stabilisé. Une fois le cargo arrivé dans le système Aldorus, Mataviek trafiqua les communicateurs de bord, pour faire croire que des ordres pressants l'enjoignaient de se rendre dans le système Ordali où attendaient l'ancien vaisseau du pirate et son équipage de brutes assoiffées de sang. Avant de quitter Aldorus VI, Ulgar insista pour monter à bord du Daris où il dissimula une bombe à retardement qui explosa peu après.

Dans le système Aldorus, l'abordage du Solemnis par les pirates ne fut qu'une formalité. La cargaison fut transbordée sur le vaisseau d'Ulgar et les commandes du Solemnis furent sabotées afin qu'il s'écrase au sol. Arrivé à Tabor V, Ulgar donna l'ordre à ses hommes de se poser en pleine jungle. Comme il n'avait pas envie de partager son butin, il plaça des bonbonnes de gaz mortel dans le système d'aération et tous ses hommes furent tués, asphyxiés. Tous ? Non, car Vodlam fut protégé par le respirateur du casque de son armure de chasseur de prime et il put abattre Gorbén. Cette armure fut le grain de sable auquel n'avait pas pensé l'Ecumeur...

la galaxie. Et si les meurtres et autres crimes sont officiellement réprouvés, il faut bien reconnaître que les forces de l'ordre témoignent une grande indulgence à leur égard. Le gouvernement planétaire est assuré par la Guilde du Serpent, qui regroupe différentes confréries pirates et qui s'est arrogé un droit de vie ou de mort sur toutes les personnes qui foulent le sol de Tabor V. De tripots en bars mal famés et de cabarets douteux en maisons de joie sordides, les PJ vont découvrir la pire lie de l'univers. Entre les esclaves (d'anciens pirates qui se sont ruinés au jeu) prêts à tout et les tueurs sans scrupules qui hantent les ruelles nauséabondes de Karthren, la seule ville de la planète, les PJ vont certainement connaître quelques moments difficiles. N'hésitez donc pas à utiliser la table de rencontre suivante.

Dé Evénement

1 Un droid assassin se dérègle soudain et tire sur tout ce qui bouge. Caractéristiques : Vig 5D, Blaster 4D. Arme : Canon blaster à 5D de dommages.

2 Un groupe de quatre pirates avinés exige que les PJ prouvent qu'ils sont des hommes en participant à un tournoi de bras de fer et de lancer de couteaux. Les pirates (utiliser la fiche de personnage « Pirate ») ont 4D en Lancer de couteau (les PJ utilisent leur Dex) et 4D en Blaster. Ils n'hésiteront pas à employer leurs armes si les PJ les ridiculisent.

3 Un étrange extra-terrestre ressemblant à un énorme cafard marchant sur ses pattes de derrière, croit qu'un PJ l'a insulté. Un jet en Races Extra-Terrestres (10) et en Langes (15) sera nécessaire pour qu'il se calme. Sinon, les tirs de blasters vont voler bas... L'Extra-Terrestre : Vig 4D, Combat à mains nues 3D, Dex 3D, Blaster 4D, Parade à mains nues 4D, Esquive 4D ; ses autres attributs et compétences sont à 3D.

4 Un voleur essaye de faire les poches à un personnage (compétence en Pickpocket 5D, difficulté 15). Si sa victime se rend compte de quelque chose (Perception difficulté 15), les choses peuvent s'envenimer, car il n'est pas seul. Ses trois camarades n'ont rien d'humain avec leurs visages grouillants de tentacules, mais ils sont armés de vibrolames et savent s'en servir. Les voleurs : Combat arme blanche 4D, Vig 2D.

5 Un vieillard en haillons propose de vendre pour 200 crédits un casque qui a été dérobé à Dark Vador lui-même (il s'agit d'un faux, bien sûr). Il insiste pour que les négociations se déroulent dans une arrière-cour sinistre. Si les PJ le suivent, un grand filet en plastaciel s'abat sur eux et ils se retrouvent entourés par une nuée de mendiants armés de gourdins. S'ils veulent s'en sortir, il faudra marchander...

6 Un groupe d'extra-terrestres hideux, accompagnés par des prostituées aux écœurants bubons rosâtres, offrent une tournée de « Cuvée Spéciale » aux PJ. Comme ils sont nombreux et qu'ils ont l'air redoutables, les personnages ont tout intérêt à accepter. Il leur faudra alors réussir un jet de Résistance (difficulté 10) pour ne pas s'écrouler instantanément après avoir vidé leur chope, à la plus grande joie des « monstres ». Un PJ ivre-mort reste inconscient pendant 1D heures.

L'enquête

Karthren n'a rien d'un lieu de villégiature. Les ruelles sont perpétuellement boueuses et il en émane une effroyable odeur de pourriture. Pourtant, les PJ doivent les sillonner en tous sens pour obtenir quelques informations sur les vaisseaux arrivés dernièrement. Pendant leurs pérégrinations, ils ont la possibilité de participer à de nombreuses parties de sabacc et de questionner toutes sortes de créatures plus repoussantes les unes que les autres. Au sein de la communauté de Tabor V, la loi du silence est de règle. Pour faire parler leurs interlocuteurs, les PJ vont devoir payer (Marchandage), faire un peu d'intimidation (Escroquerie) ou rendre quelques menus services à des êtres peu recommandables (ex : « Allez donc casser un bras à cet extra-terrestre à tête de chien, là-bas, après je vous dirai peut-être ce que vous voulez savoir. »). Vous trouverez ci-dessous une liste d'informations que les PJ peuvent obtenir avec quelques jets de dés réussis (un jet par renseignement). Respectez l'ordre dans lequel ces indications sont présentées, afin que les joueurs se fassent progressivement une idée des choses :

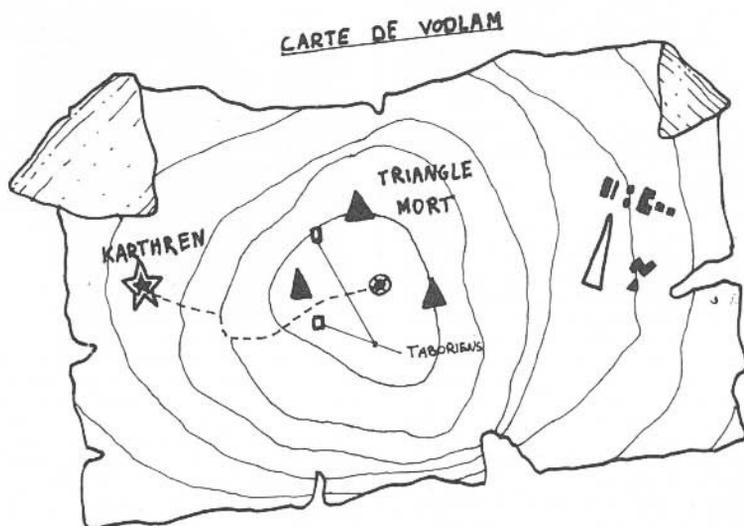
— « Aucun vaisseau transportant une cargaison précieuse n'a atterri ici depuis plus de deux semaines. »

— « Ulgar Mataviek ? Mes pauvres amis... On le connaît plus sous le nom de l'Ecumeur ! C'est un capitaine pirate réputé pour sa brutalité et son manque de scrupules. On ne l'a pas vu par ici depuis bien longtemps. »

— « Les indigènes racontent qu'un vaisseau s'est posé quelque part à l'ouest dans la jungle. »

— « Gorth Vodlam est un ancien chasseur de prime qui a même été renié par les siens parce qu'il adorait faire mourir ses victimes dans d'atroces supplices. Il paraît qu'il a été engagé par l'Ecumeur... »

— « Gorth Vodlam, vous dites ? Il me semble qu'il est revenu d'une expédition dans la jungle il y a trois jours. Il est installé au Cerbère d'Acier, un infâme hôtel situé près de l'astroport. »



Le dernier survivant

Vodlam a beaucoup souffert pendant son voyage de retour jusqu'à la civilisation (voir « Un plan diabolique »). Il a pris une chambre près de l'astroport afin d'engager un équipage qui pourra l'aider à emmener le vaisseau de Gorben. Les PJ peuvent apprendre cela en discutant avec le tenancier du Cerbère d'Acier, une immonde crapule sans foi ni loi.

Une fois qu'il a pris conscience des véritables intentions des PJ, le chasseur de prime se montre conciliant. En fait, il est extrêmement retors, et tentera de tuer un ou deux de ses interlocuteurs avant de sauter par la fenêtre de sa chambre et de s'enfuir. Vodlam refusera de révéler quoi que ce soit, même sous la torture. Si les PJ le poursuivent au travers des ruelles pouilleuses de Karthren (employer les règles de poursuite p.34 avec la Dex des personnages), ils pourront le rattraper, mais ils seront contraints de l'abattre.

Caractéristiques de Vodlam : utiliser la fiche du Chasseur de Prime. Vodlam a 5D en Blaster et porte une armure.

En fouillant la chambre de Vodlam (*Recherche* difficulté 10), on trouve une carte indiquant l'emplacement du vaisseau contenant l'ytterbium (redessinez la carte présentée ci-contre pour la donner à vos joueurs). En questionnant un habitant de la planète, les PJ apprendront que le « Triangle Mort » est une région délimitée par trois montagnes déchiquetées où vivent de féroces tribus taboriennes (voir encadré).

épisode quatre :

CHASSE AU TRESOR DANS LA JUNGLE

Le trajet jusqu'au vaisseau perdu dans la jungle est très périlleux et dure deux jours. Pendant la progression, décrivez une jungle touffue et infestée d'insectes affamés où règne en permanence un brouillard épais (quand il ne pleut pas !). Le sol est boueux et grouille de vermine, quand il ne fait pas

Les Xyrass

Les Xyrass infestent la jungle et les marais de Tabor V. Ce sont des espèces de pigmés squelettiques, à la peau épaisse et aux dents fines comme des aiguilles. Ils vivent en tribus et savent tirer parti de leur milieu naturel pour tendre des pièges ou des embuscades. Ils utilisent des arcs aux flèches enduites de toutes sortes de substances dangereuses. Quand un personnage est touché par une flèche taborienne, lancez 1D pour déterminer ce qui lui arrive, au lieu d'effectuer un jet dommages/Vigueur :

- 1) Pas d'effet,
- 2) Le personnage devient complètement fou et le reste tant qu'il n'a pas été soigné avec un medpac,
- 3) Le personnage devient aveugle pendant 1D heures,
- 4) Le personnage est « blessé »,
- 5) Le personnage est « neutralisé »,
- 6) Le personnage est « mortellement blessé ».

Caractéristiques d'un Xyrass : Vig 2D, Dex 4D, Arc 4D, Dissimulation/Discretion 5D, Recherche 4D, Combat/Parrade à Mains Nues 2D, Escalade 5D. Dommages : 3D (morsure). Flèches : voir plus haut.

place à un terrain marécageux et traître. Effectuez un jet de dé (1D) sur la table ci-dessous, quand le besoin s'en fait sentir.

Dé Evénement

1 Sables mouvants ! Il faut réussir un jet de *Survie* (difficulté 10) pour éviter de s'enfoncer. Les rescapés peuvent tenter de sauver leurs compagnons en effectuant des jets de *Vigueur* (difficulté 10). Au bout de trois échecs, la « victime » est engloutie.

2 Plante carnivore. Un PJ est happé par une liane recouverte d'épines. Il est traîné jusqu'à un tronc dans lequel s'ouvre une « gueule » garnie de crocs redoutables. Il faut deux rounds à la plante pour attirer sa victime jusqu'à sa bouche. Caractéristique : Vig 4D, Dex 4D. Dommages : 2D (liane), 3D/round (gueule).

3 Cyclone. Les aventuriers sont obligés de se mettre à l'abri pendant 1D heures (*Survie*).

4-6 1D animaux extra-terrestres. Du serpent-tigre géant au poulpe des forêts. Les caractéristiques de ces créatures sont : Vig 4D, Dex 3D, Dissimulation/Discretion 5D. Dommages : 3D.

La capture

Une fois arrivés dans la région du Triangle Mort (au bout de deux jours), les personnages se retrouvent soudain encerclés par une tribu d'une centaine de Xyrass menaçants. Qu'ils se battent ou non, ils sont faits prisonniers et conduits jusqu'à un village dont les huttes sont nichées à l'intérieur de troncs d'arbre. Là, ils sont débarrassés de leurs armes les plus voyantes et enfermés dans un tronc dont la porte est gardée par 2 Xyrass (voir aussi le plan du village en annexe). Ils peuvent éventuellement s'évader à la faveur de la nuit.

Note : L'épisode de l'évasion n'est pas détaillé ici, mais n'hésitez pas à ajouter de la « couleur locale » (cérémonie barbare, préparation d'un bûcher, etc...).

Le vaisseau abandonné

Le vaisseau d'Ulgar « L'Ecumeur » Mataviek est un transporteur d'origine Mon Calamari. Il est dissimulé sous les frondaisons d'une petite clairière et a été « piégé » par Gorth Vodlam, afin de dissuader les Xyrass d'y entrer. Si vous en ressentez le besoin, vous pouvez dessiner son plan détaillé, mais cela n'est pas obligatoirement nécessaire. Vous pouvez aussi vous contenter de le décrire de façon assez vague en ne vous intéressant qu'aux pièges installés par Vodlam.

● **Le sas :** Vodlam l'a piégé avec une grenade dissimulée sous les herbes à l'entrée du sas (jet de 10 en *Recherche* pour la repérer).

● **Les coursives du vaisseau :** elles sont encombrées, ça et là, par des cadavres de pirates asphyxiés. Des fils de plastacier attachés à des grenades sont tendus de loin en loin (*Recherche* de 10, *Perception* de 10 pour entendre le déclenchement d'une de ces « mines »).

● **La soute :** elle contient bien la cargaison d'ytterbium de la base d'Abelard.

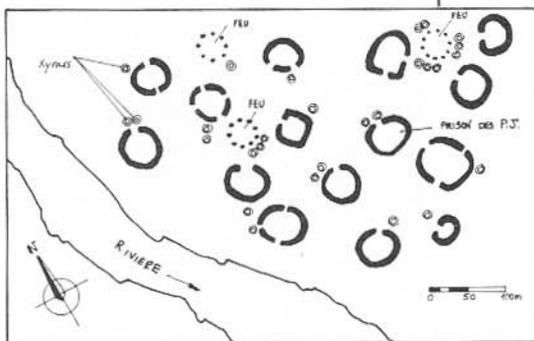
● **Le poste de pilotage :** le cadavre d'Ulgar Mataviek est couché en travers du tableau de bord. Il porte encore un respirateur et a été abattu à coups de blaster.

Note : Vodlam a également saboté le système de régénération d'air. Si les personnages n'examinent pas en détail le vaisseau avant de décoller, une grenade à gaz fera sauter les mécanismes d'air conditionné et il faudra le réparer (*Réparation de Vaisseau* difficulté 20) après avoir réussi un jet de *Survie* pour réussir à trouver à temps un respirateur.

épisode cinq :

LA FUITE

Une fois que les PJ se sont rendus maîtres du vaisseau pirate, un sifflement terrifiant se fait entendre : des appareils de combat impériaux attaquent Karthren ! Les forces de l'Empire ont été ramutées par le vaisseau du BSI qui « filait » les PJ. Le temps que ces derniers retournent à la capitale de Tabor V, celle-ci sera sous loi martiale et ils ne pourront pas récupérer leur appareil. Ils vont donc devoir faire décoller le vaisseau de Mataviek. En sortant de l'atmosphère, ils sont assaillis par six chasseurs TIE (voir règles p.55) dont ils doivent se débarrasser avant de passer en hyperpropulsion.



Caractéristiques du vaisseau de Mataviek

C'est un appareil de transport Mon Calamari de petite dimension, aux formes rondes.

Equipage : 4

Passagers : 5

Capacité de la soute : 300 tonnes métriques

Autonomie : 100 jours

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1

Navordinateur : oui

Hyperpropulseur de secours : oui

Vitesse sub-luminique : 4D

Maniabilité : 1D

Coque : 5D

Armes :

Quatre tourelles laser, chacune :

- Ordinateur de visée : 3D

- Dommages : 5D

Ecrans : 3D

Epilogue

Si les PJ ramènent l'ytterbium à la base de Ristal, ils seront chaudement félicités. Les joueurs gagneront 2 points de compétence pour chaque épisode mené à bien. Plus quelques points dépendant de leur façon de jouer (voir règles, p.94).

Vous êtes libre de développer cette aventure comme vous le désirez, mais faites attention : elle est déjà très dangereuse ! Heureusement, la Force est avec les joueurs...

scénario
Jean Balczesak
illustration
Olivier Vatine
plans et cartes
Stéphane Truffert

Les mystères des provinces
et des cieux de Laelith



Le marchand des étoiles

Ce scénario pour AD&D
niveau 5-6 va entraîner
les aventuriers dans une
galaxie lointaine, très
lointaine... Pourvu qu'ils
en reviennent !



Introduction

Volder Koldin est un homme malheureux. Celui que ses confrères d'Agramor surnomment avec envie « le Roi des Marchands », a perdu tout contact avec son fournisseur principal, un individu énigmatique habitant à la frontière du Grand Duché et de l'Egonzasthan. Cet homme lui procurait quantité de produits exotiques qui ont beaucoup fait pour sa renommée. Volder, très attaché à sa réputation, voit se profiler avec angoisse des jours bien sombres, d'autant que le chevalier Arnulf de Jolibois, un être cruel et sans scrupules, se plaint de n'avoir pas encore reçu un article rare qu'il a commandé voici plusieurs mois. Qui sait comment peut réagir un homme aussi mal élevé, quand il se laisse aller à la colère ? Décidé à savoir exactement ce qui se passe, et ne pouvant laisser en plan toutes ses affaires, Volder charge un groupe d'aventuriers d'aller enquêter sur place.

Une entrevue avec le Roi des Marchands

La cité de Paltinoleven, capitale économique d'Agramor. Les aventuriers y flânent déjà depuis quelques jours, quand ils reçoivent la visite d'un marchand, un certain Volder Koldin. C'est un homme frêle, sobrement vêtu d'une tunique élimée. Son visage allongé au teint blafard et ses fines moustaches le font ressembler à un rat malade :

« Tous les ans, un peu après l'équinoxe d'hiver, j'ai pour habitude de recevoir une lettre d'un marchand nommé Jordan. Par cette missive, ce dernier fixe un rendez-vous qui se déroule invariablement à bord de son vaisseau. Les produits que je lui achète à cette occasion me permettent généralement de réaliser de gros bénéfices. N'ayant reçu aucune nouvelle de Jordan cette année, j'ai envoyé Lobdo, mon beau frère, s'enquérir de lui. Depuis, je n'ai plus aucune nouvelle. Comme je ne puis abandonner mon commerce, je vous demande d'aller voir ce qui est arrivé à Lobdo et à mon fournisseur et de rappeler à ce dernier notre contrat. Dans tous les cas de figure, rapportez-moi une cassette vernie gravée d'un « X » runique. Je l'ai déjà payée et un de mes clients me la réclame avec insistance. Hum, c'est un cas de vie ou de mort... Chacun d'entre-vous recevra au retour une récompense de 500 PO, avec une bonification de 250 PO si vous ramenez la cassette. Le vaisseau de Jordan jette habituellement l'ancre dans un petit lac situé au cœur d'un marécage, à proximité de la frontière d'Egonzasthan. Vous n'avez qu'à gagner le village de Kermalec pour trouver un guide connaissant le marais... »

Halte à Kermalec

Après quelques jours de voyage sans incident, les aventuriers arrivent en fin d'après-midi dans un petit village sinistre, installé au bord des marais. Kermalec

compte environ 300 habitants, qui vivent entassés dans des cabanes de torchis aux murs lépreux. Sournois et peureux, ils gardent en toutes occasions les yeux rivés au sol et font semblant de ne pas remarquer les étrangers.

Deux bâtisses en pierre occupent le centre du village : la villa de l'administrateur de la Guilde des Chasses et Pêches (un chevalier toujours prêt à se mesurer en duel avec des insolents !) et la Taverne de l'Oie Sauvage. Cette dernière est tenue avec rigueur par Dame Alrosia, une mégère hirsute, et son timide époux. Trouver un guide ne sera pas aussi facile que l'a laissé entendre Volder Koldin. En effet, les paysans se soucient guère d'aller risquer leur vie au fin fond des marais. La promesse d'une récompense (et, peut-être, quelques menaces) permettront d'engager un certain Oltan, un gaillard d'une telle saleté qu'il vaut mieux ne pas rester à contre-vent de lui !

Note : Oltan ne sait pas se battre et refuse d'essayer. A la première alerte, il tournera les talons et les aventuriers devront le poursuivre un bon moment avant de le rattraper.

Embuscade dans les marais

Le petit groupe se met en route dès le lendemain. Oltan ouvre la marche, scrutant avec attention les alentours. Au cours des premières heures, les aventuriers vont traverser une région appelée le « Petit Marais ». Il s'agit d'une ceinture de terres grasses et gorgées d'eau entourant le marécage proprement dit. Elle est traversée par une vieille chaussée moussue et il n'est pas rare d'y découvrir des cabanes abandonnées ayant appartenu à des trappeurs. Au fur et à mesure que les personnages s'enfoncent dans le Grand Marais, la végétation devient plus dense. Dès que la chaussée disparaît, happée par les herbes folles, la progression ralentit.

« On s'ra arrivés au coucher du soleil ! » lâche Oltan d'un air désabusé.

Mais, alors que le jour touche à sa fin, les aventuriers sont soudain encerclés par une trentaine de trappeurs farouches qui bondissent en hurlant comme des fauves, des bosquets de roseaux où ils étaient dissimulés. Ils sont vêtus de peaux de bête et de fourrures, et armés d'arcs et de lances légères. Leur chef est un grand gaillard qui porte une armure de cuir trop petite pour lui. Les aventuriers devraient se montrer prudents, s'ils ne veulent pas se retrouver en mauvaise posture...

Les trappeurs : CA 8, Dé de coup : 1, Pts de Vie : 8, Dommages : 1-6.

Dans le silence qui succède à l'apparition des guerriers, le chef prend la parole : *« Je suis Skrynarl, chef de la tribu des Tueurs de Vie. Dites vos noms et la raison de votre présence ici, avant de mourir. »*

Si les aventuriers déclarent qu'ils veulent se rendre jusqu'au vaisseau de Jordan, les trappeurs sembleront pris d'une terrible

frayer et s'enfuirent instantanément dans les herbes, sans demander leur reste (Note : Jordan a la réputation d'être un effroyable sorcier et les trappeurs le redoutent par dessus tout).

Par contre, si personne ne mentionne Jordan, il va falloir se battre ! Les trappeurs ne feront retraite que lorsque dix d'entre-eux auront mordu la poussière...

Le vaisseau de métal

Après une nuit sinistre passée dans les marais, les aventuriers arrivent en vue du petit lac où est amarré le vaisseau de Jordan.

Ce « lac » n'est en fait qu'un petit étang bordé d'ajoncs. Il n'est alimenté par aucun cours d'eau et ce détail devrait surprendre les aventuriers : « Mais comment Jordan a-t-il pu amener son vaisseau jusque'ici ? »

Ledit vaisseau n'est pas moins étonnant. De loin, il a l'apparence d'un navire marchand comme on en rencontre dans tous les ports du monde. Mais dès qu'on s'en rapproche, il se révèle être des plus singuliers. En effet, il est entièrement construit dans un métal grisâtre et très résistant... et sa coque n'est percée que de rares hublots. Il semble abandonné. Une passerelle de coupée (un petit « pont-levis » ?), posée sur le bord de l'étang, permet d'accéder à une épaisse porte qui s'ouvre dans la coque. Les aventuriers auront beau appeler, personne ne répondra. C'est tout juste s'ils pourront entendre - s'ils tendent vraiment l'oreille - des glissements sinistres provenant des profondeurs des marais alentours. Ils vont donc devoir faire eux-mêmes le tour du propriétaire.

L'intérieur du vaisseau ne ressemble en rien à celui d'un navire marchand traditionnel : l'air confiné est animé d'une étrange vibration, un sourd grondement provient du fond de la cale et les pièces sont éclairées par des pierres lumineuses.

En fouillant, les personnages peuvent découvrir un certain nombre de choses intéressantes :

● **Le poste de pilotage.** Les murs sont couverts de cartes incompréhensibles, de manettes et de boutons (note : si quelqu'un touche à quelque chose dites-lui qu'il provoque quelque chose d'effrayant, comme une vibration épouvantable, un sifflement strident, etc...). La barre est une roue de métal et il y a, posée sur une table qui lui est contiguë, une étrange boule de cristal lumineuse.

● **Les quartiers de l'équipage.** Une seule cabine semble avoir été occupée. Elle renferme une couchette défilée et des armoires métalliques fermées par des serrures incompréhensibles qui résisteront à toute tentative de les crocheter ou les forcer (elles contiennent le livre de bord de Jordan et ses affaires personnelles).

● **La soute.** Elle semble avoir été vidée de tout ce qu'elle contenait, à l'exception d'un groupe de cages aux épais barreaux dont toutes les portes sont ouvertes.

● **La cale.** Une énorme machinerie bicornue vibre et tressaute en produisant de terrifiants éclairs bleutés. Des symboles runiques couvrent ces étranges appareils hérissés de leviers et de manettes.

Note : pour plus de renseignements sur l'Ostalia, le vaisseau de Jordan, reportez-vous à la rubrique « Bâtisses et Artifices » de ce numéro.

A la recherche de Jordan

En ressortant du vaisseau, les aventuriers tombent nez à nez avec un petit homme grasseillant qui tremblote en pleurnichant au pied de la passerelle : « Messires brigands, geint l'étonnant personnage, faites-moi prisonnier, si vous le voulez. Mais

ne me laissez pas seul dans ces marécages, je n'y tiendrais pas une minute de plus ! » L'individu n'est autre que Lobdo, le beau-frère de Koldin. Une fois rassuré sur l'identité des aventuriers il leur raconte son histoire : « J'ai trouvé Jordan sans problème, mais tandis que nous négocions les prix des marchandises qu'il voulait vendre, une troupe de brigands nous a attaqué. J'ai réussi à m'enfuir, mais les bandits ont emmené Jordan, non sans avoir pillé au préalable les soutes de son vaisseau. Ils ont même libéré les affreux animaux exotiques que Jordan gardait précieusement dans des cages. Ensuite, ils sont tous partis vers l'est. »

S'ils veulent en savoir plus, les personnages vont devoir partir à la recherche du marchand, en compagnie d'un Lobdo mi-terrorisé, mi-insupportable, qui n'arrête pas de se plaindre du temps, de ses cors aux pieds, de son beau-frère, de l'incurie des aventuriers, etc...

Au bout d'une journée de marche vers l'est, le groupe quitte les marais pour s'engager dans une région de collines basses battues par un vent glacial.

Table de rencontres

Dé Evénement

1-3 Le vent, toujours le vent. Brrrr... !

4 Une averse de neige fondue.

5 Une troupe de 6 bandits des grands chemins (Guerriers N1, CA 7, 10 PV chacun, D : 1-6).

6 Un percepteur agramorien regagne la capitale, escorté par une dizaine de mercenaires. Il transporte 500 PO dans son chariot. Prenant les aventuriers pour des brigands, il lance la moitié de ses hommes sur eux et fuit avec le reste de son escorte. Les mercenaires à cheval : Guerriers N2, CA 7, Points de vie 15, D : 1-8.

7 Les aventuriers croisent une troupe de chasseurs nomades. Il est d'usage, dans de telles circonstances, que les champions des deux « tribus » s'affrontent dans un duel au premier sang. L'ennui, c'est que le champion des chasseurs (un demi-ogre monstrueux) a tendance à oublier les règles du jeu dans le feu de l'action (CA 6, DC : 3, 20 points de vie, D : 2-7/2-7).

8 Un Aziliannais, survivant des Guerres Barbares, s'est réfugié dans ces collines. Il ignore que la paix a été signée depuis plus de 15 ans et croit que les aventuriers sont des ennemis. Il les charge avec son araignée de combat (traitez-la comme une araignée géante. Le guerrier oublié : Guerrier N3, CA 6, 25 PV, D : 1-8).

L'évasion de Jordan

Vers la fin de la journée, le vent tombe brusquement. Les aventuriers, suivant les traces des ravisseurs de Jordan, arrivent en vue d'un petit château en ruine. Il abrite une vingtaine de soudards occupés à festoyer. Note : il n'existe pas de tactique précise pour faire évader Jordan. Les joueurs doivent se concerter pour monter un plan. Les bandits ont les mêmes caractéristiques que ceux de la table de rencontres.

LE CAMP DES BANDITS : (voir plan)

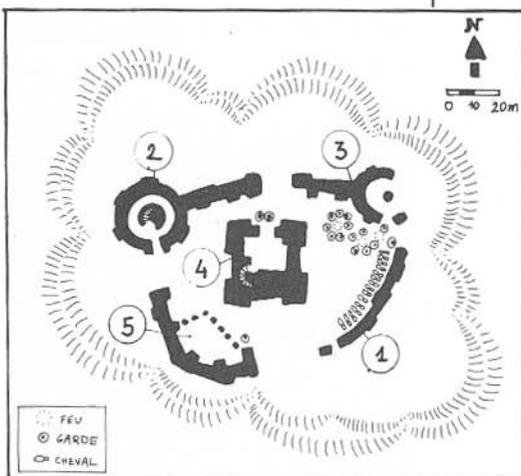
1) Une quinzaine de chevaux sont parqués à proximité d'un muret de pierre. Ils sont surveillés par une sentinelle qui s'ennuie ferme.

2) La seule tour du château encore debout. Un garde veille au sommet, mais il descend fréquemment au premier étage pour se réchauffer.

3) La plupart des bandits (15) sont regroupés autour de 3 feux de camp.

4) Le donjon. Deux gardes sont de faction à l'entrée. Le premier étage est habité par le chef des brigands (Guerrier N4) et ses trois lieutenants (Guerriers N3). C'est là qu'est entreposé le butin de la saison (un grand nombre d'objets d'une valeur totale de 1500 PO). Les deux autres étages sont déserts. Un guetteur veille au sommet de l'édifice à moitié écroulé.

5) L'enclos aux esclaves. Une dizaine de personnes vêtues de loques y sont parquées et gardées par trois brigands. C'est là que se trouve Jordan, un homme de taille moyenne, au corps souple et musclé. L'aspect rude de son visage coururé de cicatrices est tempéré par un regard pétillant de malice.



Une fois libéré, Jordan conseille de fuir rapidement en direction du marais. Il a entendu dire que les brigands attendaient la venue d'une troupe importante d'une cinquantaine d'hommes. Sur le chemin du retour conduisant à son vaisseau, Jordan explique à ses sauveurs que le chef des brigands voulait le contraindre à lui enseigner comment fonctionne son appareil...

Chasse dans les marais

Une fois revenu à son vaisseau, Jordan constate avec rage que les brigands ont libéré les animaux qu'il avait transporté jusque'ici. Comme il comptait les revendre très cher sur un autre monde, il a particulièrement à cœur de les récupérer.

Si les personnages lui parlent d'un coffret marqué d'un « X » runique, il dira qu'il sera bien assez temps de s'en occuper plus tard. Pour l'instant, il s'agit d'agir vite avant que les brigands ne se ressaisissent et ne se lancent aux trousses des fugitifs.

LES ANIMAUX :

1) **Le Kourikour.** C'est une sorte d'autruche réputée pour sa vitesse de course. On ne peut capturer un spécimen mâle qu'en suivant une procédure très précise : Jordan asperge d'abord l'un des aventuriers avec un produit ayant exactement le même parfum qu'une Kourikour femelle en rut, il faut ensuite que « l'appât » se fasse voir par le Kourikour et exécute quelques pas de danse afin de simuler une parade nuptiale, avant de s'enfuir à toutes jambes, poursuivi par le mâle émuostillé. Il doit alors se diriger vers un endroit où ses compagnons ont tendu un filet. Arrivé à un mètre de ce dernier, il doit se jeter de côté et le Kourikour va donner tête baissée dans le piège. L'aventurier/appât doit réussir 3 jets sous sa Dex x3 avant d'atteindre le filet. A chaque jet raté,

le Kourikour se rapproche de lui et lui picore les fesses d'un coup de bec amoureux (D : 1-6).

2) Le Gropillon. A mi-chemin entre le bison et le rhinocéros, ce « char d'assaut » ne possède qu'une seule faille : son extrême goût immodéré pour la musique. On peut l'attirer en poussant le cri du Pitouik des Plaines (« Pitouik ! Pitouik ! »), sa proie favorite. Il faut ensuite que quelqu'un se dévoue pour chanter une jolie chanson (pas Jordan, il a autant d'oreille qu'un Groulph des Marais !). Hypnotisé, le Gropillon se met à marquer la mesure de ses lourdes pattes. Il ne reste plus qu'à l'entraver et le tour est joué ! Si le chanteur chante faux, ou est pris d'un fou-rire, il est aussitôt attaqué par le monstre (D : 2-8 corne/2-8 piétinement).

En route pour les étoiles

Une fois les animaux capturés, Jordan annonce aux aventuriers : « *Bon, ben maintenant si vous voulez ramener à Volder le fameux « coffret-marqué-d'un-X », il faut que nous allions le chercher sur le monde de Tatorande !* » (Il désigne le ciel de son doigt).

Mais à ce moment précis, les brigands, renforcés de plusieurs dizaines d'hommes, surgissent des ajoncs et se ruent à l'attaque. Les personnages ont juste le temps de se précipiter à bord du vaisseau. Jordan abaisse quelques manettes biscornues et soudain le navire céleste décolle dans un vacarme étourdissant (jet de résistance à la Peur pour ne pas s'effondrer à terre en gémissant de terreur). Par les hublots, les personnages voient le sol s'éloigner à toute allure. Bientôt ils flottent dans le velours obscur de l'espace.

Jordan déclare : « *Je me suis fait rouler par un certain Ashmet, un fieffé coquin qui a réussi à s'approprier ma fortune, ainsi que le coffret que désire Volder. Nous allons devoir lui voler ce qui m'appartient. Ashmet vit sur le monde de Tatorande, dans une ville appelée Malhonni.* »

Après plusieurs heures de voyage tranquille, le vaisseau de Jordan arrive en vue d'un grand disque jaune : Tatorande.

La Cité des Morts

Jordan pose son vaisseau dans le sable d'un petit défilé rocheux situé à 2 heures de marche de Malhonni : « *Voici un plan de Malhonni, dit-il en étendant une carte sur le sol du poste de pilotage. La ville compte environ 15.000 habitants et elle est spécialisée dans le traitement des cadavres. On vient de très loin pour se faire embaumer ici ! Mais les gens du patelin ne sont pas seulement des empailleurs, ils ont toutes sortes de spécialités, de l'alcool de cerveau à la vente d'organes divers. Pratiquement chaque maison possède un atelier souterrain où sont jalousement conservés les secrets de fabrication. Ashmet est un marchand qui habite dans ce quartier (il montre un point de la carte). Il est en permanence protégé par une dizaine de gardes du corps qui ressemblent à des orcs, en plus costauds ; il n'est donc pas question de l'attaquer de front. J'ai bien réfléchi à la question et je crois que la meilleure façon d'aborder le problème, c'est que vous vous fassiez engager comme bourgeois dans une maison voisine de celle d'Ashmet. Les bourgeois sont des types qui travaillent dans les caves à dépiäuter les macchabés. En démolissant (discrètement) une partie du mur de séparation des caves, vous devriez pouvoir pénétrer chez Ashmet, avant de profiter de l'effet de surprise pour neutraliser les gardes et récupérer mon or qui est*

conservé dans une bourse couverte d'étoiles argentées. J'ai un ami dans ce patelin, un gars nommé Dreego, qui me doit un service. Allez le voir de ma part, il trouvera sûrement le moyen de vous faire embaucher. Moi, je vous aurais bien accompagné, mais ma tête est mise à prix depuis un petit différend qui m'a opposé aux autorités locales. Je vous attends donc ici...

Premiers contacts

Malhonni est une ville écrasée de soleil, aux ruelles étroites et aux maisons d'une blancheur aveuglante. Humains et non-humains étranges s'y côtoient apparemment sans problème. Les aventuriers risquent d'être surpris par toutes sortes d'étranges « machines » (voitures, robots divers).

Dreego habite une petite maison située au fond d'une impasse. C'est un « non-humain » de petite taille, à la peau bleue, aux oreilles en forme d'entonnoir, et aux gros yeux de lémurien. Il les écoute poliment jusqu'au moment où le nom de Jordan est prononcé. La petite créature entre alors dans une colère folle : « *Je ne veux rien savoir de ce rejeton de Bantha ! Qu'il aille se faire dévorer par le puissant Sarlacc, avant que je ne le dénonce ! Cet excrément de Mynock ne m'aura pas une nouvelle fois ! Allez, ouste ! Du vent ! Hors de ma vue !* » Après avoir brandi son petit poing dans un geste de menace, Dreego claque la porte au nez des aventuriers.

Eh bien, maintenant il ne leur reste plus qu'à aller fureter du côté de chez Ashmet. La maison de ce dernier jouxte un entrepôt dépourvu d'ouvertures. Une porte de métal en barre l'entrée. Ashmet quitte rarement son domicile, et quand il le fait, c'est toujours à bord d'un véhicule à coussins d'air, accompagné par trois « orcs » massifs armés de haches. Le marchand est un homme assez âgé, au teint bistre et aux cheveux frisés.

A quelques maisons de chez Ashmet, se trouve un bar fréquenté en majorité par des humains. En raison des écorchés anatomiques et des momies qui décorent les murs, l'ambiance du lieu est assez macabre. Quelques avis figurent sur un panneau d'affichage : « *Artiste cherche donneurs d'organes, pour composition originale.* », « *Cherche bourgeois travailleurs.* S'adresser à Unabis, en face de chez Ashmet le marchand ».

Chez Unabis l'embaumeur

Unabis est un homme entre deux âges, au physique quelconque et à la peau grise. Sa spécialité est l'embaumement des cadavres et il a installé ses ateliers dans trois caves de sa maison. Ses derniers employés l'ont

Jordan, le marchand des étoiles

Pendant de longues années, Jordan fut un aventurier sans le sou, toujours prêt à un mauvais coup pour renflouer ses finances. Jusqu'au jour où il déroba, par hasard, un parchemin magique expliquant comment construire un « vaisseau des étoiles ». Il consacra alors sa vie à la fabrication de ce vaisseau et, une fois qu'elle fut achevée, il entreprit l'exploration de l'univers. Il devint une sorte de marchand/contrebandier et conclut un fructueux contrat commercial avec Volder Koldin. C'est alors que des brigands s'intéressèrent à son embarcation céleste...

quitté parce qu'il leur avait refusé une augmentation ; il est donc prêt à embaucher n'importe qui. Si les aventuriers souhaitent pénétrer chez Ashmet par le bas, il leur suffira de creuser un passage dans le mur d'une des caves. Cela paraît simple en théorie, mais dans la pratique... Si Unabis est souvent absent, son contremaître, un nabot nommé Gouldrim, a la fâcheuse habitude de ne pas quitter des yeux les « nouveaux », afin de leur enseigner - à force de hauts cris - les rudiments du travail.

Laissez les joueurs découvrir les « joies » du métier d'embaumeur (extraction des entrailles, récupération du cerveau grâce à un crochet enfoncé dans les narines...) et laissez-leur peu de temps libre pour agir. Pour réussir à percer un des murs de la cave, sans qu'Unabis ou Gouldrim ne s'en rendent compte, ils vont devoir distraire le nabot, ou même le faire disparaître pour quelques temps. Le travail de démolition doit être des plus stressants. Unabis peut ainsi survenir inopinément pour vérifier si les aventuriers embaument correctement leurs « patients ».

Finalement, les personnages parviennent à ménager un trou dans la paroi et, pataugeant dans la fange, ils s'engagent dans les égouts situés en-dessous de la rue. Ces égouts constituent un réseau inextricable de souterrains, entrecoupés de salles (A) ou de passages inclinés (B) menant à d'ignobles cloaques. L'unique difficulté pour rejoindre la maison d'Ashmet, consiste à traverser le collecteur principal (6m de large, 3 de profondeur), dans lequel rôde un crocodile (C).

Le crocodile : CA 5, DC 3, 24 PV, D : 2-8/2-12

Le passage (D) est un cul-de-sac dont le plafond est doté d'une trappe de bois permettant de communiquer avec la maison voisine de celle d'Ashmet. Une fois localisé le mur menant aux caves d'Ashmet, les aventuriers vont pouvoir se remettre au travail. Le crocodile ayant été éliminé, ils sont désormais parfaitement tranquilles. Entretenez cette impression dans leur esprit, l'effet de surprise provoqué par l'attaque des morts-vivants n'en sera que plus grand !

