

# CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

Lâchez les chars

Tank Leader

le grand retour

RuneQuest

et un démon par

Druillet

M 3168 - 38 - 25,00 F

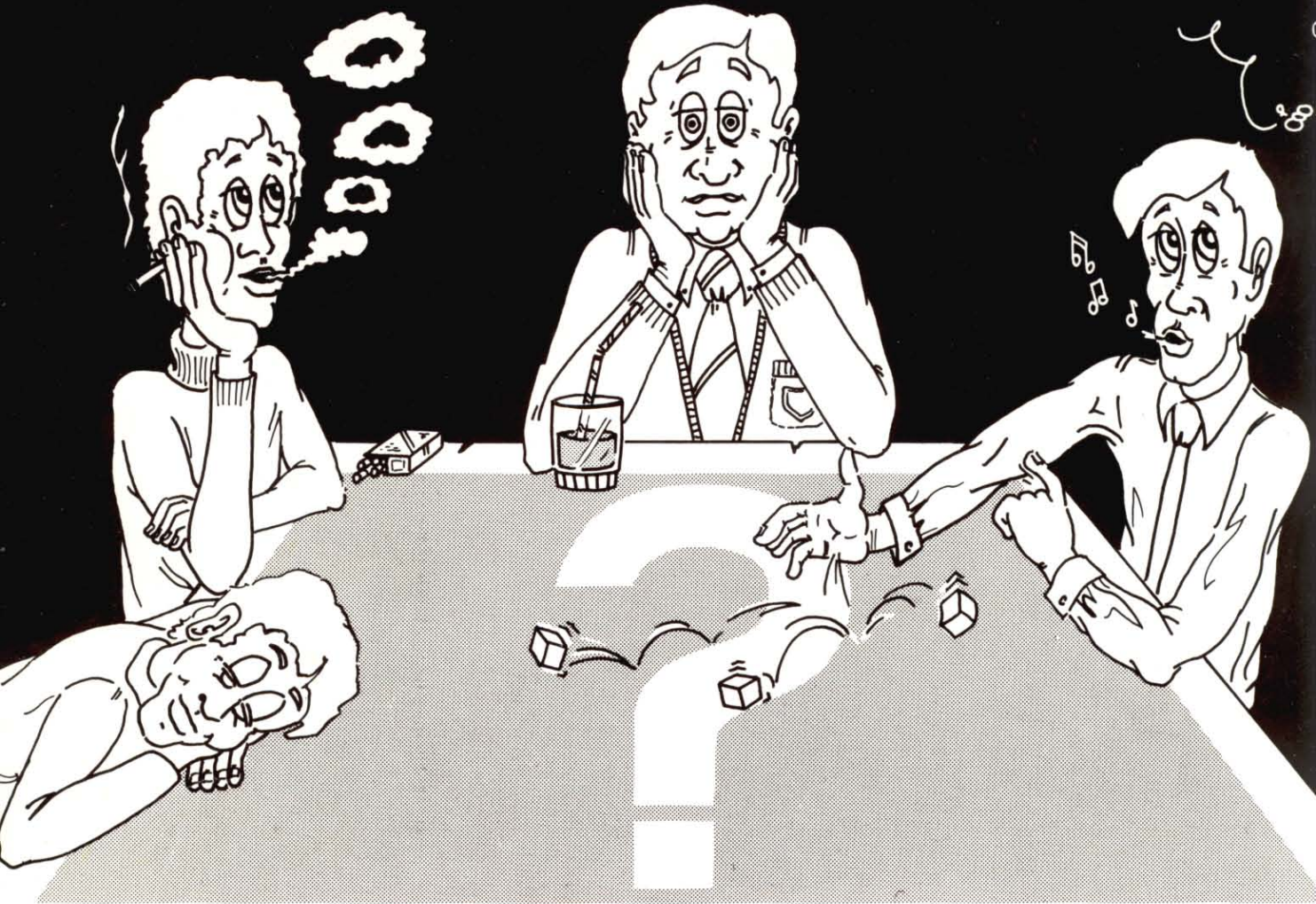


3793168025004 00380

M-3168-N° 38-25 F Belgique 180 FB Canada 3 \$7 \$3 927 ISSN 0243-1927

B. BELLIER 83

# STRESSÉ ? MOROSE ? A COURT D'IDÉES ?

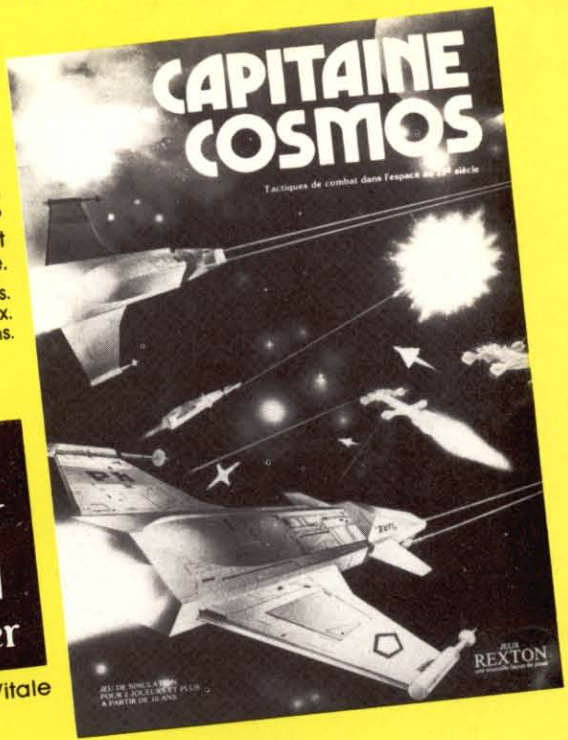


## CONSULTEZ VITE UN SPÉCIALISTE !

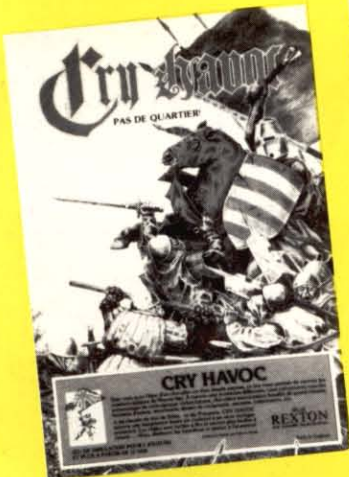
### LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ÎLE AUX TRESORS rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucouinat Tél. 56.52.33.46 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 — 45000 ORLEANS : EUREKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : EVASION : 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 — 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 — 62000 ARRAS : DREAM LAND 10, rue Beaudimont Tél. en cours — 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, Galerie Rive Gauche Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 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 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 — 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 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS Centre commercial Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 79000 NIORT : LE PETIT POUCE 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 — 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 — 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

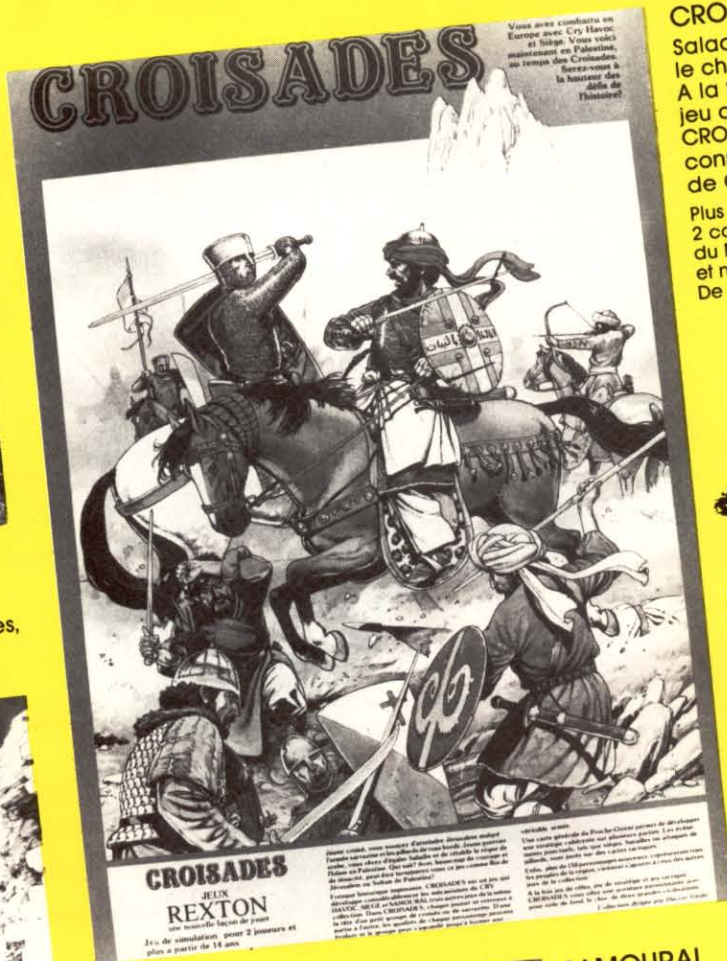
**CAPITAINE COSMOS**  
 En cette fin de 23<sup>ème</sup> siècle,  
 Alpha du Centaure est devenue  
 le repaire des pirates  
 et contrebandiers de l'espace.  
 Les as de la Flotte Galactique  
 en viendront-ils à bout ?  
 Un jeu facile d'accès qui fait  
 appel à l'intuition tactique.  
 Mouvements simultanés.  
 42 vaisseaux spatiaux.  
 Pour 2 joueurs et plus à partir de 10 ans.



**JEUX  
 REXTON**  
 une nouvelle façon de jouer  
 collection dirigée par Duccio Vitale



**CRY HAVOC**  
 Chevaliers et paysans  
 dans les combats du  
 Moyen-Age. 81 personnages,  
 14 scénarios disponibles.

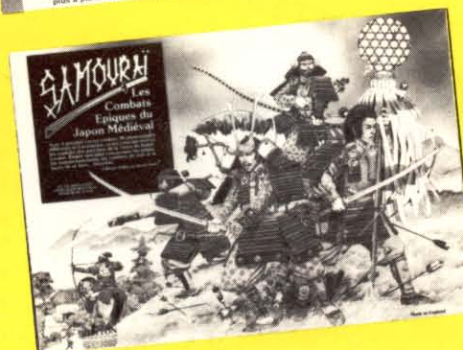


**CROISADES**  
 Saladin contre Richard Cœur de Lion :  
 le choc de deux grandes civilisations.  
 A la fois jeu de rôle,  
 jeu de stratégie et jeu tactique,  
 CROISADES développe  
 considérablement les mécanismes  
 de CRY HAVOC, SIEGE et SAMOURAI.  
 Plus de 150 personnages.  
 2 cartes tactiques. Carte stratégique  
 du Moyen-Orient. Feuilles de personnages  
 et nombreux scénarios.  
 De 2 à 8 joueurs à partir de 14 ans.

*enfin disponible!*



**SIEGE**  
 L'épopée des châteaux forts.  
 48 personnages et 42 engins  
 de sièges, 7 scénarios.  
 Un jeu complémentaire  
 de CRY HAVOC.



**SAMOURAI**  
 Les exploits  
 des guerriers  
 japonais du  
 13<sup>ème</sup> siècle.  
 96 personnages,  
 6 scénarios.

Société REXTON. 32 rue Brancion,  
 75015 Paris. Tél. 45.32.86.86

# L'EVENEMENT...

CE QUE  
JEUX DESCARTES  
VOUS PRÉPARE!



CHAQUE TRIMESTRE  
DES AIDES, DES COMPLÉMENTS,  
DES VARIANTES, DES CONSEILS  
SUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS!

UN MINI-CATALOGUE  
DES NOUVELLES FIGURINES  
RAL PARTHA!

INDISPENSABLE!

## LE SUPPLEMENT DE JEUX DESCARTES

EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE



## CASUS BELLI N°38

Publié par Excelsior Publications S, rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél : 45.63.01.02.

Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2ème trimestre 1987. N° 8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1987.

### DIRECTION ADMINISTRATION

**Président :** Jacques Dupuy.

**Directeur Général :** Paul Dupuy.

**Directeur Adjoint :** Jean-Pierre Beauvalet

**Directeur Financier :** Jacques Béhar.

**Directeur Commercial Publicité :** Ollivier Heuzé.

### REDACTION

**Rédacteur en chef :** Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal.

**Secrétaire de rédaction :** Agnès Pernelle.

**Maquettiste :** Agnès Pernelle.

**Illustrateurs :** Roland Barthélémy, Bruno Bellamy, Véronique Béné, Marcel Coucho, Philippe Druillet, Didier Guiserix, Eric Larnoy, Paskal, Thierry Ségur, Tignous, Stéphane Truffert, Xavier.

### SERVICES COMMERCIAUX

**Marketing et Développement :** Roger Goldberger.

**Abonnements et Numéros antérieurs :** Susan Tromeur.

**Vente au numéro :** Bernard Héraud, assisté de Bernadette Durish.

**Relation extérieures :** Michèle Hilling.

### 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 SALT- Tél. : 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **RuneQuest** est un jeu Chaosium sous licence Avalon Hill ; l'**Appel de Cthulhu** est un jeu de Chaosium (édition française par Jeux Descartes), et **AD&D Advanced Dungeons & Dragons** est un jeu de TSR.

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

## SOYEZ LE LEADER

### Tank Leader

Jean-Philippe Imbach

78

| Par le créateur de *Squad Leader*, le jeu de tanks du front Est.

### Flight Leader

Frank Stora

80

| Pilotez un avion de guerre de 1945 à nos jours.

## NOTRE JEU EN ENCART

### Les éperons d'or

Marc Dodinot

74

| La dernière bataille de Robert d'Artois, au temps des rois maudits.

### Carte

Marc Dodinot

44

| Jolie carte.

## SCENARIOS

### RuneQuest : Poussière d'espoir

Frédéric Weil & Pierre Lejoyeux

52

| Allons Trolls de la Patrie...

### L'Appel du Cthulhu : le dernier voyage

Pierre Lejoyeux & Frédéric Blayo

56

| Une croisière sur le Nil.

### AD & D niv. 5-7 : Le retour de l'Empereur-Démon

Denis Beck

62

| Sauvez-vous Laelith encore une fois ?

### Les Aigles : Milvero

Jean-Jacques Petit

87

| Sur la règle « officielle » des figurines Empire.

### Figurines Médiévales : Bouvines, la Caravane

Michel Gauthey

88

| En Flandre, puis en Terre Sainte.

## CRITIQUES

### RuneQuest III

Jean Balczesak

26

| Un grand jeu à un prix enfin abordable.

### Warhammer Fantasy Roleplay

Pierre Lejoyeux

28

| A-t-on copié sur AD & D ou sur RuneQuest ?

### Des jeux très spaciaux : Avatar & Saga

Kritic

42

| Des jeux spatiaux de diplomatie à distance.

### Sur un plateau : Capitaine Cosmos

Jacques Dalstein

68

| Un jeu fascinant, Capitaine.

### Ludotique

Les Androïdes dissociés

70

| Jeux sur ordinateurs.

### Dunkirk

Yves Jourdain

82

| Le jour où les Français sont restés sur la plage.

## AIDES DE JEUX

### Profession : Maître des Légendes

Finn

30

| Comment devenir légendaire.

### Altaltih

Jacques Dalstein

36

| La suite de la saga Laelith : le lac.

### Métalliques : Le Chaos

Frédéric Bassot & Maniak

66

| Les ignobles créatures du Chaos débarquent.

### Bibliographie Wargame

Laurent Henninger

84

| Un peu de lecture pour le wargamer.

## RUBRIQUES

### Nouvelles du Front

### What's your game ?

### Inspirations

### Tête d'Affiche

### Devine qui vient...

### Dis monsieur...

### Kroc le bô

### Petites annonces

### Couverture

Calendrier, clubs, news...

6

Potins des USA et GB.

14

Ciné, BDs, bouquins SF.

16

Les nouveaux jeux débballés.

20

Des monstres à ne pas voir en peinture.

34

Druillet dessine notre dernier monstre.

40

BD de Chevalier Ségur.

90

Elle est belle ma petite annonce !

46

Bruno Bellamy.

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 47  
Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...

**B**ien que Casus soit censé paraître tous les deux mois, il fallait, pour rattraper le retard accumulé l'automne dernier, sortir quatre numéros à un mois d'intervalle. Si nous avons réussi pour le numéro du salon, le 37, notre petite équipe n'a pu tenir la cadence pour celui-ci. Désolés pour ceux, surtout les clubs, qui nous attendaient plus tôt. Le prochain, faisons un vœu, sortira mi-juillet... Il faut dire que nous avons été un peu démobilisés par le Salon des jeux, qui avec ses qualités et ses défauts, est vite devenu l'événement de l'année pour beaucoup. Et si vous l'avez raté, vous pouvez vous venger en jouant cet été: la formule des vacances ludiques fait école. Les wargamers ont un nouvel allié à la rédaction avec Laurent Henninger qui leur prépare des sujets inhabituels. Il commence par du touffu: la bibliothèque du wargamer; la suite sera plus digeste... Et puis oui, on l'a vu, le Guide du Maître de Donjon, qui, comme il contient la liste des monstres, permet enfin vraiment de jouer à ADD en Français. Il ne faut jamais désespérer!

Joe Casus et  
Annabella Belli

## Paris, Porte de Versailles

### 2ème Salon National des Jeux de Réflexion

**P**rès de 125.000 entrées pour ce salon, qui rappellons-le, est hébergé par le 8ème Salon International de la Maquette et du Modèle Réduit. Ce qui explique ce chiffre, mais empêche du même coup de connaître l'impact qu'aurait eu une manifestation indépendante. Mais la question est sans doute mal posée puisque le but avoué était de faire découvrir les jeux de rôle et les wargames à un plus grand public.

#### Une fréquentation en dents de scie

**C**ette année, le salon se déroulait en dehors des vacances scolaires. Quelle joie pour les privilégiés qui purent s'y rendre en semaine, les allées étaient pour eux; tranquilles, ils purent poser des questions et tout voir. Quand aux malchanceux du week-end, ils se marchèrent plutôt sur les pieds. L'année prochaine, le salon aura lieu durant les vacances de Pâques, ce qui devrait permettre un meilleur équilibre.

#### Les exposants

**A**ttention, Salon National ne veut pas dire International et c'est parfois bien dommage. Bien sûr, nous étions contents de venir voir tous les producteurs français de jeux mais que dire aux jeunes joueurs ou aux néophytes pour lesquels le jeu de rôle rime avec Donjons & Dragons, Runequest ou James Bond, et qui tournaient en rond en cherchant leur jeu favori? En tout cas, ils purent admirer les dernières productions de Jeux Descartes, Jeux Actuels, la NEF et Green Games, les Elfes, P.B Productions, Citadel, Prince August, Armageddon, Ludodélire, Rexton, Schmidt et Gallimard (si j'en oublie, qu'ils me maudissent). En ce qui concerne les journaux, ils étaient tous là (voir la rubrique magazines). Ensuite, venaient les associations: des clubs de la région parisienne qui organisèrent des ateliers-concours de peinture sur figurines, la Guilde de Bretagne qui était venue montrer qu'elle existait bien, les Semaines de l'Hexagone qui recrutèrent pour les Vacances Ludiques de cet été. Enfin quelques originaux: Ludosconcept, un groupement de personnes se proposant de tester les jeux, de les traduire, d'organiser des manifestations des tournois, etc... Ou bien le CNJS (Conservatoire National du Jeu de Société) qui montrait des maquettes de jeux au stade encore artisanal, mais parfois déjà passionnants ou rigolos, comme "Calin Pépé".

#### Les manifestations

**V**oilà les deux frères bien célèbres (Paul et Mick) qui reviennent pour se bagarrer. En gros, Paul reproche au Salon de ne pas avoir été un salon, mais plutôt une convention. En effet, dans l'aire centrale, pas

de démonstrations assurées par les organisateurs, mais des tournois. Pour s'initier à de nouveaux jeux, il fallait s'adresser directement aux stands concernés: Les Elfes pour Kaballe, Epées et Sortilèges pour Empires et Dynastie, en zonant dans les allées pour Zone, Ludodélire pour SuperGang, Chroniques d'Outre-Monde pour Trauma, Jeux Descartes pour les Aigles, Armada et Paranoïa (etc...)... Mais tu te trompes, renchérit Mick, il y avait des tournois de l'Appel de Cthulhu, de Rêve de Dragon, de l'Oeil Noir. Sans compter les jeux de plateau et les wargames... Vieux problème du tournoi de jeu de rôle. Mais en dehors du fait qu'il semble toujours bizarre d'attribuer une notation pour un jeu sans "gagnant", pourquoi faire des tournois à la Porte de Versailles? On interdit aux visiteurs de s'approcher (parfois même en les menaçant: c'est dangereux le jeu de rôle!), les joueurs et les maîtres doivent crier pour se faire entendre, et les nouveaux venus ne peuvent participer (des animateurs de la Nécropole de Ghoser ayant voulu s'inscrire au tournoi Légendes se sont vu répondre deux fois qu'ils devaient revenir plus tard, et ensuite qu'il n'y avait plus de place pour eux). Souhaitons donc plus de démonstrations ouvertes aux visiteurs l'année prochaine.

Côté figurines et wargames, le système du tournoi leur convient beaucoup mieux, ainsi que le spectacle. Les Grandes Compagnies et le Groupement des Clubs Français de Figurines animaient des tables très spectaculaires où s'affrontaient de gigantesques armées de figurines.

#### Ouf! Le 1er Avril

**P**ar chance, le 1er avril est arrivé et a permis quelques gags dans une ambiance parfois un peu trop sérieuse. Tout d'abord quelques petits malins ont échangé des panneaux de stands (Schmidt et Gallimard, Casus

Belli et Info-Jeux, etc...). Midi fut l'heure d'un duel épique à la tarte à la crème entre Croc et Chroniques d'Outre-Monde. Plutôt que le traditionnel "droit de réponse" (Croc se sentant injustement visé par ce magazine qui comparait "Bitume", son jeu, à Car-Wars plutôt qu'à un jeu de rôle), le conflit s'est réglé suivant les dures lois de l'ouest.

#### Et hop! Le palmarès

**R**appelons que votre journal préféré patronnait, avec le Journal du Stratège, le Championnat de France de Wargame (sur le jeu paru dans CB 36). Et s'était aussi associé au trophée Rexton.

Gloire aux vainqueurs:

— **IVème Championnat de France de Wargame**: 1er Richard Guillemain, 2ème Philippe Bidalliez, 3èmes ex-aequo Omar Jeddaoui et Serge Moneveau.

— **Trophée Rexton**: 1er Jérôme Farouelle (gagne un scooter), meilleure équipe Les chevaliers de l'Hexagone (gagnent 85 kg de figurines!).



J.C. Rodriguez

**85kg de figurines! Voilà un président qui pèse dans son club.**

— **Tournoi de Paris de jeu d'Histoire Antico-Médiéval**: Marcello Kramer (des Conquérants des marches de l'ouest).



Photo E.Saltino

**Duel littéraire au troisième degré entre personnalités du jeu. La Morosité, qui se trouvait sur la trajectoire des tartes, a été évacuée sans connaissance...**

# Nouvelles du Front

— **Éliminatoires du Championnat d'Europe de jeu avec figurines** : Benoît Blot pour le napoléonien, Benoît Brunot pour l'antique et Thibault Lebuin pour le médiéval.

— **Championnat de France de Diplomatie** : 1er Bruno de Scoraille, meilleure équipe *Les Incorruptibles* (pour la 3ème année consécutive).

— **Armada** : Béatrice, du *Clerc de Dune*.

— **An Mil** : Gil Morice.

— **Talisman** : Michaël Lepurill.

— **As des As** : Michaël Miller.

— **SuperGang** : Thierry Saussi.

— **Oeil Noir** : meilleur maître Delaute, meilleur joueur Latil.

— **Rêve de Dragon** : meilleur maître Nancy Sénetaire, meilleur joueur Frédéric Humbert.

— **Appel de Cthulhu** : meilleur joueur Pelleau, meilleur maître Guérin.

— **Combiné de Légendes Celtiques et Table Ronde** (sur deux jours) : meilleur maître Finn, meilleur joueur Gilles Membrard (qui ont eu le privilège d'avoir la plus petite coupe du salon).

## Reims

### 3ème Championnat de France de Légendes.

Dans une atmosphère plutôt teutonne (les personnages étant Allemands, sur un scénario d'Alexis Lang et Stéphane Truffert), le club *Veni, Vidi, Ludi* et la *Guilde des Légendes* ont organisé au calme (c'est à dire, fidèles à la tradition, loin de l'agitation parisienne) cette 3ème rencontre nationale le 11 et 12 avril. Évidemment, de nombreux lots furent offerts, dont une épée et un bouclier, répliques du XIIIème siècle.

Le meilleur joueur fut Salah Lounici, le meilleur maître Emmanuel Routier et la meilleure équipe celle des *Forgerons de l'Épée*. A l'année prochaine, quelque part en France !

## Minitel

● Le serveur 3615 AK nous affirme posséder les premiers jeux de rôle sur Minitel. C'est excessif, il ne s'agit que de l'équivalent des premiers jeux d'aventure sur micros. Mais allez donc essayer **Le crépuscule des magiciens**, il est quand même pas mal, à part l'impossibilité de sauver une partie en cours.

● Sur 3615 MINIP, nouveaux développements pour le jeu **SAGA** (voir notre article dans ce numéro p.42). Des listes de planètes plus faciles à consulter, des annonces publiques, etc... Et déjà beaucoup de joueurs accros.

● Mieux que JEST, voici JEST (sur le 3615). **Car Crash**, le jeu de combat automobile de Jeux & Stratégie continue de s'améliorer. Dernière subtilité :

## Grenoble

### 212 heures 6 minutes 12 secondes.

C'est le temps que trois équipes de 4 joueurs (dont un maître) ont tenu en relais (les 3/8 quoi !) sur une seule partie de jeu de rôle. Elle s'est déroulée suivant les règles de *Rêve de Dragon*, a commencé le dimanche 12 avril 1987 à 14h pour se terminer le mardi 21 avril vers 10h. Dix-neuf scénarios ont été nécessaires, écrits spécialement par les organisateurs, j'ai nommé l'association *Janus* et le club *Pays de rêves et de cauchemars*. Aucune information sur les quantités de café et de tabac consommées.

## Paris Espace Etudiant

### Tournoi Delta Aid.

C'est les samedi 16 et dimanche 17 mai qu'a eu lieu ce tournoi organisé dans le cadre du comité Action-Ecole L'Etudiant, les bénéfices allant à cette association au profit du Tiers-Monde. Ambiance sympathique pour les nombreux tournoyeurs (jeux de rôle et de plateau), qui reçurent quand même des prix grâce à la générosité de magasins, de maisons d'éditions ou de journaux. Mais le principal était avant tout de participer, comme Richard Berry venu clôturer le week-end, interloqué par ces jeux étranges et les pseudos des joueurs. Nous félicitons chaleureusement encore une fois les organisateurs de cette charitable entreprise.

## Port de Bouc

### Il n'y a que le premier Challenge qui coûte.

Le club *Un dragon à Waterloo* organisait le premier challenge interclub des environs de Marseille (té !). Il s'est disputé sur l'Appel de Cthulhu et a été remporté par *Les Incorruptibles* d'Aix.

vos score n'équivaut plus à vos dollars, mais à vos exploits guerriers. Un adversaire touché rapporte 1pt, une victoire 20pt. Et surtout, jusque début juillet, il y a un **ATARI 520 ST à gagner chaque semaine**. Le vendredi à minuit, les compteurs "victoire" sont remis à zéro ; vous avez dès lors une semaine pour agir et gagner. A titre indicatif, cette semaine, Pipeul culmine à plus de 2700pt, avec 82 victoires... On vous en reparle dès que possible.

● Vous vous changez, changez de serveur. Le beau système de jeu en tri-di et temps réel mis au point pour LUDIK, revisité par J&S pour JEST, se décline désormais façon corsaire dans **Carabes**, sur (3615) WARGAME, un service autonome de l'Obs. Le radar y devient vigie, et les pièces et autres dollars, des doublons. Plus dur, par contre : vous allez devoir apprendre à penser en "babord" et "tribord"...

## Supergang

### Dernière minute : Evadés de Centrale, ils y retournent avec un car de flics !

Plan d'Enfer, 5 avril 87. Après 9 heures de massacre savamment organisé par Ludodélire et l'Etudiant, c'est désormais l'Ecole Centrale de Paris qui a mérité d'être appelée, pendant un an, "la plus ripoux". Les seconds, ex-aequo, étaient venus tous les deux de Toulouse et se vengeront certainement l'an prochain, il s'agit de Sup de Co et de Rangueil, des caïds... Six autres trophées, individuels ou collectifs, ont été décernés ce jour-là, mais il faut surtout noter celui du plus gros casier judiciaire sur le premier tour (46 ans, ça fait frémir !), et sur les deux tours de jeu (68 ans), remporté "haut les mains" par Frank Rameau de l'ESIAE-Paris. Un autre duel au sommet, pour le titre de l'école "la plus cupide", récompensant l'équipe totalisant le plus grand nombre de pions trafic sur le plateau en deux tours de jeu, a été remporté par Rangueil Toulouse (Fac de Médecine...) devant SA3 Paris (Ecole de Patrons, dont une des spécialités doit être la gestion des placements à court-terme !), après un tir de barrage sous les ovations du public, venu nombreux pour l'occase.

La semaine d'avant, au salon de la PdV, le tournoi Open a été arraché par Thierry Soussi, du Fer de Lance. Ce demi-sel s'est même permis de battre en finale un certain Arnakmaker, Ennemi Public N°1 et troisième du tournoi permanent. Il a battu aussi ce pauvre Droopy, autre demi-sel dont les nerfs ont craqué lors de la fusillade décisive et qui, alors qu'il n'était qu'à un gérant de la victoire finale, a flingué lui-même son propre "Dealer". Comme quoi l'alcôol et les médicaments...

Enfin, pour revenir aux "pros" et aux choses sérieuses, notre, hum..., envoyé spécial, après s'être fait prier, insulter, menacer, et même offrir à boire (une dose de Vodka, deux doses de Rhum, une dose de Suze, une branche d'épinard, trois marrons, secouez, servez fort dans la tranche !...) a fini par cracher le morceau. On vous livre la liste noire (rouge et jaune) après avoir trié les quelques dents qui sont venues avec : Marc Savage, Ile de France Jones, Arnakmaker, El Gringo, Le Moine, R.V.C., Silvio, Kefta le Belge, Kid Limonade, Ali le Metek, Tire qu'Une Foix, Toxine de Carbone, Calamity Cath, Slim l'Anguille, Caïman Kid (classement valable du 1er au 30 avril). C'est presque les mêmes qu'avant, et dans un ordre à peine différent, comme quoi, les meilleurs restent, les autres... Je prends les paris sur le classement du mois prochain, la cote est variable, écrire au journal qui transmettra.

## Sherlock Holmes

### Le concours.

1987 étant l'année du centenaire de notre brave Sherlock, Jeux Descartes a organisé un jeu-



Supergang : les auteurs du méfait et leurs complices parodent devant des preuves accablantes de leurs machinations...

concours sur *L'Affaire de l'Oiseau de Papier*. Titre prémoniteur puisque ce bel oiseau s'est transformé en chèque le 29 avril dernier. Le premier prix, de 15.000 Frs a été gagné par Me Gerburg Duquenne, de Thionville. Le deuxième, de 5.000 Frs, par Frédéric et Hervé Kermogant, de La Garde. Le montant du troisième, 2.000 Frs, est allé dans la poche de Laurent Caussade, de Toulouse.

## Gradignan

### Stratégies 87.

A lors que le salon de Paris fermait ses portes, les gens du sud-ouest s'enfermaient pour jouer durant cinq jours et cinq nuits. On y a pratiqué AD&D, Zargo's Lord, le Gang des Tractions Avant et d'autres jeux encore. Particulièrement remarqué : les quelques 7000 figurines engagées dans de titanesques combats. Côté tournoi, voilà le palmarès : meilleur maître AD&D Patrick Ruestschmann, meilleur joueur Claude Guillot et le lauréat général sur les trois jeux : Sylvain Vokel. A l'année prochaine.

## Bretagne

### Maléfiques influences.

Bizarre effet qu'a eu le vendredi 13 (de plus une nuit de pleine lune) sur tous les clubs de la Guilde de Bretagne. *Enfer et Contre Tout*, *Les Hussards d'Hisengard* ont chassé le loup-garou, déguisés dans les rues de Rennes. Les investigateurs brestois de *Dragon* sur *Hexagones* ont chassé un golem créé par des vampires. Encore un loup-garou pourchassé par les *Egorgeurs de Trolls* de Morlaix, en mal de leur victime favorite. A Quimper, comble de l'horreur pour le *Troll Farci* et les *Farfadets de Brocéliande*, les vampires étaient garous ! Enfin, les cossards *Investigateurs de l'Ombre* de Douarnenez ont joué tranquillement chez eux à Maléfices et Cthulhu.

## Goussainville

### Jeu de rôles ?

Initiative originale pour la troupe du *Théâtre des Baladins*. Ayant parmi ses membres des joueurs d'un certain AD&D, il lui est venu l'idée d'écrire une pièce où les personnages posséderaient des attributs bien connus des pratiquants de ce jeu étrange. Le titre de la pièce : *Cubos* ou la légende de l'objet sacré. Une représentation aura lieu le 24 octobre 1987, à Villiers-Le-Bel (95), salle Salvador Allende. On peut contacter le Théâtre des Baladins au 7 rue Pierre Sarazin, 95190 Goussainville. Tél : (1).39.88.86.94.

## Paris

### Si tu veux la paix, joue à la guerre.

Le 4 avril dernier, une partie de Gulf Strike s'est déroulée à L'Intégrale, Paris 15ème, une école de préparation au concours d'entrée à Sciences-Po. Cette partie s'inscrivait dans le cadre d'un cours d'initiation aux problèmes géopolitiques et géostratégiques, et faisait suite à deux séances sur la guerre Iran/Irak. Le but de "l'exercice" n'était pas d'étudier un hypothétique scénario d'extension du conflit, mais de faire comprendre la complexité d'un conflit armé moderne, d'apprendre à gérer des forces, d'élaborer collectivement une stratégie (dissensions au sein des états-majors). En bref, d'illustrer les cours en montrant le plus concrètement possible ce que sont des opérations militaires combinées, au niveau stratégique-opérationnel, c'est à dire comment le pouvoir politique se sert de cette "boîte à outils" que sont les forces armées.

Laurent Henninger a fait l'arbitre-conseiller de cette partie. Les joueurs étaient 27, répartis en 5 états-majors. Il

faut dire que ceci ne fut qu'un coup d'essai, la partie étant bien trop longue pour avoir été jouée en une journée. Mais l'expérience semble intéressante et sera reprise l'année prochaine, sur plusieurs jours, dans le cadre de la scolarité.

Pour les techniciens, voilà la répartition des joueurs :

—USA. 7 joueurs : aviation tactique, aviation stratégique, aéronavale, marine, forces terrestres (2 joueurs), logistique.

—URSS. 9 joueurs : aviation tactique, aviation stratégique, marine de surface, sous-marins, forces terrestres (4 joueurs, 1 pour chaque armée), logistique.

—Iran. 5 joueurs : aviation, marine et aéronavale, logistique, armée régulière, Gardiens de la Révolution.

—Irak. 3 joueurs : forces terrestres, aviation, marine et logistique.

On a joué le scénario n°3, mais modifié pour le rendre plus "réaliste".



Photo F. Pozzoli

# Avenir

## Le Creusot

20/21 juin

● Le club l'Hydre Athée organise deux tournois durant ce week-end. Les jeux seront AD&D et l'Appel de Cthulhu. En supplément de programme, démonstrations et sketches. Réunion à la maison des jeunes du Creusot, Parc de la verrerie, 71200 Le Creusot. Ecrivez à cette adresse ou téléphonez au (16).85.55.23.55.

## Bouffemont

27/28 juin

● Un week-end où la forêt de Montmorency prendra des allures de forêt des Carnutes car une communauté celte viendra s'y établir le temps d'un grandeur nature organisé par Paradoxes. D'ici là, potassez vos légendes celtiques et laissez pousser vos moustaches ! Attention, nombre de places limité. Informations : Paradoxes au (1).42.66.56.00 (10h30/15h30) ou écrivez au 27 Bld Malherbes, 75008 Paris.

## Paris

26/28 juin

● Comme chaque année, le Club Loisir Dauphine organise son grand tournoi de jeux de rôle : Ragnarok. Au programme, un tournoi Appel de Cthulhu le 26, AD&D ou Rolemaster le 27, puis finale avec les meilleurs joueurs et maîtres le 28.

En parallèle aura aussi lieu un tournoi d'Ambition. Les organisateurs tiennent à signaler qu'ils font partie de l'équipe 1985. Les inscriptions sont prises par courrier au Club Loisir Dauphine, Université Paris IX Dauphine, 1 Place de Lattre de Tassigny, 75775 Paris Cedex 16. Ou par téléphone au (1).45.05.14.10, poste 2437, du lundi au vendredi, de 10 à 18h.

## Parc naturel du Vercors

5/12 juillet

● La compagnie française des ludophiles organise durant une semaine un

grandeur nature sur le thème de l'Appel de Cthulhu. Hormis avoir plus de 18 ans et posséder une bonne santé mentale, les investigateurs auront intérêt à être bons marcheurs et à ne pas être sujets au vertige. Rappelons que le Vercors est une région plutôt montagneuse. Pour tout renseignement, contactez la compagnie au 23 chemin de la Surprise, 95800 Cergy. Tél : (16).30.73.27.21.

## Parthenay

10/19 juillet

● Imposant programme de jeux de rôle grandeur nature pour le Festival Ludique International de Parthenay (F.L.I.P.), dans les Deux Sèvres.

—Le 11 et 12, partez dans un monde médiéval fantastique, entre croisés et pèlerins, gens du peuple et nobles. Scénario écrit et organisé par l'association Paradoxes. Inscriptions au (1).42.66.56.00 (10h30/15h30) ou au 27 Boulevard Malherbes, 75008 Paris.

—Le 13, découvrez les années 20 et l'univers indiscible de l'Appel de Cthulhu sur une histoire de Jean-Pierre Leloup avec le club de la Roche/Yon.

—Le 18, un bond dans un futur proche et nucléaire concocté et orchestré par Les Nuits de Ludos (association dont nous parlerons plus longuement dans notre prochain numéro).

Pour tous renseignements sur le festival, contactez Thierry Leroux ou Christine Beguinot, 7 rue Béranger, 79200 Parthenay. Téléphone : (16).49.94.03.77

## Toulon

18 et 19 juillet

● Le 5<sup>e</sup> Tournoi national de Jeux de Rôle du comité France Sud Open, mettra comme l'an passé de l'ambiance dans les alcôves ombrées du Fort Foron. En dehors du tournoi portant sur deux modules, jeux à choisir "à la carte", l'accent est mis sur l'accueil grand public, avec initiation pour les curieux (joueurs ou néophytes) et spectacles pour les timides (notamment 2 écrans géants en vidéo). Parmi les prix remis le dimanche par le sénateur maire de Toulon, un voyage tous frais payés au Games Day de Londres...

L'inscription au tournoi est de 100F pour les joueurs et 50F pour les maîtres de jeu. Renseignements : Patrick Valverde au 94.91.28.28 ou Jean Michel Garcia au 94.62.14.45.

## Vacances

Deux associations proposent des séjours de trois semaines pour les jeunes, du type grandeur nature médiéval fantastique.

● Ainsi, Evasion-Vacances-Aventure propose un séjour en forêt de Brocéliande (Bretagne) en juillet-août. Tous renseignements au (1).43.63.05.52.

● Quant à l'U.F.C.V., elle organise une aventure du 9 au 27 juillet, en calèche, dans l'Ain, pour les 14-17 ans. Ecrivez à U.F.C.V., 54 Faubourg Reclus, 73000 Chambéry. Téléphone : (16).79.70.09.27

● Encore une activité U.F.C.V. dans le Vercors cette fois (Drôme) et du 3 au 23 août. Durant ce séjour, vous pourrez participer à la création d'un mini-servir sur Apple II, jouer à des grandeur nature, faire de la randonnée. Inscriptions au centre U.F.C.V., 8 rue Constantine, 69281 Lyon Cedex 01. Tél : (16).78.28.06.40. Renseignements auprès de Jean-Pierre Boillon. Tél : (16).78.60.06.40.

## Semaines de l'hexagone

Cet été

● Cette année encore, on jouera dans toute la France et durant tout l'été. Des ludothèques impressionnantes seront à votre entière disposition à Rennes, Parthenay, Morestel (fief de nos amis du Dragon Raideux), avec surtout des dizaines de partenaires prêts à vous affronter à tout heure du jour et de la nuit ! Profitez-en aussi pour jouer aux jeux grandeur nature comme Highlander et la Guerre du Feu. Pour tout renseignement (dates, prix, contacts), adressez-vous (vite) à Catherine Jacus, 2 bis rue Gilles de Trèves, 55000 Bar le Duc. Tél : (16).29.45.34.76.

## France

1987/1988

● Dans le cadre du 3<sup>e</sup> Salon des Jeux de Réflexion 1988 (eh oui : déjà !), le club Le Fer de Lance organise la 1<sup>ère</sup> coupe de France "Empire". Cette compétition sera jouée sur la règle "Les Aigles" (Jeux Descartes 1987). Des éliminatoires auront lieu à partir de novembre 87. Les personnes désirant de plus amples renseignements peuvent écrire au : Club Le Fer de Lance, (Coupe de France Empire), 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chateaufort Malabry.

# EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

## Le Dernier Cercle

● Les Brouillards de Tenrod. Tout-jours basé sur le système "multi-jeux" cher au Dernier Cercle, adaptable plus ou moins directement à votre jeu préféré, dans votre univers favori. C'est une aventure écrite par Stéphane Truffert et Alexis Lang, construite sur un schéma "classique mais efficace", plutôt linéaire, avec quelques grosses surprises pour les PJ. Les illustrations, signées Truffert, bien connus des amateurs d'un certain jeu celtique, sont, quant à elles, sublimes, tout simplement.

## Les Elfes

● Changement d'adresse pour cette société que vous trouverez maintenant au 13 rue des Majots, 80000 Amiens. Tél : (16).22.92.32.97.

## Transecor

● Ici, on n'a pas trop donné de dates pour la sortie du Guide du Maître de Donjon. Mais il semble probable qu'il sera sorti quand vous lirez ces lignes (date officielle : 25 mai). Quant au reste du programme si je vous dis le Manuel des Monstres, l'Ecran du Maître et le module DL :1 pour la Noël, croyez-moi. C'est tout à fait sûr, il y a juste un doute quant à l'année !

## Jeux Descartes

● Arrivés : Les clones dans l'espace, scénario pour Paranoïa. La terreur venue des étoiles, scénario pour l'Appel de Cthulhu. Les chevaliers de l'orage, scénario pour Table Ronde (de Marc Deladerrière).

● Annoncés : La musique adoucit les meurtres, scénario pour Maléfices (avec le musée Grévin des horreurs à construire en carton). Et enfin l'extension numéro 1 pour Rencontre Cosmique.

## NEF

● Vous devriez maintenant avoir moins de difficulté à trouver Rêve de Dragon, car il est désormais distribué, ainsi que ses modules, par Ludodélire (SuperGang).

## AMJ

● La Tour de Pergane est un scénario médiéval fantastique écrit par Efgé. Toujours dans la collection AMJ, c'est à dire 25 francs et petit format. Originalité : il est possible de le jouer avec un maître et un voleur. Quant au scénario, on le connaît, il est bien, mais on ne vous en dira rien, c'est secret.

## P.B Productions

● Oui, quelques exemplaires de Empires & Dynasties, de Patrick Durand-Peyrolles sont bien en circulation. Mais comme cela s'accompagne de quelques ennuis (voir le Barbare Déchainé) chez l'éditeur, Empires, ainsi que le jeu pour figurines fantastiques La Griffes et l'Épée, risquent d'être retardés de quelques semaines dans leur diffusion nationale. On vous tiendra au courant.

## Solar

● Après les vies de Napoléon et de Charles de Gaulle, c'est au tour de John Kennedy de passer à la mouli-



nette du livre jeu. Résisterez-vous au charme de Marilyn ?

## Presses Pocket

● Deux nouveaux livres jeux "historiques" : **Le chevalier errant**, ou avoir 13 ans en 1200 sous Philippe Auguste. Et **Les sept voyages de Sindbad**.

## MADE IN AILLEURS

### West End Games

● Ca y est, après de multiples tractations, la société new-yorkaise de jeux de simulation a obtenu les droits de la série **Star Wars** pour en faire un jeu de rôle. Déjà commencé, il est prévu pour la fin de l'automne.

● **Air & Armor** est un wargame moderne à l'échelle du bataillon. Il propose de simuler l'attaque de l'Allemagne de l'Ouest par les forces du Pacte de Varsovie.

● **Fire Team** quant à lui se passe en Europe, au niveau de l'escadron, entre forces soviétiques et OTAN. Armes modernes et mortelles.

● **Tank Leader** passe à l'ouest avec le supplément Western Front.

● **Ghostbuster** se porte bien outre-atlantique, et **Scared Stiff** est son dernier module.

### Chaosium

● **Terror Australis** comprend non seulement 3 scénarios pour l'Appel de (Call of) Cthulhu, mais aussi toutes les informations nécessaires pour faire jouer vos Investigateurs sur ce nouveau continent.

● Toujours pour Cthulhu, vous allez voir apparaître des objets-cultes, quasi des gadgets. Tout d'abord le **Miskatonic Matriculation Kit**, avec votre propre carte d'étudiant de l'université, carte de bibliothèque, de restaurant, carnet de notes et horaires de cours. Puis l'**Investigator's Kit**, avec un magazine ésotérique, un nécessaire d'identification des monstres dans le noir (par le toucher et l'odeur), des lunettes de Santé Mentale. Le troisième ensemble est encore "top secret". Mais ce qui est sûr, c'est qu'ils ont tous dû devenir fous là-bas.

● **Tournament of Dreams** est un double scénario pour Pendragon. La marge y est utilisée pour résumer en trois mots chaque paragraphe en regard : un astucieux aide-mémoire pour le MJ en cours de partie.

● Et encore un nouveau jeu de rôle pour l'automne. Ce sera **Prince Valiant, The Storytelling game**. Annoncé comme le plus simple des jeux de rôle à avoir été publié, ne se jouant qu'avec des dés à six faces. Les Américains auraient-ils enfin pris du retard sur la France ?

### Games Workshop

● **Rogue Trooper** est un jeu de plateau d'après la BD de la revue 2000 AD, sur un thème de guerre perpétuelle dans le futur. Pas très marrant.

● **Slaughter Margin** est un supplément pour Judge Dredd : neuf petites aventures et huit planches de sol.

● **Ravens Hordes** propose des additions de règles pour Warhammer Fantasy Battle, ainsi que des listes complètes d'armées.

● **Heroes for Wargames**, comme son nom ne l'indique pas, regroupe les meilleures articles et photos sur les figurines parus dans White Dwarf. S'asseoir avant d'ouvrir...

### GDW

● **Traveller 2300**, un troisième scénario : **Kafer Dawn**.

### TSR

● Pour ceux qui auraient élu domicile à Lankmar, la vie continue avec les **CA1 Sword of the Undercity** et **CA2 Sword of Deceit**.

● La nouvelle réédition SPI : **Sniper**, combat homme à homme de 1941 à nos jours.

### Victory Games

● Pour Ambush, le wargame solo, troisième additif avec **Silver Star**.

● **Omaha Beachhead**, bataille pour le bocage. On se bat dans nos pommiers.

### Mayfair

● Bien que le jeu de rôle soit chez Chaosium, c'est Mayfair qui édite **Elf-quest le Boardgame...**

### Task Force Games

● Spécialisée dans le wargame cosmique basé sur Star Trek, cette firme remonte dans le temps et change de genre avec **Viceroy's**, un jeu d'exploration et de construction d'empires, pour 1 à 7 joueurs.

### Leading Edge

● Après Phoenix Command, le jeu rambo à la plus jolie liste d'armes du JdR, voici **Advanced Phoenix Command**. Si !

### TOME

● **The Last Victory** est un wargame qui fait suite à Winter Storm. Février 43, les Russes tombent sur le dos à Adolf. Il ne leur faudra pas moins de 4 cartes et 1000 pions pour en venir à bout.



# FLIP FESTIVAL DES JEUX DE PARTHENAY Du 10 au 19 JUILLET 87 une d'rôle de citadelle

- \* UNE EXPOSITION DE JEUX DE ROLES, DU CLUB DU FER DE LANCE.
- \* UN CASINO FANTOCHE (AMBIANCE PROHIBITION GARANTIE).
- \* 4 JEUX DE ROLES GRANDEUR NATURE  
SCÉNARIOS MÉDIÉVAL-FANTASTIQUES, ANNÉES 20/30 ET POST -NUCLÉAIRE ... AVEC LE CLUB PARADOXES, LE CLUB DE LA ROCHE SUR YON, STRATEGES ET MALEFICES, LES NUITS DE LUDOS.

# ALBERT POMMIER ou les souvenirs époustouffants d'un facteur de campagne...

J'VAS VOUS RACONTER UNE CHOSE BEN ÉTRANGE PISQUE ÇA A L'AIR D'VOUS PLAIRE. UN JOUR, FALLAIT QU'J'aille CHEZ MOSSIEUR HERCHMIT ENFIN UN NOM COM'ÇA. L'ÉTAIT PAS D'CHEZ NOUS. PIS ON L'VOYAIT PAS SOUVENT SORTIR, LE HERCHMIT!!



„L'ÉTAIT BEN UN PEU BIZARRE AUSSI, ALORS J'ÉTAIS PRESSÉ DE M'DEBARRASSER D'SON PAQUET QU'ÉTAIT SÂCREMENT LOURD. MAIS V' MA PROPOSÉ D'ENTRER ET PIS D'BOIRE UN P'TIT COUP.“



„PAUT JAMAIS VEXER LES GENS, QUE J'ME SUIS PENSÉ, ALORS J'Y AI DIT, RIEN QU'UN PETIT POUR LA ROUTE.“



„MAIS Y M'A R'SERV'I ENCORE ET ENCORE, PIS C'ÉTAIT PAS D'LA PIQUETTE...“



MA TÊTE  
TOURNAIT, TOURNAIT!!



„J'AI DÛ M'ÉCROULER!“



„J'AVAIS JAMAIS PRIS UNE CUITE PAREILLE!“

AH ÇA NON!

HE!  
HE!  
HO!

SILVIE

TIGNOUS

L'arène des jeux de rôle, ou l'auberge espagnole de la tante Maga,

# Maga's Inn

Chère Mademoiselle Annabella,

Comme vous me l'aviez demandé, j'ai été me promener au salon de la PdV et j'ai enfin eu la preuve que Casus Belli, votre bébé en quelque sorte, était lu à l'étranger... Par qui ? Par les Espagnols, en particulier ceux de la revue **Troll** (N°4, 32 pages, 200 Pts) dans laquelle on trouve des copies conformes (ou presque) de dessins de Guiserix et de Ségur. C'est une super-bonne initiative du club Auryn de Barcelone. Contrairement à ce que vous avez pu lire récemment (voir CB37), le JdR existe outre Pyrénées, on y pratique AD&D, Twilight 2000, Star Trek et un certain "Legendas Celticas". Bienvenue dans les univers fantastiques et parfois fantasques du jeu de rôle, olé !

En ce qui concerne chez nous, le salon, comme prévu, a porté ses fruits. Tout le monde y a été de son petit cadeau, son dernier bébé, son plus récent catalogue, etc, etc... On peut d'abord saluer la naissance de trois petits nouveaux, je jette un dé et on regarde par qui je commence (attente anxieuse)... Bon, d'abord **La Nécropole de Ghoser** (N°1, 45 pages, 30F), trimestriel publié par SIRE (association loi de 1901), nous offre un nouveau ninja pour AD&D, remarquablement documenté sur les poisons mais encore un peu disproportionné en comparaison des autres classes, un module JRTM et, fait notoire, un Rêve de Dragon, non issu de la plume et l'imagination de D. Gerfaud, le tout sous une couverture quadri signée Mézières, mazette... Autre trimestriel, d'origine "pro" celui-là, **Jeux Descartes Plus**, ou JD+ (N°1, 32 pages, 25F), se veut, je cite, "l'expression de la passion commune qui anime tous les créateurs de Jeux Descartes". C'est en fait une série de suppléments, compléments et commentaires aux jeux de cet éditeur. Rôle, wargame, plateau, tout y passe. D'un abord plutôt agréable bien que d'une présentation très stricte, c'est une tentative intéressante, à suivre...

## Cette BD est un CONCOURS

Le premier épisode d'Albert Pommier avait beau être une page de présentation, il a déjà déchainé les inspirations. Nous sommes en train de lire tous vos synopses, et les résultats seront publiés dans CB n°39. En attendant voici un nouvel épisode du facteur fouineur. Pour ceux qui prennent le train en marche, rappelons que vous devez imaginer le synopsis d'un scénario dont cette page serait l'amorce. Votre texte (environ 100 lignes) doit simplement donner les grandes axes, l'ambiance ou les fait cruciaux de l'histoire, dont l'intrigue doit être utilisable dans le cadre d'un jeu de rôle existant. Les plus originaux gagneront des accessoires de jeu et des abonnements. Vous avez jusqu'à fin juillet pour nous faire parvenir vos textes, et les résultats de ce second épisode passeront dans le numéro 40. Envoyez vos textes (tapés, par pitié pour notre jury de bénévoles), à Casus Belli Rédaction, Concours Albert Pommier, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

On en finit pour les nouveaux avec un mensuel intitulé **Scénarios** (N°1, 40 pages, offre spéciale 30F). Comme son nom l'indique, il nous amène une brassée de modules (AD&D, Maléfices, Paranoïa) et une solo-quête épique. C'est une excellente idée des éditeurs de "Epées et Sortilèges" pour venir en aide aux MJ en panne d'idées géniales.