Terreur dans les égouts

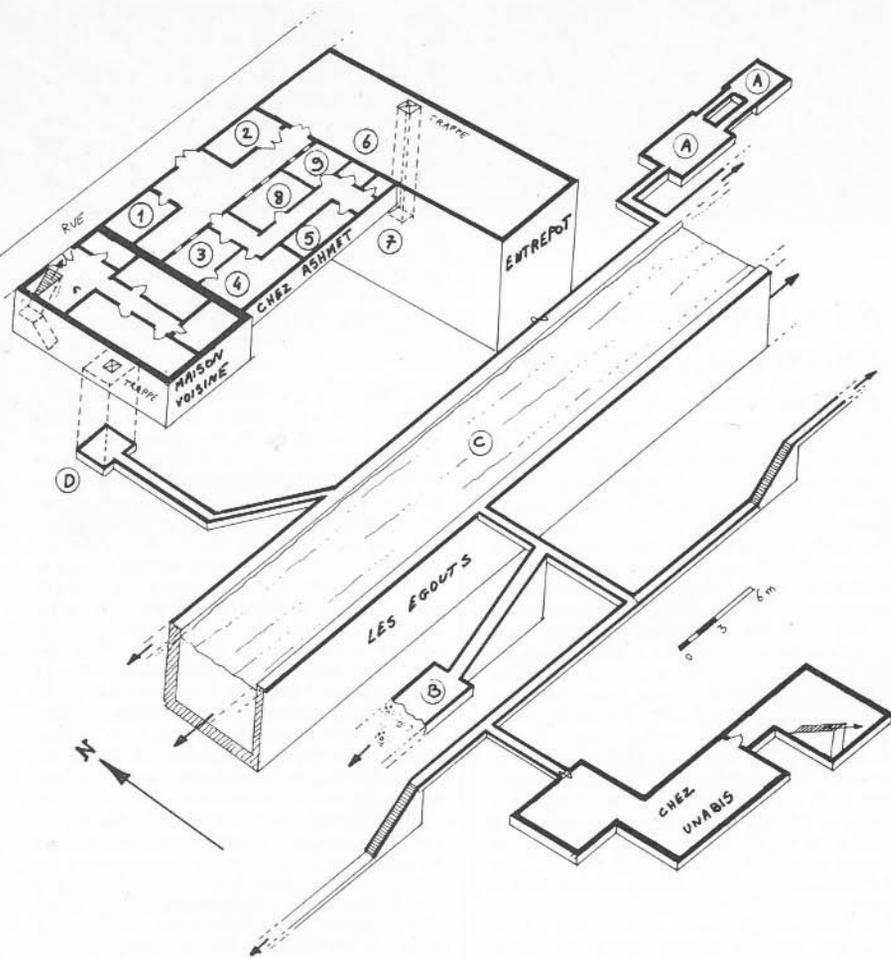
Le jour où les aventuriers décident de pénétrer chez Ashmet, ils ont l'écho d'une étrange rumeur : au cours de la nuit, une explosion s'est produite dans une maison du voisinage ; son propriétaire (un savant) ayant disparu, les plus folles hypothèses circulent.

En fait, le propriétaire de cette maison, un médecin à la retraite, a passé son existence à tenter de percer le mystère de la vie après la mort. Après bien des manipulations chimiques, il a fini par périr dans l'explosion de son laboratoire. Mais -ironie du sort !- les émanations chimiques dues à cette explosion rendirent la vie aux cadavres qui s'amoncelaient dans sa cave. C'est ainsi une véritable troupe de mort-vivants qui s'est répandue dans les égouts, à la recherche de chair humaine...

Le MD devra choisir le moment propice pour les lâcher sur les aventuriers. Ainsi, à titre d'exemple, une demi-douzaine de zombies peuvent jaillir des immondices au moment où ils traversent le collecteur principal.

Les zombies : CA 8, DV 2, PV 16, D : 1-8

Au même moment, quatre goules peuvent surgir sur leurs arrières, tandis que deux momies débouchent du passage (D).



Les goules : CA 6, DV 2, PV 16, D : 1-3/1-3/1-6.

Les momies : CA 3, DV 6+3, PV 50/40, D : 1-12.

Ce plan d'attaque est donné à titre indicatif. Vous pouvez le modifier à votre convenance, en tenant compte de la puissance des personnages.

Retour à l'air libre

Les mort-vivants vaincus et le mur abattu, les aventuriers pénètrent dans les caves situées sous l'entrepôt d'Ashmet. On y trouve principalement des bouteilles de vin et tout un bric-à-brac d'objets métalliques aux formes étranges (ex : bicyclettes, fer à repasser, etc...). Une trappe en bois au plafond permet d'accéder à l'entrepôt. Ce dernier est à peu près désert et ne contient qu'une dizaine de caisses, trop volumineuses pour être acheminées par les égouts. Elle contiennent des bibelots (statuettes, pendentifs) qui semblent avoir une grande valeur. En fait, l'œil exercé d'un voleur, s'il prend la peine de les examiner, permet de déterminer qu'ils ne valent rien. Au fond d'une des caisses, se trouve la fameuse cassette marquée d'un « X » (sa serrure étant extrêmement complexe, il faudrait une heure pour espérer la forcer). Les murs de l'entrepôt portent des traces d'impact semblables à ceux causés par des boules de feu. Par une fenêtre grillagée, les aventuriers peuvent observer ce qui se passe dans la cour intérieure. Un voleur ou un nain peut également découvrir le passage secret donnant dans la chambre d'Ashmet. A ce stade de l'aventure, nos cambrioleurs peuvent décider de repartir en

se contentant du coffret (après tout, c'est ce que leur a demandé Volder), mais Jordan ne serait certainement pas très content de ne pas récupérer son argent. Ils peuvent aussi choisir de faire un tour dans la maison, en espérant trouver des objets précieux à emporter...

Chez Ashmet

1) La maison des gardes. 8 « orcs » s'y trouvent en permanence, certains dorment, d'autres s'entraînent ou jouent aux cartes. Ils accourent au moindre bruit suspect.

Les « orcs » : CA 8, DV 3, PV 24, D : 1-10 (hache spéciale) ou 4-24 (pistolasers). Bien que munis de pistolasers (traiter comme un arc long) les gardes répugnent à s'en servir et préfèrent leurs haches.

2) Le garage. Deux aéroglisseurs y sont garés.

3) La cuisine. Un domestique s'y trouve de 10h à 13h et de 18h à 21h. Cette cuisine est très bien équipée (four à micro-ondes, mixer, couteau électrique, etc...).

4) La salle à manger. C'est dans cette pièce richement décorée de tapis somptueux qu'Ashmet et ses invités occasionnels prennent leurs repas. Un écran vidéo géant passe en permanence des films fantastiques d'origine incertaine et affreusement terrifiants (« La nuit des mort-vivants », « La Boum III », « Indiana Jones et le Chameau Mangeur d'Hommes », etc...).

5) La salle des gardes. Deux orcs s'y trouvent en permanence. Ils sont relevés toutes les trois heures.

6) Salle de bain. Très « clean », elle abrite un étonnant « golem de fer » (en fait, il s'agit d'un robot-masseur).

7) Toilettes. Propres, parfumées... étranges, quoi !

8) Le bureau. Richement meublé, il contient beaucoup de livres, ainsi que des appareils inconnus (lampes électriques, magnétophone, chaîne Hi-Fi, etc...). Derrière un tableau représentant Ashmet, il y a un coffre-fort à la serrure complexe (-20 % pour la crocheter, une seule tentative possible). Il contient beaucoup de papiers, des pierres précieuses pour un montant de 15.000 PO.

9) La chambre d'Ashmet. Comparée au bureau, elle semble pauvre. Mis à part une aiguière en or (2.500 PO), une statue en onyx (5.000 PO) et deux tableaux représentant les anciennes épouses d'Ashmet, elle ne contient qu'un lit, une table et une chaise. Sous le matelas, on peut trouver une bourse ornée d'étoiles argentées (la bourse de Jordan). Elle recèle 10.000 PO en gemmes.

Conclusion

Si les aventuriers parviennent à cambrioler Ashmet sans se faire repérer, ils peuvent regagner le vaisseau de Jordan en toute quiétude. Sinon, ils devront se dissimuler dans Malhonn en attendant que les choses se calment. Plutôt que de faire appel aux autorités, Ashmet lancera à leurs trousses des chasseurs de prime hyper-entraînés. Au fait, rien ne vous empêche d'imaginer que ceux-ci suivront la trace des aventuriers jusque dans l'univers de Laelith...

S'ils ont ramené sa bourse au « marchand des étoiles », celui-ci se montrera généreux en leur faisant cadeau de quelques objets magiques :

— 2 « boîtes-qui-parlent-à-distance ». Des talkie-walkies, d'une portée de 10 km et pouvant fonctionner six mois.

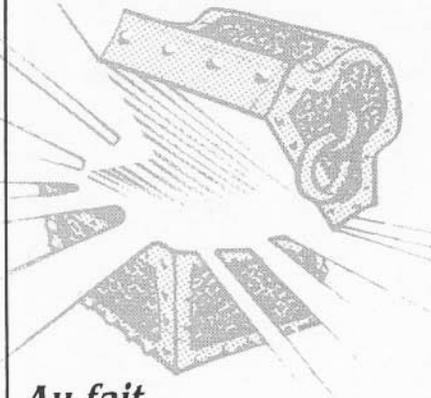
— 1 carton plein de « stylets-qui-écrivent-sans-encre ». 1000 stylos à bille, revendables 10 PO pièce.

— 6 « torches-qui-brillent-toutes-seules ». Des lampes torches d'une autonomie de six mois.

— 6 « paquets-de-médecines ». Des troussees de premiers soins permettant de soigner 1-10 pts de dommages par jour, et ce 6 fois. Elles contiennent également 2 doses de contrepoison universel.

— 1 boîte de 100 cigares pouvant être revendus 5 PO pièce.

— 1 « appareil-à-faire-des-peintures-très-vite ». Un appareil photo à développement instantané, 12 poses.



Au fait...

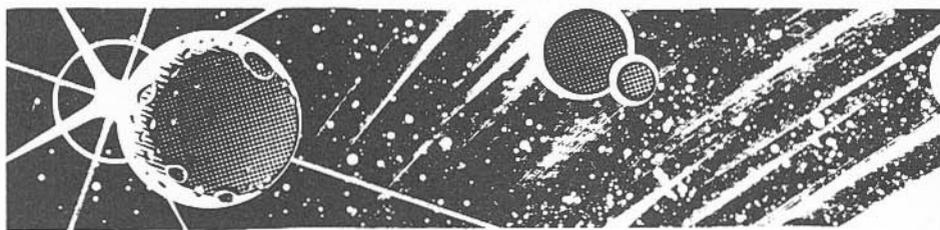
Si les aventuriers décident d'ouvrir le coffret mystérieux avant de le remettre à Koldin, ils découvriront des parchemins bizarres représentant des jeunes femmes plutôt jolies et fort peu vêtues...

scénario
Denis Beck
illustration
Olivier Vatine
plans
Stéphane Truffert



Le prix de la survie

Dans ce mini-scénario d'Empire Galactique, prévu pour une équipe de personnages de grades 2 ou 3, les joueurs devront faire un choix difficile...



Situation et introduction pour les joueurs

Grünwald est une petite planète-état aux frontières de l'Empire dont personne n'avait entendu parler jusqu'à ces derniers temps. Mais, le mois dernier, Haute-Garde, une de ses villes principales, a été anéantie dans des circonstances étranges. Les Grüniens prétendent avoir été attaqués par une puissance inconnue et hostile. En conséquence, ils ont demandé à ... (la planète impériale la plus proche, où résident actuellement les PJ) de leur venir en aide. Les experts militaires ont conclu, après mûre réflexion, que si « puissance hostile » il y avait, l'attaque de Grünwald ne pouvait être qu'une sorte de « test » visant à évaluer le potentiel en armement des mondes impériaux avoisinants. Il ont donc convenu d'envoyer sur place un groupe d'enquêteurs possédant le moins de renseignements possible sur les forces armées étatiques. Coïncidence : les PJ traînent justement leurs guêtres dans le coin...

Les personnages sont convoqués par le chef des services secrets locaux, le « Colonel » (également surnommé le « Monstre » par ses subordonnés, on ne sait pourquoi). Il les charge de déterminer les véritables causes de la destruction de Haute-Garde. Si le « pire » devait se confirmer, il leur sera possible de faire appel à la Flotte. Sinon, ils doivent régler les problèmes de leur mieux. Pour cette mission, ils ont rang d'Ambassadeurs Extraordinaires. Leurs services seront bien rémunérés (au choix du MJ). Pour la description de la planète Grünwald, reportez-vous à l'annexe.

I Ambassade en enfer

Après un voyage sans histoire à bord d'un petit Transistel chargé de vitamine C pour les colons, les PJ débarquent sur le petit astroport de Grünwald, en plein cœur de la jungle. Le personnel de l'installation, manifestement inquiet, ne peut pas apprendre grand chose aux personnages. Aucun vaisseau ne s'est approché de la planète le jour de la catastrophe (signalez aux soldats du groupe que cela ne veut rien dire, les vaisseaux de guerre pouvant se rendre indétectables).

Une bulle cabossée, mais en état de marche, attend les PJ pour les emmener jusqu'à Espoir, la capitale planétaire.

Espoir

La bulle va survoler la jungle (les végétaux sont à dominante rouge), puis quelques montagnes désolées, avant d'arriver à destination. Espoir est une petite agglomération (10.000 habitants) grise et triste, édiflée à 2000 mètres d'altitude. Le gouvernement planétaire tout entier (le Président et une douzaine de conseillers) est venu accueillir les « ambassadeurs ».

Héros-malgré-eux

Le Président Spanders redoute que les PJ aillent fourrer leur nez là où ils ne devraient pas. Il voudrait qu'ils se contentent de se rendre au chevet des « rescapés » de la catastrophe et qu'ils aillent seulement inspecter le site de l'explosion avant de repartir. Ils sont donc assistés en permanence par des gorilles de la Garde Présidentielle qui ne les lâchent pas d'une semelle (encore qu'il soit facile de les semer). La nuit, ils sont logés à la Résidence (voir « A la recherche... », plus loin) et un programme chargé a été élaboré pour eux : bals, réceptions, banquets, spectacles... Après avoir été contraints de prononcer deux ou trois discours, les joueurs ne devraient plus avoir qu'une envie : partir ! (« Et je te jure que si ce soir je suis encore forcé de débiter des inepties sur la Grande Fraternité Humaine, je prends mon laser et je descends tout le monde, avant de me flinguer ! »).

Les mondanités leur permettent cependant de découvrir les sentiments qui animent les colons : les PJ sont des « intrus », ils n'ont rien à faire ici, le Président n'aurait pas dû demander de l'aide même si l'invasisseur est à nos portes, etc... Ces choses ne seront pas dites ouvertement, mais elles seront faciles à comprendre.

II Personnalités marquantes

Uloa Spanders

Le huitième Président Héritaire est la seule personne qui se montre vraiment aimable sur cette planète. Réservé en public, il devient vite cordial en privé. Il insiste beaucoup sur le fait qu'il est nécessaire d'évacuer la planète, qui risque d'être attaquée à nouveau d'un instant à l'autre. S'il a confiance en eux, ou s'il sent qu'il est sur le point d'être démasqué, il révélera aux PJ l'essentiel de l'histoire. Mais s'ils lui font mauvaise impression, ou s'il se sent menacé, il contactera le petit groupe d'Etrangers qui se trouve en ville et leur demandera d'en finir avec eux. Il pourra aussi faire saboter la bulle des PJ, afin qu'ils s'écrasent en pleine jungle. Par la suite, les indigènes affirmeront avoir assisté à un combat opposant la bulle à un « étrange vaisseau noir ». A par ça, Uloa Spanders est un homme sympathique, intelligent et lucide, tout à fait capable de former un *Ecran Mental*...

Anna Spanders

A 30 ans, la femme du président en paraît le double. Son attitude à l'égard des PJ exprime un mélange de crainte, d'agressivité et de fascination. Elle a tellement entendu d'histoires sur les Etoiles... Si on parvient à sympathiser avec elle, elle avouera se demander si son époux ne profite pas de ses fréquentes « tournées d'ins-

pection » pour aller rejoindre une autre femme.

Tobie Spanders

Il a 14 ans et sait qu'il sera le prochain président de Grünwald. Résultat : il arbore une attitude perpétuellement arrogante et se rend odieux envers tout le monde, et surtout les PJ. Lui aussi a remarqué que les absences de son père étaient anormales. Il peut, si vous le désirez, voler la bulle des PJ (après que son père l'ait sabotée) pour faire une virée dans une autre ville avec la demoiselle de ses pensées. En le recherchant dans la jungle, les PJ pourront alors rencontrer quelques indigènes conciliants...

III A la recherche de l'ennemi inconnu

La Résidence

Les PJ sont logés à la Résidence, un édifice massif en pierre grise, qui cumule les fonctions de logement présidentiel, de siège du gouvernement et de mairie de la ville. Leurs appartements sont spacieux, confortables... et surveillés en permanence. (Il suffit, cependant, d'une bonne engueulade -jet moyen de Commandement sous Force- pour se débarrasser de l'encombrante « Garde d'Honneur »).

Enquête

Si les PJ se penchent sur les archives de la planète, ils obtiendront quelques données intéressantes à condition de consacrer quelques heures à cette tâche, devant l'unique lecteur de microfilms de la ville :

— « Le Grand Abandon » ou la véritable histoire de l'indépendance.

— Les fichiers d'état civil indiquent que les naissances sont en constante diminution, tandis que les décès ne font qu'augmenter. On meurt jeune (40-50 ans), en général de troubles cardiaques (provoqués par la pesanteur) ou de cancers (causés par le rayonnement solaire). Si un PJ réussit un jet d'Administration sous Intelligence, il peut calculer qu'au train où vont les choses, la colonie aura disparue d'ici un siècle...

— De très vieux comptes rendus parlent d'enfants qui auraient été enlevés par des « êtres de la jungle ». Les indigènes primitifs ont été tenus pour responsables de ces disparitions et un village a même été rasé. *Note* : les incidents se sont produits dans la région des Tours de Cristal (voir plus loin).

— Des rapports établis par des contremaîtres chargés d'exploitations isolées, font apparaître que Spanders a la déplorable habitude d'arriver en retard à ses rendez-vous (en fait, le président profite de ses déplacements pour se rendre chez les Yyrs).

Les « rescapés »

Les rescapés de la catastrophe sont logés dans un petit hôpital, situé à l'autre bout de la cité. Le trajet jusque là permet aux PJ de constater que la civilisation planétaire est de NT 3 régressif (véhicules à moteur transformés en carrioles, faute de carburant) et xénophobe : on ira jusqu'à leur lancer des pierres s'ils essaient de parler avec des passants...

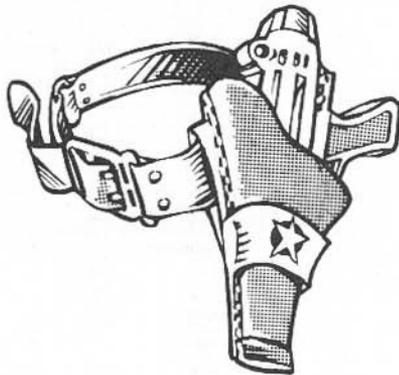
Les « survivants » de Haute-Garde sont une demi-douzaine. Tous ont l'air plus ou moins abattus et racontent la même fable : il étaient partis à la chasse et, en arrivant en vue de la ville, ils ont repéré « trois gros

vaisseaux noirs » qui la survolaient. L'un d'eux a lâché quelque chose et la cité a disparu dans un « éclair éblouissant, bientôt suivi d'un immense champignon de fumée ». Étrangement, les « blessés » sont exempts de brûlures dues aux radiations (jet facile en Médecine sous Intelligence pour remarquer cela).

Si on pratique un *Sondage mental* sur eux, on aura l'impression que certains de leurs souvenirs ont été brouillés par une volonté étrangère.

Les Etrangers

Il y en a un petit groupe en ville. Ce sont d'anciens « enfants disparus » qui ont été éduqués par les Yyrs. Leur entrée en scène dépend de la tournure que vous souhaitez donner au scénario. Ils peuvent se contenter d'entretenir la paranoïa des joueurs (silhouettes furtives, filatures, etc...) ou provoquer une bonne vieille fusillade (ils ont des paralyseurs d'un modèle inconnu). S'ils



attaquent les PJ, ils le feront de préférence en plein air.

Si l'un d'entre-eux est fait prisonnier, il refusera de parler et résistera parfaitement à l'hypnose et à la torture. Si un télépathe réussit à percer son *Ecran Mental*, il sera submergé de pensées non-humaines (l'Etranger a été élevé et raisonne comme un reptile intelligent). Le télépathe devra alors réussir un jet « difficile » d'*Evasion Mentale* pour ne pas tomber dans le coma pour 1D jours.

Haute-Garde

Cette agglomération est située à une demi-journée de bulle d'Espoir. Le cratère provoqué par l'explosion s'ouvre à flanc de montagne. Le sol est noirci et crevassé dans un rayon de plusieurs kilomètres. Certains bâtiments des anciens faubourgs de Haute-Garde sont presque intacts. La radioactivité du site correspond à ce que peut provoquer une bombe H d'une mégatonne. Un simple survol des lieux n'apprend rien de plus. Par contre, en se posant, on peut remarquer l'absence totale de cadavres, même dans les maisons encore debout. De plus, un PJ réussissant un jet de *Stratégie* remarque que la terre a été creusée par l'onde de choc de la bombe, comme si celle-ci avait explosé au niveau du sol, et non à quelques dizaines de mètres d'altitude, comme c'est toujours le cas pour les bombes nucléaires larguées depuis un vaisseau.

Note : les habitants de Haute-Garde ont été évacués par des Etrangers en uniformes de l'armée régulière et porteurs d'un ordre du Président. Ils n'ont fait aucune difficulté pour être relogés dans plusieurs cités installées aux antipodes.

Grünwald la « paradisiaque »

Le système Grünwald compte 7 planètes, dont seule la troisième est habitable. Diamètre : 16.000 km. Gravité : 1,3 G. 70 % d'océans. L'atmosphère est un peu trop riche en oxygène. Humains : 30.000 personnes. La planète a appartenu au Trust Impérial des Minerais ; elle est indépendante depuis deux siècles. Vie indigène : humanoïdes reptiliens NT 1.

Les rapports entre les deux communautés sont bons : les humains sont installés à flanc de montagne et les indigènes habitent dans la jungle qui recouvre les plaines.

Les informations ci-dessus peuvent être obtenues auprès de n'importe quelle banque de données, celles présentées ci-dessous devront être découvertes par les joueurs eux-mêmes.

- La pesanteur rend lourd et maladroit (les colons sont en général petits et trapus).
- Si les PJ ne portent pas de masques filtrants, ils ont rapidement une sensation d'ivresse due à l'excès d'oxygène dans l'air (+1D à toutes les actions, +2D pour l'utilisation des psis). L'atmosphère étant moins dense en alti-

tude, les colons n'ont besoin de porter des masques qu'en plaine.

● Le climat est très chaud (35°) et atrocement humide : tout rouille ou moisit à des vitesses surprenantes (retirez 1D à la Qualité Mécanique du matériel).

● Le champ magnétique est capricieux : le pôle magnétique planétaire change de place d'un jour à l'autre, les communications radio sont souvent brouillées et il se produit parfois des phénomènes spectaculaires (aurores boréales, foudre « en boule »).

● Le soleil de Grünwald est une naine blanche qui dégage trop d'ultra-violet pour l'organisme humain. Malgré une adaptation rapide (les colons sont basanés et les PJ ont de grandes chances d'être victimes de coups de soleil), il est courant de développer des cancers de la peau.

● La vitamine C manque complètement sur Grünwald. Si les PJ n'en prennent pas un comprimé tous les matins, ils attrapent le scorbut en quelques semaines.

● Le jour dure 30 heures, ainsi que la nuit. Les nouveaux venus risquent d'être un peu déphasés...

Dans la jungle

Que cela soit volontairement ou pas, les PJ risquent de finir par visiter la forêt vierge qui recouvre une grande partie de Grünwald. Pour des humains, c'est un lieu de cauchemar, un enfer de végétaux pourpres (surtout des fougères géantes), infesté d'insectes voraces. Cette jungle est en outre hantée par des reptiles géants sortis tout droit du Jurassique (si la gâchette de leurs lasers démange vos joueurs, lâchez un tyrannosaure à leurs trousses : les survivants seront sans doute plus calmes...).

Tôt ou tard, les PJ tombent sur un village indigène : quelques huttes de branchages construites entre les arbres (invisibles depuis les airs). Elles sont habitées par des êtres minces, écaillés et craintifs, que quelques cadeaux suffisent à amadouer. Ils se nourrissent d'oeufs, de poissons et de petits reptiles. En deux semaines de séjour, il est possible d'apprendre leur langage



frustré (*Langages E.T.* sous Charme. Tirez un second jet « difficile » sous Intelligence pour le PJ ; s'il est réussi, faites-lui remarquer que cette langue semble être une version simplifiée d'un langage beaucoup plus évolué). Ce peuple possède de nombreuses légendes concernant des « pluies de lumières », des « soleils dévastateurs » et des « champignons gigantesques » qui font étrangement penser à des descriptions d'explosions nucléaires. Si on pense à les interroger sur leurs croyances religieuses, ils diront que leurs Dieux vivent dans de drôles de huttes en pierre, loin, là-bas dans la forêt. Personne n'acceptera d'y conduire les PJ : il paraît que ceux qui vont dans ce lieu perdent souvent la mémoire...

Les Tours de Cristal

Enfouie dans une région particulièrement sauvage de la jungle grüniennne, les PJ découvrent une étonnante cité composée exclusivement de spirales construites en cristal multicolore (pour s'y rendre, il faut au moins réussir un jet difficile d'*Orientalisation*, à moins qu'on ne dispose d'un guide, comme Spanders, par exemple).

Ils sont accueillis par une douzaine d'Etrangers qui leur demandent, avant toute chose, de leur remettre leurs armes. Eux-mêmes sont équipés de paralyseurs dont ils n'hésiteront pas à faire usage (attention : si les Yyrs -voir annexe- s'en mêlent, le combat risque d'être un peu déséquilibré). Une fois cette formalité accomplie, les PJ peuvent se promener à loisir dans la cité (visitant, entre autres, des laboratoires où deux nouvelles bombes H sont en cours de fabrication). Au cours de leur visite, ils rencontreront des Yyrs (qui ressemblent beaucoup aux indi-

La tragédie de Grünwald

Il y a 6000 ans, cette planète était habitée par une race reptilienne qui, à la suite d'une guerre nucléaire, réussit à la rendre quasi-inhabitable. La plupart des survivants de cette catastrophe (une poignée) régressèrent jusqu'à un NTI. Toutefois, un petit groupe (les Yyrs) maintint un semblant de civilisation, tout en s'attachant à développer ses pouvoirs mentaux. Leur nombre ne cessa de décroître et leur culture aurait aujourd'hui disparu si les humains n'étaient pas venus...

La planète fut découverte il y a 250 ans par un certain Anton Grünwald qui prospectait pour le compte du Trust Impérial des Minerais. Selon ses premiers rapports, la planète regorgeait de filons métallifères qui affleuraient à la surface. Les xénologues envoyés en reconnaissance, ne rencontrèrent que des indigènes primitifs et classèrent la planète NTI. Le T.I.M. lança alors un programme de colonisation de grande envergure qui devait faire de Grünwald la première planète minière de ce secteur. Il apparut bien vite que les « fabuleuses ressources minérales » n'étaient qu'un rêve : quelques filons bien vite épuisés. Le T.I.M. se désinté-

ressa alors de ce monde en déclarant à ses colons qu'ils étaient désormais membres d'un état souverain... ce qui lui évitait de déboursier les frais de rapatriement pour 50.000 personnes ! Les colons survécurent de leur mieux pendant de longues décennies, mais leur population décrivit sans cesse. Un jour, les Yyrs prirent contact avec les dirigeants de la colonie en proposant de se charger de l'éducation de quelques enfants triés sur le volet, afin de leur conférer certains de leurs pouvoirs. Un accord fut conclu et depuis, leur existence constitue un secret que se transmettent les présidents héréditaires de Grünwald.

Il y a quelques mois, Uloa Spanders, l'actuel président, a pris conscience que la colonie était condamnée à terme, il a alors demandé l'aide des Yyrs. Ceux-ci lui ont suggéré d'essayer de provoquer l'évacuation de la planète par un état des alentours en prétextant une attaque d'origine inconnue. Ils lui ont ensuite demandé de faire évacuer la cité de Haute-Garde, avant de la raser grâce à une bombe H de leur conception...

gènes de la jungle). Ces derniers leur exposeront par télépathie la situation de bonne grâce, répondant à toutes leurs questions, s'ils promettent de ne jamais révéler l'emplacement de leur ville. Ils les laisseront ensuite maîtres de décider du contenu de leur rapport...

Conclusion

Les joueurs se trouvent confrontés à un grave problème de conscience : doivent-ils, ou non, révéler la vérité aux commanditaires de leur mission ?

● Si les PJ confirment la version de l'Ennemi Inconnu, la planète sera évacuée, on y installera une base militaire, et un Lehouine de la Marine enverra des Varlets patrouiller en permanence dans le secteur. Le moins que l'on puisse dire, c'est que les PJ coûtent cher aux contribuables galactiques et ils seront poursuivis en justice si l'on découvre que leur rapport est erroné. La peine maximale pour diffusion de fausses informations et recel d'informations intéressantes l'Empire sera infligée : confiscation totale de leur matériel, et de la moitié de leur patrimoine.

● S'ils préfèrent dévoiler l'imposture et démasquer Spanders, ce dernier sera déposé et exilé avec sa famille. La colonie s'éteindra d'elle-même en deux ou trois générations.

● Si l'existence des Yyrs est révélée, cela risque d'entraîner après un long procès, l'évacuation de la planète, puisqu'ils constituent les occupants légitimes de cette dernière...

Les PNJ

Uloa Spanders

Humain, Tekno grade 3, 35 ans.

H8 F10 E10 C9 I11

Compétences : Administration⁵, Mécanique³, Estimation³, Combat Contact³, Mécanique², Conversion², Conduire NT5².

La Garde d'Honneur

H6 F11 E10 C7 I7 V6

Compétences : Combat contact⁴, Mains Nues⁴.

Armes : Epées (C).

Les primitifs

Ils vivent de pêche et de cueillette.

H10 F8 E9 C7 I6 V6

Compétences : Combat contact³, Combat distance³.

Armes : Lance (C).

Les Etrangers

Humains élevés par les Yyrs.

H5 F6 E8 C8 I10 V12

Compétences : Télékinésie³, Télépathie³, Neutralisation psi³, Conduire NT5³, Paralyseur³, Médecine².

Les Yyrs

Une dizaine de super-psi (exemple : Yoda) exaspérants.

H8 F6 E5 C5 I12 V12

Compétences : Télépathie⁵, Télékinésie⁵, Hypnose⁵, Neutralisation psi⁵ et Conscience psi⁵.

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Olivier Vatine

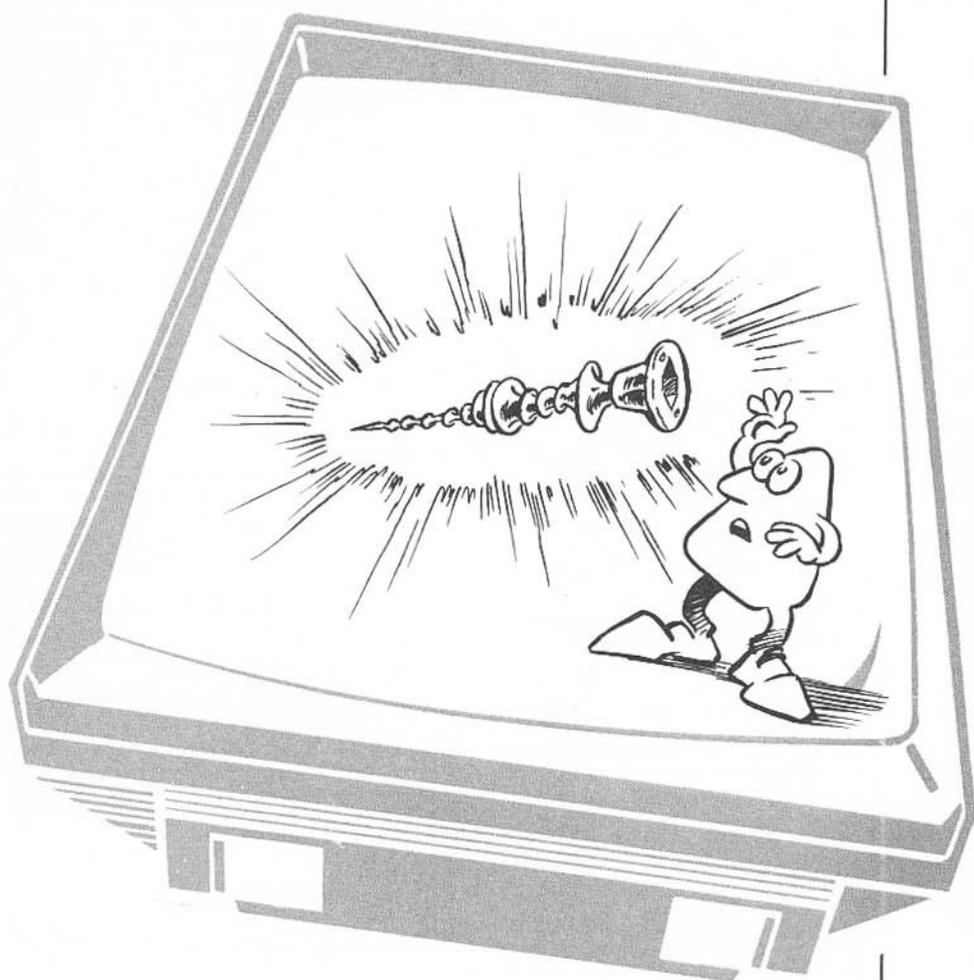
Casus Belli presents



Les Aventuriers de la Vis Perdue

« Raiders of the Lost Screw »

Cette Soloquête a pour cadre le monde délirant de Paranoia, le jeu de rôle plein d'humour noir. Vous n'avez besoin d'aucune règle pour jouer, en effet le cours de l'histoire sera influencé par vos seuls choix. Soyez donc prudent, prudent et paranoïaque, car après tout vous n'avez que six clones...



1. Un frisson d'horreur parcourt votre échine, votre cœur s'emballé, vos doigts se glacent et laissent échapper le tournevis qu'ils tenaient. Il manque une vis...

Une vis, une simple vis, il manque une vis sur le ProtoRob tout immaculé que vous venez de remonter. L'angoisse vous étreint lorsque vous songez aux conséquences... Personne ne croira que vous l'avez égaré. Au mieux vous serez accusé de sabotage sur un prototype d'accréditation Ultraviolette et exécutez sommairement. Au pire...

Si vous retournez tout l'atelier pour la retrouver, allez en 11. Si vous essayez de la remplacer par une autre, allez en 33. Si vous tentez de réfléchir sainement, allez en 61.

2. Vous arrivez à temps pour voir votre vis achever de fondre... Il va falloir vous en procurer une autre... Allez en 33.

3. A quatre pattes sur le tapis roulant, vous fouillez les ordures. Vous remarquez qu'il n'y a plus un seul gramme de métal, de verre, de textile parmi les déchets... Si vous méditez sur ce fait, allez en 68 ; sinon allez en 49.

4. La peinture blanche est une denrée très rare puisqu'elle est la couleur de l'accréditation Ultraviolette. Une seule façon de s'en procurer : le marché noir...

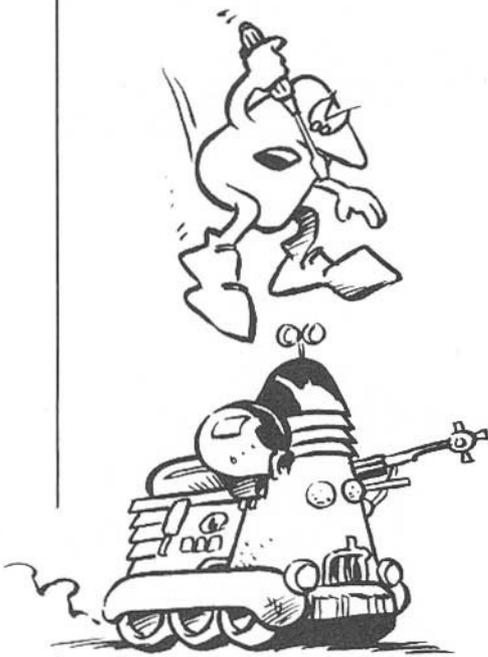
Si vous essayez le marché noir, allez en 40. Si vous renoncez, allez en 29.

Vous vous appelez SCOOM-O-UNE-1, vous êtes un obscur technicien en robotique du Service de la Recherche et de la Conception. Votre tâche ingrate et modeste consiste en réparer les Robots Prototypes, les ProtoRobs, qui tombent en panne en cours de test.

Vous êtes un citoyen sans histoire, loyal et assidu au travail, bien noté par vos chefs et promis à une belle carrière. Mais tout ceci risque de voler en éclats à cause d'une simple, ridicule, insignifiante, petite vis blanche...

5. Avec une joie sans borne, vous ôtez la vis du mur. Brusquement l'air de la cabine est aspiré par le vide de l'espace, le vaisseau devient fou et pique vers la Terre... Vous vous bouchez les oreilles et fermez les yeux en attendant l'impact. Le vaisseau s'écrase en plein

XIII



sur le complexe et vous sortez groggy des décombres, la vis en main... Profitant de la panique, vous vous éclipsez subrepticement avant l'arrivée de l'armée et de la Seclnt... Allez en 78.

6. Des techniciens accourent à vos cris et éclatent de rire en vous découvrant dans une posture aussi ridicule. Les zygomatiques à la limite de la tétanisation, ils parviennent à vous délivrer.

Survient alors un agent de la Seclnt qui vous tance vertement pour avoir risqué d'endommager un robot. Son sermon terminé, vous réalisez que le FrotBot n'est plus là, arrgh...

Si vous continuez la traque, allez en 65. Si vous cherchez plutôt à vous procurer une autre vis, allez en 33.

7. Vous lui faites face courageusement. Il vous envoie une petite décharge électrique... Si vous lui tenez tête, allez en 41 ; sinon allez en 77.

8. « Désolé, je n'en ai pas sur moi ». Revenez en 71.

9. Rien ne ressemble plus à un FrotBot qu'un autre FrotBot, heureusement pour vous le secteur n'en compte qu'un, restrictions obligent. Reste à le trouver... Vous parcourez donc les innombrables couloirs à sa recherche mais en vain. Désespéré vous vous accordez une minute de répit, c'est alors que vous apercevez le FrotBot, débouchant d'un couloir...

Si vous vous jetez sur lui pour lui faire cracher votre précieuse vis, allez en 20.

Si vous le suivez discrètement dans l'attente d'un moment propice pour agir, allez en 65.

10. Votre tournevis s'enfonce entre deux plaques de blindage d'un robot-grue de 15 tonnes et vous tentez de vous agripper à lui tel le capitaine Achab sur Moby Dick. Le robot virevolte en tous sens pour essayer de vous décrocher de son dos...

Si vous tenez bon, allez en 53 ; sinon allez en 17.



11. Vous avez beau fouiller l'atelier de fond en comble, vous ne la trouvez pas...

Retournez en 1.

12. Sans prendre la peine de vous habiller entièrement, vous foncez droit au poste des métaux ferreux. Vous n'y trouvez pas votre vis... Réalisant votre erreur, vous courrez à l'autre poste...

Allez en 2.

13. « Le blanc est ma couleur préférée... » vous répond-t-il. L'homme se lève et vous glisse avant de partir : « Rendez-vous dans une demi heure dans l'atelier désaffecté du bloc Ouest ! ».

Si vous vous y rendez, allez en 21 ; sinon retournez en 67.

14. Son puissant succion happe les écrous et votre main en prime...

Si vous appelez à l'aide, allez en 6. Si vous frappez le FrotBot, allez en 46.

15. Vous sautez sur votre proie le tournevis en avant et...

Tentez votre chance, allez en 22, 25, 10 ou 73.

16. Le jeune loup vous quitte après vous avoir expliqué comment entrer en contact avec les Mystiques. Quelques heures plus tard, vous jouez au funambule entre deux immeubles de trente étages...

Si vous tombez, allez en 59 ; sinon allez en 62.

17. Vous tombez lourdement sur le sol de béton, votre tournevis à la main tandis que le robot-grue s'éloigne lentement...

Si vous continuez la chasse, revenez en 64. Si vous renoncez à cette idée, retournez en 33.

18. Vous foncez aussitôt à la pièce qui tient lieu de décharge pour le secteur. Vous êtes effaré par la quantité d'ordures qui s'y trouve. Pour retrouver votre vis il va falloir tout passer au peigne fin...



Si vous entreprenez de fouiller la décharge, allez en 39. Si vous renoncez et cherchez à vous procurer une autre vis, allez en 33.

19. Vif comme l'éclair vous jaillissez hors de l'atelier et revenez la Seclnt. Mais, malgré des recherches intensives, les étrangers restent introuvables et vous êtes taxé de mythomanie... Retournez en 33.

20. Vous vous jetez sauvagement sur lui. Vif comme l'éclair, le robot esquive votre pitoyable tentative et vous vous étalez de tout votre long sur le sol de béton... Ceci ne semble pas être la bonne méthode !

Si vous tentez de l'amaudoyer avec des écrous, allez en 27. Si vous le suivez discrètement, allez en 65.

21. Vous vous rendez à l'atelier désaffecté à l'heure dite. Il est sombre et poussiéreux, vous avancez en enjambant des carcasses de machines hors d'usage. Dans le fond de la pièce se tiennent trois hommes, aux allures de comploteurs...

A votre arrivée, ils vous pressent de questions : « Où en est la flotte ? Pour quand est prévue l'attaque ? » Comme vous hésitez, ils deviennent méfiants : « Si tu es bien l'un des nôtres, enlève donc ton masque !... ».

Les trois comploteurs enlèvent le leur, découvrant leur vrai visage fait d'écaillés translucides et d'yeux pédunculés : « Par la galaxie étoilée, c'est un natif ! Attrapons-le mes frères... »

Si la terreur annihile toutes vos capacités, allez en 63. Si vous prenez vos jambes à votre cou, allez en 19.

22. Vous atterrissez sur un chariot portant des plateaux-repas. Les soldats Vautours qui le

convoient semblent très mécontents...

Si vous leur souriez du mieux que vous pouvez, allez en 72. Si vous pleurez pour les attendrir, allez en 26.

23. C'est alors que vous apercevez un GuerBot en mal de rats à pourchasser foncez sur vous à toute allure...

Si vous fuyez allez en 77, sinon allez en 7.

24. Le jeune loup peut vous en fournir une si de votre côté vous l'aidez à entrer en possession d'une relique de l'Histoire Enregistrée : La cape de Superman...

Si vous acceptez, allez en 55 ; sinon retournez en 67.

25. Vous vous trouvez face à un GuerBot tous lasers sortis...

Allez en 31.

26. ZAP, ZAP, ZAP, KILL, DESTROY... ZAP, RIP. Allez en 30.

27. Faisant rebondir quelques écrous dans votre main, vous l'appelez : « Petit, petit, petit... » (NDLR : le FrotBot est un petit robot). Le FrotBot, d'abord craintif, se rapproche et tend un de ses suceurs.

Si vous en profitez pour l'attraper, allez en 75.

Si vous lui donnez les écrous, allez en 14.

28. Fort de votre bout d'étoffe orange, vous imposez votre autorité. Vous forcez l'un des Infrarouges, le plus rigolard, à se déshabiller complètement pour vous fournir des vêtements tandis que les autres vous expliquent en bredouillant que les déchets métalliques sont triés entre métaux ferreux et non-ferreux pour être refondus en lingots...

Vous avez beau vous creuser la tête, vous ne vous rappelez pas en quoi est faite votre vis...

Si vous pensez qu'elle est faite de métaux ferreux, allez en 12 ; sinon allez en 56.

29. Sans peinture, elle ne sert à rien... Vous jetez la vis et rentrez chez vous pour prendre un peu de repos.

Retournez en 33.

30. L'Ordinateur vous offre le poste de votre précédent clone, malheureusement disparu. Votre premier travail est de finir la réparation qu'il avait commencé...

Allez en 1.

31. CENSURE. Allez en 30.

32. Par chance, quelques étages en dessous, un citoyen ouvrirait sa fenêtre en grand. Tremblant de peur, vous vous agrippez de toutes vos forces au volet. Prudemment vous passez à l'intérieur, et en vous excusant de votre intrusion, vous prenez vos jambes à votre cou...

Allez en 52.

33. La vis manquante est d'un type peu courant : le modèle 422RXP modifié KZ à pas hélicoïdal progressif, c'est dire !... Par malchance, vous n'en avez pas dans votre trésor de pièces détachées diverses, dommage !... Où allez vous donc trouver une telle vis...

Si vous avez une idée géniale, allez en 69. Si vous avez une idée encore plus géniale, allez en 42.

Si vous préférez réfléchir sainement, allez en 61.

34. « Désolé, je n'en ai pas sur moi ».

Revenez en 76.

35. Vous avez beau clamer votre accréditation sur tous les tons, ils ne vous croient pas et vous conduisent sans ménagement jusqu'au plus proche poste de la Seclnt sous les rires et les quolibets de la foule. Vous êtes libéré quelques jours plus tard...

Il va falloir vous procurer une autre vis...

Allez en 33.

36. Vous aurez certainement plus de chance la prochaine fois...

Si vous continuez la chasse, revenez en 64. Si vous renoncez à cette idée, retournez en 33.

37. Vous sautez du tapis et contournez sournoisement les bras-robots...

Tentez votre chance, allez en 44 ou en 47.

38. Voilà deux ans que ces événements se sont déroulés, vous vous les remémorez souvent dans votre cage du zoo galactique de Belté-geuse. Finalement la vie au Complexe avait du bon, on ne mangeait pas des bananes à tous les repas...

Allez en 30.

39. Vous brassez à pleines mains les ordures quand les portes de la pièce se referment brusquement et que le sol se dérobe sous vos pieds...

Je pourrais vous donner le choix entre plusieurs possibilités pour vous en sortir mais ce serait pure démagogie de ma part puisque l'issue est inéluctable...

Allez donc en 74.

40. Vous savez, pour avoir déjà eu affaire à eux, que les membres de la société secrète Libre Entreprise sont des gens très prudents. Vous savez également comment les contacter...

Allez en 67.

41. Ce GuerBot ne vous fait pas peur, vous avez tort ! Lassé que vous résistiez à ses décharges, il emploie les grands moyens...

Allez en 26.



42. Le meilleur moyen d'obtenir ce que vous cherchez est sans conteste de vous adresser à des membres de la société secrète nommée Libre Entreprise. En effet elle organise un véritable marché noir où tout a un prix...

Si vous suivez cette idée, allez en 40. Si vous renoncez, retournez en 33.

43. Son visage s'éclaire. Il accepte de vous en fournir contre des plans de prototypes du Service de la Recherche.

Si vous acceptez, allez en 70 ; sinon retournez en 67.

44. L'oeil électronique d'un des bras-robots a surpris votre manège. Un GuerBot en mal de rats à pourchasser fonce sur vous à toute allure...

Si vous fuyez allez en 77, sinon allez en 7.

45. Vous vous rematérialisez dans une plateforme. Devant vous se trouve une espèce de poste de pilotage surmonté d'une grande baie vitrée. Vous restez pétrifié quand vous apercevez la Terre, toute ronde et minuscule...

Les trois étrangers vous poussent sans ménagement dans un coin du vaisseau et s'installent aux commandes... C'est alors que vous reconnaissiez une vis de modèle 422RXP modifié KZ à pas hélicoïdal progressif et de couleur blanche vissée dans la paroi...

Si vous la dévissez, allez en 5. Si vous restez pétrifié d'horreur, allez en 38.

46. Aussitôt, les mécanismes d'autodéfense du robot se déclenchent. Tels des tentacules, les huit suceurs vous enlacent et resserrent leurs prises tandis que le module de voix artificielle du FrotBot répète à tue-tête : « A l'aide, je suis victime d'une odieuse tentative de sabotage, à l'aide... ». Des agents de la Seclnt accourent et vous découvrent...

Si vous leur souriez du mieux que vous pouvez, allez en 72. Si vous pleurez pour les attendrir, allez en 26.

47. Vous avez réussi à les surprendre et à leur arracher de haute lutte une botte et un lambeau de votre chemise...

Allez en 23.

48. Un paisible UtilBot passe devant votre cachette sans s'arrêter...

Si vous continuez la chasse, revenez en 64. Si vous renoncez à cette idée, retournez en 33.

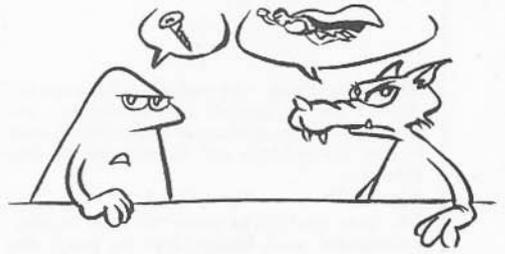
49. Vous comprenez qu'il ne reste sur le tapis que les déchets non récupérables et que vous vous acheminez lentement mais sûrement vers l'incinérateur. Cette pensée vous glace le dos,

que vous avez nu et vous sautez aussitôt en bas du tapis... Allez en 23.

50. Vous vous asseyez près de lui.

Si vous lui demandez de vous trouver une nouvelle vis, allez en 24. Si vous lui demandez de la peinture blanche, allez en 54.

51. Tentez votre chance, allez en 32 ou en 57.



52. Vous retrouvez le jeune loup à la cafétéria et lui remettez la cape. En échange, il vous donne une vis de modèle 422RXP modifié KZ à pas hélicoïdal progressif de couleur blanche, vous n'en croyez pas vos yeux...

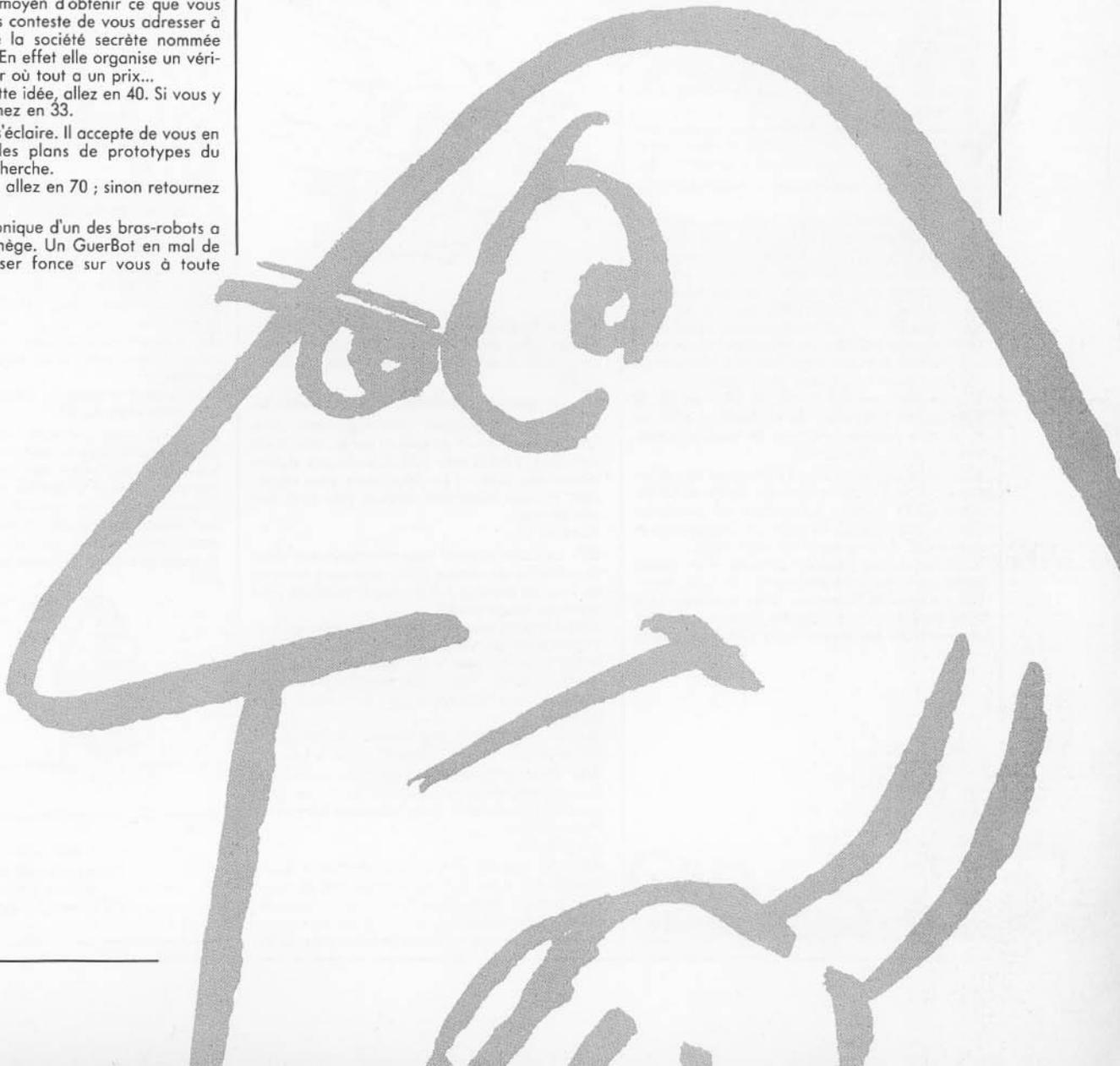
Allez en 78

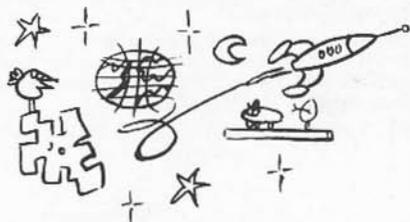
53. Vous n'êtes pas de ceux qui lâchent facilement prise, même quand on vous écrase comme une crêpe contre le plafond de béton...

Allez en 30.

54. Le jeune loup refuse de se brûler les doigts avec une marchandise aussi dangereuse. « La Blanche, comme il l'appelle, c'est la mort assurée pour ceux qui la touche... ».

Revenez en 50.





55. Le jeune loup vous explique que la cape est détenue par un groupe de « Mystiques » qui l'utilise pour leurs séances de méditation. Il vous faudra leur prendre car ils refusent de s'en défaire...

Allez en 16.

56. Sans prendre la peine de vous habiller entièrement, vous forcez droit au poste des métaux non-ferreux. Vous y arrivez à temps pour voir votre vis achever de fondre... Il va falloir vous en procurer une autre...

Allez en 33.

57. Vous avez de plus en plus peur et vous volez de moins en moins bien. Vous vous rappelez alors que les Mystiques adorent voir la mort de près. Vous aussi voyez la mort de près, de plus en plus près...

Allez en 30.

58. Après une brève discussion, vous devez vous rendre à l'évidence : TIF n'y est pour rien. Alors c'est forcément le FrotBot...

Si vous partez à la recherche du FrotBot, allez en 9. Si vous préférez essayer de vous procurer une autre vis, allez en 33.

59. Votre petit corps s'écrase au sol. Qu'aviez vous donc derrière la tête en choisissant cette option ?...

Allez en 30.

60. « Bloody hell ! » Le sac à déchets est vide, ce damné robot a eu le temps de le vider à la décharge...

Si vous renoncez et cherchez à vous procurer une autre vis, allez en 33. Si vous ne vous laissez pas abattre par ce coup du sort, allez en 18.

61. « Voyons, voyons, où a-t-elle bien pu passer ! »

Surmontant votre angoisse, vous vous remémorez les événements de la journée. Quand votre collègue, TIF-O-RTO-3, vous a apporté le robot, il était en partie démonté. TIF a un sens de l'humour des plus douteux, il est parfaitement capable de vous l'avoir prise, comme ça, pour rire... De plus, il y a ce FrotBot qui est entré dans l'atelier pour collecter les déchets et à qui vous avez refusé de livrer votre poubelle. Qui sait s'il n'a pas aspiré la vis pour se venger...

Si vous allez voir TIF-O-RTO-3, allez en 58. Si vous partez à la recherche du FrotBot, allez en 9. Si vous préférez essayer de vous procurer une autre vis, allez en 33.

62. Votre exploit a attiré l'attention des Mystiques. Ils vous contactent dès votre sortie du poste de la Sectnt... Ce groupe est spécialisé dans les méditations de haut vol : Deltaplane et Superman. Ils proposent de vous initier...

Vous les suivez jusqu'au sommet d'un grand immeuble. Très solennellement, ils vous montrent la cape de Superman. Vous êtes déçu ! Ce n'est en fait qu'une vulgaire cape rouge, rien d'autre ! Les mystiques vous assurent qu'elle

permet de voler, d'ailleurs si vous voulez l'essayer...

C'est l'occasion rêvée pour vous en emparer. Vous la revêtissez et montez sur le rebord du toit. Un terrible doute s'insinue alors en vous... Si vous sautez, allez en 51 ; sinon allez en 66.

63. Les Extracomplexiens vous ceinturent et vous traînent jusqu'à un coin reculé de l'atelier. L'un des étrangers porte un communicateur à sa bouche et lâche. « *énergie !* ». Aussitôt, les trois faux humains et vous êtes entourés d'un brouillard bleuté...

Allez en 45.

64. Vous choisissez votre tournevis le plus acéré et vous vous drapez dans une cape pour parcourir incognito les couloirs du secteur durant la période de repos. Vous vous embusquez dans un coin sombre et y attendez votre proie... Après quelques minutes, vous entendez la plainte de roues mal huilées. Vous devez agir vite pour tromper la vigilance du robot...

Si vous bondissez le tournevis levé, allez en 15. Si vous laissez passer cette occasion, allez en 48.

65. Vous avez cru un moment le perdre définitivement de vue, mais vous l'avez vite retrouvé et suivi à distance. Voilà que ce damné robot s'arrête près de la pièce qui sert de décharge. L'endroit est parfait pour votre règlement de compte. Vous vous apprêtez à vous jeter sur lui quand une patrouille de soldats Vautours vient jouer les trouble-fête. Alors que les militaires passent devant vous, vous voyez le FrotBot vider sa cargaison d'ordures dans la décharge...



Si vous fouillez la pièce qui tient lieu de décharge, allez en 39. Si vous renoncez et cherchez plutôt à vous procurer une autre vis, allez en 33.

66. Les genoux tremblants, vous descendez du rebord. Les Mystiques vous regardent avec incompréhension. « *Je vois ce qui te retient, dit l'un d'eux, c'est la peur ! Mais sache que la peur donne des ailes...* » Les Mystiques vous agrippent et vous balancent dans le vide avec des cris de joie...

Allez en 51.

67. Le matin suivant vous allez déjeuner dans la cafétéria du secteur NES, vous vous asseyez en bout de table et à 9 heures 37 précises vous éternuez bruyamment...

Trois citoyens vous lance un « *A vos souhaits !* » en même temps. L'un ressemble à un jeune loup, le deuxième est seul à une table et le troisième semble inquiet. Vous voilà embarrassé : votre contact Libre Entreprise est l'un d'eux mais lequel...

Si vous choisissez le jeune loup, allez en 50 ; le solitaire, allez en 76 ; l'inquiet, allez en 71.

68. Vous comprenez qu'il ne reste sur le tapis que les déchets non récupérables. Et ce juste avant de disparaître dans la gueule béante de l'incinérateur...

Allez en 30.

69. Où trouver une vis de modèle 422RXP modifiée KZ à pas hélicoïdal progressif (de couleur blanche si possible) ? Mais oui ! Bien sûr. Sur un autre robot !...

Si vous décidez de suivre cette idée, allez en 64.

Si vous reculez devant l'audace du projet, retournez en 33.

70. Le solitaire claque dans ses doigts, et la pièce se remplit aussitôt d'agents de la Sectnt en armes...

Si vous leur souriez du mieux que vous pouvez, allez en 72. Si vous pleurez pour les attendre, allez en 26.

71. Vous vous asseyez près de lui. Si vous lui demandez de vous trouver une nouvelle vis, allez en 8. Si vous lui demandez de la peinture blanche, allez en 13.

72. ZAP, ZAP, ZAP, KILL, DESTROY... ZAP, RIP. Allez en 30.

73. Vous renversez un paisible UtilBot en vadrouille et le démontez férocelement à la recherche de votre vis. Les boulons, les circuits imprimés, les fils électriques volent en tous sens, vous êtes éclaboussé par l'huile qui s'échappe à gros jets des tuyaux crevés...

Enfin vous trouvez une vis du bon modèle, mais elle n'est pas de la bonne couleur... Qu'importe il suffira de la repeindre pour que l'affaire soit entendue...

Si vous la jetez, allez en 36. Si vous cherchez de quoi la repeindre, allez en 4.

74. Vous glissez le long d'un large toboggan et atterrissez durement sur un tapis roulant... Le long de celui-ci des dizaines de bras-robots trient les déchets du secteur : verre, textiles, plastiques, matières organiques, métaux... A peine avez-vous repris vos esprits que l'un d'eux vous agrippe par la ceinture et vous lève de terre. Les bras-robots voisins se tournent vers vous, l'un d'eux vous fait les poches, deux autres vous ôtent délicatement vos bottes tandis qu'un autre vous arrache vos vêtements... Leur ouvrage achevé, un des bras-robots sectionne votre ceinture et vous retombez, complètement nu, sur le tapis roulant...

Si vous leur disputez ce qu'il reste de vos affaires, allez en 37. Si vous cherchez votre vis, allez en 3.

75. Trahissant la confiance du robot, vous l'agrippez à bras le corps et arrivez à le mettre sur le dos. Incapable de se défendre, le FrotBot se laisse faire...

Allez en 60.

76. Vous vous asseyez près de lui. Si vous lui demandez de vous trouver une nouvelle vis, allez en 34. Si vous lui demandez de la peinture blanche, allez en 43.

77. Vous fuyez à toute jambe, talonné de près par le GuerBot qui vous asticote de petites décharges électriques... Le robot vous accompagne ainsi à la limite du centre de traitement des déchets d'où plusieurs travailleurs Infra-rouge hilares vous observent depuis quelques minutes...

Si vous avez un bout de votre chemise, allez en 28 ; sinon allez en 35.

78. Vous vous précipitez dans votre atelier pour enfin compléter votre travail. Les ingénieurs viennent reprendre leur ProtoBot alors que vous donnez le dernier coup de tournevis. « *Notre ProtoBot est prêt ? Parfait. Vous avez fait du bon travail, Ah ! pendant que j'y pense, nous avions oublié de vous donner une vis, j'espère que vous ne l'avez pas cherchée...* »

FIN

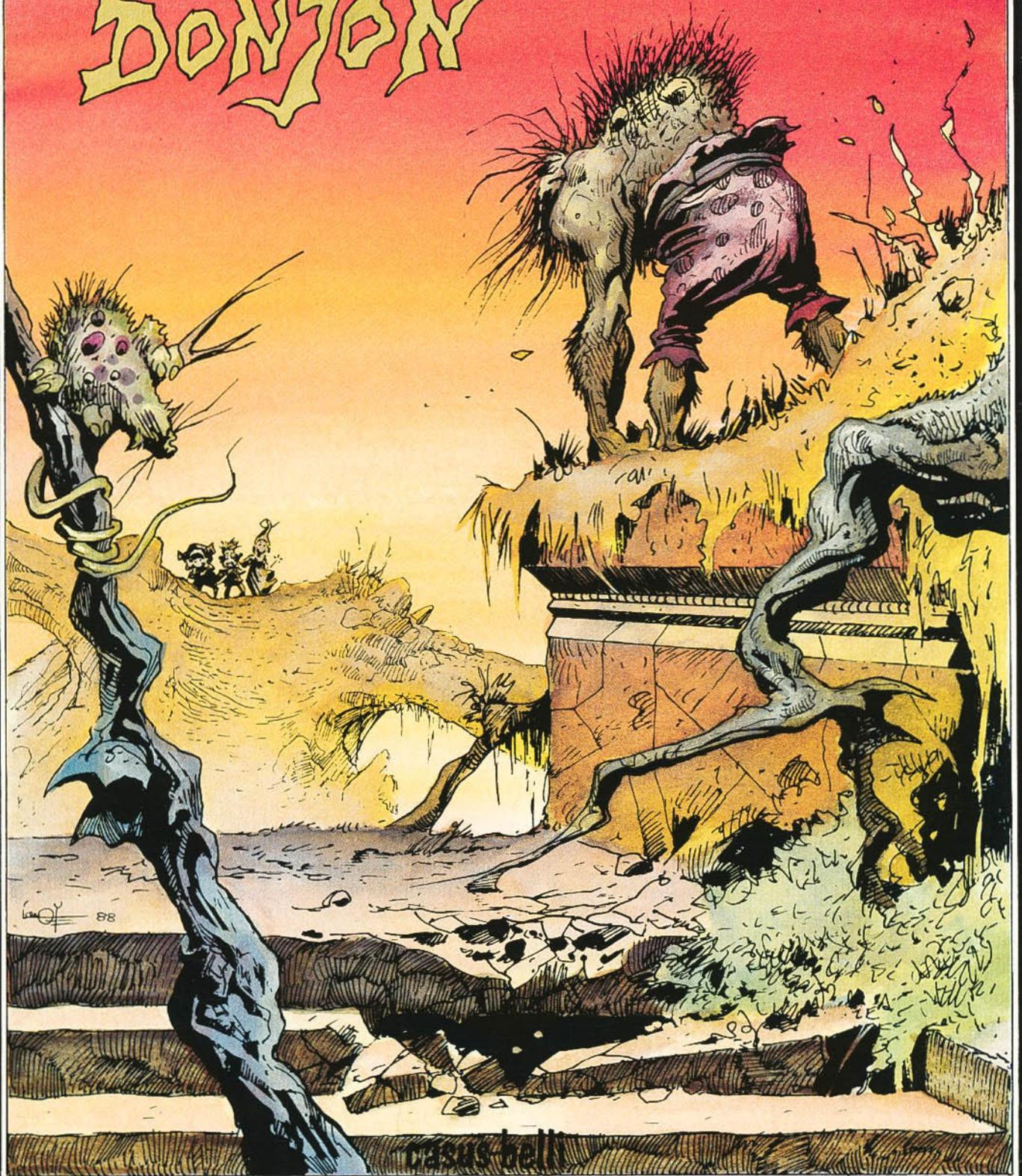


scénario
Pierre Lejoyeux
illustration
Didier Guiserix

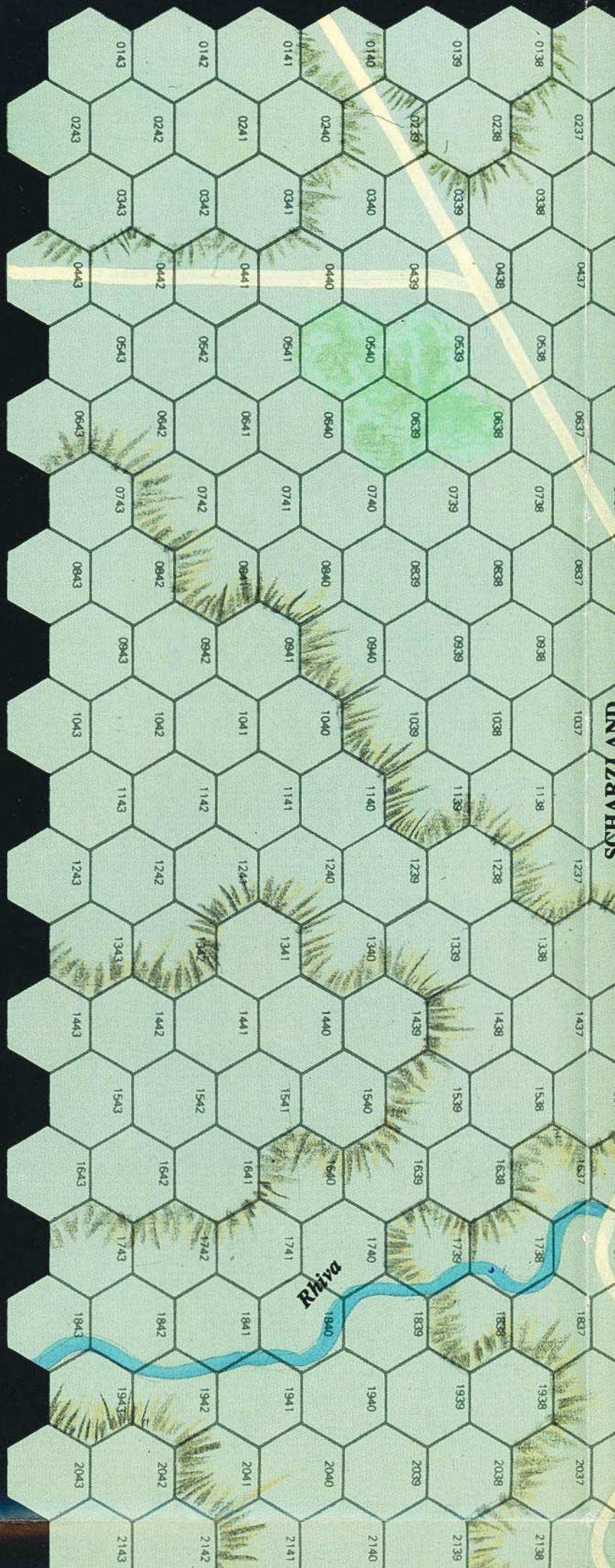
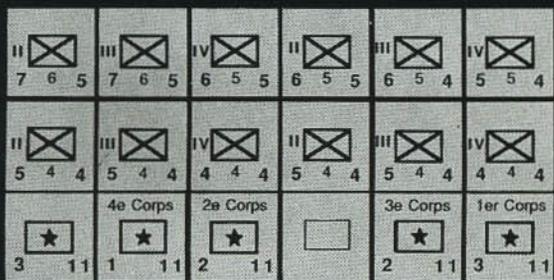
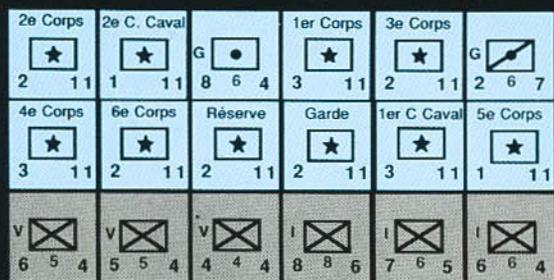
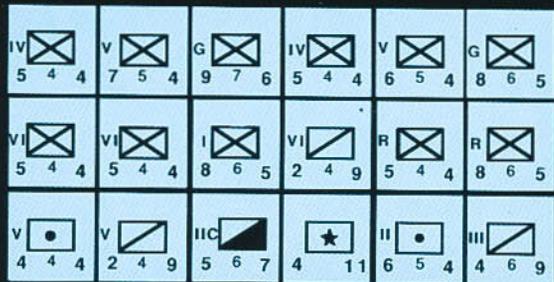
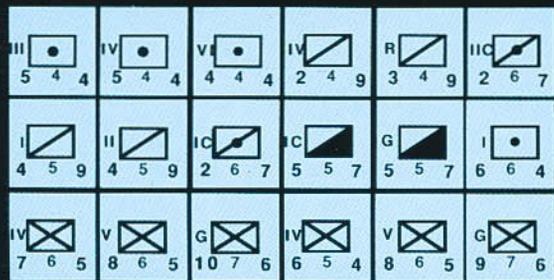
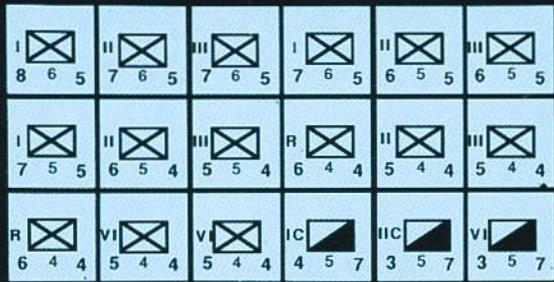


LE DERNIER DONJON

CHEVALIER
LARNOY



88



CASUS

L'Anglon ou le L

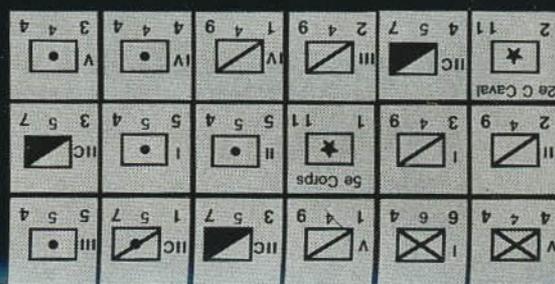
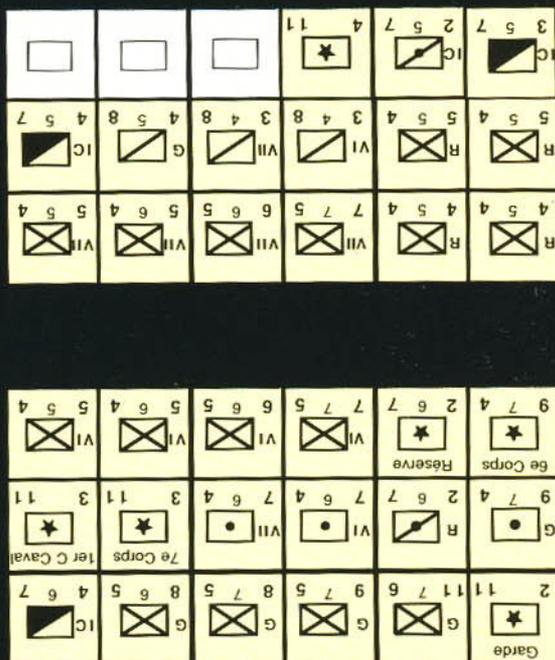
Destinée au 5e Championnat de France
Arraples, parues dans Casus Belli

son format inhabituel, la carte est
moitié et les pions de tournoi.

(1) Voir dans nos pages de Nouvelles
Copyright 1987 Jean Jacques Petit
Casus Belli.

TABLE DE RESULTATS DE COMBAT

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
0	AE	A2	A2	A1	A1	A1	E	E
1	A2	A2	A1	A1	A1	-	D1	E
2	A2	A1	A1	A1	-	D1	D1	D1
3	A2	A1	-	-	D1	D1	D1	D2
4	A1	-	-	D1	D1	D1	D2	D2
5	A1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE	DE



CLUB
 LE DERNIER DONJON
 ORGANISE JEU DE RÔ-
 LE "GRANDEUR NATURE"
 PARTICIPATION GRATUITE
 PRENDRE CONTACT AVEC
 IGOR, 33, ALLEE DE
 LA CROIX DE MINUIT.
 BP 666 CHATEAU DE
 REFICUL

PAS TROP TÔT, JE CROVAIS VRAIMENT Q'ON S'ÉTAIT PERDU !!

CHATEAU DE REFICUL 5 KM

TROUIGNAC LE TROU 5 KM

POUR UN RANGER DE TA CLASSE, ÇA LA FOUT MAL !

Pouf! !?

BONJOUR L'AMBIANCE DU CLUB !!

QUELLE CLASSE!

GARG!

OHÉ DU CHATEAU, ? Y'A QUELQU'UN

HA, HA!
 ILS SONT TOUS TERRÉS, TREMBLANT DEVANT LA GUILDE DES PALADINS INTREPIDES! HA, HA!

WAOUUU... C'EST EXITANT!

Scac

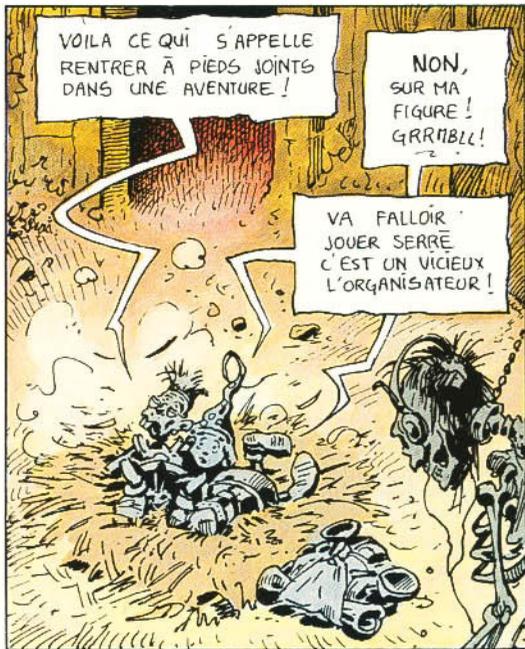
HIN, HIN INTREPIDES HIN, HIN

GROUIC

AAAAA

AAAAA

AU SEC..!



VOILA CE QUI S'APPELLE RENTRER A PIEDS JOINTS DANS UNE AVENTURE !

NON, SUR MA FIGURE ! GRRMBL !

VA FALLOIR JOUER SERRE C'EST UN VICIEUX L'ORGANISATEUR !



EH, LE RANGER, RIEN A SIGNALER !

CHUUT !!, CA SENT L'EMBUSCADE, FOI DE GODRIC LE BRAVE !!

ÇA VA SAIGNER !



RHAAA... A MOI COMPAGNONS !

SKROCH !

?



LES VACHES, ILS L'ONT EU !

GODRIICCC, REPOND-NOUS OU-ES-TU ?

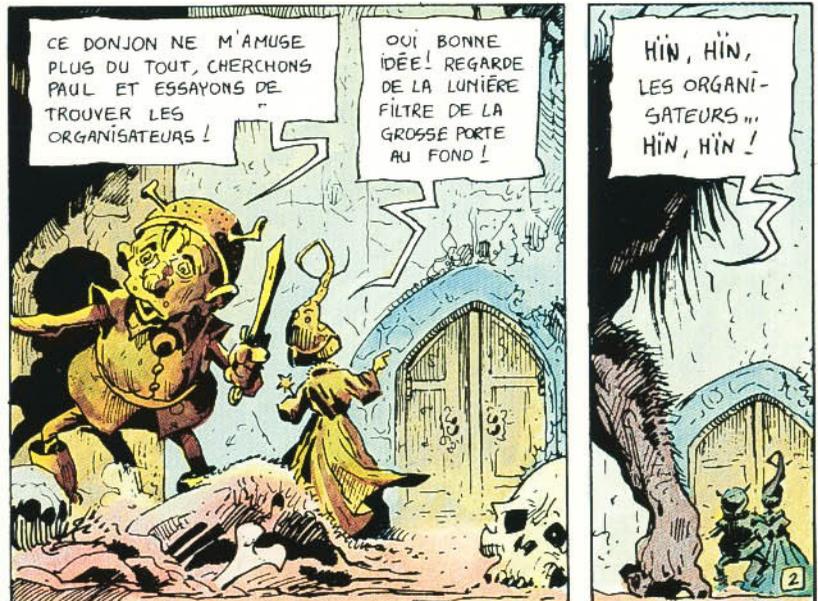


NON !



QU'EST... QU'EST-CE QUE C'ETAIT ?

GODRIC LE ... HEU... PAUL, ÇA VA PAUL ?



CE DONJON NE M'AMUSE PLUS DU TOUT, CHERCHONS PAUL ET ESSAYONS DE TROUVER LES ORGANISATEURS !

OUI BONNE IDEE ! REGARDE DE LA LUMIERE FILTRE DE LA GROSSE PORTE AU FOND !

HIN, HIN, LES ORGANISATEURS... HIN, HIN !

S BELL

le Lys

nal de France de Wargame, cet encart reprendra les règles des
sus Belli n°41, avec quelques légères adaptations. Etant donné
carte est séparée en deux parties: dans ce numéro, la seconde

Nouvelles du Front

ques Petit, Casus Belli. © Claude Renaud pour la carte. Maquette



TABLE DE RESULTATS DE COMBAT

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
0	AE	A2	A2	A1	A1	A1	E	E
1	A2	A2	A1	A1	A1	-	D1	E
2	A2	A1	A1	A1	-	D1	D1	D1
3	A2	A1	-	-	D1	D1	D1	D2
4	A1	-	-	D1	D1	D1	D2	D2
5	A1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE	DE



Ise

SCHARZLAND

KLEIN STADT





ENTREZ LES ENFANTS !



« MONSIEUR...
LE... LE... -
L'ORGA...
GANISATEUR
... ?



Lui même !! alors les enfants, il vous plaît mon petit donjon grandeur nature ?

SLURPS!



OUI... OUI BEAUCOUP, M'SIEUR !!

Bien ça... bien...
CAR C'EST LE DERNIER POUR VOUS !

HÏN, HÏN,
LE DERNIER
HÏN, HÏN !

SCRÛH!

CLAC

CLAC

CLAC

CLAC

CLAC

CLAC

CLAC

CLAC

CRÏK
CRAC



AU SECOURS!
NON PITIÉ!

allons, pas de sensiblerie inutile les enfants !! au garde-manger, 140r!

HÏN, HÏN,
LE GARDE-MANGER...
HÏN, HÏN!



APPORTE MOI MA REVUE FAVORITE, 140R, QUE JE VÉRIFIE SI MA PETITE ANNONCE A BIEN ÉTÉ PUBLIÉE!

HÏN, HÏN,
CASUS BELLI...
HÏN, HÏN!

PITIÉ!

GRÂÂ
ÂÂCE!

BLAM!

BLAM!



... CAR VOIS-TU 140R, LA FAMINE NOUS QUETTE! NOTRE CLUB MANQUE CRUELLEMENT D'ADHÉRENTS. IL FAUDRA QUE S'ÉCRIVE À CASUS POUR LEUR DEMANDER LA LISTE DE CEUX DE LA RÉGION. J'AIMERAI ORGANISER QUELQUE CHOSE DE PLUS COPIEUX AU CHÂTEAU...

CASUS BELLI
FAMINE OR L'UNION



HÏN, HÏN
FAM...
HÏN, HÏN

LES TERRIBLES AVENTURES DE



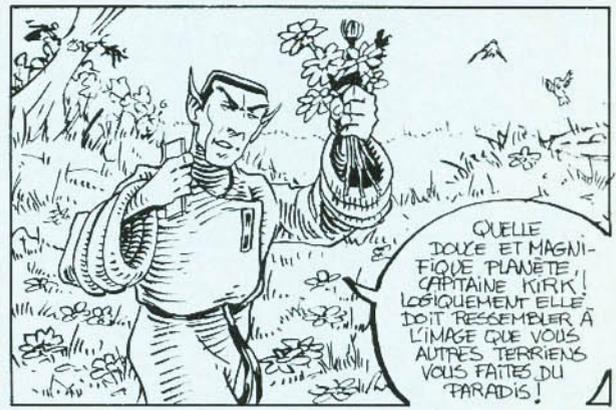
COEFFICIENT ESPACE TEMPS 101.5...



SPOCK À ENTERPRISE, TÉLÉTRANSFORMATION ACCOMPLIE CAPITAINE KIRC. VAIS ESSAYER ÉTABLIR CONTACT AVEC POPULATION LOCALE.



OH, NON !! UN DE VOS PIRES ENEMIS EN TERRITOIRE GOB!



QUELLE DOUCE ET MAGNIFIQUE PLANÈTE ! CAPITAINE KIRC ! LOGIQUEMENT ELLE DOIT RESSSEMBLER À L'IMAGE QUE VOUS AUTRES TERRIENS VOUS FAITES DU PARADIS !



HA, HA VOS PROPOS N'ENGAGENT QUE VOTRE SENSIBILITÉ REFOULÉE DE VULCAIN, SPOCK ! HA, HA ...

BURP... C'EST ÇA OUI, ARRÊTEZ DE DIRE N'IMPORTE QUOI SPOCK ! Hic ...



LE VOILÀ !!