Pour revenir aux choses connues, séjour rapide chez **Le Héraut Citadelle** (N°3, 60 pages, 30F), toujours très réussi (photos de figurines, conseils pour la peinture à l'huile, scénario AD&D niveau 15 avec un "mode d'emploi du Chaos" et scénario pour Warhammer-Battle System). Petit détour par **Chroniques d'Outre-Monde** (N°6, 100 pages, 28F), un gros "spécial initiation" qui explique tout sur le JdR, avec un catalogue complet (à l'époque) des jeux existants qui sont examinés à la loupe, subjectivement, certes, mais c'est un travail Kolossal ! En plus, on y trouve plein d'idées pour les joueurs et les MJ débutants, des scénarios (Oeil Noir, Trauma) dont un "grandeur nature" que je qualifierai plutôt de jeu diplomatique (4 joueurs incarnant des gangs de malfrats dans une ville et un MJ, omniprésent, qui règle les conflits). Notons que Diceman encore présent dans ce numéro va disparaître définitivement (ouf...) et que C.O.M., fatigué par 6 mois de rush, devient bimestriel. Comme l'an dernier, chère Annabella, le **Dragon Radieux** était là (N°9, 68 pages, 25F) avec sa hotte pleine de scénarios (AdC, Bushido, Space Opera, AD&D), des aides de jeu massives, pour les "grandeur nature" (la grande mode ces temps-ci), et les autres (tout sur les dragons, Trégor) et aussi ses rubriques habituelles (Grimoire d'Imladris, Avatar). Ai-je le droit de dire que c'est celui que je préfère ? Non ? Bon, tant pis ! Reste celui que tout le monde attendait ( ? ), je veux parler d'Info-Jeux (N°6, 44 pages, 25F). Après m'être posé longuement la question, j'ai enfin compris la vérité. Ce journal, paru un 1er Avril, ou presque, ne peut-être que l'expression du meilleur gag de l'histoire du jeu de rôle. Ca ne peut pas être autre chose, avec ses deux traductions (une classe et un module pour AD&D) un scénario (AdC), une BD (superbe !), et point final. On attend par ailleurs tous le vrai numéro 6 pour en parler avec plus de détails.

Côté des fanzines, c'est carrément l'orgie ! Deux ou trois mots sur certains d'entre eux et j'arrête, il y en a trop... **Mécanix**, enfin ! (N°23, 16 pages, gratuit). Arraché à CROC, je ne vous dirai pas à quel prix (Bitume et Zone, Gasp). **L'Antre du Dragon** (N°3, 30 pages, 10F), qui touche un peu à tout (AD&D, Squad Leader, Wooden Ships, jeux sur plateau, etc...), mais surtout à Rêve de Dragon (qu'en pense Denis Gerfaud ?). **Anarchy** (N°1, 24 pages, 15FF), zine suisse et diplomatique (étonnant non ?) qui en est certainement à son numéro 3 ou 4 s'il a continué. Si vous l'apercevez quelque part, donnez-nous de ses nouvelles, il a l'air plutôt sympa. **Le Bulletin de la Guilde** (N°2, 20 pages, 5F), de la guilde de Bretagne des jeux de simulation, nous parle des manifs locales, grandeur nature surtout, en plus de quelques additions pour AD&D. **La légende des mites** (N°3, 56 pages, prix indé-

terminé), le seul journal qui mérite d'être lu, c'est le Troll Cowboy qui le dit (son rédacteur-chef) : des aides de jeu pour AD&D, même une mini-campagne, des rubriques ciné, disques, une BD et un jeu-gadget, tous les deux pleins d'humour grinçant et de pastiche. **Epées et Fourchettes** (N°1, 24 pages, 10 PO, pardon, 10F), zine génial et exécrable, je n'invente rien, je cite seulement, qui s'adresse tout particulièrement aux MJ sadiques et aux joueurs de AD&D (scénario niveau 2/5). Pour finir (si, si...) le **Walter PPK** (N°3, 30 pages, 10F) nous parle de R.O.L.E. AdC celtique ( ? ) et Price of Freedom (qu'ils aiment beaucoup, beurkkk !). Voilà, chère Annabella, c'est long, c'est même certainement trop long pour votre petit CB dans lequel la place est comptée, mais l'actualité du zine est telle que cette fois-ci, il y en avait beaucoup à dire...

André Foussat

### Où trouver tous ces fanzines ?

- **Epées et Fourchettes**  
Goumon Yannick et Gaël, 51 rue de Zurich, 67000 Strasbourg.  
Tél.:(16)88.36.15.92.

## CLUBS



■ **France.** Transludie est une association Loi de 1901 créée en 1979. Elle met en contact des joueurs de wargames, de jeux de réflexion ou de diplomatie. C'est en permanence plus de 150 membres qui pratiquent plus de 40 jeux. Pour tous renseignements, contactez Jean-Roger Duvauchelle, 146-148 rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél : (1).43.70.83.84.

■ **Paris.** Les Chevaliers d'Assas veulent fournir une salle pour des parties de JdR du lundi au vendredi, de 9 à 12h et de 14 à 21h, plus le samedi après-midi. Ils comptent aussi monter une bourse d'échange de scénarios. Tiendront-ils ? Vous le savez en vous rendant à la CORPO, Paris 2 Assas, 92 rue d'Assas, 75006 Paris. Ou en téléphonant au (1).43.25.04.26.

■ **Albi.** Si vous voulez jouer le samedi de 14h15 à 18h45 à Cthulhu, Runequest, Rêve de Dragon, Maléfices, Junta, Diplomatie, Cry Havoc, etc... Allez découvrir les Chevaliers de l'Anneau Kthembulle au centre culturel de l'Albigeois, place Edmond Carnet, 81000 Albi. Vous pouvez téléphoner à Laurent Barres au (16).63.60.64.78.

### - Anarchy

c/o André Cretton, Centre B, 1868 Col-lombey, Valais, Suisse.

### - Bulletin de la Guilde

MJC, 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.

### - Walter PPK, L'Antre du Dragon (et d'autres)

Association Belphégor, 119 rue Le-courbe, 75015 Paris. Tél. : (1)48.422.49.58.

### - Légendes des Mites

Guillaume Wojazer, 5 villa Pierre, 94230 Cachan.

### - Mécanix

Croc, 40 rue des Etats Généraux, 78000 Versailles.

### Figurines :

La Fédération des Jeux d'Histoire refait surface, et cela se concrétise déjà par un fanzine de qualité, **Le Messenger** (N°1, 4n° pour 80F), à base de scénarios historiques, conseils tactiques ou uniformologie, etc... Nous leur souhaitons plein de numéros suivants, car cela manquait !

Quoi que depuis quelques temps, Philippe Allard anime une belle et instructive rubrique sur ce sujet dans **Uniformes** (en kiosque ou à la librairie des armes, rue du louvre), hautement recommandée aux amateurs.

■ **Bouffemont.** Les Forgerons de l'Epée hantent le Val d'Oise et vous attendent tous les samedis à partir de 14h au Château des Brouillards, place de l'église de Bouffemont. Vous pourrez y jouer à un nombre de jeux de rôle, de wargames, de jeux de plateau et de grandes natures assez imposant. Tous renseignements auprès d'Eric Delezie, 56 rue de Provence, 95570 Bouffemont. Tél : (1).39.91.21.49.

■ **Mulhouse.** Là, on a vraiment été impressionnés par la plaquette de présentation et le programme de la **Compagnie du Graal**. Jeux de rôle, jeux de stratégie, grandes natures, entraînements aux tournois (de chevalerie). Tout ça du mardi au samedi, quasiment sans interruption. Pour en savoir (beaucoup) plus, téléphonez entre 18 et 20h au (16).89.56.56.24 ou écrivez à Patrick Schmitt, Compagnie du G.R.A.AL, 9 rue Laurent, 68100 Mulhouse.

■ **Chamalières.** Grâce à ces locaux et à ses nombreux jeux, l'Association **Jeux Chamaliérois** a l'ambition de proposer un service 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Ils disposent de plus de 20 jeux de rôle, 40 wargames, plus un secteur figurines et jeux de plateau. Rendez-vous donc au 11 rue des Bosquets, 63400 Chamalières. Ou téléphonez à François Menguy au (16).73.37.16.50.

■ **Brive.** La **Compagnie de Crom** vous invite à jouer à AD&D, Cthulhu, JRTM et l'Oeil Noir, le mercredi et le samedi de 14 à 19h. Son adresse : Foyer des jeunes travailleurs, 32 rue Clément Ader, 19100 Brive. Renseignements auprès d'Olivier (16).55.24.37.19 ou de Didier (16).55.74.00.52.

■ **Saint-Brieuc.** Les Pionniers du Chaos recherchent des aventuriers pour participer le samedi après-midi à des parties de AD&D, Cthulhu, etc... Contactez Loïc Mallart, 18 Boulevard de la Manche, 22000 Saint-Brieuc. Tél : (16).96.62.08.80.

■ **Tours.** *Hommes & Démons* propose ses réunions de jeux de rôle le samedi de 14h à .... Mais les moins de 15 ans peuvent aussi venir le mercredi de 14h à 18h. L'association propose aussi une mini-bibliothèque de 250 titres pour les MJs en mal d'inspiration. Ecrivez à Hommes & Démons P.L.L.L., 86 bis rue Courteline, 37000 Tours. Ou téléphonez à Pascale : (16).47.51.89.96.

■ **Toulouse.** Initiative intéressante : après les MJC, MPT ou autres ludothèques, un comité d'entreprise crée un club de jeux de rôle. Le nom du club : *Le Cercle de la Table Ronde*, ainsi que le nom de l'entreprise : Talc de Luzenac, indiquent bien que l'on n'accepte en son sein que des "bons", autrement dit les "blancs". On y joue deux fois par semaine, de 20h à 2h, à AD&D, Maléfices, Cry Havoc et Siège. Pour tout renseignement contactez Mr Denis Lejour ou Mr Gérard Martinez à Talc de Luzenac, BP.1162, 31036 Toulouse Cedex. Tél : (16).61.40.63.33.

■ **Saint Denis.** Les joueurs des *Graveurs d'Épithèses* subissent chaque samedi des scénarii d'AD&D, Cthulhu et Space Opera. Bientôt Stormbringer et Paranoïa. Pour moins de renseignements, ne pas téléphoner au (1).48.27.60.35 et ne pas demander Florian. Pour écrire (?) : Florian Delporte, 10 avenue St Rémy, Bt A4, 93200 Saint Denis.

■ **Bastia.** Malgré son logo : un dra-

gon devant un donjon, les joueurs du *Cercle Bastiais* préfèrent de beaucoup Runequest et Bushido. Ils se réunissent les mercredi après-midi, samedi après-midi et dimanche soir. Ecrivez donc à Nicolas Lamberti, Résidence les Glycines, Esc A, Lupino, 20600 Bastia. Téléphone : (16).95.30.28.99.

■ **Neuville en Ferrain.** Nom étrange que *Circulus Ludi Belli et Numeri* pour ce club qui se réunit le samedi de 14 à 19h pour pratiquer les jeux de rôle et wargames. Réunions à l'Amicale Laïque, rue d'Halluin, 59260 Neuville en Ferrain.

■ **Bernay.** Si vous voulez jouer à AD&D, rejoignez donc le club *Trolls et Trolleries*. Réunions le samedi de 14h30 à 19h, à la MJC de Bernay. Contact : Jean Guillou, 40 rue du Chanoine Poirée, 27300 Bernay.

■ **Nîmes.** L'association *Ephémère* dure, puisqu'en dehors du fanzine *Alia*, elle anime un club de jeux de rôle : *Bernus Vae Victis*. On y joue le samedi à AD&D, Rêve de Dragon, Cthulhu, JRTM, Maléfices, James Bond, Bitume, MERC, Supergang, etc... Pour tout renseignement, contacter le magasin *La Vouivre*, 7 rue des marchands, passage du vieux Nîmes. Ou téléphonez au (16).66.76.20.04.

■ **Mantes-La-Jolie.** Le club *Les Loups de l'Apocalypse* se réunit dans le cadre de l'Association des jeunes de la région mantaise, 4 rue des près, Arnou-

ville-Les-Mantes, 78790 Septeuil. On y joue à D&D, AD&D, Cthulhu, Légendes des 1001 Nuits, et bien d'autres. En octobre, organisation d'un tournoi AD&D et Cthulhu. Tél : (1).30.93.99.39.

■ **Angers.** Pas de nom pour ce club qui se réunit les mercredi à 20h30 et samedi à 14h pour jouer à AD&D, Cthulhu, Paranoïa, Traveller, Judge Dredd, etc... Un vendredi sur deux, on y pratique aussi Squad Leader et Amiral. rendez-vous au 9 rue du château d'Orgemont (parc de l'arbooretum). Tél : (16).41.86.08.07.

■ **Emerainville.** *Le Spectre d'Or* invite les aventuriers le vendredi et le samedi soir à partir de 20h30 à jouer à AD&D, Trauma, Méga, Rêve de Dragon, Paranoïa, Space Opera... Adresse : 38 rue du lapin vert, 77200 Emerainville. Téléphone de la MJC : (1).60.05.52.26.

■ **Valenciennes.** *Les Dragons du Campus* est un tout nouveau club de JdR. Contact auprès de l'association des étudiants de productique, secrétariat ISTV, le Mont Houy, 59326 Valenciennes Cedex.

■ **Calais.** *Les Enfants du Rôle* jouent à tous JdR au 155 rue Descartes, 62100 Calais. Téléphonez à Vladimir au (16).21.97.00.28.

■ **Vecaux.** C'est dans les Bouches-du-Rhône que *la Troupe des Saigneurs* vous donne rendez-vous. On y joue le dimanche après-midi à AD&D,

Méga, Cthulhu, Star Frontiers, Oeil Noir. Ecrire à Laurent Irsuti, 3 rue Emile Sicard, 13880 Vecaux. Tél : (16).42.37.98.11.

■ **Liège.** Encore la Belgique, avec la création d'un club de JdR pour les 14-16 ans, *The Evil Dead 2000*. Rendez-vous 10 rue des Mugnets, Hermée (Onpeye) 4481 Liège. Tél : 041/78.65.44.

## Boutiques

### VELIZY

Contrairement à certaines rumeurs, *Féeries* ne dispose pas d'un service de garde jusqu'à 2h du matin. Le magasin du centre Art de Vivre n'est ouvert que jusqu'à 20h. Qu'on se le dise.

### LYON

Le relais *Jeux Descartes* organise 1 mercredi sur 2 des initiations à des jeux de rôle, wargames ou jeux de plateau. Téléphonez à la boutique au : (16).78.37.75.94.

### PARIS

*Jeux Descartes*, 40 rue des Ecoles, organise une exposition de figurines peintes. Vous avez jusqu'au 15 juin pour présenter vos deux plus belles créations. Nombreux prix en deux catégories suivant que vous avez plus ou moins de 14 ans. Téléphonez au : (1).43.26.79.83.

# Le Barbare Déchainé Sub magazine humeuristique



12

## Audience ?

Il semblerait que le feuilleton *Amerika*, sur l'invasion des USA par les Russes ait fait un flop (relatif). Premier jour, 28 millions de spectateurs, deuxième jour 18, le troisième 15. La raison : les intellectuels le trouvent trop stupide, les beaufs ne supportent pas l'idée des Russes chez eux. De toute façon, on va pouvoir juger sur pièce. Hershant a acheté la série pour la 5.

## Plus con tu meurs

Le Barbare tient d'abord à remercier monsieur Greg Stafford (de Chaosium) pour nous avoir envoyé un article intéressant de Jack Radey (du journal Grenadier). Ce dernier démontre l'inanité des jeux sur la troisième guerre mondiale, jeux qui

cherchent à remonter les ventes grâce à ce thème et qui construisent de ce fait des situations "impossibles" mais jouables. Dans son climatiseur, des wargames où ni un camp ni l'autre n'a commencé la guerre, mais où elle est là quand même (pour que les deux adversaires aient une chance égale). Ou encore *Twilight 2000*, un jeu de rôle où l'Europe a subi une guerre nucléaire totale, mais les deux blocs ne sont pas touchés, et où l'on ne trouve plus rien, à part des munitions en pagaille pour des armes très sophistiquées, histoire de pouvoir encore se tirer dessus. Mais tout cela n'est rien...

L'année dernière à Los Angeles, on voyait dans les journaux de la publicité pour des "séminaires" grandeur nature. Le thème : vous êtes d'innocents Américains moyens pris en otages par d'odieux terroristes. On pourrait penser à une préparation "psychologique"

pour businessmen paranos, mais le meilleur est que parmi les otages, il y a un compère qui "devenu hystérique", et se jette sur les terroristes qui ripostent en "t'éventrant" avec un faux couteau, répandant sur le sol des intestins de porc sanguinolents (pour faire plus vrai ?). On retient avec peine quelques vomissements...

## Gendarmes et Voleurs

Il y a quelques années, on expliquait le jeu de rôle en disant que c'était le jeu du "comme si...". Un peu les gendarmes et les voleurs, quoi ! Puis les *Grandeur Nature* sont arrivés. Et là, il s'agissait vraiment de ce genre de jeu, avec juste des chevaliers et des dragons, des épées en mousse ou des pistolets à peinture.

La boucle est maintenant bouclée. Les forces de police vont être dotées de pistolets à peinture indélébile et fluorescente, qui leur serviront à marquer les fuyards en excès de vitesse. Vive ment Gendarmes & Gangsters, règles avancées.

## Pas cher mon jeu, pas cher

Petit vent de panique lors du salon de Paris, le bruit courait que la FNAC vendait les livres AD&D à un prix défiant toute concurrence (moins cher que ne l'achetaient les boutiques). Renseignement pris, les tarifs actuels sont "normaux", mais il semble bien que la FNAC de Marseille ait pratiqué un moment ces prix (environ 70 Frs), sans doute par erreur d'étiquetage.

Cela aura au moins permis de poser le problème des jeux très spécialisés vendus en grande surface, en anglais, sans des et sans conseils. Une attitude qui a failli faire couler TSR l'année dernière aux USA.

## Défendre un confrère

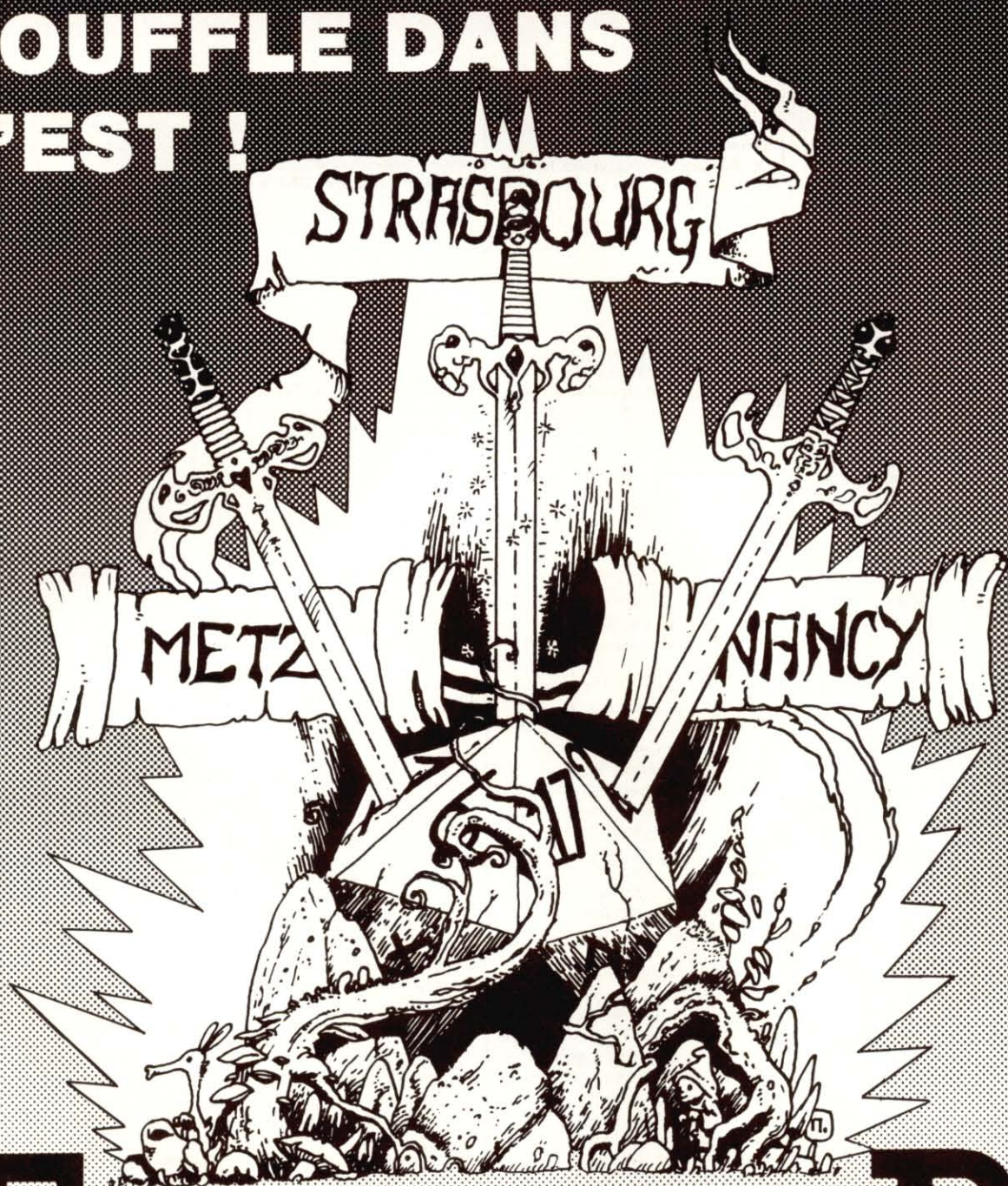
Tollé de protestation début mars chez les boutiques spécialisées, accompagné d'un refus de vendre le journal *Dragon Radieux* (sans souci des conséquences pour le journal). Et pourquoi : à cause d'une publicité pour une mutuelle qui "cassait" les prix. Rappelons, par solidarité, que le contenu des annonces publicitaires n'engage en aucun cas la responsabilité ou l'opinion de la rédaction. Seules les annonces mensongères sont interdites. Quant aux prix, si une boutique vendait *Advanced Squad Leader* à 3,50 Frs sans déroger à la loi, nous n'aurions, nous, pas le droit de l'empêcher de faire sa publicité dessus. Quand de mauvaises nouvelles arrivent, ça ne sert à rien de tirer sur le facteur.

## La Malédiction des Grands Anciens

S'il y en a un qui est vraiment maudit, c'est le journal *Épées & Sortilèges*. Il y a plusieurs mois, il se faisait voler un MacIntosh, les disquettes de texte et la maquette du journal. D'où un premier retard. Mais les Grands Anciens ont récidivé, et si le stand du journal était presque vide durant le salon de la Porte de Versailles, c'est qu'on lui avait dérobé sa camionnette avec le nouveau MacIntosh, l'imprimante laser, et quasiment tous les exemplaires du jeu *Empires & Dynasties*. D'où un retard indéterminé dans la sortie de ces ouvrages... A suivre.

(A part ça, ma propre malédiction, dite "de la tronconneuse", s'abattra aussi sur celui qui a "emprunté" à Casus l'original du dessin *La Raclette des Vignes* de Cabanes, qu'il est invité à rendre comme il l'avait sans doute pris, "par inadvertance").

**UN VENT DE MAGIE  
SOUFFLE DANS  
L'EST !**



# EXCALIBUR

**EXCALIBUR METZ**

34, rue du Pont des Morts  
57000 METZ  
Tél. : 87.33.19.51

**EXCALIBUR**

37, rue des Bouchers  
67000 STRASBOURG  
Tél. : 88.35.64.12

**EXCALIBUR NANCY**

35, rue de la Commanderie  
54000 NANCY  
Tél. : 83.40.07.44



# What's your game ?

Les Etrangers parlent aux Français

## From U.K

*Quelle belle journée ! Ici, en Angleterre, c'est le printemps ! Les crocus fleurissent, les jonquilles agitent leurs trompes dans le vent et Mr Météo prévoit de la neige pour la fin de la semaine...*

Il y a aussi un vent glacé qui souffle sur le "hobby" du jeu britannique. A Dublin, les éditeurs de *Fantasy Chronicles*, un des plus récents magazines sur les jeux, actuellement à son numéro 8, semblent avoir quelques petits problèmes pour payer leurs rédacteurs. Plusieurs personnalités bien connues du milieu avaient été très intéressées par ce nouveau journal indépendant, dans l'espoir qu'il offrirait une alternative viable face à ceux produits par et pour les éditeurs de jeux, comme *White Dwarf* et *Adventurer*.

A propos de *White Dwarf*, il est dernièrement devenu plus gros et plus gras (pas seulement dans sa tête...). Avec une augmentation de prix de l'ordre de 30 %, il offre à présent à ses lecteurs une plus grande sélection de publicités - je devrais peut-être dire "articles", mais je n'en suis pas sûr... A Liverpool, *Adventurer* se débat pour ne pas perdre le contact avec son dynamique rival "de luxe", mais essaie tout de même de maintenir ses coûts au plus bas en payant ses rédacteurs environ 1/10<sup>e</sup> des standards pratiqués en Angleterre. A quand une version traduite de *Casus Belli* ? Il y a sûrement un marché à prendre dans ce pays !

Une des plus grosses promotions pour un jeu, ces derniers temps, a été déployée par Games Workshop pour le lancement de la version cartonnée de *RuneQuest* (RQIII). Avec un prix étonnamment bas et une masse d'articles dans *WD*, rien d'étonnant à ce que les ventes aient été particulièrement bonnes, mais la réaction du public n'a pas été exempte de critiques. Si mes sources sont toujours bien informées, le second volume de la série est déjà en route. C'est une compilation des règles "avancées" venant des suppléments et des modules qui ont été produits pour ce jeu

(comme *Monster Coliseum*, par exemple). Les prochaines parutions concerneront les monstres, les créatures et les races, et un "almanach" des Dieux. D'autres rumeurs font état d'une version *Runequest* du type de livre japonisant d'AD&D (*Oriental Adventures*), sous le titre *Land of Ninja*. Passons à présent aux dernières nouvelles de TSR, à la fois TSR Inc. aux Etats-Unis et TSR UK Ltd. en Angleterre. Il semble qu'il y ait des sacs de noeuds, du genre "Qui travaille où ?" après le grand chambardement des deux compagnies, qui a laissé la branche anglaise nettement réduite et la branche américaine en compétition avec la nouvelle boîte de Gary Gygax, "New Infinities Productions". Après avoir fait de vagues promesses à la presse britannique, NIP aurait finalement dévoilé ses premiers produits, à commencer par une série de romans sur le monde de Greyhawk, par le grand EGG lui-même. Comme il se trouve que Gygax a, malheureusement pour lui, laissé filer le copyright de Greyhawk, ces romans paraîtront sous le titre de *Gord the Rogue*. Pour le reste, il annonce *Cyborg Commando*, jeu de rôle SF certainement basé sur le film d'Arnold Schwarzenegger, et des modules d'aventures compatibles avec AD&D, du genre de ceux publiés par Mayfair. Revenons à TSR, c'est bientôt que devrait paraître le nouveau supplément à D&D, *Gazetteer to the Known World*. Ce "Monde Connu", dévoilé dans l'Expert Set, sera complété dans plusieurs volumes, détaillant chacun des Grand Duchés et autres Principautés. L'idée n'est pas seulement de rajouter un background général et un environnement aux aventures, mais aussi une dimension "géographico-culturelle" à la génération des personnages. On nous promet aussi de nouvelles règles et un système de

compétences.

Et si le Monde Connu ne suffit plus à vous occuper, les Royaumes Oubliés (*Forgotten Realms*) s'ouvrent aux joueurs d'AD&D. C'est une campagne conçue retrospectivement pour remplacer le monde de Greyhawk, après le départ de Gary Gygax (apparemment, tout le monde chez TSR est maintenant libre de dire ce qu'il pense de ce "tyrannique et génial buveur de bière qui s'était, d'une manière ou d'une autre, débrouillé pour faire croire que c'était lui l'inventeur du Jeu de Rôle, tout en accumulant des preuves écrasantes de ses capacités créatrices comparables à celles d'un ter-

mite"... *Forgotten Realms* sera, semble-t-il, conçu pour s'intégrer à tous les modules AD&D déjà publiés ; ce qui est un peu comme vouloir rédiger un mode d'emploi universel à tous les appareils ménagers de tous les fabricants du monde... Souhaitons bonne chance à toute l'équipe en charge de ce travail titanesque.

Les autres produits prévus chez TSR incluent une nouvelle série d'aventures ré-éditée dans un emballage différent : cette fois les modules 13, 14 et 15 ; le *Book of Lairs II*, et *Adventure Pack I*, un gros volume de 96 pages pleines d'idées de scénarios et d'aventures, prêtes à l'emploi. Cette idée semble être à la

*Gary Gygax et T.S.R. : je t'aime, moi non plus ! Les rumeurs qui faisaient état de tensions entre le célèbre créateur de D&D et la plus importante société éditrice de jeux de rôle se sont confirmées à l'aube de la nouvelle année.*

Mais revenons d'abord un peu en arrière, fin d'année 1986, Gary Gygax était aux abonnés absents et de plus en proie

à une curieuse crise d'ubiquité. En effet nos indicateurs le signalaient à Chicago (pour les uns) et dans le New Jersey (pour les autres). Nous avons alors pris notre bâton de pèlerin, notre courage à deux

**Casus Belli** : Alors que le wargame, joué depuis longtemps, tire ses racines du jeu d'échecs ; le jeu de rôle, lui n'existait pas avant D&D. C'est donc une activité tout à fait récente. Or les enfants jouent aux gendarmes et aux voleurs depuis longtemps, la comedia del arte existe depuis plus longtemps encore. Comment t'es venu l'idée de D&D ?

**Gary Gygax** : En fait tout a commencé par le jeu de simulation avec figurines fantastiques que je pratiquais avec des amis. Il nous arrivait rarement de terminer des parties et l'issue des conflits était toujours discutée - Role played - entre généraux, or pour cela il nous manquait encore des règles précises. La véritable originalité du jeu de rôle, à mon avis, c'est l'absence de compétition entre les participants. Mon but a été de créer un jeu où la coopération entre les joueurs était souhaitable et même indispensable.

**C.B.** : Mais alors que penser de l'alignement Chaotic Evil, tristement célèbre, souvent adopté par des joueurs dont le comportement a dégoûté beaucoup de M.J et de joueurs, au point de faire une mauvaise réputation à AD&D ?

**G.G.** : Il s'agissait surtout de permettre à chacun de choisir librement parmi les 9 alignements proposés. Cependant, les règles précisent que le chaotique mauvais est un être profondément égoïste et associal, donc pratiquement impossible à intégrer dans une campagne. L'univers que j'ai créé n'est pas fait pour un personnage totalement "evil", et puis tous les scénarios T.S.R. sont conçus pour une équipe à l'alignement neutre ou bon.

**C.B.** : Et pourtant on a accusé le jeu de rôle d'être d'inspiration satanique et d'avoir poussé au suicide un jeune joueur.

**G.G.** : L'idée que D&D puisse causer le suicide d'un joueur est farfelue. On ne se tue pas à cause d'un jeu de rôle, pas plus

**Décidément, les Anglais sont vraiment très forts. Alors que Casus Belli envoie aux USA ses deux reporters vedettes pour extorquer ses secrets au grand Gary Gygax au cours d'un interview, voilà que Graham nous livre les projets du père de Donjons et Dragons. Notre correspondant anglais a-t-il des espions appointés dans le monde entier ou, plus simplement, est-il un précognitif ? Qu'il prenne garde à la Police de la Pensée. Et bonjour chez vous...**

mode en ce moment : les joueurs sont peut-être en train de réfléchir, finalement ! Retour en Angleterre avec ce bon vieux Games Workshop, dont le Design Studio continue de nous proposer des heures et des heures d'amusement en famille. Après *Bloodbowl* et *Chainsaw Warrior*, son prochain projet est un boardgame multi-joueurs basé sur la bande dessinée anglaise *Rogue Trooper*, où vous incarnerez une machine de combat, résultat de manipulations génétiques, pourchassant inlassablement le traître caché dans Nu-Earth. Si cela ne vous pousse pas à vous ruer sur votre porte-feuille, que pen-

sez-vous d'un supplément utilisable à la fois avec *Warhammer Battle* et *WFRP*, disponible en septembre ? *Realm of Chaos* se présentera sous la forme d'un simple livre où vous trouverez tout sur les dieux du Chaos et les moyens de les contacter, de les faire travailler pour vous, etc... *WFRP* lui-même se vend très bien et l'édition originale, tirée à 20.000 exemplaires, s'épuise rapidement, balayant tout sur son passage dans notre île minuscule peuplée de joueurs sectaires et fanatiques. On peut raisonnablement espérer que les Américains vont le boudier, et commencer à jouer à de vrais jeux de rôle, comme

*MERP*, par exemple (NdT : *On croit voir poindre ici une certaine partialité de la part de Graham, qui écrit des modules anglais pour ce jeu...*). Deux suppléments sont prévus cette année pour ce jeu tiré de l'oeuvre de Tolkien : *Dol Amroth et Minas Tirith*. Pour ceux qui veulent aller voir du côté d'un futur très lointain, GW travaille sur *Rogue Trader* (ne pas confondre avec le Trooper mentionné plus haut !), encore nommé *Warhammer 40.000*. C'est un wargame défini comme "futur-gothique" (sic), avec perspectives sombres, morts et destructions en masse, magie-technologie, le tout sur un fond de Dune et

Alien. L'idéal pour offrir à votre belle-mère à Noël (NdT : vous voyez ce que je veux dire...).

J'ai quand même gardé la meilleure information pour la fin : Bryan "Coeur de Plomb" Ansell, responsable à la fois de Games Workshop et des figurines Citadel, a décidé qu'il y aurait un concours dans *White Dwarf*. Le premier prix de cet événement fabuleux est, accrochez-vous, un avoir de 1000£ (plus de 10.000FF) en figurines, et le second prix, toujours en figurines, est de 250£... Ce concours sera annoncé dans le numéro 89 de WD. Je me demande si Mr Ansell a réalisé que ce prix était en fait équivalent, par exemple, à 4800 figurines de squelette !... (NdT : *ce qui fait le squelette à moins de 2,50FF, et il me semble qu'ils prennent de la valeur en traversant la Manche !*)

**Graham Staplehurst**

## From U.S.A.

main, et surtout notre combiné de téléphone, et nous avons résolu ipso facto le mystère (ou plutôt, tiré les choses au "clerc", pour les inconditionnels de D&D). Il suffisait en fait de joindre la standardiste de T.S.R. Ne se préoccupant pas de savoir s'il s'agissait de vrais journalistes ou de fans déçus aux intentions meurtrières, elle nous a donné l'adresse et le numéro de téléphone de

la récemment créée New Infinity Production Company à Lake Geneva.

Au cours de cet entretien nous avons découvert un Gary Gygax très convivial, très simple, éloquent par souci de prudence quelque questions, mais de toute façon heureux de pouvoir discuter avec ses fans d'outre atlantique. En bref un type très humain, réaliste, à qui le succès extraordinaire de

sa création, ainsi que des décennies de pratique du jeu de rôle n'ont pas déformé les méninges. Il ne voit pas des dragons partout et surtout il ne s'identifie pas à Napoléon sur son rocher de l'île d'Elbe. L'interview qui suit vous apprendra beaucoup sur les réactions de G.G vis à vis des nouvelles tendances dans le jeu -syn-drome Aube Rouge/Rambo- mais peut être pas autant que

vous l'espérez sur les raisons de son départ de T.S.R., vu le manque d'entrain, compréhensible, de G.G chaque fois que le passé a été évoqué.

(1) Pour être précis et afin d'éviter toute polémique, Gary aurait réécrit, développé et édité un jeu de Dave Arneson, D&D a donc au moins deux auteurs.

**Philippe Bourrat et Philippe Fournel**

qu'avec un livre ou un disque rock, mais parce qu'on a des problèmes nerveux graves : dépression, etc... Les parents du jeune homme en question m'ont écrit pour confirmer que le jeu n'était pour rien dans le malheur qui les a touchés. D'ailleurs les psychiatres américains considèrent le jeu comme un possible instrument thérapeutique.

Quant aux accusations de satanisme... je crois effectivement que le jeu de rôle a besoin d'une publicité plus positive auprès du grand public. A cet égard les bénéfices des tournois de la GEN CON seront redistribués à une ligue de recherche contre le cancer, c'est un premier pas.

**C.B :** *Toujours dans le même ordre d'idée, que pensez vous des jeux sur l'invasion des U.S.A par l'U.R.S.S ? Y-a-t'il des thèmes préférables à d'autres, celui de l'Aube Rouge est-il aussi innocent que l'épopée fantastique ?*

**G.G :** *Il n'y a pas de thèmes dangereux. Il ne faut pas oublier que dans le jeu de rôle, tout est "fantasy", le chevalier ou le guerrier du futur n'existeront toujours que dans l'imagination des joueurs. En théorie tout jeu qui permet la coopération entre les joueurs, et leur fait passer un bon moment, ne peut pas être un mauvais jeu. D'ailleurs cela dépend plus des qualités du maître de jeu que du système lui-même. Ceux qui aiment s'amuser à simuler "ce qui arriverait si..." apprécieront ces jeux du type Aube Rouge, mais je crois qu'il s'agit d'un public plutôt limité. Cependant je pense que nous avons suffisamment de problèmes à comprendre les Russes pour en rajouter. C'est pourquoi j'ai une préférence personnelle pour l'épopée fantastique.*

**C.B :** *Justement, t'arrive-t-il encore de jouer ? Et est-ce que tu t'intéresse aux jeux produits par d'autres entreprises que T.S.R ?*

**C.B :** *Quelles sont à ton avis les conditions idéales pour réussir*

*une partie de jeu de rôle : le calme, une musique de fond, des costumes ?*

**G.G :** *Cela dépend de l'ambiance recherchée, par exemple jouer dans une cave mal éclairée favorise les frissons. En général, je préfère une ambiance calme avec une musique désuète, classique, ou bien électronique, quatre ou cinq joueurs me semble être le nombre optimal. Quand aux costumes, vous avez peut-être entendu parler en France de la S.C.A (Society for Creative Anachronism) dont les membres jouent en costume. Cela doit avoir le mérite de donner une idée de ce qu'un chevalier lourdement armé peut faire ou ne pas faire. Quant à moi j'affectionne la robe de bure du moine, mais en fait c'est plutôt pour me tenir au chaud pendant les longues parties de jeu de rôle !*

**C.B :** *Peux tu nous éclairer en exclusivité sur ton prochain jeu sous la marque New Infinity Productions ?*

**G.G :** *Tout ce que je peux dire, c'est qu'il sortira au printemps, qu'il ne s'agira pas d'une épopée fantastique et que ce sera un système de jeu entièrement complet et nouveau, ni tout à fait en linéaire (type Chaosium avec des pourcentages), ni tout à fait inspiré de la courbe de Gauss (type AD&D, D&D, etc...).*

**G.G :** *Bien qu'une grande partie de mon temps soit occupée à écrire des modules et romans, j'essaie de me ménager quelques parties de temps en temps. Mes jeux préférés sont D&D, Top Secret, Gamma World.*

**C.B :** *Sans faire de chauvinisme ? (Ces trois jeux sont édités par T.S.R).*

**G.G :** *Je n'ai pas la prétention de les considérer comme les meilleurs du marché. Cependant ce sont ceux que je connais le mieux et donc dans lesquels je suis le plus à l'aise en tant que maître.*

## Les livres du bimestre

L'abondance des livres de qualité rend le choix difficile, aussi y aura-t-il deux romans vedettes dans ce numéro.

Keith Roberts est un auteur anglais peu publié dans notre pays, mais ceux qui ont lu *Pavane* ne sont pas près d'oublier cet ouvrage splendide, excellente base pour une partie de Méga. **Survol**, parfaitement utilisable dans le cadre de ce même JDR, ne fait que confirmer le talent de Roberts. Dans un monde vraisemblablement postatomique où le pouvoir est détenu par ceux qui contrôlent l'approvisionnement en carburant, les Guetteurs, à bord de leurs Servols - de grands cerfs-volants capables d'emporter un homme -, surveillent les terres maudites peuplées de "démons". Avec un tel sujet, bon nombre d'auteurs se seraient laissés aller à la facilité ; en choisissant délibérément d'étudier une poignée d'individus sans rapport entre eux, Keith Roberts a su éviter le spectaculaire pour donner une description intimiste d'un univers étrange et d'une grande originalité. Un très grand roman. (*Laffont "Ailleurs & Demain"*, 92 F.)

**La forêt des mythimages**, signé d'un auteur pratiquement inconnu, Robert Holdstock, est le développement d'une nouvelle parue voici quelques années dans *Fiction*. Dans un coin perdu de l'Angleterre subsiste une forêt primitive dans laquelle il est impossible de pénétrer. Le père du narrateur, qui a passé sa vie à l'étudier, a découvert qu'elle sert en quelque sorte de révélateur à l'inconscient collectif de l'humanité, en matérialisant les mythes. Sur ce thème original que je n'hésiterai pas à qualifier de génial, Holdstock a bâti un roman quelque peu bancal. En effet, si la première et la troisième partie ont des allures de chefs-d'œuvre, la seconde, trop longue, voit l'action disparaître au profit de réflexions certes intéressantes mais manquant de densité. Un texte malgré tout superbe, qui constitue l'une des approches les plus étonnantes des mythes et de leur survivance à travers les âges, ainsi qu'une mine d'idées pour le MJ. A ne pas manquer. (*La Découverte "Fictions"*, 95F.)

## Les favoris

Heureuse idée qu'ont eu les éditions Denoël de lancer la publication de l'intégrale des nouvelles de Philip K. Dick inédites en recueil. **Le crâne**, premier volume d'une série qui en comptera dix, couvre les deux premières années de la carrière de cet écrivain dont nul ne contestera l'importance. Les textes qui y sont présentés ne font certes pas partie de ses chefs-d'œuvre, mais on sent malgré tout poindre l'auteur d'*Ubik* et de *Dr. Bloodmoney* derrière leur façade de SF "classique". De plus, le volume s'ouvre sur un texte théorique remarquable qui apporte de nouveaux indices quant à l'interprétation de l'œuvre de Dick. Interpré-

tation qui est au cœur du numéro double de "Science Et Fiction" qui vient justement de lui consacrer un dossier passionnant quoique parfois discutable, dont le grand mérite est de permettre à ses lecteurs de mieux cerner Dick. Indispensable, en tout cas. (*Le crâne*, Denoël "Présence du Futur", 37 F. *Science et Fiction* n°7/8, Denoël, 68 F.)

Amateurs de fantastique, à vos chéquiers ! Néo vient en effet de publier le second volume **Trois seigneurs de la nuit**, une anthologie de Jacques Finné consacrée aux goules, loup-garous et vampires, ces derniers ayant la vedette comme dans le premier tome. Piochant au hasard des époques - le texte le plus ancien date de 1913, le plus récent des années 80 - avec un éclectisme digne d'éloges, Finné a su rééditer le coup de maître du premier volume. A elle seule, la nouvelle de Gardner Dozois et Jack Dann justifie l'achat de cet excellent recueil, d'un exceptionnel rapport qualité/prix. (*Néo "Fantastique, Science-Fiction, Aventures"*, 45 F.) Seul auteur français de cette sélection plus "serrée" que d'habitude, Richard Canal tire honorablement son épingle du jeu avec **Les ambulances du rêve**, premier volume d'une série intitulée *Anima-mea*. Chris, rock-star d'un avenir où l'homme a conquis les étoiles, perd son fils lors d'un concert et, dès lors, n'a plus qu'une obsession en tête : le rejoindre sur *Anima-mea*, le monde où se retrouvent les âmes des morts. Sur ce thème métaphysique, Richard Canal a bâti une intrigue simple mais vigoureuse, parsemée de décors qui, j'en suis sûr, donneront des idées au MJ : comme ces Doigts de Granit, hauts de sept kilomètres, où se déroule l'entraînement de Chris. La suite, viiiiite ! (*Fleuve Noir "Anticipation"*, 19 F.)

## Les outsiders

Un événement chez Néo : la publication de l'intégrale du cycle de Tarzan dans une traduction "nouvelle et complétée" ainsi que l'indique la quatrième de couverture. Quatre titres sont déjà parus : **Tarzan seigneur de la jungle**, **Le retour de Tarzan**, **Tarzan et ses fauves** et **Le fils de Tarzan**. A lire et à relire... Moi, j'en redemande. (*Néo*, 79 F.)

**Le fantôme du lac**, recueil de textes fantastiques d'August Derleth, prouve que cet auteur n'est pas seulement le "pilleur" de Lovecraft qu'on a si souvent voué aux gémonies. Superbement traduites par Gérard Coisne, l'éditeur de *Mater Tenebrarum*, ces nouvelles réunies par Xavier Legrand-Feronnière font preuve de qualités d'écriture surprenantes chez un auteur généralement considéré comme mineur. (*Néo "Fantastique Science-Fiction Aventures"*, 45 F.) Les éditions Londreys viennent de lancer une série d'anthologies thématiques dirigées par Pierre K. Rey. Deux tomes sont parus, **ADN société anonyme** - sur les manipulations génétiques - et **Images de la troisième guerre mondiale**, dont le thème saute aux yeux. Réunissant la fine fleur de la SF anglo-saxonne - mais il y aura

des écrivains bien de chez nous dans les prochains volumes -, ces recueils se caractérisent par une certaine recherche littéraire et constituent un panorama intéressant de la SF de ces quinze dernières années. Pour initiés uniquement. (*Londreys*, 79 F.)

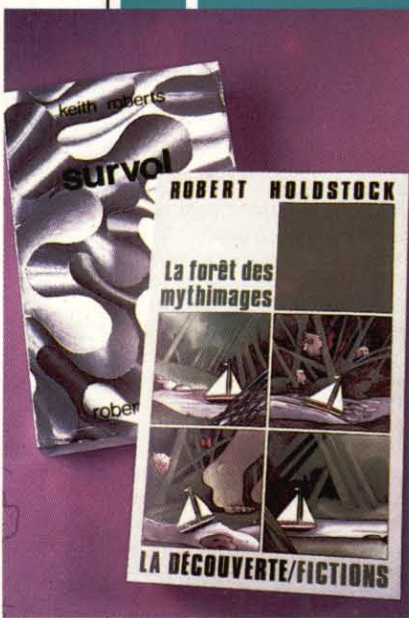
**La grande course de chars à voiles**, de Michaël G. Coney - un auteur qui rencontre enfin chez nous un succès bien mérité -, effectue la liaison entre *les brontosaures mécaniques* et *la locomotive à vapeur céleste*, premier tome du *Chant de la terre*. Coney étant bien connu des lecteurs de cette rubrique, je ne doute pas qu'ils se procureront d'urgence cet excellent roman, afin de patienter en attendant le dernier volume de cette tétralogie ambitieuse qui marquera la SF au même titre que *Fondation* ou *Les Seigneurs de l'Instrumentalité*. (*Laffont "Ailleurs & Demain"*, 95 F.)

**La piste de Bohu** de C.R. Saunders (troisième volume de la saga du guerrier noir Imaro) et **le retour du Dr Nikola** de Guy Boothby n'ont aucun rapport, sinon d'être publiés dans la même collection. Car si le premier est un roman de fantasy barbare dans toute sa splendeur et sa violence que je recommande aux fans de Conan et de D&D, le second constitue un curieux mélange de fantastique victorien et d'aventures exotiques, cocktail au ton étonnamment moderne pour un ouvrage publié aux environs de 1900. (*Garancière "Aventures Fantastiques"*, *La piste de Bohu*, 49 F. *Le retour du Dr. Nikola*, 36 F.)

**Accident temporel**, de Louis Thirion, n'est certes pas un chef-d'œuvre, mais il se laisse lire plutôt agréablement. Avec cette histoire temporelle délirante, Thirion prouve une fois de plus qu'il est l'un des piliers du Fleuve Noir, au même titre que G.J. Arnaud ou Joël Houssin. **Les guerrières de Lesbian**, de J.P. Garen, fort honnête space opera, ne fera pas date non plus, mais il est plus qu'aisé d'en tirer une partie de Mega ou d'Empire Galactique. Quant à **Un homme est venu**, d'Hugues Douriaux, qui vient d'être réédité en trois volumes, il s'agit d'un passionnant roman d'aventures post-cataclysmiques, qui surprend par son humanisme si rare au Fleuve Noir Anticipation. (19 F. chaque volume).

Presses-Pocket réédite à tout vent. Ceci dit, republier **Les domaines de Koryphon** de Jack Vance - un livre violemment anticolonialiste, ce qui est surprenant quand on connaît les opinions politiques de son auteur - dans une traduction revue et complétée n'est pas une mauvaise idée. Pas plus que de mettre à portée de toutes les bourses **Les soldats de la mer** d'Yves et Ada Rémy, recueil de fantasy superbement écrit jadis paru chez Seghers. Par contre, on aurait pu se dispenser allègrement de **L'empereur-dieu de Dune**, certainement le plus mauvais roman de cette série légendaire, mais business is business, isn't it ? (*Presses-Pocket "Science-Fiction"*, *Les domaines de Koryphon*, 23 F. *Les soldats de la mer*, 33 F. *L'empereur-dieu de Dune*, 38 F.)

Roland C. Wagner



**Q**uel barbare ? A ma droite, Thrud, barbare, 137 Kg de muscles, une mine de papier mâché, détenteur depuis 1981 du titre de destructeur et psychopathe en béton, toutes catégories ! A ma gauche... tiens, il est déjà mort, découpé en tranches fines. **Thrud le barbare**, de Carl Gritchow, spécial hors-série de White Dwarf, édité, of course, par Games Workshop. Vous je ne sais pas, mais moi j'adore... A lire absolument ou je lui dis tout ! C'est en anglais, intraduisible, mais c'est un vrai régal. A propos, ça y est, pour tous les anglophobes, le tome 5 d'**Elfquest** de W. et R.Pini, reprenant la fin du premier volume original, est enfin paru (aux éditions Vent d'Ouest). Ca aussi c'est un régal, je n'espère qu'une chose, c'est que la suite paraisse effectivement très bientôt, comme promis, et pas dans deux ans... Et trente pages à la fois, c'est bien peu, non ?

Pour continuer avec les traductions, l'*Odyssée de Marada la Louve* tome 2, **Le Sorcier des Abysses** (Claremont et Bolton, Guy Delcourt productions) vient de me tomber sous la main, je ne dirai qu'un mot : Aaaaaaargh !... Après un début quasi cthulhuesque où une magicienne débutante fait un fumble d'enfer (au sens propre), on a droit à une Marada combattant successivement : un monstre à tentacules, une bordée de pirates, un démon, deux démons, tous les cavaliers de l'Enfer et j'en passe ; tout ça pour, presque, tomber amoureux du premier nécro venu. Quelle aventure ! C'est plein d'idées folles pour visualiser les délires "démoniaques" de vos imaginations, dans cette bonne traduction mise en couleurs, de ce qui reste un des grands classiques du genre. Retour à la production francophone, avec le tome 2 du *Templier de Notre Dame* (Vassaux et Piscaglia, chez Dargaud) intitulé sobrement **La Nuit du Golem**. C'est bien cette création magique d'un être de pierre que Sinclair et Aurore vont trouver sur leur chemin, mais c'est surtout et encore une fois, la longue quête initiatique des deux héros qui est mise en scène d'une façon remarquable, sur fond de kabbale et de Saint Suaire... A quand la suite ?

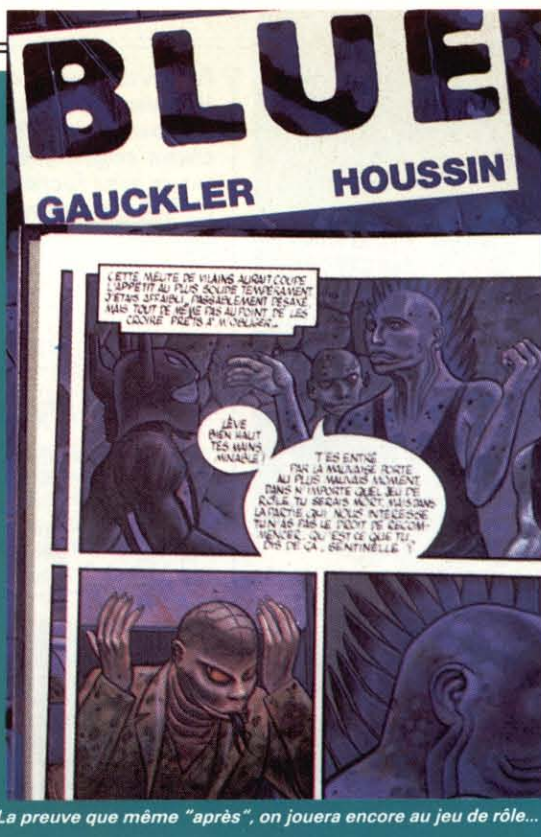


Encore une quête initiatique pour le pövre Dabriel, dans **Le Soleil Des Loups** (éditions Vent d'Ouest, de Gonhort, Qwak et Ralf). Privé de tout, famille, village, même sa linotte préférée, sans manger, il va lui falloir bien du courage pour maîtriser toute la magie de la forêt et pousser le cri qui lui permettra de... ah non ! Je ne vais pas tout vous raconter, lisez-le vous-même, c'est plein d'idées et de "trucs" pour vos modules "fantastiques" toutes catégories, avec un graphisme un peu abrupte mais qui danse tout seul sur le papier. En enlevant la magie, il ne reste plus que le médiéval, présenté avec un luxe de détails par Pellerin et Kraehn dans **L'héritier sans nom**, tome 2 d'une série intitulée *Les aigles décapités* chez Glénat. Ici ni quête, ni démon, juste des machinations et des mesquineries bien humaines que Hughes, chevalier sans nom et sans terre, doit combattre. De la chevalerie à l'état pur ! Et dire que je n'avais pas vu passer le tome 1 (*La nuit des jongleurs*), qui est au moins aussi bien... Plus près de nous, tout début XXème, quelque chose utilisable dans une ambiance Chill ou Maléfices, de Follet et Stouart, d'après John Flanders, chez Dargaud. Ca s'intitule **Le diable au cou** et la couverture ne laisse aucun doute là-dessus, il y est vraiment... Un certain Edmund Bell, dont on nous promet d'autres enquêtes, arrive à dénouer cette énigme et à déjouer les machinations d'une secte d'adora-

teurs de Kali dans une prison anglaise, brrrrr j'en ai encore des frissons...

Plus loin dans le temps, c'est un avenir post-apocalyptique, où la terre est partagée entre humains et "hybrides", sorte de créatures humanoïdes à caractère mi-humain mi-animal que vous propose **Le Bouclier d'Orion** (tome 2 de *Séraphine* chez Glénat.). Ces hybrides sont tellement proches des humains que parfois, la frontière est bien étroite... C'est réservé aux amateurs de fiction "douce" sans effets spéciaux ni super technologie mais avec une touche de sentiment, même d'Amour (tiens, je deviens tendre...). Bon, alors on se réveille avec un autre aspect, plus hard, plus violent d'un futur hypothétique vu par Gauckler et Houssin (Humanoïdes Associés) ça s'appelle **Blue** et **Phantom**. Deux volumes pleins de couleurs vives et d'actions sanglantes qui nous relatent un futur "d'après la bombe" auquel j'espère que nous allons échapper. Ca pourrait très bien ressembler à du "Bitume" avec ses tribus, ses bagnoles et en plus quelques mutants (Gamma World ?) pas piqués des vers. Il y a même un lonesome hero mais plus de soleil couchant à cause des nuages, l'horizon est gris, uniforme, voilé...