UNE RACE AVANT ÉVOLUÉE DANS UN TEL ENVIRONNEMENT DOIT POSSEDER UN POTENTIEL INTELLECTUEL ET ESTHÉTIQUE CONSIDÉRABLE, CAPITAINE KIRC. J'AI HÂTE D'ÉTABLIR LE ...



CONTACT !

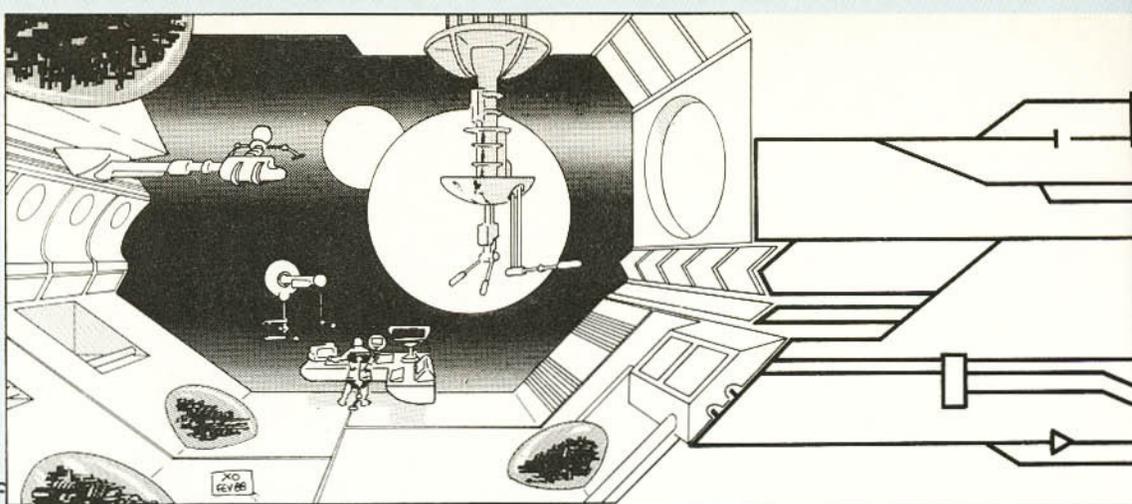
HA HA ÇA FAIT DU BIEN DE DÉSCOSSER UN MAGO ELFE !! HA, HA !

IL EST GROS POUR UN ELFE !!

TANT BIEN, IL BRÛLERA PLUS LONGTEMPS !!



CHEVALIER SE-GUR 351



Si, règle générale, les jeux de rôle de science-fiction (pardon : de « space opera » !) sont tous différents les uns des autres, ils partagent souvent certaines caractéristiques communes et les récifs de l'espace ne sont pas rares... Pour les éviter, voici quelques conseils de prudence.

Universo adaggio

Ca-y-est ! Vous avez lu les règles de votre jeu de SF ! Les portes de l'univers tout entier sont prêtes à s'ouvrir devant vous ! Oui, mais... par où commencer ?

Bien sûr, vous pouvez décider d'entreprendre une cartographie complète et détaillée de tous les systèmes stellaires de votre galaxie de départ (avant de vous attaquer aux autres ensuite). Le problème, c'est qu'un univers... c'est grand !!! Alors, si vous n'êtes pas condamné à la prison à vie, ou si vous avez envie de commencer rapidement votre première partie, refrérez un peu votre ambition. Il n'y a rien de déshonorant à commencer une campagne sur un monde unique, surtout s'il est original.

Pensez à écrire les descriptions des planètes issues de votre imagination sur de petites fiches que vous rangerez par ordre alphabétique, au cas où vos joueurs auraient l'idée saugrenue de revenir plus tard. N'oubliez pas non plus de reporter minutieusement sur une carte à grande échelle, les mondes que vous avez détaillés. Grosso modo, imaginez que vous construisez un édifice. Votre première planète est comme la première pierre d'une maison. Les briques que vous rajouterez par la suite agrandiront votre oeuvre, mais la première sera toujours indispensable à la stabilité de votre création.

Hypertechnologico moderato

Le Gros Bill de l'espace ne se distingue de son homologue terrestre que par sa tenue. Vêtu d'un scaphandre spatial blindé renforcé par un exosquelette en titane, il est bardé de phasés-désintégrateurs à bivalve inversée, de cuicuteurs infrasoniques et de téléporteurs portatifs montés en porte-clés. Avec ses patugas à réaction, il écrase sans scrupules ses « féroces » adversaires qui, s'ils veulent survivre, n'ont qu'à baisser la tête et espérer qu'il aille ravager une autre galaxie.

Eh oui, pour certains maîtres de jeu, la SF se réduit à un attirail hyper-technologique capable de tout... et surtout du pire ! Comment en

vouloir alors à certains joueurs « moyens » de profiter au maximum des ressources extraordinaires que la science et l'inconscience du MJ mettent à leur disposition ? Malheureusement, lorsqu'on peut tout faire, on finit généralement par s'ennuyer. Le problème date des origines mêmes du space opera. Quand E.E.Doc Smith, inspiré par Burroughs et quelques précurseurs moins talentueux, imagina sa série des « Fulgurs », il avait surtout envie de s'amuser. Alors il donna naissance à un héros débile, qui fonçait comme un débile au travers de la galaxie, à bord d'un vaisseau super-extra-généralement-débile, pour affronter des adversaires un peu débiles... il faut bien l'avouer. Par la suite, il y a eu Goldorak, X-Or et la Fusée XL-5. C'est bien joli tout ça, mais aujourd'hui cela ne peut plus guère satisfaire que des enfants en bas âge et des présentatrices télévisées au long nez. Alors, halte à la débilite ! Evidemment, l'un des grands plaisirs des jeux de SF provient de la technologie futuriste dont disposent les personnages. Mais si vous, en tant que maître de jeu, vous cédez à la facilité en fournissant à vos joueurs des gadgets fabuleux à tous les coins de systèmes stellaires, vous risquez de le regretter par la suite. Ces « bibelots » peuvent tuer tout le suspens de vos parties s'ils sont trop puissants. Les artefacts technologiques du space opera sont un peu les objets magiques de l'heroic fantasy. Là où il y en a trop, il n'y a plus de plaisir. Réfléchissez donc pendant quelques micro-secondes avant de condescendre à en abandonner un entre les mains de vos joueurs. Ils trouveront de toute façon des moyens de s'en servir que vous n'aurez pas imaginé !

Combati spaciali moderati

Aaaah, quel bonheur de foncer à tout berzique au travers d'un champ d'astéroïdes en désintégrant à tour de bras des vaisseaux klingons ou impériaux ! C'est vrai, certains jeux (*Star Wars*, entre autres) encouragent les combats spatiaux. Mais ne perdez pas de vue que si vos joueurs jouent de malchance, quelques jets de dés malheureux peuvent les transformer en poussière stellaire.

Pour parer à cette éventualité, il existe plusieurs solutions. La première consiste à bannir de vos parties les combats spatiaux, mais gageons que vos « héros galactiques » se sentiront frustrés. Vous pouvez aussi « truquer » entièrement vos combats (ex : « T'as manqué ton jet de dés ? Euh... c'est pas grave. Le vaisseau des Astrollmops percute la queue d'une comète. Vous avez gagné ! »), mais des joueurs rusés risquent de remarquer la supercherie et alors... gare ! Enfin, vous pouvez faire très attention à « équilibrer » les combats en faveur des aventuriers, tout en leur ménageant éventuellement une porte de sortie au cas où ils auraient le dessous (ex : « Aïe ! Vos écrans viennent de lâcher. Encore un coup au but et vous êtes cuits ! Votre dernière chance consiste à essayer de vous dissimuler au fond d'un des cratères de la petite lune que vous apercevez à tribord. »).

Molto vocabulario marino

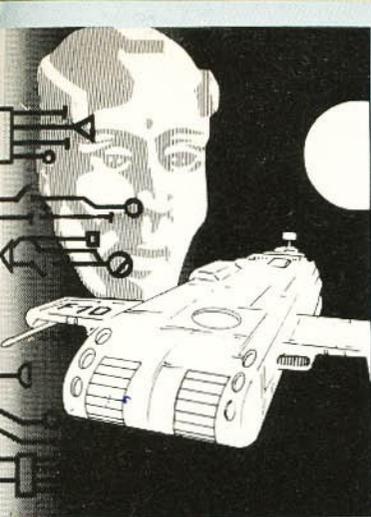
Je ne sais pas si vous avez déjà remarqué, mais le space opera utilise souvent des termes techniques tirés des livrets d'instruction de la Marine de nos grands pères. On parle de « vaisseaux » spatiaux, de « navigation » interstellaire et même, dans les vieux livres de Maurice Limat parus chez Fleuve Noir, de « cosmatelots » (*Mais est-ce une référence ? NDLR*). Evitez donc de parler de « gauche » ou de « droite », dites « babord » ou « tribord ». Ne dites pas « prendre la direction de », dites « mettre le cap sur ».

Goddam ! Mais, c'est bien sûr : le space opera n'est en fait qu'une variante cosmique des aventures maritimes qui ont fait la joie de nos aïeux ! Une fois que vous l'aurez réalisé vous trouverez de multiples occasions de parler de « ports d'attache », de « corsaires de l'espace », de « vaisseaux de ligne », « de croiseurs », « de capitaines courageux », etc...

Ambiatio staccato

Aucun jeu ne peut proposer plus de dépaysement qu'un jeu de SF. Pour en faire pleinement profiter vos joueurs, vous devez leur fournir des descriptions d'une grande richesse. Gardez toujours à l'esprit qu'une planète peut avoir une « odeur » et qu'un soleil bleu ne fournit pas forcément une lumière jaune comme celui du système Terra.

Donnez un maximum de « couleur locale » aux lieux visités. Pour cela, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination la plus débridée. Néanmoins, si vous voulez préserver un



Profession :

Directeur d'opéra spatial

minimum de cohérence à votre univers, vous avez tout intérêt à préparer à l'avance quelques descriptions. Ce travail de préparation préalable vous évitera de trop « délier » en cours de partie, tout en vous permettant de réfléchir à tête reposée à ce qui est crédible et à ce qui ne l'est pas.

Improvisatio ma non troppo

L'agoraphobie vous guette ! Dans les jeux de SF vous aurez rarement des murs de « donjons » (pouah !) auxquels vous raccrocher. Au lieu de cela, l'univers tout entier sera à la disposition de vos joueurs et ils pourront décider de faire pratiquement n'importe quoi. Les jeux de rôle futuristes sont, en effet, des jeux « ouverts », c'est à dire qu'ils se jouent généralement en « extérieurs ». Alors, pour pouvoir répondre à toutes les idées farfelues qui passeront par la tête de vos aventuriers, il va falloir vous essayer à la technique la plus difficile de la maîtrise de jeu : l'improvisation. Restez calme, on peut s'en sortir sans attraper de cheveux blancs...

Comme nous l'avons déjà vu, le space opera est un genre littéraire largement inspiré de la littérature d'aventure « classique ». Ce qu'il faut également savoir, c'est que les univers futuristes ne sont, après tout, que des transpositions pseudo-scientifiques de notre propre monde. Je m'explique : le fait de prendre un véhicule anti-grav pour se rendre de l'astroport au motel galactique du coin n'est pas très différent du fait de prendre un taxi pour aller d'une gare à un hôtel. Par beaucoup de ses aspects, la SF n'est qu'un décor, une ambiance, un environnement merveilleux qui métamorphose une réalité ressemblant beaucoup à celle que nous connaissons. Si vous êtes amené à improviser, gardez à l'esprit que les personnages peuvent être confrontés à peu près à tout ce qui existe déjà dans notre quotidien. Seule l'apparence change ! Ainsi, s'ils veulent aller manger dans un snack, décrivez-leur un « Macdo » automatisé où les serveurs sont des robots et où la nourriture est aussi insipide que dans les fast food d'aujourd'hui. S'ils traversent une jungle inexplorée, faites-leur rencontrer des insectes (qui peuvent être gros comme des camions) et des fauves (à six pattes, si vous en avez envie). S'ils se promènent dans les rues d'une ville perdue sur une planète lointaine, n'oubliez pas les agents de police, les chauffards, les mendiants, les mégères en train de faire leurs courses, les enfants de retour de l'école, etc... Pour improviser en SF, le principe est simple :

imaginez ce que les joueurs pourraient rencontrer dans notre monde, adaptez vos descriptions à l'univers de votre jeu et laissez faire les personnages.

Aventuro allegro

On peut vivre n'importe quel type d'aventure dans un univers de science-fiction. La variété des possibilités offertes est illimitée. Si vous séchez un jour devant votre feuille blanche, à vous demander ce que vous pourriez bien proposer à vos joueurs, pensez au dernier film ou au dernier roman d'aventure que vous avez lu et transposez-en l'action dans votre univers. L'intrigue ne peut-elle pas, avec quelques modifications, donner lieu à un bon scénario ? Les personnages ne vous inspirent-ils pas des situations intéressantes à simuler ?⁽¹⁾

Un exemple ? Imaginons que vous vouliez adapter « Le Nom de la Rose » à votre jeu de SF favori. Le monastère qui sert de cadre à l'action peut être remplacé par une planète ultra-religieuse où s'affrontent différents courants de pensée théologiques. Les assassins « démoniaques » peuvent avoir été montés par une secte fanatique qui n'hésite pas à employer les ressources de la technologie (apparitions holographiques, robots tueurs miniaturisés, etc...) pour convaincre la communauté qu'ils sont l'oeuvre du démon. Imaginons que cette même secte dispose de documents scientifiques extrêmement précieux qu'elle a dissimulés dans un satellite protégé par toute une série de pièges (au lieu du labyrinthe de l'histoire originale). Les personnages du roman, Baskerville et les autres, peuvent être quasiment transposés sans modifications sur cette planète où règne l'obscurantisme religieux. Ajoutons maintenant quelques « exagérations » typiques du space opera (messes célébrées devant des centaines de milliers de fidèles dans une cathédrale néo-gothique en béton vibré, vaisseaux spatiaux marqués du sceau de l'Étre Suprême, etc...) et nous obtenons déjà un canevas d'aventure intéressant. Vous ne trouvez pas ?

Cette technique peut être employée avec pratiquement n'importe quelle histoire littéraire ou cinématographique, pourvu que l'action y tienne une part non négligeable.

Molto campagno

Vous ne tirerez le meilleur d'un jeu de SF qu'en entreprenant une campagne. En effet, les aventures isolées sont souvent frustrantes pour les joueurs. A peine ont-ils le temps de s'habituer aux conventions de votre univers

(Comment s'appelle un téléphone ? Quels sont les moyens de transport ?) que l'aventure est déjà terminée...

Dans une campagne, par contre, vos joueurs auront l'impression que chaque partie ne fait qu'enrichir et approfondir leurs personnages. Quoi qu'il en soit, pour qu'une campagne soit vraiment intéressante, il faut fournir quelques efforts supplémentaires. Ainsi, les joueurs devront détailler le « background » de leurs personnages : passé, liens familiaux, aspirations personnelles. De cette façon, ils auront moins l'impression d'être des pions perdus dans un univers virtuellement infini et resteront avant tout des êtres « vivants ».

De votre côté, il faudra aussi fournir un peu de travail. Pour que votre univers reste crédible et cohérent, vous devrez toujours noter les événements importants qui ont émaillés les aventures. Vous devrez également prêter une attention toute particulière aux scénarios que les joueurs ont préférés, afin d'adapter vos créations à leurs désirs. Heureusement, dans les jeux « ouverts », il se passe souvent un phénomène étrange et bien utile au maître de jeu : au bout de quelques parties, les joueurs tendent à imaginer leurs propres aventures et le MJ n'a plus qu'à canaliser leurs idées pour qu'elles ne dépassent pas les bornes des règles. Ainsi, vos joueurs tenteront peut-être d'attaquer une banque galactique, à moins qu'ils ne décident de monter une troupe de mercenaires ou une entreprise commerciale. Votre tâche sera alors d'autant facilitée, que vous n'aurez plus qu'à suivre leurs idées pour élaborer vos scénarios.

Finale

Les jeux de rôle SF sont d'une richesse inouïe. Ils offrent des possibilités que peu de maîtres de jeu et de joueurs soupçonnent. Ils doivent cependant être abordés avec prudence, sans perdre de vue que la science n'est pas de la magie et que les monstres extra-terrestres ne sont pas issus du Monster Manual. A une époque où les donjons ont tendance à se standardiser et où le génie de Tolkien est foulé au pied par des joueurs sans imagination, il est peut-être temps d'aller prendre un bol d'air frais dans le vide interstellaire. Avec les jeux de qualité qui sont aujourd'hui disponibles sur le marché, il serait vraiment dommage de ne pas en profiter.

Jacques Dalstein
illustration : XO

(1) Rappelons à nos charmants lecteurs que c'est l'objectif de nos différentes « inspis » : bouquins, bédés, ciné.

Dès le début de la Rébellion, certaines sociétés construisant ou sous-traitant des engins spatiaux (telle INCOM) furent très rapidement rendues inopérantes par la fuite de certains de leurs "cerveaux". Ceux-ci apportèrent à la Rébellion leur savoir-faire, mais aussi des plans et surtout des prototypes comme celui du chasseur X-WING qui surclasse actuellement nos chasseurs classe TIE.

Dans cette fuite, ils ne purent heureusement pas voler le prototype du STC001 mais réussirent à l'endommager gravement. Les ingénieurs restés fidèles à notre Empereur travaillèrent d'arrache-pied et construisirent le STC003 "Starcraasher".

D'après les premiers résultats des tests, ce vaisseau risque bien de devenir la hantise des rebelles.

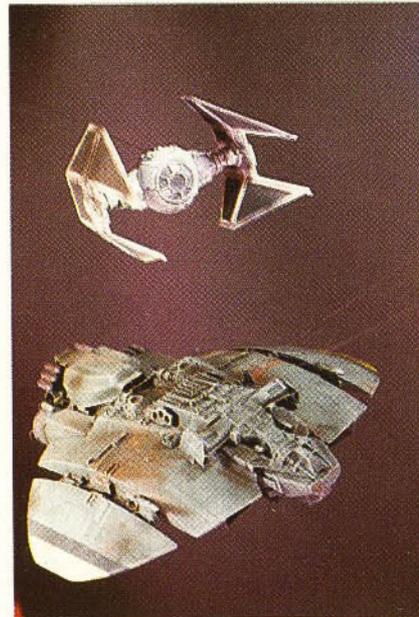
Archives de l'INCOM
Extrait

"Le STC003 me semble être, pour le type de mission qui lui est fixé, l'engin de destruction le plus remarquable jamais mis à notre disposition. Sa puissance de feu et ses protections nous permettent des incursions dévastatrices chez les rebelles. De plus, lors des attaques au sol, le bruit de la sirène terrorise les défenseurs."

Astrocapt. F. Stobas.
17ème Flottille Impériale.
(Extrait de l'interview paru dans Casus Belli Para Bellum n°2473, consacré à la campagne de Tatooine.)



Chasseur Lourd Sol/Espace "Starcraasher" Mod. STC 003



Le starcrasher agit en général seul, sauf lorsqu'un officier l'accompagne à bord d'un chasseur TIE, afin d'indiquer au STC s'il doit intervenir, et où.

Fiche Star Wars

Type : STC003
Fabrication : Siennar. SRT08 + 2 aux. SRS.03.
Longueur : 35m
Largeur : 29m
Equipage : 4
Passager : 2
Capacité soute : 100kg
Autonomie : 2 semaines
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 1D
Coque : 4D+2
Ecrans : coefficient 3D
Armement :
2 lasers lourds sous tourelle asservie; ordinateur de visée : 1D; dommage combiné : 7D
2 canons ioniques. Tir indépendant; ordinateur de visée : 2D; dommage : 3D.
6 missiles à concussion; ordinateur de visée : 2D; dommage : 9D.
Capacité de la soute à bombe : 1 tonne métrique (bombe à détonite).

Chasseur Lourd STC003 "Starcraasher"

A noter : le STC003 est muni d'une sirène employée à des fins psychologiques en attaque au sol. Aucune surface transparente ne s'ouvre sur l'extérieur, dont les images sont retransmises par des caméras sur les écrans de bord. Ces deux traits lui confèrent une "aura" particulièrement stressante pour ceux qu'il agresse.



Même au repos, le monstre garde son air massif et menaçant

Ecorché du STC003

Légende

Moteur principal Siemar/Yoyodine
Propul. Hyper propulsion mixte

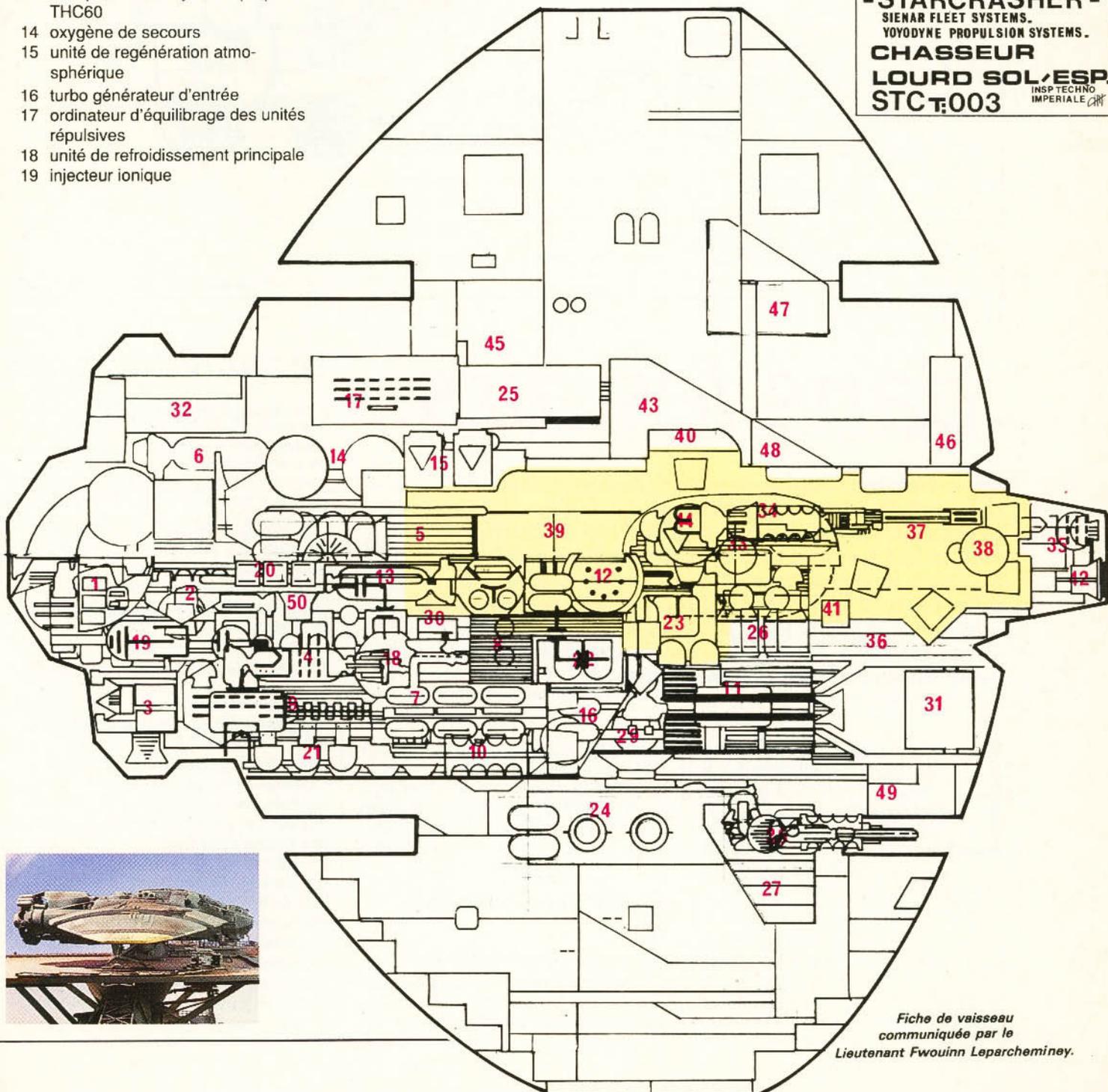
- 1 chambre de fusion
- 2 générateur de fusion
- 3 hyper propul. secondaire x 2
- 4 activateur d'hyper propul. sub lumineuse
- 5 générateur LTC 12G
- 6 syst. d'hyper propul de secours
- 7 convertisseur de puissance
- 8 compensateur d'accélération Kouarachi
- 9 variateur de flux. Thaser 24
- 10 unité d'initiation magnétique
- 11 turbine d'aspiration
- 12 générateur d'écrans
- 13 disrupteur ZR. Yoyodine. propul. THC60
- 14 oxygène de secours
- 15 unité de régénération atmosphérique
- 16 turbo générateur d'entrée
- 17 ordinateur d'équilibrage des unités répulsives
- 18 unité de refroidissement principale
- 19 injecteur ionique

- 20 cerveau moteur de régulation de flux
- 21 dynamo turbine électrique
- 22 régulateur d'accumulation
- 23 ordinateur de visée tourelle
- 24 puits du train d'atterrissage
- 25 ordinateur contre mesure électronique
- 26 batterie missile à concussion
- 27 accumulateur ionique
- 28 canons ioniques + ordi.visée
- 29 syst. d'extraction centrifuge
- 30 inverseur de phase
- 31 volet protecteur de 11
- 32 unité de stabilisation
- 33 cerveau-moteur tourelle
- 34 laser lourd
- 35 sys. ordi-vision
- 36 scanner d'attaque principal
- 37 poste d'équipage
- 38 sas
- 39 couchette

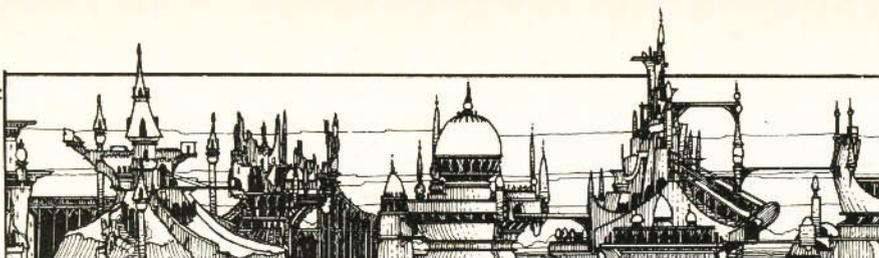
- 40 radio sub-spatiale
- 41 syst. primaire d'astro-navigation
- 42 calculateur de guidage de bombardement
- 43 nav. ordinateur prim. 6BK583
- 44 activateur laser V32H
- 45 système de détresse balise SOS 644DC
- 46 sensor primaire
- 47 unité secondaire sensor
- 48 nav. ordi. secours
- 49 analyseur automatique tout temps
- 50 transgénérateur photonique

Conception
Ingén. Bassot
Prises de Vue
Yo-Eel

N°5932
-STARCRASHER-
SIENAR FLEET SYSTEMS.
YOYODYNE PROPULSION SYSTEMS.
CHASSEUR
LOUD SOL/ESP.
STC T:003
INSPI TECHNO IMPERIALE

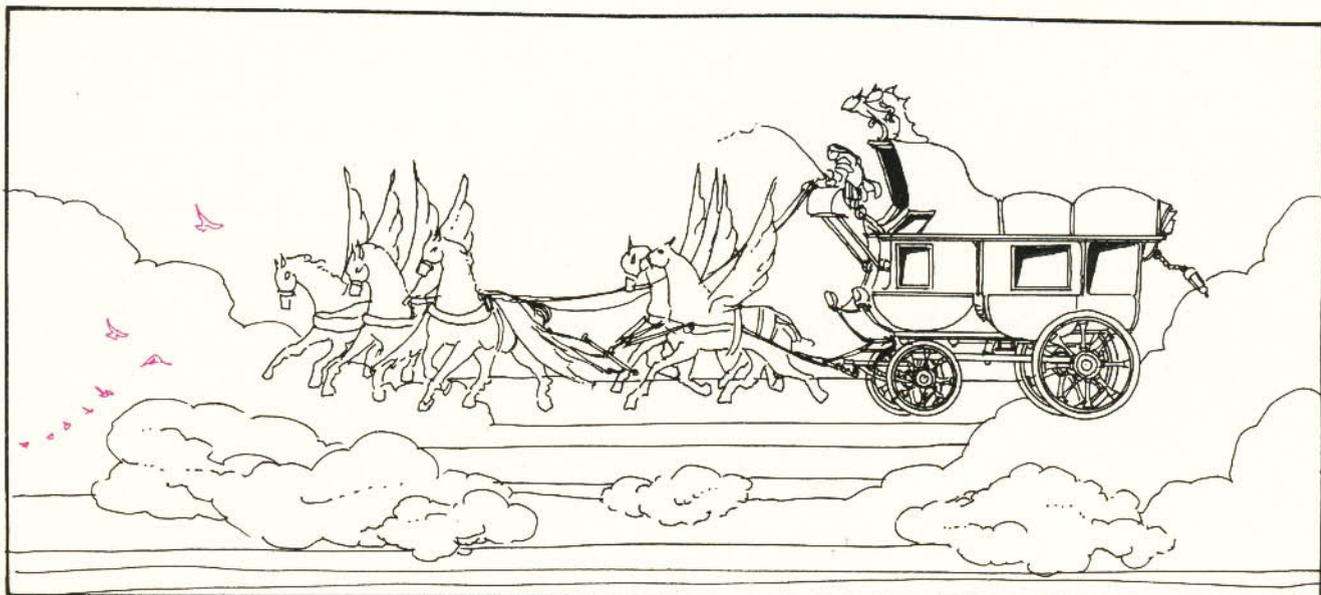


Fiche de vaisseau
communiquée par le
Lieutenant Fwouinn Leparcheminey.



Bâtisses et Artifices

200.000 lieues



dans les airs

Cet article est illogique, irréaliste et totalement délirant. Tant mieux. On ne peut pas dire que, jusqu'à présent, les jeux de rôle médiévaux-fantastiques se soient fait particulièrement remarquer par leur logique, leur réalisme et leur bon sens. Alors, si vous en avez assez de visiter toujours les mêmes donjons bien « terrestres » et si vous possédez un minimum d'imagination, les engins décrits dans ces pages vont peut-être vous donner des idées...

72

L'air et l'espace sont deux dimensions trop peu exploitées dans les jeux de rôle médiévaux-fantastiques, et c'est bien dommage... Même si certaines règles (celles d'AD&D, par exemple) abordent le sujet des plans d'existence, aucune ne prête la moindre attention aux véhicules aériens et spatiaux. Pourtant, il y a de quoi faire !

Cet article ne cherche aucunement à être réaliste et les lois « scientifiques », comme celles de la relativité ou de la conservation de l'énergie, ont été joyeusement ignorées. Quand on dispose d'une alliée aussi précieuse

que la magie, pourquoi s'embarasser de problèmes terre-à-terre ? En tout cas, si vous ne souscrivez pas au point de vue que nous avons sur les voyages aéro-spatiaux dans les univers d'heroic fantasy, faites les adaptations nécessaires. Ensuite, emmenez donc vos joueurs faire un petit tour « là-haut »...

Aventures dans les airs

Evidemment, les personnages d'un monde médiéval-mythique pourraient se contenter de ballons, de montgolfières ou de delta-planes pour se déplacer et découvrir de nouveaux

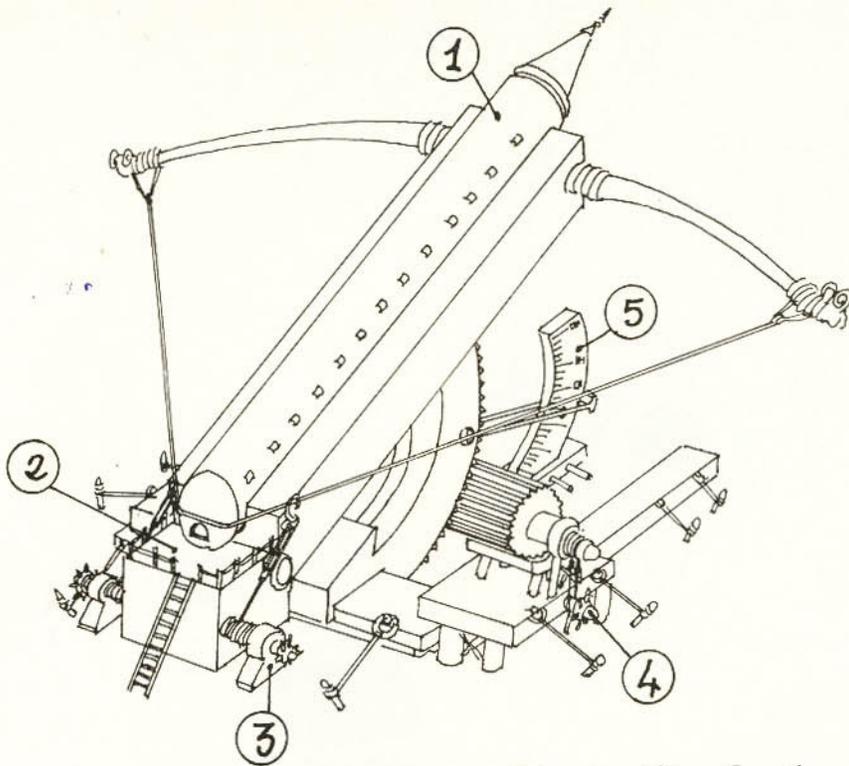
Le carrosse à pégases

« ...Le principe de mon véhicule est d'une étonnante simplicité. Il suffit d'atteler des chevaux ailés à un carrosse classique, puis de prendre quelques centaines de mètres d'élan avant de se jeter dans le vide. La puissante traction assurée par les pégases ne peut qu'entraîner cocher et passagers dans les cieux. C'est évident ! D'accord, les chevaux ailés sont assez rares de nos jours, mais est-ce vraiment une objection valable ?... »

(Extrait de « Mes meilleurs projets » par Orguen du Nuage).

horizons. Mais ce serait quand même se priver de toutes les ressources magiques et fabuleuses que leur univers met à leur disposition. Alors, pensez quelques fois à leur proposer quelques « appareils » étranges, comme les « arbalètes-fusées » ou les « nacelles à pigeon » présentées plus loin. Ils n'y croiront peut-être pas, mais ce sera tellement plus drôle !

Quoi qu'il en soit, ne les laissez pas s'ennuyer pendant leurs voyages. Les cieux recèlent plus d'un danger qui pourront les distraire. Ainsi, une bonne tempête ou un orage terrifiant ont toutes les chances de dévier de leur route les aventuriers les plus vaillants. Et puis, il existe aussi quantités de monstres qui aiment se promener dans les airs : dragons, balrogs (pourquoi pas ?), gryphons, aigles géants,



L'arbalète-fusée

«...On connaît le goût du peuple nain pour les métaux précieux et les gemmes. Cette attirance naturelle peut cependant devenir un vice lorsqu'elle pousse ses victimes à mettre leur vie en péril. C'est ce qui arriva à Celianthril, fils de Galianthril, un nain de bonne famille qui s'était fait remarquer dès son plus jeune âge pour ses idées fantaisistes. Cette propension à la rêverie lui avait valu les foudres de ses compatriotes et il s'était bien vite retrouvé au ban de la société naine. Un soir qu'il rêvassait avec nostalgie en contemplant les cieux étoilés, il conçut le projet fou d'inventer une machine qui lui permettrait d'aller décrocher les »joyaux qui décorent



la voûte céleste» (sic). Aussitôt dit, aussitôt fait. Pendant des mois de dur labeur, il fabriqua une gigantesque arbalète sur laquelle il plaça un long cône pointu (afin qu'il se »plante« dans le ciel !) et creux, dans lequel il installa quelques sièges. Avec l'aide de quelques villageois, il fit tendre la corde de l'arbalète au maximum et monta dans son engin, non sans quelque appréhension...

Le signal du départ fut donné et l'arbalète géante se détendit avec fracas. L'appareil du nain s'éleva dans les airs jusqu'à ne plus être qu'un petit point dans l'azur et, pendant un instant, tout le monde pensa que le projet se présentait sous les meilleurs auspices. Mais bientôt, l'engin commença à redescendre... Il se planta profondément dans le sol à quelques centaines de lieues de son point de départ. Est-il besoin de préciser que Celianthril ne survécut pas à cet atterrissage brutal ?

Quoiqu'il en soit, son invention fut découverte quelques jours plus tard par un shaman orc qui, après quelques années de réflexion, finit par comprendre comment cette »flèche« était arrivée là. Il trouva l'idée bonne et fit fabriquer une nouvelle arbalète géante, moins puissante cependant que celle employée par Celianthril. Après quelques essais (113 morts), il remarqua que le taux de mortalité était particulièrement élevé chez les passagers. Il en fallait plus pour l'arrêter et il décida un jour de monter à bord de son engin avec 96 de ses guerriers (on prétend que pas même un hobbit n'aurait pu encore se glisser avec eux !) pour aller attaquer la célèbre cité de Bahanjur-Kazbam. Ce fut certainement l'attaque la plus rapide de l'histoire : les habitants de la ville-cible virent le gigantesque projectile survoler leurs remparts avant d'aller s'écraser contre une montagne voisine, puis disparaître dans un lac. Il n'y eut aucun survivant... »

(Extrait de « Tire-bouchons, tapettes à mouches et autres machines démoniaques » par Ladamundus-le-Pieux).

etc... Un combat mené à plusieurs centaines de mètres d'altitude a toujours une saveur très particulière, quand on sait que le moindre faux pas, la moindre chute, peuvent être fatals. Enfin -les contes nous l'ont souvent démontré- il existe toutes sortes de choses dans les nuages : pays merveilleux, châteaux fabuleux, monstres inconnus, dieux... Alors, pourquoi ne pas en profiter ?

L'espace et ses périls

Le principal intérêt des voyages spatiaux dans les jeux médiévaux, c'est qu'ils donnent la possibilité de changer de mondes. Mais pour aborder ce sujet, il faut se souvenir que l'univers du jeu n'a rien à voir avec la réalité. Bien sûr, il est possible de considérer que le monde dans lequel évoluent les aventuriers n'est qu'une planète inexplorée de l'univers cartésien. Mais ce serait oublier bien vite que l'épopée fantastique est, par dessus tout, une transposition moderne des contes et des croyances du Moyen Âge. Il y a donc quelques questions indispensables à se poser avant d'entreprendre une première aventure »spatiale« :

— Les »mondes« ont-ils la forme de sphères ou sont-ils plats ?

La logique pure voudrait que l'on retienne la première hypothèse, alors pourquoi ne pas choisir la seconde ? C'est à vous de voir. Et tant que vous y êtes, ne négligez pas la possibilité que les étoiles soient d'énormes luminaires.

— Tous les mondes de l'univers en sont-ils encore au stade médiéval ?

Là, tout dépend de l'orientation que vous voulez donner à votre campagne. Si vous ne souhaitez pas vous compliquer la vie en inventant sans cesse de nouvelles créatures, rien ne vous interdit d'imaginer un univers de planètes habitées par des nains, des orcs et toutes sortes de bestioles bien connues. Par contre, en ne vous fixant aucune contrainte dans ce domaine, vous pouvez provoquer des »chocs culturels« intéressants. Imaginez un peu ce qui se passerait si des combattants moyenâgeux débarquaient sur Dune ou sur Tschai...

— Y-a-t-il de l'air dans l'espace ?

Evidemment, nous avons tous entendu parlé du »vide de l'espace«, mais est-ce vrai pour l'univers de jeu ? Si vous considérez qu'il n'y a

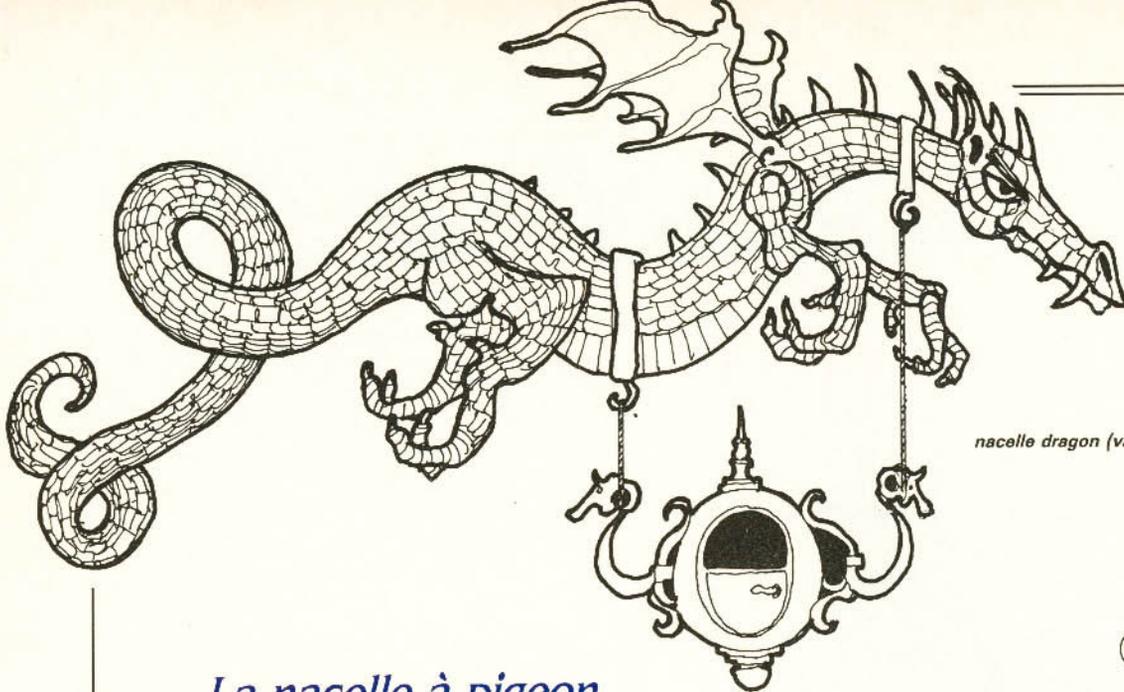
pas d'air dans l'espace, il va vous falloir imaginer toutes sortes d'astuces (magiques et technologiques) pour expliquer comment les personnages respirent pendant les voyages. A l'inverse, si vous assumez que l'espace est respirable, vous pourrez imaginer toutes sortes de péripéties amusantes pour vos voyages intersidéraux : attaques de pirates de l'espace, chutes dans l'infini, créatures ailées, etc...