Et s'il n'y avait pas d'holocauste atomique, si le futur était bien sage, bien technologique et bien délirant, il y aurait **Titania** (Juan Gimenez chez Albin Michel) dans une



La preuve que même "après", on jouera encore au jeu de rôle...

série "Spécial U.S.A.". **Titania**, c'est six courtes histoires, six courtes déviations du continuum spatio-temporel dans lesquelles vos Messagers Galactiques (Mega quoi !...) devraient se sentir aussi à l'aise que vous sur un vélo. Des nouvelles graphiques à la chute grinçante et pas dépourvues d'humour, j'ai beaucoup aimé.

Je vais finir avec mes chou-chous du bimestre de ce coup-ci, il s'agit de deux volumes chez Casterman, de Schuiten et Peeters, intitulé **L'Archiviste** et **La Tour**. Le premier est un recueil d'une vingtaine d'extraordinaires illustrations grand format (30x40) d'un monde titanesque et inhumain accompagnées de courtes descriptions de type carnet de notes. Le second est l'histoire d'un "mainteneur" de la Tour, en construction depuis toujours, pour que les jeunes générations voient encore plus haut. C'est en fait la description du voyage que ce mainteneur entreprend dans les étages de cette tour et sa découverte du sommet, puis de la base de l'édifice. La force des dessins, des architectures folles de ces deux livres ne peut que vous inspirer les descriptions "plus vraies que nature", quelle soit votre jeu favori, quelle soit l'univers dans lequel évoluent vos personnages.

Bon, allez je vous laisse, mon lit m'attend, il doit être quelques étages plus haut. Je m'en corde et j'y vais...

**André Foussat et quelques clones de chez Album.**



inspi ciné

## Cognac 87

Huit films en compétition, autant hors-compétition et des titres du divin élixir... Hips... Hospitalité tous terrains et ambiance assurée, ambiance arrosée... Glou, glou, glou... Un cocktail réussi entre vedettes et public... Hic... Une vraie fête du polar sans snobisme ni eau minérale... Glups... Encore une recette du maître de chais Chouchan et de l'attachais de bresse... Blurp... de l'attaché de presse Jean-François Meyer... Slurp... Vivie le festival de cognac, le cognac de festival, le valognac de cognafesse... Aoups... vive Wolverine... Farpaiement... Boum !

### Man Hunter (sixième sens) Cocktail explosif et décapant

Agénoux lecteurs de Casus ! Le film parfait est là. Amen. Que ceux qui ne sont pas encore allés le voir s'y rendent à genoux sous une flagellation expiatoire. Je châtierais personnellement tous ceux qui n'iraient pas... Snikt !

Un flic se crée des psychoses pour parvenir à retrouver des tueurs psychopates en essayant de ne pas basculer lui-même dans la folie. Un scénario en acier trempé qui est un véritable film de rôle. Vous êtes le flic et son cheminement intellectuel est le vôtre. Éléments après éléments, indices après indices, vous avez en main toutes les données pour résoudre le problème. De plus, le film est servi par une image complètement écrite où le moindre plan est un régal pour l'oeil.

Ajoutez à tout cela une partition musicale qui vous explose la tête et un montage ultra-cut qui ramène complètement les règles du genre et vous obtenez un des films de l'année. Les murs se déchirent, les miroirs sont des regards et le sang est un élément de terreur pure. Ce film n'est qu'une gigantesque émotion.

Un film Paradis.

**Festival mon amour... Alors que la 23ème guerre galactique oppose Wolverine et ses légions avides au Rédac'Chef et ses myriades d'impératifs en tout genre, la nouvelle inspi-ciné est arrivée. Des dragons vannetais aux chais cognacais en passant par les balcons du Rex, voici les nouveautés pour mes lecteurs favoris et ce n'est pas demain que les infirmiers à la solde de la rédaction vont me chopper !**

Grand Prix : *Big Easy* de Jim Mc Bride.  
Prix Spécial du Jury : *Ex-aequo Les mois d'avril sont meurtriers* et *Backlash*.  
Prix de la critique : *Sixième sens* de Michael Mann.  
Prix TF1 : *Backlash*.

### Backlash

*Une ambiance qui donne soif*

Un flic (pardon un agent des forces de l'ordre) et une flic (pardon "une" agent des forces de l'ordre) convoient une présumée coupable vers le tribunal au travers du désert australien. Une ambiance étouffante, des rapports humains torrides et des scènes brûlantes comme de l'acide font de ce film un point passage obligé pour les joueurs si souvent confrontés à des huis-clos. Pour le role-playing névrotique, pour l'évolution du personnage face à ses petits camarades qui ont tous un autre alignement, *Backlash*, c'est la recette idéale ! Une caméra qui filme l'Australie avec une puissance époustouflante et une interprétation ultra précise font de *Backlash* un petit bijou du genre. Un film qui vous fera transpirer pendant près d'une heure et dont la lenteur incantatoire évoque les rites aborigènes, présents à l'arrière plan du film en permanence.

Une dernière demi-heure un peu bâclée mais qui conduit à une fin rapide et ultra-violente.

Un film V.S.O.P.

### Big Easy

*Un film frais qui désaltère*

Avec "Breathless" (A bout de souffle made in U.S.A.) Jim Mc Bride nous décrivait la chaleur californienne. Avec *Big Easy*, on retrouve les bayous de Louisiane et le folklore de la Nouvelle-Orléans.

Randy Quaid y campe magistralement un flic véreux confronté à lui-même par une rencontre avec une adjointe charmante du District-Attorney. Il finira par repasser du bon côté et éliminer les vrais méchants parmi ses collègues.

Cette version enlevée de nos "Ripoux hexagonaux" est parsemée d'actions spectaculaires et bien filmées. On y retrouve une ambiance de commissariat bien rendue et un humour toujours

## Vannes

10ème anniversaire



### Bougies fantastiques

Une sélection prestigieuse, une organisation impeccable et un festival off plein de bonnes idées, font de Vannes un festival original. Loin des petits fours d'Avoriaz et des foules en délire du Rex, la particularité de Vannes c'est de trainer le fantastique hors du cadre de l'écran. Pour le cinéma, une sélection d'inédits régionaux et même nationaux : *Street Trash*, *Vamp*, *Transformers*. La meilleure surprise fut le film allemand *Joey*. Une étrange histoire de possession démoniaque où un jeune enfant est dominé

par une marionnette maléfique. Communication avec l'au-delà par le biais d'un téléphone jouet, dialogues avec un père défunt, autant d'éléments qui font de *Joey* un petit délice pour amateurs de fantastique malsain.

Signalons que Casus ne pouvait pas rester insensible à une manifestation dont l'entrée était gardée par un gigantesque Dragon de fer forgé et dont le hall était occupé par des scènes sous-marines où d'étranges hommes-poissons tout droit échappés de "L'Appel of Cthulhu" téléphonaient depuis les cabines des abysses devant une voiture drapée dans un linceul.

présent. Une série B d'un auteur prometteur que l'on aimerait voir disposer de moyens plus importants. Dans le style bonne soirée sans prétention.

Un film trois étoiles.

### Le reste

*Dans tout bon cru il y a une lie.*

**Les mois d'avril sont meurtriers** : Bisson et Marielle jouent avec conviction un film plat et de bons dialogues. La France a inventé le film radiophonique. **Apology**, un téléfilm bientôt sur la 5, la 6 ...la 783, etc, etc... **La ploya de los perros** : Patrick Bauchau traverse la tête haute cet interminable bavardage ennuyeux. **Froid comme la mort**, Arthur Penn en est là pour payer ses impôts, c'est Penn-ible et ça nous fait de la Penn.

## Rex

*Le festival adopte l'été*

C'est du 10 au 17 juin que le festival du film fantastique et de science-fiction de Paris va ouvrir sa nouvelle édition. Fidélité au grand Rex quoiqu'en disent les rumeurs et une sélection de qualité : **Les griffes de la nuit n°3**, **House 2**, **Creepshow 2** (sous réserve) **Retribution**, film américain qui est annoncé comme l'événement du festival et **From a whisper to a scream**, le nouveau film de Vincent "Dr Phibes" Price. Espérons que le soleil d'été et ses tentations balnéaires ne dissuadera pas les détraqués fanatiques qui transforment chaque année le Rex en asile d'aliénés.

**Street Trash**, **Vamp** (voir CB n°36) et **Monster in the Closet** (CB n°37) seront aussi de la fête.

*A propos de Polars, Dalban est mort et personne n'en parle. Pourtant avec lui le cinéma français perd un des témoins de l'époque où c'était un très grand cinéma. Au revoir Monsieur Dalban !*

Wolverine



# l'Enfer du Jeu

Face à Beaubourg - Passage de l'Horloge

**JEUX DE ROLE - FIGURINES - WARGAMES  
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES - BILLARDS  
MINI-BILLARDS - JEUX DE SOCIETE  
TABLES ET JEUX DE CASINO (LOCATION)**

**VENTE  
PAR  
CORRES-  
PONDANCE**

**REMISE 10 %**

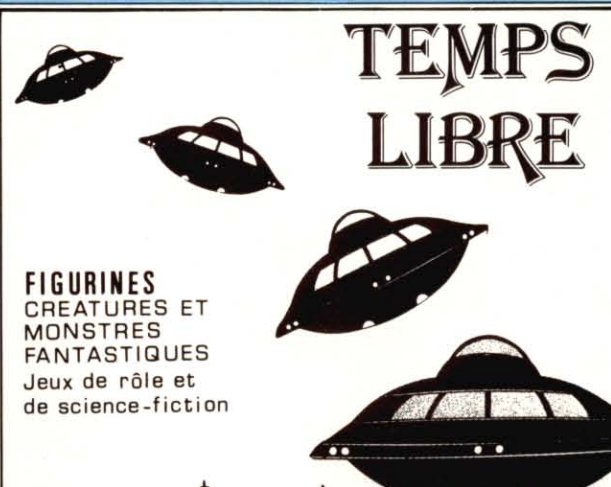
**SUR  
PRESENTATION  
DE CETTE  
ANNONCE**

6, Passage de l'Horloge - 75003 PARIS

**48.04.09.04**


Métro Rambuteau

Parking Beaubourg




# TEMPS LIBRE

**FIGURINES  
CREATURES ET  
MONSTRES  
FANTASTIQUES**  
Jeux de rôle et  
de science-fiction



Métro St PAUL  
Tel 42 74 06 31

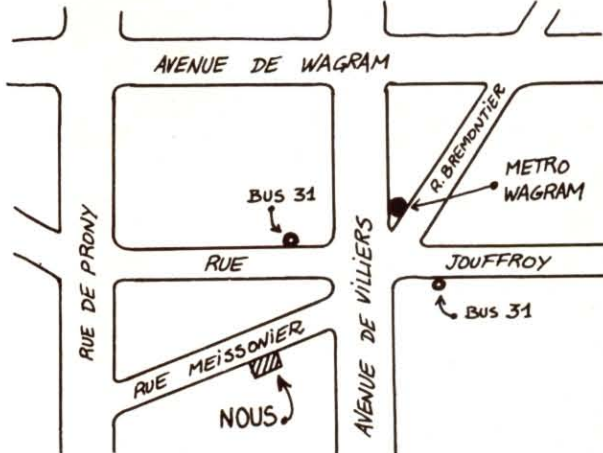
**22, rue de Sévigné 75004 PARIS**



**FAITES CONNAÎTRE  
VOTRE BOUTIQUE...  
CET EMPLACEMENT  
EST POUR VOUS  
!...**

**Réservez-le en  
téléphonant à  
Isabelle  
au 16 (1)  
45.63.01.02.**

## JEUX DE GUERRE - DIFFUSION C'EST TOUT PRÈS !



**■ Premier choix de figurines historiques  
de France en 25 mm, 15 mm, 1/300e.**  
**■ Et aussi les figurines fantastiques  
et tous les jeux.**

**6, rue Meissonnier 75017 Paris. Tél. : 42 27 50 09**

Ouvr du ludi au sadi  
9 h 30 - 13 h 30 et 14 h - 18 h 30

# LES AFFICHES D'ANGEL

Un bon jeu !  
Bien traduit !  
Bien présenté !  
Bravo !  
Ah, s'il était français !

## Jeux de rôle

### STORMBRINGER

#### Du sang et des âmes...

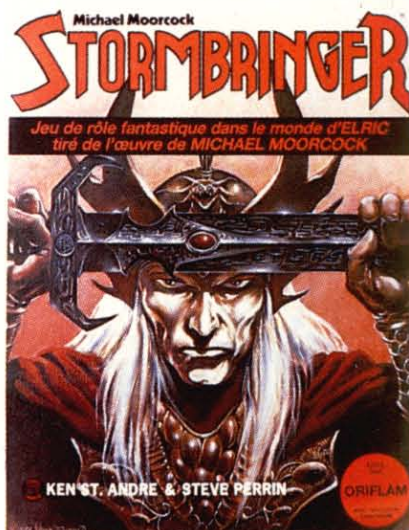
La saga d'Elic de Melniboné est sans doute l'une des plus fameuses de l'heroic fantasy, avec Conan le Barbare et le Seigneur des Anneaux. Le génie de Moorcock a été de renverser les prémisses habituelles. Son héros est un nécromancien, il est prince et sera déchu, tous ceux qu'il approche périssent de funeste manière.

Le jeu respecte cet aspect noir et désespéré et est l'oeuvre de la société Chaosium, qui a aussi produit l'Appel de Cthulhu. Ce rapprochement n'est pas innocent car contrairement aux autres jeux médiévaux fantastiques, il y a peu de montée en niveaux des personnages, et les "monstres" sont parfois insurmontables.

Le système a la même base que tous ceux de Chaosium, il est plus simple que Runequest et à peine plus complexe que Cthulhu. C'est à dire que les pratiquants de ce jeu passeront sans mal de l'un à l'autre. Les personnages sont créés comme s'ils étaient déjà d'un certain niveau. Ils ne sont pas débutants et peuvent tout de suite entamer de périlleuses quêtes pour la Loi ou le Chaos.

Le point important est que ce jeu est une très fidèle et très précise adaptation du monde de Moorcock. Ceci donne parfois des déséquilibres car certaines races n'ont que des avantages et les autres, que des inconvénients. Il est conseillé au Meneur de Jeu de ne pas faire la création des personnages entièrement au hasard s'il veut un groupe homogène.

La traduction française est fidèle à cet esprit. Elle reprend la deuxième édition américaine et comprend un livret du joueur (64 p), du maître (34 p), de magie (40 p), de tables de références (16 p), et une carte des jeunes royaumes. Il vous faudra par contre vous procurer les dés (1D6, 1D8, 1D10, 1D20). Le respect de



Moorcock a fait que certains termes sont repris d'après la traduction faite par Temps Futur et Presses Pocket plutôt que ceux usuels (par exemple "élémentaire" en place de "élémental"). Vous trouverez aussi des additifs comme la Santé Mentale tirée de Demon's Magic, mais surtout un grand nombre d'illustrations (90) supplémentaires détaillant les monstres, les personnages importants de la saga, les temples, etc...

Bref, une réussite pour ce jeu très attendu.

**Pierre Rosenthal**

*Stormbringer est un jeu de rôle en français édité par Oriflam avec l'accord de Chaosium. Prix indicatif de 199 Frs.*

### CHILL

#### Initiation au jeu d'épouvante

#### Aaôw, my Ghost !

Si pour quelques joueurs, Chill n'est pas un jeu nouveau (voir l'article paru dans CB N°23), il faut bien dire que dans l'ensemble, il a plutôt été boudé jusqu'à ce jour. Or, porté par la grande fièvre de traduction systématique des produits anglo-saxons qui sévit actuellement, le voici qui bourgeoine à son tour parmi les jeux de rôle français. Cette traduction lui donnera-t-elle un regain de faveur ? C'est ce que l'avenir nous dira.

Rappelons brièvement de quoi il s'agit. Chill est un jeu d'épouvante pouvant se jouer sur une période allant du XIXe siècle à nos jours. Tous les mythes classiques de l'horreur (vampires, loups-garous, fantômes, etc) y sont regroupés sous un même concept, une même origine : l'Inconnu. Les PJ sont obligatoirement les émissaires d'une société secrète qui lutte pour accroître la connaissance de cet Inconnu et pour en neutraliser les créatures. Il existe deux voies de magie, appelée Art : la voie maudite, réservée

aux "monstres", et la voie blanche, utilisée par les joueurs et qui consiste en des sortes de pouvoirs psi. Notons enfin que les combats, un tantinet aléatoires, y sont redoutablement meurtriers.

La présentation française est de bonne qualité (sauf que la boîte trop haute ne rentre dans aucun rayonnage). On y trouve les 2 livrets essentiels : Livre d'Instruction et Abominations surgies de l'Inconnu, un fascicule d'introduction : Lisez-moi en Premier !, un module d'initiation : Terreur sur la Maison Warwick, un plan de sol de ladite maison, une planche de pions et trois bons dés à 10 faces. La maquette française est l'exacte réplique de l'américaine, même découpage, mêmes illustrations aux mêmes endroits. Et soulignons pour finir (la chose est digne d'être notée) que la traduction de Jérôme Bohbot supervisée par Anne Vétillard est excellente.

Un détail amusant toutefois. En anglais, la société secrète s'appelle la S.A.V.E., Societas Albae Viae Eternitatis (Société Eternelle de la Voie Blanche). En français, elle devient la S.A.U.V.E., le U étant rajouté pour signifier Utile. Est-ce à dire qu'elle ne l'était pas dans la version originale ? Et de toute façon, soyons sérieux, dans quelque version que ce soit, l'est-elle vraiment ?...

**Denis Gerfaud**

*Jeu de rôle Pacesetter édité en français par Schmidt International.*

## CHILL

*Extension au jeu d'épouvante*

### ... Et toute cette sorte de choses

Cette seconde boîte du jeu de rôle d'épouvante contient essentiellement un abondant supplément pour les charmantes soirées que peut nous faire passer Chill. Il s'agit d'un livret nommé Things (Choses) où l'on découvre avec angoisse une foule de nouvelles disciplines de la voie maudite, la description technique de nombreux animaux, ainsi qu'une liste impressionnante de "Choses" dont l'Amant Spectral, Le Cavalier Décapité, Le Maître des Poupées ou la Momie de Brume ne sont pas les moins avenantes. Un module complète la boîte : le Château du Comte Dracula, ainsi qu'un écran pour le MF (Maître des Frissons) dont l'illustration pourrait s'intituler (quel jeu de mot ?...) : "La Pelle de Dracula".

Notons enfin que la carte mondiale qui, en anglais, se trouvait dans la première boîte, se trouve reléguée par Schmidt dans cette boîte-ci. De toute façon, cela n'a aucune importance, elle est laide et inutile.

**Denis Gerfaud**

*Supplément pour le jeu de rôle Pacesetter Chill édité en français par Schmidt International.*

## L'ULTIME EPREUVE

### Ultime version ?

En 1983, alors que l'on venait seulement de découvrir la version française de Donjons et Dragons, est apparu l'Ultime Epreuve, 1<sup>er</sup> jeu de rôle français, de Fabrice Cayla ; juste avant Légendes. Le jeu était simple, peut être un peu trop simple au moment où l'on s'intéressait à Chivalry & Sorcery ou Rolemaster, (Légendes jouait aussi la carte de la complexité) et son accueil fut mitigé. Le manque d'extensions, le temps d'attendre les règles avancées sous le titre des Chroniques de Linais, l'intérêt s'était émoussé.

Et que voit-on maintenant ? Un engouement pour les jeux aux systèmes simples : l'Oeil Noir faisant un tabac, Légendes sortant une version "simplifiée" (? !) de son jeu. Il avait sans doute manqué à Jeux Actuels la structure des grosses maisons d'édition pour se lancer dans la course. Aujourd'hui paraît dans une seule boîte l'ensemble des règles (les deux livrets), plus une carte, des scénarios, un écran, des feuilles de personnages, des fiches d'aide, un dé. Bref, tout ce qu'il faut pour jouer.

On reprochera surtout que, pour des soucis d'économie, Jeux Actuels ait repris les deux livres originels, plutôt que de fondre l'ensemble en un seul livre complet ; ce qui aurait évité d'avoir deux versions différentes pour un même point de règle. Il semble en effet plus intéressant de passer tout de suite au jeu dit avancé.

Malgré cela, l'Ultime Epreuve reste encore un des meilleurs jeux d'initiation au médiéval fantastique ne reprenant pas le principe des classes de personnages (donc assez "actuel") et de plus, écrit par un Français.

Il serait dommage de l'oublier et de ne pas le recommander sous prétexte de son âge.

**Pierre Rosenthal**

*L'Ultime Epreuve + les Chroniques de Linais est un jeu de rôle français édité par Jeux Actuels. Prix indicatif : 230 Frs.*

## ZONE

### Wadidonc... la zoooone !

On se rappelle avec nostalgie les belles années 20, l'époque libre et bénie du moyen-âge, les magnifiques chevauchées westerniennes. Et on oublie les ouvriers exploités, le servage et le travail du garçon vacher. Zone est le jeu du mythe de la banlieue, certainement plus proche de Kebra le Rat que du Fonzy des Jours Heureux.

Le joueur incarne un zone-kid, de 16 à 19 ans, qu'il choisit dans l'une des treize



*Bonjour à tous, ici Annabella Belli.*

*Le rédac'teuf m'a demandé de vous expliquer ce qu'étaient les Têtes d'Affiche. C'est pas que ce soit compliqué mais certains d'entre vous les prenaient trop pour paroles d'évangiles. Or donc, lorsque nous recevons les belles boîtes, je les confie à de gentils rédacteurs qui font de leur mieux pour les ouvrir, lire les règles, faire quelques essais, écrire leurs premières impressions. Le tout en moins de 15 minutes. Non, je plaisante, mais en quelques jours seulement.*

*Et vous savez tous qu'on ne peut juger un jeu qu'au bout de nombreuses parties. Prenez donc ces Têtes d'Affiche pour ce qu'elles sont : des aides au consommateur qui est parfois perdu devant les nouvelles boîtes, que le vendeur n'a pas eu le temps de bien regarder, ou simplement que vous n'avez pas le droit d'ouvrir.*

*Mais ne vous en faites pas, les jeux les plus intéressants auront le droit à une critique plus approfondie, plus tard. Laissez-nous le temps de les tester. Pour vous.*

*Je vous embrasse.*

**A.B.**

classes de personnages parmi cinq groupes (Rockers, Skins, Hardrockers, Loubard, Punk). Le système emprunte à Donjons des caractéristiques et les notions de niveaux. Mais tout ça est tempéré par des caractéristiques "à la Cthulhu". Je n'irais pas plus loin dans le système, que j'apprécie, malgré quelques très légères lourdeurs.

Non, le principal, c'est l'ambiance. Elle est donnée d'une part par les règles, lors de la création des parents, tout à fait géniale (et simplissime) : traits de caractères (de fascinant à alcoololo), appartenance politique (d'un extrême à l'autre), situation financière (prolétaire à cadre supérieur), influent sur l'argent de poche hebdomadaire. Les classes de personnages indiquent bien l'univers glauque qui attend les joueurs. Mais surtout, les règles sont écrites avec un humour féroce et décapant qui fait pardonner tout ce que l'on pourrait reprocher à un jeu "apôtre de la violence". Les auteurs ont su aborder, entre autres, avec diplomatie, les problèmes de drogue. Evidemment, il y a de la baston dans l'air assez souvent, mais n'essayez pas trop d'utiliser les armes à feu. Votre brave personnage risque alors fort de se faire appréhender par

Stinky Harry et de passer quelques années en maison de redressement. Zone est quand même le seul jeu que j'ai vu où l'on doit résoudre des problèmes comme : comment faire taire son p'tit frelut qui braille, éviter de manger les gâteaux de mamie et rester le dimanche chez elle, ou expliquer à ses parents qu'on rentre tard le soir.

Enfin, Zone est un jeu auto-produit, comme Bitume. Vous trouverez dans une pochette plastique un livret de 52 pages de règles, un autre de 16 décrivant Mocheville, ses habitants, et proposant un scénario (il faudra vous procurer les dés). La mise en page et les dessins n'ont rien à voir avec les jeux édités par les grandes maisons, mais vous saurez leur pardonner.

**Pierre Rosenthal**

Zone est un jeu de rôle en français édité par Siroz Productions. Vous le trouverez en boutiques spécialisées ou en envoyant 125 Frs chez Théry-Bouchaud et Cie, 8 rue Gallieni, 78220 Viroflay.

## Figurines

### LES AIGLES

#### Empire et figurines...

Enfin ! La règle définitive "Les Aigles" est sortie dans le commerce. Elle est le fruit d'un travail laborieux et de choix difficiles, après une large consultation des amateurs de jeux avec figurines. Elle a pour but d'opposer sur un champs de bataille des figurines 1er Empire, au format 25 ou 15 mm, dont chacune représente 40 hommes.

La boîte de jeu est superbe, un livret de règles d'une grande précision permet au joueur néophyte d'entrer en douceur dans le monde de la figurine et de s'habituer progressivement à une simulation qui se veut la plus réaliste possible. Précision importante, ce livret de règles peut s'acheter indépendamment de la boîte. Vous trouverez également un livret sur la composition des armées du 1er Empire, allant de l'armée française à l'armée anglaise en passant par la prussienne, la russe, l'autrichienne, l'espagnole et bien d'autres encore. Indispensable aux débutants.

Un troisième et dernier livret propose 14 scénarios qui permettent d'emblée aux joueurs de bien comprendre ce qu'est le jeu avec figurines. Par la suite, les joueurs peuvent créer leurs propres scénarios en fonction des armées qu'ils possèdent. Enfin, quatre planches (un peu fines...) de pions (anglais et français) dont le format correspond à celui des figurines 25mm, plus quatre planches de décors, permettent de jouer très rapidement, quand bien même les joueurs n'auraient pas encore de figurines.

Entrer dans le détail de la règle prendrait

ici trop de temps, disons que les deux armées (dont chacune est composée par son général en fonction d'un "budget" prédéterminé) avancent, tirent, chargent simultanément, le tout selon, bien entendu, des règles très détaillées, mais aussi selon des ordres précis donnés par le joueur à chacune de ses unités. Ces ordres peuvent être changés en cours de partie par l'intermédiaire des généraux et aides de camp. La règle prend évidemment en compte le terrain, la situation générale de la bataille et le moral des unités.

En résumé, un jeu vivement recommandé et dont on reparlera certainement.

**Claude Amardeil**

Les Aigles est un jeu de guerre pour figurines en français (et en anglais) édité par Jeux Descartes. Prix indicatif de la boîte : 249 Frs. Livret seul : 59 Frs.

## Wargames

### FRANCE 1944 AGAINST THE REICH

#### Deux routes vers l'Allemagne

La lutte est acharnée sur le front français de 1944 : entre les Alliés et les Allemands, mais aussi entre Victory Games et West End Games. A quelques semaines d'intervalle, ces deux marques ont en effet sorti deux jeux traitant du même sujet : l'offensive alliée à l'Ouest, du Débarquement au printemps 45. Il s'agit de "France 1944" (VG) et de "Against the Reich" (WEG, qui aurait mieux fait de choisir "Invasion to the Rhine", qui n'est que le sous-titre du jeu : "Contre le Reich", c'est vague).

Bizarre ! L'auteur de A.t.R., Joseph Balkoski, était jusqu'alors une étoile de Victory, où il avait publié 6th et 2nd Fleet, ainsi que Saint-Lô...

Disons-le tout de suite, aucune des deux boîtes n'est un mauvais achat. Dans les deux cas, le matériel est de belle qualité, les règles soignées (avec des exemples plus clairs pour VG et un meilleur appendice historique pour WEG) et les concepteurs ont fait de gros efforts pour créer un système de jeu original sans pour autant s'enterrer dans une complexité excessive. Tous les deux démodent nettement les ancêtres comme "D Day" et même des jeux moins anciens comme "Fortress Europa".

"France 1944" (dont Yves Jourdain vous parlera bientôt en détails) démarre en juillet et se termine en mars, chaque tour représentant un mois. "Against The Reich" démarre début juin -il faut donc débarquer, on peut choisir ses plages- et se termine en février, chaque tour repré-

sentant quinze jours. Les deux cartes (celle de A.t.R est plus grande) représentent la moitié nord de la France, le Bénélux et l'ouest de l'Allemagne. Les pions sont des divisions pour A.t.R., des corps d'armée pour F.44. Tout cela fait donc des jeux d'allure très voisine, extérieurement.

En revanche, dès que l'on plonge dans les systèmes de jeu, le fossé est vertigineux. Les seuls points communs en sont l'originalité et le fait que les actions des deux joueurs s'imbriquent les unes dans les autres de façon à donner un effet de simultanéité. On ne peut en quelques lignes décrire ces systèmes, mais tous deux sont à la fois complexes (mais pas trop), réalistes (à première vue du moins), et jouables (si l'on n'est pas un débutant). A mon humble avis, le système de A.t.R. est le plus riche, le plus réussi sur le plan de la simulation, ainsi que le plus compliqué... à maîtriser, pas à jouer.

Un reproche tout de même : il fait la part trop belle au hasard (un D10) pour les remplacements, mais c'est facile à corriger. Et F.44 pêche de façon semblable, même si il s'agit cette fois d'un D6 et du système de résolution des combats.

Bref ! Comme nous ne sommes que dans le cadre d'une "Tête d'affiche", je terminerai sur deux considérations. Les Français sont en nombre (mieux traités par A.t.R. que par F.44, qui en fait de la chair à absorber les pertes).

Enfin, si vous en avez la possibilité, payez vous l'une des boîtes, trouvez-vous un copain qui ait l'autre, et faites deux parties en parallèle : les résultats pourraient être intéressants !

**Frank Stora**

Against the Reich est publié par West End Games, et France 1944 par Victory Games. Ces deux wargames sont en anglais.

### THE TWILIGHT WAR

#### Ami, entends-tu...

Vous êtes las des jeux sur la 2ème guerre mondiale où les Français jouent -au mieux- les utilités. Vous recherchez un jeu jouable à 3 ou 4, et pas trop complexe mais pas trop bête non plus. Vous voudriez un jeu dont la boîte ne soit illustrée ni par un Panzer déchaîné, ni par un Marine en plein élan, mais par une jolie fille.

Eh bien, soyez heureux : vous avez tout ça en un seul jeu, avec "The twilight war" (la guerre crépusculaire). Ce jeu, une réédition TSR d'un SPI introuvable, a pour thème les combats de la Résistance française pour préparer le Débarquement.

C'est à quatre joueurs qu'il est sans doute le plus intéressant : l'Allemand, avec ses chars et sa Gestapo ; l'Anglo-Américain avec ses forces prêtes à traverser la Manche, ses espions, ses groupes d'action ; le FFI et le FTP enfin, avec leur "Armée des Ombres" plutôt gaulliste (FFI)

ou plutôt communiste (FTP) mais toujours si démunie et si téméraire.

La règle est succincte : une dizaine de pages peu encombrées suffisent à tout envisager, des furtifs aux sabotages de voies ferrées, des interrogatoires musclés aux raids sur les dépôts de munitions...

Le joueur anglo-américain choisit (en secret !) au début le tour où aura lieu le Débarquement, qui marque la fin du jeu, qu'il soit réussi ou qu'il échoue.

La carte ne comprend pas d'hexagones. Elle montre la moitié nord de la France, où villes et voies ferrées délimitent des zones géographiques. Les pions -200 en tout- représentent des unités de combat, des espions, des groupes armés, des chefs résistants, des généraux allemands et divers marqueurs.

Et il y a cent fiches, qui symbolisent des personnages (résistants, agents, le dessinateur ne s'est pas fatigué, dommage), qui donnent les caractéristiques du Débarquement ou qui jouent le rôle de cartes événements dont les joueurs peuvent se servir, un peu comme au 1000 Bornes !

En deux mots : un jeu original, agréable, et qui mérite un bon point, même si les Américains n'ont vraiment fait aucun effort pour écrire correctement les noms français (villes ou personnages).

Comme dit le concepteur, tout de même : Vive la France !

**Frank Stora**

*The twilight war est un jeu de guerre en anglais édité par TSR.*

## LANDSKNECHT

### Vous avez dit 1515 ?

Depuis le temps qu'International Team n'avait plus sorti de vrai wargame, on pouvait se demander si la firme italienne avait décidé de se consacrer aux jeux de plateau. La sortie de "Blues Stones" était l'exception qui confirme la règle : un jeu à thème fantastique n'entre pas tout à fait dans le cadre des purs wargames, jeux hyper-réalistes s'il en est.

Mais voilà que survient "Landsknecht" (à vos souhaits). Ne vous demandez plus ce que ce mot bien germanique signifie : tout simplement "Lansquenét". Il s'agit d'un jeu tactique mettant aux prises des troupes du XV<sup>ème</sup> et du début du XVI<sup>ème</sup> siècle. Marignan, ça vous dit quelque chose ?

Un thème très original, donc. Une règle qui souffre de faiblesses de traduction (Parla italiano, Signor ? Si oui, c'est mieux !), mais qui recèle quelques idées bien sympas et qui est de toutes façons d'une réjouissante simplicité. Une très belle carte. Des pions corrects, au nombre de 400 environ (mais 50 peuvent suffire pour un scénario).

Hallebardiers, arquebusiers, cavaliers lourds et légers (un pion = un homme) changent agréablement des T34 et autres

nebelwerfers. Un seul concurrent pour "Landsknecht" : "Cry Havoc", bien sûr. Eh bien ! j'ose dire que, malgré des pions moins jolis (mais ils sont faits d'une meilleur carton) et bien qu'il n'y ait qu'une carte, je préfère "Landsknecht". Tellement que je vous en reparlerai bientôt en détail.

**Frank Stora**

*Landsknecht est un wargame en français édité par International Team.*

## Jeux de plateau

### LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS

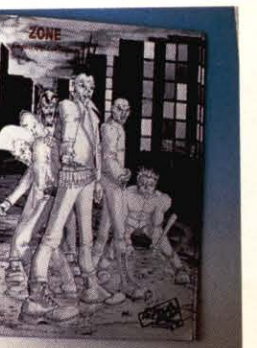
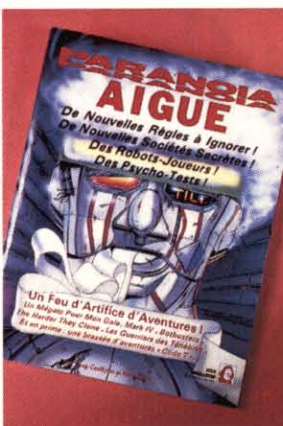
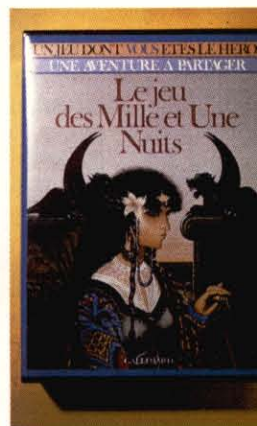
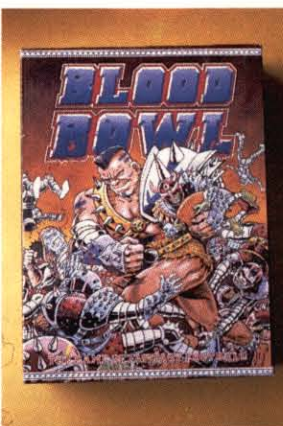
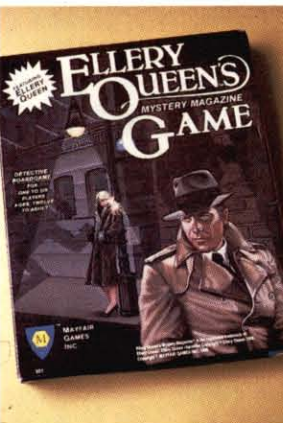
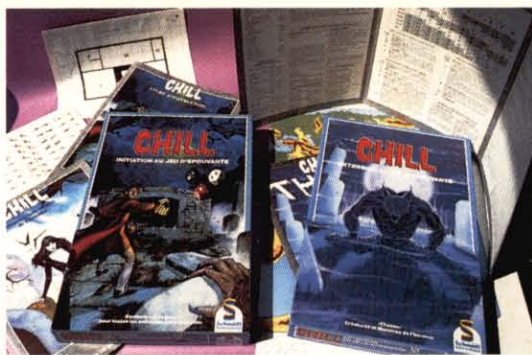
#### Fabuleux !

Décidément, chez Gallimard, les jeux se suivent et ne se ressemblent pas. Après l'édition française "décevante" de Pendragon, voici "Le jeu des Mille et Une Nuits", une traduction/adaptation de "Tales from the Arabian Nights", le très bon jeu de plateau de West End Games. Et là, rien à dire... ou plutôt si : Bravo ! La version proposée par Gallimard est au moins digne du jeu original, sinon supérieure.

Supérieure, elle l'est déjà par sa présentation. L'édition américaine était jolie, la française est belle. Couverture de boîte signée Keleck, livret de règles judicieusement illustré, plateau de jeu magnifique, cartes redessinées (bien) et en couleurs : tout contribue à faire de "Mille et Une Nuits" l'un des plus beaux fleurons de sa catégorie. Mais au fait, y avez-vous déjà joué ?

A l'instar de Talisman, ce jeu se situe à mi-chemin du jeu de plateau classique et du jeu de rôle. Chaque joueur incarne un personnage légendaire de l'univers moyen-oriental (Sinbad, Ali Baba, etc...). Pour gagner, il faut voyager de par le monde -sur le plateau de jeu- et revenir à Bagdad après avoir connu des aventures merveilleuses, découvert des trésors et avoir fait la preuve de sa valeur. Un "Livre des Contes" (96 pages) regroupe pas moins de 1399 paragraphes -du genre "livre-aventure"- et permet aux joueurs de vivre des parties sans cesse renouvelées. Les règles (16 pages), de complexité moyenne, proposent 4 versions du jeu. La plus originale, le "Jeu du Conteur", constitue d'ailleurs un excellent entraînement pour les maîtres de jeu, car les joueurs doivent, à tour de rôle, raconter et enjoliver les aventures de leur personnage pour obtenir des avantages que leur accorderont éventuellement leurs auditeurs.

"Le jeu des Mille et Une Nuits" mérite sa place dans la ludothèque de tous les joueurs de rôle. Beau et passionnant, c'est une vraie réussite. A priori, j'étais





réticent, mais j'ai craqué. Alors, si vous voulez investir dans un jeu que vous ne pourriez pas laisser dormir sur son étagère, n'hésitez pas !

**Jacques Dalstein**

*Le jeu des Mille et Une Nuits est un jeu en français publié par Gallimard, sous licence de West End Games. Prix conseillé : 245Frs*

## ELLERY QUEEN'S MYSTERY MAGAZINE GAME

### Enquête à l'américaine

**E**llery Queen ? C'est une sorte de "privé", très célèbre aux Etats-Unis, qui se situe exactement à mi-chemin entre Philip Marlowe et ce bon vieux Sherlock. Ses aventures romanesques (publiées en France chez Néo et J'ai Lu, entre autres...) ayant ravi des générations de lecteurs aux States, il était logique qu'un jour ou l'autre elles inspirent un jeu de société. Voilà qui est fait...

Dans la boîte, illustrée d'une pin-up "mauvais genre" et d'un beau détective au regard clair, on trouve : un plateau de jeu représentant d'un côté Manhattan et de l'autre une petite ville répondant au doux nom de Bromlee Station ; un livret de règles de base de 4 pages ; un livret de règles "avancées" de 8 pages ; un "Livre des Affaires" (Casebook) de 32 pages proposant 5 mystères à résoudre et une flopée d'informations pour y parvenir ; des pions en plastique et plein d'aides de jeu. Le tout laisse une bonne impression de finition.

Pour gagner, il faut être le premier à trouver la bonne solution d'un mystère. Pour ce faire, chaque joueur (de 1 à 6) va incarner un détective doté de talents qui lui sont propres. A chaque tour, il déplacera son pion sur le plateau de jeu afin de se rendre là où on peut découvrir des indices révélateurs, présentés sous forme de paragraphes à lire dans le "Livre des Affaires". Si les règles de base incitent les joueurs à coopérer - chacun lisant à haute voix les indices qu'il découvre - les règles avancées leur permettent "d'étouffer" une information, augmentant ainsi le suspense de la partie.

Ellery Queen, le jeu, ne révolutionne pas vraiment le monde du jeu d'enquête. Ce qui ne l'empêche pas d'être simple, de bonne qualité et amusant à jouer. A noter qu'un premier supplément, Nick Velvet, a déjà été publié et propose 4 nouvelles affaires, dont une se passe à bord d'un train. Tiens, tiens...

**Gilles Coltard**

*Ellery Queen's Game est un jeu de plateau en anglais publié par Mayfair Games Inc..*

## BLOOD BOWL

### Vive les Giants !

**L**a tension commençait à monter... les Applepie eaters venaient d'entrer sur le terrain... ils affrontaient ce soir les Black Arrows. Hobbits et Elfes Noirs, tous s'attendaient à un grand match de Blood Bowl...

Ouvrons cette boîte à la couverture évoquant assez fidèlement une finale du Super Ball quelque peu mouvementée... Vous aimez le football américain ? Vous n'y comprenez rien ? Alors vous allez adorer Blood Bowl... Il s'agit d'une satire médiévale fantastique d'un jeu que nous connaissons tous grâce aux retransmissions de la... (remplissez le blanc par un numéro de chaîne allant de 4 à 5). Un terrain en six parties, quelques équipes de quinze joueurs représentées par des pions de carton (on pourra bientôt acheter des figurines de plomb), des règles simples et concises font que ce jeu de plateau est aussi original que brutal et rapide. Par exemple, l'arbitre (le pion qui le représente du moins) sert uniquement à déterminer à pile ou face qui commencera à jouer.

En résumé, un excellent jeu distrayant sans prétention dans la lignée des jeux Games Workshop toujours faits avec cet humour anglais si particulier.

**Sir Yarn Kdral**

*Blood Bowl est un jeu de plateau en anglais, pour 2 joueurs, de Games Workshop. Environ 190 F.*

## Suppléments

### PARANOIA AIGUE

#### Un défilé de robots

**C**omme l'a dit le sage La-O-TSE : "Mieux vaut s'amuser des stupéfiants produits Paranoïa, qu'abuser des produits stupéfiants par ennui" (Sic). De fait, la pharmacologie, non exhaustive, de Paranoïa Aiguë a de quoi réjouir vos clones les plus "accros"... ou vous en débarrasser... définitivement ! Ajoutez à cela des psycho-tests à rendre fou le plus endurci des joueurs de rôle, des nouvelles sociétés encore plus secrètes, et, pour ceux qui en ont assez d'hésiter entre un personnage masculin ou féminin, tout ce qu'il faut pour jouer un Robot, enfin révélé aux pauvres clarificateurs d'accréditation rouge que vous êtes.

Imaginez les lois de la robotique revues et corrigées par le clarificateur As-I-MOV, promu à un brillant avenir dans le complexe Alpha. De quoi rendre malade Asimov, clone numéro 1, lui-même (la

jaunisse, peut-être, nyarrk, nyarrk...).

A noter, tout au long de cette excellente version française de "Acute Paranoïa", le soin tout particulier apporté à l'adaptation et la "francisation" de la plupart des jeux de mots existant dans la V.O. Ainsi, au détour d'un couloir, on peut croiser un certain Cain-B-ELI ( ? ), Ivan-2-BAD devient Pat-2-BOL en traversant l'Atlantique et un titre comme "Whitewash" se transforme en "Plus blanc, tu meurs". Le reste, à l'avenant, fait de ce premier additif aux règles de Paranoïa quelque chose d'extrêmement agréable à lire et, bien entendu, facultatif à utiliser... Pas moins de 12 (Douze) scénarios, de taille variable (de 1 à 21 pages) complètent ce livret, avec juste un petit problème à signaler dans le "débriefing" du méga-module, où il est difficile au MJ de s'en sortir s'il ne sait pas que les textes ont été permutés, et que la page commence, en fait, à la 5ème ligne de la 2ème colonne et reprend en 1ère quand on croit avoir terminé...

**AI-I-MTK-I**

*Paranoïa Aiguë est un supplément en français pour le jeu Paranoïa, édité par Jeux Descartes au prix indicatif de 79 Frs.*

## ACIDE FORMIQUE

### Comme les grands...

**I**l n'y a presque plus de jeu sans "Compagnon", "Extension" ou "Règles Avancées". Bitume ne veut pas être en reste et fait comme les grands éditeurs avec son premier supplément : Acide Formique (36 pages).

On y trouve tout d'abord de nouveaux talents et défauts, mais surtout, une nouvelle manière de créer les personnages, où chaque tribu apporte directement ses avantages et inconvénients. Ensuite viennent des additifs, c'est-à-dire de nouvelles armes, véhicules, accessoires. Bitume s'ouvre ainsi au ciel et à la mer avec les avions et les bateaux. Des précisions sont apportées sur des points de règles comme le prestige, la musique, la démolition, etc...

Enfin, on découvre la section qui donne son nom à ce livret : la civilisation des Fourmis. Il s'agit d'humains qui vivent sous terre et sortent de temps en temps chercher des sujets d'expérimentations parmi les mad maxiens héros de Bitume. De rudes moments en perspective. Dernier point : la présentation. Tout en restant dans la ligne Futur Proche, c'est-à-dire assez *cheap* et amateur, de grands progrès ont été faits. Les dessins sont plus réussis et la maquette (un peu) plus agréable. Mais ne vous attendez pas à avoir la qualité d'une "grande" maison d'édition.

**Pierre Rosenthal**

*Acide Formique est un supplément pour Bitume édité par Futur Proche, au prix indicatif de 70 Frs.*

**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

2

LA BOUTIQUE

3

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE,  
HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE,  
SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE,  
LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE,  
SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE,  
ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE,  
MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE,  
PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

**L'ELECTIQUE**

TOUS LES JEUX  
SPECIALISTE S.F. et B.D.  
FIGURINES

GALERIE ST HILAIRE

93, avenue du Bac  
94210 LA VARENNE  
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

— RER —  
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin  
(C'EST PRATIQUE)



Réservez-le en  
téléphonant à  
Isabelle  
au 16 (1)  
45.63.01.02.

**MEME LES TROLLS 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**



**Avec la nouvelle version publiée par Games Workshop, plus besoin de forcer le coffre de grand-mère pour s'offrir RuneQuest. Après avoir été le jeu de rôle le plus cher du marché, il est aujourd'hui l'un des plus abordables. Si vous ne connaissez pas encore cette petite merveille, il est grand temps de vous y mettre... et de réviser votre anglais, tant qu'un éditeur français n'aura pas la bonne idée de nous en faire la traduction...**

# RUNEQUEST

Le grand jeu... pas cher !

## Un beau jeu

Tiens, une nouvelle BD d'heroïc-fantasy ? Avec sa couverture cartonnée aux couleurs vives et ses 96 pages illustrées à profusion, ce livre de règles a de quoi tromper son monde. Il démontre de façon éclatante qu'un jeu anglo-saxon peut être aussi beau que bon. Ce n'est pas du racollage : le contenu est à la hauteur du contenant.

Bien sûr, il n'y a "que" 96 pages de règles, et -en plus- elles sont parsemées de dessins en couleur et en noir et blanc. Pourtant, il y a de la matière ! Pour mieux comprendre ce "miracle", vous avez intérêt à chausser vos verres grossissants, parce que le texte de RuneQuest est très dense et écrit en tous petits caractères. Les myopes vont souffrir, mais c'est la rançon logique des choix faits par Games Workshop : proposer une version économique et agréable à regarder. Alors, pour réduire le prix, on a tassé le texte. Que voulez-vous, on ne peut pas avoir à la fois le beurre et l'argent du beurre...

On pourrait discuter de la qualité des illustrations (qui vont du "joli" au "sympa", en passant par le "pas terrible"). Mais ce serait oublier le plus important : elles donnent envie de lire les règles. Jamais jusqu'à aujourd'hui, RuneQuest n'avait bénéficié d'une présentation aussi luxueuse et efficace. En effet, de nombreux exemples émaillent les règles et les tables et tableaux sont clairement séparés du texte et facilement accessibles. Rien qu'en feuilletant ce livre, on sait déjà que c'est du "sérieux".

## RuneQuest IV ?

RuneQuest III, publié par Avalon Hill, avait apporté de nombreuses modifications aux règles originales du jeu. Elles étaient devenues plus détaillées et notablement plus complexes. Cette nouvelle édition revient à une plus grande simplicité. Quoi de plus normal, puisqu'il s'agit avant tout d'une version condensée de la précédente.

Pourtant, en abandonnant certains détails trop "pointilleux" de la version Avalon (tels que les tables ultra-détaillées

concernant l'origine sociale), Games Workshop bouleverse profondément l'esprit de RuneQuest III. Ainsi, à part dans les nombreux exemples explicitant les règles, il n'est plus fait mention de l'univers de la "terre alternative" qui caractérisait ce dernier. Nous avons désormais affaire à un jeu plus classique et plus "ouvert", qui laisse une plus grande part à l'imagination créative des maîtres de jeu.

Bien sûr, les adeptes des premières éditions centrées sur le monde de Glorantha -un univers original et bien détaillé- vont une fois de plus crier à l'hérésie. Mais ils ont tort : Runequest se devait d'être plus accessible aux débutants. Le temps des jeux "élitistes" est fini et bien fini !

## Des héros polyvalents

Une des grandes originalités de RuneQuest est de proposer des personnages versatiles qui n'ont pas besoin de s'enfermer dans un système de classes rigides. Un peu comme dans la vie réelle, c'est au joueur de décider en cours d'aventure, s'il va incarner un voleur, un guerrier ou un magicien (ce qui se mérite !).

Si l'on fait exception de la SAN ou de l'EDU, les aventuriers ont les mêmes caractéristiques que des Investigateurs de l'Appel de Cthulhu (normal : le système de RuneQuest est à l'origine celui de ce jeu). Au moment de leur création, de nombreux facteurs sont pris en compte, tels que la culture d'origine, l'âge, etc... Après que leurs caractéristiques aient été tirées, les personnages sont censés avoir 15 ans, ce qui est un peu jeune pour partir à l'aventure. Heureusement, un système simple "d'expérience préalable" permet de les étoffer un peu en accord avec les souhaits et désirs des joueurs. Chaque année qui suit la quinzième offre, par exemple, la possibilité de répartir 30 points de pourcentage entre les différentes compétences. Il est ainsi possible de les faire vieillir à volonté, mais le maître de jeu a tout intérêt à éviter les abus en refusant des aventuriers débutants de plus de 21 ans.

L'éventail des compétences dont dispo-



sent les personnages est suffisamment vaste pour permettre de simuler toutes les situations qui peuvent se présenter en cours de partie. Elles sont regroupées en 6 catégories (Agilité, Communication, Perception, etc...) et vont de Navigation à Discrétion, en passant par Eloquence, Connaissance des Plantes et Invention (Devise).

S'accommodant mal de l'univers froid et humide des donjons, RuneQuest a été surtout conçu pour des aventures à l'air libre -en "extérieurs"- ce qui explique cette profusion de compétences. Grâce à elles, une partie de chasse ou une visite en ville peuvent vite devenir des aventures à part entière. Les RuneQuesters confirmés savent bien que le simple fait de traverser une rivière tumultueuse entraîne parfois plusieurs heures de rebondissements... et de plaisir de jeu.

## La vie en jeu

Il est un peu abusif de dire que RuneQuest est un jeu "médiéval-fantastique". En fait, il est beaucoup plus antique que médiéval. On ne parle jamais de chevaliers ou de châteaux forts et les armures de plaques ne sont pas choses courantes. Son atmosphère doit beaucoup plus aux civilisations gréco-gallo-romaines qu'aux chansons de geste moyenâgeuses. C'est ce qui fait aussi une grande partie de son charme.

Les règles, très réalistes et détaillées, envisagent avec précision tous les aspects de la vie des temps reculés où régnait la barbarie. Elles simulent notamment avec beaucoup d'efficacité, la fatigue, la malnutrition, les maladies, les poisons, l'asphyxie et tous ces petits éléments qui sont souvent le lot des héros. Mais ce qui est surtout admirable, c'est qu'elles savent rester simples, cohérentes et... éminemment jouables ! Ce qui est loin d'être toujours évident pour des jeux de rôle de ce niveau.

La plupart des actions et des situations de jeu se résolvent à l'aide de jets de pourcentage. Notamment pour l'utilisation des compétences. Une table claire permet d'apprécier la réussite -ou l'échec- d'un jet de dé (du succès critique à la maladresse) et offre la possibilité au maître de jeu d'affiner ses décisions.

Une Table de Résistance (façon Appel de Cthulhu) est également proposée et le système d'expérience n'encourage pas les meurtres et les pillages. Bref, toutes les conditions sont réunies pour que les parties se déroulent sans accroc et dans une bonne ambiance.

Il est même possible de jouer entre deux aventures, car les personnages ont la possibilité de faire des recherches et de s'entraîner pour développer leurs talents.

## Le jeu de la mort

Dans RuneQuest, il vaut parfois mieux savoir éviter les bagarres, car même un personnage très expérimenté peut être abattu d'un seul coup d'épée bien placé. Le parti-pris des créateurs était de concevoir un système de combat réaliste et ils

ont parfaitement atteint leur but. Pendant des années, ils se sont réunis régulièrement au sein d'une association (la Société pour un Anachronisme Créatif), histoire de s'habiller d'armures et de s'affronter les uns les autres avec des haches, des piques, des épées... Heureusement, ils ont été assez prudents pour ne pas s'entretenir avant d'avoir imaginé des règles directement issues de leur expérience personnelle. Les combats de RuneQuest sont donc tout à fait "crédibles". C'est à dire qu'ils sont généralement sanglants et, surtout, très meurtriers !

La masse des paramètres pris en compte pour régler les combats est tout à fait impressionnante. Jugez plutôt : type, résistance, maniabilité et longueur des armes ; taille, force, dextérité, fatigue et compétence des adversaires ; localisation des coups et protection des armures ; attaques, esquives, parades, etc... Les résultats d'un assaut peuvent être très variables, allant du coup critique qui ignore la protection de l'armure et fait un maximum de dommages, jusqu'à la maladresse (*fumble*) où le valeureux guerrier peut s'enfoncer dans l'oeil sa propre rapière... Malgré tout -et c'est presque incroyable- les combats restent jouables et relativement rapides ! Ce tour de force est permis par une remarquable "intégration" de tous les facteurs. Résultat : les joueurs n'ont pas besoin de se livrer en permanence à de savants calculs et peuvent ressentir les poussées d'adrénaline dues au stress du combat.

Parmi les quelques monstres proposés dans le livre, on trouve de vieilles connaissances (orcs, géants, dragons...), mais aussi des créatures typiquement "runequestiennes" comme les abominables broos porteurs de maladies et les immondes walktapus à tête de pieuvre. On peut regretter cependant qu'il n'y ait pas plus de choix.

## Les trois visages de la magie

Il y a pas moins de trois systèmes de magie dans RuneQuest ! Chacun correspond à une conception différente de l'univers des forces qui le régissent.