— Combien de temps doivent durer les voyages spatiaux ?

Une seule réponse possible à ce délicat problème : pas trop longtemps ! N'ennuyez pas vos joueurs en leur faisant passer de longs mois à voyager. Faites-leur voir des choses merveilleuses et rencontrer des êtres bizarres, puis lancez-les dans une aventure plus classique. Vous devez à tout prix éviter de les lasser.

— Mais, qu'y-a-t-il dans l'espace ?

Comme nous l'avons déjà vu, il peut tout y avoir. En tout cas, tout ce que vous aurez voulu y mettre. D'ailleurs, même si vous avez opté pour une conception totalement iréaliste des voyages spatiaux (ce que nous vous conseillons vivement), vous pouvez parfaitement intégrer des poncifs scientifiques et science-fic-



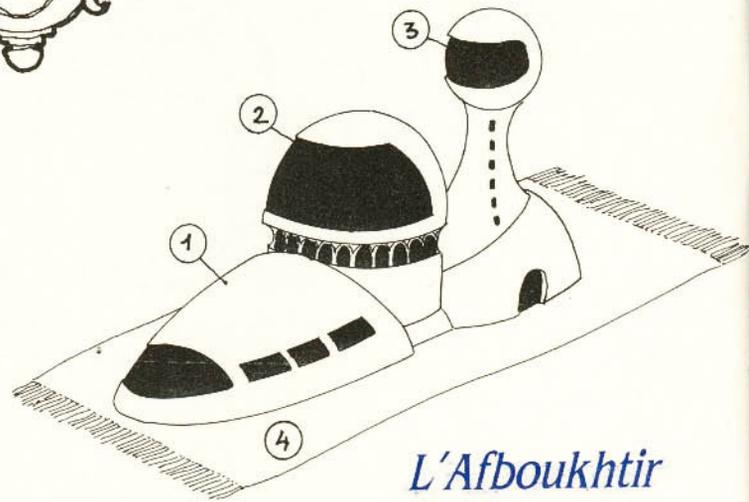
nacelle dragon (variante)

La nacelle à pigeon

« ... Messire Altarios IV, Grand Duc d'Agramor était bien connu pour sa paresse. En outre, il détestait les chevaux qu'il considérait comme des animaux stupides, bruyants et mal odorants. Avec le tact qui le caractérisait, il ordonna (sous peine de mort en cas d'échec) à son magicien personnel, Goliaden, de lui inventer un nouveau moyen de transport sûr, pratique et qui soit adapté à son rang. Le mage imagina alors une nacelle en bois de rose artistiquement décorée qui serait suspendue à un pigeon aux proportions gigantesques qu'il avait créé grâce à son art. Altarios fut fou de joie quand il vit cette création et il s'empressa de l'essayer. Tout alla pour le mieux pendant des mois. C'est alors qu'un beau jour d'automne, le pigeon de la calèche ducale ressentit le besoin de migrer plus au sud. En quelques coups d'ailes il disparut à l'horizon et l'on n'entendit jamais plus parler de lui ni de son passager.

Goliaden profita du chaos politique qui succéda au départ précipité du Duc, pour se faire nommer souverain d'Agramor par les ministres d'Altarios qu'il intimida grâce à quelques sortilèges de second ordre. C'est ainsi que naquit la dynastie des Goliaden.

Si Agramor n'a jamais plus fabriqué de nacelles à pigeon, il en a existé bien des variantes dans d'autres royaumes : nacelle à dragon, nacelle à rouge-gorge géant, calèche à aigle, etc... Elle se sont cependant avérées assez dangereuses à l'usage... »
(Extrait de « Mes voyages » par Anvlin d'Estenar).



L'Afboukhtir

« ...O vénéré calife de la sérénissime Dagbad, prends le temps d'effleurer de tes yeux augustes l'humble moyen de transport que ma modeste science a conçu. Grâce à lui tu survoleras le désert, plutôt que d'en subir tous les désagréments habituels. Cet engin est

- ① Passagers
- ② Salon panoramique
- ③ Poste de pilotage
- ④ Tapis volant

tionnesques comme les trous noirs, les champs d'astéroïdes, les novae, les comètes...

— Comment fait-on pour construire un véhicule spatial ?

Attention, danger ! Si vous laissez vos joueurs fabriquer leurs engins spatiaux (ex : à l'aide d'un antique grimoire ou d'une bête du même ordre), vous courez le risque de perdre toute emprise sur eux. Ils se laisseront aller au gré de leur fantaisie, pourront s'extraire de situations délicates en empruntant la voie des airs, et ce n'est pas ce que vous devez rechercher. Si vos joueurs veulent un jour voyager dans l'espace, ils vont devoir d'abord trouver un véhicule approprié et cela peut être l'occasion d'entreprendre une gigantesque campagne. Une fois qu'ils auront le véhicule nécessaire, ne les laissez pas se reposer sur leurs lauriers. Laissez toujours planer quelques doutes : et si on leur volait leur vaisseau ? Et s'il tombait en panne ? Et si... De toute façon, évitez de partir à l'assaut des cieux avec des joueurs inexpérimentés et réservez ce plaisir à des personnages bien entraînés.

Aucun article ne peut envisager tous les problèmes posés par les voyages spatiaux « féériques ». C'est pourquoi, il vous faudra faire un petit effort de réflexion. Mais, ne vous inquiétez pas, cet « effort » sera récompensé au centuple par les possibilités d'aventures qui s'offriront à vous.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES



de CB

à développement rapide

Le danger vient du ciel

D'étranges monstres, qui voyagent dans le ciel dans d'étranges machines volantes, effectuent de plus en plus souvent des raids sur les environs. Un jour, les parents de l'un des aventuriers sont emmenés en esclavage par ces « pirates ».

Pour le MJ : les aventuriers vont devoir tendre une embuscade pour s'emparer d'un de leurs vaisseaux. Comme ils sont incapables de le piloter, ils devront intimider une des créatures

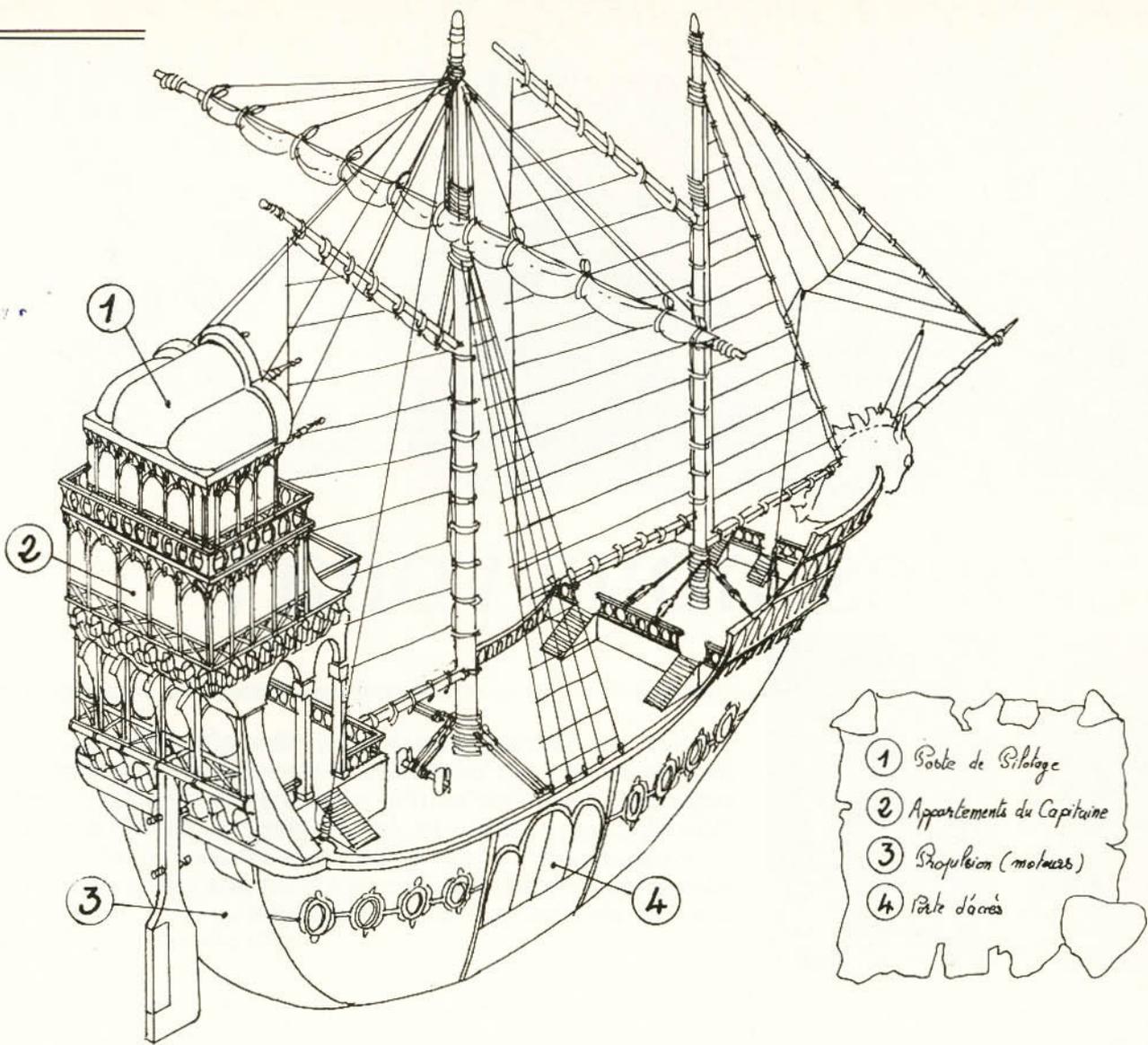
pour qu'elle leur serve de pilote. Le repaire des bandits interplanétaires est situé sur un astéroïde de petites dimensions. Leur chef est un puissant sorcier qui a découvert les principes du voyage spatial.

A l'assaut de l'univers

Une étrange soucoupe volante s'est posée aux abords du château où résident actuellement les aventuriers. Ses occupants, d'horribles petits monstres verts, ont rapidement été exterminés par les gardes du châtelain. Ce dernier a maintenant envie d'essayer la soucoupe.

MJ : cette idée d'aventure est directement inspirée des « Croisés du Cosmos » de Poul Anderson (Présence du Futur, Denoël). La lecture de cet excellent livre vous donnera toutes sortes d'idées farfelues pour une campagne « interstellaire ».

Brigitte Brunella
sur des idées de Stéphane Truffert
illustrations
Stéphane Truffert



- ① Boîte de Pilotage
- ② Appartements du Capitaine
- ③ Propulsion (moteurs)
- ④ Barre d'accès

Le vaisseau de Jordan

constitué d'une bulle agrémentée de tous les ornements et de toutes les distractions dont tu pourrais rêver pendant tes voyages. Cette bulle est elle-même posée sur l'un de nos plus riches tapis, chef-d'œuvre dû au talent de ton harem. Pour que tout cet équipage s'élève au dessus des basses contraintes terrestres, il suffit de deux fakirs : un fakir-capitaine dont la puissance mentale supprime toute pesanteur et un fakir «de secours» qui soutient son effort lorsque les conditions atmosphériques ne sont pas favorables. Jusqu'à présent, je n'ai pas encore réussi à convaincre mes fakirs de faire voler ma création, mais je ne désespère pas, à l'aide de quelques coups de fouet, de les ramener à de meilleures dispositions. Nous pourrions alors, ensemble et pour le plus grande gloire du Très Haut, sillonner les cieux d'azur de ton royaume... »

(Extrait de « Le difficile métier de courtisan » par Abdul Ben-Doukh).

« ...Est-il besoin de présenter Jordan, le Marchand des Etoiles ? Figure légendaire, symbole de la liberté du commerce et farouche aventurier que rien n'effraye, Jordan est connu sur des douzaines de mondes. On ne sait cependant pas grand chose à propos de son extraordinaire navire de l'espace, l'Ostalia. Ayant eu la chance de l'interviewer pour vous, nous avons découvert un homme aimable et intelligent, digne de la légende qui l'auréole... »

Q : Cher Jordan, pouvez-vous me dire comment vous êtes entré en possession de votre vaisseau ?

R : Bien sûr. Je l'ai gagné au cours d'une partie de Barzouf à Cinq Donnes à la Maison des Mille Fleurs de Laelith, une ville située sur un monde d'importance secondaire. Son ancien propriétaire était une espèce de demi-elfe alcoolique et mégalomane qui s'appelait Barmold-le-Sombre, ou quelque chose dans le genre...

Q : N'avez-vous eu aucun problème à comprendre son fonctionnement ?

R : Oh si ! Au début, je croyais que c'était juste un bateau comme un autre. Ce n'est qu'en découvrant de vieux grimoires techniques que j'ai enfin réalisé que l'Ostalia était capable de se déplacer entre les mondes. Il m'a fallu bien quinze jours pour apprendre à le manoeuvrer et j'ai bien failli m'écraser dix fois pendant mon premier voyage au long cours.

Q : Savez-vous qui a fabriqué votre vaisseau ?

R : Non, pas vraiment. Mais je pense qu'il doit s'agir d'une race extra-terrestre qui possède d'excellentes connaissances en magie. En tout cas, l'Ostalia n'est pas de première jeunesse et tout cela doit remonter à quelques millénaires.

Q : Comment fonctionne votre navire ?

R : Aaaah, vous me demandez là de trahir mes secrets... Ce que je peux vous dire, c'est que ses voiles sont aussi adaptées à la brise océane qu'aux vents cosmiques. Mais, c'est une complexe machinerie magique qui lui permet de voler.

Q : Et selon quels principes tout cela est-il fondé ?

R : Eh bien, un grand mage du nom de Corth Wayndërsmiss m'a un jour déclaré que l'Ostalia existait sur deux plans d'existence : celui de la réalité que nous connaissons et un autre, où tout n'est que mer et océan. Lorsque j'avance dans l'espace, je navigue en fait sur l'eau dans un autre univers. Je ne redoute qu'une chose, c'est de me noyer un jour pendant un de mes vols...

Q : Et comment faites-vous pour vous repérer dans l'espace ?

R : J'ai la chance d'avoir en ma possession quelques cartes spatiales d'excellentes qualité. En outre, j'utilise une boule de cristal ensorcelée qui me permet de prévoir les accidents avant qu'ils se produisent, de telle sorte qu'il m'est toujours possible de les éviter... »

(Extrait d'une émission holo-show impériale de la série « Aventuriers de notre temps ».)

METALLIQUES



Citadel. Un Lead Captain.

Etoiles, nous voilà !



Une fois peintes, les figurines plastique de Citadel n'ont rien à envier à leur cousins.



D'anciennes Grenadier. les casques rappellent les technos de l'Etoile Noire.



Une pièce de collection, Ral Partha ne fabriquant plus que les robots de Battletech.



Un "opérateur" de Citadel.



Deux Grenadier. A côté des autres, celles-ci ont presque un air sympathique...

« Allez ma chérie... vas-y ! Derrière elle j'ai immédiatement l'autre fusée en position et je l'ai expédiée vers l'objectif le plus proche avant de sauter. Dans la même seconde, le bâtiment où j'étais a encaissé un coup direct. Un des squelettes du coin avait dû se dire (avec raison) que la peau d'un des nôtres valait bien la destruction d'un immeuble ».

« Etoiles, garde à vous ! » Robert A. Heinlein.

Vous l'avez certainement deviné, notre propos portera sur les « troupes » que l'on rencontre aux quatre coins de l'univers connu. Rentrons dans le vif du sujet et passons en revue les différents régiments que nos très chers éditeurs proposent à nos yeux ébahis.

COLLECTION

Armageddon

Un coup de casque (pardon, de chapeau) à la jeune société nantaise qui propose six modèles de superbes *Starship Troopers* (superbes me paraît même léger), une gamme impeccable, des poses intéressantes, des « barbes » ou traces de moulage quasi inexistantes et un superbe alliage. Vraiment du très bon travail, égal aux meilleurs fabricants d'Outre-Manche ou Atlantique.

Citadel

Appuyant massivement le jeu de Games Workshop, *Warhammer 40.000*, la gamme de militaires spatiaux de Citadel s'agrandit à une vitesse supra-luminique.

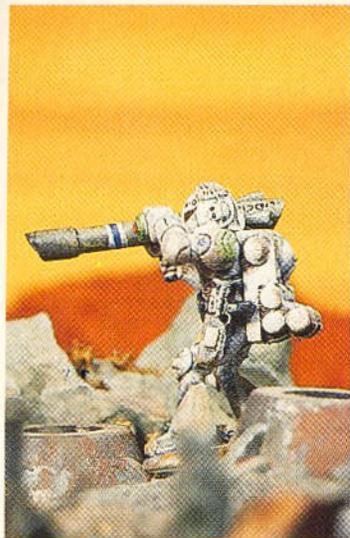
Pour : gravure excellente, poses géniales, équipement détaillé et bien pensé (j'adore les casques genre « heaume »). Contre : presque rien (pourquoi ces lames de haches sur les blasters, ou ces excroissances sur les épaules ? Bah, des détails...).

D'autre part, nous en avons déjà parlé, Citadel produit des figurines plastique à la même échelle que celles en plomb. Elles ont l'avantage d'être plus nombreuses, et surtout modulables (les pièces sont interchangeables et permettent le montage de différentes options de personnages).

La boîte PBS3 donne ainsi la possibilité de construire 60 marines pour le prix de 20 en plomb, avec équipement et armement différents (du couteau au lance-missile portable), et de constituer ainsi six squads de dix. Du redoutable !

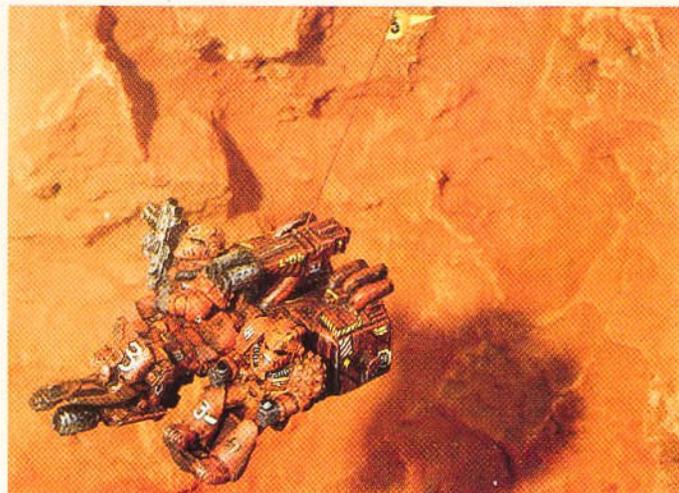
Warhammer 40.000 inspire au passage divers délires aux graveurs, comme cette série limitée, TSS 26 : une planche de surf pour les marines de la série en plastique. Ah bravo, c'est malin !

Voici en bref quelques références remarquables : les deux boîtes de « base » de la collection sont les *Aventuriers* (RT601) et les *Space Marines* (RT101), agréablement complétés par les *Ambul* et *Tyrannides*, couple de bestioles référencé



Armageddon se diversifie, avec cette nouvelle série de soldats de l'espace "very impressive".

Inutile de jouer à Warhammer 40,000 pour s'offrir ce landspeeder, tiré d'un assortiment qui vaut son pesant de nougat (la boîte *Devastators*, de Citadel).



RT602. Ensuite, c'est l'escalade avec les *Dreadnought Orcs* (RT204), l'état-major elfe (RT402) ou les *Dreadnought elfes* (RT 204), les véhicules d'assaut (RT203) ou ce charmant side-car de marines (RT106).

A noter : la réf. TSF16 (fig. et cycle), sorte de petit landspeeder utilisable avec certains des modèles en plastique. De superbes pièces, comme celles également de la boîte *Devastator* (RTB3) qui nous livre trois ensembles intéressants : un mortier avec ses servants (des nains Space Marines, argh!, joie !), un bi-tube laser + servants, un landspeeder avec équipage. Les modèles sont réalisés en plomb et sont d'un montage simple, sauf peut-être le landspeeder qui nécessite une bonne dose de patience et de cyanolite.

Enfin, la série *Iron Claw*, qui correspond au style différent d'un nouveau graveur, contient, outre des figurines de fantasy, des modèles de SF, notamment des nains.

Grenadier

L'un des tout premiers fabricants à se soucier des joueurs de JdR de science-fiction perpétue une gamme digne d'éloges. La boîte *Impérial Marines* (réf.1001) me séduit toujours autant, avec peut-être une mention spéciale pour la « vérité » des poses des personnages telles que la course, recharger son arme etc... La gamme de science-fiction se compose de trois autres boîtes, de dix à douze figurines : les *Aventuriers* (1002), les *Aliens mercenaries* (1003) et les *Monstres de l'espace* (1004).

Et puis, scoop de dernière minute : c'est Grenadier qui fabriquera les figurines officielles pour *Star Wars* ! Deux boîtes sont déjà programmées, l'une avec les héros de l'Alliance, l'autre contenant les personnalités marquantes du camp impé-

rial. Leur sortie est imminente aux Etats-Unis, et suivra très vite en France.

Ral Partha

Comme toujours ces figurines ont une excellente gravure. Par contre, elles posent un grave problème : il est devenu presque impossible de se procurer ces modèles parus il y a de nombreuses années. C'est vraiment dommage, car leur choix était vaste. Pour l'exemple : les *Galactic Grenadiers*. Les robots pour *BattleTech* ne sont pas à dédaigner. Conçus pour le 300e, ils restent deux fois plus grands qu'un personnage de 25mm et donc impressionnants !

TECHNIQUE

Le montage est inexistant pour les modèles en plomb. Par contre, il faut bricoler pour les figurines plastique. Pas de panique, le montage est facile : un peu de colle à maquette et c'est fait (ne pas oublier les barbes de plastique ou les traces de moulage).

La peinture des scaphandres peut être traitée de différentes manières : soit tenue uniforme, soit tenue camouflage. Pour la teinte uniforme, pas de problème, hormis le choix entre le style clean (avant la bataille) ou sali (après...). Pour le camouflage, l'imagination est au pouvoir mais il faut toujours peindre le motif camouflant en respectant l'échelle du personnage (pas de grosses tâches, ni d'énormes zébrures).

De plus, on accentuera les creux à la plume des membres ou sur certaines parties du modèle.

A peindre en noir ou gris foncé, les

« charnières » ou les joints de fermeture des scaphandres.

Ne pas oublier des touches de couleur sur certaines pièces telles que boutons ou manettes destinés au confort et au fonctionnement de la combinaison spatiale. Sur les surfaces de vision, une touche de vernis brillant accentuera l'aspect lisse.

Ornement : noir métal.

Pour finir, appliquez quelques marques d'unité ou numérotation sur le personnage, et votre Space Marine est désormais opérationnel.

BIBLIOGRAPHIE

- *The art of Star Wars.*
- *The art of The Empire Strikes Back.*
- *The art of The Return of the Jedi.*

Ces trois superbes recueils de dessins, photos, affiches des films sont édités chez Ballantine (uniquement en anglais). Le premier contient en outre les dialogues du film. Pour chaque film existe également « The sketchbook of... », réunissant les croquis préparatoires.

- *Etoiles, garde à vous !* Pour ce mettre dans l'ambiance, le livre qui raconte la vie d'un star soldat, de Robert A. Heinlein, aux Ed. : J'ai Lu.

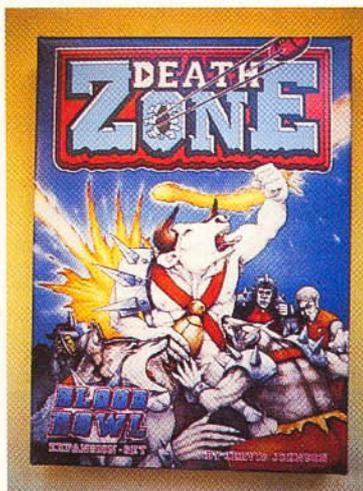
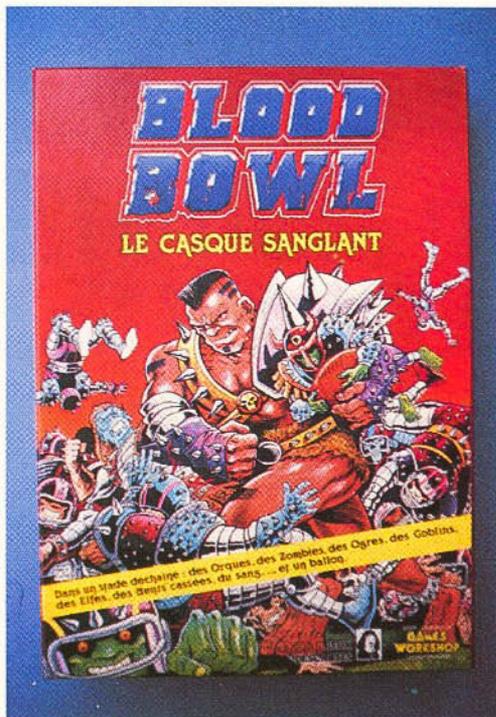
- *La Guerre éternelle*, chez J'ai lu également.

- *Mutante ou Titania*, (2 BD superbe pour les vaisseaux et les scaphandres) de J. Gimenez chez Albin Michel.

textes
Joe Casus
& Captain Fred-B-Assaut
photos
Yoëlle



Blood Bowl



A la limite du wargame et plus destiné aux amateurs d'heroic-fantasy qu'à ceux de simulation sportive, Blood Bowl (et son supplément Death Zone) permet surtout aux vieux habitués des jeux de rôle de mettre en oeuvre leurs personnages favoris (toutes les créatures typiques du genre jouent à BB, bien sûr) dans l'ambiance survoltée d'un terrain de football américain.

Création d'une équipe

« — Alors, Jim, les conseils à donner à nos néophytes décidés à jouer leur premier match de Blood Bowl ? — Ils auraient mieux fait de se casser une jambe, Bob, ça leur aurait évité de le faire sur le terrain...- Merci pour ces encouragements, Jim. »

Le but du jeu est superbement simple, il s'agit de porter le ballon (une sorte de calebasse...) jusqu'à l'autre bout du terrain, dans l'en-but adverse, c'est le « touch-down ». La première des 2 équipes en présence qui réussit trois touch-down gagne la partie. Enfin, non ?... Mais attention, tous les coups sont permis, ouvertement (pas comme au football américain, où ils le sont aussi, mais en douce seulement...). Mais commençons par composer un « team ». Les éléments de votre équipe sont choisis parmi une (ou plusieurs) races (humains, elfes, nains, trolls, etc...), chacune ayant ses qualités et ses faiblesses, ses caractéristiques de mouvement (MV), de combat (CB), de lancer (LA), de force (FO), de résistance aux coups (RS) et de sang froid (SF). Chaque race est aussi définie en termes de nombre d'attaques portées par phase

de combat (AT) et de blessures encaissées avant de succomber (BL). Inutile de détailler les races existantes, si vos chouchous n'y sont pas, (ce serait surprenant), il suffit de créer leur « profil ». Attention aux incompatibilités raciales en créant vos équipes (par exemple, elfes et gobelins ne font pas très bon ménage...). Dans chaque équipe, on peut avoir un nombre limité de joueurs spéciaux (Défenseurs, Botteurs, mais aussi, dans Death Zone, Lanceurs, Coureurs ou Receveurs) et des joueurs-vedette, dont les capacités sont plus élevées que la moyenne grâce à leur grande expérience du jeu. Dans DZ, en campagne, chaque équipe est créée en achetant des joueurs (« Tout à un prix, Jim... »), des soigneurs et même des majorettes pour les encourager.

Le jeu dans son ensemble

Le sort désigne l'équipe en possession de la balle au début du jeu, et c'est parti. Dans DZ, le sort désigne l'équipe qui doit botter le ballon au début du jeu.

« — Le coup de sifflet vient d'être donné, Jim, et on a du mal à s'entendre tant les hurlements des supporters sont puissants, dans les tribunes autour de nous.

— Oui, Bob, et c'est encore pire à l'instant où les deux lignes d'avant viennent de se heurter, presque au milieu du terrain. Le choc est formidable, entre les Nains Géants de Larkanth et les Hobgobelins Démons Des Monts, avec leur fameux capitaine, un ogre au nom imprononçable, quelque chose comme Aaaaaarghtzp... Pour l'instant on ne voit même plus le ballon, mais ce n'est pas très important et le match s'annonce passionnant !

— Exact, Jim, et je te rappelle que ces deux équipes sont encore invaincues cette saison... »

Le tour de jeu

Chaque équipe, à son tour, peut réaliser un certain nombre d'actions, dans un ordre bien précis :

Phase de déplacement

Le coach (vous, quoi !) déplace chaque membre de son équipe, ou une partie seulement, d'un nombre de cases égal ou inférieur à son MV. Il doit s'arrêter quand il rentre dans la Zone Mortelle (ZM) d'un adversaire (classique en wargame, non ?).

Phase de passe et/ou de lancer

Le porteur du ballon peut le garder, le passer à son voisin (réussite automatique), ou s'en débarrasser en le lançant ou en donnant un coup de pied (« Botteurs » seulement). La case visée est atteinte, si un jet de dés est réussi (tables de jet et de botte), sinon... le ballon arrive sur une autre case et peut rebondir plusieurs fois dans des directions tout à fait aléatoires (table de dispersion), un peu comme un ballon de rugby. Tout joueur se trouvant à la fin de n'importe quelle phase de jeu sur la même case que le ballon peut tenter de le ramasser. Dans DZ, l'interception est possible pour les joueurs sur la trajectoire d'un ballon lancé.

Phase de combat

Tous les joueurs au contact peuvent (doivent ?) se taper joyeusement dessus dans une succession d'attaques et de ripostes dont le détail est trop complexe pour être commenté ici. Chacun dispose de deux modes de combat, l'attaque et le tackle (bousculer l'adversaire^[1]) et le porteur du ballon risque de le lâcher s'il est jeté au sol. Chacun des deux modes se résout avec 1 à 4 jets de dés (Combat, Blessure, Sauvegarde, Type de blessure infligée). Tout de même, avec les ripostes, ça donne une moyenne de 30 à 40 jets de dés pour le tour d'un seul coach, et c'est beaucoup !

Dans DZ, des additifs aux règles permettent de tenter d'arracher le ballon des mains de son porteur ou de piétiner un joueur au sol. De plus, les règles de combat sont légèrement modifiées par rapport à celle de BB, il est important de se mettre d'accord avant la partie sur le système employé.

Phase de mouvement de réserve

Tout joueur n'étant pas, ou plus, impliqué dans un combat peut se déplacer à nouveau de son MV. Dans DZ, en se déplaçant, une fois par tour de jeu, un joueur peut essayer de se déplacer d'une case de plus que son MV, mais risque un claquage musculaire (1 chance sur 6).

A tout cela s'ajoutent des règles sur l'entrée de remplaçants et les soins entre chaque touch-down qui font de BB un jeu très complet.

Le jeu en championnat

Ce jeu ne peut prendre toute sa dimension qu'en campagne. En effet, un système de points d'expérience permet aux joueurs de progresser, et si perdre un de ses joueurs-vedette lors d'un simple match avec une équipe créée pour l'occasion n'est pas très grave, que dire de la même chose survenant à un joueur expérimenté ayant

^[1] Les vrais joueurs de football américain utilisent ce terme tout ce qu'il y a de plus anglophone, alors nous aussi, bon...

accumulé les victoires (et les points d'expérience, donc !) ? Car, bien sûr, « la vie n'est qu'un long combat, dont l'issue (fatale) se produit souvent sur le terrain, devant des milliers de spectateurs en délire ! » (Lao-Tseu). Les règles de campagne ne sont pas détaillées dans BB. Mais Death Zone les développe totalement : chaque match de championnat prend lui aussi sa place au sein d'un système rigide de phases de jeu pendant lesquelles un certain nombre d'événements peuvent, et doivent, se produire. Démissions, soins, tentatives d'assassinat ou de corruption, tout est prévu... Les règles sont précises et simples à la fois pour gérer l'intermatch, sous la direction d'un arbitre, bien sûr, garant de la légalité de tous les mauvais coups possibles.

Un peu de magie

L'heroic fantasy, sans une touche de magie, c'est comme de la science-fiction sans oreilles pointues. Logique, non ? Dans BB elle existe sous l'aspect d'objets magiques (armures, gants, bottes...) et dans DZ sous forme de sortilèges utilisables durant la partie, ou entre les rencontres.

Malheureusement, le bon peuple n'aime pas ça, voir son équipe favorite pénalisée par un « sorcier » l'ennuie profondément. Alors, qu'est-ce qu'il fait le bon peuple dans ces cas-là ? Hé bien, comme vous et moi quand l'arbitre siffle un penalty et que vous n'êtes pas d'accord, il envahit la pelouse, le bon peuple, et il fait gentiment (?) comprendre au joueur en question qu'il n'est absolument pas d'accord avec ses façons d'agir...

A mon avis, dans l'intérêt du jeu (tant pis pour l'heroic fantasy !), surtout en campagne, il est préférable de bannir toute magie (objets et sorts), car l'avantage d'une équipe possédant de telles capacités est beaucoup trop important, voire même déséquilibrant pour tout un championnat.

Conclusion

Dans l'ensemble, Blood Bowl, avec son extension Death Zone, est un bon jeu de plateau, une simulation agréable et vivante de ce que pourrait être un match de football américain

FICHE TECHNIQUE

Blood Bowl « Le Casque Sanglant » est un jeu Games Workshop, édité en français par Jeux Descartes. La traduction du supplément Death Zone (Zone Mortelle) est prévue pour bientôt.

Thème : Football américain, version heroic fantasy, avec monstres, sang et magie.

Durée : Variable, 2 à 5 heures, peut se pratiquer en campagne, ou plutôt championnat.

Matériel : Plateau-puzzle en 6 morceaux, représentant un terrain de foot et divisé en cases carrées, 119 pièces de jeu cartonnées (les diverses équipes, le ballon, des marqueurs pour le score et... l'arbitre), un bloc de feuilles d'engagement, 30 supports plastique, deux dés à 6 faces.

Commentaire : Blood Bowl est un jeu bien conçu et plein d'humour. Les règles sont un peu lourdes (jusqu'à quatre jets de dés par combat...) mais faciles à mémoriser, une fois qu'on les a assimilées, et malheureusement assez mal servies par la traduction française. Le plateau de jeu est agréable à regarder et le livret de règles est abondamment illustré d'exemples (reprises au ralenti).

« — Une chance qu'il parle de nous, Bob, j'allais le proposer pour une place d'arbitre dans le prochain match... —
Sûr, Jim, mais il ne court pas assez vite, il n'aurait pas tenu bien longtemps !... »

revu et corrigé par les orques et les nains (et les autres races aussi, bien sûr, je ne tiens pas à me faire d'ennemis sur ce point...).

Un système de règles cohérent, bien qu'un peu complexe, permet de jouer à la fois une partie impromptue ou pour tout un championnat (certains clubs ont déjà débuté les leurs depuis quelque temps). Ce système aurait pu bénéficier en France d'un allègement par le biais d'une bonne traduction, ce qui n'a malheureusement pas été le cas... Il n'est pas nécessaire de savoir

appliquer la théorie du football américain pour gagner, mais un peu de bon sens donne un avantage certain. Un seul point noir à déplorer, les combats sont un peu trop longs à régler, dans un jeu où ils représentent tout de même l'essentiel des actions.

« — Le mot de la fin, Bob ?

— ...

— Jim ?

— Rends-moi mon micro, (censuré), le match commence ! »

Casus +

Les B.B.B.

(ou Blood Bowl Bots)



MV	CB	LA	FO
2	2	5	4

RS	BL	AT	SF
4	1	1	10

+ jet de Sauvegarde 4-6 et capacités de Défenseur



Créées il y a bien longtemps par un inventeur génial, ces « machines », terme bien barbare pour ces petites merveilles, étaient à l'origine destinées à jouer, certes, mais aux Echecs... Comme elles ne trouvaient pas d'adversaire à leur mesure à ce jeu qui n'existait pas encore (c'est dire s'il était génial, l'inventeur !), elles furent tout simplement mises à la casse...

Et ce fut là, Mesdames et Messieurs, oui là, au milieu des immondices et des déchets de toutes sortes, que les découvrit celui qui allait les recycler (entendez par là « les rendre mobiles »), un jeune homme, venu de loin, du nom de Labatt Ungar Karelain Esmoth, ce qui signifie à peu près « Celui qui marche dans les nuages du ciel, tagada, tagada », ce qui ne veut rien dire du tout.

Bricoleur à ses heures, il équipa donc ces robots (le mot est lâché) de 4 roues, 3 en triangle pour la stabilité et une centrale, motrice et pouvant tourner dans toutes les directions. Comme on peut l'imaginer, ce système de déplacement ne permet pas une grande vitesse. Il renforça aussi le « bras » unique original prévu pour la manipulation des pièces d'Echecs, pour en faire un appendice capable de lancer avec une précision toute mathématique le ballon, mais fort peu apte au combat. Construits en acier (d'jà, hé oui !...), ces robots sont plutôt résistants aux chocs et peuvent encaisser les coups comme n'importe quel bon défenseur. Inutile de préciser qu'ils sont d'un sang froid (presque) à toute épreuve.

Lorsqu'elle est blessée, le choc provoque un court circuit quelque part à l'intérieur de la carcasse et la machine part droit devant elle, dans une direction déterminée au hasard (tableau de dispersion). S'il reste sur place, la surchauffe provoque une explosion détruisant totalement le robot et atteignant tous ceux qui

se trouvent dans sa ZM, si leur armure n'encaisse pas le choc. Lors de ces déplacements obligatoires, le BBB fou respectera les règles habituelles mais considérera tout autre joueur comme adversaire (y compris ses coéquipiers) et l'attaquera obligatoirement (pas de tackle). Si deux ou plusieurs adversaires se présentent, jeter un dé pour savoir sur qui se porte l'attaque. La règle spécifiant que chaque équipe ne peut avoir que 11 joueurs sur le terrain, le robot déréglé ne pourra être remplacé par son coach (ou programmeur) que lorsqu'il aura quitté l'aire de jeu. Après chaque touch-down, le programmeur à 2 chances sur 6 de réussir à réparer le robot (comme pour un KO), mais 1 chance sur 6 de le rendre totalement irréparable, bon pour la casse.

De fabrication, tous les BBB sont égaux, et n'ont aucun joueur spécial ni de vedette dans leur rang à la création de l'équipe. Les points d'expérience pourront être utilisés pour faire progresser les capacités de combat, de lancer ou de sangfroid (le génial inventeur, si seulement on pouvait retrouver son nom, avait même mis au point un embryon d'intelligence artificielle, permettant à ses robots de se « souvenir » de leurs succès et de leurs échecs, sans jeu de mot).

« — Jim, je ne me souviens pas d'avoir vu une équipe de BBB aller bien loin dans le championnat, pas vrai ?

— Sûr, Bob, ça doit venir du fait que les autres joueurs ne les supportent pas et ont tendance à s'acharner sur eux, jusqu'à ce qu'ils explosent.
— Mais dis-moi, Jim, est-ce que ce ne sont pas eux, qui avancent sur le terrain en proclamant sans arrêt, d'une voix métallique : l'ordinateur est votre ami, blip, l'ordinateur est votre ami, blip... ? »

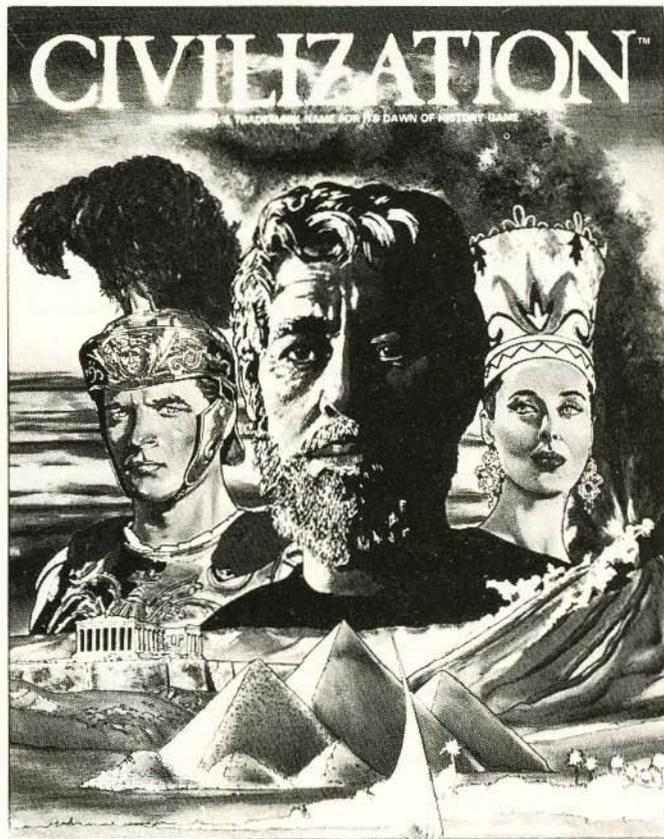
André Foussat

illustration : Didier Guiserix



un plateau Sur

CLOTH MAKING Ships allowed an extra move 10 45	POTTERY With Grain, reduces the effects of FAMINE 10 45	DANCE/POETRY Counts 20 towards LITERACY and 10 towards DEMOCRACY ▲ 60	PHILOSOPHY Reduces the effects of ICONOCLASM & HERESY and modifies CIVIL WAR 240 ○
AGRICULTURE Permits an increase in population 10 110	METALWORKING Gives an advantage in battle 10 80	LITERACY Counts 25 towards LAW, DEMOCRACY and PHILOSOPHY ▲ 110	MUSIC Counts 20 towards PHILOSOPHY ▲ 60
ASTRONOMY Permits voyages across open sea 80 ○	ENGINE Strengthens city defenses and reduces the effects of FLOODS 10 140 ○	LAW Required for DEMOCRACY and PHILOSOPHY Reduces the effects of CIVIL DISORDER and ICONOCLASM & HERESY 170	MYSTICISM ▲ 30
MEDICINE Reduces the effects of EPIDEMIC 140 ○	COINAGE Allows for changes in taxation 110	DEMOCRACY Reduces the effects of CIVIL WAR & CIVIL DISORDER □ 200	



Civilization

Civilization n'est pas une nouveauté, loin de là, et s'il n'est pas un « grand » classique, c'est plutôt à cause de son audience limitée que du jeu en lui-même, véritable petit chef d'oeuvre au demeurant. Il n'est pas trop tard pour découvrir les mécanismes originaux de cette simulation, accompagnés de quelques conseils, utiles au néophyte comme au vétéran.