**a) La Magie Spirituelle (*Spirit Magic*)**  
Anciennement appelée "Magie de Bataille", c'est la magie la plus répandue, celle que l'on peut éventuellement acheter avec un peu d'argent. Elle est assez limitée et propose des sorts d'usage courant permettant de soigner, de réparer, d'augmenter ses performances au combat. Comme la Sorcellerie, elle exige que l'on dépense un certain nombre de Points de Magie et peut très bien ne pas fonctionner.

**b) La Magie Divine (*Divine Magic*)**  
Ses sortilèges sont plus efficaces, mais ne peuvent être acquis que par des personnages qui se sont dévoués corps et âmes à un dieu. Pour agir, ils demandent que l'on sacrifie des Points de Pouvoir. Trois religions typiques sont présentées dans les règles, mais rien ne vous empêche de créer les vôtres.

## c) La Sorcellerie (*Sorcery*)

Elle est puissante, mais difficile à apprendre. Il faut en effet se livrer à de longues recherches ou rencontrer un mentor désireux de transmettre son savoir. C'est un type de magie plus "classique", qui oblige pratiquement son adepte à embrasser la carrière de sorcier.

## En conclusion

La perfection n'est pas de ce monde et cette nouvelle édition de RuneQuest ne fait pas exception à la règle. A force d'être "condensée", elle semble parfois un peu "étroite" par rapport à toutes les possibilités qu'elle offre. On ne peut que déplorer le petit nombre de créatures et de sortilèges qu'elle propose et l'abandon de certaines règles (ex : les combats navals) que l'on pouvait trouver dans RuneQuest III. Les aspects religieux du jeu ont été proprement "trahis", car on ne peut plus devenir prêtre ou seigneur runique comme auparavant. De plus, il n'y a pas d'exemple de scénario et il est parfois fait référence à des chapitres qui n'existent pas (!). Ces défauts seront certainement corrigés dans la future édition "Deluxe" annoncée pour avril par Games Workshop.

Malgré tout, RuneQuest est sans conteste possible l'un des meilleurs jeux de rôle qui soit. Riche, réaliste et cohérent, il a d'ailleurs souvent été "pillé" par d'autres créateurs qui n'ont pas su garder l'élégance de ses règles. Si la simulation vous intéresse autant que l'aventure, vous avez déjà un exemplaire de ce livre dans votre ludothèque. Sinon, préparez vous à faire un achat indispensable. Ce jeu est extraordinaire !

Jean Balczesak  
Illustration : Xavier

## Fiche technique

**Fabricant** : Games Workshop, sous licence de Chaosium Inc. et d'Avalon Hill. Il s'agit de la quatrième édition du jeu, la première étant sortie en 1978 aux Etats-Unis.

**Concepteurs** : Steve Perrin, Greg Stafford et toute l'équipe de Chaosium.

**Genre** : Jeu de rôle médiéval-antiquo-fantastique ; barbares, magie, dragons et tutti quanti.

**Présentation** : livre de 96 pages au format 21x29,7. Papier de qualité, nombreuses illustrations. C'est purement un livre de règles, car il ne contient aucun scénario.

**Système de jeu** : règles utilisant essentiellement les dés de pourcentage.

**Complexité** : moyenne à élevée. Ce jeu ne s'adresse pas aux débutants, mais peut être vite dominé par un maître ayant une première expérience du jeu de rôle. Il est édité en langue anglaise.

**Durée des parties** : de 2 heures à... une vie entière !

**Nombre de joueurs** : de deux à six.

**Articles** : Casus Belli a déjà proposé une critique de RuneQuest II (édition anglaise) dans son numéro 12. En outre, des études consacrées aux divers aspects du jeu ont été publiées dans nos numéros 16, 17, 18, 19 et 20.

**Prix** : 120 francs en moyenne.

# Warhammer

## Entretien avec Roselyne Baladyn, personnage de Warhammer Fantasy Role Play

C'est à la terrasse d'un grand café parisien, que j'ai rencontré Roselyne Baladyn et Mr X, son créateur, qui a tenu à garder l'anonymat...

**Casus Belli** : "Warhammer est aussi le nom d'un wargame avec figurines (Warhammer Fantasy Battle Rules), que sont exactement les rapports entre les deux jeux ?"

**Mr X** : "WFRP est à WFBR ce que AD&D est à Battle System. WFRP a été conçu pour être compatible avec WFBR, le monde, la magie, le bestiaire sont ceux de WFBR. Les caractéristiques des personnages de WFRP sont les mêmes que celles des unités de WFBR. Deux caractéristiques ont été rajoutées : la Dextérité et le Fellowship".

**CB** : "Comment se présente WFRP ?"

**Mr X** : "C'est un 'pavé' de 370 pages qui renferme toutes les règles : système de jeu, magie, combat, monde, dieux, listes des monstres et même un scénario, spécialement prévu pour l'initiation des joueurs et du maître. De nombreuses illustrations agrémentent le texte, le rendant plus agréable à utiliser. Malheureusement, quelques erreurs de maquette parsèment le livre, notamment dans les *Advance scheme*, d'autre part l'explication de certains points de règle reste confuse (utilisation des *Fate Points*). En général l'ensemble des règles manquent de tableaux récapitulatifs."

**CB** : "Quel est le système de jeu de WFRP ?"

**Mr X** : "Tout le système de jeu de WFRP est basé sur le principe du 'Test', chaque action est sanctionnée par un test sous une caractéristique. Réussir un test revient à obtenir, sur 1D100, un score inférieur à celui possédé dans la caractéristique testée (la Dextérité pour forcer une serrure par exemple). Les *skills* donnent soit des bonus dans certaines caractéristiques (*Flee*, *Very Strong*,...) soit des connaissances ou des compétences particulières (*Read/Write*, *Pick Lock*, *Specialist Weapon*,...). Le fait de ne pas posséder le *skill* nécessaire pour une action ne signifie pas forcément qu'elle échouera, une grande liberté de manœuvre étant laissée au maître de jeu en ce domaine".



**Warhammer était, jusqu'à présent, synonyme de wargame avec figurines. Depuis peu, c'est également un jeu de rôle. Déjà, nombreux sont ceux qui glosent sur cet itinéraire, qui n'est pas sans rappeler celui de Donjons & Dragons (dérivant de Chainmail : wargame avec figurines), auquel il emprunte d'ailleurs pas mal. D'autres esprits chagrins parlent aussi de pillage de RuneQuest. Mais demandons aux principaux intéressés ce qu'ils en pensent...**

**CB** : "De quoi est constitué un personnage de WFRP ?"

**Mr X** : "De trois fois rien... Il suffit pour le décrire de ses 14 caractéristiques, de la liste des talents, ou *skills* (et pour certains des sorts) qu'il connaît ainsi que de la "carrière" qu'il suit actuellement. Mais pour en avoir une idée exacte, rien ne vaut un exemple concret..."

**CB** : "Justement, chère Roselyne, pouvez-vous nous parler de vous..."

**RB** : "Eh bien, je..."

**Mr X** (lui coupant la parole) : "Il s'agit d'une jeune femme de 19 ans, de race humaine, gauchère. Elle est très agile, adroite et brillante, mais elle manque de force musculaire et d'endurance. Aussi a-t-elle choisi de se détourner du métier des armes pour suivre la voie des études. Elle

# le jeu de rôle



est actuellement "magicienne premier niveau".

**CB** : "Il me semble que le système des carrières est la principale originalité de WFRP..."

**Mr X** : "Tout à fait, c'est ce système qui en fait un jeu à part, le démarquant des nombreuses copies de AD&D. Il faut distinguer les *basic careers* et les *advanced careers*. Il y a environ 130 *basic careers* possibles, divisés en quatre groupes appelés *career class* : *Warrior*, *Rogue*, *Ranger* et *Academic*. *Warrior* regroupe les métiers des armes, *Rogue* les métiers marginaux, *Ranger* les occupations en rapport étroit avec la nature et *Academic* les intellectuels et scientifiques. Un personnage débute forcément par une *basic career*. Les *advanced careers* sont au nombre de 28, elles représentent un niveau supérieur par rapport aux *basic careers*, parmi elles se trouvent les magiciens, les clercs, les marchands d'esclaves, les assassins et d'autres encore. Chaque carrière est constituée d'augmentation de caractéristiques (*advanced scheme*), de *skills* à acquérir et de dotations (*trappings*). Tout ceci se paye évidemment en points d'expérience...

Chaque carrière mène à d'autres carrières, qui mènent à d'autres encore, réalisant un véritable parcours professionnel".

**CB** : "Quel a été votre "parcours", Roselyne..."

**RB** : "Tout d'abord, je..."

**Mr X** : (l'interrompant) "Lorsque je l'ai créée, elle était lanceuse de couteau (*knives thrower*), mais cela ne lui convenait pas, aussi a-t-elle choisi de quitter la *career class* de *rogue* pour celle de *academic*. C'est ainsi qu'elle est devenue élève d'un magicien (*wizard's apprentice*). Grâce à son enseignement, elle est maintenant, elle-même, magicienne (*wizard level 1*)".

**CB** : "Et pour l'avenir..."

**Mr X** : "La voie de la magie ne l'enchanté pas outre mesure, aussi songe-t-elle à la quitter pour devenir chasseur de primes (*bounty hunter*) afin d'être un jour tireur d'élite (*targeteer*). On revient toujours à ses premières amours..."

**CB** : "Dans quel monde vivez-vous, Roselyne..."

**RB** : "C'est..."

**Mr X** : "Il s'agit du même monde que..." Roselyne sort prestement une bille de soufre de sa poche et la jette sur Mr X. La bille devient une boule de feu qui le fait taire à jamais...

**RB** (soulagée) : "Je vis dans le vieux monde (*the old world*). Il correspond grosso modo à votre Europe du début de la renaissance. C'est un monde en lutte permanente contre le Chaos qui le grignote peu à peu... Les humains ne sont pas les seuls habitants de ce monde. Il m'arrive de croiser des Elfes, des Nains, des Hobbits et, récemment, j'ai découvert qu'il existait même des Gnomes... Chaque race a ses avantages ; j'envie la résistance (*wounds*) et la volonté des Nains, l'initiative des Elfes et des Hobbits, mais je suis tout de même contente d'être humaine..."

**CB** : "Les rapports avec les dieux sont très importants, il me semble."

**RB** : "En effet, à l'instar de mes "collègues" de RuneQuest nous sommes très croyants. Les dieux sont très susceptibles. Aussi au cours d'une aventure, je ne manque jamais d'aller prier dans les principaux temples que je rencontre. Evidemment je ne prie pas les dieux du Chaos ! Ceux-ci ne manquent pas d'adorateurs fanatiques que je ne cesse de combattre..."

Les dieux peuvent vous sauver la vie ou tout simplement vous "aider" si vous leur êtes "sympathique", aussi faut-il prendre garde de ne pas les froisser..."

## Liste des suppléments parus :

● **The Enemy Within**. Contient un guide complet sur "l'Empire", la partie du Vieux Monde où se déroulent les aventures que vivent les personnages de WFRP. Contient également le scénario d'introduction à "Shadows over..."

● **Shadows over Bögenhafen**. Aventure dans une ville, à la recherche du Chaos qui s'y tapit.

## Liste des articles parus dans le magazine anglais White Dwarf :

● **WD 83** : Scénario "The Black Knight".

● **WD 85** : Article "On the road". Deux rencontres possibles sur les routes de l'Empire.

● **WD 86** : Article "Out of the garden". Introduction d'une nouvelle race : les Gnomes.

● **WD 87** : Scénario débutant "Night of blood".

● **WD 88** : Article "Hand of destiny". Précisions et règles définitives sur les "Fate Points".

**CB** : "Vous qui êtes magicienne, pouvez-vous nous parler de ces choses occultes..."

**RB** : "Si vous le désirez... Dans mon monde, la magie est très puissante, pensez donc ! Une boule de feu, au premier niveau ! Je connais beaucoup de magiciens qui en sont verts de jalousie... Il existe 5 voies différentes dans l'art magique, chacune possédant 4 niveaux : les Magiciens proprement dit (*wizard*), les Elémentalistes, les Illusionnistes, les Démonologistes et les Nécromanciens. Les deux dernières voies sont sources de grands pouvoirs mais elles corrompent ceux qui les suivent..."

Chaque sort dépense un nombre de "Points de Magie" différent selon sa puissance ou sa durée."

**CB** : "Dans ce monde en proie au Chaos, les combats ne doivent pas être chose rare..."

**RB** : "Hélas, non... Les combats sont d'une rare violence et l'on a vite fait de s'écrouler en perdant son sang à flots. Il m'est déjà arrivé plusieurs fois de croire ma dernière heure arrivée, j'ai même été laissée pour morte deux fois par mes compagnons d'aventure. Le moindre de vos adversaires peut vous tailler en pièces pour peu qu'il ait de la chance... Aussi c'est par sagesse et non lâcheté que j'évite au maximum de ferrailer, d'ailleurs la magie permet de se battre à distance avec une grande efficacité..."

**CB** : "Sauriez-vous nous parler de ces fameux *Fate Points*..."

**RB** : "Je vais essayer... Vous abordez là le point le plus sujet à controverse de WFRP. Les *Fate Points* nous sont donnés par les dieux, ce sont eux qui permettent d'être "laissé pour mort" par nos ennemis lors d'un combat ou d'échapper "miraculeusement" à un piège mortel par exemple."

Si cela est agréable de savoir que les dieux veillent sur vous, cela peut également ouvrir toutes grandes les portes au "grosbillisme". Il faut être vigilant à ce sujet. J'espère que les dieux s'y emploieront..."

**CB** : "Une dernière question, si vous me le permettez..."

**RB** : "Oui, bien sûr..."

**CB** : "Que faites-vous ce soir ?"

**Propos recueillis par Pierre Lejoyeux**  
Illustration : Didier Guiserix



**Légendes est un jeu qui a la réputation, pas tout à fait injustifiée, d'être complexe. Nous avons donc demandé à Finn, qui a reçu le titre envié de meilleur Maître des Légendes au tournoi du salon des jeux de réflexion 87 (après une place de 2ème en 86), de vous guider dans ses méandres. Et finalement, de découvrir que tout peut devenir simple avec un peu d'astuce.**

**L**égendes est un jeu de rôle unique, par son (ses) thème, par son système si complet (magie, combat...), disons même par sa philosophie. Il ne peut donc pas être dirigé comme les autres jeux. Je parlerais surtout du système Légendes et plus particulièrement de Légendes Celtiques, mais certaines remarques concernent aussi Premières Légendes (PL).

Le principe de Légendes c'est, en donnant corps à des personnages aussi "existants" que possible, de faire revivre une civilisation et son époque.

Pour le maître, autant que pour les joueurs, il est bon d'étudier la civilisation dans laquelle on va jouer, mais aussi et surtout ses légendes car à ces époques, les mythes s'immiscaient allégrement dans la vie de tous les jours. Pour les légendes celtiques, vous trouverez facilement des sources d'inspiration sous forme de livres (Markale...), B.D. (Bran Ruz, Astérix, Chambre de Cristal...), musique (Incredible String Band, Robin Williamson, Moving Hearts, Pentangle...) etc... Les joueurs y puiseront des idées pour rendre leurs personnages plus vivants, pour mieux les intégrer à leur société (quoique la profession de livreur de menhirs reste très marginale !).

Ressortons de ce "bouillon de culture", pour passer maintenant au jeu et à son système. La grande idée, c'est la Charte Angoumoise. Tout doit pouvoir se ramener, grâce au bon sens, à une chance de succès sur 20. Légendes ayant été le premier jeu à expressément prévoir cette possibilité, utilisez-la sans hésiter plutôt que de briser le rythme de la partie en cherchant trop souvent un point de règle.

### La Charte Angoumoise par l'exemple

Jazix et Guydrutix s'affrontent sur un 5000m. Jazix est rapide (Rapidité 16) et surtout très endurant (Souffle 18). Contre lui Guydrutix, plus rapide (Rapidité 19), mais beaucoup moins endurant (Souffle 12). Plutôt que de jouer la course seconde par seconde, utilisons la charte : on peut considérer qu'à la base les deux adversaires ont autant de chances de gagner (10). Mais les caractéristiques qui entrent en jeu vont accorder un bonus (ou malus) en fonction de la charte : les adversaires sont donc presque à égalité avec un petit avantage pour le plus endurant. Pour Jazix 16 en Rapidité la colonne 1 donne +5 en colonne 4, et 18 en Souffle donne +7, donc ses chances de succès (CDS) sont de  $10 + 5 + 7 = 22$  ;

pour Guydrutix la Rapidité donne +8 et le Souffle +1 donc le total est  $10 + 8 + 1 = 19$ .

Maintenant chacun lance un D20 pour connaître le résultat. Pour Jazix : 7. Il y a 15 d'écart entre son CDS et son jet ( $22 - 7 = 15$ ), la réussite est plus que fantastique. Pour son adversaire, 19, une marge de réussite de 0... pas terrible...

Interprétation du résultat : "Le coureur de fond, infatigable, n'a laissé aucune chance à son adversaire. Guydrutix s'est tout de suite fatigué, il n'a jamais réussi à tenir le rythme de son concurrent et n'est allé jusqu'au bout de la course qu'en puisant en lui les dernières réserves d'énergie." Le succès de Jazix est merveilleux et déjà un barde doit se préparer à chanter cette victoire.

Notons que les résultats auraient pu être différents. Avec un 20 : c'est un échec critique qui peut être encore aggravé par un deuxième jet de dé (chute, claquage...). Avec un 1, la réussite est parfaite et peut, de même, être encore accentuée.

### Dévier des règles ?

Les règles sont parfois floues (c'est rare, surtout avec PL) ou laborieuses<sup>(1)</sup>. Au ML revient la possibilité de les "personnaliser", en prenant garde toutefois de ne pas s'en éloigner trop, et en prévenant les joueurs, qui doivent pouvoir jouer avec d'autres ML sans trop de surprises ! Ainsi, pour la course de fond, mon observation personnelle est que la vitesse n'influence pas le résultat. De grands coureurs de fond peuvent faire plus de 13 secondes aux 100m, soit une rapidité de 12 d'après Légendes. Donc peut-être vaudrait-il mieux ne faire intervenir que le



# Profession : Maître des Légendes

Souffle ou alors uniquement la Fatigue (la Santé d'Esprit comptant aussi) ou... Bref, un autre exemple où, si la règle vous semble inexacte, mais que la modifier dépasse vos capacités, la charte angoumoise sera d'un grand secours. Attention tout de même, en abuser revient à ne plus jouer à Légendes, mais à *votre* jeu...

Cette course aurait pu être courue seconde par seconde, avec les règles avancées, dans un esprit de jeu très technique. Pour trouver votre propre équilibre entre les deux extrêmes, jouez d'abord avec la charte, puis faites intervenir peu à peu les règles avancées, en apprenant à les dominer et à les utiliser à bon escient. Il n'est pas possible de tout connaître dès la première fois. Le module "Les Otages" permet justement de s'habituer aux mécanismes. Le premier combat très sérieux donne l'occasion de regarder avec les joueurs le système de combat. Par contre, il faut sans doute bien le connaître avant d'aller jusqu'à vérifier si une arme se brise...

## Le zoom de Légendes

Je vois le ML comme l'heureux propriétaire d'un zoom : soit il reste au loin, s'occupant du "jeu de rôle", sans technique, soit il se rapproche autant qu'il le veut de la précision et des effets microscopiques. On peut jouer à Légendes (et, plus encore, à PL) comme on jouerait à R.O.L.E<sup>(2)</sup>. Mais le ML dispose du pouvoir permanent de résoudre une situation avec la précision que l'on attend d'un jeu de simulation. Le meilleur exemple est celui de la magie, maléable à souhait : on peut "régler" un sort dans sa durée, sa portée, son étendue, son intensité et ceci après avoir clamé, ou chuchoté l'incan-

tation... Une souplesse que le joueur commence à bien utiliser après avoir lancé une vingtaine de sorts. (Le ML, lui, peut en même temps se familiariser avec l'utilisation du paravent, très bien conçu). Très souvent, si les circonstances sont favorables et le but aisé, il vaut mieux considérer que le druide réussit à peu près automatiquement.

Par exemple : un druide peut utiliser Feu de la Terre pour enflammer une maison ou un pré. Mais s'il veut juste allumer un feu pour son chaudron ? Est-il bien utile de passer 10 minutes à faire les calculs (tandis que les autres s'endorment). Annoncez-lui plutôt : "Tu réussis (tu perds juste un petit point de fatigue), vous êtes éclairés par les flammes..."

Deuxième exemple, le combat : dans une bataille titanessque au milieu de la plaine, est-il crucial de savoir si le trente-deuxième combattant recule ? Vous trouverez dans le "Signe du Serpent" un système simplifié qui accélère le "combat de masse" où les détails importent peu. L'important, c'est le plaisir des joueurs ; et s'ils aiment les combats, il faut les faire combattre, pas regarder les figurants s'entretuer. Comme le jeu autorise beaucoup de choix (22 actions possibles en combat), limitez le temps de réflexion en égrenant les secondes :

(ML) "1ère seconde... Deux... Trois..."

(Joueur) -J'entame une attaque rapide.

(ML) -Quatre... Ton adversaire semble sur la défensive. Cinq...

(J.) -Je frappe." Etc...

S'il avait oublié de frapper à cet instant, tant pis, le coup attendait ! Il est donc préférable de ne pas avoir plus de 6 joueurs et 6 Personnages Non Joueurs (PNJ) dans un combat avec le système complet.

## Et la longue création de personnage ?

Je la préfère rigoureuse, même "lourde". Le joueur doit bien cerner le personnage qu'il veut jouer. Il peut alors répartir les valeurs des 8D4 comme il l'entend pour chaque don, dans la logique du personnage. Ainsi, un Barde aura une bonne valeur artistique et un Druides une bonne valeur en Foi.

Aussi étrange que cela paraisse, il est très rare qu'un joueur veuille un personnage parfait ; il lui donne des défauts, des problèmes, d'où l'intérêt des Geis donnés par le Maître des Légendes<sup>(4)</sup>.

La création complète du personnage, calculs compris, prend du temps, certes, mais vous verrez, on y prend vite goût ! Des programmes informatiques permettant de simplifier la tâche du créateur sont à l'étude. Pour l'instant, ils ne sont pas commercialisés, mais la Guilde des Légendes en teste pour Apple et Amstrad.

## Préparation de scénarios

Paradoxalement, je pourrais vous conseiller de ne pas en préparer : on en trouve de très bons dans le commerce. Légendes se caractérise pour l'instant par un répertoire de modules irréprochables, et même ceux que vous trouverez dans vos revues favorites satisfont à ce critère. Mais qualité rime aussi avec rareté. Il vous faudra donc un jour ou l'autre créer vous-même des aventures...

## Aventures en Gaule

(un bon départ pour vous faire la main)

Pour bâtir votre scénario, partez si possible d'une légende. C'est plus facile ! Ou du moins, donnez-lui une personnalité.

Un "truc" consiste à inventer un "thème" de campagne, et à situer votre scénario dedans. Même si la campagne n'existe que dans votre tête, et dans ses grandes lignes, le simple fait d'élargir votre point de vue sur l'aventure vous aidera à rendre le scénario plus réel, avec des racines et des conséquences à long terme. De la même façon concevez un terrain, des lieux, qui ne serviront en principe que d'ici deux ou trois épisodes. Le simple fait de signaler leur existence élargira le monde autour des personnages, qui se sentiront vivre dans une histoire, et non errer dans un donjon...

D'ailleurs combien de récits, de légendes, parlent d'une attaque de château ou de souterrains ? Très peu ! Les meilleurs chantent plutôt les aventures en extérieur, les épreuves, les rencontres épiques. Les aventures doivent se suivre au long des mois (des années !), et les personnages vivre des choses différentes selon le moment ou la saison. Ainsi la Campagne du village atrénate retrace, sur plusieurs scénarios (Les Otages, Le Trèfle Noir, A la Poursuite de Conn Ruadan, Le Signe du Serpent), la vie de ce village au fil du temps, et l'on découvre peu à peu l'environnement, un monde où les gens que l'on rencontre et les personnages eux-même ont tous leur place (même Guiserix !)<sup>(3)</sup>.

## Rencontres celtiques

Liées ou non à l'intrigue, les rencontres donnent tout le sel à l'aventure. A condition de rencontrer des personnes, et non des corps de métiers (guerrier, druide...) désincarnés. Travaillez la personnalité de chaque rencontre. Donnez à tous ces gens une psychologie (même outrancière) : un trait de caractère bien appuyé se remarque et si vous décidez qu'un personnage est discret, jouez-le "caricaturalement discret". Sinon ce trait va se perdre dans les détails du jeu, et c'est frustrant pour le maître ! Prenez exemple sur la littérature : quelques détails suffisent à caractériser une personne (Obélix se définit par son ventre, ses "sauts d'humeur" et sa consommation de sangliers et de Romains).

Donnez-leur une voix, des attitudes, des gestes, des tics, un regard, pourquoi pas une odeur... (de vieux cuir ou de forge, pourquoi pas de poisson ; "il est pas frais mon poisson ?"). Si Guydrutix est arrogant, sûr de lui, sa défaite va le couvrir de ridicule. Alors que s'il avait été calme, pondéré, tenace, presque timide, le simple fait qu'il soit arrivé au bout de ses 5000 mètres, lui valait déjà les bravos de la foule.

Ces détails suffisent à donner à vos PNJ beaucoup plus de relief que si vous vous contentez de leurs "67 % de chance de nager" et autres chiffres. Séparez donc vos PNJ en trois catégories : les "figurants", pour qui les trois ou quatre détails ci-dessus suffisent. Les "seconds rôles" pour qui une fiche est nécessaire (combat ou magie en vue). Enfin les "héros", méchants ou alliés des personnages, qui

nécessitent une feuille de personnage complète (attention, ce ne seront sans doute pas des débutants, eux !). Ceci s'applique tout autant à PL, bien qu'il y soit très rapide de faire une fiche.

Préparer des figurants et des seconds rôles est surtout vital dès que vos héros entrent en ville. Si vous vous êtes concentré sur la technique, ils ne verront que des ombres et la ville elle-même leur semblera un décor inexistant. Et si vos joueurs prennent soudain l'initiative de défier un légendaire combattant que vous leur faites rencontrer (comme Conchobar), n'hésitez pas à faire gagner celui-ci : les héros déchus sont et doivent rester rares chez les Celtes. Et, comme on dit : "c'est le métier qui rentre"<sup>(5)</sup>. Un détail tout de même, les Celtes préfèrent infliger une défaite que tuer s'ils peuvent l'éviter !

## La gloire, enfin !

La victoire ne suffit pas à apporter la gloire, même si elle est la première des trois phases nécessaires.

La victoire : un combat aboutit à une victoire. Bon... Vous pourrez toujours noter que Jazix a battu Guydrutix.

Le récit : le gagnant s'en vante. Bien ! On saura que Jazix a écrasé Guydrutix dans une course splendide !

La légende : le barde chante cette réussite, et c'est maintenant un héros qui n'a laissé aucune chance à un lâche adversaire, faisant triompher son village dans une joute impressionnante. Comme quoi, d'une part le pouvoir des mots est énorme, d'autre part on est pour une fois mieux servi par les autres que par soi-même.

## Magie ?

Il est très important de limiter le nombre des utilisateurs de magie. Ils peuvent être présents parmi les personnages, mais dans la vie de tous les jours, même dans les légendes, on en trouve peu, ou alors des débutants (cela ferait vraiment beaucoup 10 druides en Armorique !). C'est d'autant plus facile que les joueurs vous demandent souvent, pauvre ML, de choisir leurs sorts et faire leur fiche. Pour une fois, soyez paresseux !

## Histoire et géographie : liberté surveillée<sup>(6)</sup>

Je laisse toujours planer un doute sur les lieux, les dates... Non, cette aventure ne se passe pas 52 ans avant la naissance de Jésus-Christ. Avec tout ce que vont faire vos aventuriers, êtes-vous sûr que JC naîtra un jour ? Cela se passe par "un beau matin de printemps" et seul le druide pourra deviner l'année : 1535 après la naissance du soleil. Peut-être un jour entendront-ils parler de cette tribu lointaine : les Romains. Ils acquerront ainsi, petit à petit, une idée plus précise, des repères... Sur le plan de l'histoire et de la géographie, nous sommes dans le monde des légendes et un détail peut toujours être différent ! "Zut, j'ai oublié qu'ils devaient traverser la Loire... Bon,

tant pis, la Loire passe "un peu plus loin"<sup>(1)</sup>. C'est votre monde de légendes, il ressemble à votre idée de la réalité de l'époque, et puisque la magie et les dieux existent, le réel peut parfois vous céder le pas<sup>(7)</sup>.

## Droit de vie et de mort !

Vos joueurs vont faire des erreurs, mourir peut-être, vous aurez alors le pouvoir de les faire renaître ou se réincarner. Bien que ce pouvoir se traduise par un jet de dé, "j'adapte" certains lancers, soit pour donner une "deuxième vie" à ceux qui ont particulièrement subi de malchances, soit, à l'inverse, pour éjecter "honorablement" un joueur réfractaire à l'ambiance de la civilisation (les lois de l'hospitalité, le respect dû aux druides, l'amour de l'art, l'existence des dieux chez les Celtes, ne pas manger de porc ou autres dans les Mille et Une Nuits). Là, comme avec les anacronismes volontaires du joueur (C'est pas Burdigala, c'est Bordeaux), je reste sans pitié, pas vous ?

Légendes mérite qu'on apprenne à s'en servir correctement, et si la barre vous semble trop haute, Premières Légendes simplifie bien des choses et permet d'alléger le côté technique. Mais dans tous les cas le rôle du Maître des Légendes reste "Faire revivre une époque" et y entraîner les personnages. L'état d'esprit pour y parvenir pourrait tenir dans un proverbe un peu adapté : "Aide-toi et les joueurs t'aideront !..."

Finn

Illustration : Pascal Rémy



(1) Qui a dit "cet article aussi" ?

(2) Le plus petit jeu de rôle du monde, proposé dans CB 34, dont l'optique est : beaucoup de dialogues, et quelques chiffres et jets de dés pour éviter au MJ de devenir trop arbitraire.

(3) Le geis, interdiction morale d'origine divine ou magique, doit s'adapter à la personnalité de l'aventurier. Voir Premières Légendes P.14 "Les contraintes" et pour Légendes le journal "Dragon Radieux" n°6.

(4) Stéphane Daudier va jusqu'à détailler les gardes d'une simple porte dans "Le Signe du Serpent".

(5) Mais alors, faites un "beau" combat et donnez de l'expérience !

(6) Réflexion du mauvais élève devenu maître du monde...

(7) Sans exagération, car comme l'enseigne Pierre C. à l'université de Bordeaux : "Quand je crée un univers, j'essaie de le rendre cohérent."

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  Art de Vivre

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



Réservez-le en  
téléphonant à  
Isabelle  
au 16(1)  
45.63.01.02.

ECHEC & MAT

la passion du jeu

*Jeux de Rôle*

*Jeux de  
Simulation*

*Wargames*

*Figurines*



*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

**Fwouinn-le-Parcheminé titubait, déjà éméché à dix heures du matin, entre les hauts murs de l'Echelle des Scribes-Echevins. Il avait un certain mal à coordonner ses mains pour retenir un lourd grimoire. Au moment où il allait s'affaler, il fut retenu par une solide poigne. Il s'agissait d'un demi-orc à la fière allure, ce qui en soi était fort étonnant à Laelith.**

**"Tu accepteras bien un verre de bière vieil homme. Entrons dans cette taverne et raconte-moi un peu ce qu'est ce tas de vieux papiers relié de cuir." Fwouinn s'assit et ouvrit avec précaution le livre. Sur la page de garde était dessinée la marque de la Bibliothèque Matérialiste Universelle.**

**"Il s'agit de peinture je crois..."**

**"Lis moi donc le début," lui souffla Krikork en commandant deux bières."**

## De l'usage artistique des sortilèges

### Chapitre premier : La peinture

Afin de pallier au manque de peinture, le jeune artiste en herbe ne saura manquer de se munir des "Cantrips" appropriés (cf *Unearthed Arcana*). Mais, que fera le dit artiste lorsqu'il sera lassé de ces couleurs, somme toute assez fades, mais surtout si périssables. (Après quelques années de pluies sur ses superbes oeuvres. Pfuut !... envolées).

L'artiste-magicien de classe se choisira donc en premier lieu un endroit qui ne soit pas sujet aux intempéries, sachant même aller trouver le coin de prédilection en haut d'une montagne s'il le faut (le *Vo!* ou *Escalade d'Araignée* aidant). Mais que fera le magicien ne pouvant se déplacer si loin, ayant le vertige, ou, plus simplement, n'ayant aucune montagne sous la main. Non, il ne profèrera pas d'incantations insultantes à l'égard de ses collègues mieux fortunés, abandonnant la peinture pour la sculpture de petites figurines de chiffon et l'arrangement d'aiguilles dans icelles. Il faudra que ce magicien garde son calme, aille dans une grotte, ou, à défaut, sa cave. Bien qu'il soit plus agréable de travailler dans un environnement sec, il n'est pas interdit d'aller dans une cave humide, voire une crypte ou une oubliette (simple suggestion).

Afin de peindre dans les meilleures conditions, le magicien doit tout d'abord se munir d'un pochoir, et avoir mémorisé au moins un sortilège de *Lumière*. Il ne reste plus alors qu'à lancer le dit sortilège sur le pochoir, lui-même appliqué contre un mur, tout en faisant très attention à ne pas déborder. En cas d'erreur, ne vous en faites pas, il est toujours possible de la gommer grâce à un *Ténèbres*, ou mieux, avec un *Dissipation de la Magie* (le *Ténèbres* servant essentiellement à faire des ombres sur les ouvrages de maître).

Il existe, bien-sûr, des sorts de *Lumière Eternelle* si l'on désire avoir une oeuvre plus durable (*Lumière*, lorsqu'il prend fin, ne laissant en effet qu'une faible trace,

non brillante, difficilement discernable). Une petite gâterie pour nos amis illusionnistes maintenant : au lieu d'un bête sort de *Lumière*, utilisez donc un *Jet de Couleurs* en n'oubliant pas, toutefois, de bien bouger les doigts afin de mélanger les couleurs (ce qui, au passage, neutralise l'effet offensif du sortilège). Cette méthode, permet de faire une superbe gerbe de teintes diverses. Le dessin, comme avec un *Lumière*, perdra rapidement sa brillance, les couleurs gardant tout de même un léger aspect pailleté à vos oeuvres, il est conseillé d'y lancer, après création, un léger *Lumières Dansantes* suivant le contour du dessin, qui pour les vrais artistes, donnera un aspect de relief pendant la durée du sort.



Les Illusionnistes peu habiles artistiquement mais de très haut niveau dans leur science, sauront apprécier une nouvelle forme de peinture, consistant à faire tourner une *Sphère Prismatique* à toute vitesse, la rendant par là même inoffensive. L'illusionniste projetera la sphère sur sa toile, (ou son mur, enfin : ce sur quoi il dessine) faisant un mélange de couleurs, quelque peu abstrait soit, mais du plus bel effet artistique. (C'est ce que, dans les milieux à la pointe de la mode, on appelle le Sphérisme)...

"Oui oui, bien sûr" coupa Krikork. "C'est très intéressant" et il referma d'un coup le grimoire sur les mains de Fwouinn.

"Ne connaîtrais-tu pas plutôt des histoires

de personnes vivantes ? Et puissantes par exemple... Non ? Fwouinn se gratta la tête et passa la main dans sa barbe pour essuyer la mousse de la bière.  
*"Humm, puissant, voyons voir. Ah oui, je me rappelle d'un gros drôle de costaud..."*



## L'épais Vorpai

**F**ils naturel d'une gnome alpiniste et d'un géant des montagnes il a pris le métier de brigand en gros et demi-gros. Il s'attaque donc aux personnages les plus importants (en volume) du groupe. Il est reconnaissable à son bandeau jaune qui masque un oeil de méduse (remplaçant son oeil gauche transpercé par une flèche de hobbit). Il a gardé de son ascendance paternelle, une démarche lourde et pesante, lorsqu'il court (sur 1d8) :

- 1-2** secousses légères à 50m à la ronde.
- 3-4** secousses importantes à 50m à la ronde.
- 5-6** crevasses à 50m à la ronde.
- 7-8** tremblement de terre sur 500m à la ronde.

Si vous le rencontrez, arrêtez-le ! Cela vous rapportera 2000 P.O et toute la considération des gardes-frontières. (Il a toutes les caractéristiques d'un "Géant des Montagnes" sauf la taille qui est moyenne).

A cause de ses pieds, l'expression -les pieds Vorpai- a fait le tour des contrées. Certains forgerons indécents l'ont repris sous la forme de l'épée vorpale.

*"Mais non, mais non", cria Krikork. "Je parle d'une personne vraiment puissante. D'un magicien fourbe et vicieux au riche trésor par exemple."*

*"Oh là là, je crois que j'ai trop bu" dit Fwouinn avant de s'affaler sur la table. Aussitôt le demi-orc glissa la main dans la besace du vieux scribe. Il en sorti un avis qui parlait d'un dangereux individu, aujourd'hui expulsé de la Terrasse du Nuage. "Eh bien, voilà ce que je cherchais. A nous deux Gallyx."*

## Gallyx le sourcier

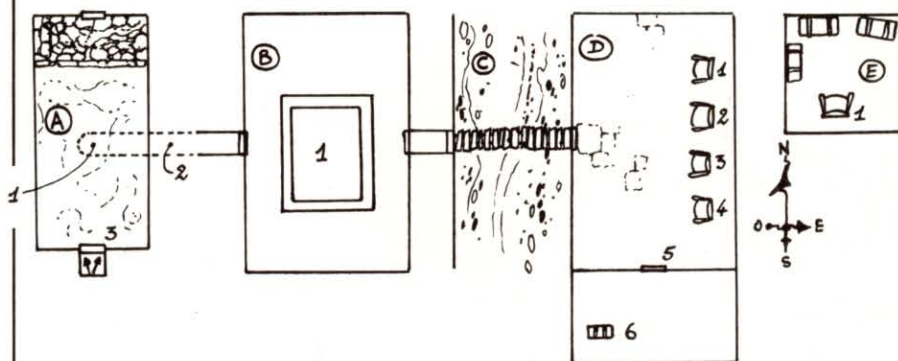
**C**e magicien humain (niveau 8) possède tous les sorts des niveaux 1, 2, 3 et 4 dans son livre, plus le pouvoir de lancer un sort spécial du 7ème par mois. Il est affecté d'un problème psychologique qui lui fait confondre parler et magie, tenir une conversation et lancer des sorts. Il est recherché pour avoir placardé des affiches publicitaires dans la Terrasse du Nuage où il souhaitait ouvrir une échoppe. Durant la pose des parchemins, il chantonnait "Runes explosives" et on a déploré cinquante morts, tous des passants curieux.

Son surnom "Le Sourcier" vient de son pouvoir à détecter les gens ou les objets. Chaque jour, il ressent ainsi une attirance vers un endroit où l'on trouve (lancez 1D8) :

- 1** : or, **2** : argent, **3** : gemmes, **4** : bronze, **5** : magie, **6** : dragon, **7** : eau, **8** : vin. Il peut situer l'endroit mais ne sait pas ce qui l'a attiré.

Gallyx possède un trésor fabuleux amassé grâce à son sortilège (7ème niveau) "Change personne en or" et protégé par un repaire particulièrement piégé. La récompense pour Gallyx, mort ou brûlé vif, est de 7000 P.O.

### REPAIRE DE GALLIX



#### PIECE A

Au nord un promontoire (5) qui domine un lac de piranhas (4). Au sud, une porte (3) qui donne sur un mur où sont scellées des piques empoisonnées. Au plafond pend un élastique maquillé en corde (1). Juste à côté de lui, l'entrée secrète qui donne sur un conduit (2) situé au dessus du plafond.

#### PIECE B

Une piscine (1) pleine de piranhas et remplie de liquide (composition : 50 % invisibilité, 50 % poison).

Sur la porte Est est inscrit : "Entrez en frappant". Ce qui signifie qu'elle s'ouvrira si l'on frappe quelqu'un du groupe. La porte est "maudite" et si on la touche... on reste collé.

#### PIECE C

Pont de bois au-dessus d'un fleuve infesté de crocodiles-garous. Le pont de bois est un mimic.



#### PIECE D

4 fauteuils et une porte (5). La pièce sud contient un coffre (6) marqué : "Propriété de Vorpai le brigand". Il contient une centaine d'yeux de méduse et un rouleau. Le texte du rouleau indique qu'il s'agit de la réserve de Vorpai.

Le fauteuil 1 transforme toute personne ou tout objet posé dessus en un monstre niveau 1.

Le fauteuil 2 transforme en monstre niveau 3.

Le fauteuil 3 téléporte en pièce 6.

Le fauteuil 4 transforme en monstre niveau 5.

#### PIECE E

Le fauteuil (1) se casse dès que l'on s'assoit dessus.

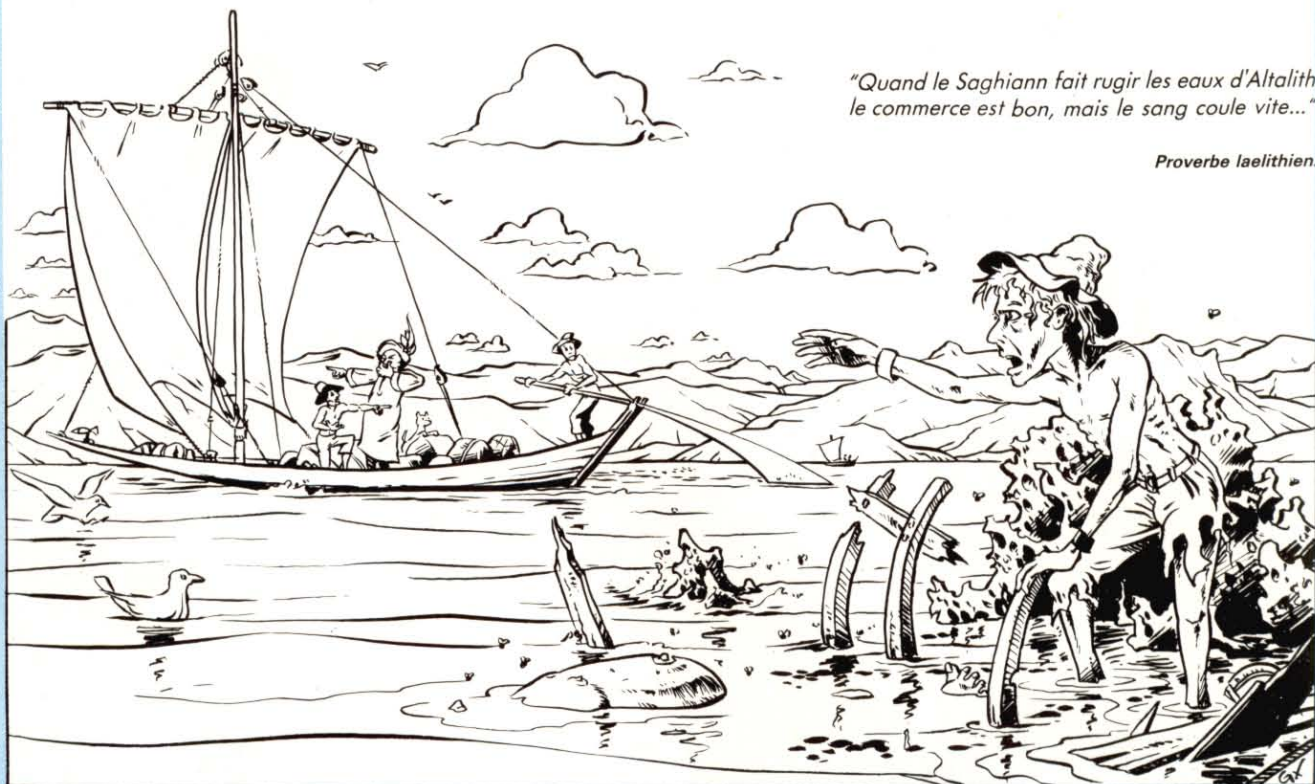
Gallyx possède un anneau de téléportation qui ne fonctionne qu'une fois par jour. Il utilise le fauteil n°3 pour l'aller et l'anneau pour le retour. Celui-ci ne téléporte qu'une personne à la fois. Le trésor contient : 3 orcs, 12 gnomes, 1 elfe et un géant des collines en or.

Dans chaque pièce : 5 % de chance de rencontrer Gallyx.

**Fwouinn-le-Parcheminé**  
 remercie de leur aide,  
 pour les textes  
**Sir Yarn Kdral**  
 & **Jean-Michel Rubio Nevado**  
 pour les dessins  
**Thierry Ségur**

# Le lac d'Altalith

*vu au travers de douze témoignages*



*"Quand le Saghiann fait rugir les eaux d'Altalith, le commerce est bon, mais le sang coule vite..."*

*Proverbe laelithien.*

**Un voyage sur le lac d'Altalith ne s'oublie jamais. Véritable mer intérieure, il sait être doux comme un étang champêtre, mais son calme apparent dissimule une nature tourmentée. Ses eaux, qui baignent le port de Laelith, apportent à la cité sainte la nourriture, la boisson et le commerce sans lesquels elle ne pourrait pas survivre. Mais ils lui imposent également le lourd fardeau de l'insécurité...**

## ALTALITH AUX MILLE VISAGES

### Enfant du Châtiment

... A l'époque de Tanith-Lenath, l'ancienne ville, la région environnante offrait le spectacle de steppes montagneuses sillonnées par de rares ruisselets, souvent desséchés. Le lac le plus proche se trouvait alors à plus de vingt jours de marche. Mais un jour, vint le Châtiment... Les terres furent brutalement broyées, comme sous l'influence d'une poigne divine. Là où il n'y avait que des vallées,

des chaînes de montagnes s'élevèrent en quelques jours, pendant que des pics titanesques étaient engloutis dans des gouffres insondables. Comment ne pas comprendre alors, l'impression mystique profonde que provoqua ce cataclysme sur l'esprit des montagnards dégénérés qui peuplaient Tanith-Lenath ? Comment ne pas comprendre qu'ils y aient vu la manifestation d'un courroux divin, bien improbable pourtant ?

Les théosophes et théologues de Laelith ont depuis imaginé bien des "théories" qui justifient le statut privilégié de la ville sacrée. Parmi les arguments qui corroborent leur, soi-disant, "mission divine", il y a celui relatif à la création d'Altalith. En effet, lors du basculement du plateau de Laelith, le cours de nombreuses rivières de montagne fut détourné jusqu'à la plaine nouvellement formée en contrebas

de celui-ci. Au cours des années, l'eau s'accumula jusqu'à former progressivement un immense lac dont les eaux regorgent littéralement de poissons. "N'est-ce pas là un signe que les dieux nous sont favorables ?" osent alors clamer ces bigots. Laissons ces âmes simples voir la manne céleste, là où elle n'est pas. Tout le monde ne peut pas être doué d'objectivité, n'est-ce pas ?...

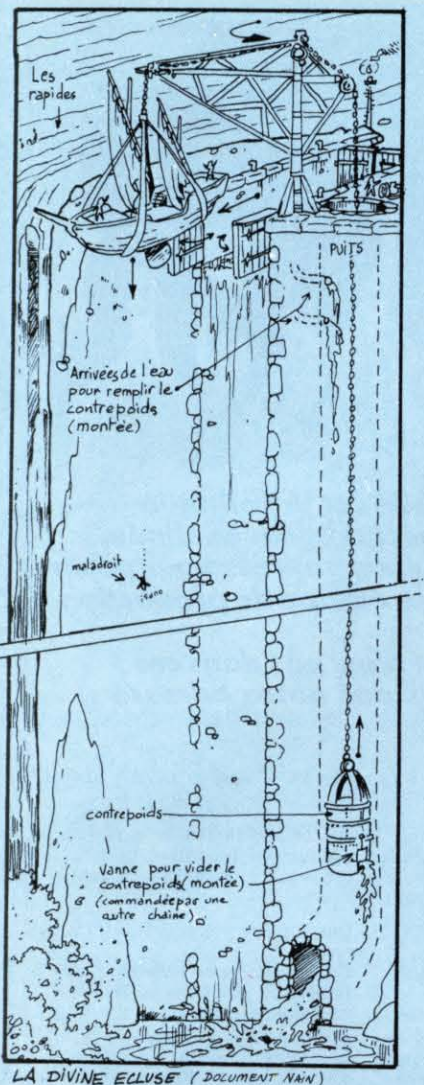
*Extrait de "Sectes, religions et autres foutaises" par Gorham l'Incroyant*

### Les deux lacs

... Moi, Deriab le pêcheur, j'veus dis qu'veus aut'zétrangers vous avez la comprenette un tantinet lambine. Y-a pas qu'un lac, y-en-a DEUX ! Ben oui, quoi ? Qu'est-ce vous faites du Lac des Hautes Eaux ? Hein, dites ? D'accord, nous aut' pêcheurs, on-y va pas souvent, vu qu'y faut faire d'la grimpe ou prendre la Divine Ecluse. D'toute façon, y-a pas des barils de poissons dans ces eaux-là. Sont trop froides. Pis y faut déjà deux bonnes journées de voile pour faire la longueur d'Altalith, alors qu'est qu'veus voulez j'aille trainer mon timon dans c't'endroit. Allez, embêtez pas les pauv'gens qui doivent s'bagarrer avec le Siaghann pour gagner leur croûte...

*Extrait de "Conversations de voyages" par Ulbehir Moldevar.*

(1) Laelith est une ville utilisable comme lieu d'aventure pour tous jeu de rôle médiéval fantastique, publiée dans Casus Belli n°35



## Fureur et catastrophes

... O toi, Eshir, Dieu des Vaguelettes, fait que la course des voiliers soit fructueuse aujourd'hui ! O toi, Siaghann, Dieu du Vent du Nord, pousse les esquifs à bon port, épargne leur ta colère et n'embrume pas l'esprit des hommes ! Quand tu souffles sur Altalith, il t'arrive de déchaîner les passions, mais je sais que tes terribles tempêtes ne sont que des épreuves destinées à éprouver la foi des croyants. Car c'est toi qui apporte les navires chargés des bienfaits de l'occident. C'est toi aussi qui permet aux galériens de dormir sur leur aviron en rêvant d'un sort meilleur. Et toi Altalith, grand lac divin, essaye encore aujourd'hui de retenir ta fureur ! Je t'en supplie, ne déborde pas ! Tes crues nous sont douloureuses, quand elles moissonnent les vies des simples de la Chaussée du Lac...

*Invocation quotidienne de Xeniphys,  
Grand Prêtre du Poisson d'Argent.*

## Faune et flore

... Il est sidérant de constater combien innombrables sont les espèces aquatiques qui peuplent Altalith. La Mouche des Eaux est l'une des plus petites, mais aussi l'une des plus redoutables ! Sa morsure, bénigne d'apparence, provoque chez ses victimes une tuméfaction des tissus abso-

lument étonnante à observer. Le sujet devient gris-bleu et double de volume, avant de virer au rouge vif. C'est à ce moment, en général, que se produisent les premières lésions internes qui provoquent rapidement un décès miséricordieux. Quelques heures plus tard, le cadavre, qui a encore enflé, se fissure par endroits et finit par exploser littéralement, éclaboussant tout ce qui se trouve dans un rayon d'une dizaine de pas ! Il existe quelques remèdes à ce fléau -heureusement rare- mais ils coûtent cher et ne sont efficaces que s'ils sont administrés dans les plus brefs délais. Vous comprendrez donc que je considère les Hommes-Crabes et autres Poissons-Dragons qui peuplent le lac, comme des nuisances mineures. Mais, il faut aussi être juste. Il existe de nombreuses espèces utiles à l'homme. Ainsi, le Iedropus, ce petit poisson argenté à la chair parfumée dont nos pêcheurs ramènent de pleins filets. Ou encore le Saltamar, sorte de dauphin d'eau douce, qui a déjà sauvé la vie de bien des marins malchanceux.

La flore aquatique est également remarquable. Si l'on excepte les inévitables Kelpies, on trouve d'innombrables sortes d'algues dans les eaux d'Altalith. Parmi les plus remarquables, citons l'Adreas qui agrmente les repas de toutes les auberges de Laelith, l'Ostrun dont on tire des potions souveraines contre la sénilité, la Natrud qui fournit les meilleures compresses contre la gangrène. Et puis, il ne faut pas oublier l'Assilapiase, une sorte de jonc qui pousse tout autour d'Altalith, utilisé pour la confection des parchemins les plus beaux que le monde ait jamais connus. Le présent ouvrage est d'ailleurs certainement fait d'Assilapiase tressé...

*Extrait de la préface de "Eaux riches et prodigieuses" par Saint Mokard, médecin attitré du Roi-Dieu.*

# LAC ET SOCIETES

## Tragédie utruz

... Nous venons de loin, petits nageurs. D'au delà des montagnes et des mers, d'au delà même des mémoires. Nos ancêtres furent capturés dans les eaux vives et salées d'un océan qui n'existe plus. Nous fûmes soumis en esclavage par des sorciers "faces-lisses" qui adoraient le grand Dieu Poisson qui dort dans le giron de l'univers. Ils nous ammenèrent dans des grands tonneaux de bois remplis d'eau saumâtre, jusqu'à la ville qu'ils appelaient Tanith-Lenath. Là, nous vécûmes longtemps dans les puits obscurs des égouts, jusqu'à ce que les Grands Anciens entendent nos suppliques et provoquent le Châtiment. Quand beaucoup de "faces-lisses" eurent succombé, le Dieu Poisson décida de nous accorder un fief et il fit couler les rivières qui donnèrent naissance aux Grandes Eaux d'Altalith. Nous avons beaucoup souffert pour adapter nos branchies à l'eau insipide des montagnes. Mais nous avons lutté, petits nageurs. Oh oui, nous avons lutté... Après

bien des décennies, nous avons édifié une capitale, au plus profond des Grandes Eaux. Le bonheur était grand en ces temps révolus, grand et beau comme le rêve qui ne dure que le temps d'une nuit paisible. Un jour, un de nos prêtres refusa de donner une jeune "face-lisse" en sacrifice au Dieu Poisson. Il croyait l'aimer. Il lui redonna la vie qu'elle avait perdue en s'enfonçant sous l'eau bienfaitrice, et la renvoya à Laelith. C'est alors que notre race commença à dépérir. Nos ouïes s'atrophiaient et il nous fut de plus en plus pénible de rester longtemps sous les eaux. Quand il ne resta plus que quelques familles dans la capitale dévastée, nous décidâmes de la quitter à tout jamais, sans espoir de retour. Car nous espérions que le Dieu Poisson nous prendrait dans sa miséricorde. Mais le mal était fait, nous sommes damnés, petits nageurs. Nous sommes les derniers...

*Discours du sage utruz Labahn aux petits de sa race.*

## Les hommes autour du lac

... Quand j'arrive en vue du port de Laelith, je sais que ma fortune est faite. Car cela signifie que j'ai pu visiter les nombreuses villes côtières et que j'ai survécu aux colères du Saghiann. Les cales de ma galère regorgent donc de denrées que je pourrai vendre à prix d'or au Grand Marché. Mais, comme tous les négociants qui arpentent le lac en tous sens, je ne sais jamais si j'arriverai à bon port avant de voir la côte.