Le matériel

Détaillons dans un premier temps le contenu de la boîte. On y découvre :

a) Une carte agréable, qui s'étend de la Tunisie au sud de la Gaule, jusqu'aux rives du Tigre et de l'Euphrate, bref, nous voilà en pleine Antiquité classique. Cette carte est divisée en zones de formes irrégulières et parfois insolites, qui portent quelques symboles : des cercles colorés indiquant la population (nombre de pions) que peut nourrir la zone, éventuellement un carré indiquant un site favorable à la construction d'une ville, et parfois un triangle, signalant la présence d'un volcan redoutable (îles au nord de la Crète, et Italie méridionale). S'il n'y avait ces diables de petits cercles en couleur, on se passerait facilement de ses lunettes.

b) Des pions : chaque joueur dispose de 9 pions « ville », de 4 pions « bateau », et de 55 pions symbolisant sa population ou son trésor. Là encore leur taille rend inutile la pince à épiler et leur nombre reste raisonnable.

c) Un « tapis de jeu » par joueur, où chacun place ses pions, soit dans le Stock, pour ceux qui ne sont pas en jeu (on ne perd jamais

aucune pièce définitivement), soit dans le Trésor. On trouve aussi un rappel de la séquence de jeu.

d) La « Table des Successions Archéologiques » (A.S.T.) C'est là que se déroule la course et il ne faut jamais l'oublier en cours de partie. Cette table est composée d'une piste par peuple, et il s'agit d'arriver le premier au bout, en répondant aux critères exigés à chaque étape de cette progression.

C'est sur cette table qu'on trouve les emplacements permettant de ranger :

e) Les cartes de commerce : elles représentent des matières premières à accumuler. L'important est d'avoir des séries de cartes de même matière. Pour les obtenir, deux moyens : on en tire à chaque tour un nombre égal à celui des villes qu'on possède (une carte de chaque valeur, en allant en ordre croissant), ou on les échange (face cachée, mais dos, donc type, apparent) avec les autres joueurs. La valeur d'une série de cartes est la valeur d'une carte multipliée par le carré du nombre de cartes semblables possédées. (Rassurez vous, il suffit de compter les petits carrés se trouvant sur chaque carte pour connaître la valeur d'une série quelconque).

f) Les cartes de civilisation : elles sont déterminantes, on les achète grâce aux cartes de commerce et éventuellement au trésor. La majorité d'entre elles procure un avantage matériel. Mais surtout la plupart des critères de passage aux différentes époques sur l'A.S.T dépendent d'elles. Elles sont divisées en « couleurs » : bleu pour les Arts, orange pour l'Artisanat, vert les Sciences, et rose pour le « Civismisme ». (Non, non, ce n'est pas Trivial Pursuit).

Le jeu

Il s'agit pour chaque joueur (entre 3 et 7) d'engager une course à la civilisation, en présidant au destin de l'un des peuples de la Méditerranée. Ce dernier va s'accroître, se répandre (parfois par voie de mer), fonder des villes, développer son trésor, acquérir des surplus de matières premières, commercer avec les autres peuples et gagner des éléments de civilisation qui vont lui permettre d'avancer dans cette course, en dépit des catastrophes naturelles.

Choix d'un pays

Le nombre de joueurs étant variable, tous les pays ne sont pas systématiquement en jeu. Chaque pays (et donc chaque peuple), possède avantages et handicaps qui lui sont propres, et doit donc développer des stratégies très différentes.

● **L'Egypte**. C'est sans doute le pays le plus facile à jouer. Une vallée fertile (le Nil), pleine de zones nourricières et de sites de villes, protégée de ses voisins par des déserts (les



7 ANS DE REFLEXION, 8, 9...

ARCHAEOLOGICAL SUCCESSION TABLE										CENSUS						
	START	3000	2000	1500	800	500	300	2000	1500	1000	50 54 53 52	51 50 49 48	47 46 45 44			
AFRICA											1	HIDES & OCHRE	2	IRON & Papyrus	3	SALT
ITALY											4	GRAIN	5	CLOTH	6	BRONZE
ILLYRIA											7	SPICES	8	GEARS	9	COALS
THRACE																
CRETE																
ASIA																
ASSYRIA																
BABYLON																
EGYPT																

zones ne pouvant nourrir qu'1 pion ; ses handicaps viennent des conditions de passage des différentes époques qu'elle doit remplir avant les autres (Babylone exceptée) l'obligeant à une gestion fine de sa population.

Pour les autres pays, un facteur déterminant sera la présence (ou l'absence) des peuples voisins. A part dans la partie à 4 joueurs, qui est à mon avis la moins intéressante, il y a toujours un choix à faire.

● **L'Asie.** Elle ne présente pas de problèmes en s'étendant jusqu'à la côte turque, au sud-ouest. Ses conditions d'avancement sont moins « serrées » que celles de l'Egypte. Evidemment, il faut éviter la présence de l'Assyrien dans la mesure du possible, ou s'arranger avec lui pour éviter un long conflit néfaste aux deux peuples.

Les nations du nord-ouest quand elles sont en jeu (3, 6 ou 7 joueurs) :

● **Italie ou Illyrie.** Leur problème est l'absence de sites destinés aux villes dans le nord, là où sont les zones les plus riches, mais les conditions d'avancement sur l'A.S.T sont plus souples. L'Italie doit courir le long de la « botte » pour obtenir des sites protégés, mais demande moins de points à la fin. Ces deux nations présentes en même temps dans le jeu peuvent se gêner considérablement au niveau de la première case du mouvement vers le sud : la zone à « 2 » donnant sur l'Adriatique étant vitale pour la descente de l'Italie, et extrêmement importante pour l'Illyrie.

● **L'Assyrie.** Elle doit éviter d'être prise en tenaille entre l'Asie et Babylone et a des conditions de victoire difficiles à la fin. Mais elle contrôle des zones relativement prospères et possède quelques bons sites de villes à sa portée.

● **Babylone** semble présenter les mêmes avantages que l'Egypte, mais est plus fragile : la nécessité de construire 2 villes très tôt (comme l'Egypte) est un handicap plus marqué car ses zones intérieures sont très vulnérables aux inondations (riches plaines et villes), et comme l'Assyrie, il lui arrive souvent d'être coincée entre ses 2 voisins.

● **La Crète,** est très délicate à jouer : il lui faut construire des bateaux très tôt, puis arriver à construire et maintenir un maximum de villes, en fonction de sa population et des vaisseaux nécessaires. Ses zones d'expansion sont aussi celles de ses voisins. C'est passionnant pour qui aime la mer ! Sa flotte peut réserver bien des surprises.

● **La Thrace** a un gros problème du fait de la longue zone à 4 points de population séparant le nord du sud (la vallée du Danube). Non seulement elle est riche, mais elle possède un des rares sites urbains facilement accessibles. Avec le site urbain voisin et la zone à cinq, cela fait trois zones vitales inondables. Et construire la ville sur cette fameuse case (le site n'est pas inondable) interdit tout mouvement nord-sud.

● **L'Afrique** est un peu comme la Crète : très intéressante à jouer, avec une stratégie mixte (terrestre et maritime), mais a de très nombreux problèmes. Sur terre le désert, trois sites de ville sur 4 situés dans les seules zones un tant soit peu nourricières, les autres sont à chercher au delà des mers. Généralement à l'étroit entre ses voisins, elle dispose d'un atout pourtant : elle représente la plus sérieuse menace pour l'Egypte, parfois la seule.

Croissance et expansion

Le premier choix étant fait, on place... son unique pion de départ. Certaines nations ont de nombreuses possibilités (l'Egypte surtout), et il faut bien méditer les particularités de la carte, en fonction des sites que l'on désire occuper. Dans la phase de croissance, la population augmente. En veillant à ne placer qu'un ou deux pions par zone, on optimise cette croissance car la population doublant à chaque tour, en placer 3 ou plus sur les zones où c'est possible serait du gaspillage. Sans oublier de conserver des pions en stock pour la collecte des taxes au début de chaque tour !

Les déplacements créent bientôt un domaine d'influence pour chaque peuple. Comme il n'y a pas assez de place pour tout le monde, les premiers conflits peuvent survenir. Ils sont en général coûteux, pour l'assaillant comme pour le défenseur. Toutefois, l'Egypte, et Babylone sont très vulnérables à des attaques précoces, étant tenues de construire des villes très tôt. Et ce sont deux nations qui ont de fortes chances de gagner si on les laisse en paix.

Ceci dit, le but de l'expansion est de construire des villes et de subvenir à leurs besoins et on peut coexister à plusieurs peuples dans une zone.

L'urbanisation

Même quand les conditions d'avancement sur l'A.S.T n'y obligent pas, il est bon de ne pas trop tarder à construire des villes ; après tout, c'est le seul moyen de gagner un jour. Le choix des sites est toujours important, et particulièrement au début. D'un côté les villes sont de bonnes défenses, une série de villes côte à côte face à des zones désertiques, est presque imprenable (presque !) ; de l'autre elles empêchent le mouvement. D'une part sur des sites à 1 (jaunes), elles ne gênent pas la subsistance du peuple, d'autre part c'est sur les zones riches que leur réduction est moins gênante. Construire là où il n'y a pas de site est une opération coûteuse, mais qui peut s'avérer judicieuse, surtout pour les nations à forte population, ou quand les sites favorables se trouvent sur des zones critiques par leur richesse.

Il est important, là aussi, de bien gérer son urbanisation, de manière à avoir le maximum de villes, mais en conservant suffisamment de pions pour subvenir à leurs besoins. Incidemment, un des meilleurs moyens d'attaquer les villes est d'éliminer les pions qui les nourrissent.

Le commerce

Les joueurs possédant des villes peuvent commercer entre eux (avec un système de troc de cartes, très précis). Pour obtenir des bonnes mains, il vaut mieux être ouvert aux échanges, déterminer ce que l'on veut : les autres aussi ont des séries à faire ! Il est possible de réunir en un seul tour plusieurs excellentes « mains ». Soyez correct... presque tout le temps, mais rappelez-vous qu'une offensive bien menée, suivie d'une, voire deux calamités peuvent être quasi fatales à un joueur. Car on peut glisser dans un échange par ailleurs honnête, famine,

épidémies, troubles religieux ou politiques. C'est l'aspect diplomatique le plus net du jeu (quoiqu'on puisse passer des arrangements au niveau des occupations de zones par exemple). C'est par le biais des cartes de calamité qu'on peut porter les coups les plus durs aux autres nations. Certainement un des points les plus attachants de ce jeu.

Le tirage des cartes de civilisation

Le choix des cartes de civilisation est le troisième volet du jeu. C'est pour les obtenir que l'on bâtit des villes et que l'on commerce.

Voilà un nouveau dilemme : d'une part il faut en accumuler pour la plus grande valeur possible, d'autre part, la nécessité de répondre aux critères de passage sur l'A.S.T demande d'en obtenir un certain nombre le plus vite possible. Pour corser le tout, il n'y a pas assez de cartes de chaque type pour tout le monde, et les avantages matériels qu'elles procurent sont de valeurs différentes suivant les peuples.

On peut en passant remarquer l'échelle des valeurs représentées sur ces cartes : les Arts sont plutôt bon marché et n'apportent pas de gains matériels sauf pour ce qui est de l'achat des cartes les plus chères. L'Artisanat et le Travail manuel sont répartis sur un large éventail de valeurs (45 à 110), ils fournissent de bons avantages, spécialement pour la carte Agriculture, presque toujours utile, et souvent quasi-indispensable (Afrique, Crète). Les Sciences sont plus chères (80 à 140), mais avec l'Astronomie, le Monnayage et la Médecine, elles offrent un choix de cartes très importantes. En dernier vient ce que les Américains appellent les « Civics », l'esprit civique si l'on veut, avec la Loi, la Philosophie et la Démocratie, placée au dessus de tout.

En résumé

Civilization est donc un jeu en trois étapes : 1) Une course d'obstacles le long de l'A.S.T où, pour avancer sur la piste, il faut répondre à des critères basés pour la plupart sur les cartes de civilisation.

2) On obtient ces cartes en les achetant avec son trésor, et surtout par la valeur des séries de cartes de commerce (biens et marchandises) qu'on a obtenu par échange et accumulation.

3) Pour obtenir ces dernières on doit urbaniser sa population et la gérer avec doigté. Le point 3 dépend du point 2 qui dépend du point 1 qui est en retour influencé par le 3, c'est une boucle. Ce système a l'avantage d'être simple à jouer tout en permettant de nombreuses variantes de situations.

Un conseil : ne négligez pas l'achat des cartes de commerce supplémentaires. Elles permettent d'étoffer la phase de commerce, et de réduire la fréquence des calamités.

En bref, Civilization est un jeu rafraichissant, fluide mais captivant, simple mais loin d'être simpliste, aussi amusant pour le néophyte que pour le joueur chevronné.

Note : ce jeu n'a pas de prétentions historiques, et n'utilise les références à l'Antiquité classique comme d'un décor uniquement. Pourquoi pas ?

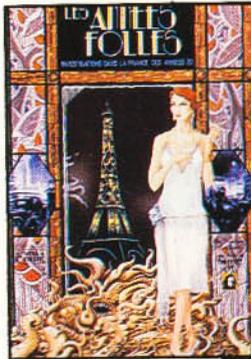
François Bienvenu et Joe Casus



78 - 88

DIX ANS D'EDITION

JEUX
DESCARTES



LES ANNEES FOLLES

Dernières nouvelles des années 20 : l'Innommable atteint la France ! Adversaires de Cthulhu, précipitez-vous ! N'oubliez surtout pas de vous munir des "Années Folles", où tout vous est expliqué sur ce drôle de peuple que forment les Français; où vous attend le Guide de Paris, qui vous permettra de vous retrouver dans cette capitale étrange comme si vous y étiez né ! Avec, enfin, toutes les instructions nécessaires pour mener campagne contre l'Indicible...

Un livret-documentation. Un livret-guide. Un scénario. Des accessoires de jeu.

MARS 88



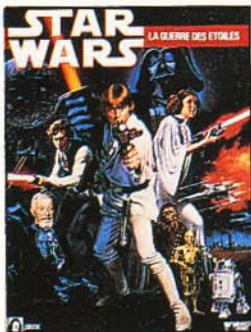
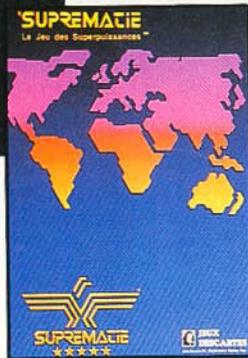
SUPREMATIE

Vous n'en avez jamais douté : le Maître du monde, c'est vous. Sans doute vous faudra-t-il passer par de délicates étapes; difficiles compromis économiques, douloureux choix stratégiques, tractations tortueuses, douteuses, machiavélique... mais le leadership mondial est au bout du chemin avec, peut-être, le grade envié de "Général 5 étoiles" : ou comment résister à la tentation de l'arme nucléaire.

Jeu de société stratégique, économique et tactique pour 2 à 6 joueurs à partir de 12 ans.

JEUX
DESCARTES

FEVRIER 88



STAR WARS

Seule l'Alliance Rebelle, composée d'une poignée d'hommes courageux, lutte encore pour mettre fin à la tyrannie de l'Empire... Membre de la Rebellion, votre combat sera sans merci, sur toutes les planètes, sabre-laser à la main, droïdes aux côtés, courage en sus. "Que la Force soit avec vous..."

Jeu de rôle pour 2 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

JEUX
DESCARTES

AVRIL 88



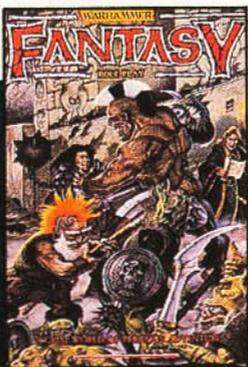
JEUX DESCARTES: LA FARCE TRANQUILLE,



WARHAMMER

Le "Vieux Monde" ! A la surface duquel s'épanouissent d'opulentes cités, de luxuriantes forêts hantées par les Elfes, de vertigineux sommets où Nains et Gobelins s'affrontent sans répit. Mais une ombre s'étend sur ce monde : la main corruptrice du Chaos...

Jeu de Rôle d'Héroïc-Fantasy - à partir de 12 ans.



JEUX
DESCARTES

MAI 88

JEUX
DESCARTES

JEUX DESCARTES

GUET-APENS

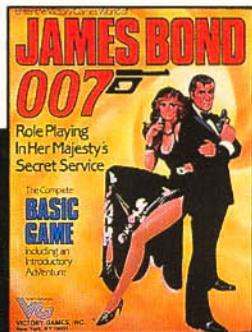
La France a beau vivre sous le règne de Saint Louis, les routes ne sont pas très sûres. Le chevalier Anseau, en route pour le tournoi de la Saint Martin, profite de l'escorte de Maître Besnard, riche marchand de la bonne ville de Lyon, pour voyager en toute sécurité. Cependant, à la sortie de la forêt de Puy-Lalande, le célèbre brigand Closcœil guette...

Jeu de simulation historique avec figurines, pour 2 joueurs.

JAMES BOND

L'espionnage, les gadgets, le suspens, les formidables poursuites, les cascades, les étranges et puissants ennemis y sont le "pain quotidien" de James Bond et de ses alliés, Félix Leitas, Anya Amasota, Tiger Takana ou de l'agent secret que vous aurez su créer de toutes pièces.

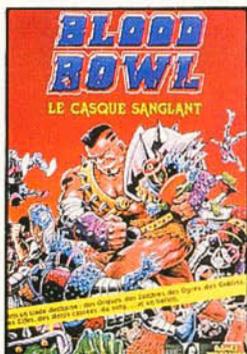
Jeu de rôle : boîte de base avec livret de règles illustré et aventure solo.



JUIN 88



MARS 88



BLOOD BOWL

"Bonsoir amis sportifs et bienvenue dans l'Arène Sanglante". Prenez deux équipes de onze guerriers musclés, à moitié fous et assoiffés de sang. Couvrez-les d'armures, hérissez-les de pointes acérées et placez-les sur deux lignes face à face. Placez un pauvre petit ballon innocent au centre du terrain, entre les deux équipes, et soufflez dans le sifflet...

Attention : Ecartez-vous !

Jeu de société tactique pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

JEUX
DESCARTES

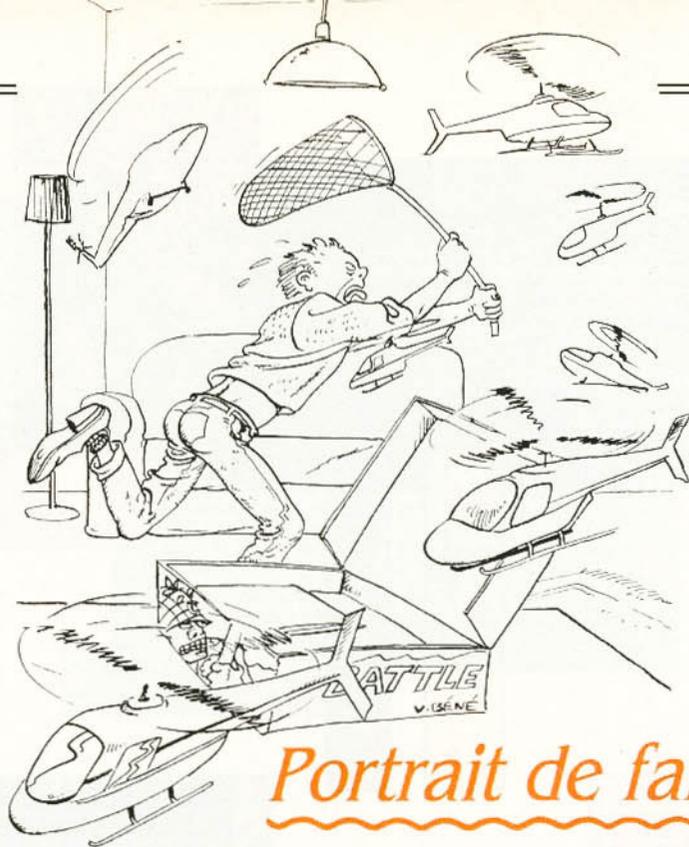
JANVIER 88



MAIS LE JEU SERIEUSEMENT EXCITANT!

La « Perestroïka » avait commencé dans le précédent CB (« jouer plus souvent »). Elle est plus timide cette fois-ci mais, à l'avenir, les wargamers trouveront un gros dossier thématique dans chaque numéro de notre journal, avec des études de jeux, des analyses stratégiques, historiques, des scénarios, etc..., et tout cela EN PLUS des rubriques habituelles. Pour l'heure, place aux gros insectes de métal qui crachent le feu.

L'apparition de l'hélicoptère est certainement une des révolutions majeures dans la guerre terrestre contemporaine. Une analyse complète de ce fait prendrait, à elle seule, des volumes entiers. Nous avons donc choisi de vous présenter ce « mini-dossier » qui vous incitera, nous l'espérons, à aller plus loin, dans la lecture comme dans les jeux. L'article de Mr. Vannier présente une synthèse globale de cette évolution en ce qui concerne un théâtre d'opérations conventionnel entre tous : le Centre-Europe. Dans le « portrait de famille », vous trouverez un rapide panorama des principaux jeux du marché dans lesquels les hélicoptères jouent un rôle important. Toutes mes plus humbles excuses aux inévitables oubliés d'un tel choix... Je vous laisse à votre lecture, mon plein vient d'être fait et mes missiles rechargés. Je repars. Temps clair, bonne visibilité. Division blindée ennemie repérée à 40 km. d'ici. menace d'enfoncement de notre dispositif. Nous n'allons en faire qu'une bouchée. Taïaut !



Portrait de famille :

L'hélicoptère dans les wargames

Il convient tout d'abord d'insister sur un point bien précis et à propos duquel règne souvent la plus grande confusion. Sur le champ de bataille contemporain, on distingue deux fonctions principales et très différentes l'une de l'autre de l'hélicoptère : le combat proprement dit, et l'aéromobilité. On peut ajouter une troisième fonction : la reconnaissance, mais j'ai délibérément choisi de la laisser un peu de côté car elle « parle d'elle-même » - si j'ose dire. L'aéromobilité concerne la fonction « transport » de troupes, de véhicules, de matériel, etc... Le combat se décompose lui-même en trois sous-fonctions : l'appui-protection reprenant grossièrement les fonctions de l'appui tactique des chasseurs-bombardiers légers de la 2ème GM (Thunderbolt, Stuka, Typhoon, Stormovik), le combat antichar avec des appareils équipés de missiles guidés, et, last but not least, la chasse aux hélicoptères de l'adversaire. Nous verrons que la plupart des jeux tiennent parfaitement compte de cette différence fondamentale et reproduisent également les deux fonctions.

Les jeux au niveau stratégique

A cette échelle de jeu, on peut difficilement entrer dans les détails tels que le vol tactique, le guidage des missiles, etc... Et pourtant !

Trois jeux de chez Victory Games présentent quelques caractéristiques très intéressantes.

Dans **Gulf Strike** tout d'abord : le rôle des hélicoptères y est bien entendu assez mineur et schématique mais on se rend rapidement compte que ces engins sont quasiment les seuls à pouvoir faire de l'appui tactique au profit des troupes amies au contact. Les avions sont réservés à d'autres tâches plus urgentes et plus « stratégiques » : attaque des bases et des QG adverses, des centres de ravitaillement, des navires, des colonnes de renfort, des autres aéronefs, etc... Bref, ils n'ont plus le temps - ou presque - d'intervenir sur le front proprement dit. Restent les hélicos.

Leur image reste à jamais associée à la guerre du **Vietnam**. Or, justement, dans le jeu du même nom, leur rôle est fondamental pour le joueur américain ; ils sont omniprésents et, surtout, ils permettent aux Américains d'être partout en rendant possibles des mouvements et des combats qui ne l'auraient pas été sans eux. On voit donc que, dans ce jeu, c'est la fonction « aéromobilité » qui est mise en avant, et elle est indispensable dans une guerre aussi fluide. En conséquence, les Viet-Congs ne sont en sécurité nulle part. Mais attention ! chaque « pas » d'hélicos d'une division aéromobile perdu fait baisser d'autant de points le moral du peuple américain...

Central America enfin ; j'ai dit, dans mon

Les hélicoptères se doivent maintenant d'être représentés dans tout wargame à thème « contemporain/3ème GM » qui se respecte. Il est, bien entendu, hors de question de vous les présenter tous, mais seulement de faire une rapide analyse des jeux les plus représentatifs et de voir quelles sont les principales tendances dans la simulation de ces appareils.

article consacré à ce jeu dans CB n°42, qu'aucun wargame à cet échelon n'est sans doute aussi complet quant au rôle des aéronefs (avions ET hélicos) sur le champ de bataille. En effet, leurs doctrines d'emploi sont très précises et différenciées.

● Pour l'aéromobilité, 3 fonctions sont représentées : le ravitaillement, le transfert ou convoyage, et le transport de troupes, parfois même lors d'assauts héliportés où toutes les troupes d'élite se distinguent.

● Pour l'attaque, 5 fonctions différentes :

— opérations aériennes de lutte anti-guerilla afin d'empêcher l'apparition d'unités irrégulières dans un secteur. Les hélicos excellent dans ce type de mission car ils peuvent rester plus longtemps sur zone que les avions ;

— bombardement d'installations fixes et de terrains d'aviation ;

— appui aérien rapproché (*close air support*) ;

— soutien à des combats terrestres (*ground combat support*) qui peut être offensif ou défensif et a lieu pendant la phase de combat.

De plus, les hélicos peuvent escorter leurs « semblables ». Ils ne peuvent pas tous effectuer les missions ci-dessus, cela dépend de leur appartenance (US Army, Marines, CIA, etc...). Ils se révèlent beaucoup plus souples d'emploi que l'aviation car pouvant être basés presque n'importe où et ne connaissant pas de limites d'activation sur les bases aériennes. Le climat peut toutefois leur poser de gros problèmes.

Les jeux au niveau opérationnel

A tout seigneur, tout honneur : **FAR 90**. Dans ce jeu, paru en encart de CB n°40, le but des créateurs était double : représenter la doctrine française et voir comment les hélicos se comportent sur le champ de bataille moderne, particulièrement du point de vue de l'effet de surprise et de celui de leur emploi « seuls ». Or, c'est précisément là que beaucoup de jeux du même type présentent des faiblesses car ils en font une sorte de « super artillerie » destinée uniquement à être employée comme appui et/ou modificateur dans des combats terrestres. Les hélicos -arme « coup de poing »- ne se distinguent alors guère de l'artillerie -arme du feu persistant. En revanche, dans **FAR 90**, même si ce dernier aspect n'est pas oublié, l'emploi groupé et autonome des hélicos de combat permet de faire des ravages dans les rangs ennemis... à la condition express de jouer très finement.

Air & Armor de West End Games est certainement le seul jeu américain à thème « 3ème GM en Centre-Europe » à l'échelon opérationnel actuellement disponible sur le marché. Il est superbe ! Son titre ne prend véritablement toute sa dimension qu'avec les

règles avancées car c'est là qu'apparaissent les hélicos. L'aéromobilité y est abstraitement figurée par le fait que les pions de troupes aéromobiles se déplacent sans restriction. Elles sont toutefois limitées en zones urbaines. La fluidité de la guerre moderne est « stressante » : aucune zone n'est sûre, vous n'avez plus d'arrière... Mais ne croyez pas que vous tenez là l'arme miracle car ces mêmes troupes sont légères et donc extrêmement vulnérables aux forces plus lourdes. Là encore, faites preuve de sens tactique et prévoyez à l'avance leur déploiement. Pour cela, la lecture de l'article sur la planification de l'offensive, dans ce même numéro, vous sera très profitable.

De même que les mortiers constituent ce qu'il est convenu d'appeler « l'artillerie du colonel », les hélicos sont « l'aviation du général » car eux seuls interviennent lorsqu'on les appelle (contrairement à l'aviation, voir plus haut), efficacement et « au contact ». **Air & Armor** restitue cela très bien. Il faut alors les garder en réserve pour les occasions vraiment utiles et leur seule menace potentielle gênera considérablement l'ennemi qui évitera autant que possible le terrain clair et les empilements. Toutefois, au-delà du niveau tactique dont nous traiterons plus loin, il est difficile de faire la différence entre leur rôle antichar et leur rôle d'appui-protection. Dans ce jeu, ils servent surtout à frapper des QG et des batteries d'artillerie ennemis comme un « strike » aérien. Ainsi, le mode « gunnery » apparaît comme généralement plus efficace dans la majorité des cas. Les auteurs recommandent de ne pas attaquer les « fers de lance » ennemis (! ?) mais de garder les hélicos pour ses propres offensives.

Les jeux au niveau tactique

C'est là que les hélicos apportent le plus de piment aux combats. Trois jeux se distinguent particulièrement : **Air Cav** et **Fire Team** de West End Games, et **Boots and Saddles** de GDW. Tous ont à peu de choses près le même thème, la même échelle, et mettent en ligne les hélicos d'attaque et ceux de transport.

Commençons par **Air Cav** : comme les 2 autres, il n'est qu'un wargame à l'échelon tactique où apparaissent les hélicoptères, et rien de plus. Aucun wargame n'est, à l'heure actuelle, uniquement consacré à ces engins (sauf certains jeux sur micro, tel **Gunship** de Microprose). Il contient 2 grandes cartes (1 pour des scénarios Centre-Europe et 1 pour des scénarios Moyen-Orient), et comporte quelques lacunes. En effet, la guerre électronique y est traitée assez rapidement, l'aviation proprement dite est absente et surtout, les règles de Commandement, Contrôle et Communication (C3) ne sont pas très détaillées.

Mais tout cela est délibéré car les auteurs ont voulu créer un jeu aussi « jouable » que possible (8 pages de règles de base), sacrifiant ainsi nombre d'aspects. Dans l'ensemble, **Air Cav** est donc un jeu agréable, et, pour son niveau, facile à apprendre, comprendre, rapide à jouer, et dont les difficultés résident dans les tactiques à mettre en oeuvre. Les règles avancées sont toutes intégrables séparément. Jouez donc la règle de base pour bien maîtriser les mécanismes fondamentaux, mais utilisez très vite toutes les règles avancées si vous voulez vraiment simuler les hélicos.

Dans **Fire Team**, ceux-ci n'apparaissent qu'avec la règle avancée, mais les joueurs peuvent décider de les inclure dans les scénarios de base. Pour ma part, je trouve ce jeu beaucoup plus intéressant que le précédent car plus détaillé (mais pas forcément plus complexe) et, surtout, accordant une très grande place aux règles de C3 et aux différences de doctrine. Je ne m'étendrais pas plus sur le sujet (voir Tête d'Affiche in CB n°43), mais je trouve ce jeu superbe et lui décerne la pal(m)e d'or. Venons-en plutôt au gros morceau : **Boots & Saddles**, de la série « Assault » de GDW. Ce n'est pas une extension mais bien un jeu autonome. Autant le dire tout de suite : c'est un jeu très complexe mais certainement le plus excitant en ce qui concerne l'emploi des hélicos. On s'y amuse beaucoup, pour peu qu'on visualise bien le terrain, car on a vraiment l'impression « d'y être ». Un « inconditionnel » prétend même que, moyennant quelques modifications (jeu avec arbitre, transformation des scénarios, limitation du nombre de tours où les hélicos peuvent intervenir, etc...), le jeu devient splendide et est l'un des plus profonds qu'il connaisse. De plus, c'est le seul où les combats entre hélicos sont très détaillés.

Quelques conseils tactiques

L'emploi des hélicos sera déroutant pour les fanas de la 2ème GM. Le combat moderne est versatile, fluide, et impossible sans planification ni combinaison des différentes armes. Cette coordination est complexifiée par l'apparition de cette composante supplémentaire et originale. La guerre prend véritablement une nouvelle dimension (dans tous les sens du terme).

Les points forts des hélicos sont d'abord liés à leur mobilité. Ne cessez pas de bouger, surgissez d'une direction inattendue, agissez très rapidement sur des axes complètement différents, faites des contre-attaques sur un flanc exposé, concentrez vos feux et votre choc sur 1 point, en vue d'une percée.

Prenez bien garde à la DCA, elle est plus puissante que beaucoup de gens ne le croient. Agissez en binômes et utilisez le terrain au maximum (nécessité de bien l'analyser au préalable) par la pratique du vol tactique (en « rase-mottes ») et la technique du « pop-up » qui consiste à rester en vol stationnaire derrière un obstacle et à en sortir juste le temps de viser et tirer un missile A.C. Tout cela est bien difficile à maîtriser (rassurez-vous, les militaires eux-mêmes...) mais quel plaisir lorsqu'on y parvient !

Laurent Henninger

Je tiens à remercier chaleureusement Pierre-Eric Gillard, Pierre Gioux et Didier Le Priol pour leurs précieux conseils.



Document Aérospatiale

Parmi les grandes évolutions qui affectent, depuis la fin des années 60, les méthodes d'évaluation du combat terrestre, l'utilisation de l'hélicoptère représente certainement la plus intéressante tant du point de vue de son concept d'emploi et de son engagement tactique, que de celui des enseignements opérationnels, dûs à sa présence active dans des conflits récents. Pour mieux aider les wargamers à saisir ce phénomène, Casus Belli ouvre ses colonnes à un analyste des problèmes stratégiques : Jean-Luc Vannier*.

Du concept de l'aéromobilité à la définition du « vol tactique », la reconnaissance de l'hélicoptère dans sa version militaire a définitivement introduit une révolution, parfois encore inaperçue, dans les lois de la guerre, pour lesquelles « l'expression *champ de bataille* ne rend plus compte de la nouvelle dimension espace-temps »⁽¹⁾.

Modèles soviétiques et conflits récents

En dépit de son utilisation massive durant la guerre du Vietnam et sa présence active dans le conflit algérien, certains doutes qui subsistaient dans l'esprit des autorités civiles et militaires n'avaient pu être levés quant à la vulnérabilité de l'hélicoptère de combat dans des opérations offensives. Du missile monté sur l'Alouette II au couple missile et optique stabilisée, les étapes ont été d'autant plus difficiles à franchir que pesait dans la balance le poids de la pensée militaire traditionnelle favorable aux blindés.

C'est sans doute la série de raisons pour laquelle des missions limitées au transport et au ravitaillement des troupes lui ont été imposées pendant plusieurs années. Néanmoins, conscients des efforts importants fournis par les Soviétiques, qui ont porté sur la composante aéromobile des forces terrestres, et tirant les enseignements de plusieurs conflits récents, les décideurs et utilisateurs européens ont été conduits à transformer rapidement les structures des forces, afin de tenir compte de cette nouvelle 3ème dimension du champ de bataille.

Ainsi, en premier lieu, misant sur la mobilité de toute opération terrestre, les responsables du Kremlin ont déployé des séries très différentes d'engins, répondant à une gamme élargie de missions dans lesquelles les hélicoptères doivent jouer un rôle décisif. Insistant sur la « polyvalence de ces appareils qui pouvaient être utilisés aussi bien pour le transport de troupes que pour des missions d'observation et d'attaque au sol ou antichars », un rapport de l'Assemblée de l'Union de l'Europe Occidentale a estimé leur nombre à 7050⁽²⁾. Parmi les innovations, il convient de

mentionner la sortie prochaine du MI.28 HAVOC, nouvel hélicoptère d'attaque, du Kamov HOKUM, armé spécialement pour le combat aérien (chasse anti-hélicoptères I), et surtout du MI.26, de transport de troupes, pouvant embarquer jusqu'à 85 hommes⁽³⁾.

Des conflits aux enseignements décisifs

Les conflits des Malouines, du Liban, d'Afghanistan et la guerre Iran/Irak ont tous consacré le concept d'emploi de l'hélicoptère de combat. Ainsi s'est trouvée confirmée la doctrine soviétique de l'utilisation du **binôme char/hélicoptère**, par les Irakiens face aux Iraniens, et par les Syriens face à Israël. Dans les premiers jours de la bataille pour la plaine de la Bekaa, au Liban, chaque Gazelle syrienne a détruit, grâce au missile HOT, au moins un véhicule blindé israélien, sinon deux. A certains moments du conflit Iran/Irak, les chars ne pouvaient progresser en sûreté que la nuit. L'efficacité de l'hélicoptère antichars était telle par son allonge et sa fugacité que la capacité d'autodéfense du char seul était quasiment nulle. Toutefois, avec l'apparition d'une gamme élargie de moyens de défense sol-air courte portée, la question de la protection de l'hélicoptère est devenue fondamentale.

Les hélicoptères ont été employés dans quatre types d'action :

- le soutien des forces terrestres engagées.
- les actions aéromobiles en vue de contrôler une zone.
- la lutte antichars à l'intérieur de cette zone.
- les opérations spéciales (commandos de recherche et d'action en profondeur -CRAP-).

Les différents états-majors ont tiré de ces conflits trois séries de conclusions.

● Le combat aéromobile trouve sa pleine efficacité dans des **engagements simultanés et coordonnés d'hélicoptères de types différents réunis au sein d'une même formation** (hélicos antichars, d'appui-protection, logistique et transport).

● Tous les appareils légers (reconnaissance, liaison) doivent, ensuite, être équipés de moyens d'auto-protection.

● L'installation de systèmes sophistiqués de navigation, d'observation et d'identification doit autoriser une optimisation du combat de nuit.

La France, un rôle de pionnier

Très tôt, l'Armée de Terre française a été à la pointe de la recherche, tant conceptuelle que technologique. Ainsi, des études sur le montage de missiles antichars furent menées dans les années 50, et une part importante fut réservée dès 1962 au développement de l'aéromobilité.

L'ensemble des réformes engagées par l'Aviation Légère de l'Armée de Terre (ALAT) qui avait opté pour un regroupement autour de l'hélicoptère antichar placé près du corps de bataille, a abouti en 1977 à la création des Régiments d'Hélicoptères de Combat (RHC), articulant dans une même formation des engins aptes à toutes les formes d'engagement. C'est principalement sous l'impulsion d'une réflexion sur « l'Armée de Terre face à ses missions en Europe »⁽⁴⁾ que la promotion du rôle de l'hélicoptère a été accélérée et a vu son plein épanouissement dans la création de la Force d'Action Rapide.

Il s'agissait de concilier deux aspects apparemment contradictoires de la politique de défense de la France : tout en sauvegardant sa liberté d'action, indispensable à son rôle dissuasif, il convenait de lui donner les moyens, dans le cadre des accords Ailleret-Lemnitzer, d'affirmer sa solidarité envers ses alliés beaucoup plus rapidement que par une contre-attaque blindée traditionnelle, longue et difficile à mettre en oeuvre, menée, au surplus, dans une direction aléatoire et pour laquelle aucun droit à l'erreur ne saurait être admis.

La FAR : innovation technologique et signification hautement symbolique

A l'issue d'une période d'expérimentation sur l'ensemble des problèmes posés par l'engagement d'un groupement composé de 2 RHC, d'un régiment d'infanterie et d'éléments du génie, le Président de la République a approuvé, en juin 1983, les nouvelles structures de la

FAR, placée sous le commandement direct du Chef d'Etat-Major des Armées. Mené en septembre 1983, l'exercice en terrain libre Moselle 83, a présenté une synthèse des essais en cours, dans le cadre d'un engagement aéromobile lointain. L'aboutissement, avec la création officielle le 1er juillet 1985, de la 4ème Division Aéromobile, représente une innovation stratégique majeure.

Alors que depuis 1975 était évoquée la nécessité de disposer d'un nombre significatif d'hélicoptères spécialisés, la décision de 1977 avait conduit au regroupement en RHC, mis à la disposition des Corps d'Armée. La 4ème DAM, sans remettre en cause le besoin opérationnel de mobilité pour aider au commandement et à la manoeuvre du C.A., a rendu possible « l'emploi centralisé d'une formation aéromobile légère, rapide et souple, pouvant agir de façon autonome et disposant d'une bonne puissance instantanée de feu antichar »⁽⁵⁾.

Ainsi, la FAR est à même de participer à la gestion des crises en signifiant à un perturbateur éventuel, par une mise en place rapide d'éléments significatifs, que toute aggravation de la situation ne saurait laisser la France indifférente. Mais elle est également capable d'intervenir sans délai, si la décision en était prise par le Président de la République, pour d'autres types de missions. Le Ministre de la Défense, Mr. André Giraud, a lui-même précisé que la FAR « pouvait être utilisée sur le théâtre européen, en liaison avec nos Alliés ou en coordination avec le corps blindé mécanisé national, pour faire face à une menace majeure ». Son emploi pouvait également s'inscrire « outremer dans un cadre national ou multilatéral »⁽⁶⁾.