Les ports d'Altalith sont aussi variés que les fleurs du jardin du Roi-Dieu. Coraz, sur la côte nord, est une bourgade coincée dans une vallée encaissée difficile d'accès par voie terrestre. Elle est peuplée d'aimables barbares qui se sont piqués de faire du commerce, sans avoir pour autant oublié leurs origines. Pour eux, une fois qu'un marchandage est commencé, la vente doit se conclure, sinon leur interlocuteur ("l'escroc", comme ils disent...) est mis à mort. Il faut donc déployer des trésors de diplomatie pour négocier les tarifs.

Bental, sur la côte méridionale, est une petite cité aux tours élancées, peuplée des hérétiques rejetés de la ville sainte. Ils se sont spécialisés dans les étoffes depuis des années et produisent des tartans de toute beauté. L'ennui, c'est que Bental est aussi surnommée "la Cité qui Vole", non pas qu'elle soit capable de s'élever au dessus du borbier terrestre, mais elle abrite quantités de voleurs qui ne reculent devant rien pour délester un honnête négociant quand il n'est pas suffisamment escorté.

Aziliane, la capitale du grand duché du même nom, située plus à l'est, offre par contre le spectacle d'une agglomération paisible, où il est possible de déguster les mets les plus fins. Malheureusement, elle est dotée d'un système de taxes iniques qui peut vous ruiner en une nuit, si vous n'observez pas à la lettre sa législation...

*Journal de bord d'un négociant, retrouvé dans une barque vide qui dérivait sur le lac.*

# STORMBRINGER

**Rester à votre écoute et mieux comprendre vos exigences : telle est la politique d'ORIFLAM. A ces fins, nous ouvrons une page qui vous est spécialement destinée. Nous nous engageons à répondre à toutes les questions que vous pourrez vous poser au sujet de nos productions futures, des règles de jeu, de notre équipe de production, etc...**

**Chaque lettre que nous recevrons trouvera sa réponse et si ce n'est pas dans ces colonnes, ce sera par courrier personnalisé. Aussi, n'oubliez pas notre adresse : ORIFLAM, 7 rue Villers l'Orme - MEY - 57070 METZ.**

Question N°1 - Jean-Luc WAHL - Lyon  
**- Y-aura-t-il un écran pour Stormbringer ?**

**Réponse :** Bien sûr, et à l'heure où vous lisez ces lignes, il est en cours de finition et vous devriez très bientôt le trouver chez votre revendeur habituel. En plus de l'écran, magnifiquement illustré et très complet, vous trouverez un scénario intitulé "L'Oeil de Straasha". Dès à présent, sachez qu'un écran de collection numéroté et dédié par le dessinateur et ses créateurs sera disponible par souscription auprès d'ORIFLAM au prix de 120 F. Cet écran de luxe aura son lettrage frappé à chaud en argent.

Question N°2 - Maurice MENCIONE - Nice

**- La classe sociale de mon personnage représente-t-elle son métier ?**

**Réponse :** Non, cette confusion est assez fréquente. En fait, la classe sociale représente l'origine de votre personnage et le milieu dans lequel il est éduqué. Avant de devenir un aventurier, votre personnage a très bien pu devenir troubadour, entrer dans les rangs d'une armée, travailler chez un artisan tout en étant noble d'origine sociale. C'est ce que représente les 1D6 + 2 de compétences supplémentaires qui vous sont octroyés en plus des aptitudes originelles dues à la classe sociale. Bien sûr, vous pouvez confondre classe sociale et métier si vous le désirez. On imagine difficilement un noble renonçant à son statut.

Question N°3 - Alain JEANIN - Belfort  
**- Je trouve étonnant qu'un bouclier puisse être détruit après une parade, même critique, contre une attaque critique. N'y-a-t-il pas là une invraisemblance ?**

**Réponse :** Non, il ne faut pas oublier que les Jeunes Royaumes ont une technologie primitive. Armes, armures, bou-

cliers n'ont pas la solidité que les matériaux d'aujourd'hui peuvent apporter. Une attaque d'une violence inouïe peut très bien faire voler en éclat un bouclier en bois ou faire céder les sangles en corde ou en cuir.

Question N°4 - Laurent MARIOT - Caen  
**- J'ai trouvé, en lisant les règles en français de Stormbringer, certaines modifications par rapport à la version américaine. Vous ont-elles été fournies par Chaosium ?**

**Réponse :** Non, les règles supplémentaires et les modifications effectuées dans la version française sont du fait propre d'ORIFLAM. En effet, l'équipe d'ORIFLAM est entièrement composée de joueurs assidus. C'est pourquoi avec l'accord de Chaosium, nous avons procédé à la refonte de quelques règles. A titre indicatif, des additifs aux règles de combat seront fournis avec "Démons et Magie".

Question N°5 - Claude DEMOUGEOT - Paris

**- Les sorciers ne sont-ils pas trop puissants par rapport aux autres personnages de Stormbringer ?**

**Réponse :** Un sorcier est puissant, et peut rapidement s'avérer un allié ou un adversaire redoutable. Les règles sont néanmoins extrêmement strictes sur la progression de ce type de personnage. De plus, le maître de jeu doit se montrer attentif lorsqu'un sorcier tente d'obtenir l'assistance d'un être démoniaque. Ces entités répugnent à servir un humain et feront tout pour entrainer sa chute à moins d'être liées. Une lutte de pouvoir (POU) contre pouvoir (POU) pourra rapidement tourner au désavantage du sorcier.

Enfin, le maître de jeu devra toujours veiller à l'équilibre du groupe et éviter qu'un personnage impose sa puissance, sa loi à toute l'équipe. Par ailleurs, les Mélnibonéens et Pan Tangiens ont des mentalités si spécifiques qu'il est diffi-

lement imaginable de les voir côtoyer de façon durable un groupe d'aventuriers. Pour clore ce chapitre, même si vous n'êtes pas sorcier, l'emploi d'objet démon vous est autorisé dès l'instant où vous dominez l'esprit qui l'habite.

Question N°6 - Pascal BERANGER - Orléans

**- Dans la boîte de STORMBRINGER, j'ai relevé, sur votre feuille de parution, que vous parliez de scénarios de conception française. Pourrais-je avoir plus de détails ?**

**Réponse :** L'écran de maître de jeu fait déjà parti de ces produits d'origine française. De plus, une campagne est actuellement en cours de création. Elle vous entrainera dans les tréfonds de la jungle de R'Lins Kron. Votre quête sera telle que les seigneurs de la Loi et du Chaos s'inquiéteront de votre réussite et tenteront tout pour vous intercepter. Survivre aux pièges de la jungle, franchir la porte des ténèbres, échapper aux assassins bleus, etc...

Par ailleurs, ORIFLAM lance un concours de scénarios sur la FRANCE dans l'intention de publier un livret de 4 scénarios. Envoyez-nous vos modules (40 pages dactylographiées) et les meilleurs seront édités par nos soins.

Question N°7 - Philippe ROUTIER - Paris  
**- Pourquoi éditez-vous "Démons et Magie" avant "Le compagnon de Stormbringer" ?**

**Réponse :** Deux raisons à ce choix qui peut paraître incohérent : D'abord, techniquement nous voulions éditer "Démons et Magie" avant "Le compagnon" à cause des règles sur la santé mentale qui limitent considérablement les sorciers ; elles ont finalement été introduites directement dans STORMBRINGER. Mais "Démons et Magie" était déjà traduit dans sa totalité avant "Le compagnon". Ensuite, "Démons et Magie" contient la toute première campagne pour

STORMBRINGER intitulée "Le cercle de velours". Une aventure d'un très haut niveau que nous voulions rapidement faire vivre.

Question N°8 - Michel PELINARD - Angers

**- Est-ce que vous publierez des feuilles de personnages à part ?**

**Réponse :** Pour ne rien vous cacher, ce projet est à l'étude. Chaque feuille de personnage possèdera une silhouette différente tenant compte de la nationalité, de la corpulence et du métier. De plus, des idées de modules et de campagnes y seront jointes.

Question N°9 - Frédéric MONSEL - Bordeaux

**- Est-il possible d'invoquer d'autres démons que ceux prévus sur la liste du Livre de Magie ?**

**Réponse :** A priori, ni nous, ni Chaosium à qui nous avons posé la question n'en voyons l'utilité, car la totalité des situations possibles nous semble couverte. Par contre, le "Démons et Magie" décrit de nouvelles facilités spéciales comme "Clairvoyance" pour les démons de savoir ou "Paralyse" pour les Démons de combat.

Question N°10 - Jean-François FINET - THIONVILLE

**- J'estime que l'on peut parer un coup avec un arc. Pourquoi ce cas de figure n'est-il pas prévu dans les règles ?**

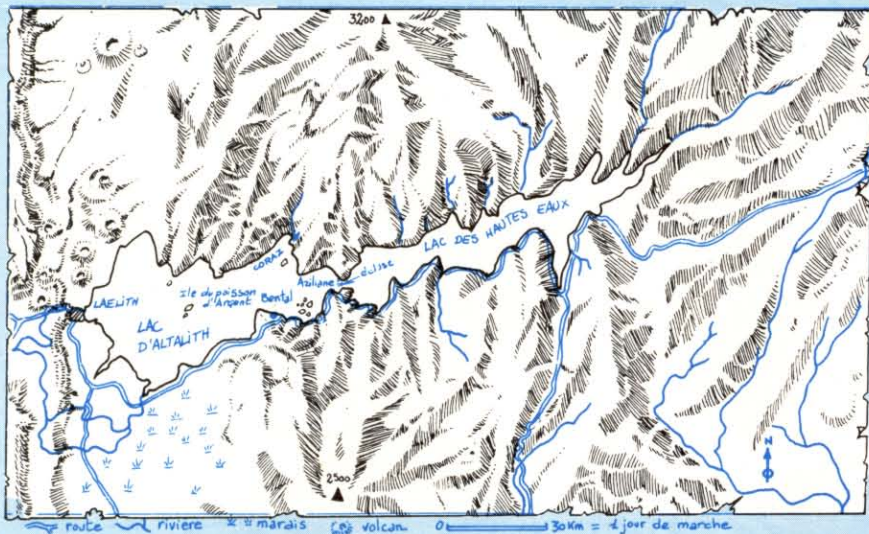
**Réponse :** C'est possible, et les règles l'autorisent, la parade se définissant comme la faculté de détourner un objet, mais pauvre arc. Sera-t-il encore capable de servir à son usage premier après un tel choc ? Aucune compétence de parade ne peut être développée avec un arc, aussi votre chance de succès se bornera à votre bonus général de Parade. Dans tous les cas il sera détruit. Entre nous, un bouclier serait plus indiqué pour ce genre de sport.

## Les embarcations

... Les chasseurs d'ordures qui fourmillent aux abords des quais de la Chaussée du Lac utilisent des *couraghs*, des barques rondes faites de branches et de vieilles peaux imperméabilisées. A l'aide d'une

garde-chiourme nous interdisait tout repos. Personne ne peut imaginer la souffrance du galérien quand, le soir venu, le tambour ne ralentit pas. Personne ne peut savoir ce que j'ai enduré...

Extrait de "Je suis innocent !" d'Anvlin d'Estenar.



grande épuisette, ils écument jour et nuit la surface de l'eau pour recueillir tout ce qui flotte et peut se manger, se travailler ou se vendre. Les Utruz, eux, préfèrent les *urnz*, des barques en roseaux tressés qu'ils utilisent pour la pêche et leurs déplacements. Ils possèdent également quelques voiliers sortis de nos chantiers, et qu'ils ont acheté à des pêcheurs à la retraite. Ces voiliers mesurent rarement plus de 30 pieds et sont munis d'une voile carrée et de deux rames situées à la poupe qui servent de gouvernail.

Les nobles et les prêtres aisés préfèrent pour leur part les galères d'apparat, généralement birèmes, à bord desquelles ils font des promenades d'agrément sur le lac. Les galères marchandes se distinguent de ces dernières par une plus grande sobriété dans la décoration et une silhouette plus ventrue, pour permettre le transport de marchandises.

Mais, le fleuron de la production laelithienne est sans conteste le Tanith-Lenath. Cette grande trirème couverte de feuilles d'or et d'argent, sculptée de la proue à la poupe de symboles pieux, est la plus grande merveille qui ait jamais fendu les eaux d'Altalith. C'est également l'un des meilleurs vaisseaux de guerre du monde. Il est capable d'éperonner la plus solide felouque pour l'envoyer instantanément par le fond. Il dispose également de catapultes et de balistes pour lancer de la poix et des traits enflammés sur ses adversaires...

Discours de Satrien, ingénieur en chef des chantiers navals de Laelith.

## Une vie de galère

... Nous étions trois par banc à bord du Tanith-Lenath. Il nous arrivait parfois de rester enchaînés pendant un mois d'affilé. La crasse et la misère étaient épouvantables parmi les rameurs. Nous avions à peine de quoi manger et le fouet du

## HISTOIRE ET LEGENDES

### La bataille de Coraz

... Soudain, le Tanith-Lenath apparut à l'horizon. Les avirons, maniés rageusement par les gardes du Roi-Dieu, soulevaient des gerbes d'écume et le navire avançait à la vitesse d'un albatros planant à la surface des flots. En un éclair, deux birèmes pirates furent éperonnées. Elles coulèrent rapidement, emportant dans les enfers leurs équipages hurlant de terreur. Mais la Gargouille, la grande trirème de Tourre l'Eventreuse, se défilait. Alors, les catapultes crachèrent la mort enflammée qui s'abattit sur le navire de guerre ennemi. Un carreau d'arbalète tiré du Tanith-Lenath traversa trois pirates avant d'embrocher Tourre qui tomba par dessus bord en lançant des imprécations. La galère du Roi-Dieu profita alors de la confusion qu'elle venait de semer généreusement pour aborder la Gargouille, brisant par la même occasion toutes ses rames. Les hommes d'élite de la cité sainte jaillirent de ses flancs pour exterminer au corps à corps - à coups de sabre, de pique et de dents - les derniers gredins. Aucun n'en réchappa. Depuis, le chancre de la piraterie ne s'est jamais plus installé sur les eaux d'Altalith...

Extrait de "Mes guerres" par Conrad d'Ulvers, capitaine du Tanith-Lenath.

### Iles mystérieuses

... La plupart des légendes qui parlent d'Altalith ont pour sujet des îles fabuleuses qui apparaîtraient parfois à la surface du lac. On peut ainsi citer Elanéa, l'île des Nymphes, où des vierges à la beauté surnaturelle attirent les marins avant de les faire succomber à force de plaisirs. Il y a aussi, Gorklade, l'île Nue, dont les

étranges palais en ruine recèlent des trésors auprès desquels ceux du Cloaque ne sont rien. Enfin, il y a Troneor, l'île de la Vérité, où le sage trouve la réponse à toutes ses questions et où le sot ne peut que mourir.

Bien sûr, il existe aussi de nombreuses îles réelles, comme celle sur laquelle est édifiée le Temple d'Altalith, et où se rend chaque année le Grand Prêtre du Poisson d'Argent le jour de la Pluie de Fleur (équinoxe de printemps). Mais aucune ne pourra jamais faire rêver les hommes comme les terres mythiques issues de leur imagination...

Extrait de "Superstition chez les pêcheurs" par Zareg le copiste.

Les Mini Scénarios

Les INSTANTANES

à développement rapide



de CB

### L'escorte

Les aventuriers sont engagés par un riche négociant qui doit se rendre à Bental et qui se méfie des voleurs qui hantent cette ville.

— Pour le Meneur : vous pouvez ainsi emmener vos joueurs pour une visite guidée des hauts lieux du lac. Ils découvriront d'autres villes et, qui sait, peut-être une des îles mystérieuses dont parlent les légendes...

### Les écumeurs

Des navires marchands disparaissent de plus en plus souvent depuis quelques temps. Les autorités sont nerveuses et affrètent des petits bateaux pour inspecter les eaux du lac avant de revenir faire leur rapport. Les aventuriers peuvent s'engager à bord de l'une d'entre-elles.

— Pour le Meneur : des pirates particulièrement efficaces ont trouvé refuge sur une île déserte d'Altalith. Ils attaquent et font prisonniers tous ceux qui croisent leur chemin. Car ils entretiennent un trafic d'esclaves avec un pays lointain de l'occident...

### Le trésor

Les aventuriers apprennent, par un garde émêché, que Tourre l'Eventreuse, la célèbre corsaire aux exploits de triste mémoire, est censée avoir caché son trésor dans les caves du "seul temple de Laelith qui ne soit pas construit à Laelith"... S'ils comprennent qu'il s'agit d'une référence au Temple d'Altalith, ils peuvent essayer de retrouver les richesses de la pirate.

— Pour le Meneur : le temple n'est pas gardé, mais il regorge de pièges et ses souterrains fourmillent de créatures qui ont trouvé un chemin reliant l'île au Cloaque. Le trésor existe bien, mais il se trouve en plein cœur de la petite nécropole où sont ensevelis les Grands Prêtres du Poisson d'Argent. L'endroit est hanté, évidemment...

Compilation des textes  
Jacques Dalstein  
Illustrations  
Didier Guiserix

# *Dis monsieur Druillet, dessine-moi un monstre...*

## *Oeuvres de Philippe Druillet*

### **Dargaud**

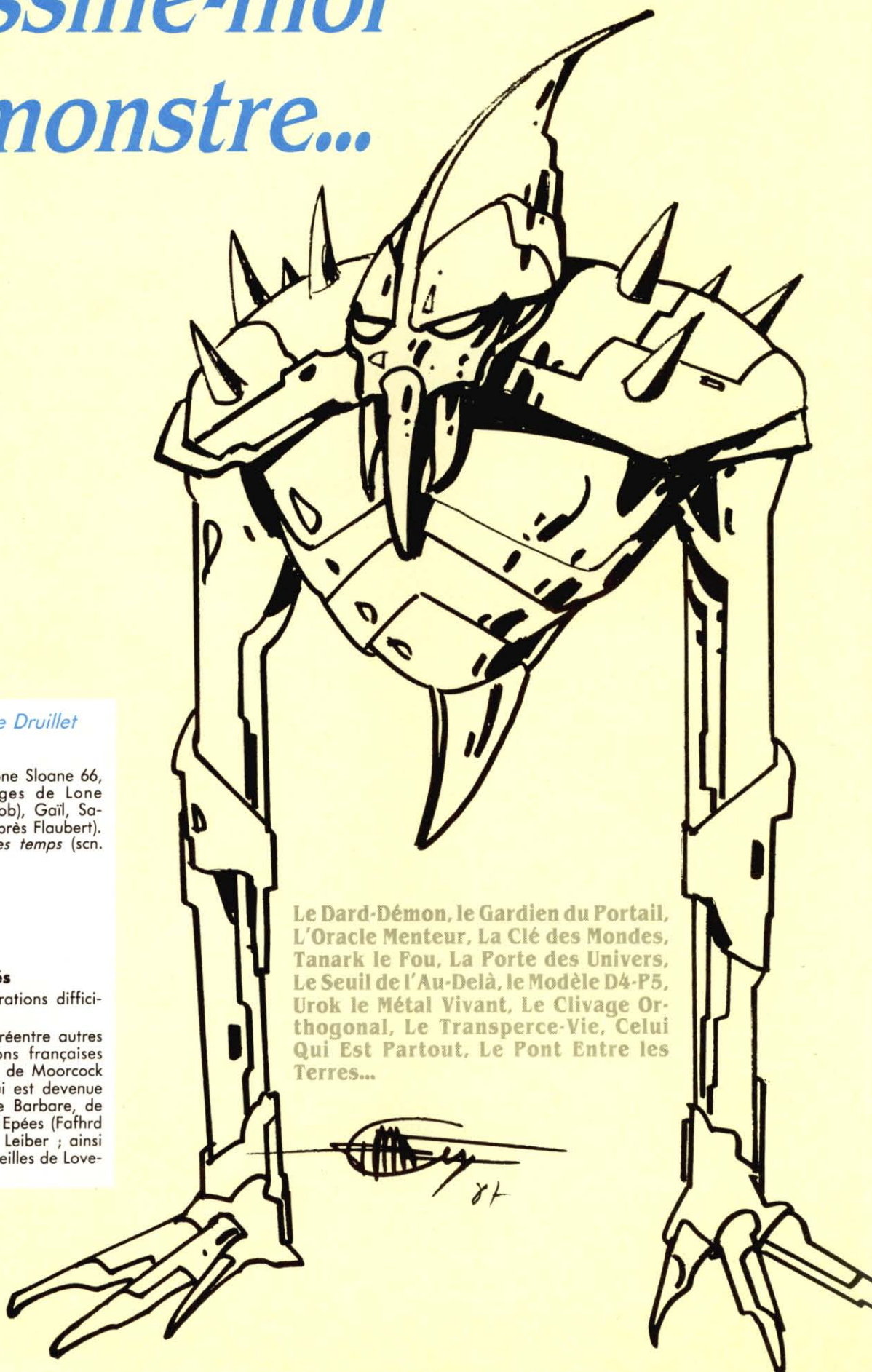
- Cycle Lone Sloane : Lone Sloane 66, Les 6 premiers voyages de Lone Sloane, Délirius (scn. Lob), Gail, Salammbô (3 volumes, d'après Flaubert).
- Yragaël ou la fin des temps (scn. Demuth).
- Urm le fou.
- Vuzz.
- Las-bas (Vuzz 2).
- Mirages.
- La nuit.

### **Humanoïdes Associés**

- 30x30 (recueil d'illustrations difficilement disponible)

Philippe Druillet a illustré entre autres les premières traductions françaises d'Elric le Nécromancien de Moorcock (il en a fait une BD qui est devenue Yragaël) ; de Conan le Barbare, de Howard ; du Cycle des Épées (Fafhrd et le Souricier Gris) de Leiber ; ainsi que de Démon et Merveilles de Lovecraft.

Le Dard-Démon, le Gardien du Portail, L'Oracle menteur, La Clé des Mondes, Tanark le Fou, La Porte des Univers, Le Seuil de l'Au-Delà, le Modèle D4-P5, Urok le Métal Vivant, Le Clivage Orthogonal, Le Transperce-Vie, Celui Qui Est Partout, Le Pont Entre les Terres...



## Le Guerrier et le Démon

Ymstirh le Conquérant était en rage. Il venait de détruire, puis de réduire en cendres la Cité des Escaliers de Cristal, la forteresse ultime de son tout dernier ennemi. Celui-ci, le Roi Artus, était cloué sur une croix et sa vie se répandait goutte à goutte sur le sol.

Désormais, plus rien sur cette terre ne s'opposait au pouvoir d'Ymstirh. Ses colères pouvaient faire la fortune de quelques uns et la dissiper en fumée l'instant d'après. Sa parole était comme celle d'un dieu. Un dieu recouvert de sang.

"Magicien ! Sorcier maudit ! Viens à moi !" cria-t-il en direction de la tente pourpre de commandement.

Un homme au teint olivâtre, aux cheveux blancs et aux yeux morts s'approcha. Son bâton de marche semblait augmenter et diminuer de taille, mais sans jamais quitter le sol.

"Sorcier, j'ai conquis ce monde, mais cela ne me suffit pas. Tout a été trop facile et la destruction ne m'apporte plus le plaisir des débuts. Aussi je te le dis aujourd'hui : ouvre moi les portes. Ou ta vie te quittera au matin".

Le sorcier fit chercher du métal et construisit une forge. Il ammena des enfants femelles et pris leurs cœurs. Dans deux piliers de fer il fit couler leur liquide vital. Tout autour il dessina le pentacle sacré et commença ses incantations.

"Fumées et sang, vierges et batailles, ouvrez-moi les portes de nouveaux mondes à conquérir. Que les piliers de Loi et de Chaos dissimulent la vérité de l'Univers".

Soudain ! IL fut là ! Mais le sorcier ne pouvait LE voir et Ymstirh ne savait pas ce qu'était la peur.

"Dis moi ce que tu crains le plus au monde ?" demanda le démon de sa voix profonde.

"L'ennui" répondit sans hésiter le Conquérant en sortant l'épée noire de son fourreau. Il avança sous le dard du démon, en plein dans l'iridescence de la Porte. Encore un pas... et il disparut. Un des guerriers qui se tenait tout près fit un pas en avant. Le démon répéta sa question.

"La mort !" fut la réponse de l'homme d'armes.

"Oh non ! Il y a pire que la mort !" susurra le démon en le transperçant de sa queue. Alors, le guerrier poussa un cri tel que tous surent que son âme l'avait quitté. Jamais plus on ne revit Ymstirh.

## Dieux et Démons des Portails

A travers l'univers existe ce que certains appellent le Grand Dieu, le Tout en Un, la Force Cosmique, Yog-Sothoth, la Force d'interaction Multiverse et de bien d'autres noms encore. C'est ce Dieu/Force qui relie entre eux tous les univers, qui les agence, ouvre les portes de l'un à l'autre. Il a à son service des multitudes de démons/passages qui transportent les entités vivantes d'un univers à l'autre. La nature de ceux-ci dépend entièrement de l'univers dans lequel ils sont créés, mais il leur faut toujours une base métallique et une base organique. C'est leur seule exigence. Lorsque l'on veut passer, ils posent une question qui a un rapport avec la destination que l'on veut atteindre. Pour pénétrer dans un univers plutôt Loyal, il faut répondre justement à une énigme. S'il s'agit d'un endroit dominé par le Chaos, le démon va réagir au hasard.

Nous ne vous donnons pas de caractéristiques pour ces démons. A vous de les créer suivant vos aspirations propres et vos jeux favoris.

## Lectures parallèles

Depuis des millénaires, les rêveurs ont su que d'autres mondes existaient au-delà du nôtre. Lovecraft voyagea à travers la porte d'argent par le rêve. C'est Moorcock qui imposa sa notion de multivers : une multitude d'univers plus ou moins dominée par la Loi (l'ordre, la paix, la stabilité, la science) ou le Chaos (la créativité sans limite, le désordre, l'anarchie, la magie). Il n'existe pas de monde entièrement régi par la Loi ou le Chaos, quoique certains écrivains les aient effleurés.



## Le Savant et le Robot

Dans son bureau blanc et vert éclairé aux halogènes, le Docteur Von Smerten lisait la circulaire DC-34-Z l'informant que les limites de l'Univers Connu venaient d'être atteintes, colonisées, normalisées et rentabilisées à 28,2 % par tranche annuelle.

Il lui était signifié qu'il avait entre 1567 et 1568 heures pour mener à bien ses travaux sur les univers alternatifs. Son crédit était fixé aux nouvelles normes 236. Il fit amener l'appareillage nécessaire, mais aussi un livre en papier de l'époque déjà oubliée et trouvable de la Grande Ignorance, d'avant l'avènement du Grand Planificateur.

Sa commande de divers éléments biologiques et notamment de sang de groupe 0 négatif lui valurent une inspection. Les Vérificateurs haussèrent les sourcils vers ce robot aux allures plutôt non fonctionnelles qui se dressait dans le laboratoire. Smerten dû expliquer que la porte s'ouvrirait entre les deux "jambes". L'inspecteur AB-2 prit mentalement une note enjoignant au service psychiatrique de procéder à

une évaluation du professeur sous 36 heures. Smerten poursuivait son exposé.

"Il suffira d'inverser la polarisation du champ induit, puis de faire chuter les puits de potentiels et enfin d'activer l'effet tunnel. Alors les univers parallèles nous seront accessibles." En ce faisant, il abaissa le contrôle et le robot s'activa.

"Qu'est ce que les yeux ne peuvent pas voir ?" demanda la voix métallique de l'automate.

"Quand les bornes sont dépassées, il n'y a plus de limite" répondit le professeur, et il franchit le seuil interdimensionnel.

Derrière lui le Vérificateur nota que tout cela était bien irrégulier et s'avança pour questionner le robot. Mais celui-ci le devança.

"Comment fait-on une omelette ?". Et sa voix était très sérieuse.

"En cassant les oeuuuuuu..." commença l'homme, et son cri se termina dans un gargouillis de sang provoqué par la présence d'un dard en métal dans sa poitrine.

On démontra le robot pour l'examiner. Mais on fut incapable de le reconstituer. Il y manquait quelque chose.

Voici quelques livres qui pourront vous aider à construire ce genre d'univers.

### Chaos :

– Alice au pays des Merveilles. Lewis Carroll.

– Elric le Nécromancien. Michaël Moorcock.

– Démons et Merveilles. Lovecraft.

### Loi :

– Le procès. Kafka.

– Légendes de la Fin des Temps. Michaël Moorcock.

– 1984. George Orwell.

Pierre Rosenthal

Voilà, c'est notre dernier "Dessine...". Nous espérons que vous avez apprécié ces créateurs d'univers si différents les uns des autres. Ils ont été huit (un nombre magique chez les Chinois mystiques comme chez les informaticiens fous) et peut-être auriez-vous souhaité voir encore d'autres dessinateurs ? Nous aussi, mais mieux vaut s'arrêter au sommet de la montagne que de dévaler la pente, disait Confucius. Nous sommes heureux de conclure avec Philippe Druillet, dont les inspirations littéraires ont été si proches de toutes celles des joueurs de rôle. Mais remercions une fois encore tous ceux qui l'ont précédé dans cette rubrique. Par ordre d'apparition : Max Cabanes, Régis Loisel, Amo, Jean-Michel Nicolle, Enki Bilal, Silvio Cadello et Jean-Claude Mézières. Qu'ils continuent à nous faire rêver encore et encore.

Joe Casus et Annabella Belli

# Des jeux très spatiaux

**Les jeux de diplomatie à grande échelle sont en général plutôt orientés vers la science-fiction, en raison de la plus grande facilité à gérer des mondes isolés plutôt que des pays et provinces, avec tous les problèmes que pose la logistique des armées. Ils existent depuis de nombreuses années aux USA, Grande Bretagne et Belgique. En France, ils commencent à poindre. En voici deux que nous trouvons particulièrement intéressants.**

## SAGA

"Albert, 24 ans, habitant Lyon cherche jeune femme pour découvrir amour torride mais sincère." "Vicieuse cherche gros loup pour chevauchées fantastiques". J'en passe et des meilleures. Il est bien possible qu'à l'heure où ces lignes seront publiées, les messageries roses (?) sur minitel seront surtaxées (on parle de 400 Frs de l'heure). Mais espérons que dans le même temps, les jeux subiront une baisse de prix. Car actuellement, 60 Frs/heure, c'est un peu cher, surtout pour jouer à des jackpots idiots ou des jeux d'aventures moins bien construits que les livres-jeux (qui eux valent seulement 22 Frs).



sont enregistrés et exécutés une fois toutes les vingt-quatre heures. Votre but : devenir maître de la galaxie à la place du maître de la galaxie.

### Les points forts du jeu

- Le grand nombre de participants.
- La possibilité de dialoguer en direct avec les autres connectés.
- Un système de boîte aux lettres très perfectionné. Il vous permet en effet, après avoir envoyé vos messages, de les relire, de savoir s'ils ont été lus, et si oui, à quelle heure et date.
- Vous pouvez examiner n'importe quelle planète ou secteur de la galaxie, savoir quels ont été les combats importants de la veille, localiser vos ennemis.

### Les points faibles

- L'absence de différenciation entre personnages (capacités et buts) favorise plutôt une lutte ouverte que des jeux d'alliances.
- La transparence de toute la galaxie et la possibilité de construire des croiseurs sans restriction de nombre ou de lieu retirent certaines données stratégiques. (Au milieu du territoire d'un ennemi, on peut très bien construire des vaisseaux en grand nombre d'un coup et le pilonner).

### En conclusion

Ce jeu est un essai pour ouvrir les jeux d'alliances à un large public et ses auteurs restent ouverts aux remarques (ainsi, suivant en cela une de nos suggestions, le transport des troupes a désormais un coût proportionnel à la distance et au nombre transporté, alors qu'il était fixe).

Si Saga vous paraît simple sur papier, allez plutôt voir par vous-même sur minitel. Il était déjà audacieux de faire un tel produit quand on sait que la plupart des gens qui se connectent ne lisent jamais les règles du jeu. Un jeu plus compliqué aurait sans doute perturbé ou effrayé le public.

*Saga est un jeu sur minitel où l'on accède par le serveur 36.15 MINIP. Le coût horaire est actuellement de 60 Frs. Comptez un bon quart d'heure minimum pour chaque tour, le temps de voir la galaxie, les positions ennemies, faire vos achats, déplacements et attaques.*

## AVATAR



Depuis bientôt un an, le Dernier Cercle propose un jeu de science-fiction et de diplomatie par correspondance.

L'histoire est simple : vous êtes sur une petite planète isolée où vous découvrez les vestiges d'une ancienne civilisation qui savait comment voyager dans les étoiles. Bien sûr, vous essayez aussitôt, et ne voilà-t-il pas que vous réalisez que vous n'êtes pas tout seul (chacune des parties regroupe de 8 à 16 personnes). Alors que faire ?

Eh bien, tout va dépendre du rôle que vous vous êtes fixé au début. Chaque rôle, suivant vos actions, va vous permettre d'obtenir des points, nécessaires à la victoire.

Vous pouvez être :  
**L'Empereur**, qui a intérêt à posséder le plus de planètes possibles, avec ses industries, ses mines et ses populations.

**Le Marchand** transportera les marchandises de tout le monde car c'est son intérêt.

**Le Pirate** n'est pas très recommandable puisqu'il cherche à posséder des flottes et piller des mondes.

**L'Antiquaire** est un collectionneur qui se fera un plaisir de prendre vos trésors encombrants.

**Le Robotron** n'est pas bien sympathique non plus. Son but : détruire toute vie.

(1) Il semble que JEST, le jeu de combat automobile (sur le 3615), évolue dans le sens du jeu d'alliances, car seuls des joueurs collaborant avec des véhicules complémentaires peuvent espérer y faire leur trou et rester longtemps maîtres du terrain. Cet aspect, toutefois, ne transparaissait pas encore lors de la rédaction de cet article (NdIR).

**Le Missionnaire** est bien un homme de paix, il convertit les populations à sa cause. Mais ses ennemis parlent plutôt d'espions.

Quant à la galaxie, qu'y trouve-t-on donc ?

Les planètes sont reliées entre elles par des chemins spatiaux. Il peut y en avoir de deux à cinq par planète. Au sol se trouvent les populations, qui extraient les matières premières des mines, et qui permettent aux industries de construire des vaisseaux. Le problème est que certaines planètes sont particulièrement démunies d'un ou plusieurs de ces éléments. D'où jalousie et nécessité de s'étendre.

Parfois aussi vous trouverez des trésors. Certains vous intéresseront, d'autres vous seront indifférents et il en existe qui sont maudits. Plus un monstre, nommé la Chose, qui a le pouvoir de bouleverser les planètes et leurs liaisons.

Si vous décidez de vous inscrire, vous recevrez un livret de 28 pages de règles vous expliquant comment rédiger vos ordres et lire votre listing. Car listing vous recevrez et devrez dépouiller toutes les trois semaines environ. Si cette procédure n'est pas très compliquée, elle demandera pourtant au débutant un sérieux effort avant de l'assimiler complètement. Heureusement, les premiers tours, où il ne se passe pas grand chose, vous permettront de vous familiariser avec le système.

Mais plus encore que de science-fiction, il s'agit d'un jeu de diplomatie. Les rôles sont si dissemblables qu'il n'est pas possible de gagner sans faire d'alliances. Un bon conseil, ne soyez pas trop timoré dans les premiers tours, faites tout de suite des alliances, il sera bien temps de les rompre plus tard. Le plus important, si vous ne l'êtes pas vous-même, est sans doute de trouver un marchand. Il vous permettra de réapprovisionner vos arrières pendant que vous irez explorer vos frontières. Evidemment, il sera bien placé pour vous trahir, ou au moins donner des renseignements à vos ennemis, mais qui ne risque rien n'a rien.

Un des points les plus importants est que vous ne voyez de la galaxie qu'une partie seulement. C'est à dire les planètes que vous possédez ou que vous survolez (et, pour le Missionnaire, celles où il a des convertis). D'où échange de renseignements, vrais messages, faux éhontés, protection des frontières. Bref, un véritable jeu de diplomatie.

*Avatar est un jeu de science-fiction diplomatique géré par ordinateur et proposé par le Dernier Cercle. L'inscription coûte 200 francs (plus 50F de premiers frais postaux). Un tour dure à peu près trois semaines et une partie environ 20 tours, soit plus d'un an. Adresse : 18 rue Gabriel Péri, 38000 Grenoble.*

### Mon conseil

Allez donc voir sur Saga comment ça se passe. Si vous le trouvez trop simple, passez à Avatar. Mais quoi qu'il en soit, et indépendamment du jeu que vous pratiquez (même Diplomacy ou les échecs), vous pouvez vous servir du système de boîtes aux lettres si vous possédez un minitel. C'est moins pratique que le téléphone, mais plus rapide et plus sûr que le courrier.

**Kritik**

**A VENDRE.** Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N<sup>os</sup> de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéressants. Dispon. immédiatement.

**9** Red Star/White Eagle - Napoleon at War (Wagram) - Squad L.: Fortification - Jeux d'Alliances - Lexique wargame - Les figurines exotiques - Death Maze - Module AD & D (niv. 3).

**15** Art of Siege - Viva Zapata - Behind Enemy Lines - Squad L.: l'infanterie dans G.I. - Wargame inédit: Jeu inédit: la nuit de l'Esprit - Figurines: le combat fantastique - Le monde de Runequest - Dareddevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

**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 - Dareddevils: article + module - Module D & D: les caves du Thraoril.

**17** Prague - War & Peace - Amiralauté - Squad L.: la cavalerie - Ace of Aces - Wargame inédit: la Bataille de Garigliano - Les combats dans Runequest - Call of Cthulhu: article + module - Module D & D: le jardin d'Olphara.

**19** Wargame solitaire - Bouty Hunter - Fortress Europa - Medina de Rio Seco (jeu inédit) - Module MEGA: Le Visiteur - La Magie dans Runequest - Cthulhu (Peur sur Providence) - AD & D (le Temple de Mshu).

**20** Friendland - Design: la maîtrise des événements dans D & D - Dragon Quest + module - La disparition (mod. Cthulhu & Dareddevils) - 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<sup>e</sup> 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 Gop-neldau.

**25** Market Garden - Cold War - Yom Kippur - Mort aux gros Bills - Les jeux de Super-Héros - Wormezza (3<sup>e</sup> épisode) - Nuit blanche (mod. Cthulhu) - La vie de Château (mod. D & D) - Bani-des-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-Héros 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'Arthédain (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 (cité 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 scénario AD & D.

Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amiralauté: 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.

## BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS ET RELIURES

à retourner paiement joint à: CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les N<sup>os</sup> ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 25 F franco (Etranger: 30 F).

Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 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.

*Ce scénario s'adresse à tous les joueurs de RuneQuest, aussi bien les débutants de fraîche date que les vieux routiers de Glorantha. Il constitue de plus une excellente amorce pour une campagne, aux maîtres de jeu d'écrire les chapitres suivants...*

# Poussière d'espoir



## I- INTRODUCTION

### La région en quelques mots

L'action se déroule à Pavis, une ville de 2500 habitants des plaines désertiques de Prax, reconstruite voilà 70 ans sur l'emplacement d'une ancienne cité du même nom, par un groupe de colons adorant le dieu de l'orage. Accollée à la "Grande Ruine" (*Big Rubble*), les derniers vestiges de son antique splendeur aujourd'hui peuplés de créatures diverses, et située près du fleuve Zola Fel, elle est à la fois le centre culturel, religieux et marchand de la région. Chacun a le droit d'y séjourner, sauf les créatures du Chaos comme les Broos et les Walktapus. Les langues les plus parlées dans Pavis sont : le vieux Pavique (langue de la ville), le Sartarite (langue des colons fondateurs) et le Pelorian (langue des Lunars).

Voilà peu, la ville est tombée aux mains des Lunars, des conquérants venus de l'Ouest. Ceux-ci ont remporté de nombreuses victoires grâce à l'intervention du Chaos, ce qui les rend haïssables aux yeux de la majorité des habitants de Pavis. Le gouverneur lunar, Sor-Eel, a malgré tout réussi à instaurer un régime souple et tolérant et à accroître le rayonnement de la cité. Mais les Lunars sont de nouveau en guerre et Sor-Eel a été rappelé pour conduire au combat les armées de l'Est. Le pouvoir est donc vacant...

### L'histoire

Jonas Caperouge est le commandant d'une compagnie de mercenaires lunars qui lui sont fanatiquement dévoués, les "Capes Rouges". Ambitieux et sans scrupule, il est célèbre dans tout l'Empire pour ses faits de guerre. Sa renommée ayant atteint la cour, l'Empereur, pour le récompenser, lui a accordé le poste de gouverneur de Pavis, tant que durera l'absence de Sor-Eel...

Jonas arrive en ville avec une poignée de ses mercenaires, il prend aussitôt le commandement des deux milices que compte Pavis et instaure la loi martiale. L'Etat d'urgence est



décrété, les impôts sont augmentés, les personnes les plus influentes de Pavis sont emprisonnées et de terribles exactions sont commises à l'encontre des Trolls.

Ce que tous ignorent, c'est que Jonas n'est qu'un pion manœuvré par le Chaos, en la personne du Broo Zzogrim son conseiller personnel. Nul ne connaît son existence alors que Pavis vit les premières heures de la période la plus noire de son histoire...

## Les aventuriers

Les PJ sont tous originaires de Pavis ou de ses environs (pour les joueurs expérimentés et connaissant Glorantha, il est nécessaire que l'un d'entre eux appartienne au culte de Pavis). L'un des PJ est obligatoirement de noble extraction. Une des particularités de Glorantha est de baser les relations humaines sur les relations entre dieux, les joueurs peuvent donc donner à leur personnage un "background" religieux. A cette fin, voyez les quelques cultes existant à Pavis proposés ci-dessous.

— **Le Seigneur de la Bataille** p.88 (nouvelles règles).

— **Le Seigneur du Vent** (Orlanth). C'est le dieu dominant de la région de Pavis et l'ennemi juré des Lunars. C'est la raison pour laquelle son culte a été interdit par les autorités lunars.

**Talents** : Saut, Attaque et Parade arme, Parler sa Langue.

**Sorts de Magie Divine** : Absorption, Eclair, Bouclier.

**Sorts** : Finelame, Disruption, Démoralisation, Détecter ennemis, Soins.

— **Le Dieu de la Lumière** (Yelmalo). C'est le dieu de la lumière solaire, il est célèbre pour ses temples qui forment de fiers soldats : les Templiers du Dôme-Soleil.

**Talents** : Attaque et Parade lance, Javelot, Scruter, Ecouter.

**Sorts de Magie Divine** : Commander aigle, Trouver or, Soigner les blessures.

**Sorts** : Détecter or, Réparer, Lumière.

— **Le Dieu Barbare** (Waha le Boucher). C'est le dieu des nomades vivants près de Pavis. C'est lui qui leur enseigne les dures lois de la survie.

**Talents** : Equitation, Arme tribale.

**Sorts de Magie Divine** : Les Prêtres de Waha pratiquent le plus souvent le shamanisme.

**Sorts** : Contre-Magie, Détecter Esprit, Soins, Protection.

## II- L'INSTAURATION DE LA DICTATURE

### La prise de pouvoir

"A peine une semaine après l'arrivée du nouveau gouverneur, de nombreux mercenaires se faufilèrent dans les rues encore endormies de Pavis. Tous les points névralgiques furent occupés et les tambours des milices crevés afin d'éviter que l'alarme ne soit donnée. Simultanément - mais en grand secret - les notables de la ville furent soit arrêtés, soit contrôlés par d'effrayants artifices

magiques qui, quand on y regarde de près, devaient être l'oeuvre du Chaos. Pavis tomba sans qu'une seule goutte de sang ne soit versée, aussi vite que les vêtements d'une prostituée sacrée d'Uléria." (Extrait des carnets d'Elic Pelardies, le Prêtre-Sage).

Pour les PJ, l'histoire commence le lendemain de cette nuit-là. Ils ont été invités par le père noble de l'un d'eux à se retrouver à la taverne de Gimpy pour fêter la fin de leur service dans la milice (durant lequel ils ont forgé entre eux de solides liens d'amitié). Les rues de la ville sont étrangement désertes, un jet réussi de *Con. du milieu humain* indique l'absence inexplicable des sempiternelles patrouilles de la milice. Une fois arrivés à la taverne, ils la trouvent déserte. Quelques minutes plus tard, une quinzaine d'hommes armés et portant de lourdes capes rouges font irruption. Dans un demi-cauchemar, les PJ entendent l'un d'eux leur lire, avec un horrible accent pelorian, leur mandat d'arrêt...

vis semblent s'être donnés rendez-vous dans ces lieux sinistres. Des bruits de plus en plus inquiétants circulent dans les cellules comme : "On va être torturés par des Broos...", "Jonas se prend pour l'empereur...", "Nous allons tous être exécutés...". Des pas résonnent dans les couloirs mal éclairés, 20 mercenaires viennent chercher les PJ pour les conduire devant leurs juges.

Le procès a lieu dans une salle immense située dans l'enceinte du Temple de Yelmalo, dont le toit a la forme d'un dôme. Les "juges", assis sur une estrade imposante tendue de tissu rouge, portent tous un brassard où est inscrite la rune de la justice et parlent avec un ton solennel et pontifiant. Chaque PJ est pris à part par le MJ qui "instruit" son procès, en le questionnant à l'apremment et en relevant toutes les contradictions qu'il pourra. Ignorance et Peur, Peur et Ignorance (j'ai déjà entendu ça quelque part...). Les PJ sont accusés de ne pas porter le "Brassard de Jonas", d'être des "inutilités sociales" et

au vent, ce n'est pas une marque de faiblesse....

## III- LA TERREUR

### Jonas Caperouge

Jonas est seul dans la pièce du conseil, il jubile : il règne sur Pavis... La ville est tombée sans résistance et la population se soumet. Bientôt il pourra commencer son oeuvre purificatrice ! Oui, les Trolls vont retourner dans leurs enfers d'où ils n'auraient jamais dû sortir... Il frissonne d'horreur alors que la vision de sa mère, violée à mort par l'un d'entre-eux devant ses yeux, revient une fois de plus le torturer. Il se reprend et signe les décrets que Zzogrim, son conseiller, a édictés dans sa "grande sagesse". Après cela, Zzogrim, le généreux prêtre broo, l'aidera par ses drogues à oublier ses visions de cauchemar...

La situation à Pavis va se durcir à l'occasion de l'application de ces nouvelles lois. De plus, les mercenaires vont se livrer à de terribles exactions qui devraient, en toute logique, faire

*"Qu'est-ce qu'un homme qui, seul, ose se dresser contre la tyrannie ? Sinon un simple grain de sable emporté par le vent, une poussière d'espoir. Qu'importe qu'elle soit ténue et éphémère, elle est de celles qui font naître les tempêtes..."*

(P. Jiel "Réflexions")

Nul motif ne leur est donné, à part que telle est la volonté du Gouverneur Jonas. Si un ou plusieurs PJ tentent de fuir (par une fenêtre ou par la porte de derrière), les mercenaires lancent des sorts de Confusion (*Befuddle*) jusqu'à ce que les fuyards y succombent (maximum 1 sort par mercenaire). Si les PJ résistent, les mercenaires engagent le combat avec eux. L'issue ne fait aucun doute... Toutefois, l'un des PJ peut choisir de retenir les mercenaires pour permettre à ses amis de s'échapper.

Les PJ arrêtés (ce sera certainement le cas de la plupart) sont conduits vers l'ancien temple de Yelmalo, transformé en prison depuis l'interdiction de ce culte jugé subversif. Par des jets de *Baratin* réussis, les PJ prisonniers apprennent que Jonas a pris le contrôle de la ville grâce à ses mercenaires et que son intention est d'y instaurer un "Ordre Rouge" basé sur le culte de sa personnalité. Un échec total entraîne pour le PJ concerné, un "agréable" coup de lance pour seule réponse ; une réussite critique leur apprend que Jonas est secondé par un conseiller que nul n'a jamais vu.

### Le procès

Les PJ vont attendre plus de dix heures dans leurs cellules froides et exigües. L'un d'entre eux se trouvera en compagnie d'un Troll des Ténèbres affamé. Espérons que ce PJ possède un solide pourcentage en *Baratin*... Les PJ ne sont pas les seuls captifs, tous ceux qui pourraient, d'une manière ou d'une autre, troubler l'ordre dans Pa-

des traîtres séditieux voulant attenter à la vie de Sa Splendeur, Jonas le Magnifique, Commandeur du Peuple et de l'Empire, Dieu Vivant... La moindre peine pour ces crimes est la mort.

Les PJ peuvent bien sûr se défendre de ces accusations, mais les arguments logiques n'auront aucun effet sur la mauvaise foi des Juges. Il est vivement recommandé d'entretenir l'angoisse des PJ en prolongeant le plus possible cette parodie de justice destinée à éliminer ceux qui pourraient se rebeller contre Jonas. Les Juges se concertent quelques secondes et l'un d'eux prononce la sentence : "L'Ordre Rouge a été troublé, mais... dans son ultime bonté, Sa Splendeur vous laisse choisir votre destin. Par la volonté de la Lune, un dieu est maintenant parmi nous, et vous, citoyens de Pavis, vous avez l'honneur d'être les premiers à l'adorer. Conscient de votre valeur, Jonas vous permet de rejoindre les rangs de ses fidèles... Vous pouvez refuser sa clémence, dans ce cas la loi sera appliquée : la mort, dans trois jours, sur la place du Marché."

Choisir de servir Jonas revient à être dépouillé de tous ses biens en échange d'un brassard rouge, avant d'être jeté à la rue avec pour mission d'arrêter tous ceux qui ne portent pas le même. Refuser est certes une attitude noble, mais peu porteuse d'avenir... Les joueurs doivent réaliser la situation : leur ville est tombée aux mains de mercenaires fanatiques, eux-mêmes sont presque nus, sans arme et sans amis... Le roseau doit plier pour résister

réagir les PJ et pourquoi pas, grâce à eux, une partie de la population.

### Les lois de l'état d'urgence

**a) Couvre-feu à 22 heures.** Toute personne surprise dans les rues passée cette heure sera exécutée sur place.

**b) Tout port d'arme sera puni** par l'amputation des deux mains.

**c) Toute magie non autorisée** directement par Sa Splendeur sera punie par la séparation du corps et de l'âme.

**d) Tout culte est interdit** excepté celui dédié à Jonas. Tout pouvoir sacrifié devra lui être dédié. La peine pour le manquement à cette loi est la mort.

**e) Toute transaction financière** doit se faire en la présence d'une Cape Rouge, qui percevra, pour le compte de l'Etat, une taxe de 30 %.

**f) Tout livre non autorisé** doit être brûlé sur la place centrale.

**g) Tout Troll doit être dénoncé** aux autorités, afin que ce représentant de la "Race Maudite" soit placé dans un camp de transit.

**h) Le port du Brassard de Jonas** est obligatoire. Ne pas le porter est puni de mort à dater d'aujourd'hui.

**i) Interdiction** est faite aux habitants de Pavis, sous peine de mort, de quitter la ville.

Ces lois entrent en vigueur dès la libération des PJ. Les Capes Rouges n'hésiteront pas à exécuter sur place tout contrevenant. Il ne faut pas oublier que les PJ sont pratiquement nus et désarmés et que tout vêtement

autre que la tunique est "illégal". Leur premier but est, en toute logique, de se procurer des armes. Ce qui ne peut se faire qu'en dévalisant une armurerie. Chaque armurerie est gardée en permanence par 3 Capes Rouges.

## Du sang et des pleurs

Les PJ vont être confrontés à plusieurs situations prévues pour les faire réagir.

**a) L'arrestation arbitraire.** 2 Capes Rouges et 3 miliciens portant le Brassard de Jonas passent devant les PJ. Ils traînent un homme âgé et visiblement brisé par les tortures. Il saigne beaucoup. Une cacouille recouvre sa tête. Un jet de *Scruter* réussit révèle que cet homme est le père du PJ de noble extraction. Les Capes Rouges l'emmènent au camp de transit, parce qu'il cachait un Troll chez lui. Les miliciens qui aident les mercenaires sont visiblement gênés de devoir s'attaquer à une famille noble de la ville. En cas de combat, ils resteront neutres et pourront même, si des jets d'*Eloquence* sont réussis, passer dans le camp des PJ.

**b) La chasse aux Trolls.** Les PJ se trouvent sur le passage d'une Trollesse et de son enfant hors d'haleine fuyant devant 5 Capes Rouges armés de fouet ; l'un d'entre eux s'apprête à lancer un sort de *Confusion* sur la mère. Si les PJ aident les Trolls, la femelle leur donnera son nom : Kuzga Krogzar, et l'une de ses grosses boucles d'oreilles en gage d'amitié (ce qui est, de la part d'un Troll, un présent inestimable). Les PJ pourront ensuite essayer de cacher les fuyards pour les soustraire aux persécutions des mercenaires. Si les PJ ne bougent pas, une patrouille de 10 Capes Rouges se joindra à la poursuite. La mère Troll sera longuement fouettée puis écorchée vive devant les PJ, quant à l'enfant, il sera donné en pâture aux chiens de guerre sous les rires des mercenaires...

**c) Les enfants enlevés.** Quelques jours après que le régime de terreur se soit abattu sur Pavis, un peu avant l'aube, les PJ entendent des hurlements près de l'endroit où ils dorment. 20 Capes Rouges conduits par 4 Broos (! ! !) pénètrent en force dans les habitations pour arracher aux bras de leurs mères tous les enfants en bas âge qu'ils y trouvent. Tous ces enfants sont destinés à être sacrifiés dans les souterrains du château sur les autels des dieux du Chaos. Les PJ vont être confrontés à la scène suivante : un Broo achève d'égorger une mère qui refuse de lâcher son enfant hurlant de terreur, tandis que le père se bat avec un bâton contre 2 mercenaires. L'homme reçoit un vilain coup d'épée et s'écroule. Aux PJ de jouer !

Si les mercenaires et le Broo sont éliminés en moins de 15 rounds, le combat ne sera pas remarqué tant la situation est "chaotique" et le père sera toujours vivant. Dans ses rôles

d'agonie, il confie aux PJ qu'il fait partie de la résistance à la dictature, il sait qu'il va mourir et il demande aux PJ, qui ont fait la preuve de leur courage, de le remplacer dans la lutte clandestine pour la liberté. Il leur confie que le chef actuel de la résistance est un Troll nommé Grom Krogzar et qu'une réunion doit avoir lieu dans deux jours, dans les souterrains, sous la taverne de Gimpy. Il arrive, au prix d'un effort surhumain, à leur donner le mot de passe pour la réunion : "Balastor, Champion de Pavis" ; puis il s'éteint. Malheureusement, l'un des mercenaires n'est pas mort et la tête des PJ sera mise à prix dès le lendemain, ce qui va les obliger à entrer dans la clandestinité.

## IV-RESISTANCE

### La traque

Dès qu'ils apprennent qu'ils sont recherchés, les PJ doivent trouver une "planque" afin d'y attendre en toute sécurité la réunion de la résistance.

Cinq Capes Rouges traquent les PJ dans toute la ville grâce à un "esprit allié" enfermé dans un cristal magique. Cet esprit reconnaît la force psychique de chaque individu qui lui a été présenté et c'est le cas des PJ (lors du procès). Une fois localisés, les mercenaires lâchent sur eux leurs trois chiens de guerre et appellent en renfort 20 autres Capes Rouges. Une poursuite s'engage et, comme de bien entendu, nous sommes un jour de marché... Il ne s'agit pas de tuer les PJ mais de leur faire peur. A l'occasion de cette poursuite, ils trouveront sans doute des amis prêts à les cacher au péril de leur vie mais aussi des traîtres qui les vendront pour une bouchée de pain... La seule façon d'échapper à la détection du cristal est de sacrifier un point de Pouvoir. Tout PJ capturé sera exécuté sur place. Au bout d'une heure, la poursuite s'arrête car toutes les troupes disponibles sont appelées pour mater une révolte de Trolls dans le camp de transit édifié au pied des remparts de la ville.

### La réunion

Elle a lieu à minuit, dans les souterrains sous la taverne de Gimpy. On y accède par la taverne, le tenancier est à la porte et demande à chaque arrivant le mot de passe connu des PJ. Après un dédale de couloirs, les PJ débouchent dans une grande salle éclairée par des torches. Environ 25 humains et Trolls s'y trouvent. Après l'arrivée des PJ, tous s'assoient par terre et un Troll de belle taille prend la parole (il s'agit bien sûr de Grom Krogzar). Dans un discours particulièrement poignant, il parle des persécutions qu'endure son peuple et du sort peu enviable réservé aux humains. Il conclut sur le fait qu'il existe de nombreux traîtres et que, pour plus de sécurité, il va demander aux personnes présentes d'énoncer leur code personnel. Naturellement, les PJ n'ont pas ce code. La situation risque de devenir "difficile"

pour eux. Une façon élégante de s'en tirer est de sortir la boucle d'oreille de Kuzga Krogzar qui n'est autre que la compagne de Grom. Sinon il se trouvera sans doute dans l'assistance un milicien résistant qui attestera de la véracité des déclarations des PJ. La réunion a pour objet la préparation d'une action d'éclat destinée à prouver la force et l'efficacité de la résistance.

Il y a 3 possibilités :

- Tenter de s'introduire dans le Palais pour tuer Jonas.
- Aller libérer les enfants capturés deux jours plus tôt.
- S'attaquer à un des convois de prisonniers trolls qui s'égrainent sur la route des camp de transit.

Le choix de l'action à entreprendre revient entièrement aux PJ.

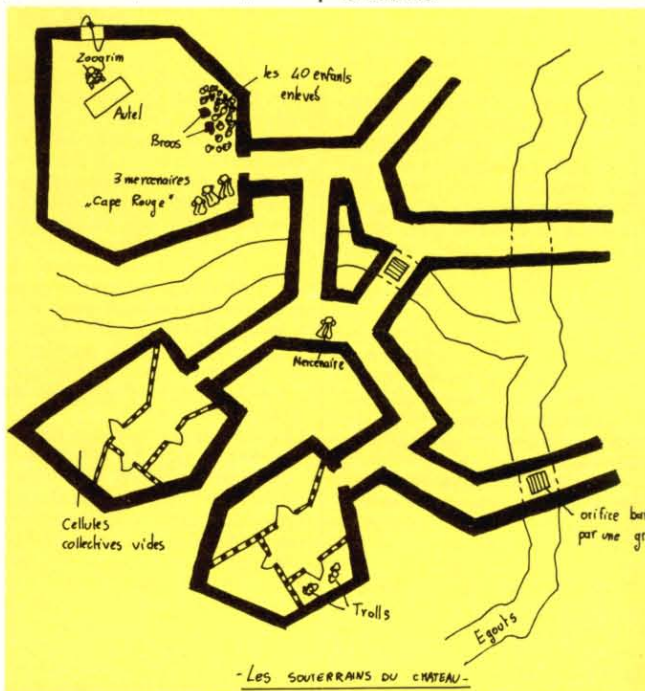
## V- L'ACTION D'ECLAT

### La tentative d'assassinat

Soyons logique. Jonas est l'un des meilleurs guerriers de l'Empire Lunar et il bénéficie du soutien du Chaos. Alors, une poignée d'hommes -même déterminés- n'a pratiquement aucune chance de réussir une pareille entreprise. Quoiqu'il en

résistants, arrivent sans encombre jusqu'à une grille de fer forgé qu'il leur faut desceller. Ceci fait, les PJ se trouvent dans les souterrains du château (voir plan). Des mercenaires en parcourent les couloirs en traînant les pieds, croisant parfois quelques Broos dans une complète indifférence. Les enfants sont rassemblés dans une grande salle dédiée à Mallia, la Maîtresse des Maladies, une divinité broo. Le conseiller de Jonas, Zzogrim, qui est aussi un prêtre de Mallia, prépare le grand sacrifice alors que deux Broos gardent étroitement les enfants. Trois mercenaires adossés à la paroi de la salle regardent la scène en la commentant à voix basse. Les PJ doivent s'occuper seuls des personnes présentes dans la salle, tandis que les résistants les accompagnant "s'occupent" de ceux qui ne manqueront pas d'accourir aux premiers bruits de combat.

Zzogrim, à la vue des PJ, lance sur chacun d'eux un esprit de représailles chaotique, possédant le sort de magie divine *Peur*. Toute victoire d'un esprit entraîne une possession diminuante, qui se traduit par une peur insurmontable : le PJ se recroqueville en position foetale et attend en tremblant l'issue de la bataille.



soit, laissez les joueurs échafauder leur plan, puis le mettre à exécution. Les PJ s'apercevront, mais trop tard, que Jonas est trop bien gardé. Vous pouvez leur laisser une possibilité de s'en sortir vivants, mais s'ils persévèrent, ils mourront tous avant d'atteindre les appartements de Sa Splendeur...

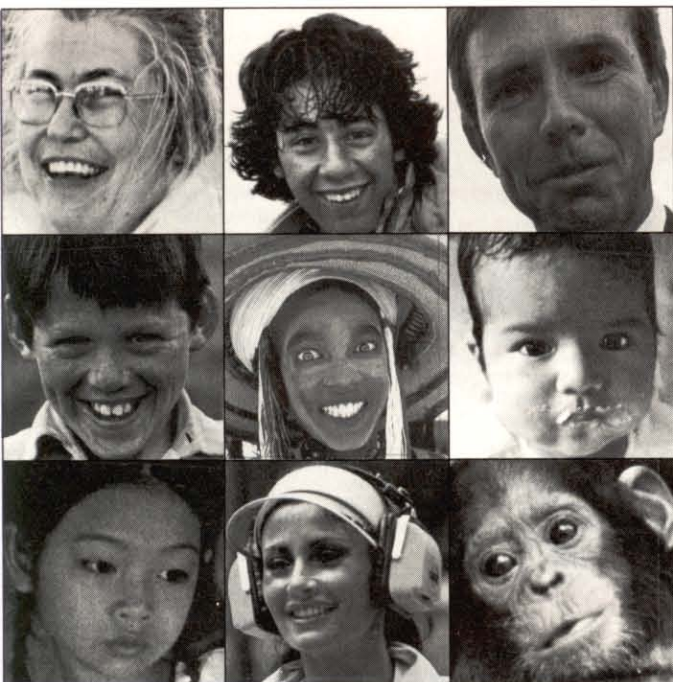
### Les enfants enlevés

Un milicien résistant sait où ils sont enfermés dans le château et comment s'y glisser sans trop de risques. En certains endroits, les sous-sols communiquent avec le réseau des égouts. Les PJ, accompagnés de quelques

Dès que le combat tourne en faveur des PJ, Zzogrim s'éclipse par un passage secret qu'il bloque derrière lui, (les PJ le retrouveront certainement si le MJ décide de continuer la campagne), le groupe de résistants repart avec les enfants par le même chemin qu'à l'aller. La Résistance vient de remporter son premier véritable succès.

### Le convoi des Trolls

Pour délivrer les Trolls d'un convoi, les PJ doivent monter une embuscade en dehors de la ville. Pour cela, il leur faut d'abord déjouer la surveillance des Capes Rouges aux portes



# ILS ACHETENT A

## *l'œuf cube*

... DES BILLARDS DE TABLE - FRANÇAIS : 900 F - AMERICAIN : 1 200 F - JAPONAIS : 1 100 F - MAH-JONG BAMBOU : 330 F - SCULPTURES PUZZLES EN GRES, à partir de 140 F - TELEIDOSCOPE : 240 F - ECRAN D'EPINGLES : 450 F - PUZZLES BOIS, DECOUPE MANUELLE, à partir de 100 F - DES CENTAINES DE JEUX DE CARTE, DE TAROTS, DE CASSE-TETE, DE PATIENCES ET DE JEUX D'ADRESSE, à partir de 50 F.

DES MILLIERS D'OBJETS ET DE JEUX  
INSOLITES OU CURIEUX...

**... ET, BIEN SUR, TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION**

**NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...**

### EN FRANÇAIS

STORM BRINGER ..... 175 F  
LIVRE DU MAÎTRE AD & D ... 155 F  
LIVRE DU JOUEUR ..... 145 F  
CHILL, jeu de rôle ..... 150 F  
CHILL, extension ..... 150 F  
TERREUR (mod. CTHU) ..... 59 F  
LES CLONES DE L'ESPACE  
(mod. PARA.) ..... 59 F  
ACIDE FORMIQUE (bitume) .. 90 F  
CROISADES ..... 185 F  
CHILL, jeu de plateau ..... 150 F  
LES AIGLES ..... 250 F  
LES AIGLES, règles ..... 59 F  
LES MILLE ET UNE NUITS ... 245 F  
LEGENDE, access. du joueur . 65 F  
LEGENDE, access. du maître . 65 F  
MURDER PARTY ..... 150 F  
La Musique adoucit les meurtres  
(Hod. Mal.) ..... 69 F

### JEUX DE ROLE EN ANGLAIS

HAWKMOON ..... 200 F  
CHAINSAW WARRIOR ..... 140 F  
BLOOD BOWL ..... 140 F  
DC HEROES ..... 150 F  
WARHAMMER RPG ..... 190 F  
ENEMY WITHIN (mod. WAR)  
SHADOWS OVER BOGEN  
(mod. WAR) ..... 60 F  
RUNEQUEST (version UK) .... 100 F  
SPACE MASTER compagnon . 100 F  
ROLE MASTER screen ..... 55 F  
LORDS OF MIDDLE EARTH .. 100 F  
PIRATES OF PELAGIR (mod.  
MERP) ..... 55 F  
HAVENS OF GONDOR (mod.  
MERP) ..... 95 F  
TERROR AUSTRALIS (mod.  
CTHU) ..... 165 F

### GREEN AND PLEASANT

LAND (mod. CTHU) ..... 75 F  
HEROES FOR WARGAME ... 100 F  
GREY KNIGHT (mod. Pendragon) ..... 75 F  
AIR LORDS OF OZARKS (mod.  
TW 2000) ..... 65 F  
I11 (AD & D) Needle ..... 75 F  
I12 (AD & D) The egg of Phenix  
UNDEAD (Role Aids) ..... 85 F  
DRAGONS (Role Aids) ..... 85 F  
CRYSTAL BARRIER 6-8 (Role  
Aids) ..... 60 F  
BENEATH 2 SUN 6-8 (Role  
Aids) ..... 60 F  
On her Majesty Secret Service  
(J.B. 007) ..... 175 F

TRAVELLER 2300 ..... 190 F  
ELF WAR (mod. Elf Quest) .... 65 F  
THRUD THE BARBARIAN (BD) 30 F

### JEUX DE SIMULATION EN ANGLAIS

AGAINST THE REICH ..... 200 F  
TANK LEADER ..... 220 F  
OMAHA BEACHHEAD ..... 170 F  
WABBIT'S WE VENGE ..... 160 F  
FIRE TEAM ..... 210 F  
KNIGHT OF THE AIR ..... 330 F  
FLIGHT LEADER ..... 245 F  
REBEL SABRE (SPI) ..... 185 F  
SNIPER (SPI) ..... 185 F  
SILVER STAR (mod. Ambush) . 180 F

## ... ET ILS AIMENT ÇA

**AVEC LA VENTE PAR CORRESPONDANCE PLUS BESOIN D'ETRE PARISIEN**



**TOUT EST ACHEMINE**

**24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS  
15, RUE GUY-DE-LA-BROSSE,  
75005 PARIS**

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

NOM .....  
PRÉNOM .....  
ADRESSE .....  
TEL. ....  
C.P. .... VILLE .....

### DESIGNATION

### PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage

35 F

LISTE DES JEUX  
JS 47

LISTE CASSE-TETE  
TOTAL

GRATUITE

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

Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de **L'ŒUF CUBE** - BENELUX et SUISSE - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg  
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

de Pavis.. Un jet de *Discrétion* réussi permet à un PJ de passer le poste de garde sans problème. Une réussite critique permet de "rattraper" l'échec d'un compagnon. Un échec total attire l'attention des mercenaires. Effectif d'un poste de garde typique : 10 mercenaires et 3 chiens de guerre. Les convois de Trolls sont généralement constitués de 20 prisonniers enchaînés et de 4 Capes Rouges armées de lances et de fouets. Les endroits les plus adéquats pour tendre une embuscade sont les points d'eau ; en effet, les mercenaires s'y arrêtent volontiers pour se désaltérer et leur attention est alors grandement relâchée. La libération de ces Trolls redonnera espoir à tous ceux qui

souffrent dans les camps. Comme disait un grand homme : "Ce n'est pas le commencement de la fin, c'est la fin du commencement..."

## EPILOGUE

Ce scénario laisse une large part à la créativité personnelle du maître de jeu. Ce dernier peut, s'il le désire, imaginer d'autres rebondissements à ce qui est un parfait point de départ pour une campagne...

Scénario  
Frédéric Weil  
& Pierre Lejoyeux  
Illustrations  
Xavier  
Plans  
Stéphane Truffert

## FICHES NPC

### Milicien de Pavis

FOR 12 TAI 13 CON 12  
INT 13 POU 10 DEX 12  
APP 10 PDV 13 PDM 10

Armes : Att Par Dom  
Bâtarde 35 % 35 % 1D10+1+1D4  
Lance1M 40 % 25 % 1D6+1+1D4  
Bouclier - 40 %

TETE 2/5  
BR.G 2/4, BR.D 2/4  
POITR 2/6, ABDOM 2/5  
JA.G 2/5, JA.D 2/5

Sorts : Soins 2.

Talents : Ecouter 55 %, Scruter 40 %

### Mercenaire "Cape Rouge"

FOR 14 TAI 14 CON 12  
INT 13 POU 12 DEX 15  
APP 10 PDV 13 PDM 12

Armes : Att Par Dom  
Cimet. 50 % 35 % 1D8+1+1D4  
Lance1M 40 % 25 % 1D6+1+1D4  
Bouclier - 60 %

TETE 5/5  
BR.G 5/4, BR.D 5/4  
POITR 5/6, ABDOM 5/5  
JA.G 5/5, JA.D 5/5

Sorts : Soins 2. Confusion, Finelame 2.

Talents : Ecouter 55 %, Scruter 40 %, Pister 50 %, Discrétion 50 %

### Chien de guerre

Voir règles. "Morsures" : 70 %

### Broos

Voir règles.

### Jonas Caperouge

FOR 18 TAI 16 CON 20  
INT 15 POU 18 DEX 20  
APP 15 PDV 18 PDM 18

Armes : Att Par Dom  
Cimet. 90 % 90 % 1D8+1+1D4  
Lance1M 90 % 50 % 1D6+1+1D4  
Bouclier - 90 %

TETE 8/6  
BR.G 8/6, BR.D 8/6  
POITR 8/8, ABDOM 8/5  
JA.G 8/5, JA.D 8/6

Sorts : Soins 4. Confusion, Finelame 4.

Sorts de magie divine : Peur, Folie, Divination, Adoration (lui-même en personne). Bouclier

Talents : Ecouter 95 %, Scruter 90 %, Pister 90 %, Discrétion

90 %, Equitation 80 %, Conn. milieu humain 60 %, Parler Pelorian 90 %, Parler Vieux Pavique 80 %, Eloquence 120 %.

### Zzogrim (Prêtre broo de Mallia)

FOR 18 TAI 19 CON 20  
INT 18 POU 21 DEX 15  
APP 08 PDV 20 PDM 21

Armes : Att Par Dom

Cimet. 90 % 90 % 1D8+1+1D4  
Lance1M 90 % 50 % 1D6+1+1D4  
Bouclier - 90 %

TETE 8/7  
BR.G 8/7, BR.D 8/7  
POITR 8/9, ABDOM 8/6  
JA.G 8/6, JA.D 8/7

Sorts : Confusion, Finelame 4. Détecter ennemis, Dislocation 1. Protection 4. Soins 6.

Sorts de magie divine : Peur, Folie, Divination, Adoration (Mallia) Bouclier, Créer sol Neutre, Epidémie.

Talents : Ecouter 95 %, Scruter 90 %, Pister 90 %, Discrétion 90 %, Conn. milieu humain 40 %, Parler Pelorian 90 %, Parler Vieux Pavique 80 %, Eloquence 60 %, Parler broo 90 %.

### Esprit Chaotique de représailles

INT13 POU 13

Sort : Peur.

### Grom Krozgar (Chef de la résistance)

FOR 22 TAI 24 CON 20  
INT 13 POU 15 DEX 12  
APP 08 PDV 22 PDM 15

Armes : Att Par Dom  
Massue 60 % 60 % 2D8+1+2D6  
Batarde 50 % 50 % 1D8+1+2D6

TETE 8/8  
BR.G 8/7, BR.D 8/7  
POITR 8/10, ABDOM 8/8  
JA.G 8/8, JA.D 8/8

Sorts : Finelame 2. Détecter Ennemis. Dislocation 1. Protection 2. Soins 2. Bludgeon 4.

Talents : Ecouter 55 %, Scruter 50 %, Pister 90 %, Parler troll 60 %

Ce NPC pourra, si les joueurs jouent finement, devenir un ami solide, ce qui pourrait les aider dans la mise en place de leur propre réseau de résistance.



## L'histoire en quelques mots

Engagés dans une expédition archéologique à la recherche de la tombe inviolée d'un pharaon, les Investigateurs vont remonter le Nil jusqu'à la première cataracte. Durant le voyage, des événements tragiques risquent fort d'endeuiller l'expédition, sans pour autant l'arrêter. Une fois parvenus au terme de leur route, les Investigateurs découvriront la tombe. Dès lors, les pièges mortels qu'elle recèle deviendront, pour eux, le moindre des périls...

## Les Investigateurs (ou PJs)

Les PJs sont tous étudiants en égyptologie et travaillent pour le Professeur Bonpain (voir les "PNJs") depuis plusieurs mois déjà. En termes de jeu, ils sont soit *Dilletante*, soit *Professeur* ; dans les deux cas, leurs scores dans les compétences de *Connaissances* doivent être inférieurs à ceux possédés par Bonpain. Eventuellement, l'un des PJs peut être *Ecrivain* ou *Journaliste*, accompagnant l'expédition pour l'ambiance propice à l'inspiration ou simplement pour "pondre un papier".

## I- 7 MARS 1921

### Le vieux papyrus

Une vague de chaleur étouffante s'est abattue sur la ville du Caire. La vie est comme ralentie. La communauté blanche se terre dans les rares endroits où subsiste encore un semblant de fraîcheur. Les PJs sont attablés en compagnie de Tiburce Fayard et Lena Pernlovna, à la terrasse de l'Hotel de France où ils logent tous. Ils attendent Dieudonné Bonpain qui les a rassemblés pour leur faire part d'une grande découverte. Celui-ci arrive, avec un peu de retard, s'affale dans un siège, s'essuie le front et engloutit deux citronnades glacées avant de proférer une parole. Ménageant ses effets, il raconte qu'il

a découvert, dans une vieille boutique du Bazar, un papyrus à moitié brûlé qu'il s'est empressé d'expertiser. Il s'agit d'une pièce authentique, datant de la dixième dynastie, relative à un pharaon jusque-là inconnu : Mehreh IV. Bonpain propose à ses assistants et aux PJs d'étudier ensemble ce papyrus.

L'étude du document demande toute la journée du 7 mars, les derniers hiéroglyphes sont traduits tard dans la nuit, alors que l'aube approche. Le papyrus relate la mort et la mise en terre de Mehreh IV.

Bonpain décide, aussitôt le papyrus traduit, d'organiser une expédition jusqu'aux premières cataractes afin de rechercher cette tombe. Tiburce, quant à lui, pâlit en lisant les dernières lignes du document. Si un Pj remarque son trouble, Tiburce ne pourra pas fournir d'explication valable et accusera en dernier recours la chaleur étouffante. En fait Tiburce, qui a un grand respect pour les dieux égyptiens, a été touché par le sort de ce malheureux pharaon, "piégé" dans sa tombe, et il a décidé de lui donner les moyens d'accomplir le "dernier voyage".

## II- 8 et 9 MARS 1921

Le 8 mars, au petit déjeuner, Bonpain annonce aux PJs qu'ils partiront pour les cataractes le 10, à l'aube. Le vieux professeur est tellement passionné par sa découverte qu'il ne lui vient même pas à l'idée que ses étudiants puissent refuser de l'accompagner...

Tiburce se propose spontanément pour régler les problèmes logistiques, quant à Léna, elle est déjà partie "hanter" les nombreuses bibliothèques du Caire à la recherche de renseignements supplémentaires. Les PJs peuvent aider soit Tiburce, soit encore enquêter de leur côté. Des réunions sont prévues, chaque soir, à la terrasse de l'Hotel de France, pour faire le point. Chacun est tenu d'y assister.



## Des rites funéraires égyptiens

Jusqu'à la dix-huitième dynastie, les rites funéraires des pharaons étaient dominés par le culte de Râ, le dieu soleil. Pharaon était supposé quitter sa tombe, à bord de la Barque de Râ, et accompagner le Dieu Soleil dans sa course incessante autour de la Terre. Si la barque venait à être détruite, une formule magique contenue dans le "Livre des Morts" permettait au défunt de la recréer. Enlever l'un et l'autre revenait, à l'époque, à condamner Pharaon à une réclusion éternelle dans sa tombe.

*L'Egypte, les années 20, la tombe inviolée d'un pharaon, la mort qui rôde. Un voyage qui pourrait bien être le dernier pour les Investigateurs...*

*Ce scénario pour l'Appel de Cthulhu est prévu pour quatre à cinq Investigateurs n'ayant pas forcément de connaissances dans le Mythe.*

### Où l'on prépare l'expédition

Durant la journée du 8 mars, Tiburce est sur le port, pour trouver un bateau sûr afin de remonter le cours du Nil. Il acceptera d'être aidé par les PJs, leur confiant la tâche d'amasser le matériel nécessaire à l'expédition (ce matériel est à la discrétion du Gardien, rappelons tout de même qu'il ne s'agit pas d'une opération de commando !).

Dès le matin du 9 mars, Tiburce se débarrasse, sous divers prétextes, des PJs qui, éventuellement, l'accompagnent, et parcourt seul la ville. Il recherche un "Livre des Morts" ou, à défaut, une Barque de Râ, afin de donner, le moment venu, le repos à Mehreh IV. Tiburce sera dans le Bazar entre midi et 15 heures.

### Le papyrus

...Ainsi mourut Mehreh IV, Pharaon de Haute et Basse Egypte... Avec lui s'éteint la lignée glorieuse des vainqueurs de Marjeh... Nous, ses derniers partisans, emmenâmes son corps en grand secret et le préparâmes au dernier voyage... Nous remontâmes le fleuve jusqu'aux premières cataractes, là où sa dernière demeure avait été, de longue date, préparée... Hélas, nous fûmes trahis... Les meurtriers de notre Pharaon nous y attendaient... Ils lui ôtèrent la barque de Râ et le Livre des Morts, afin qu'il reste prisonnier de sa tombe et ne puisse jamais rejoindre le Dieu-Soleil... Soyez maudits, vous qui empêchez Pharaon d'accomplir son dernier voyage..."

### Les bibliothèques du Caire

Le 8 mars, Léna reste insaisissable, passant, telle une tornade, dans les bibliothèques de la ville. Vers 17 heures, lasse de ne rien trouver et prenant son courage à deux mains, elle va dans le Bazar interroger le marchand chez lequel Bonpain a trouvé le papyrus : sans résultat. Si les PJs choisissent de faire des recherches en bibliothèque, ils feront, eux aussi, chou blanc. L'Histoire a oublié les noms de Mehreh IV et Marjeh.

### Le Bazar

Le marchand chez lequel Bonpain a acheté le papyrus ne se

# Le dernier voyage



souvent plus de la provenance de celui-ci. Il lui semble qu'il l'a toujours possédé, peut-être même que le père du père de son père le possédait déjà... Si les PJs demandent s'il a d'autres "papiers" de ce genre, le marchand leur montre un grand coffre en osier plein à craquer de papiers divers, tous sans relations avec Mehreh IV. Par contre, s'ils lui demandent si d'autres personnes l'ont interrogé sur le même sujet, il répondra :

— avant le 8 mars, 17 heures :

"Personne Effendi..."

— le 8 mars, après 17 heures :

"Une jeune Européenne, à la beauté digne d'une houri, est venue me poser les mêmes questions, Effendi..."

Si les Pjs insistent trop ou le menacent, il se met à hurler, ameutant les autres marchands du Bazar, qui accourent alors armés de bâtons...

Le marchand est torturé, puis assassiné par Salah, dans la nuit du 8 au 9 mars. Le 9, sa boutique reste fermée. Un *Trouver Objet Caché* réussi fait remarquer qu'un chien errant lèche des traces brunâtres qui dépassent de sous la porte.

Si un PJ se trouve au Bazar en même temps que Tiburce, il pourra peut-être l'apercevoir de loin, dans la foule compacte des badaux. Vers 15 heures, Tiburce finit par trouver une Barque de Râ en modèle réduit (1 mètre de long), qu'il s'empresse d'emmener à bord avant de rentrer à l'hôtel.

## Salah, l'espion

Salah apprend, dans la journée du 8 mars, qu'une expédition sur le fleuve se prépare. Le fait qu'il s'agisse d'archéologues éveille sa curiosité. Il songe aussitôt à une tombe royale remplie d'or et de bijoux. Il prévient sa bande et cherche à en savoir plus. Il supprime un des marins de "La Langouste II" et se fait embaucher à sa place. Dans la nuit, il torture le marchand afin de lui soutirer les maigres renseignements qu'il pourrait avoir. Il passe la journée du 9 mars sur le bateau, attendant le départ.

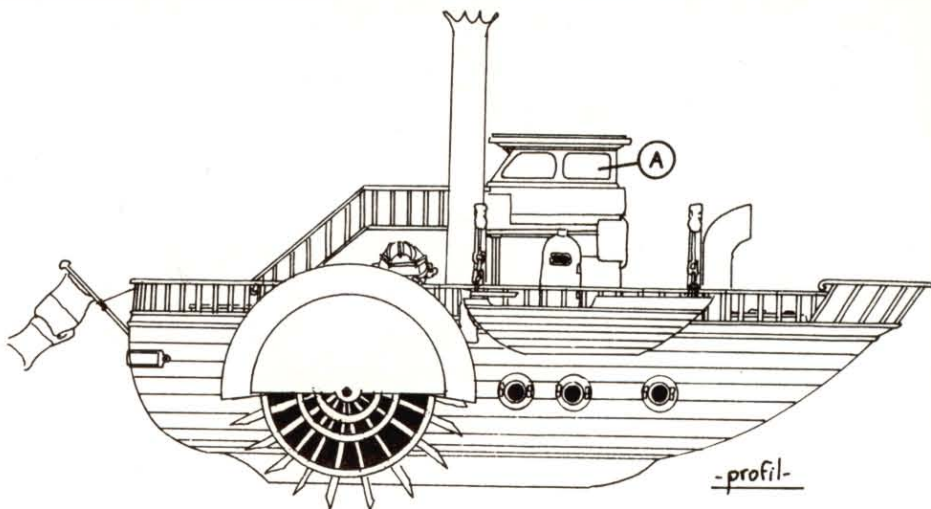
## La réunion du 8 mars

Tiburce présente au reste de l'équipe le capitaine de "La Langouste II", un fier vapeur qui sera leur bateau. Antonin est un marin honnête bien que bourru. Il demandera une somme raisonnable pour ses services. Ses marins pourront servir aux travaux de terrassement pour un supplément modique (le double), le départ est fixé au 10 mars, à l'aube.

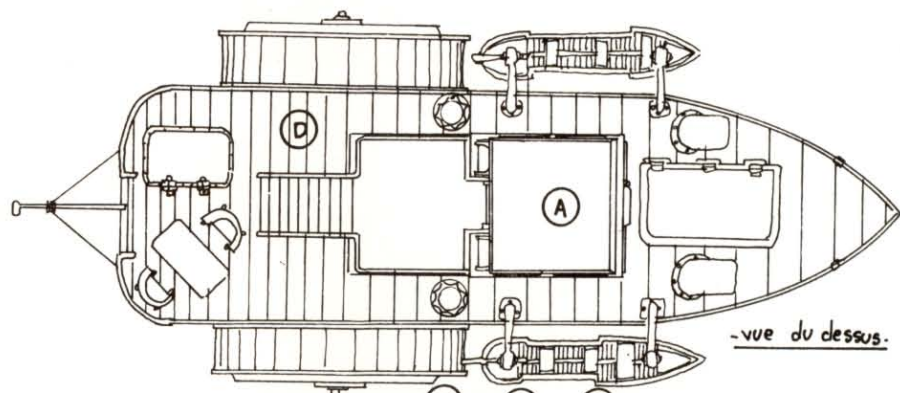
Léna n'a pas avancé dans ses recherches, les textes sur cette période sont très rares et il n'est fait nulle part mention de ce pharaon...

## La réunion du 9 mars

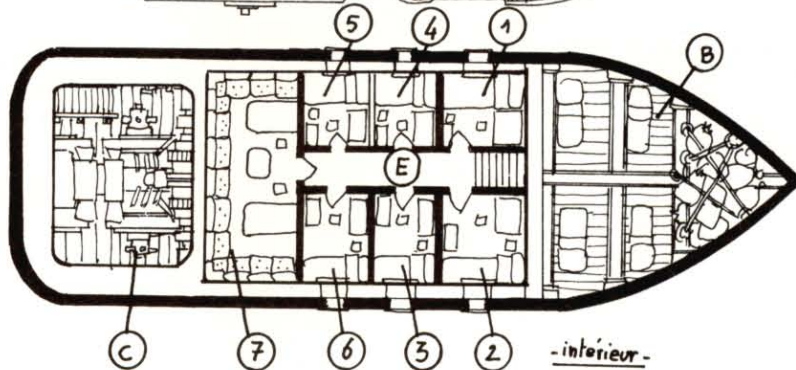
Cette réunion est écourtée, parce que le départ est prévu pour le lendemain, aux premiers rayons du soleil.



-profil-



-vue du dessus.



-intérieur-

LANGOUSTE II



## III- 10 MARS 1921

### Où l'on embarque

Les membres de l'expédition montent à bord de "La Langouste II". Le capitaine les accueille et leur présente l'équipage. Outre Antonin, il y a 8 hommes d'équipage : 7 marins arabes -dont Salah- et un chef mécanicien islandais, Olaf Rielsen, qui fait office de contre-maître. Le visage d'Olaf est continuellement caché par un foulard. Le voyage jusqu'aux premières cataractes dure quatre jours et quatre nuits.

### La Langouste II

C'est un vapeur à roues à aubes assez vieux, de faible tonnage, mais remarquablement entretenu par un capitaine visiblement attaché à son bateau. Il fait habituellement du cabotage

sur le Nil (charbon, bois, coton, etc...)

### VUE DE HAUT

**A) Passerelle.** Le poste de pilotage du vapeur. De là, Antonin envoie ses ordres à la salle des machines. Également, il surveille ses hommes dont il guette le moindre signe de paresse ou de rébellion.

**B) La cale avant.** Elle sert à la fois d'entrepôt pour les marchandises transportées (comme l'équipement de l'expédition) et d'habitation aux marins indigènes. Lorsque la cale est pleine de marchandises, les marins dorment sur le pont. Si les PJs fouillent la cale,

ils peuvent trouver, dans le bardas de Salah, un revolver.

**C) Salle des machines.** Le royaume d'Olaf, personne à part lui ne supporte longtemps cette atmosphère confinée, moite et surchauffée. Olaf vit dans cette salle, il dort dans un hamac tendu au dessus des tas de charbon. Un *Trouver Objet Caché* réussi permet de trouver, dans un coin retiré, parmi des chiffons gants de graisse et noirs de charbon, un carnet contenant les sorts suivants transcrits en anglais : "Contrôler les Vampires de Feu", "Appeler/contacter Cthugha". Les sorts sont très mal écrits, ceci ressemble plus à des délires de

déments (le jet de *L/E Anglais* est à réussir avec un malus de 30 %).

**D) Pont arrière.** Un carré et 6 cabines, chacune possédant deux lits et un hublot permettant le passage d'un homme de taille (TAI) maximum de 11.

**VUE DE L'INTERIEUR**

**1) Cabine du capitaine.** Pleine de souvenirs. Les PJs peuvent y trouver, entre autre, des brevets et diplômes d'école de marine, un fusil de chasse et 10 cartouches, 50 balles pour revolver, une bouteille de rhum, une photo d'un autre vapeur, avec au dos la mention : "*la Langouste, Golfe du Mexique 1920*".

**2) Cabine du Professeur Bonpain.** Pleine de bouquins d'archéologie, une paire de lorgnons est tombée derrière le lit (Dieudonné se plaindra durant tout le voyage de l'avoir perdue...). Le vieux livre en arabe est mis sous clef dans une cantine.

**3) Cabine de Léna.** Si un des PJs est une Investigatrice, Léna partagera sa cabine avec elle.

**4) Cabine de Tiburce.** Dans le tiroir sous le lit de Tiburce, toujours fermé à clef pendant son absence, se trouvent la Barque de Râ et un livre sur les rites mortuaires des Egyptiens.

**5-6) Cabines inoccupées.**

**7) Carré.** Une grande table centrale et des banquettes le long des parois.

**IV- UN VOYAGE AUX FUNESTES PRESAGES**

**La journée du 10 mars**

Deux heures après le départ, Rachid arrache, pour une obscure raison, le foulard d'Olaf et une rixe éclate sur le pont avant. Les PJs témoins remarquent le visage horriblement brûlé du mécanicien. Pris d'une rage meurtrière, Olaf étrangle Rachid, le tuant presque. Le marin devra la vie à l'intervention du capitaine, jugeant que la fête a assez duré. Si Antonin est interrogé sur la blessure d'Olaf, il confie qu'il l'avait déjà quand il l'a engagé et que, pour lui, elle est due à un retour de flamme d'une chaudière.

A toute question au sujet de "*La Langouste I*", Antonin répond par le dédain : "Et vous ne faites jamais d'erreurs, vous ?". Le capitaine restera ensuite froid et distant, durant tout le voyage, avec le responsable de la question.

Tiburce, arguant un mal de mer tenace, reste dans sa cabine toute la journée pour apprendre par coeur de vieilles prières égyptiennes. En écoutant à sa porte, on peut entendre une mélodie gutturale.

Tard dans la soirée, Léna et Bonpain se trouvent dans le carré, Léna transcrit en français le "vieux livre" du professeur, incapable de le lire car ayant perdu ses lorgnons. Si quelqu'un approche, Bonpain referme le livre et "parle de cho-

ses et d'autres" jusqu'au départ de l'importun.

**La nuit du 10 mars**

Peu avant l'aube, Tiburce monte sur le pont pour réciter les prières apprises durant la journée (prières pour le repos de Mehreh). Tiburce s'arrête dès qu'il réalise qu'on l'écoute. Un jet d'Archéologie réussi indique que ce que scande Tiburce est une vieille prière au dieu Nil. Tiburce niera farouchement ce fait, même devant l'évidence, tant il craint l'incompréhension du vieux professeur.

**La journée du 11 mars**

Le vapeur s'arrête en vue de Manfaloot, pour refaire du charbon. Comme l'opération demande deux bonnes heures avec le concours de tout l'équipage, les passagers sont invités à se dégourdir les jambes à terre. Au cours du chargement du charbon, Olaf capture une petite fille du village et la monte à bord dans un sac de charbon. Si l'un des PJs surveille Olaf, celui-ci s'en aperçoit et ne tente rien.

Le bateau repart. Le capitaine semble anxieux. Le Nil charrie des souches et autres écueils et Antonin craint que l'un d'eux n'endommage son vapeur. Effectivement, dans la soirée, une grosse souche se prend dans une des roues à aubes, immobilisant le bateau. Aroun, Abdhalla et Mohammed s'occupent activement de la dégager. Si des PJs veulent leur venir en aide, ils sont les bienvenus. La nuit est tombée, le travail se poursuit à la lueur des lanternes.

La roue se libère brusquement, happant Aroun. Le pauvre marin est broyé, et le Nil se teinte de rouge. La scène est insoutenable, même pour ceux qui ne regardent pas ; les cris de terreur teintés d'agonie font frissonner (1D6/2 pour une vue directe, 1D4/1 pour les cris teintés d'agonie). Le cadavre coule à pic et, après un moment de flottement, Antonin donne l'ordre de repartir.

**La nuit du 11 mars**

Vers 3 heures, Salah est surpris par Ben alors qu'il fait des signes avec une lanterne au reste de la bande qui suit la progression du vapeur le long du fleuve. Salah l'aperçoit et, après un rapide combat, il l'égorge. L'assassin, de peur d'être découvert, cache le cadavre dans un canot de sauvetage. Si Olaf a capturé une petite fille à Manfaloot, il la sacrifie à son dieu, durant cette nuit, avec une joie païenne non contenue.

**La journée du 12 mars**

Dans la matinée, le cadavre de Ben est découvert (1D4/1). Antonin rassemble ses marins et les interroge en arabe, les enjoignant, pistolet au poing, de lui livrer le coupable. La situation est tendue. Peu après midi, alors que le vapeur fait halte dans un village pour se ravitaill-

ler en fruits frais, les marins indigènes quittent le bord, clamant que ce voyage est maudit par Allah et les autres dieux. Antonin ne réussit à retenir que deux d'entre eux : Salah (qui se laisse facilement convaincre) et Abdhalla (un athée). Devant la défection de ses marins et l'impossibilité d'en recruter d'autres, Antonin n'a pas d'autre choix que de demander aux PJs de participer aux manoeuvres et de prendre des quarts de nuit (les Investigatrices en sont, bien sûr, dispensées). Si ceux-ci refusent, le voyage ne peut continuer.

**La nuit du 12 mars**

Lors de son quart, Abdhalla est capturé par Olaf et jeté dans la chaudière en sacrifice à Cthugha. Deux heures plus tard, le bateau est soudain illuminé par une nuée de "lucioles" rouge-jaune (des vampires de feu) qui tournent autour du vapeur pendant un quart d'heure avant de disparaître dans le ciel.

**La journée du 13 mars**

La disparition d'Abdhalla est un mystère. De bonne foi, Antonin pense que finalement le marin a du changer d'avis et quitter le vapeur, à la nage, durant son quart. Le soir, vers 18 heures, le bateau arrive enfin en vue des premières cataractes. Le spectacle est magnifique dans le soleil couchant. Antonin accoste sur l'une des rives et jette l'ancre. La nuit tombant, toute tentative d'exploration des alentours est illusoire.

**V- LES PREMIERES CATARACTES**

**Le 14 mars 1921**

Après 1D6 heures de recherches dans les collines entourant la cataracte, un jet de *Trouver Objet Caché (TOC)* réussi permet d'apercevoir, au flanc de l'une d'elles, affleurant du sable, les arêtes nettes de l'angle d'un bloc enseveli. Ce bloc bouche l'entrée de la tombe.

Il faut deux heures et l'énergie de tous les bras disponibles pour le dégager et libérer l'accès. On découvre alors des marches qui s'enfoncent profondément dans la colline. Tous les murs sont couverts de dessins polychromes sur lequel le temps n'a pas eu de prise.

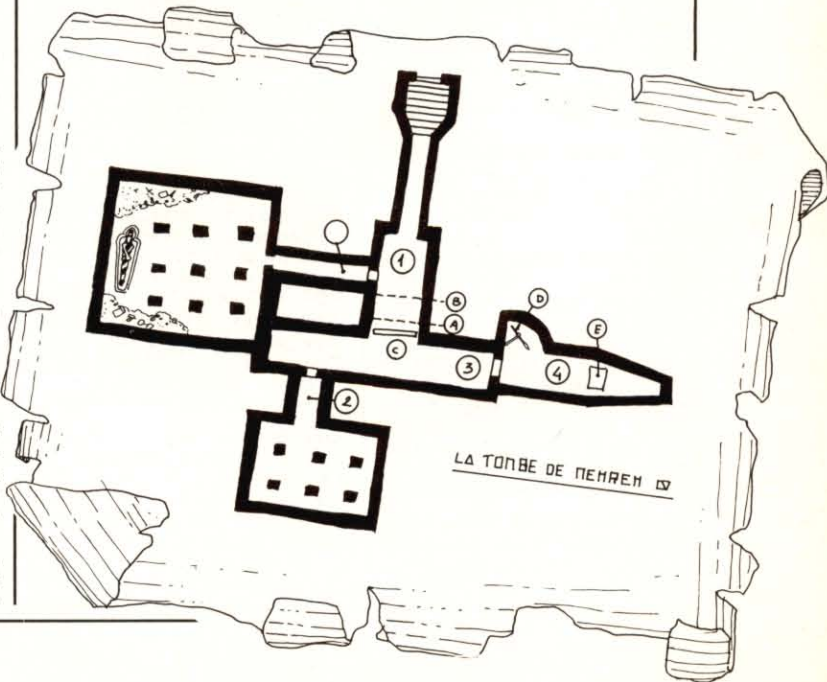
**La tombe de Mehreh IV**

**1)** La tombe se présente au premier abord comme un couloir de 2 mètres de large, en forme de "T", sans autre issue visible que celle par où les PJs sont entrés. Un jet de *TOC* réussi permet de découvrir une plaque enfouie sous le sable du sol (emplacement C). Si on la touche, des filets de sable s'échappent aussitôt de gouttières et un bloc de pierre s'abat entre les points A et B, bloquant presque complètement le passage. En rampant sur le bloc et en vidant ses poumons, on passe de l'autre côté. Toute personne prise sous le bloc perd 3D10 points de vie.

**2)** Un jet de *TOC* réussi permet de découvrir ce passage secret. Il mène à une chambre funéraire vide. Peut-être les pillards de tombes l'ont-ils déjà profanée ?

**3)** Un autre jet de *TOC* réussi permet de découvrir ce nouveau passage secret. Dès son ouverture, une lance, située dans un renforcement du mur (D) est projetée sur la personne se trouvant face à l'entrée. Un jet d'*Esquive* (avec un malus de 20 %) est nécessaire pour l'éviter. Sinon, la malheureuse victime perd 3+1D3 points de vie.

**4)** Le passage donne dans un couloir qui semble se continuer loin sous la colline. A une dizaine de mètres à l'intérieur, une trappe (E), d'une dizaine de mètres de fond, attend les PJs. Un *TOC* réussi (à moduler suivant l'éclairage que possède l'équipe) permet de la déceler à temps. Une chute occasionne la perte de 1D6 Pts de vie, plus la perte de 1D10 due, elle, aux piques acérées qui en tapissent le fond... Quelques mètres plus



loin, le couloir se termine brusquement... en cul de sac. Il s'agit en fait d'une fausse perspective architecturale donnant l'impression d'un couloir sans fin.

**5) Un jet réussi de TOC** (avec un malus de 60 %) est nécessaire pour découvrir le mécanisme du passage menant à la vraie chambre funéraire de Mehreh IV. Elle est intacte. Un trésor d'une valeur inestimable à tous points de vue y est entreposé. Si aucun PJ ne réussit, personne ne trouvera l'entrée de la chambre, à l'exception de Tiburce, qui en gardera le secret.

Le soir, le groupe rejoint le bateau. Chacun vaquant à ses occupations. Lors de son quart, peu avant l'aube, Tiburce quitte le bord et retourne à la tombe déposer la Barque de Râ près du sarcophage. Si des PJs le suivent ou l'interceptent, Tiburce avouera le but de son geste et les suppliera de ne rien dire au professeur et de le laisser faire. Après tout, il ne fait rien de mal.

## 15 mars 1921 : l'attaque des pillards

Alors que Salah achève de saboter les roues à aubes, les pillards (au nombre de 30) s'approchent du bateau. Les PJs sont réveillés par une détona-

tion, suivie d'un tonitruant "Chacal !". Salah vient d'être abattu par Antonin qui a découvert sa forfaiture. D'autres coups de feu claquent alors, faisant voler en éclats les vitres de la passerelle. Les pillards se réfugient derrière les rochers alentours en essayant de négocier la reddition des occupants du vapeur. Le temps et le nombre jouent en leur faveur...

Les pillards menacent les PJs et les PNJs des pires tortures s'ils résistent et leur donnent jusqu'au coucher du soleil pour se rendre. L'endroit étant désert, les PJs ne peuvent attendre aucun secours.

Le seul moyen de fuir est de plonger dans le fleuve par les hublots des cabines, encore faut-il avoir une taille de 11 au maximum. Si une femme s'échappe par cette voie en gardant ses vêtements, elle sera entraînée au fond par leur poids et se noiera. Deux jets de *Nager* réussis sont nécessaires pour atteindre la rive opposée et un jet de *Discretion* doit être réussi pour ne pas attirer l'attention des pillards. Antonin se proposera pour faire diversion. Quant à Olaf, il se refuse à quitter "sa" chaudière. Les PJs ayant quitté le bord avec Tiburce assistent à la scène depuis les collines.

Au coucher du soleil, les pillards attaquent et capturent, vivants, les derniers occupants du bateau et pillent "La Langouste II".

## La sauvagerie primaire des pillards

Les pillards dressent un camp de tentes non loin du vapeur. Les prisonniers sont séparés en deux groupes. Les hommes sont, pieds et poings liés, laissés au milieu du camp, à côté d'un amas d'objets divers résultant du pillage du bateau (le carnet d'Olaf s'y trouve). Les femmes, quant à elles, sont placées sous une tente, baillonnées et leurs poignets entravés par des fers. L'intention des pillards est de torturer les hommes pour qu'ils leur indiquent l'emplacement de la tombe, et vendre les femmes comme esclaves sur un marché du Soudan, non sans s'être d'abord amusés avec elles...

## La nuit du 15 mars

A minuit, cette nuit-là, une étoile filante passe à la verticale de la tombe de Mehreh, emplissant le cœur de Tiburce d'une joie muette.

Les personnages encore libres peuvent tenter de délivrer leurs compagnons captifs. Le camp est gardé par quatre sentinelles, relevées toutes les heures. De plus, un garde veille sur chaque groupe de prisonniers, celui des hommes est éveillé, tandis que celui des femmes somnole. Vouloir délivrer les hommes re-

lève du suicide, mais si les PJs y parviennent, Olaf se tordra la cheville en courant et sera de nouveau capturé.

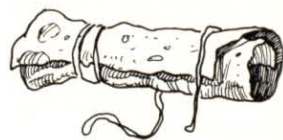
Plusieurs jets réussis de *Discretion* sont nécessaires : un pour pénétrer dans le camp sans se faire remarquer, un pour délivrer chacun des prisonniers, un pour quitter le camp. Si l'attention des gardes ou des sentinelles est éveillée, les PJs devront fuir sous les balles qui sifflent à leurs oreilles. La nuit sans étoile leur permettra de se fondre aisément dans les rochers.

## VI- LE 16 MARS 1921

### L'horreur venue du brasier

Que les pillards aient trouvé le trésor de Mehreh ou non, ils décident, dans la journée, de plier bagage et de s'enfoncer dans le désert. Les tentes sont démontées, les prisonnières sont soigneusement entravées et gardées de près (elles valent leur pesant d'or là où se rendent les pillards). Quant aux autres prisonniers, ils vont être brûlés vifs un à un... Le Gardien tire au hasard parmi eux sans discrimination PJ ou PNJ (chaque exécution fait perdre 1D10/1D4 Pts de Santé Mentale). Quand vient le tour d'Olaf, celui-ci n'oppose aucune résistance. Dès que les flammes le lèchent, il se met à rire, un rire dément et malsain (1D6/1) puis il psalmodie une étrange incantation (sort : *appeler Cthugha*). Son incantation terminée, il rit de nouveau et n'arrêtera que lorsque la vie aura quitté son corps carbonisé. Le silence fait place aux rires. Cthugha se matérialise dans la chaudière éteinte du vapeur et fait éclater le bateau en mille morceaux pour apparaître, accompagné de centaines de vampires de feu, à l'assistance terrifiée.

Toute la zone du camp est en flammes, les liens des prisonniers survivants prennent feu, leur permettant de se libérer. Ils peuvent, à l'aide du carnet d'Olaf, essayer de renvoyer Cthugha. Si les PJs n'y arrivent pas, le dieu partira de lui-même, une fois tous les pillards morts. Les survivants pourront rejoindre le plus proche village en un peu plus de deux jours de marche. Personne ne croira à leur histoire insensée. La thèse officielle sera qu'une météorite de grande taille s'est écrasée, causant malheureusement la mort de plusieurs personnes.



Scénario  
Frédéric Blayo  
& Pierre Lejoyeux  
Illustrations  
Eric Larnoy  
Plans  
Stéphane Truffert

## Les membres de l'expédition

**Dieudonné Bonpain.** Français, 70 ans, Professeur d'Égyptologie. Cheveux blancs et barbe bichette. Porte des lorgnons. Toujours "dans la lune". Encore vert pour son âge... Dieudonné ne quitte jamais un vieux livre écrit en arabe (il s'agit d'un exemplaire rarissime, voire unique, de la version non expurgée des contes des Mille et Une Nuits).

FOR :08 CON :10 TAI :09 DEX :15 APP :10 INT :16 POU :12 EDU :21 Archéologie :75 % Ethnologie :60 % Bibliothèque :70 % TOC :30 % L/E/P arabe :75 % Parler anglais :30 %

**Tiburce Fayard.** Français, 28 ans. Assistant du Pr Bonpain. Chargé des problèmes administratifs et des questions d'intendance. Jeune homme romantique et pâlitchon, passionné par son travail. Porte un grand respect aux anciens dieux égyptiens.

FOR :10 CON :10 TAI :14 DEX :12 APP :14 INT :13 POU :11 EDU :19 Archéologie :45 % TOC :70 % P Arabe :60 % L/E arabe :20 % L/E/P anglais :70 % Bibliothèque :35 % Premiers soins :60 % Occultisme :30 % Crédit :60 %

**Léna Pernlovna.** Russe blanche émigrée, 24 ans, assistante

du Pr Bonpain. Chargée des recherches bibliographiques et des traductions. Fille d'un ancien ambassadeur du Tsar Nicolas II, elle maîtrise parfaitement quatre langues en plus du russe. Elle courtise ouvertement Tiburce, mais lui ne s'en aperçoit pas.

FOR :12 CON :11 TAI :11 DEX :15 APP :18 INT :13 POU :13 EDU :17 Archéologie :35 % Bibliothèque :65 % Baratin :60 % L/E/P français :90 % L/E/P anglais :80 % L/E/P arabe :85 % L/E/P allemand :90 % fouet :80 %

## L'équipage de "La Langouste II"

**Antonin Picard.** Français, 45 ans, capitaine. Grosse moustache et barbe noires. Costume de marin et pipe vissée à la bouche. Grande gueule, bagarreur, hurle à tout propos. Porte en permanence un couteau à la ceinture et un revolver chargé, caché sous sa veste.

FOR :15 CON :15 TAI :15 DEX :11 APP :09 INT :10 POU :11 EDU :12 Navigation :75 % Nager :0 % Poings :85 % Couteau :50 % Revolver :30 % P arabe :45 %

**Olaf Rielsen.** Islandais, 30 ans, chef mécanicien. Adorateur de Cthugha. Cache le bas de son visage horriblement brûlé sous un foulard. Ne parle presque jamais. Passe le plus clair de

son temps dans la salle des machines.

FOR :14 CON :16 TAI :13 DEX :09 APP :05 INT :13 POU :25 EDU :10 Points de magie :100, L/E/P Arabe :75 % Mécanique :60 % Conduite engin lourd :50 % couteau :55 %

**Rachid, Ali, Mohammed, Abdhalla, Ben et Aroun.** Tous arabes, hommes d'équipage, craignant Antonin dont ils connaissent la brutalité.

FOR :13 CON :11 TAI :12 DEX :10 APP :09 INT :10 POU :10 EDU :07 Navigation :60 % Poings :40 % P français :20 % Nager :50 % Discretion :40 % Couteau :40 %

**Salah.** Arabe, espion des pillards. Regard fuyant, cache un revolver dans son bardas.

FOR :12 CON :10 TAI :11 DEX :12 APP :10 INT :12 POU :11 EDU :10 Navigation :30 % Poings :60 % P français :75 % (mais ne le montrera pas) Nager :50 % Discretion :75 % Couteau :60 % Se cacher :50 % Revolver :40 % TOC :45 %

## Les pillards

Cruels et sanguinaires, des "méchants" en somme...