La signification des hélicoptères de la DAM, noyau dur de la FAR, n'a pas manqué d'être soulignée lors des manoeuvres « Kecker Spatz-Moineau Hardi ». Sans revenir sur l'ensemble de l'exercice⁽⁷⁾, le rôle et les modes d'engagement des hélicoptères méritent d'être rappelés. Dans la première partie de la manoeuvre, 220 hélicoptères se sont installés en zone de déploiement opérationnel, en bordure ouest de la Bavière. Les escadrilles se déplaçaient par bonds et, en leur sein, les hélicoptères suivaient la même cadence. Par des *vois tactiques*, création française copiée depuis par tous les utilisateurs, situés entre 50 et 100 mètres au-dessus du niveau du sol, et par une répartition d'un appareil au km², il convient de noter qu'aucun de ces courants aériens n'a été détecté par les radars.

Au moment de l'engagement tactique, la DAM s'est portée seule, en avant de la 6ème DLB (Division Légère Blindée) et de la 9ème DIMA (Division d'Infanterie de Marine), autour d'Augsbourg, au nord-ouest de Munich, contre des ennemis représentés par une division blindée allemande. Les arbitres allemands,

L'hélicoptère de combat en Centre-Europe

présents dans chaque escadrille, ont dénombré, pour cette première opération aéromobile, la destruction de 135 chars. **Le ratio, calculé à cette occasion, de la vulnérabilité hélicoptères/chars, a été estimé du côté Français de 1 pour 7, et du côté Allemand, le chiffre montait même jusqu'à 1 pour 10⁽⁸⁾.**

L'hélicoptère franco-allemand : poing armé de la FAR

Il est facile de comprendre que l'efficacité de la FAR dépend, pour une grande part, de son matériel. Ce dernier est lui-même issu d'une coopération technologique entre la France et la RFA, aux résultats incontestables comme les missiles A.C. Milan et Hot. Dans la perspective logique d'une intensification de cette coopération, l'élément le plus attendu pour la technologie et pour la montée en puissance de la FAR, demeure l'hélicoptère de combat franco-allemand.

Depuis l'accord de coopération de 1984, portant sur la phase de développement d'un programme d'H.A.C., les questions concernant les spécifications militaires et la visionique d'un produit pour lequel la RFA était maître d'œuvre, avaient constitué des obstacles à la conclusion d'un travail en commun définitif. La Bundeswehr souhaitait un hélicoptère polyvalent, avec une mission principale antichar, disponible dès 1990, alors que l'état-major français souhaitait deux versions, appui-protection et antichar, livrables pour 1995, afin d'y inclure le missile A.C. 3ème génération.

Compte-tenu de l'augmentation rapide des coûts de développement par rapport aux objectifs initiaux et de la nécessité, soulignée à haut niveau par les deux pays, de régler « politiquement » ces différends au mieux, un accord définitif est intervenu entre les Ministres de la Défense, Messieurs Giraud et Woerner, le 16 juillet 1987, qui prévoit la construction d'un hélicoptère

de base bi-turbine, doté du système européen de visionique. A partir de ce modèle, la France acquerra 140 exemplaires dans la version A.C. et 75 dans celle d'appui-protection. Les autorités de RFA en commanderont, quant à elles, 212 en seule option A.C.

La « contagion aéromobile » en Centre-Europe

Au moment où se déroulaient les manœuvres « Moineau Hardi », d'autres expérimentations importantes s'effectuaient dans les forces armées des puissances occidentales.

Ainsi, souligne-t-on à Bonn, les exercices communs du II Korps et de la FAR, de même que les manœuvres de « renforcement » du 3ème corps US, du nom de « Certain Strike », ont été mis à profit pour étudier les différentes conceptions d'emploi de l'hélicoptère de combat. Certes, les militaires allemands demeureraient jusqu'à ces dernières années plutôt dubitatifs sur les enseignements tirés des expériences françaises en Algérie et américaine au Vietnam, que ces deux pays prétendaient appliquer au théâtre Centre-Europe. Selon un responsable de la 6ème Brigade Aéromobile US, officier de liaison à la 4ème DAM, la meilleure formule face à un déploiement substantiel de blindés soviétiques, consiste à engager rapidement les hélicoptères dans une contre-attaque surprise sur les flancs de l'ennemi, et qui doit néanmoins rester souple pour changer subitement de direction. A cet égard, les concepts américains et français misent sur le travail fondamental des hélicoptères de reconnaissance et d'appui-protection. Consciente de cette évolution, la RFA avait déjà projeté de regrouper 3 brigades aéromobiles en une division⁽⁹⁾. Le Ministre Woerner a décidé le 24/02/88 que, pour 1995, 2 des 3 C.A. allemands devront disposer de 2 divisions aéromobiles, avec 2 brigades aéroportées (parachutistes) chacune, le 3ème CA disposera, quant à lui d'une brigade

aéromobile. Selon la doctrine allemande, les avantages spécifiques d'un engagement d'hélicoptères proviennent de ses capacités à survoler rapidement les grands espaces, les obstacles, ainsi que les zones contaminées, et représentent en cela un gain de temps par rapport à la manœuvre terrestre. Il convient néanmoins de remarquer l'insistance avec laquelle les textes opérationnels de la Bundeswehr comptent impérativement sur la couverture aérienne et un engagement « précoce » des forces aéromobiles.

Les USA, quant à eux, ont constitué dès 1975 la 1ère Brigade Aéromobile Indépendante de Combat avec la 6ème Brigade du 3ème Corps d'Armée, qui a servi aux expérimentations de nouveaux équipements et de techniques de déploiement rapide. Cette unité est devenue essentielle dans la lutte antichar et le combat aéroterrestre. En 1984, elle a reçu en dotation le nouvel hélicoptère d'attaque AH64 Apache.

Par rapport au concept français, le mode d'engagement des engins américains est plus ambitieux. Il ne comporte pas seulement la capacité de réaction -la défense effective est considérée comme un minimum- mais définit également les méthodes d'anéantissement des forces ennemies. Néanmoins, comme le précise un manuel d'entraînement, c'est par leur mobilité supérieure que les hélicoptères peuvent donner une issue décisive au combat. Ils doivent aussi, en dépassant les obstacles, manœuvrer leur puissance de feu dans des positions pour engager l'ennemi, concentrer les tirs, puis se disperser rapidement tout en restant capables de converger en provenance de plusieurs directions vers un autre objectif désigné.

Les autres exemples européens

La décision récente de la GB de former une brigade aéromobile de 5000 hommes conclut une série d'expérimentations réalisées dans l'Armée Britannique du Rhin (BAOR) et pourrait également annoncer une évolution de la position britannique sur sa stratégie en Centre-Europe. Depuis le milieu des années 70 était étudiée la façon de déplacer une force de taille significative avec tout son équipement, en utilisant l'hélicoptère. Au début des années 80, des essais au sein de la BAOR ont tenté d'examiner le concept de « force de réaction à haute mobilité ». « Depuis 1983, 6 brigades ont subi un entraînement intensif sur la formation aéromobile. De tels enseignements ont procuré des forces mobiles de haut niveau, puissantes en armement antichar, qui peuvent être transportées par les hélicoptères de soutien de la RAF en un temps très court, pour répondre à une percée ennemie⁽¹⁰⁾. L'hypothèse d'une unité de réserve qui pourrait être déployée rapidement dans

n'importe quel point d'un front situé dans la région nord de la RFA a également fait l'objet d'un exercice opérationnel durant la manœuvre « Certain Strike », réalisée sous la direction du Groupe d'Armée Nord (Northag). Ce commandement régional de l'OTAN met en avant, depuis quelques années, l'exploitation du potentiel des forces aéromobiles dans la lutte antichar. Même si la création de la 24ème Brigade Aéromobile britannique s'inscrit dans le prolongement des expériences européennes, la décision de la déployer dans le Yorkshire du Nord pose quelques problèmes pour son adéquation au concept de défense de l'avant, en ce qui concerne le transport des éléments d'infanterie et d'artillerie.

La réflexion engagée en GB sur l'évolution du rôle de la BAOR en RFA, parallèlement aux changements de nature stratégique intervenues en Europe, pourrait être révélée par la question de « l'engagement des 16.000 hommes de Sa Majesté au Danemark et au Schleswig-Holstein » et par l'idée « qu'une pénétration limitée dans les territoires de l'OTAN serait acceptée afin d'exposer les flancs de l'ennemi à une variété de contre-attaques utilisant les formations de réserve »⁽¹¹⁾.

Les autres armées européennes suivent de très près l'évolution générale qui affecte le théâtre européen. Ainsi la décision de Madrid, s'inscrivant dans le cadre de la réorganisation de l'Armée de Terre espagnole, de créer une unité d'hélicoptères accompagnée de troupes aéroportées. Son concept d'emploi est à l'étude ; il pourrait être sur un mode bilatéral, avec la FAR, ou selon un schéma tripartite, avec la brigade franco-allemande.

Par ailleurs, dans un rapport remis en 1985 au Parlement sur « le renforcement de la défense conventionnelle et les technologies émergentes », le Ministre hollandais de la Défense de l'époque avait précisé que « les unités de l'OTAN devraient être capables d'arrêter rapidement des percées éventuelles, à l'endroit et à l'heure choisis par le commandement. L'organisation de la FAR, de 47.000 hommes, pourrait servir de modèle »⁽¹²⁾.

De façon plus ou moins indépendante, et, il faut le dire, désordonnée, les pays européens pensent, travaillent, expérimentent et produisent des éléments identiques du combat aéroterrestre futur. Ainsi existent, en concurrence les uns avec les autres, des grands projets industriels d'hélicoptères. Associer par exemple l'Italie au projet franco-allemand ne contredirait pas, par ailleurs, une participation espagnole et néerlandaise et consacrerait l'émergence d'une industrie européenne de la 3ème dimension⁽¹³⁾. En outre, ne conviendrait-il pas d'envisager une école commune franco-allemande de pilotes puisque l'appareil en service sera identique. Cette option renforcerait les liens déjà nombreux entre Paris et Bonn. Les données fondamentales du concept d'emploi sont connues, ne restent à fournir que des efforts en vue de l'instruction des personnels, la diminution de la vulnérabilité et l'augmentation de la permanence sur le champ de bataille.

Jean-Luc Vannier

* *Président de l'Association Européenne des Etudiants de Défense (ASEED), organisme de réflexion regroupant universitaires et jeunes officiers au niveau européen. Il est en outre Assistant du Général Fricaud-Chagnaud, Chargé de Mission auprès du Ministre de la Défense.*

NOTES

- (1) Général d'Armée Charles de Lamby, commandant la 1ère Armée ; colloque « enjeux et défis des armements terrestres », janvier 1987. Ecole Polytechnique.
- (2) rapport Wilkinson sur « les hélicoptères européens des années 90 » ; Assemblée de l'UEO, doc.n°1077, 3 nov. 1986.
- (3) in « l'URSS et l'Europe de l'Est », l'année stratégique 1987 ; la Documentation Française.
- (4) Général de Corps d'Armée Georges Fricaud-Chagnaud, note d'oct.81.
- (5) Gal. de Lacroix de Vaubois, commandant l'ALAT ; colloque IHCC sur « les hélicoptères » ; oct. 87, Paris.
- (6) A.Giraud, Ministre de la Défense,

entretien avec International Combat Arms, juillet 1987.

(7) voir dossier Armées d'Aujourd'hui n°123, sept.87.

(8) précisions fournies au colloque sur « les hélicoptères », actes en préparation.

(9) Jane's Defence Weekly, vol.8 n°6.

(10) Parliamentary Debates, House of Commons, official report ; vol.126, n°80, 26 janvier 1988, exposé du Sous-Secrétaire d'Etat à la Défense, p.185.

(11) op.cit. p.185

(12) rapport du ministre J. de Ruiter ; La Haye, 26 juin 1985, p.33.

(13) plate-forme sur les intérêts européens en matière de sécurité, U.E.O., texte signé le 27 oct.87

Plans de bataille

Comment planifier l'offensive terrestre

Trop souvent les wargamers se contentent de lire la règle d'un jeu puis de disposer la carte et les pions, et commencent à jouer immédiatement, sans trop savoir où ils vont ; bref, ils jouent au « pousse-pions » et attaquent tout ce qui passe à leur portée. Voilà la meilleure façon de perdre, et même, dans le cas où les adversaires sont aussi « intuitifs » l'un que l'autre, de se dégoûter bien vite du wargame car il est bien évident que de telles parties ne présentent aucun intérêt. Un vrai stratège planifie toujours ses actions.

Pour commencer en douceur, nous vous livrons les méthodes de planification appliquées à l'offensive terrestre. Dans le prochain numéro, nous vous parlerons des principes généraux de la planification (offensive et défensive). Que la Force soit avec vous...

Cet article n'a pas la prétention d'être complet. La planification est un art difficile et complexe, que seuls les joueurs chevronnés apprécient à sa juste valeur. Les débutants peuvent toutefois se familiariser avec ses principes, en comprenant tout d'abord son bien-fondé.

La planification permet d'organiser une partie de bout en bout, de gérer les forces disponibles en cherchant à les économiser, d'ajuster ces forces aux objectifs utiles et de faire face aux revers de la fortune.

Elle repose sur une division du terrain en lignes imaginaires permettant de visualiser les différents aspects du plan d'opérations, de structurer les unités dans l'espace et de contrôler leur action dans le temps. Elle englobe trois éléments :

- Conception des phases successives de la manœuvre devant mener à l'objectif souhaité,
 - Coordination des moyens disponibles,
 - Contrôle de l'exécution de la manœuvre.
- La planification est identique dans son principe pour l'attaque et pour la défense. Mais de sensibles différences existent quant à leurs modalités. C'est pourquoi il ne sera ici question que de la planification d'opérations offensives terrestres. Notre étude commence au moment où le joueur ayant pris connaissance des conditions de victoire, se pose la question : « Que faire pour gagner ? »

CONCEPTION DE LA MANOEUVRE

La partie peut être décomposée en 5 phases, quel que soit le jeu. La conscience de ce fait est capitale. Par ailleurs, la définition de l'objectif

dans des limites géographiques permet une organisation sommaire de la manœuvre. Dans un premier temps nous nous posons la question : « Que faire ? »

A) Les phases de la manœuvre

1) L'approche : cette phase est absente dans les jeux où la partie commence alors que les adversaires sont déjà face à face. Elle consiste à déplacer les forces d'un secteur où tout contact avec l'adversaire est impossible, à un secteur où ce contact devient probable. Le dispositif adopté consiste à se garder de tous côtés, plus particulièrement dans la direction supposée de l'adversaire. La reconnaissance prend une importance décisive dans cette phase de jeu, et plus particulièrement dans les jeux en aveugle.

2) La préparation : elle commence lorsque l'adversaire est localisé et que les forces sont mises en place pour la bataille, et se termine au moment où se produit la décision. C'est pendant cette phase qu'il faut tout faire pour placer vos forces en position favorable.

3) La décision : l'instant où se produit un événement tel que ses conséquences rendent probable le gain de la partie marque le début de cette phase, qui prend fin lorsque l'adversaire perd tout espoir de redresser la situation en sa faveur et commence à désengager ses forces. C'est le moment crucial de la bataille, celui pendant lequel les efforts doivent être les plus soutenus.

4) L'exploitation : elle commence lorsque la décision semble assurée et qu'interviennent les réserves destinées à la rendre irréversible.

5) La poursuite : absente des jeux tactiques, elle n'a de valeur que dans les jeux où la bataille a des suites menant à d'autres opérations. Elle commence lorsque l'adversaire entame sa retraite et quitte le champ de bataille, et se

termine soit par la destruction de l'armée adverse, soit par son rétablissement sur une nouvelle position de défense.

B) L'objectif

1) Limites : un objectif peut toujours se traduire, quand il ne l'est pas lui-même, par l'occupation d'une zone précise du champ de bataille, entraînant par sa position même, la décision. La détermination de ses limites sort du sujet de cet article mais coïncide, sommairement, avec le secteur d'où l'on pourrait le plus facilement menacer les flancs ou les arrières de l'adversaire. Toutefois, l'objectif peut également être envisagé comme une étape de progression. Il varie en outre avec l'unité qui doit l'atteindre : il sera différent pour un bataillon et pour la division à laquelle il appartient. C'est la raison pour laquelle on distingue les objectifs intermédiaires de l'objectif général.

2) L'objectif général : c'est celui que doit atteindre le joueur pour gagner la partie. Il se situe en général au-delà de la ligne de front, dans la profondeur du terrain occupé par l'adversaire. La plupart du temps, il ne peut être atteint qu'au cours de la phase d'exploitation.

3) Les objectifs intermédiaires : ce sont toutes les positions que devront occuper successivement les forces amies pour se rapprocher de l'objectif général. Cette progressivité est nécessaire pour économiser les forces et éviter les imprudences. Les objectifs intermédiaires sont situés sur la ligne de front et dans le dispositif des réserves de l'adversaire. Ils sont particuliers à chaque unité participant à l'attaque. Leur occupation a lieu pendant les phases de préparation et de décision.

C) Conception sommaire de la manœuvre

1) Les 4 formes de la manœuvre : quel que soit le plan choisi, la manœuvre appartiendra toujours à l'une des 4 familles suivantes, avec plus ou moins de variantes, celles-ci étant innombrables.

— L'attaque frontale

Les unités se portent en avant par le chemin le plus direct et engagent l'adversaire sur toute la ligne de front. Ce type d'opération débouche sur une bataille d'usure. Les deux adversaires se « fixent » mutuellement jusqu'à épuisement ou lassitude.

— La percée

Les unités attaquent sur un front très étroit, de préférence au point de jonction entre deux unités adverses. Elles créent une brèche, l'élargissent, ouvrant ainsi le chemin vers l'objectif. La percée peut également être réalisée sur le front d'une unité pour la séparer en deux parties que l'on pourra ensuite détruire séparément.



— L'enveloppement

Les unités évitent le contact frontal et, utilisant leur mobilité supérieure, tombent dans le flanc ou sur les arrières de l'adversaire en effectuant un mouvement tournant.

— L'infiltration

De petites unités profitent de conditions de visibilité réduite pour se glisser dans le dispositif adverse, sans provoquer d'affrontement, pour y occuper des positions avantageuses, capables d'appuyer l'assaut qui aura lieu ultérieurement.

2) Combinaisons de manoeuvre : la manoeuvre est une combinaison de plusieurs des formes évoquées ci-dessus. Par exemple, un enveloppement nécessite une fixation frontale de l'adversaire, le temps d'effectuer le débordement. Il faut toujours appuyer l'attaque principale par des attaques de diversion. Les combinaisons sont les éléments de la réussite.

3) L'importance du terrain : c'est très souvent le terrain qui dicte les formes que doit adopter la manoeuvre. Il est par exemple impossible d'envisager un enveloppement si l'on ne dispose pas d'un espace suffisant sur les ailes, il faudra alors se résoudre à effectuer une percée.

D) Schéma de la phase de conception (figure 1)

Connaissant les phases successives d'une partie, ayant déterminé les limites géographiques de son objectif général et analysé la structure du terrain, le joueur est en mesure de choisir la combinaison qu'il pense être la plus prometteuse. Notre exemple suppose une partie opposant deux divisions. Le joueur dispose de 3 brigades, son objectif se trouve à l'endroit indiqué et le terrain est dégagé sur sa gauche. Il pense donc réaliser un enveloppement avec sa brigade de gauche, tandis que les deux autres fixeront l'adversaire par des attaques frontales. Ayant tracé les lignes délimitant les secteurs qu'il assigne à ses 3 brigades en fonction de la manoeuvre envisagée (dépendant elle-même du terrain mais aussi de la disposition des forces de l'adversaire si on la connaît,

ce qui n'est pas toujours le cas, cf les jeux en aveugle), il peut déterminer les objectifs intermédiaires de chacune d'elles et matérialiser les phases de l'opération (préparation, décision, exploitation).

Arrivé à ce stade, la conception est terminée, la trame de l'opération établie. Il faut maintenant articuler les forces pour optimiser leur action à l'intérieur de ce cadre.

COORDINATION DES MOYENS

Les moyens étant nécessairement limités, la supériorité du joueur viendra de son aptitude à gérer ses forces pour les utiliser au bon moment et au bon endroit.

A) Répartition des moyens

« Une foule n'est pas plus une armée qu'un tas de briques n'est une maison » (Sun Tse). Le joueur doit répartir ses moyens selon un classement lui permettant :

- d'économiser ses forces,
- de se constituer une réserve,
- d'intégrer ses moyens au plan qu'il compte suivre.

A ce propos, les unités peuvent être réparties en 3 groupes :

1) Forces de couverture : leur mission est d'évaluer l'adversaire, de reconnaître ses positions, de découvrir ses faiblesses, sans se laisser accrocher ni détruire. Les unités choisies pour faire partie des forces de couverture devront donc être peu nombreuses, mobiles et capables de tester l'adversaire sans se laisser accrocher par lui.

2) Forces de manoeuvre : déployées dans la zone de bataille principale (ZBP), elles auront à supporter la majeure partie de l'effort et c'est d'elles que dépendra l'essentiel du succès de l'opération.

3) Forces de réserve : extrêmement importantes, elles seront déployées en arrière de la ZBP et auront pour tâche, une fois la décision obtenue, de relever les unités de tête pour entamer l'exploitation. Elles ne participent pas à la décision, mais sans elles, cette dernière ne sera pas durable et l'adversaire pourra encore se rétablir.

B) Implantation des moyens (figure 2)

La mise en forme définitive du plan se résume à un schéma, dans notre exemple. Par sa description même, le lecteur comprendra comment l'ensemble de ce que nous venons d'évoquer s'intègre en un tout cohérent.

1) Division intérieure : il s'agit des limites tracées entre les unités amies à l'intérieur de leur camp. Chacune des 3 brigades étant, par exemple, de structure ternaire, leurs régiments se placeront deux sur le front et un en réserve. En arrière de la ZBP et plutôt sur la gauche, prendra place la réserve générale de la division, celle qui sera utilisée pour l'exploitation. Le front des régiments de 1ère ligne forme la ligne « extrême du dispositif ami » ou LEDA. La division intérieure revient à matérialiser l'ordre de bataille ou OB résultant de la répartition des moyens. Dans notre exemple, les forces de couverture sont intégrées dans la ZBP en limite de LEDA.

2) Division extérieure : ce sont les limites tracées sur l'espace occupé par l'adversaire. Dans les jeux en aveugle notamment, il est impossible de connaître à l'avance le dispositif adverse. Il faut donc se baser sur des données connues : objectifs, terrain, espace et temps. Les 3 brigades ont chacune leurs limites et leurs objectifs. Les points de suture de plusieurs limites coïncideront de préférence avec des repères géographiques (village, bois, hauteur). Le secteur de la brigade de gauche s'évase pour englober l'objectif général de la division, situé sur une ligne imaginaire « Charlie ». Sur la ligne « Bravo », déterminant le début de l'exploitation, les brigades du centre et de droite opè-

Figure 1

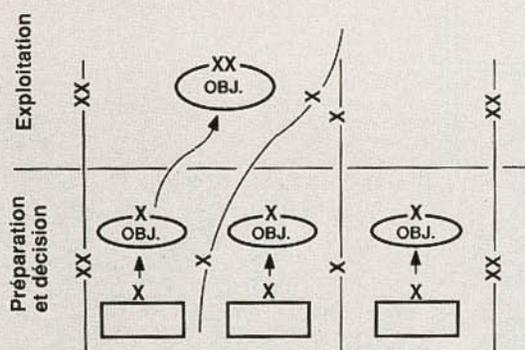
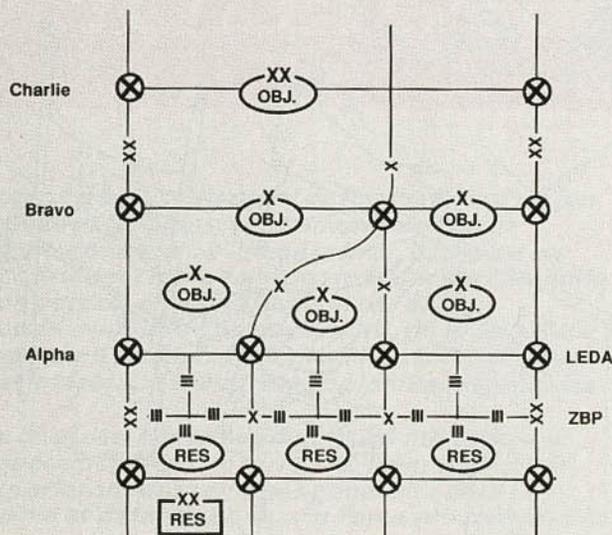


Figure 2



- III — Limites de régiment
- X — Limites de brigade
- XX — Limites de la division
- ⊗ Repère géographique
- ⊗ X OBJ. Objectif de la brigade
- ⊗ XX OBJ. Objectif de la division
- ⊗ XX RES Réserve de la division
- ⊗ III RES Réserve de la brigade

reront leur jonction et achèveront leur mission de fixation alors que la réserve divisionnaire progressera vers l'objectif « Charlie ».

C) Coordination horaire

Chaque division extérieure représente en réalité un horaire et un point de contrôle. C'est par l'arrivée sur telle ligne que tel événement peut se produire. Exemple : c'est par le franchissement de la LEDA que commence l'opération, et c'est par l'occupation de la ligne « Bravo » que la réserve divisionnaire entre en action. La ligne « Alpha » correspond à la préparation, la ligne « Bravo » à la décision et la ligne « Charlie » à l'exploitation. Dès lors, la structure temporelle du plan est matérialisée par des repères imaginaires coïncidant dans toute la mesure du

possible, je le rappelle, avec des points « remarquables » du terrain. Il est alors nécessaire de faire coïncider ces repères avec un étalonnage horaire permettant de mesurer facilement le temps écoulé et le temps restant.

Par exemple, si la partie dure 10 tours, on pourra s'en donner 6 pour atteindre la ligne « Bravo » et 4 pour atteindre la ligne « Charlie ». Mais si l'on veut se ménager une réserve de temps pour faire face à tout impondérable, il faudra adapter l'étalonnage horaire et donc augmenter le rythme des opérations.

L'ensemble du schéma étant établi, la partie peut commencer. Mais la planification ne s'arrête pas là. Il faut prévoir également ce qui pourrait se produire après le déclenchement. C'est le problème du contrôle.

LE CONTROLE

Le contrôle consiste à surveiller l'évolution des opérations, à rectifier les détails ne coïncidant pas avec la réalité observée et, en cas d'échec ou de revirement de situation, à faire face à la situation imprévue.

A) Contrôle du rythme des opérations

Comme nous l'avons déjà vu, c'est par l'arrivée des forces sur certaines lignes que l'on peut apprécier le retard ou l'avance pris par rapport à ce qui était prévu. Tout le problème consiste à maintenir la stabilité du rythme choisi. Il ne doit jamais être brutalement modifié. Plus vite une opération est achevée, plus vite la bataille se termine. Mais cette vérité doit être nuancée : c'est vrai si l'opération envisagée vise un ob-

jectif général, car dans ce cas c'est le gain de la partie. En revanche, dans une opération visant un objectif intermédiaire, il faut impérativement respecter les horaires sous peine de rompre la coordination des unités. En effet, si certaines prennent de l'avance et d'autres du retard, il en résulte des brèches dans le dispositif. Les unités se retrouvent alors isolées et s'exposent à être attaquées et battues séparément.

B) Anticipation des besoins

En fonction des circonstances, le joueur doit rester maître d'appuyer un effort, notamment en se ménageant une réserve d'appui-feu capable d'intervenir n'importe où et sans délai. C'est la raison pour laquelle il faudra établir une liste de répartition des appuis-feu reposant sur des priorités évaluées à l'échelon le plus élevé (la division dans notre exemple). Le classement des moyens réservés pourra être établi : 1) par arme, 2) par secteur, 3) par priorité de cibles. Exemple : la 2e batterie de réserve, si elle doit intervenir, le fera pour soutenir : 1) l'aile droite, 2) le centre, 3) l'aile gauche (puisque celle-ci bénéficie déjà, dans notre exemple, de la plupart des moyens réservés, on la place donc au dernier rang des demandeurs). En outre, cette batterie appuiera en priorité : 1) l'unité la plus exposée, 2) l'unité assurant la jonction avec la brigade voisine, 3) l'unité réalisant la meilleure avance (puisque dans notre exemple il est moins important d'avancer au centre et à droite, que de fixer l'adversaire et de maintenir la coordination avec les unités voisines).

C) Décision d'engagement des réserves

L'engagement des réserves ne doit jamais être décidé au petit bonheur. Il faut, pour en obtenir les effets maximum, que soient réunies des conditions de temps et de lieu. Une réserve ne s'engage ni inutilement ni prématurément. Elle doit avant tout exécuter la mission pour laquelle on l'a créée, au moment et à l'endroit prévus par le plan. Par exemple, si la réserve divisionnaire est engagée pour soutenir l'attaque de l'aile droite qui s'avère plus prometteuse qu'on ne pouvait s'y attendre, avec quels moyens pourra-t-on exploiter le succès obtenu sur la ligne « Bravo » ? Chaque réserve est prévue pour un emploi et un seul. Désorganiser cette répartition à la légère ne peut que déboucher sur un désastre. Dans notre exemple, pour soutenir chacune des 3 brigades est constituée une réserve locale au moyen d'un des 3 régiments de la brigade. De cette façon, la réserve locale intervient dans ses limites et la réserve divisionnaire est conservée pour l'exploitation.

Conclusion

Comme le savent les joueurs avertis, une partie ne se gagne jamais grâce au hasard et à l'improvisation. Dans certains cas, on peut être soumis à des conditions de jeu extrêmement difficiles, au point que toutes les prévisions s'avèrent erronées, non par le fait du planificateur, mais par le fait de causes lui étant extérieures (exemple : entrée aléatoire de renforts). Cela ne doit pas l'empêcher d'organiser sa partie, parce que rien ne se gagne sans calcul. Beaucoup croient que le gain de la partie repose pour moitié sur le hasard, et pour moitié sur une évaluation plus ou moins fantaisiste des capacités de l'adversaire. Rien n'est plus faux. Le wargame est une discipline dans laquelle la méthode et l'organisation seules garantissent le succès. Il y faut également un peu de chance, certes. Mais on n'a jamais vu un joueur organisé perdre uniquement du fait de scores malheureux.

La planification est très utile et vous permettra d'économiser vos forces pour les employer au meilleur moment et au meilleur endroit.

Jean-Baptiste Dreyfus
illustration : V. Béné

**MEME LES ORCS FONT
TRAVAILLER LEURS...**



cellules grises

au
Centre Commercial
Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

**JEUX DE ROLE
ACCESSOIRES
FIGURINES
WARGAMES
CASSE TETE
JEUX DE SOCIETE
JEUX D'ECHECS**

L'AUTRE DIMENSION
Papeterie
Presse
Librairie-Jeux
27, rue de Brunoy-Quincy sous Sénart-(91480)
Tel: 69 00 88 48

**W
A
R
G
A
M
E
S**



**7 jours
sur 7**

Dimanche 8h30 à 13h

J.R.T.M.

Maléfices

Paranoia

RuneQuest

DONJONS & DRAGONS

STORMBRINGER

Cthulhu

CHILL

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

*Votre spécialiste
vous attend*

- Wargames
- Jeux de rôle
- Figurines
- échecs - go...
- Jeux de diplomatie
- Les grands classiques et les autres...

Conditions clubs

RENCONTRES

MAGASIN DE JEUX
Grand, beau, équipé,
aimant les livres
OFFRE
aventures tous genres
Erotic Fantasy
Hard games
Simulations

Catalogue
sur demande
discretion
assurée

et
vous reçoit
à

Les
plus belles
filles gurines

L'ECLECTIQUE

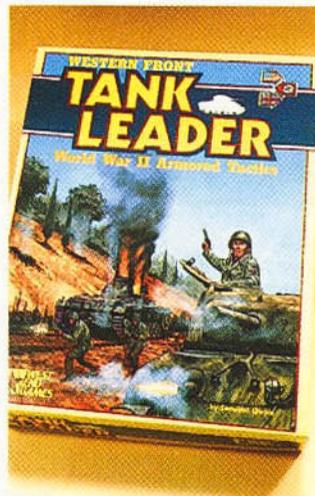
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE
Tél. : 42.83.52.23
RER - LA VARENNE -
CHENNEVIERES

Comment j'ai adapté « Tank Leader » !

Dans le monde du wargame, l'évènement de l'année risque bien d'être la sortie de la version française de « Tank Leader » de West End Games chez Oriflam, annoncée pour le Salon de la Porte de Versailles, début avril. Nous avons demandé au traducteur/adaptateur, Frank Stora, bien connu des lecteurs de Casus Belli, de nous en dire plus sur son travail*.

concernent que les blindés, et ne s'appliquent par conséquent qu'au jeu de base. N'as-tu effectué aucun changement dans les règles avancées, où apparaissent l'infanterie, l'artillerie, etc. ?

FS : Si bien sûr, de nombreuses ! Et tout d'abord pour l'artillerie « hors carte », qui disposait d'une puissance à mon avis beaucoup trop importante contre l'infanterie, si le repé-



Casus Belli : Chacun sait que Tank Leader est en fait une « famille » de jeux alors par quoi as-tu commencé ?

Frank Stora : Par le « front Ouest », la version « front Est » n'étant prévue que pour juin ou septembre. De plus, une nouvelle boîte devrait paraître incessamment aux USA, portant sur la guerre du Désert, entre 1940 et 1942. Les droits en sont d'ores et déjà acquis par Oriflam et elle sera sans doute en France pour Noël. Je précise en outre qu'il ne s'agit pas de « gamettes » mais bel et bien de jeux indépendants possédant le même système de règles.

CB : Y as-tu apporté des modifications ?

FS : Oui, quelques unes — et elles ont toutes été dûment testées — mais elles sont somme toute mineures car le système était déjà excellent. J'ai donc poursuivi le « peaufinage » commencé par les Américains.

CB : Quelles sont-elles ?

FS : Tout d'abord, un petit détail bien utile : à cause d'une maladresse de formulation dans l'énoncé du jeu des cartes d'initiative, des batailles procédurières interminables avaient lieu entre les joueurs ; tout cela est maintenant clarifié.

Ensuite, j'ai transformé le « ralliement » d'une unité, de simple étape dans la phase de détermination du moral, en une « opération » à part

entière. Le « clouage » prend donc toute sa dimension. La règle en devient plus « méchante »...

Deuxième adaptation : un peloton faisant partie d'une compagnie désorganisée a le droit de faire des tirs d'opportunité — règle plus « gentille » — mais, lors de ces mêmes tirs, le repérage est maintenant plus difficile. Ceci équilibrant cela.

Troisième adaptation : à la fin de son mouvement, le joueur peut, selon le résultat d'un jet de dés, avoir le droit d'ouvrir le feu, d'où possibilité d'actions du type « bouge-tire » (« tire-bouge » existant déjà). Cela est plus facile pour les vétérans et les Américains que pour les « bleus » et les Allemands ; ce dernier point rend compte de réalités techniques de l'époque : meilleure tourelle stabilisée sur les Shermans, plus grand nombre de machines dans un peloton de chars US que dans un peloton allemand, etc. Les blindés sont de ce fait favorisés.

CB : Justement, toutes ces modifications ne

« Bricoler » un wargame : pourquoi, comment ?



quel « simulateur militaire » - autrement dit, quel wargame - ne s'est jamais gratté la tête en grimaçant devant un point de règle ? Parfois, on se demande ce qui a bien pu traverser l'esprit du concepteur pour qu'il ponde un truc aussi tordu. Parfois, on bondit devant ce qui apparaît comme une contre-vérité historique.

* Voir aussi les têtes d'affiche de CB N°37 et 40, ainsi que l'article du N°38.

rage était réussi, et trop faible (nulle !) s'il ne l'était pas. Un tir de repérage raté n'empêche donc plus les obus d'arriver. Le résultat est simplement divisé par 2, ce qui est un malus très important, mais on a avantage un peu l'attaquant. En revanche, le défenseur a maintenant le droit de faire un « repli d'urgence » lorsqu'il commence à voir arriver des tirs de repérage ; à condition, bien sûr, que son unité ne soit ni « clouée », ni n'ait déjà agi, ni ne fasse partie d'une compagnie désorganisée. Il peut alors faire un mouvement d'un hex, mais *avant* que le tireur ne fasse son *jet* de repérage.

A propos de l'aviation : son travail est facilité à plusieurs égards (quelques invraisemblances ont disparu). Je signale au passage que la carte avion « Avenger » devrait s'appeler « Invader » (B.26/A.20).

Les mines : elles aussi disposaient d'une puissance phénoménale (modificateur de même hexagone). Elles constituaient une arme fatale, qui tuait presque à tout coup ! Maintenant, elles reprennent leur rôle historique d'*obstacle*, à travers le fait qu'une unité qui entre dans un hex miné a le choix de l'affronter ou de s'arrêter sur l'hex précédent, où elle doit vérifier son moral.

Les barbelés : la règle originelle était « clownesque », pour l'infanterie surtout. Dorénavant, elle aura le droit d'entrer dans un tel hex

si elle réussit un jet au moral.

CB : Ce sera tout ?

FS : Oui, et il faut que les possesseurs de TL/Est (version US), qui achèteront TL/Ouest (version française) sachent bien que les autres modifications qu'ils y trouveront sont dûes aux Américains eux-mêmes.

CB : Même dans les scénarios ?

FS : Non, c'est vrai, j'oubliais ! J'y ai apporté également quelques changements, particulièrement à certaines conditions de victoire. Je n'ai d'ailleurs pas trouvé de telles erreurs dans TL/Est, dont les scénarios ont été manifestement mieux testés.

CB : Le jeu semble déjà avoir beaucoup de succès aux USA. Des extensions sont-elles prévues ?

FS : Oui, les Américains vont publier des modules avec de nouvelles cartes de formation, de nouvelles cartes géographiques, de nouveaux pions et de nouveaux scénarios. Oriflam prévoit également de faire des modules originaux français.

CB : Toutes ces modifications n'alourdiraient-elles pas le jeu ?

FS : Non, pas du tout, au contraire ! Le système est très facile à apprendre et difficile à bien maîtriser, mais, si l'on joue contre un adversaire de sa force, cela ne pose pas de problèmes et on prend tout autant de plaisir,

comme aux échecs...

CB : Ce dernier point pourrait laisser supposer que le jeu sombre dans l'abstraction ! ?

FS : Eh bien non, curieusement, cela augmente le réalisme sur le plan du déroulement de la partie, car on ne peut plus faire n'importe quoi n'importe comment. Ce système est une petite révolution dans le wargame, car c'est une façon de jouer entièrement nouvelle. Je ne connais pas d'exemple comparable.

CB : Moi si ! D'autres jeux WEG comme Air&Armor ou Fire Team, de petites merveilles. Le mot de la fin ?

FS : J'ai fait mon travail en toute humilité, les joueurs doivent se sentir libres de « revisser un boulon » ici ou là à leur gré, par exemple s'ils pensent que tel ou tel modificateur est sur — ou sous — évalué. Je leur demanderais toutefois de ne pas le faire avant d'avoir bien lu toute la règle et les notes sur les unités (en particulier, souvenez-vous qu'un pion allié représente 4 ou 5 chars, et un pion allemand 2 ou 3, ce qui explique que les rapports de forces entre 2 pions ne soient pas les mêmes qu'entre 2 chars). Bref, ce jeu est le vôtre ; si vous désirez certains scénarios, certains blindés, certaines batailles, etc., écrivez à Oriflam, 7 rue Villers l'Orme, Mey, 57070 Metz.

Propos recueillis par Laurent Henninger.

L'année dernière, notre collaborateur Frank Stora nous apportait un petit article sur la modification des règles de wargames, que nous ne pûmes publier, faute de place. Il nous a semblé intéressant, au moment où celui-ci adapte Tank Leader, de vous livrer ses recettes...

Dans tous les cas, on est embêté. Doit-on jouer en respectant la règle à la virgule près, alors qu'il y a peut-être une coquille, qui sait ? Ou doit-on sortir les ciseaux, et retailler le jeu à des mesures qui gênent moins aux entourures ? Après tout, comme l'acceptent noir sur blanc de nombreux auteurs, le jeu appartient d'abord aux joueurs.

Donc, si vous êtes du genre bricoleur, n'hésitez pas à vous livrer à ce penchant, même si vous encourez ainsi les railleries de quelques bêtes esclaves de la chose imprimée.

Néanmoins, bricoler une règle ne veut pas dire faire n'importe quoi sans raison. Il faut d'une part accepter le cadre du jeu (on ne peut pas introduire des règles style *Air Force* pour les avions dans *Squad Leader*) et d'autre part admettre la « philosophie », le point de vue général du concepteur (il n'est vraiment pas commode, même avec deux jeux, de transformer un système classique en système double aveugle - et le résultat est en général boîteux). Cela dit histoire d'ouvrir un parapluie, pour quelles raisons peut-on vouloir retoucher une règle ?

Premier motif : la jouabilité. Il y a des embrouillaminis invraisemblables qui peuvent se résoudre par un seul jet de dés, au lieu d'une douzaine.

Deuxième motif - opposé : le réalisme. Attri-

buer sous prétexte de simplicité la même zone de contrôle à un bataillon d'infanterie et à une division blindée est pour le moins abusif.