FOR :12 CON :12 TAI :13 DEX :12 APP :08 INT :10 POU :11 EDU :10 Sabre :40 % Fusil :50 % Entendre :30 %

# LES APRÈS-MIDI DE STRAT.

Venez pratiquer vos jeux favoris et découvrir vos futures passions

L'An mil  
L'Appel de Cthulhu  
Bastôn  
Bushido  
Chill  
Chroniques de Linaïs  
La Compagnie des Glaces  
Gamma World  
Jeu de Rôle des Terres du Milieu  
Kingmaker  
Kings & Things  
Les 7 Royaumes Combattants  
Marvel Super Héros  
L'Œil Noir  
Paranoïa  
Rêve de Dragon  
Siège  
Super Gang  
Talisman  
Trauma  
Les Trois Mousquetaires  
Warrior Knights  
Warhammer  
Warhammer JDR

GRATUITEMENT

## STRATEJEUX

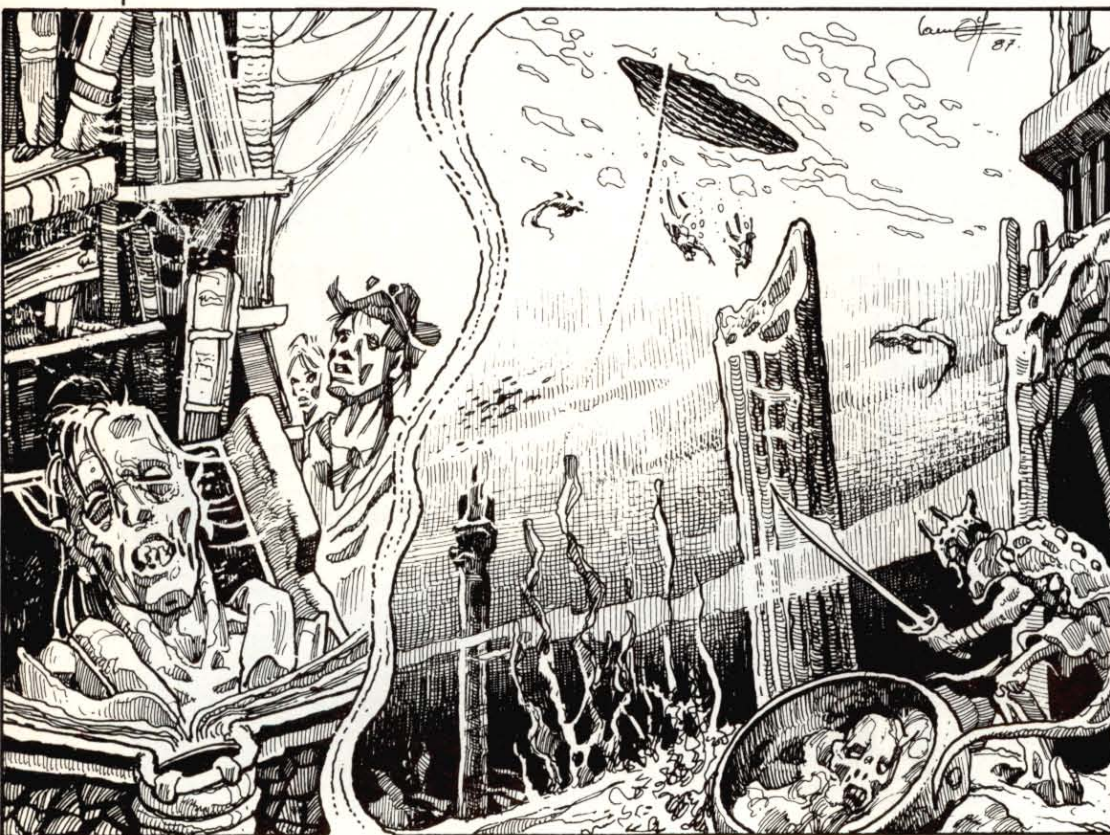
13 rue Poirier-de-Narçay  
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87  
Métro: Porte d'Orléans

Pte D'ORLÉANS  
Bd. Brune  
Rue Poirier-de-Narçay  
Av. du Général Leclerc

Demandez le programme  
des initiations au 45.45.45.87

Fermeture  
du 1<sup>er</sup> au 15 août

# Le retour de l'Empereur-Démon



hommes chuchotent entre-eux. Le plus grand porte l'insigne de Premier Fouineur et l'autre est vêtu de la robe des prêtres de l'Oiseau de Feu. Les gardes invitent les aventuriers à prendre place sur la banquette libre, puis occultent l'ouverture à l'aide d'une plaque de métal montée sur charnières. Le prêtre incline la tête pour saluer les aventuriers. Un globe lumineux éclaire faiblement le réduit faisant luire son crâne dégarni et ses yeux profondément enfoncés dans son visage blafard. Il sourit : "Bienvenue, messieurs, à bord du funiculaire particulier du Roi-Dieu !" Comme obéissant à un commandement muet, le chariot de fer s'ébranle brusquement...

## Conversation dans le Chariot qui Monte

"-Je m'appelle Ambrose, poursuit-il, et je représente le Grand Prêtre Anemates, responsable de la sécurité de notre belle cité."

Le Premier Fouineur prend alors la parole :

"-Et moi Lamb, je suis délégué par le Grand Prêtre Mitrias du Nuage, chargé de la Justice."

## I- DES ENNUIS EN PERSPECTIVE

### Arrêtés !

Savourant la douceur de cette fin d'après-midi, les aventuriers déambulent au hasard des ruelles de la Chaussée du Lac. Ca et là, des pêcheurs s'interpellent, tout en ravaudant leurs filets. Soudain, une vingtaine de soldats à la démarche de fauves surgissent de l'ombre et entourent les personnages ! A la vue de leurs armures réhaussées de pierreries et leurs épées qui brillent étrangement dans la lumière du couchant, aucun doute n'est permis : ce sont des Gardes du Roi-Dieu, l'unité d'élite crainte par les meilleurs bretteurs (ce sont des guerriers du 10e niveau armés d'épées longues +3). Alors que les aventuriers s'interrogent sur la raison de cette "interpellation", un homme vêtu de noir et portant l'insigne des fouineurs (les détectives patentés de Laelith. NdA) s'avance vers eux et leur

parle à voix basse...

"Messieurs, je vais vous demander de bien vouloir me suivre. Vous n'avez rien à craindre, et n'êtes pour l'instant inculpés d'aucun crime, mais une importante personnalité désire s'entretenir avec vous. Comme nous devons être prudents, les gardes vont vous bander les yeux et nous allons marcher ensemble une dizaine de minutes. En route !"

Les aventuriers, guidés par les soldats, vont vite être désorientés. Après avoir parcourus quelques ruelles, ils entrent dans un bâtiment qu'ils ne peuvent identifier. Là, on leur fait descendre une centaine de marches, traverser des caves sentant le moisi, avant de leur retirer leurs bandeaux. Ils découvrent alors qu'ils sont dans une pièce voûtée et qu'ils ne sont plus surveillés que par six gardes. En face d'eux il y a une petite porte basse donnant dans un réduit métallique dont le mobilier se limite à deux grandes banquettes en vis à vis. Assis sur l'une d'elles, deux

## Le réveil du démon

Un shaman orc nommé Krakno, humble serviteur de la Taupé, découvrit un jour une chambre secrète encore inviolée au plus profond du Cloaque. Elle contenait de l'or et des pierres précieuses, mais aussi une petite perle d'obsidienne montée en pendentif. Ravi de sa trouvaille, Krakno passa la chaîne à son cou et... la grande métamorphose eut lieu ! Cette perle était en fait la matérialisation d'un démon très ancien, jadis vénéré à Laelith, du temps où elle s'appelait encore Tanith Lenath. Le démon s'empara du corps et de l'esprit de Krakno, lui donnant l'apparence d'un humain au charisme exceptionnel...

Le démon n'a qu'un seul objectif, devenir le maître de la cité sainte. Sa puissance est redoutable : la magie est sans effet contre lui et il a jusqu'à présent échappé "miraculeusement" à quelques attentats. Cependant, il lui manque encore la force nécessaire pour agir ouvertement contre le Roi-Dieu. Pour l'instant, il s'ingénie à soulever la population contre son souverain. Le démon, qui se fait appeler Guyz, a son quartier général dans une taverne de l'Echelle des Trois Auberges. Il est appuyé par des disciples de la Taupé qui le font discrètement protéger par quelques assassins.

En guise d'avertissement, il a décidé de tenter une action d'éclat : détruire le Chariot du Funiculaire. Cet attentat a également un autre but : éliminer les personnes susceptibles de lui nuire.

S'attaquer ouvertement à Guyz n'est pas une bonne idée, car il est de taille à résister à tout assaillant et il compte de nombreux fidèles fanatisés, tant parmi la population, qu'au sein même des institutions de la cité. Il n'y a qu'un moyen pour le détruire...

**Huit mois se sont écoulés depuis la défaite du vampire Trevellian (cf CB 35). Le printemps est aux portes de Laelith et la grande cité émerge de son engourdissement hivernal. Le présent scénario est destiné à un groupe d'aventuriers de niveaux 6 à 8 environ. En plus des trois livres habituels, le Fiend Folio est utile pour certains monstres.**

-Je n'irai pas par quatre chemins, enchaîne Ambrose. Ni la Garde, ni la Police n'ayant pu mener à bien une mission essentielle, le conseil du Roi-Dieu a décidé de la confier à des inconnus, dont le statut d'étrangers leur permettra peut-être d'échapper à nos adversaires. Vous avez été choisis...

-En effet, coupe Lamb, notre ville connaît une période difficile. Un agitateur nommé Guyz entretient depuis quelques temps un esprit de révolte intolérable au sein des terrasses de la Main qui Travaille et du Lac. Par ses talents d'orateur, il s'est attiré la vénération des foules dont il prétend défendre les intérêts. Son charisme est tel que, face à lui, l'adversaire le plus déterminé sent sa volonté faiblir. Il semble également immunisé contre le poison, et la magie n'aurait aucune prise sur lui. Nous ne savons rien sur cet individu : il n'est répertorié ni sur les registres des résidents, ni sur ceux des étrangers. De plus...

-De plus, l'interrompt Ambrose, de nombreux prêtres ont ressenti l'influence d'une aura maléfique s'étendant sur Laelith, comme si un mal ancien et puissant s'était réveillé. Si vous parvenez à contrecarrer ce Guyz, vous recevrez une récompense de 1000 pièces de platine chacun. Un certain Palimpseste, copiste à la Bibliothèque de la Foi, prétend avoir trouvé un ouvrage qui...

A ce moment précis, le funiculaire s'arrête brusquement.

"-Tiens ? s'inquiète Lamb en regardant par un hublot. Mais nous ne sommes pas à l'air libre, je vois toujours la paroi du tunnel..."

Après un court instant d'immobilité, le chariot se met à redescendre, lentement d'abord, puis de plus en plus rapidement.

"-Par tous les dieux ! hurle Ambrose. Le câble s'est rompu, nous allons mourir !"

Il n'existe aucun moyen d'arrêter le chariot emballé et il n'est pas non plus possible d'ouvrir les portes, puisque le véhicule dévale un couloir qui l'enserme étroitement. Lorsque la panique est à son comble, le funiculaire quitte ses rails et percute la voûte du tunnel, qu'il traverse partiellement, avant d'émerger dans une rue déserte et obscure. Ambrose, éjecté par le choc, va s'écraser avec un bruit mou contre le mur d'une maison. Les aventuriers subissent chacun 4d6 de dégâts et Lamb, chanceux, s'en tire avec des égratignures.

En fait d'accident, il s'agit d'un attentat perpétré par des agents de Guyz afin de tuer les occupants du funiculaire. Ils ont relevés les rails de celui-ci afin que le chariot soit éjecté en cet endroit précis. Ils ont placés quelques créatures dangereuses dans un entrepôt voisin. De fait, à peine les aventuriers se sont-ils extraits des débris du chariot, qu'ils sont attaqués par un groupe d'Ettercaps ivres de folie homicide.

**Les Ettercaps (FF p35). CA : 6 ; Pts de vie : 30/31/32/36/15 ; Dégâts : 1-3, 1-3, 1-8. Attaque spéciale : morsure empoisonnée.**

Si le combat tourne au désavantage des aventuriers, ceux-ci seront sauvés par une troupe de gardes. Lamb, de son côté, se bat avec une épée longue et une dague (comme un guerrier du 5ème niveau), il sera à peine blessé.

Le but de ce préambule n'est pas de tuer les personnages tout de suite, mais de les impliquer dans l'action. Dès lors, ils seront considérés par les serviteurs de Guyz comme des alliés du Roi-Dieu et, comme tels, seront impitoyablement pourchassés. Une fois le combat achevé, Lamb propose aux aventuriers de venir se faire soigner au Temple du Nuage. Là, chaque aventurier se voit prodiguer un sort de Soin Ultime (*Cure Critical Wound*). Le Premier Fouineur n'ayant jamais entendu parler d'un certain Palimpseste, l'enquête peut commencer...

## II- LE SECRET DES UTRUZ

### La Bibliothèque de la Foi

La bibliothèque étant ouverte jour et nuit, les aventuriers peuvent décider de s'y rendre immédiatement. Les couloirs et les salles de la bibliothèque sont formés de livres empilés anarchiquement. L'édifice est tellement vaste, qu'il est facile, de s'y perdre. Le bibliothécaire en chef est un homme entre deux âges, à la fine barbichette, au port altier et au regard impérieux. Kob Du Val -c'est son nom- s'est profondément identifié à sa bibliothèque et n'apprécie ni les étrangers, ni la contradiction. C'est donc avec réticence qu'il vient en aide aux

personnages, préférant les confier à ses copistes adjoints, tout en gardant l'œil sur eux. Palimpseste n'a pas été vu de toute la journée. Après quelques démarches infructueuses ("Vous croyez que je n'ai que ça à faire ?"), les aventuriers apprennent qu'il s'est rendu la veille au "dessous" (le sous-sol), afin d'y faire quelques recherches. C'est là que sont entreposés les ouvrages les plus anciens, concernant des cultes oubliés depuis longtemps et bien d'autres choses innommables. Les copistes refusent d'y aller, prétextant des travaux urgents. Le "dessous" a la réputation d'être hanté...

Le sous-sol est un lieu oppressant, formé d'un dédale de petites salles conquises sur le Cloaque. Le silence y est quasi-surnaturel. Ici, les couloirs sont plus étroits et il règne dans les rayonnages une forte odeur de parchemin moisi.



#### Table de rencontre

(lancer 1d10 à chaque tour)

- 1-4 Encore des couloirs, des salles et des vieux livres...
- 5 Un lecteur momifié lit à jamais un traité érotique.
- 6 Un livre tombe bruyamment derrière les aventuriers. Qui l'a renversé ?
- 7 Une plume écrit toute seule sur un parchemin. Le message : "Vous êtes perdus !"
- 8 Du Val rejoint les aventuriers pour les réprimander pour le désordre qu'ils sèment derrière eux.
- 9 Un plumier aux armes d'Ermold le Noir repose sur une table poussiéreuse. S'il est authentique, il vaut une fortune !
- 10 Des cliquetis d'ossements... Ce sont des squelettes brandissant d'étranges lances ! Jadis, ces morts-vivants ont été chargés par un nécromant de pourvoir au nettoyage des sous-sols, qu'ils arpentent en brandissant de gigantesques plumeaux. Ils avancent obstinément par groupe de 6, et sont totalement inoffensifs.

Au bout d'1d10 tours, les personnages finissent par découvrir Palimpseste, ou du moins... ce qu'il en reste. Le copiste est mort, ses mains ont été tranchées, et son visage exprime une frayeur sans nom. En fait Palimpseste a été victime de Guyz qui a décidé de retirer le livre -trop dangereux pour lui- de la bibliothèque. L'une de ses créatures (un démon type VI) est ainsi apparue au moment où Palimpseste s'apprêtait à mettre la main sur le livre. Le bibliothécaire en est mort de frayeur et le démon, en guise de symbole, lui coupa les mains pour montrer que l'on ne touchait pas à la propriété de son maître. Si les aventuriers examinent attentivement le rayonnage devant lequel est étendu le cadavre, ils remarquent qu'il manque un livre (un espace est libre entre deux ouvrages). Du Val peut déterminer de quel livre il s'agit en fouillant dans son fichier privé. C'est "La Cité Sacrée d'Altalith" de Bosco Fluche...

S'il est interrogé sur cette cité, Du Val révélera avec réticence son ignorance. Il pense cependant qu'il peut s'agir d'un quelconque vestige utruz, ce peuple d'humanoïdes à peau écaillée qui vit au bord du lac. Il n'existe qu'un seul autre ouvrage concernant les Utruz qui peut être emprunté à la bibliothèque. Il est accompagné d'un dictionnaire Utruz/Dragon de Bronze et d'un court lexique Dragon de Bronze/Commun et s'intitule "Mes aventures chez les poissons" (voir encadré).

### Le village utruz

En rentrant à leur auberge, les aventuriers découvrent que celle-ci est la proie des flammes. Ils ont tout perdu, y compris leurs montures ! L'incendie est cependant vite circonscrit et n'a pas le temps de s'étendre aux maisons voisines. Pour l'instant, l'affaire se présente mal et les personnages n'ont qu'une seule piste : les Utruz.

Le village lacustre utruz est situé au sud-est de Laelith. Il se compose d'une centaine de maisons reliées entre-elles par des passerelles de bois. Les sages du vieux peuple aquatique ont senti la menace qui plane sur Laelith. Conscients que ce dernier n'est pas sans rapport avec leur ancienne capitale, ils restent aux aguets et sont prêts à fournir des renseignements substantiels aux aventuriers, pour peu qu'ils respectent la tradition.

Une fois chez les Utruz, les

personnages sont conduits jusqu'à la maison d'un très vieux sage nommé Tomöhl. Celui-ci reçoit ses visiteurs vautre dans un fauteuil de rotin, une mouette perchée sur l'épaule droite. Ayant déclaré un jour à un elfe de passage qu'un don était nécessaire pour s'attirer ses bonnes grâces, il acceptera le poisson en riant intérieurement. Voilà ce qu'il peut apprendre : "C'est un démon de la terre qui a été réveillé et menace Laelith et seul un démon de l'eau peut le tenir en échec ! Sous les Grandes Eaux (le lac), se trouve une cité de mon peuple. Là vit un puissant démon, prisonnier d'une statuette représentant une méduse. Si vous voulez vaincre, il faut vous rendre dans le temple submergé dont l'entrée est flanquée de deux colonnes d'onyx. Emparez-vous de la statuette et portez-la à proximité du démon de la terre. Votre tâche sera alors accomplie. Nous autres sommes liés par un serment qui nous empêche de retourner dans notre ancienne capitale, mais mon neveu Dipouahn, un bon barreur, pourra vous mener à l'aplomb du temple avec son voilier..."

Si les aventuriers font remarquer à Tomöhl qu'il leur est impossible de respirer sous l'eau, celui-ci leur remettra à chacun une poignée d'algues étranges en disant : "Si vous les mâchez, vous pourrez vivre sous le Lac pendant deux heures. Attention, si je vous en donnais une seconde dose, vous pourriez en mourir !"

### III- LA CITE SOUS LE LAC

#### Le voyage en bateau

Porté par une brise d'ouest, le petit voilier file sur les eaux argentées. Dipouahn, un Utruz lymphatique au regard absent, est à la barre. A moins d'être interrogé, il ne prononce pas un mot pendant la croisière. Au bout d'une petite heure de navigation, il amène la voile et jette l'ancre.

"C'est là, en dessous, dit-il de la voix enrouée propre à sa race. J'ai des sacs remplis de pierres qui peuvent vous servir de lest, vous descendrez plus vite. J'ai aussi un pot de graisse d'Ookhab pour vous protéger du froid. Je vous rappelle que les herbes ne vous donnent qu'une autonomie de deux heures environ. Bonne chance."

Les aventuriers vont ainsi plonger les uns après les autres dans les eaux glacées du lac, sous le regard impassible de leur énigmatique guide. Après une descente apparemment interminable, ils finissent par atteindre le fond. Dipouahn ne s'est pas trompé dans sa navigation et les aventuriers sont entourés par des ruines étranges (dômes écroulés, pans de murs cyclopéens, etc...) recouvertes d'algues et de vase. Mais où sont donc les deux piliers dont parlait Tomöhl ?

Le MD peut faire durer les recherches aussi longtemps qu'il réussit à garder l'ambiance, les ruines sont vastes et abritent plus d'une merveille et plus d'un danger. Il ne doit cependant pas perdre de vue que le fait de se battre sous l'eau entraîne des pénalités au maniement des armes et des limitations en ce qui concerne la magie (cf Guide du Maître de Donjon, pp. 56-57 édition anglaise).

#### Table de rencontre (un jet par tour)

- 1-5** Des bancs de poissons s'enfuient, effrayés.
- 6** Une troupe de Nixies (MM p.74) patrouille dans les ruines. Attention, ils sont méfiants, mais pas forcément hostiles.
- 7** Une dizaine d'Hommes-Crabes (Crabmen, FF p.21) se faufile au travers des ruines. Ce sont les derniers survivants d'un raid contre la communauté nixie. Certains sont blessés.
- 8** Un banc de Poissons-Dragons (Dragonfishes, FF p.30) passe à l'attaque.
- 9** Deux Bunyips (FF p.17) sont embusqués derrière un rocher.
- 10** Un magicien de la Haute Tour est en train d'essayer, dans le plus grand secret, un Disque Flottant de Tenser aux capacités améliorées. Il est escorté de 4 Kopoacinh (Gargouilles marines, MM p.42). S'il aperçoit les aventuriers, il les prend pour les espions d'un rival et les fait attaquer par ses gardes pendant qu'il s'enfuit. Attention, son invention n'est pas forcément au point...

### Dans le temple maudit

Enfin, les aventuriers aperçoivent de hautes colonnes verdâtres qui se dressent au milieu d'une grande place dégagée. S'ils passent entre ces colonnes, ils disparaissent les uns après les autres... pour réapparaître hors de l'eau, en (1).

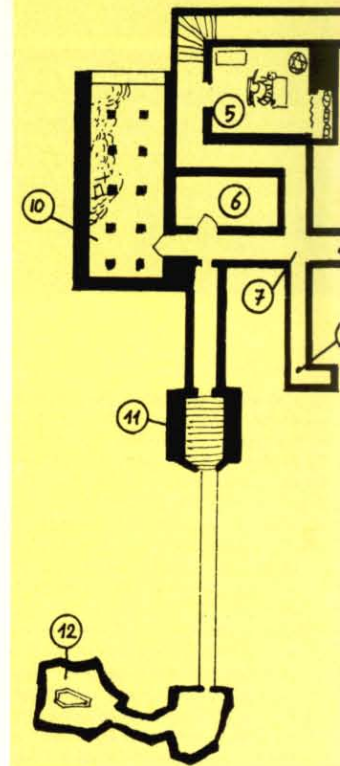
**1. Une petite pièce** au sol couvert de gravats. Les parois sont taillées dans le roc et le plafond suinte d'eau. Deux séries de traces peuvent être relevées sur le sol : les unes sont grandes et fortement imprimées dans la poussière, les autres plus légères. Elles se dirigent toutes deux vers le couloir. Sur le mur, il est possible de déchiffrer des signes utrutz (grâce au petit dictionnaire et au lexique, vous vous souvenez ?) signifiant : "Afin de regagner l'endroit d'où tu viens, il faut..." le reste de la phrase est illisible, car une main a gravé la déclaration suivante en commun : "Moi, Godefroy de Gilpreux, chevalier de Mithra, j'entame ici ma quête. Soit je détruirai le mal qui règne en cet endroit, soit je périrai pour la gloire du dieu unique !" Une autre personne a rajouté en elfique : "Ben voyons !".

**2. Une fois passée la porte**, se trouve une salle plus grande que la précédente. Cette pièce ne possède aucune issue apparente. Le mur du fond est percé de deux niches. Chacune contient une statuette en terre représentant un sage utrutz. Si un aventurier s'avise d'en briser une, il fera apparaître un Spectre.

**Le Spectre** (MM p.89). CA 2 ; Dés de coup : 7+3 ; Points de vie : 59 ; Dégâts : 1-8 plus spécial.

Sur le mur de droite, une manette est visible. Elle peut être placée dans quatre positions différentes. Elle est pour l'instant au "point mort", à l'intersection d'une croix. A chacune des branches de cette croix correspond un dessin : un nuage, trois arbres, une flamme et une squelette de poisson (six arêtes). Les traces de pas déjà citées se dirigent toutes deux vers le mur et s'arrêtent à environ deux mètres de celui-ci. Puis les grandes traces se dirigent vers l'angle nord-ouest de la pièce. Les traces légères, elles, retournent vers le centre de la pièce et disparaissent brusquement.

Une inscription en Utrutz est gravée sur le sol au pied de la manette (il faut écarter la poussière pour la voir). Traduite à l'aide du dictionnaire et du lexique, elle dit : "Les freines interdisent le recul". Cette phrase ne veut rien dire, car le lexique est loin d'être parfait. En fait, il faut lire : "Les arêtes permettent d'avancer". C.Q.F.D. ! Pousser la manette dans la direction du squelette de poisson fait apparaître une trappe au centre de la pièce (a) qui donne sur un couloir en pente douce. Alors que le nuage ouvre le passage (b), la



flamme le (c) et les arbres le (d). **b)** Ce tunnel mène à un ensemble de cellules. Celles-ci servaient autrefois à accueillir les jeunes prêtres utrutz qui manquaient leur initiation en (2). Quelques "punis" ont péri dans leur cachot lors du cataclysme qui ravagea la cité aquatique. Leurs esprits rôdent encore ici...

**Les esprits** (Wraith, MM p.102). CA : 4 ; Dés de coup : 5+3 ; Points de vie : 40/35/30/25/20 :15 ; Dégâts : 1-6 plus spécial.

La porte en (b) se referme dès que les personnages sont passés. Elle ne peut pas être ouverte à nouveau. La porte à l'autre bout du couloir ne s'écartera que si l'on répond à la question suivante gravée sur le mur : "Dis le nombre de freines" (la réponse est 6, bien sûr).

**Note** : Toutes les portes sont en pierre !

**c)** Ce passage termine en cul-de-sac, à un endroit où gisent quelques squelettes vêtus d'armures. C'est l'antre d'un Tentamort.

**Le Tentamort** (FF p.86). CA : 2/1 ; Dés de coup : 2/4 ; Points de vie : 16/30 ; Dégâts 1-6/1-6 plus spécial.

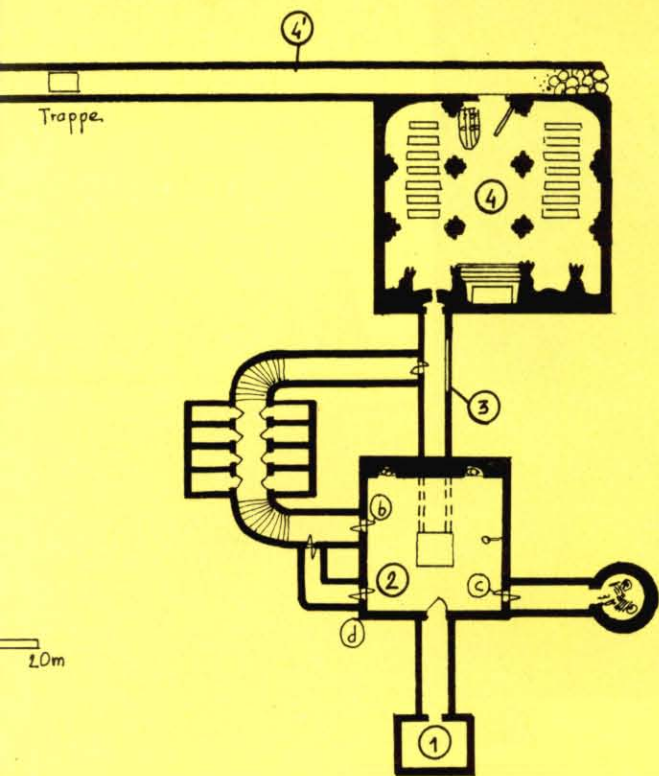
**d)** Dans ce couloir, qui débouche (porte secrète) près des cellules, une Vase Verte sommeille...

**La Vase Verte** (Green Slime, MM p.49). CA : 9 ; Dés de coup : 2 ; Points de vie 16 ; Dégâts : voir MM.

**3. Ce long couloir** mène au temple principal. A un certain moment, sur le côté droit, la paroi devient vaguement translucide et il est possible de distinguer des ombres qui s'agi-

#### Mes aventures chez les poissons

"...Il est à peu près certain que les Utruz vécutent jadis dans plusieurs cités, aujourd'hui submergées par le Lac d'Altalith. Leur capitale devait se trouver à une heure de voilier de l'actuelle Laelith. Dans son ouvrage, fort intéressant au demeurant, Bosco Fluche prétend l'avoir visitée. Pour ma part, je me permets de mettre en doute ses dires et de proférer une impérieuse mise en garde : prudence ! Aborder les Utruz n'est pas chose facile. Ce sont des êtres indifférents à ce qui les entoure et qui sentent assez mauvais. Et si leurs sages détiennent un réel savoir, ils ne vous accorderont leur attention qu'à la condition de respecter trois grands principes. Premièrement, il faut leur apporter un poisson mort depuis exactement dix jours. Ensuite, il faut commencer chacune de vos phrases par le terme honorifique "Baboul", vestige d'une étiquette complexe, mais hélas oubliée. Enfin, il faut surtout se garder de rire en leur présence. Car ils n'acceptent de parler qu'à d'autres sages, et les sages, selon eux, ne rient jamais !..." (Ermold le Noir)



tent. Ces ombres sont en fait 3 Démons de l'Ombre (Shadow-Demons), dont l'unique but est de quitter la prison où les prêtres utruz les ont enfermés jadis. Libre au MD de jouer les démons comme il l'entend (en n'oubliant pas, cependant, qu'ils ont une très grande intelligence), afin d'inciter les aventuriers à "briser la glace" !

**Les Démons de l'Ombre** (FF p.78). CA : 5 ; Ds de coup : 7+3 ; Points de vie : 50/50/50 ; Dégâts : 1-8/1-6/1-6.

**4.** Les aventuriers débouchent dans le **temple principal** en empruntant une porte secrète située entre les jambes d'une grande statue. La salle est assez classique : un autel, des bancs et quelques candélabres. Deux idoles monumentales représentant des hommes-poissons encadrent l'autel sur lequel a été gravé : "Moi, Godefroy de Gilpreux, j'ai sanctifié cet endroit !". Les statues ont été mutilées et les bas-reliefs des murs ont été rendus illisibles. La double porte du fond a été défoncée de l'intérieur. Un examen de la serrure révélera qu'elle n'était pas verrouillée...

**4'. Ce couloir** est plus spacieux que les précédents. Son carrelage est dépourvu de poussière. A l'est, il est obstrué par un éboulement. Après une soixantaine de mètres de progression vers l'ouest, il y a de grandes chances qu'un des aventuriers tombe dans une trappe dont le couvercle se referme aussitôt. La chute ne cause qu'1D3 de dégâts, car elle est amortie par le corps d'un homme que l'air confiné de l'endroit a préservé de la putréfaction. L'inconnu est vêtu d'une armure de cuir. Il possède une épée courte +2, un anneau d'Action Libre, une fiole de "Respiration Aquatique" conte-

nant une dose, une trousse de cambriolage et un livre : celui de Bosco Fluche. Un passage du livre est souligné : "Il est un lieu, au plus profond du temple, où les Utruz dissimulent leurs secrets. J'ignore où il se trouve, mais un renégat m'a appris qu'un de leurs prêtres nommé Lymihl en possédait la clé. Celle-ci serait dissimulée derrière sa bibliothèque." Les aventuriers peuvent récupérer leur compagnon en faisant jouer la trappe.

**5. Cette pièce** est dépourvue d'autre porte. Au dessus de la porte, est écrit *Lumihl* en utruz. Assis au bureau de cette salle, tournant le dos à l'entrée, il y a une horrible créature : un démon ! Il tient une boule de cristal où s'agite une forme brumeuse, dont le visage flou n'est pas sans rappeler celui de Palimpseste (c'est son âme, qui a été confisquée lors de l'attaque de la bibliothèque). La vision de sa victime en proie à d'effroyables tourments semble plonger le démon dans des abîmes de félicité coupable. Il est possible de pénétrer dans la pièce, mais le moindre bruit fera se retourner le démon. Celui-ci attaquera aussitôt, épaulé par les trois Momies qui se trouvent dans le réduit.

**Erschtoeq**, Démon de type VI (MM p.19). CA : -2 ; Ds de coup : 8+8 ; Points de vie : 72 ; Dégâts : voir livre.

**Les Momies** (MM p.72). CA : 3 ; Ds de coup : 6+3 ; Points de Vie : 40/35/20 ; Dégâts : 1-12 plus spécial.

En fait, la méthode la plus sage consiste à utiliser un sort de *Silence* pour se glisser dans la pièce et fouiller la bibliothèque qui est dressée contre le mur sud. Derrière l'un des ouvrages de cette dernière, se trouve un

petit tube d'ivoire contenant un parchemin portant l'inscription suivante : "Si tu hésites devant le chemin à suivre, choisis la maladresse, mais sache qu'il te faudra passer par la mort."

**6. Cette salle est vide**, mais ses murs sont recouverts de peintures. Celles-ci, d'inspiration réaliste, représentent des animaux sauvages. Un étrange hallucinogène entre dans la composition de ces peintures. Tout personnage les examinant de près et ratant son jet de protection contre le poison voit les animaux commencer à bouger et se précipiter vers lui ! Il devient fou furieux, frappant tout ce qui s'approche de lui, ce qui risque fort d'incommoder le démon en (5)...

**7. Les aventuriers ont le choix entre 3 chemins.** C'est ici que sert la première partie de l'énigme trouvée derrière la bibliothèque. "Si tu hésites, choisis la maladresse." En fait, le lexique fait la preuve une fois de plus de ses faiblesses. "Maladresse" devrait être traduit par "gauche".

**8. Un cul-de-sac.** Une dalle située un peu avant le tournant téléporte celui qui pose le pied dessus en (1).

**9. Même principe qu'en 8.** Mais la téléportation se fait jusqu'au pentacle de la chambre (5)...

**10. Cette porte** est fermée à clef. La pièce contient le trésor que le démon a patiemment amassé, soit : des pierres précieuses pour une valeur de 15000 pièces d'or, un Bâton de Soins (*Staff of Curing*), une Baguette de Paralysie (*Wand of Paralysis*), un Manteau de Raie Manta (*Cloak of Manta Ray*), un Casque d'Action Sous-Marine (*Helm of Underwater Action*) et une Epée Voléuse de Vies (*Life Stealing Sword*).

**11. Cette porte** mène à un grand escalier qui descend sur une cinquantaine de mètres avant de s'arrêter brusquement. Un gouffre béant s'ouvre alors devant les pieds des aventuriers. Ce gouffre, long d'environ 80 mètres, est enjambé par un étroit pont de pierre (2m de large). Un vent tourbillonnant, parfois violent, y souffle. Le pont recèle plusieurs pièges. D'une part, les bourrasques peuvent faire tomber dans le vide tout aventurier ratant un jet sous trois fois sa Dextérité. Toute chute éventuelle aura une issue mortelle, mais rien n'interdit aux personnages de s'engorger ou d'utiliser un sortilège de Vol (difficile !) pour passer. Il faut également préciser que des Vortex demeurent à proximité du pont ; ils peuvent très bien avoir envie de s'amuser un peu...

**Les Vortex** (FF p.94). CA : 0 ; Ds de coup : 2+2 ; Points de vie : 18 ; Dégâts : voir livre.

Il existe également un autre danger, plus sérieux celui-là. Dissimulées dans l'ombre de la voûte, il y a six Doombats qui attaquent lorsque les personnages sont à la moitié du pont.

**Les Doombats** (FF p.27). CA : 4 ; Ds de coup : 6+3 ; Points de vie : 50/49/45/40/35/30 ; Dégâts : 1-6/1-4 plus spécial.

A l'extrémité du pont, au bout d'une petite plateforme rocheuse, une étroite crevasse s'ouvre dans le mur et mène à la dernière pièce.

**12. Cette salle**, défendue par un Necrophidius, contient un sarcophage de pierre.

**Le Necrophidius** (FF p.67). CA : 2 ; Ds de coup : 2 ; Points de vie : 16 ; Dégâts : 1-8 plus spécial.

Le gardien une fois vaincu, les aventuriers peuvent ouvrir le sarcophage. A l'intérieur, il y a une épouvantable statuette d'un pied de haut représentant une méduse. Dès que les aventuriers s'en saisissent, les murs de la salle se mettent à trembler violemment et le boyau d'entrée est rapidement obstrué par des chutes de pierres. Une fissure apparaît alors dans la voûte, déversant des trombes d'eau qui remplissent la pièce. Si les aventuriers bénéficient encore des effets des herbes de Tomöhl, ils pourront emprunter cette ouverture pour regagner la surface du lac où les attend le voilier de Dipouahn. Si, par contre, ils ont trop entraînés...

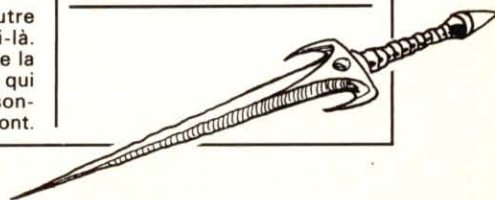
## La fin d'une mystification

A présent, les aventuriers n'ont plus qu'à regagner Laelith pour se mêler à la foule des admirateurs de Guzy. A ce moment là, la petite méduse de pierre éclate en mille morceaux et une forme confuse se matérialise au dessus de la tête de l'orateur. Pendant un court instant, l'air est secoué par des vibrations et des sifflements furieux, puis, tout redevient normal, absolument normal même... Les deux démons se sont neutralisés mutuellement et il n'y a plus sur la tribune, qu'un petit shaman orc apeuré qui contemple l'assistanée médusée. Et c'est ainsi que la paix régnera - pour quelques temps encore - sur Laelith.

## EPILOGUE

Même s'il a été écrit pour Laelith, ce scénario peut facilement être adapté à une autre ville, à la convenance du MD. Le suspense de la partie repose essentiellement sur la durée des herbes permettant la respiration aquatique, il est donc recommandé de tenir un décompte strict du temps écoulé.

Scénario  
Denis Beck  
Illustrations  
Eric Larnoy  
Plans  
Stéphane Truffert





## Le cas

*Surgissant du néant, ces chevaliers de Ral Partha pourraient bien devenir l'ultime obstacle à l'existence de votre personnage...*



*Accompagné de son familier, il surgit quand on l'attend le moins. Quel maître sert-il, ce maraudeur de Citadel ?*



*Orcus, de Grenadier, au sourire avenant. Si vous êtes niveau 1, vous avez dû salement vous tromper de porte quelquepart...*

***Ils sont aussi laids que méchants, et quand on prononce devant eux le mot "savon", ils éclatent invariablement d'un rire sinistre qui dissimule mal leur ignorance. En fait, ils détestent l'hygiène et, SURTOUT, l'Ordre... Eux, ce qui les branche, c'est les chaussures à crampons, les liquettes en inox à pointes et les armes barbelées. C'est pour ça que nous aimons bien les détester, ces adversaires ultra-violents qui nous viennent du Chaos...***

## TECHNIQUE

### Sombre, sombre, sombre !

Pour les couleurs, évitez les teintes riches et chatoyantes. Vos "chaotiques" gagneront à être peints dans des tons ternes, sales et passés. Les robes sont souvent trouées et les armures peuvent être bosselées à souhait. Utilisez du gris clair et du brun (en "dry-brushing", c'est à dire peinture presque sèche sur un pinceau ébouriffé) pour représenter la poussière et la crasse des guerriers. N'hésitez pas à forcer sur le noir pour peindre les armures (un truc : recouvrez-la d'abord de noir mat, puis faites ressortir les reliefs avec de l'argenté). N'oubliez surtout pas la rouille ! Un peu de brun-rouge est parfait pour ça, s'il est appliqué avec parcimonie. Les visages, quand ils sont visibles, peuvent être réhaussés de diverses valeurs de verdâtres. Des yeux rouges sont du meilleur goût (certaines peintures fluos seront les bienvenues). Enfin, pensez aux détails qui font vrai : maculez les armes de sang et appliquez-vous à orner les boucliers de symboles macabres.

### Sachez changer d'arme

Souvent, les armes des guerriers chaotiques sont trop épaisses. Si vous collec-

tionnez vos figurines pour le plaisir des yeux, plutôt que de laisser vos amis faire des traces de doigts sur leurs armures, voici une idée utile.

Prenez une feuille de bristol pas trop épais (carte de visite). Découpez dedans une lame d'épée bien barbelée et aiguë. Ensuite, tranchez (avec un cutter) au ras de la garde, l'arme qui vous déplaît sur votre figurine. Faites une petite entaille dans la garde et collez la "lame" en carton à cet emplacement. Attendez quelques secondes, puis imbitez-la de colle (du type cyanolite). Une fois qu'elle sera bien sèche, vous pourrez la peindre selon vos désirs. Les artistes accomplis pourront remarquer que la cyanolite produit un élégant effet de "damasquinage" sur le carton. Un délice...

## COLLECTION

### Citadel France

Aaah, que ces Nains du Chaos sont donc adorables ! Ces avortons hargneux, pétris de mauvaises intentions et cuirassés jusqu'à la pointe des cornes, ont de quoi terrifier bien des paladins. Quel dommage, pourtant, qu'ils soient affublés de boucliers en plastique qui ne rendent pas justice à la finesse de leur gravure. Heu-

# Chaos...



Qui réunit ainsi un guerrier de Citadel et deux nains de Ral Partha ? Le Chaos, encore lui !



Magicien Citadel envoyant en mission son familier du même métal. Dommage que nous n'ayons pas la bande-son.



Echange de politesses entre magiciens du Chaos, de chez Citadel.

reusement, les gens d'AGMAT (Citadel France) nous ont promis qu'ils proposeraient bientôt des boucliers de métal dignes de ces petites crapules...

Et les magiciens alors ? Quand ils ont décidé de servir des maîtres n'ayant pas vraiment un sens aigu de la bonté, on voit tout de suite que la magie blanche ne les intéresse pas. Les spécimens chaotiques de chez Citadel sont impeccables. A noter que dans les blisters qui contiennent difficilement leur agressivité (réf C49), on trouve une ribambelle de familiers répugnants qui justifient à eux seuls de casser sa tirelire. Allez, sale bête ! Fiche le camp ! Couché ! Arrête de me regarder comme ça !

Les guerriers (réf C35), eux aussi, sont parfaitement gravés (*Eh, coco ! Tu pourrais te renouveler !* Ndlr). Je les trouve quand même un peu patauds avec leurs armures "boîtes de conserve" qui les font ressembler à des tanks médiévaux. A ce propos, je vous signale une figurine intitulée "Marauder" (c'est écrit sur le socle, comme je ne sais plus quel fromage...) qui, sans être à proprement parler un Champion du Chaos, peut très bien en tenir lieu, l'élégance en plus...

Au fait, il paraît que les modèles les plus hargneux seront bientôt regroupés au sein d'une série destinée spécialement au jeu Stormbringer (désormais disponible en version française). On attend ça de pied ferme.

## Grenadier

A l'instar de Ral Partha, on ne trouve pas ici de véritables références dédiées au Chaos. Mais, manifestement, certaines pièces lui sont apparentées.

Ainsi, il y a des "Chercheurs d'Ame" (Searchers of Soul) et des Wraiths absolument épouvantables... dans le bon sens du terme ! Côté démons, Orcus et Demogorgon assurent comme des bêtes et le Squelette Géant (Death Giant) est de

toute beauté. Tenez, pour dire, si j'avais une mob je le fixerais dessus, histoire de lui donner un petit air de Rolls !

## Ral Partha

Dans la superbe gamme de cette maison américaine distribuée chez nous par Jeux Descartes, la plupart des guerriers ont un petit côté "chaotique" qui ne manque pas de charme. Comme toujours, Ral Partha reste synonyme de qualité. Il n'y a rien à redire. Les socles sont en plomb (ça compte parfois) et certaines références proposent des personnages à pied et à cheval. Bref, il y en a pour tous les goûts. Personnellement, je trouve que ces figurines n'ont pas l'allure massive qui nuit un peu à leurs concurrentes. La finesse de leurs armures et leurs armes ciselées (quoiqu'un peu épaisses), les rendent à mes yeux plus crédibles et les désignent d'office comme des "champions" ou des "leaders".

*Note* : vous avez sans doute remarqué que les figurines Ral Partha sont souvent un peu plus petites que les autres. Vous savez pourquoi ? Eh bien, elles font "vraiment" 25 mm, elles...

## Partez en campagne

Si vous voyez les choses en grand, voici le classement que je vous conseille pour constituer vos armées chaotiques :

- Citadel (C49) pour les sorciers et magiciens.
  - Ral Partha pour les chevaliers, les chefs et autres héros.
  - re-Citadel pour les troupes d'élites (C35 et "Marauder").
  - Grenadier pour les "petits copains".
- Avec ces gaillards, c'est sûr, vous allez vous payer une pinte de bon sang.

## Conclusion

Cette fois, nous avons surtout vu l'élite du Chaos. Mais soyez rassurés, nous nous attaquerons dans un prochain numéro aux mutants et autres "joyeusetés" qui forment la piétaille des amis d'Arioch. En attendant, que l'esprit de Léonard (de Vinci, of course) soit avec vous !

## Le cas Prince August

Prêts à tout affronter pour vous satisfaire, nous n'avons pas hésité à enfiler nos baskets à roulettes pour nous rendre au Salon des Jeux de Réflexion de la Porte de Versailles. Nous n'avons pas regretté le voyage, puisque les figurines peintes présentées étaient en général splendides. Abasourdis par tout le talent déployé autour de nous, nous avons soudain aperçu un stand qui fit naître en nous un certain sentiment de culpabilité : "Prince August ? Damned, nous n'avons jamais parlé d'eux !" Comme nous sommes extrêmement courageux, nous nous sommes quand même présentés. Après quelques excuses d'usage ("Ne tapez plus ! Aïe ! On le fra plus ! Ouïe !"), nous avons été accueillis avec beaucoup de gentillesse par la charmante demoiselle de chez Prince August, qui nous a bien vite pardonnés. Nous avons ainsi pu admirer les derniers modèles de cette éminente maison irlandaise (distribuée en France par Goupil). A ce sujet, nous avons particulièrement remarqué une série de guerriers/chevaliers qui devrait ravir tous les fans de Pendragon. On vous en reparlera...

Texte  
Frédéric Bassot  
& Maniak  
Photos  
Yoëlle

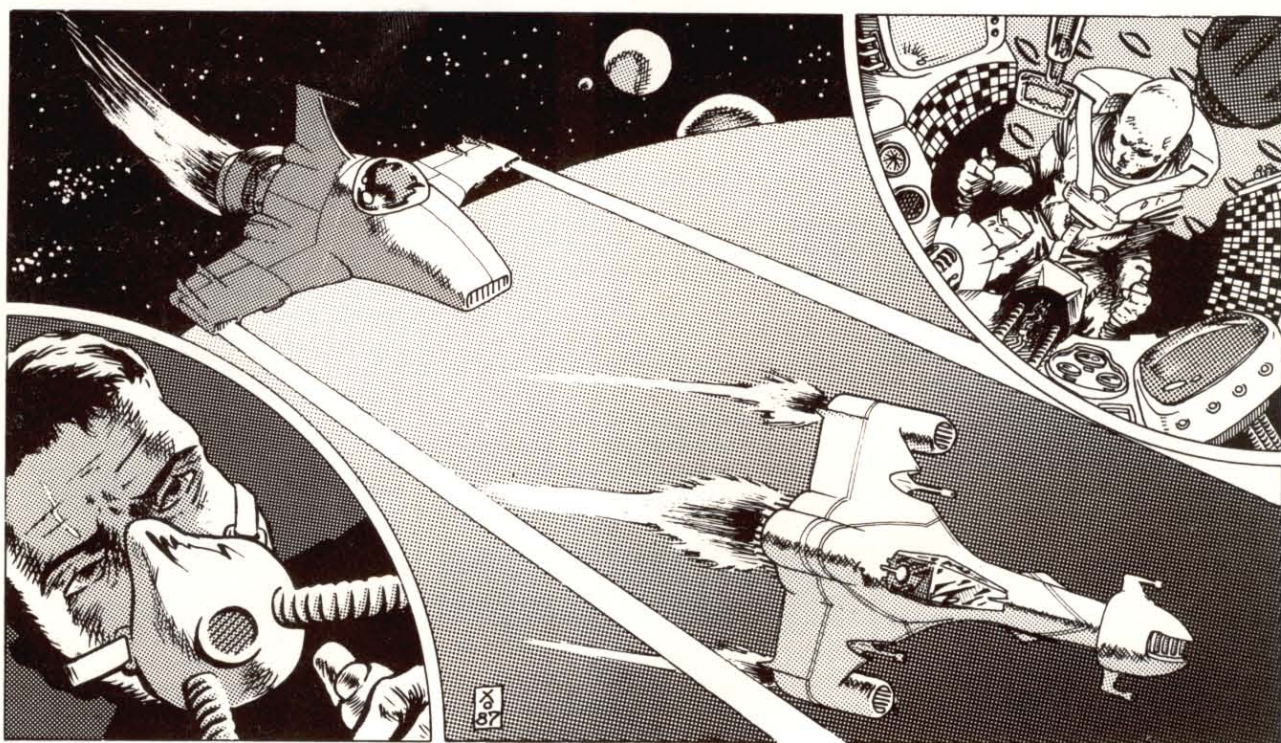
Les taches sanglantes et les regards abrutis de haine sont dus au griffes de Lord Bäss-Hö, grand pourfendeur de hobbits devant l'Eternel.



un plateau  
Sur

# Capitaine Cosmos

*Simple comme...*



**Simple et sans prétention, Capitaine Cosmos est un jeu sur plateau à la limite du wargame, idéal pour ceux qui veulent, sans se compliquer la vie, faire "revivre" les grandes batailles stellaires qui ont fait le succès du Space Opera. Publié par l'éditeur de la trilogie Cry Havoc/Siège/Samouraï, il n'hésite pas à sacrifier le réalisme (Ndlr : réalisme historique ?) au plaisir du jeu. Mais après tout, peu importe la simulation, pourvu qu'on ait le frisson de l'aventure...**

...Avec un furieux rugissement de propulseurs, le chasseur de Jack Starr fut éjecté dans l'espace par les rampes de lancement du croiseur de la Patrouille Galactique. Encore étourdi par l'accélération brutale du décollage, Jack put détailler les silhouettes des fiers vaisseaux qui se découpaient sur le velours scintillant du vide stellaire...

## Futurisme rétro

Question ambiance, Capitaine Cosmos a nettement été influencé par une certaine science-fiction "naïve" où des héros au grand cœur sauvent la galaxie en affrontant vaillamment leurs ennemis au cours de joutes stellaires qui feraient sourire le plus novice des techniciens en astronautique. Les fans de E.E. Doc Smith, de

Jack Williamson ou de Star Wars y trouveront leur compte. Ici, la SF est prétexte à amusement et les amateurs de réflexions métaphysiques feraient mieux d'aller voir ailleurs si Dick ou Herbert n'y sont pas...

Dès l'illustration de la boîte, le ton est donné : des "fers à repasser cosmiques" s'affrontent à grands coups de lasers sur fond de pastels kitsch. Les pions persévereront dans la même voie : les croiseurs, cargos, escorteurs et chasseurs qu'ils représentent ne seraient pas déplacés dans un épisode de Goldorak ! Ils sont néanmoins agréables à regarder et traduisent parfaitement l'esprit qui anime Capitaine Cosmos : faire oublier la technique pour mieux se distraire.

Esprit que l'on retrouve au niveau des règles elles-mêmes qui se veulent essentiellement efficaces et faciles à apprendre. Alors, pourquoi s'ennuyer avec des concepts tels que l'inertie, la tridimensionnalité ou la loi de Newton ? Dans ce jeu, l'espace est "plat", les vaisseaux peuvent s'arrêter instantanément et... c'est très bien comme ça !

...A babord et à tribord, deux escorteurs montaient la garde sur les flancs de la petite escadre. Droit devant, le croiseur Calyclès, l'un des fleurons de la flotte, dérivait lentement depuis deux jours, son équipage ayant succombé à une panne imprévisible...

## Propulsion simultanée

Un tour de jeu se compose de six phases. Pendant chacune d'entre-elles, seuls certains types de vaisseaux peuvent se mouvoir de deux hexagones. Ainsi par exemple, si les chasseurs ont le droit de se déplacer et de manoeuvrer à n'importe quelle phase, les croiseurs eux ne peuvent bouger qu'aux phases 3 et 6, alors

que les cargos beaucoup plus lents ne sont autorisés à le faire qu'au cours de la troisième phase du tour seulement. Les manoeuvres (changements de directions) sont soumises aux mêmes restrictions et ne peuvent être effectuées qu'à la fin d'une phase de mouvement. Quoiqu'il en soit, vos vaisseaux ne pourront rien faire si vous ne leur avez pas donné d'ordres au préalable...

En effet, au début de chaque tour les joueurs doivent inscrire sur une feuille

dégâts infligés par les tirs dépendent de deux choses : la puissance de feu et la distance. A chaque type de vaisseau est associé un dé qui représente sa puissance de feu. Les chasseurs et les cargos utilisent 1D6 pour déterminer la quantité de dommages qu'ils infligent, pour les escorteurs c'est 1D8 et pour les croiseurs 1D12. Un tir effectué à longue portée cause des dommages équivalants à une fois le dé de puissance de feu, à portée moyenne ce résultat est multiplié par

## Les écueils de l'espace

Quelles que soient ses incontestables qualités, Capitaine Cosmos possède aussi de menus "défauts" qu'il est impossible de passer sous silence.

Ainsi, le système d'ordres préalables oblige les joueurs à tenir une comptabilité parfois trop astreignante. Et s'il ne pose pas de problème avec de petites escadres, il devient très lourd et ralentit notablement les parties lorsqu'on possède plus d'une dizaine de vaisseaux. Pour s'en sortir sans maux de tête, le meilleur moyen consiste alors à empiler ses pions "chasseurs" et à donner des ordres similaires à plusieurs de ses unités.

De même, on peut déplorer que les pions aient été imprimés sur du carton aussi fin. Un éternuement et votre flotte galactique ira croiser au large de votre frigo ou sous votre lit ! Sans compter qu'en cas de manoeuvre des gros vaisseaux, il faut déployer une adresse hors du commun pour ne pas bouleverser vos formations de chasseurs. Mains moites s'abstenir...

*...Seul dans le grand poste de pilotage du croiseur moribond, Starr contempla sur les écrans des senseurs la meute des pirates qui approchait pour l'hallali. Quand elle fut enfin à portée, il appuya d'une main rageuse sur les commandes des batteries lasers en hurlant : "Puissance maximum !"...*

## Donc...

Beaucoup plus intéressant que Kroll et Prummi d'International Team, Capitaine Cosmos est un bon jeu pour débutants passionnés de Space Opera. Dans le domaine des combats spatiaux, il n'a peut être pas la richesse de ses grands aînés anglo-saxons (tels que Starfleet Battles ou Star Trek Starship Combat), mais il est plus simple, et surtout, il est en français ! Un argument important, non ?

**Jacques Dalstein**  
Illustration : Xavier

## Fiche technique

**Editeur** : Rexton. Capitaine Cosmos est une version "revue et corrigée" d'un jeu anglais de Standard Games. En effet, les règles de l'édition française ont largement été remaniées (et améliorées) par Duccio Vitale et Jean-Michel Rubio Nevado.

**Type de jeu** : wargame tactique avec déplacements simultanés.

**Sujet** : les affrontements spatiaux du 23<sup>e</sup> siècle.

### Matériel :

- Un livret de règles (8 pages).
- Un livret de scénarios (12 pages).
- 96 pions et marqueurs en couleurs (mines, vaisseaux spatiaux, astéroïdes, etc...).
- 9 fiches d'aides de jeu cartonnées.
- 4 cartes "géomorphiques" (38x52cm) noires avec grille d'hexagones.
- 3 dés (6, 8 et 12 faces).
- 3 sachets de rangement.