Troisième motif enfin : la vraisemblance historique. Les wargames et les échecs, ça fait deux. Nombreuses sont les simulations où les deux camps n'ont pas au départ les mêmes chances de victoire. Il est normal qu'en mai 1940, le Français ait du mal, et qu'en août 1944, ce soit l'Allemand qui ait des problèmes. Egaliser les chances sous prétexte de rendre le jeu plus intéressant est un contresens vis-à-vis de la nature même du wargame. Autant que la victoire, ce qui intéresse le wargamer doit être l'exploration des possibilités historiques, de ces histoires parallèles à côté desquelles nous sommes passés parce que Blücher a échappé à Grouchy ou parce qu'un Swordfish de l'Ark Royal a touché le gouvemail du Bismarck.

Adoncques, vous désirez changer un ou plusieurs points de règle (pas toute la règle : j'ai essayé, le résultat ne vaut pas le temps passé ; mieux vaut dans ce cas concevoir un jeu complet). Sachez alors ne pas jouer les apprentis sorciers dépassés par les effets de leurs élucubrations : il y a parfois des réactions en chaîne qui bouleversent complètement une règle à partir d'un changement apparemment ponctuel. Basez-vous sur une documentation historique, même succincte. Et respectez, par

pitié, ces règles d'or de la conception de wargame :

1) Ce qui s'est passé dans la réalité doit pouvoir se passer dans le jeu.

2) Tout ce qui peut arriver dans le jeu aurait pu se passer dans la réalité.

3) Ce qui arrive dans le jeu doit respecter les probabilités établies par l'expérience historique (ce qui rend si fragiles les jeux hypothétiques style Troisième Guerre Mondiale). Ainsi, pour prendre un exemple paru dans ces pages, il n'est pas totalement impossible qu'un sous-marin italien coule trois croiseurs anglais filant à 30 noeuds d'un seul jet de torpilles en 1941... mais un tel évènement est d'une extrême improbabilité. En fait, la simple décision, pour le commandant du sous-marin en question, de s'en prendre à une flottille de navires de combat, devrait elle-même donner lieu à un tir de dé : il y aurait, disons, une chance sur six pour qu'il prenne le risque, quatre pour qu'il n'ose pas... et une pour qu'il croie voir des bateaux italiens. A l'appui de cette thèse, les engagements historiques impliquant les sous-marins italiens, montrant la « timidité » et la maladresse proverbiales de ceux-ci.

Armés de ces quelques conseils et en gardant l'oeil sur les bornes signalées, vous pouvez vous lancer dans les retouches de règles lorsque vous sentez qu'il y a « comme un défaut ». Après, bien sûr, avoir vérifié que ce n'est pas votre connaissance historique ou votre connaissance de l'anglais (ou la qualité de la traduction) qui est en cause. Et après, aussi, avoir vérifié que vous n'avez pas oublié un autre point de règles corrigeant l'effet aberrant du premier. ■

Frank Stora

Pour l'utilisation de ces jolis tableaux, reportez-vous à notre article dans le numéro précédent.

Le 15 millimètres (suite et fin)

RUSSIE

INFANTRIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt En TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER GARDE (16)	E	5	7	3	8	120 (20)	150(30)	-	170
CHASSEUR GARDE (16)	E	6	6	2	7	120 (20)	150 (30)	170	170
GRENADIER (16)	E	5	6	2	6	110 (20)	140 (30)	-	140
CHASSEUR + E (16)	R	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	150	125
CHASSEUR (16)	R	5	5	1	5	110 (20)	140 (30)	150	110
FUSILIER- MOUSQUETAIRE (16)	R	4	5	1	5	90 (20)	120 (20)	-	90
FUSILIERS- MOUSQUETAIRES + E (16)	R	4	5	1	6	90 (20)	120 (20)	-	105
CUIRASSIER- GARDE (15)	E	-	8	4	8	180(45)	210 (50)	-	230
DRAGON-GARDE (15)	E	2	7	3	7	200 (50)	230 (60)	-	190
ULHAN ET COSAQUE GARDE (15)	E	-	6	4	7	240 (60)	270 (70)	290	190
LEGER GARDE (15)	E	2	6	2	7	240 (60)	270 (80)	290	175
CUIRASSIER (15)	R	-	7	3	5	180 (45)	210(50)	-	165
DRAGON (15)	R	2	6	2	5	180 (45)	210 (50)	-	140
ULHAN ET COSAQUE REGULIER (24)	R	-	5	4	5	230 (60)	260 (60)	270	230
HUSSARD (24)	R	2	5	2	5	230 (60)	260 (60)	270	205
COSAQUE SEMI-REGULIER (10)	M	-	3	3	4	240 (60)	270 (70)	290	60

Lorsque la règle permet un mouvement de charge, les Cosaques semi-réguliers peuvent en faire deux sans aucune pénalité (pas d'obligation de contact avec l'ennemi lors du premier mouvement). Les Cosaques semi-réguliers sont considérés comme Tirailleurs.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTILLERIE-GARDE A PIED	E(7)	8	6	12	12	90	900	6	270
ARTILLERIE LEGERE GARDE	E (7)	8	6	6	12	140	680	6	215
ARTILLERIE DE POSITION	R (6)	6	5	12	12	70	900	6	215
ARTILLERIE GARDE CHEVAL	E (7)	8	6	6	12	210	680	6	240
ARTILLERIE LEGERE	R (6)	7	5	6	12	120	680	6	180
ARTILLERIE CHEVAL LIGNE	R (6)	7	4	6	12	200	680	6	200

AUTRICHE

INFANTRIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt En TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER (18)	E	5	6	2	6	110 (20)	140 (30)	-	150
FUSILIER FRONTIERE (24)	R	4	4	1	4	80 (20)	110 (20)	-	105
CHASSEUR (18)	R	6	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	110
LANDWEHR (18)	M	3	3	1	3	60 (15)	90 (20)	-	45
CUIRASSIER (18)	R	-	7	3	6	180 (45)	210 (50)	-	195
DRAGONS ET CHEVAU LEGERES (18)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	155
ULHAN (24)	R	-	5	4	5	240 (60)	270 (70)	-	210
HUSSARD (24)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	185
LANDWEHR HUSSARD (24)	M	1	4	1	3	240 (60)	270 (70)	290	115

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTILLERIE LOURDE	R (5)	5	4	12	6	80	900	3	90
ARTILLERIE LEGERE	R (5)	6	4	6	6	170	680	3	80
ARTILLERIE REGIMENTAIRE	R (4)	6	4	3	8	130	480	4	80
ARTILLERIE A PIED	R (5)	7	4	6	8	110	680	4	105

PRUSSE 1813-1815

INFANTRIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GARDE (16)	E	6	6	2	7	120 (20)	150 (30)	-	145
CHASSEUR GARDE (16)	E	5	5	2	8	120 (20)	150 (30)	170	160
GRENADIER (16)	E	5	5	2	6	110 (20)	140 (30)	-	120
MOUSQUETAIRE (16)	R	4	4	1	4	90 (20)	120 (20)	-	70
FUSILIER (16)	R	4	4	1	4	90 (20)	120 (20)	140	75
CHASSEUR (16)	R	3	4	1	6	110 (20)	140 (30)	150	95
LANDWEHR (12)	M	3	4	1	3	70 (20)	110 (20)	-	35
GARDE DU CORP (12)	E	-	7	3	7	200 (50)	230 (60)	-	140
DRAGON GARDE (12)	E	2	7	3	6	200 (50)	230 (60)	-	130
ULHAN, COSAQUE GARDE (12)	E	-	6	4	6	240 (60)	270 (70)	290	125
HUSSARD GARDE (12)	E	2	6	2	6	240 (60)	270 (70)	290	115
CUIRASSIER (12)	R	-	7	3	6	180 (45)	210 (50)	-	120
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	95
ULHAN (12)	R	-	5	4	5	240 (60)	270 (70)	290	95
HUSSARD, CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	85
LANDWEHR ULHAN (10)	M	-	4	2	3	230 (60)	260 (70)	270	45
LANDWEHR (10)	M	-	4	1	3	230 (60)	260 (70)	270	40

Les Chasseurs et Hussards sont armés d'une carabine rayée. Les Cuirassiers ne furent équipés de la cuirasse qu'en 1815. Avant, les considérer comme Dragon, plus 1 au moral.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	BRE de PIECES	MOUVEMt DE TIR	DISTANCE de TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (6)	7	5	12	8	110	900	4	160
GARDE A CHEVAL	E (6)	8	5	6	8	210	680	4	140
LIGNE POSITION	R (5)	6	4	12	8	70	900	4	130
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	6	8	110	680	4	105
LIGNE A CHEVAL	R (5)	7	4	6	8	210	680	4	115

ETATS ALLEMANDS - ITALIE - BRUNSWICK 1815

INFANTRIE CAVALERIE	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
GRENADIER GARDE (18)	E	6	6	2	7	120 (20)	150 (30)	-	185
FUSILIER GARDE (18)	E	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	-	150
GRENADIER (12)	E	5	5	2	5	120 (20)	150 (30)	-	100
VOLTIGEUR CHASSE.G AVANT-GARDE BRUNSWICK * (12)	E	6	5	1	5	120 (20)	150 (30)	170	110
LIGNE + E (18)	R	4	5	1	5	110 (20)	140 (30)	-	120
LIGNE (12)	R	4	4	1	4	110 (20)	140 (30)	-	65
JAGER-CHASSEUR * (12)	R	5	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	80
CUIRASSIER GARDE (12)	E	-	7	3	7	180 (45)	210 (50)	-	160
CAVALERIE LOURDE GARDE (12)	E	3	7	3	6	200 (50)	230 (60)	-	150
LANCIER GARDE (12)	E	2	5	4	6	240 (60)	270 (70)	290	130
LEGER GARDE (12)	E	2	6	2	6	240 (60)	270 (70)	290	130
CUIRASSIER (12)	R	-	7	2	5	170 (35)	200 (50)	-	125
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)	-	110
LANCIER (12)	R	2	5	3	5	230 (60)	260 (60)	270	110
HUSSARD CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	105

* Les unités équipées de la carabine rayée: -1 au feu.

ARTILLERIE	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	BRE de PIECES	MOUVEMt DE TIR	DISTANCE de TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (6)	7	5	12	8	110	900	4	180
RESERVE	R (5)	6	4	12	6	90	900	3	115
GARDE A CHEVAL	E (6)	7	5	6	6	210	680	3	110
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	8	6	140	760	3	100
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	6	6	140	680	3	95
LIGNE A CHEVAL	R (5)	7	4	6	6	200	680	3	100
LIGNE A CHEVAL	R (5)	6	4	4	6	210	600	3	90

mimicry

c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 m° St Ambroise
tél. 47.00.45.46
démonstration le mercredi

mimicry

c'est aussi à Amiens
12, rue Flatters
tél. 22.92.38.79

ECHEC & MAT

la passion du jeu

Jeux de Rôle

*Jeux de
Simulation*

Wargames



*Jeux Classiques - Jeux Electroniques
Location d'Echiquiers Electroniques*

76100 ROUEN

115, Rue St Sever - Tél. 35.73.38.88
9, Rue Rollon - Tél. 35.71.04.72

**POUR
LES
JOUEURS
AVERTIS**

librairie - galerie
disques - jeux



le cercle

**JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES**

**JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU**

Centre



**78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00**

**10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE
MARDI**

Heerics !!



RELAIS JEUX - DESCARTES

Centre Commercial

ART DE VIVRE

78140 VILLACOUBLAY

**Du Mardi au Dimanche
De 10 h. à 20 h.**

Tél.: 39 56 65 79

scénario

Warhammer 40,000

Le temple de la crevette lumineuse



100

Quelque part aux confins de l'infini, des hommes d'un empire déchu, poursuivent le combat d'une guerre inachevée. Pour ces guerriers, il n'est qu'un Empire, celui du soleil levant, une loi, l'Hakagure, un seul et unique Empereur, Hiro Hito... Conscient du danger, l'Empire, après la perte d'une équipe de reconnaissance, décide de réduire à néant toute résistance. En fin de matinée, après avoir été déposés par un vaisseau d'assaut, 3 squads de space marines progressent à travers une rizière. Devant eux s'élève une palissade qui dissimule des pagodes et plus haut sur une colline, un temple sorti de la nuit des temps. Soudain, une voix grésille froidement dans l'interphone : « Ecrasés par la chaleur du soleil au Zénith, des hommes vont bientôt connaître la libération de la mort... »

Effectifs

EMPIRE

3 squads de space marines, soit 30 figurines.
1 unité de moto-jets, soit 1 sergent plus 4 hommes.
1 officier de communication.
1 médecin.

REBELLES

5 squads de samouraï, soit 25 figurines.
1 squad de kamikazes, soit 3 figurines.
10 centimètres de chausse-trappes.
20 centimètres de mines.

Organisation

EMPIRE

— 1 squad reconnaissance :

L'officier, 2 sergents, 7 marines. Equipement : hand bolter, bolter, heavy bolter x 2 pour les sergents.

— 1 squad combat :

Même effectif, même composition et équipement mais les sergents échangent un heavy bolter contre un lance-grenades et l'officier reçoit un power glove, et une power sword.

— 1 squad appui :

Même effectif, même composition, équipement renforcé : 1 lance-flammes, 1 lance-grenades,

2 heavy bolter, 1 lance-roquettes, 1 auto canon et le reste en bolter. Les sergents utilisent le lance-roquettes et l'auto canon.

Pas de roquettes ou grenades de type metta. Uniquement du krack.

Pour les marines, sergents, officiers, les caractéristiques sont standard.

REBELLES

— 5 squads de combat :

1 officier, 4 samouraï. Equipement : power sword pour tous. Au choix : 2 lance-grenades (krack), 3 graviton gun, 5 heavy bolter, 1 Las canon, 3 flamer, 10 bolter, 3 metta gun, 3 needle gun, 25 shuriken catapult. Au maximum 2 armes en supplément de la power sword.

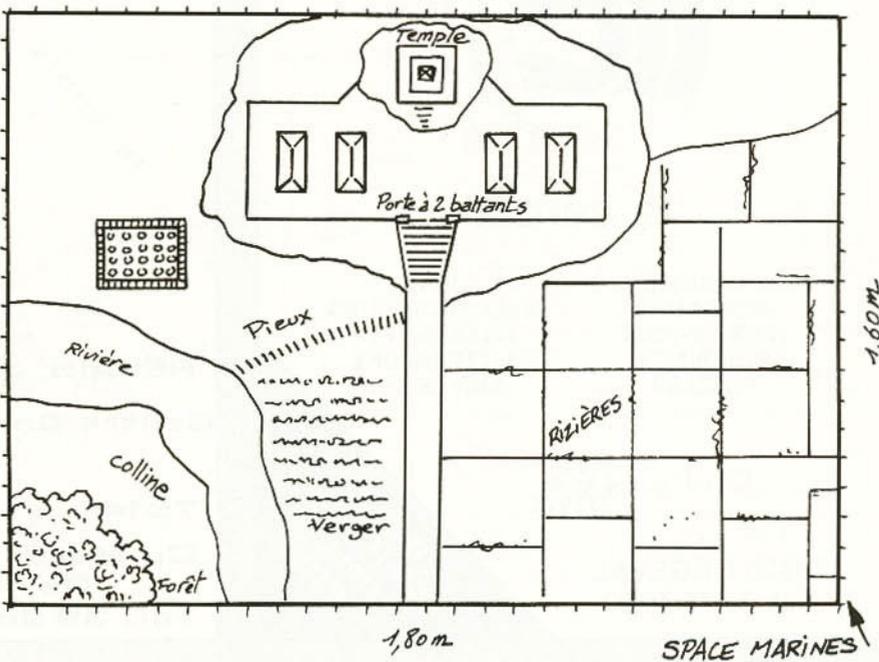
— 1 squad de kamikazes :

3 figurines pouvant agir indépendamment, chaque kamikaze reçoit un équipement standard, plus une ceinture contenant 3 metta-bombes, avec lesquelles il se fera sauter au milieu de ses ennemis.

Caractéristiques identiques pour les officiers au héros mineur Eldar, pour les samouraï au Eldar standard ; pour les kamikazes prendre les caractéristiques des héros majeurs.

Marc Dodinot

illustration : Franz Auberlet



A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N°s de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéressés. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

16 War at Sea - Victory in the Pacific - Apocalypse - Squad L. : le transport - Armr at Kursk - Ace of Aces - Jeu inédit : la nuit de l'Esprit - Figurines : le combat fantastique - Le monde de Runequest - Daredevils : article + module - Module D & D : les caves du Thraoril.

20 Friendland - Design : la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Daredevils) - La Lune Vague (mod. AD & D niv. 5-7).

23 Cry Havoc, Siege - Métiers des Citadins (JdR médiéval) - Chill - La nuit de Wormezza (Solo) - Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) - L'Initié du 5° cercle (mod. D & D).

24 Case White - Gaet the Carriers - Mockba - Peur sur Irka (jeu S.F.) - Wormezza (suite) - Planète Fatale (mod. Mega) - L'Île du Diable (mod. AD & D) - Le Gopneldaun.

25 Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Heros - Wormezza (3° épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-dés-brouillards (mod. Légendes 1000 et 1 nuits).

26 Battle for the Ardens - Narvik - Toon - Empire Galactique - Sombre tableau (solo polar) - Le Château de la réalité multiple (mod. AD & D) - Super-Heros S.A. (mod. pour 4 systèmes S.H.).

27 Spécial Scénarios : Squad Leader - Panzerblitz - Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D.

28 Western Desert - Alésia - Figurines Empire - Super Gang - La justice médiévale - Maléfices - Paranoïa - La Maison Ashdale (mod. Chill) - Les épées d'Arthedain (mod. Merp) - Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D niv. 8-10 et/ou Mega).

29 Opération Crusader - Marita Merkur - Nato-Red Storm - Warhammer et Battle System - La courtisane (AD & D) - L'Auberge du Gastéropode - Pendragon - Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) - L'Acrobate (mod. Rêve de dragon) - Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5).

30 Third World War-Battle for Germany - Peter the Great - Index Wargame - Stellar Conquest - 1812 (jeu du championnat de France 86) - Morrow Project - La Ferme fortifiée - Hidékura (citée japonaise) - Le mystère Égyptien - mod. Maléfices - La Forêt des Sentinelles mortes (mod. Rêve de Dragon) - Une histoire de fou (mod. AD & D niv. 5-6).

31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force : le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession : Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS : MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicolle).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénaric AD & D. Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz : comment jouer vite aux wargames. Amiraute : les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit : Turenne 1674 - Scénarios : Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession : Maître de Donjon - Bâtisses : La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios : RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession : Maître des Légendes. Laelith : le lac d'Altaith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios : Stormbringer : La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5 : L'enfant des sables. Ave Tenebrae : Trois scénarios. Chill : portrait de famille. Jeu en encart : Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990 : wargame moderne. Scénarios : Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS : article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses : les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LÆLITH - Scénarios : AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa : Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES : JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines : le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques : nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N°s de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

Nom, Prénom.....

Adresse.....

Code postal..... Ville.....

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

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

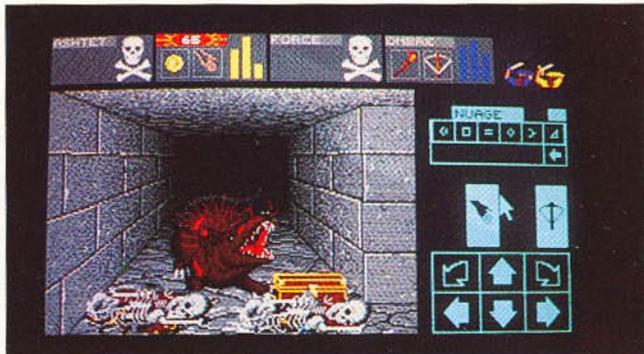
W U O I T O D D U

Atari ST

DUNGEON MASTER

Le meilleur, tout simplement

Une vraie révolution informatique en matière de jeu de rôle n'est pas encore venue des logiciels (l'intelligence) mais leur évolution a suivi les capacités de dessin et de calcul des nouvelles machines. On voit donc apparaître de nouveaux jeux qui, s'ils ne sont pas novateurs, sont les dignes successeurs des « ancêtres ».



Deux cadavres et 65 points de vie en moins pour Nuage. Peste! Les rats géants sont redoutables cette année.

Dungeon Master est, pour le moment, le meilleur de tous les jeux conçus dans l'esprit « Wizardry ». Le principe est simple : une équipe de quatre personnages déambule dans un labyrinthe à plusieurs niveaux, en évitant pièges et monstres, jusqu'à trouver l'objet de leur quête. Le scénario comme on le voit, est quasi inexistant, mais comme il ne fait pas l'intérêt de ce genre de jeu, passons...

Par contre, le reste est tout simplement fabuleux. On commence par choisir ses personnages parmi 24 (tiens ! tiens !) en se promenant dans une galerie de portraits très rigolote. Lors de leur vie aventureuse, ils apprendront leurs talents de ninja, guerrier, prêtre ou sorcier en les pratiquant. Ainsi il n'y a pas de classes de personnage, c'est presque un système à la RuneQuest. Une fois dans le « donjon », en mode déplacement, les décors



Dungeon Master. Le sac à dos est plein, et la torche en main gauche ralentit la cadence de tir de l'arbalète.

en trois dimensions sont superbement dessinés (et cachent parfois de minuscules indices). L'animation n'est pas en reste puisque les monstres bougent, et ont des tactiques de déplacement dépendant de leur intelligence. Il est donc

SunDog, Dungeon Master est son deuxième logiciel. Il pense se resserrer des mêmes principes pour faire une suite à Dungeon Master, ou faire un jeu de « gothic horror ». Leur nouveau scénariste se nommant Tracy Hickman (Ravenloft, DragonLance), on ne peut qu'attendre avec impatience.

Dungeon Master est un logiciel Faster Than Light (FTL) pour Atari ST, distribué par Ubi Soft.

Amiga

THE FAERY TALE ADVENTURE

Ramage et plumage

L'Amiga est un des ordinateurs qui a la meilleure définition graphique couleur, et il était naturel qu'un très beau « jeu de rôle » voit le jour pour lui.

Dans Faery Tale, vous incarnez tour à tour (du moins si vous mourrez en cours d'aventure), trois frères qui partent à la recherche du Talisman qui détruira le méchant sorcier (original vous avez dit ?). Donc,

possible de fuir devant un danger, se cacher derrière une porte, attendre que le monstre passe pour le frapper de dos. Mieux encore, le système n'est plus soumis au hasard constant comme dans Sorcellerie : une porte ouverte le reste si personne ne la referme, un monstre tué ne ressuscite pas des limbes. Ou encore, les torches éclairent de plus en plus faiblement en se consumant, on entend les portes s'ouvrir au loin ou les monstres approcher, etc...

Cette rigueur se retrouve dans la gestion des personnages : notion d'encombrement, de placement des objets (vous verrez qu'il vaut mieux mettre ses flèches dans son carquois que dans son sac à dos). La magie est accessible à tous, en prononçant des runes dans un certain ordre. Mais seule la pratique régulière de cet art vous permettra de lancer des sorts plus puissants. Si vous avez un Atari, vous ne pouvez pas vivre sans ce logiciel (mais oui !).

Enfin, un dernier mot sur l'éditeur du jeu : après avoir réalisé

LA RUÉE VERS L'OR

JEU DE CONQUÊTE ET DE SUPRÉMATIE



PAS DE PITIÉ POUR LES PIEDS TENDRES !

36.15

MAXIP

SUR VOTRE MINITEL



DE VRAIS
LOUIS D'OR
A EMPOCHER

POUR RECEVOIR GRATUITEMENT LA CARTE "RUÉE VERS L'OR", REMPLIR LISIBLEMENT CE COUPON ET LE RENVOYER À MINIPLAY S.A., 126 bd AUGUSTE BLANQUI 75013 PARIS

NOM _____ ADRESSE _____

_____ TEL _____

Miniplay

— Vends **Oeil Noir** initiation au jeu d'aventure + **2 modules** pour Oeil Noir + **6 livres-jeu**. Le tout 150 F. Tél: (16) 96.73.08.33.

— Vds **20 Livres dont Vous Etes le Héros** quasi-neufs 15 F. pièce. Pour avoir la liste, écrire à D. Wouters - 5, rue Baileu - 59700 Marq.

— Vds **DMG + PH (fr) + L&L + Oriental Adv. + MM2**. Le tout en TBE, de 90 F. à 110 F. le livre. Tél: (16) 46.68.23.50. Anthony.

— Vds **Chill + Tournée mortelle 140 F. + Légendes celtiques neuf 140 F.** Tél: (16) 28.69.28.13.

— Vds ou éch. **acc. du Maître Oeil Noir + scénario TBE 110 F. + Arcana 80 F.** ou contre Appel de Chulhu, JRTM, Maléfices, Judge Dredd, Paranoïa en BE SP. Tél: (16) 60.63.78.05.

— Vds **BE Légendes (règles) + Celtiques + 1001 nuits**. Le tout 260 F. et **Oeil Noir boîte 1 et 2**. Demander Dominique au (16) 41.62.04.43. **Choler**.

— Vds **Thrd Reich + Pnzor Blitz + Sorcier (SPI) + Starforce (SPI) + Valley of the four winds (GW) 100 F.** chaque. Tél: (16) 47.37.94.06.

— Vds **Okinawa 70 F. + Business (Mako) 90 F. + Fleurus et Dien Bien Phu (Jeux Descartes) 50 F.** chaque. Tél: (16) 47.37.94.06. **Tours**.

— Vends **Appel de Chulhu + Arkham 150 F. + Paranoïa état neuf 140 F. + Siège 100 F.** Demander Daniel au (16) 93.49.94.08. le soir.

— Vds **Tère DB Normandie + Friedland + Ave Tenebrae + Hannibal 110 F. + Storm over Arnhem + Firepower + Assault 140 F.** Tél: (16) 17.79.14.43.

— Vds **Conan + 1 mod. en anglais 100 F.** Sylvain Bertrand - 83, rue de la Croix Rochapt - 91800 Epinay-sous-Senart. Tél: (16) 60.46.68.68.

— Vds **MM 1 & 2 + FF 90 F.** pièce + **Mod AD&D 45 F.** pièce + **World of Greyhawk 70 F. + Compagnie des glaces 100 F.** Demander Nicolas au (16) 43.22.23.23, après 19h.

— Achète **Cross of Iron + Crossendo of Doom**. J.Claude Brusca. 41, r de la capsulerie Thio - 93170 Bagnole. Tél: (16) 41.43.64.29.47.

— Cherche **les Agles** à bas prix. Tél: (16) 46.45.26.66. vers 20h. Demander Antony Fort.

— Achète **Murder Party** & tous scénarios prêts à jouer policier, même en anglais. Pascal Rioult - 68, r David d'Angers - 76620 Le Havre.

— Recherche **Cross of Iron**. D. Lamblat. 6 bis rue du Pont de Bois - 77500 Chelles. Tél: (16) 64.26.13.34.

— Cherche règles de **Vietnam VG** en VF. 30 francs max. Philippe Brule - Croix de Lugat - St Pardaoux du Breuil - 47200 Marmande.

— Cherche **Time Tripper (SPI)**. Demander Jean-François au (16) (1) 45.42.97.95. en semaine après 18h.

— Cherche à tout prix livres de **M. Moorcock**: L'Amulette du Dieu Fou, L'Épée de l'Aurore, Le Bâton Runique. Tél: (16) 93.87.63.93.

— Cherche mod. **Chulhu** (inf. à 50 F.) et vends la totalité de **Oeil Noir** (200 F.). E. Dale - 7, rue Ch. Peguy - 14000 Caen.

— Cherche **figurines pour diorama** + scénarios. Prix à débattre. Tél: (022) 46.05.79. J. Kekevi - 8, rue Le Corbusier - 1208 Geneva, Suisse.

— Achète **figurines** elfes, nains, arcs surtout Citadell. Mr Duquenne - 13, bd de l'Europe - 69600 Oullins. Tél: (16) 78.50.68.47.

— Cherche un module de **D&D** pour niveau 2. Stéphane Besserer - 152, rue St Patern - 60700 Pontpoint. Tél: (16) 44.72.12.66.

— Echange **Oeil Noir (3 boîtes + 2 modules) contre tous JdR** ou vends 250 F. Demander Patrice au (16) (1) 42.60.43.61. après 19h. Echange **Okinawa + Dien Bien Phu + Fifth Corps + Yam Kippur + Ambush + 1870 contre wargames anglais traduits** (AH, GDW, etc). Stéphane Arguimbau - Les Mouniés - 09700 Saverdun.

— Echange **initiation Oeil Noir + 1 module** contre **AD&D**. Contacter Frédéric au (16) (1) 45.76.94.39. le soir. **Paris**.

— Echange **Dungeonniers Survival Guide** contre **règles de Stormbringer**. Cyrill Tour - 2, rue Boyard - 78150 Le Chesnay.

— Echange **jeux de rôle** (sauf Oeil Noir) contre **14 L. dont vous êtes le héros**. Demander Alexandre au (16) (1) 43.61.60.44. de 16h à 20h.

— Echange **Rêve de Dragon** contre **Chroniques de Lyncis**. Guillaume Pic - St Verand - 38160 St Marcellin.

— Echange **figurines et livres-jeux** 10 F. pièce. Contacter Sébastien au (16) 66.49.22.28. après 17 heures.

— Echange **Compagnie des Glaces + scénario** contre **Runequest** en français. Demander Cyril au (16) (1) 69.40.48.65.

— Ech. ou vds **Oeil Noir coffrets 2 & 3 - 7 scén.** contre les **mêmes au format Schmidt**. Patrick au (16) 21.86.91.88. Pas de Calais.

— Ech. **Bushido** contre **PHB ou DMG**. Emmanuel Champommier - 25, rue du Moulin de la Vierge - 75014 Paris.

— Ech. **livres-jeux (15)** contre **figurines ou peintures**. Laurent Lignon - 46 bis, bd des Minimes - 31200 Toulouse.

— Ech. **D&D** contre **JRTM** ou **figurines Lord of the Rings**. Appelez Hervé au (16) 60.16.59.70. entre 18h et 20h.

— Ech. **Légendes celtiques + 1 mod. + accessoires**. **Oeil Noir + 4 mod. + 2 duels** contre **L'Appel de Chulhu** + 1er et 2ème Sup. Demander Christophe au (16) (1) 46.60.03.04.

— Ech. **AD&D OA** contre **D&D expert** + figurines ou **AD&D PH (VF)**. Yann Deslandes - 17, rue des Tongons - 50290 Prehal. Tél: (16) 33.51.57.89. (18h).



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS
 75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles, _____ Tél. 43.26.79.83
 75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet, _____ Tél. 42.65.28.53
 75017 PARIS - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier, _____ Tél. 42.27.50.09

REGION PARISIENNE
 78140 VELIZY VILLACOUBLAY - FEERICCS, CC ART DE VIVRE, _____ Tél. 39.56.65.79
 91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora, _____ Tél. 64.97.81.74
 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ELECTIQUE, Galerie Saint Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23

PROVINCE
 49000 ANGERS - EVASION, 74, rue Baudrière _____ Tél. 41.86.08.07
 16000 ANGOULEME - FARANDOLE, Place de l'Épéon, _____ Tél. 45.95.47.25
 74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
 74100 ANNEMASSE - LES GALERIES ANNEMASSIENNES, 12, rue de la Gare _____ Tél. 50.92.53.17
 84000 AVIGNON - L'EAU VIVE, 32, rue Bonneterie, _____ Tél. 90.82.58.10
 20200 BASTIA - POINT DE RENCONTRE, 3, Bd Giraud _____ Tél. 95.31.23.10
 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
 90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze _____ Tél. 84.28.55.99
 29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven _____ Tél. 98.44.25.30
 33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles _____ Tél. 56.44.22.43
 06400 CANNES - LE DAMIER, 18, rue du Maréchal Joffre _____ Tél. 93.39.72.67
 71100 CHALON SUR SAONE - LA TOUR DE MARCILLY, 2, passage Marcellin _____ Tél. 85.48.59.27
 63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
 21000 DIJON - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste _____ Tél. 80.30.51.17
 38000 GRENOBLE - AU DAMIER, 25bis, cours Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
 76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
 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
 13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis _____ Tél. 91.54.02.14
 57000 METZ - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts _____ Tél. 87.33.19.51
 34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie _____ Tél. 67.60.52.78
 54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie _____ Tél. 83.40.07.44
 44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J. Jacques Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
 06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo _____ Tél. 93.87.19.70
 30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands _____ Tél. 66.76.20.04
 45000 ORLÈANS - EUREKA, Galerie du Chatelet _____ Tél. 38.53.23.62
 66000 PERPIGNAN - HOBBY GAMES, Galerie Vauban _____ Tél. 68.51.83.00
 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
 76100 ROUEN - ECHEC ET MAT, 115, rue Saint Sever, _____ Tél. 35.73.38.88
 42000 SAINT ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération _____ Tél. 77.32.46.25
 44600 SAINT NAZAIRE - MULTILUD, 16, rue de la Paix _____ 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. 62.32.17.53
 83000 TOULON - LE MANILLON, 5, rue Pierre Corneille _____ Tél. 94.62.14.45
 31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St Jérôme, 14-16, rue Fonville _____ Tél. 61.23.73.88
 37000 TOURS - POKER D'AS, 6, place de la Résistance _____ Tél. 47.66.60.36
 26000 VALENCE - MOI JEUX, 39, rue Bouffier _____ Tél. 75.43.49.02
 56003 VANNES CEDEX - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené _____ Tél. 97.47.38.55

ETRANGER
 BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 02.734.22.55
 CANADA - 4651 BERRI MONTREAL - LE VALET DE COEUR, PQ H2J 2R6
 SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette _____ Tél. 41.22.34.25.76

CLUBS

— Le **Dernier Donjon** organise jeu de rôle « grandeur nature », participation gratuite. Prendre contact avec Igor, 33 Allée de la Croix de Minuit. BP 666 Château de Refcul.

— Le **Club Caracus et Cie** s'est formé. Venez tous ! Demander Simon au (16) 24.26.41.21. dans les Ardennes. Apurou St Remy.

— Cherche **Club à Bruxelles pour joueurs de 14 ans**. Demander Frédéric au 02/73.57.660.

— **Axmajeux Cergy St-Christophe** cherche fans Othello, Armada, Pente, Ambition, Scotland Yard, Tarot, etc. Demander Pascal au (16) (1) 30.73.41.21.

PARTENAIRES

— Cherche **partenaires clubs** ou **Maître de Jeu D&D, Oeil Noir** ou **Rêve de Dragon**, sur Avignon 84 (50 km environ). Demander Claude HDR au (16) 90.34.06.58. (84100 Orange).

— Recherche **correspondant pour échanger idées de scénarios** ou **scénarios de « L'Appel de Chulhu »** ou de « **Chill** ». Demander Noël au (16) (1) 60.60.31.23. de 17h à 20h (Seine-et-Marne).

— Recherche **partenaires pour AD&D, Chulhu, Stormbringer, Oeil Noir, Maléfices, à Brive**. Demander Christian au (16) 55.92.95.13.

— Cherche **partenaires pour JRTM, région Hauts-de-Seine (Neuilly)**. Demander Gabriel au (16) (1) 46.24.00.34. après 20h.

— Deux **joueurs motivés cherchent club à Aubervilliers**, ou aux alentours, jouant à de nbr. JdR et wargames. Tél: (16) (1) 48.33.23.93.

— **MJ isolé cherche contacts pour JRTM, AdC, Pendragon** + tous doc sur oeuvre de Tolkien. Manu Wietze - 4, rue F. Robelais - 29000 Quimper.

— **Débutant solitaire 16 ans** cherche **désespérément partenaires pour J. de rôle, Région La Baule**. Demander Mickael au (16) 40.24.63.83.

— Cherche **partenaires pour jouer à l'Appel de Chulhu, JRTM, D&D, Runequest** ou **Empire Galactique**. Contacter Luc au (16) (1) 64.99.61.19.

— Cherche **jeu de rôle D&D région de Chalon/ Saône** ou **Dijon**. Débutants ou exp. Age env. 20 ans. Ferrai MD ou P.J. Demander Pascal au (16) 85.43.64.95.

— **Gardiens des Arcanes** cherche Investigateurs avides d'émotions fortes (sans sensibles s'abstenir). Tél: (16) 20.26.27.11. le soir.

— Cherche **partenaires JdR, Wargames** dans région de **Tournai**. Tél: 069/22.30.95. Philippe. 7500 Tournai. Belgique

— Cherche **partenaires** entre 10 et 13 ans pour **D&D base**. Suis débutante. Demander Julie au (16) 50.26.47.17. 74200 Thonon.

— Joueur expérimenté cherche **club français** de pref. sur **Bâle** et sa région. Contacter Patrick au (16) 89.24.09.65. Thanks !

— Cherche **partenaires** tout âge pour **JdR** dans la région de **Bedarides dans l'Hérault**. Demander Eric au (16) 67.23.07.54. après 18h.

— Stop ! Je cherche **partenaires 14-16 ans**, hommes ou femmes, pour **AD&D, D&D, Oeil Noir**. Demander Vincent au (16) 79.85.42.91. 73000 Barberaz.

DIVERS

— Je **peins vos figurines**, prix allant de 8 à 25 F. Appeler Yves au (16) (1) 39.52.48.87. entre 18h et 20h.

— **Merlin en herbe cherche graine d'Arthur** pour **échange idées, scénarios moyen-âge**, etc. F. Rose - 13, B. Fusilles, B. 9600 Renaix 1932/55219568. **Belgique**.

— Français **vous crée des scén.** tous JdR (sauf valeurs de combats, etc) F. Rose - 13, B. Fusilles 9600 Renaix (Belgique). 1932/55/219568.

— **Prête gratuitement** un grand nombre d'anciens numéros de **CB (1, 2, ...)**. Sympa ! Contacter 041/65.69.83. **Belgique**.

— Vous ne voulez plus vos **JdR** ou **scénarios** ? Donnez-les moi. Denis Besnier - 8, rue des Bleuets - 67110 Gundershoffen.

— Cherche articles sur **Diplomacy** parus dans **The General** + index. Bruno Lienard - 65A rue de St-Cyr - 69009 Lyon.

— Recherche articles **CB « Métalliques »** sauf ceux des **CB** : 37-38-39-40. Urgent ! S. Gourgeon - 4 bd Pasteur - 14100 Lisieux.

ECHANGE

— Echange **boîtes 2 & 3 Oeil Noir Galliard + 6 scén. contre boîtes 2 & 3 Schmidt**. Appeler Patrick au (16) 21.86.91.88. (Pas-de-Calais).

— Echange **Bushido** **neuf** contre **AdC**. Pour ce bon geste donne 3 livres dont vous êtes le héros. Tél: (16) 22.30.20.11 le week-end.

ACHAT MATERIEL

— Achète **tout matériel de JdR** pour compléter collection. Raretés et TBE de préférence. Anne Vétillard - 27, bd Mallesherbes - 75008 Paris.

— Achète **Battlecars et Battlebikes**. Philippe Fovre - 14, bd des Pyrénées - 64000 Pau. Tél: (16) 59.27.24.39.

— Cherche **JRTM + compléments** bon état. Contacter Christophe au (16) 31.73.76.29. après 19h. **Région de Caen**.

— Cherche **figurines dragon géant et barbares**. Faire offre à C. Olivier - 2, lot le Village la Forliée - 83210 Solles Pont.

— Cherche **suppléments pour Chivalry & Sorcery**. Olivier Binstor - 1, sentier Haquet - 6531 Thuin Belgique.

— Cherche **Cross of Iron**. Etude toutes propositions. Philippe Borreill - 32, av. de Villeneuve - 26200 Montellimar.

— Cherche **Cross of Iron**. Prix à débattre. Philippe Royet - 68, rue Frédéric Mistral - 83600 Fréjus. Tél: (16) 94.51.51.78.

— Achète **jeux SPI: Time Tripper, World War, Art of Siege, Empires of the Middle Ages**. Chr. Maffini - 5, A. 1400 Chesneaux - Norz Suisse.

— Cherche **Rome et Carthage**. Eric Giraud. Tél: (16) (1) 46.47.47.80. Paris.

— Achète **Casus Belli 1 et 2**. Bruno Prigent - 1, rue des Ecureuils - 77183 Croissy. Tél: (16) (1) 60.05.49.57.

— Achète **aventures, plans AD&D**. Appeler Jérôme au (16) 86.64.43.37. après 18h. **Sens**.

— Cherche **Stormbringer**. Tél: (16) 28.69.28.13.

— Cherche **CB 18**. Demander Vincent au (16) 78.47.27.30.

— Urgent ! Achète **AD&D + Fiend Follo + screen DR en anglais**. Tél: (16) 88.20.09.77. après 20h.

— Cherche **Ave Tenebrae** bon état prix raisonnable. Jérôme Tournayre. Tél: (16) (1) 34.84.40.21. **Région parisienne**.

— Cherche **désespérément carte n°5 de Squad Leader**. Tél: (16) 29.79.21.14.

— Cherche **scénarios Chulhu** pour débiter ou échanger contre scénarios Oeil Noir. Demander Ludovic au (16) 74.84.84.88. CP 38270.

— Achète **cartes, plans pour JRTM, MERP**, à bon prix. demander Olivier au (16) 54.22.13.68. après 18h.

— Recherche **Citytech et Battletech Mapped** à bas prix. Demander William au (16) 31.95.45.37. W. Dubourg - 79, rue Bosse - 14000 Caen.

**T'OCCUPE
ON S'OCCUPE
DE T'OCCUPER**



**faites vos jeux...
misez sur:**

les relais-boutiques JEUX DESCARTES





Ludodélire



GAME'S

Le spécialiste du jeu
d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL
36.15 NKTEL
DANS L'ANNUAIRE
TAPEZ GAME'S