**But du jeu** : selon le scénario.

**Complexité** : débutant ayant une première expérience du wargame.

**Durée de jeu** : de 1 à 4 heures.

**Nombre de joueurs** : de 2 à 4.

**Prix conseillé** : 190 francs.

# la Guerre des Etoiles

tous les déplacements et manoeuvres qu'effectueront leurs pions au cours des six phases à venir. Une fois ces ordres écrits, plus question de les modifier avant la fin du tour ! Les choix effectués à ce moment là sont cruciaux, car c'est grâce à eux que l'on peut amener ses vaisseaux à bonne portée pour faire feu, tout en essayant d'éviter le tir des batteries ennemies. La moindre erreur de notation peut avoir des conséquences fatales ou... très amusantes. Ainsi, un joueur qui confond sa droite et sa gauche peut très bien envoyer un vaisseau n'importe où, sauf là où il voulait le voir aller... L'intérêt de ce système bien connu des adeptes des wargames avec figurines est de permettre aux adversaires d'effectuer leurs déplacements en simultané, et non pas l'un après l'autre. Dans des batailles qui se déroulent à la vitesse de la lumière, il faut apprendre à réfléchir avant d'agir !

*...Soudain, les senseurs de bord se mirent à hurler de concert. Dix petits appareils approchaient rapidement à 11 heures. "Damned !" s'écria Jack. "Des chasseurs pirates de la Guilde des Intercepteurs : ça va barder !"...*

## Lasers faciles

Une autre "originalité" (toutes proportions gardées, bien sûr) de Capitaine Cosmos, c'est l'absence de table de résolution de combat.

Pour pouvoir tirer sur un vaisseau ennemi, il suffit que ce dernier se trouve dans le "champ de tir" d'une de vos unités. Ce "champ" varie beaucoup en forme et en longueur (portée) selon les types d'appareils. Ainsi, un chasseur ne peut tirer que devant lui à une distance maximum de 4 hexagones. Par contre, un croiseur a une portée plus importante et peut faire feu sur sa droite, sa gauche, son avant et son arrière. Néanmoins, même les batteries lasers des croiseurs ont des "angles morts" dont peut tirer partie l'adversaire. La tactique de base consiste alors à anticiper les déplacements des unités ennemies afin de pouvoir les maintenir à portée de ses armes sans qu'elles puissent répliquer. Il faut donc bien réfléchir avant d'ordonner un mouvement ou une manoeuvre.

Les "touchers" sont automatiques et les

deux et à courte distance par trois.

Les points de dégâts sont soustraits au potentiel de défense des vaisseaux touchés. Ce potentiel fonctionne un peu à la manière des points de vie dans un jeu de rôle. Tant que vous avez des points, vous pouvez continuer à combattre. Quand vous n'en avez plus, vous êtes tout simplement atomisé ! La quantité de dommages que peut subir une unité dépend évidemment de son type. Et si un chasseur explose après avoir pris 20 points de dégâts, il en faut 60 pour anéantir un croiseur...

*...Quelques secondes plus tard, l'enfer se déchainait ! De tous côtés, les éclairs flamboyants des lasers découpaient l'obscurité spatiale. Crispé sur ses commandes, Jack Starr parvint à anticiper la manoeuvre d'un chasseur pirate. Virant audacieusement, il se retrouva bientôt derrière son adversaire. Il lacha deux salves à bout portant qui touchèrent l'appareil de plein fouet. Il y eut une brève explosion, puis plus rien. "Un de moins !" grinça Jack entre ses dents...*

## Scénarios galactiques

Cinq scénarios de difficulté croissante sont fournis avec le jeu. Bien conçus, ils proposent des situations tactiques variées et intéressantes pour deux, trois ou quatre joueurs.

Dans le premier, il s'agit pour le joueur pirate de prendre le contrôle d'un croiseur qui dérive dans l'espace, sans se faire exterminer par son adversaire qui contrôle une patrouille galactique. Le second scénario a pour sujet l'attaque d'un convoi spatial, le troisième le pillage d'une banque orbitale, etc...

Certains introduisent de nouvelles unités tels que les "intercepteurs" et les "destruktors" (Gosh !), ou de nouvelles règles comme celle permettant "d'acheter" ses vaisseaux et qui donne la possibilité de concevoir une infinité de scénarios originaux.

*...La situation était devenue intenable. Alors que le dernier escorteur achevait de se désintégrer sous le feu des loups de l'espace, Jack Starr réalisa qu'il était le seul survivant de son escadre. Pris de rage, il rugit dans son communicateur : "Vous ne m'aurez pas, rascals !" Puis il entreprit d'accoster le Calyclès...*

## Cutthroats

Apple

Infocom continue sa série de jeux d'aventure en anglais, sans graphiques. Dans Cutthroats, vous incarnez un plongeur professionnel, vivant dans une petite île, qui doit localiser une des quatre épaves échouées au large de l'île, y plonger, et renflouer les merveilles qui y sommeillent. De nombreux personnages dans le jeu peuvent vous aider ou vous mettre des bâtons dans les roues.

Une des particularités des jeux Infocom est leur syntaxe époustouflante : on peut s'adresser aux personnages du jeu, leur demander d'accomplir des actions variées, leur poser des questions, ou entrer une dizaine d'ordres dans une seule phrase, que le programme décortique et exécute dans l'ordre. Les descriptions précises, les nombreuses réponses des personnages, les différentes manières d'arriver à la solution, la doc somptueuse, font de Cutthroats un des meilleurs jeux d'aventure à ce jour. C'est pour tout joueur qui connaît l'anglais, à une véritable aventure à laquelle convie Infocom.

Notons aussi d'autres jeux récents du même style publiés par Infocom : **Sorcerer**, la suite d'**Enchanter** (un détour par les arcanes de la magie), **Infidel** (périple dans le désert d'Égypte), et le tout nouveau, **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, tiré du désopilant roman de Douglas Adams, "Guide du routard galactique" (Présence du futur 340, Denoël). On en reparlera s'il arrive en France.

Pour Apple, 480 Frs.

## Les Passagers du Vent

Atari  
Thomson  
Amstrad

Qui ne connaît pas la célèbre BD de François Bourgeon (Ed. Jacques Glénat) ? Un graphisme soigné, un scénario complexe, des personnages attachants et des dialogues très recherchés, c'est ce que nous fait découvrir le premier album de la série, album vendu avec le programme.

Une bande sonore nous accompagne durant tout le jeu, changeant de thème à chacun des 10 "chapitres" de cette BD informatisée. Saluons l'effort que représente ces musiques variées et agréables.

Visuellement, on n'a pas du

tout le même environnement que dans un jeu d'aventure classique. Ici, point de commande à frapper, tout se fait avec la souris. L'écran se divise en 3 zones : la fenêtre graphique principale, qui change à chaque nouveau "chapitre" (il y en a 10 en tout), la fenêtre des personnages, et celle des dialogues.

Du point de vue du jeu, il s'agit de guider les actions des personnages de la BD afin d'aboutir à une issue heureuse. Et les embûches ne manquent pas.

Au début d'un chapitre, la fenêtre principale représente une scène familière à un lecteur de la série (le ponton-prison anglais pour le premier). Une petite carte géographique situe l'endroit, c'est bien pratique, car on se ballade beaucoup. Quelques "cliquages" sur les personnages (Isa, Mary, John, etc...) font apparaître leurs portraits dans la fenêtre de gauche. Un "ascenseur" (entendez 2 zones, en haut et en bas de la fenêtre, où l'on clique) permet de se déplacer dans la liste des personnages.

Cliquer le portrait du personnage permet alors de visualiser dans la fenêtre des dialogues ce que celui-ci pense ou dit. Un second ascenseur permet de sélectionner éventuellement parmi plusieurs options si les dialogues proposent un choix. Dès qu'on agit, la fenêtre principale s'orne de sous-fenêtres représentant des moments clés de l'action, à la manière de Bourgeon dans ses récits. C'est très spectaculaire. Dans les moments cruciaux, exigeant un choix (en général une simple alternative), on peut sauvegarder l'état de la partie. Cette somptueuse représentation de l'action ajoute beaucoup à l'ambiance du jeu pour qui connaît la BD. On admire béatement certains graphiques.

Très vite, il apparaît que le moyen le plus sûr de finir cette aventure est de suivre étroitement le déroulement de la BD. De plus, cela favorise sûrement l'achat des tomes suivants auprès de ceux qui ne les connaissent pas. Les rôles sont bien attribués, les choix peu nombreux. En fait, la seule difficulté consiste à cliquer rapidement sur un personnage lorsqu'il a quelque chose d'important à faire. Ainsi, lorsque Hoël, à Londres, rencontre la très jeune Grenouille, il a le choix entre passer son chemin et attaquer le bourreau d'enfant. Puis, dès qu'Hoël se demande où la fillette est passée, il faut impérativement cliquer rapidement sur ce personnage, sans quoi elle file (or c'est elle qui procurera l'argent du voyage vers la France). L'arbre de possibilités reste

très limité. Côté réflexion, on conviendra que c'est mince. Et c'est là le problème, peut-être dû au public visé, de ce programme par ailleurs très beau : on a l'impression de tourner les pages d'un très beau résumé de la BD de F. Bourgeon. Le chapitre du voyage vers la France, par exemple, ne comporte aucune action : il suffit de regarder.



La deuxième boîte du logiciel, vendue depuis peu, commence au Comptoir de Judas. Des fonctions sont venues s'ajouter : on peut choisir des objets en les désignant sur l'écran. Mais surtout, il y a plus d'une façon d'aller au bout de l'aventure, donc un jeu plus complexe (un peu).

Infogrames a réalisé un

## Kampfgruppe Battlegroup Mechbrigade

Apple  
C 64  
Atari

Apple, Kampfgruppe, Battlegroup et Mechbrigade ont plusieurs points communs, outre celui d'être tous les trois produits par

S.S.I.. Ce sont trois wargames tactiques sur des combats de chars. Ils se jouent tous à la même échelle, celle du peloton. Les divers pelotons qui composent les forces qui s'opposent étant regroupés en compagnies, bataillons, voire régiments. Kampfgruppe et Battlegroup ont pour cadre la Seconde Guerre Mondiale sur les fronts de l'Est et de l'Ouest, respectivement, tandis que Mechbrigade est sensé se dérouler en Allemagne de l'Ouest dans quelques années au moment de son invasion par les troupes du Pacte de Varsovie. Le système de jeu pour les trois logiciels est le même. Les joueurs donnent l'un après l'autre des instructions aux unités qu'ils commandent et leurs ordres sont résolus lors de la phase de combat. Ces ordres concernent le mouvement et le tir des différentes unités, et sont entrés au moyen du clavier.

Dans les trois cas, il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur, celui-ci pouvant prendre n'importe quel camp. Le système de jeu est très réa-

chef-d'oeuvre graphique, mais la déception en tant que joueur (surtout pour le premier volet) est proportionnelle à l'émerveillement en tant que spectateur.

Enfin, détail fâcheux, la disquette est si efficacement protégée contre les copies... que le programme lui-même ne s'y retrouve pas toujours, et plante de temps à autres lors d'un accès à la disquette. Pénaliser les pirates, soit. Mais pourquoi tant de haine vis-à-vis de l'acheteur ?

Un jeu édité par Infogrames, pour Atari ST, Thomson, Amstrad. Testé sur Atari 1040 ST.

## Realms of darkness

**S**ans doute conscients de la nullité des scénarios de leurs jeux de rôle (aller tuer le méchant qui veut détruire le monde), les diri-

geants de S.S.I. tentent une diversion avec Realms of Darkness : ne pas donner de scénario. Seules quelques lignes perdues dans la doc indiquent qu'il y a sept tâches à accomplir pour finir le jeu, le but réel des personnages étant d'amasser de l'argent et des points d'expérience pour monter de niveau. La description de la classe de voleur résume le jeu : "Le voleur est un personnage qui a dédié sa vie à l'étude des pièges, et aux moyens de les désamorcer".

Nous sommes dans un remake parfait de Wizardry, où les personnages passeront le plus clair de leur temps à déambuler dans des couloirs de 10' de large, en tapant sur tout ce qui bouge (les monstres), et en ramassant ensuite tout ce qui traîne par terre (les trésors). Les personnages ont les mêmes caractéristiques que dans Wizardry, et pratiquement les mêmes sorts, qu'un certain humour vient pimenter ; ainsi, le sort d'annihilation "réduit considérablement la popula-

tion des monstres", le sort "choc" leur fait vivre une expérience fameuse, la paralysation de masse les transforme en collection de figurines ; et après un sort de destruction, s'ils sont encore debouts, les personnages peuvent "considérer la cause comme entendue et fuir".

Néanmoins, pour ne pas être couverts de ridicule, les auteurs ont apporté de louables innovations :

Les huit personnages peuvent se séparer, et aller où bon leur semble, chaque groupe jouant l'un après l'autre. L'action se passe aussi en extérieur, avec des images très "jeu d'aventure". D'ailleurs, le type de dialogue verbe + nom peut être utilisé pour résoudre des énigmes, ou accomplir des actions que les nombreuses commandes usuelles ne permettent pas.

Hormis ces quelques innovations, Realms of Darkness restera un "jeu de rôle" parmi d'autres où il est question d'explorer des donjons, aux

quelques maladresses et lourdeurs (impossible de récupérer l'équipement des personnages décédés, longues procédures pour échanger des objets, appels quasi-incessants au disque) qui viennent encore ternir l'impression mitigée qui se dégage de ce jeu. 440 Frs pour Apple.

*Pour ne pas compliquer les choses, nous conservons dans cette rubrique le terme informatique "jeu de rôle" pour les logiciels au parcours "ouvert" et faisant appel aux probabilités pour résoudre combats et tâches. Bien que décidément le côté rôle nous échappe tout à fait là dedans...*

## Ultima I

**A** lors qu'on est en droit de se demander comment Richard Garriot, alias Lord British, va pouvoir faire mieux qu'Ultima IV, voilà que ressort Ultima I, le premier de la série bien connue. (Signalons tout de même un jeu préhistorique nommé Akalabeth, qui fut sa première tentative connue en matière de jeu de rôle, même si cette version nous fait aujourd'hui sourire avec condescendance).

Entièrement remanié, réécrit en langage machine, Ultima I se rapproche en fait d'Ultima II : un seul personnage va devoir défaire le méchant Mondain qui veut tout casser (scénario faible, mais qui date de 1980, alors qu'en 1987, S.S.I. nous le ressort sans se lasser). Le jeu commence dans une ambiance médiévale fantastique, avec une formule qui a fait le succès de la série Ultima : des extérieurs immenses, de nombreuses villes, de vastes donjons, un jeu rapide sans fioritures inutiles. Mais plus le jeu avance, plus les marchands proposent des articles variés : après vous avoir proposé en tout et pour tout une dague et une masse, l'armurier vous vend soudain une épée, puis un pistolet, un laser... Un progressif glissement dans le futur s'opère, et le joueur peut alors acquérir une fusée pour explorer d'autres mondes, et dénicher Mondain. Même si ce jeu n'est pas à la hauteur d'Ultima III ou IV, il garde néanmoins un certain charme, que sept années de réflexion n'ont pas entamé. Un collector, en quelque sorte. 495 Frs pour Apple.

*Nous remercions SIVEA : Open Computer, 33 rue des Batignolles, de leur aimable concours.*

Frédéric Armand  
Olivier Tubach  
Frédéric Mora

liste, le déplacement des unités amies et ennemies est simultané lors de la phase de combat. Chaque peloton de chars, d'infanterie, chaque batterie d'artillerie dispose de munitions en quantité limitée et en dépense pour chaque attaque. Voyons maintenant les différences.

part des chars qui se rencontrent sur le front de l'Est entre 1941 et 1945 sont là, mais il y a une absence de taille : l'aviation.

### BATTLEGROUP

Le système de jeu reste le même, le théâtre d'opération change, quelques règles aussi.

passant par l'Italie et la Normandie. Le jeu offre aussi la possibilité de créer ses propres scénarios. Si l'absence de l'aviation est regrettable, je déplore aussi l'absence d'unités de l'Axe telles les Italiens, ce qui aurait permis de créer des scénarios de la guerre du désert. L'absence de mines est tout aussi injustifiée.

### MECHBRIGADE

Mechbrigade introduit les hélicoptères et les missiles anti-chars. Sinon aucune différence si ce n'est que l'artillerie peut tirer des fumigènes, et que son efficacité est encore accrue. Il devient très difficile à l'infanterie de survivre sur le champ de bataille.

Si le système commun aux trois jeux est intelligent et facile à assimiler, de nombreuses améliorations auraient pu être apportées à ce qui n'est au fond qu'une copie des vieux jeux Avalon Hill de la série Panzerblitz. Par exemple disposer d'un état des effectifs au fur et à mesure de la progression d'une partie, et avoir à la fin un état des forces restant en jeu, comme cela était déjà fait dans un jeu maintenant oublié : "Shattered Alliance".

Kampfgruppe est disponible sur disquette sur Apple, Atari et C64. Il en est de même pour Mechbrigade. Battlegroup est seulement disponible pour Apple et C64.

P.S. : Il existe une disquette de scénarios supplémentaires pour Kampfgruppe ; avis aux paresseux qui répugneraient à créer de nouveaux scénarios.

L'empilement des unités est par exemple réduit à deux unités au même endroit et au même moment. La notion de moral est introduite, en effet, dans Kampfgruppe comme dans Mechbrigade, vous pouvez lancer encore et toujours vos troupes à l'assaut d'une position ennemie. Celles-ci, quelles que soient leurs pertes continueront à attaquer. Dans Battlegroup, en fonction des pertes subies, les unités de l'attaquant comme celles du défenseur pourront être mises en déroute. Une fois en déroute, chars, véhicules et infanterie fuiront vers le bord opposé de la carte et n'accepteront aucun nouvel ordre avant d'être ralliés.

Les scénarios proposés sont du même type que ceux pour Kampfgruppe et vont de l'Afrique du Nord aux Ardennes en



### KAMPFGRUPPE

Nous voilà plongés dans le front de l'Est de 1941 à 1945. Quatre scénarios historiques sont proposés : Une bataille à l'est de Briansk en juillet 1942, une tentative de percée vers Stalingrad en décembre 1942 (c'est l'Allemand qui attaque), une attaque contre Kiev en novembre 1943, et enfin une attaque contre Berlin (c'est le Russe qui a l'initiative). Mais vous pouvez aussi construire vous-même vos scénarios en choisissant vos propres forces, jusqu'au type de chars dont vos unités seront équipées, l'année de l'engagement (dont dépendra le matériel que vous aurez à votre disposition), et même le terrain sur lequel tout ça va manœuvrer. Le matériel fourni de part et d'autre est très divers, la plu-

# Les éperons

## Historique

**A**u soir du 11 Juillet 1302, l'armée de Philippe le Bel Roi de France, va connaître, sous les murs de Courtrai, l'une des plus cuisantes défaites de l'Histoire.

Désireux de s'assurer une base arrière avant d'engager une campagne en Flandres, et d'autre part de dégager les troupes en garnison dans le château de Courtrai, les Français sûrs d'écraser la piétaille flamande, engagent le combat.

En effet, que de confiance face à ces gueux, ces gens du peuple, ces artisans, ces bourgeois, assemblage hétéroclite de troupes improvisées, de piètre discipline et ordonnance, regroupées sous la bannière de leur corporation, ou de leur commune ; enfin pas de quoi inquiéter la fine fleur de la Chevalerie française, dont chaque chevalier, vaut au moins dix d'entre eux.

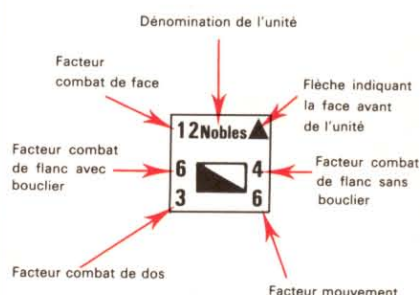
D'ailleurs, la bataille s'engage pour le mieux du côté français. Sous les traits des arbalétriers, la muraille flamande recule, et le piètre fossé derrière lequel elle se retranche sera bientôt franchi.

Il ne restera plus qu'à jeter les flamands à la Lys à laquelle ils sont adossés sans espoir de recul. Ils ont dit : *vaincre ou mourir*. Et bien ils mourront !

Suivant le recul des Flamands, la cavalerie franchit les fossés, se reforme adossée à ceux-ci, et charge, et recharge sans ébranler, sans même percer cette muraille hérissée de pointes. Les charges s'épuisent, et lentement, sûrement, les Flamands contre-attaquent. Bientôt, privée de tout élan, la lourde cavalerie adossée aux fossés, s'y voit basculée, désarçonnée, égoragée par un ennemi déchaîné, se souciant peu des règles de la Chevalerie. Pourtant, les actes d'héroïsme se multiplient, tel Robert d'Artois chef des troupes françaises, qui se frayera un chemin jusqu'à la bannière de Flandres, dont il arrachera un lambeau, avant de tomber mortellement frappé.

Peu désireuses de subir un même devenir, les troupes de réserve et l'infanterie préférèrent se retirer. En fin de journée, les Flamands allèrent suspendre cinq cents éperons d'or sous les voûtes de Notre-Dame de Courtrai, clamant ainsi à la féodalité, l'éclat de leur victoire.

*Nous vous conseillons de coller les pions sur carton ou "Cadapak" avant de les découper.*



## Récapitulatif et description des forces en présence

### COTE FRANCAIS

31 pions soit 6450 hommes se répartissent de la façon suivante :

● **10 pions Nobles** (2500 cavaliers).

**Cavalerie lourde** : Facteur combat frontal : 12, Facteur latéral avec bouclier : 6, Facteur combat latéral sans bouclier : 4, Facteur combat arrière : 3, Facteur de mouvement : 6.

Armement : longue lance, arme à deux mains.

● **6 pions Sergents** (1200 cavaliers).

**Cavalerie lourde** : Facteur combat frontal : 8, Facteur combat latéral avec bouclier : 4, Facteur combat latéral sans bouclier : 3, Facteur combat arrière : 2, Facteur de mouvement : 6.

Armement : lance courte.

● **5 pions arbalétriers génois** (1000 tireurs).

**Infanterie mi-lourde** : Facteur combat tir frontal : 6, Facteur combat latéral avec pavois : 3, Facteur combat latéral sans pavois : 2, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 3.

Armement : arbalète, arme individuelle.

● **7 pions Milices des communes** (1750 fantassins).

**Infanterie lourde** : Facteur combat frontal : 6, Facteur combat latéral avec bouclier : 3, Facteur combat latéral sans bouclier : 2, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 2.

Armement : lance courte.

● **1 pion Robert d'Artois**.

Facteur Commandement 2, Facteur mouvement 8.

## Le jeu

La carte représente la ville de Courtrai, ses alentours, dont le champ de Groeninghe où s'est déroulé l'essentiel de la bataille. Les points suivants sont à respecter :

— **La ville de Courtrai**. Occupée par les milices locales (non figurées) est interdite aux deux forces en présence, et impenable. Toutefois, il est possible de se réfugier sur les ponts en enjambant la Lys.

— **Le château de Courtrai**. Tout aussi impenable que la ville, nul ne peut y pénétrer, à l'exception d'une troupe française de garnison, non représentée.

— **La Lys**. Infranchissable, de même que les marécages qui l'entourent.

— **Le cloître de Groeninghe**. Nul ne peut y pénétrer avec des intentions guerrières, sous peine d'élimination. Par contre, une unité en déroute peut y cher-

cher refuge, mais ne pourra dès lors, participer à la suite des combats.

— **Les fossés**. Totalement infranchissables.

La grille hexagonale surimprimée facilite le positionnement et le déplacement des unités.

— **Chaque hexagone** représente environ 80 m de terrain.

— **Chaque tour** représente environ 20 minutes, soit au bout de 15 tours de jeu, 5 heures de combats.

### Les unités

Chaque armée est représentée par des pions, de valeurs particulières, et de couleurs différentes : bleue pour l'armée française, jaune pour l'armée flamande.

Chaque pion est illustré d'un sigle, d'identification rapide, et de diverses indications.

# d'or

Carte  
du jeu  
et pions  
en encart  
central.

● **1 pion Raoul de Nesles.**

Facteur Commandement 1, Facteur mouvement 6.

● **1 pion Jacques de Chatillon.**

Facteur Commandement 1, Facteur mouvement 6.

**COTE FLAMAND**

36 pions soit 9400 hommes répartis suivant les dispositions suivantes :

● **2 pions Chevaliers nobles** (500 hommes).

*Infanterie lourde* : Facteur combat frontal : 10, Facteur combat latéral avec bouclier : 5, Facteur latéral sans bouclier : 4, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 3.

Armement : longue lance, arme à deux mains.

● **10 pions Bourgeois avec Longues Lances (BLL)** (3000 hommes).

*Infanterie lourde* : Facteur combat frontal : 8, Facteur combat latéral avec bouclier : 4, Facteur latéral sans bouclier : 3, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 3.

Armement : longue lance, goedendag.

● **6 pions Bourgeois avec Longues Lances (BLL) mais sans bouclier** soit 1800 hommes.

*Infanterie lourde* : Facteur combat frontal : 8, Facteur combat latéral : 3, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 2.

● **16 pions Bourgeois avec Lances**

**Courtes (BLC)** soit 1800 hommes.

*Infanterie lourde* : Facteur combat frontal : 6, Facteur combat latéral avec bouclier : 4, Facteur combat latéral sans bouclier : 3, Facteur combat arrière : 2, Facteur de mouvement : 2.

Armement : lance courte, goedendag.

● **3 pions Bourgeois avec Hallebardes**, soit 900 hommes.

*Infanterie lourde* : Facteur combat frontal : 7, Facteur combat latéral avec bouclier : 4, Facteur combat latéral sans bouclier : 3, Facteur combat arrière : 2, Facteur mouvement : 3.

Armement : hallebarde, goedendag, faux.

● **3 pions Bourgeois avec armes à 2 mains**, soit 900 hommes.

*Infanterie légère* : Facteur combat frontal : 4, Facteur combat latéral avec bouclier : 2, Facteur combat latéral sans bouclier : 1, Facteur combat arrière : 1, Facteur mouvement : 3.

Armement : haches-épées.

● **3 pions de tireurs Arbalétriers, Archers, Frondeurs**, soit 500 hommes.

*Infanterie légère* :

— Arbalétriers. Facteur frontal : 5, Facteur



## LIBRAIRIE Saint Germain

l'œil.



WARGAMES  
FIGURINES

JEUX DE STRATEGIE  
JEUX DE ROLE



140 Bd St-Germain 75006  
Paris

métro ODEON

☎ 43 25 15 78.

**JOUEURS DE JEUX DE  
SIMULATION,  
JEUX DE ROLES, DE GUERRE**

# **DRAGONAIR**

64,  
RUE SAINT SUFFREN  
13006 MARSEILLE



**NOUS NE SOMMES  
PLUS SEULS!**

latéral avec pavois : 3, Facteur latéral sans pavois : 2, Facteur arrière : 1, Facteur mouvement : 3.

— Archers. Facteur frontal : 4, Facteur latéral avec protection : 2, Facteur latéral sans protection : 1, Facteur arrière : 1, Facteur mouvement : 3.

— Frondeurs. Facteur frontal : 3, Facteur latéral : 2, Facteur arrière : 1, Facteur mouvement : 4.

● **1 pion Jean de Renesse.**

Facteur commandement 2, Facteur mouvement 5.

● **1 pion Guy de Namur.**

Facteur Commandement 1, Facteur mouvement 3.

● **1 pion Guillaume de Juliers.**

Facteur commandement 1, Facteur mouvement 3.

## Facteurs tactiques

**Face Longue Lance** : -2 au dé (sauf cavalerie lourde en charge).

**Bouclier** : -1 au dé en subissant un tir.

**Arme à deux mains** : -1 au dé face aux lances 1er tour.

+1 au dé face aux lances 2ème tour.

**Cavalerie repoussée dans le fossé** : valeur 7 points combat -armes à 2 mains- Facteur mouvement : 2.

## Séquence de jeu

La partie se joue en quinze tours. Placez le marqueur Tour sur le compteur de succession des tours. Chaque tour se décompose en 7 phases.

Phase 1 : Le joueur français réorganise ses unités.

Phase 2 : Le joueur français déplace ses unités.

Phase 3 : Le joueur français exécute ses combats.

Phase 4 : Le joueur flamand réorganise ses unités.

Phase 5 : Le joueur flamand déplace ses unités.

Phase 6 : Le joueur flamand exécute ses combats.

Phase 7 : Le marqueur Tour est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces 7 phases à chaque tour, jusqu'à la fin de la partie.

## Mouvement

Lors de la phase de mouvement, le joueur peut, au choix, déplacer tout ou partie de ses unités, du nombre de cases qu'il désire, sans toutefois excéder son potentiel de mouvement, indiqué dans le coin inférieur droit du pion. Le potentiel non utilisé n'est pas transférable à une autre unité.

Pour changer de direction, l'unité doit pivoter sur elle-même, ce qui lui coûte 1 point de déplacement. Une unité peut passer sur une case occupée par une unité amie. Certains éléments topographiques facilitent ou ralentissent le mouvement. Pour cela, se reporter au tableau des terrains. Les routes annulent les éléments du terrain.

Il est interdit de se déplacer durant la phase de jeu de l'adversaire, sauf conséquences découlant des combats. Les mouvements, en leur ensemble, doivent impérativement être achevés avant la phase des combats.

## Organisation du jeu et positionnement de départ

● Le joueur français place ses unités selon les dispositions suivantes :

— **Chevaliers** : 2704, 2804, 2604, 2605, 2805, 2706.

— **Sergents à cheval** : 2909, 2910, 2911, 3210, 3211, 2219, 2319, 2418, 2808, 2707.

— **Arbalétriers** : 2912, 3012, 1922, 2021, 2718, 2817.

— **Milice** : 1722, 3322, 3421, 3521, 3620, 2917, 3720.

● Le joueur flamand suit les dispositions indiquées :

— **Bourgeois Longues Lances avec boucliers** : 1618, 1718, 1817, 1917, 1519, 2309, 2308, 2408, 2016, 2116, 2215.

— **Sans boucliers** : 2413, 2414, 2310, 2514, 2515, 2513.

— **Bourgeois Lances Courtes** : 2409, 2412, 2411, 2410, 2213, 2313.

— **Bourgeois Hallebardes** : 1711, 1911, 1810.

— **Nobles à pied** : 2112, 2111, 2210.

— **Bourgeois armes à 2 mains** : 1213, 1314, 1313.

— **Archers, Arbalétriers, Frondeurs** : au choix.

Les numéros donnés correspondent aux chiffres inscrits sur les hexagones, qui seront les positions de départ des unités. Une fois le placement effectué sur la carte, aux emplacements indiqués, le joueur français entame sa phase de mouvement, puisqu'il se déplace en premier. Pour tout déplacement, le joueur doit orienter son pion dans la direction de son mouvement, toujours vers un côté de l'hexagone, et non vers un angle.

D'autre part, l'empilement par case est limité à un chef, s'ajoutant à une unité.

## Dispositions particulières

● Les unités flamandes peuvent reculer d'une case, vers l'arrière, sans pivoter au préalable.

● La cavalerie française peut traverser les unités d'infanterie pour attaquer, ou déboucher sur un hexagone libre. La conséquence d'une telle action, diminue la valeur de combat de la piétaille de moitié.

## Zones de contrôle (ZdC)

Les six hexagones, immédiatement adjacents à une unité, constituent la zone de contrôle.

Une unité ennemie doit interrompre son mouvement, et ne doit plus bouger tant qu'elle se trouve dans la ZdC d'une unité adverse.

Les ZdC n'ont aucune influence sur les unités amies.

Il n'y a qu'un moyen de quitter la ZdC : le combat.

Les hexagones, séparés par un ruisseau, un fossé, ne peuvent être contrôlés.

## Combat

Après avoir effectué l'ensemble de ses mouvements, le joueur entre dans la phase de résolution des combats. Il est appelé l'attaquant, son adversaire étant le défenseur. Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur les hexagones adjacents, sauf pour les archers, arbalétriers, frondeurs, qui peuvent attaquer à distance, par leurs tirs.

Le combat est obligatoire lorsqu'une unité

se trouve dans une ZdC contrôlée par son adversaire. Elle ne peut attaquer qu'une seule fois par phase de combat. L'unité attaquante doit toujours être orientée face avant au contact de l'opposant, ce dernier pouvant être orienté dans n'importe quelle direction. Une unité se trouvant, au début de sa phase de combat, dans la ZdC de plusieurs ennemis, doit combattre l'ensemble de ces unités.

Si l'unité est entourée de trois côtés, elle peut riposter en utilisant sa valeur de combat frontal. Si elle est en phase défensive, l'unité utilise sa valeur de combat latéral, avec bouclier (côté droit) si elle en dispose, sinon en utilisant la valeur latérale normale. Encerclée de toute part, qu'elle soit attaquante ou défenseur, l'unité utilise sa force la plus faible, correspondant à sa valeur, lorsqu'elle est prise à revers.

L'attaquant décide de l'ordre des combats, de même que les unités qui y participent. Le potentiel combat d'une unité ne peut pas être partagé entre plusieurs combats. Les unités participant au même combat cumulent leurs potentiels combat.

Le rapport des potentiels engagés, permet d'établir le rapport des forces.

Le terrain peut aussi influencer sur les combats. Pour cela, se référer au tableau des terrains.

## Mécanismes du combat

Le joueur attaquant fait la somme de ou des unités qui attaquent un même hexagone. Il fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

L'attaquant jette un dé, et consulte le tableau de résolution des combats. L'intersection de la colonne "rapport" et "dé" donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 5 contre 1 sont résolus comme 5 contre 1. Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4. Les résultats supérieurs à 6 au jet de dé sont résolus comme 6. Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Le rapport des forces engagées est arrondi en faveur du défenseur. Ainsi : 3 contre 2 fait 1 contre 1, 2 contre 3 fait 1 contre 2.

## Explication des résultats de combat

**AE = Attaquant éliminé** : toutes les unités de l'attaquant au contact, ou subissant un tir sont éliminées.

**DE = Défenseur éliminé** : toutes les unités du défenseur au contact, ou subissant un tir sont éliminées.

**E = Echange** : toutes les unités du défenseur sont éliminées, de même que les unités de l'attaquant représentant un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Toutefois, si la somme des potentiels combat de l'attaquant n'atteint pas un nombre équivalent à celui des unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

**A1 ou A2 = Attaquant recule** : d'un hexagone dans le premier cas, de deux dans le second cas. Cette action concerne toutes les unités de l'attaquant engagées dans une mêlée.

**D1 ou D2 = Défenseur recule** : mêmes conséquences que pour l'attaquant, mais en ce cas appliqué au défenseur.



# KABALE

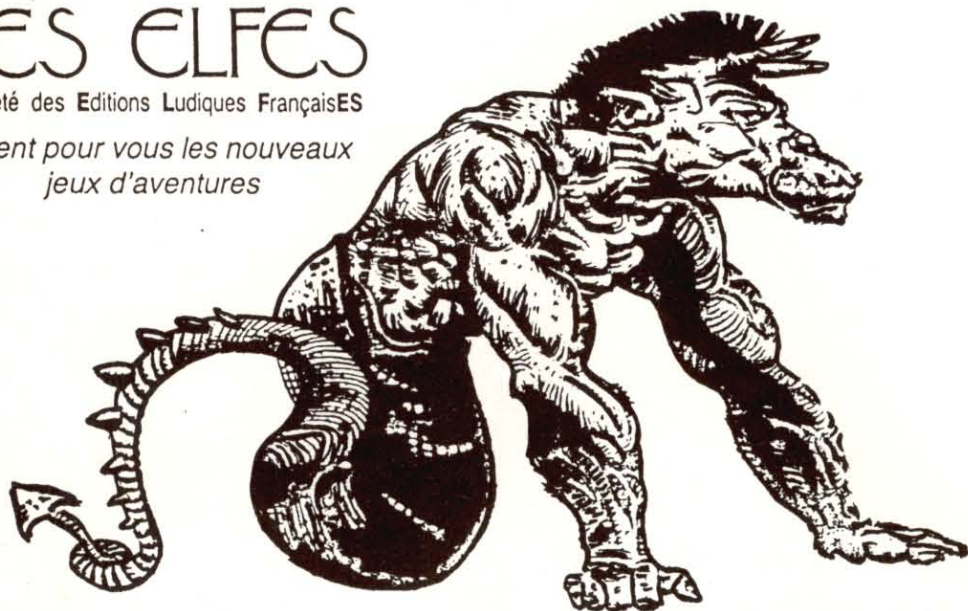
## Jeu de Rôle historico-fictif

Une Europe telle que vous ne la connaissez pas !

### LES ELFES

Société des Editions Ludiques FrançaisES

créent pour vous les nouveaux  
jeux d'aventures



Féerie

La Tour du Serpent - TM 1

L'Ile de Psyché - TG 1

Ost avec feutrine

Ost sans feutrine

Borodino

Pyramo

Fosse aux Serpents

Pylos

1 Armée Médiévale

Arcanes

figurines

demandez notre catalogue de  
vente par correspondance  
contre 2 timbres à :

LES ELFES  
13, rue des Mojots  
80000 Amiens  
Tel. 22.92.32.97

*mimicry mimicry mimicry mimicry*

**M**aintenant,  
le **JEU** a son adresse

**Un Spécialiste du JEU**  
à votre service

**Denis, AUTEUR de JEU**  
vous conseille

**Un grand choix de: Figurines**  
**Peintures**

demandez notre  
catalogue de  
vente par  
correspondance  
contre  
2 timbres

**PARIS**

20 Rue de la Folie Méricourt

75011 - M<sup>e</sup> St-Ambroise

TEL: 47.00.45.46

MIMICRY



PARIS



ses  
jeux de rôle  
wargames  
figurines

## Mouvements après combat

Certains résultats de combat impliquent un caractère obligatoire (tels que attaquant ou défenseur recule), entraînant des mouvements indépendants de ceux effectués durant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité, en tout cas, doit reculer dans un hexagone libre de toute ZdC ennemie. L'unité peut repousser une unité amie pour libérer l'hexagone. Plusieurs unités peuvent ainsi être déplacées, pour permettre à la première de trouver un hexagone libre de tout contrôle ennemi. Si elle ne peut reculer dans ces conditions, l'unité est éliminée. De même, lors d'un déplacement en chaîne, si l'une des unités reculantes, ne trouve pas une case non contrôlée, elle est éliminée. Une unité obligée de reculer hors carte est aussitôt éliminée. Acculée à la ville, à la rivière, aux marécages, donc privée de possibilité de recul, une unité est considérée comme détruite.

Les hexagones libérés après combat (recul, élimination) peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou l'autre des unités victorieuses ayant participé au combat.

Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Ce déplacement ne tient pas compte des ZdC. Après un résultat de recul, l'unité concernée doit faire un test de moral. Une unité qui recule 2 fois consécutivement sans se maintenir au moral est considérée comme étant désorganisée. Pour les unités nobles, il faut subir 3 reculs successifs.

## Désorganisation

Une unité désorganisée ne peut plus rentrer dans une ZdC ennemie, ni avancer suite à un combat.

Le combat demeure obligatoire, si au début de sa phase de combat, elle se trouve dans une ZdC ennemie. Son potentiel de combat est réduit de moitié (arrondi à l'unité supérieure). Son potentiel de moral est égal au potentiel de combat réduit de moitié, diminué cependant d'un point. Le potentiel combat pris en compte est le potentiel de l'unité de face.

Si l'unité qui teste son moral est une unité noble, elle soustrait encore un point à son jet de dé.

## Réorganisation

On réorganise une unité en jetant un dé, auquel on ajoute le potentiel moral. En tout cas, elle doit faire un résultat égal ou supérieur à son potentiel de moral.

Une unité dans une ZdC adverse peut tenter une réorganisation, mais avec un malus de 2 points sur son jet de dé.

Une unité désorganisée, subissant un deuxième résultat désorganisé, est éliminée.

## Arbalétriers, Archers, Frondeurs

Ces unités ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance, uniquement durant la phase d'attaque (se référer au tableau des unités de tireurs). Les tirs ont lieu durant la phase de combat du joueur. Le mécanisme est identique au combat en mêlée. Les unités tirent à un hexagone de distance, avec le double de

leur potentiel de combat. Plusieurs unités peuvent concentrer leur tir sur un même hexagone.

Le combat par tir n'est pas obligatoire. Une unité qui combat par le tir ne tient pas compte des résultats : attaquant éliminé, attaquant recule. Dans le cas d'un résultat d'échange, seul le défenseur est éliminé. L'unité qui tire n'avance pas suite à son résultat de tir.

Une unité de tireurs se trouvant dans une ZdC ennemie ne peut bombarder une autre unité. Elle doit, dès lors, combattre au contact comme tout autre unité.

Toutefois, les unités de tireurs en défense et au corps à corps ne peuvent ajouter leur facteur aux autres unités, leur défense étant toujours individuelle.

On admet qu'aucun élément de terrain peut bloquer le tir. Les unités de tireurs, hormis les arbalétriers, peuvent tirer au-dessus d'unités amies. D'autre part, les mêmes arbalétriers ne peuvent avancer après un tir à distance. Les unités de tireurs peuvent tirer par les trois cases frontales dans la limite de l'hexagone de distance de tir.

Tableau des unités de tireurs

Type	Distance	Bonus	Malus
Arbalétriers	1 hex	x2	
	2 hex	1	
	3 hex	0	
	4 hex		- 1
Archers	1 hex	x2	
	2 hex	1	
	3 hex	0	
	4 hex	0	
	5 hex		- 1
Frondeurs	1 hex	x2	
	2 hex	0	

## Tir de soutien ou de diversion

Une unité d'infanterie se trouvant dans la ZdC de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une ou plusieurs unités de tireurs.

L'unité ennemie ciblée ne participera pas au combat, au contact de l'unité d'infanterie.

## Charge de cavalerie

Une unité de cavalerie attaquant une autre unité peut décider de la charger. Dans ce cas, superposez légèrement l'unité chargeante sur l'unité chargée.

L'unité chargeante double son potentiel combat si elle charge sur au moins trois cases en ligne droite. Elle ajoute +1 au dé si elle est opposée à des lances courtes, des unités de tireurs, armes à deux mains ; et +2 au dé, face à une unité sans bouclier ni lance. La charge doit se dérouler sur un espace libre, dégagé de tout obstacle naturel ou artificiel.

## Combat interarmées

Si, dans un même combat, le joueur français fait intervenir les trois armes (infanterie, cavalerie, tireurs) il ajoute 1 à son jet de dé.

Si le Flamand réussit à mêler soit des longues lances, des nobles, des tireurs ou des longues lances, des armes à deux mains, des tireurs, il bénéficie lui aussi d'un bonus de 1 à son jet de dé.

## Epuisement, Galvanisation

A partir du douzième tour, l'effet de la fatigue commence à se faire sentir sur l'armée française. Toutes les unités, lors de leur phase de défense, voient leur potentiel diminué de deux points. Les unités non engagées testent leur moral, comme à la suite d'un recul après combat. Si le résultat est satisfaisant, elles restent sur la carte, mais testeront ainsi leur moral jusqu'au dernier tour. En cas d'échec, elles rejoignent la route la plus proche, pour prendre la fuite et quitter la carte.

Les Flamands, galvanisés, continuent à combattre d'une façon identique, à l'exception des unités non engagées qui bénéficient d'un bonus d'un point sur leur jet de dé, à partir de leur engagement en mêlée, durant leur tour d'attaque uniquement.

## Chefs de guerre

Ces pions n'ont pas de ZdC, et celles-ci n'ont aucune influence sur leurs actions.

Robert d'Artois pour les Français, et Jean de Renesse pour les Flamands, peuvent commander n'importe quelle unité, dans une limite de cinq. Ce commandement est concrétisé par un bonus de 2 points pour chaque unité sous leurs ordres et engagée au combat. Les autres chefs : Raoul de Nesle, Jacques de Chatillon pour les Français, Guy de Namur, Guillaume de Juliers pour les Flamands, ne peuvent commander que trois unités, avec un bonus d'un point.

Robert d'Artois et Jean de Renesse réduisent d'un point le seuil de moral de toutes les unités qu'ils ont sous leur commandement. Il est impossible de superposer deux pions de commandement sur une même unité.

Un pion de commandement attaqué isolément par une unité ennemie, est immédiatement éliminé. Sa disparition n'a pas de conséquence sur la suite de la bataille. Cependant, il est bon de désigner une unité noble qui assumera les fonctions de commandement, à équivalence de commandant en second. Cette désignation prend cependant un tour complet.

Les pions commandement subissent le même sort que les unités sur lesquelles ils sont empilés.

## Sortie de carte

Une unité sortant de la carte ne peut plus y entrer. Elle est définitivement retirée du jeu. Ses points de potentiel combat sont ajoutés aux unités éliminées, lors du calcul des points de victoire.

## Fin de partie

On additionne l'ensemble des pertes potentiel combat (face avant), et le double du potentiel de commandement des chefs éliminés. Le vainqueur est le joueur ayant infligé le plus de pertes à son adversaire.



Marc Dodinot

# Tank Leader

**-Herr Hauptmann. T34 à 2 heures !**

**-Ach, la partie est trop facile : ils ne sont que deux bataillons... Préviens le reste de la compagnie et à l'assaut !**

***Vous aimez les combats de chars ? Alors Tank Leader est fait pour vous. Jouabilité, réalisme, système de jeu original sont les points forts de cette nouvelle production de West End Games.***

O n ne peut pas parler par contre d'originalité en ce qui concerne le choix du sujet : nous sommes une fois de plus projetés quelque part entre la Baltique et la Mer Noire, entre 41 et 45 : à croire que la Seconde Guerre Mondiale s'est résumée à un affrontement germano-soviétique...

Inutile de poursuivre la lecture de ce papier si pour vous jeu tactique rime seulement avec Squad Leader. Bien que l'auteur de TL, John Hill, soit également celui de SL, les règles de ces deux jeux n'ont aucun point commun à part celui d'essayer de simuler des combats tactiques d'un même conflit. Ici, tous les détails qui compliquent et ralentissent les parties sont bannis. Exit donc l'orientation des tourelles, les chars qui ont des ennuis mécaniques, ceux qui ont la MMG de tourelle enrayée, pendant que la HMG de coque tire de façon intensive, alors que le canon n'a plus d'obus à charge creuse... Par contre, le système de jeu est plus orienté sur les problèmes de commandement.

## Les forces en présence

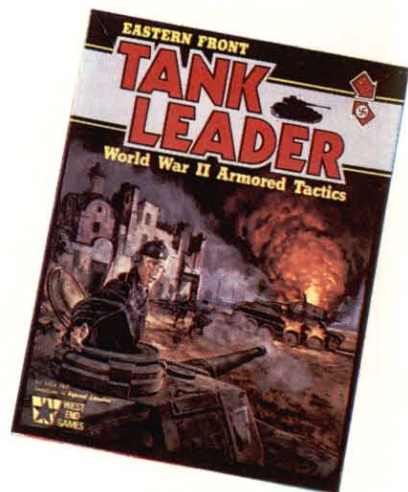
Le matériel est représentatif de l'époque : vous allez manoeuvrer une partie des 8600 Sturmgeschütz III ou des 3000 KV I, plutôt que du Jagdpanther ou du KV II (moins de 400 exemplaires produits dans les deux cas). J'ai quand même été déçu de ne pas trouver des "orgues de Staline", nous n'aurons pas la joie d'écraser subtilement les bêtes facistes de la surface de la terre à coups de fusées... Manque également à l'appel les pions et les règles pour faire intervenir l'aviation d'assaut et d'attaque au sol : impossible donc de se prendre pour Hans Rudel et de dégommer du T34 à l'aide d'un 37mm anti-char monté sur un Stuka ! A mon avis, ils l'ont fait exprès pour que nous sautions sur la version "front Ouest" de TL dès qu'elle paraîtra : là, l'absence des "jabos" serait impardonnable !<sup>(1)</sup>

(1) Remarquez que, vu l'échelle de la carte, rien ne vous empêche de jouer Rudel en utilisant votre boîte d'Air Force (note de Frank Stora, AirForceologue diplômé).

## Des cartes de formations ? Le plus de Tank Leader !

Ceux d'entre vous qui ont déjà sauté à la fin de l'article pour lire la fiche technique auront noté la présence pour le moins curieuse de cartes, dont le seul point commun avec des cartes à jouer est la taille. Une carte donne la composition précise de chaque formation en jeu, composition qui varie éventuellement en fonction de l'année. Par exemple, la compagnie B du 2ème bataillon du redoutable kampgruppe Kondritz est constituée de 3 pions Pz IVD pour un scénario entre 41 et 43, mais est rééquipée de Panther en 44-45 : un changement fort appréciable ! Par contre, entre 41 et 45, l'organigramme du 2ème bataillon du 73ème régiment de fusiliers de la glorieuse Armée Rouge ne change pas : on retrouvera donc un QG (qui comporte un observateur d'artillerie), des biffins, des mortiers de 120mm et des canons anti-chars de 45mm.

Second groupe d'informations contenues sur le bout de carton : le moral et l'expérience des soldats. Rien de spécial à dire sur le moral et les tests de moral, dont la représentation est des plus classiques. Par contre, chaque unité possède un niveau d'expérience : elle peut être composée en majorité de "bleusaille", ou bien de soldats confirmés, ou encore de vétérans endurcis que le fracas de la bataille n'impressionne plus. Ce facteur influe directement sur le combat : ce sera plus difficile de repérer et détruire un vétéran qui sait profiter à merveille du moindre élément de terrain pour se planquer. Par contre un "bleu" manque cruellement d'expérience du feu, se camoufle mal, etc... Ceci est fort bien et évite en partie qu'un joueur expérimenté n'ait aucune pénalité, à part celles dues au moral, quand il manoeuvre des conscrits russes qui monte au front pour la première fois. Ce système évite que le joueur soit omniprésent dans la partie, du colonel au chef de char, et réalise avec des volksgrenadiers toutes les prouesses que feraient des SS. Notez aussi que lorsqu'un pion doit tester son moral, en cas de "double un".



## Fiche technique

Tank Leader est un wargame en anglais écrit par John Hill et Guy Hail, édité par West End Games. Prix indicatif : 240 Frs.

● **une carte** de 55x85cm (ou 22x34" pour les anglophones, dont les hexagones font 150 mètres de terrain réel). Une seule carte ? Pas tout à fait... car la nature du terrain est variable : par exemple, les "bois" sont de deux teintes (vert clair ou vert foncé) et suivant le scénario, cela représente "seulement des broussailles", "des broussailles et des bois", "des bois et des forêts" ou "seulement des forêts". En comptant en plus l'urbanisation, le relief et les effets du temps, on obtient 180 situations tactiques complètement différentes.

● **Un livret de 32 pages** qui regroupe les règles de base pour le combat de chars, celles avancées, où l'infanterie, les transports et l'artillerie interviennent, les quinze scénarios, les notes sur le matériel des deux belligérants et pour finir le bla-bla de rigueur sur le thème "pourquoi ce jeu est le meilleur, etc..."

● **deux fiches de résumé** (recto-verso), simples et aérées.

● **72 cartes** de formation, de format 6x8cm.

● **un casier** qui, luxe suprême, comporte un couvercle qui ferme : plus besoin de ranger à nouveau tous les pions dès qu'on déplace la boîte de plus de dix mètres...

● **320 pions** de bonne qualité : sable pour les marqueurs, rouges pour les Soviétiques, bleu-ciel pour les Allemands. Chacun résume la puissance de feu anti-char contre l'infanterie, la portée, le blindage et le potentiel de mouvement d'un peloton de blindés ou d'une section d'infanterie ou de canons.

● enfin, pour ceux qui secouent et soupèsent les boîtes, notez qu'elle fait 890g.



le niveau d'expérience est immédiatement augmenter d'un cran : "bleu" passe confirmé, un confirmé, vétéran, mais un vétéran le reste : il n'y a pas de super-héros...

Enfin pour finir, sur chaque carte, une lettre, de A à F, reflète le degré d'initiative de l'unité qui dépend de trois facteurs...

### Les trois C

Commandement, Contrôle, Communication, voilà les trois clefs des succès répétés, au niveau tactique, des Allemands : en effet comment expliquer autrement les défaillances et les carences des troupes soviétiques, alors qu'elles étaient dotées d'un matériel performant et disponible en quantités astronomiques... Pour être efficace, une formation doit comporter un encadrement compétent qui assure un bon contrôle de la troupe, grâce à des moyens de communication adaptés. Le rôle des radios est donc prépondérant : elles permettent non seulement aux officiers de recevoir et transmettre les ordres, mais aussi au simple chef de char de communiquer rapidement aux autres blindés de la formation les positions ennemies ou tout autre renseignement tactique.

Comment tout cela intervient-il dans une partie ? Par un tour de jeu (5 à 10 minutes de temps réel) qui n'est pas séparé en deux phases distinctes, l'une pour l'Allemand, l'autre pour le Russe. Pour qu'une unité des deux camps bouge ou tire, il faut que la formation à laquelle elle appartient soit activée ; à ce moment, et à ce moment là seulement, toutes les unités de la formation peuvent, si le joueur le désire, effectuer une action. Les formations sont théoriquement activées dans l'ordre inverse de leur degré d'initiative (les "F" donc en premier), théoriquement seulement car on peut contrer une formation avec une autre qui a une meilleure

initiative. Vous suivez ? En clair, cela revient à dire que plus une unité a une initiative forte, plus elle aura de chance d'être activée lorsque le joueur le désire. Et c'est un sacré avantage... dont les Allemands sont les principaux bénéficiaires. Un exemple concret : le joueur allemand dispose d'une bonne compagnie dont le rôle est de garder la gauche de son dispositif, il choisit donc une position attentiste et active toujours son unité en fin de tour. A à un moment il s'aperçoit que le joueur soviétique a son flanc droit dégarni : il décide alors de bouger à la fin du tour, puis le plus tôt possible le tour suivant, en fait deux fois de suite avant que le Russe ne puisse réagir...

N'allez pas croire que jouer Soviétique n'est d'aucun intérêt : vous disposerez toujours de bien plus de matériel. Pour votre adversaire une compagnie en l'air peut s'avérer catastrophique, pour vous ce n'est qu'une brève péripétie... Pas convaincu... Prenez le second scénario : une soixantaine de chars allemands, répartis en seulement quatre compagnies, contre plus de cent cinquante T34 & Co en douze compagnies ! De plus, vous seul allez disposer de cartes intermédiaires, au niveau du bataillon qui vous permettent d'activer la compagnie de votre choix au sein du bataillon ou de tester immédiatement le moral d'une compagnie brisée, alors que ces types de test se font théoriquement à la fin du tour de jeu : vous pouvez ainsi surprendre votre ennemi du moment en ramenant en jeu des unités qu'il pensait avoir neutralisées.

### Les grappes de Russes...

L'initiative n'est pas le seul avantage des Allemands, leurs unités possèdent en outre une flexibilité tactique inconnue des Soviétiques. Prenez n'importe quel récit allemand sur le Front Est, qu'est-il resté dans la mémoire des combattants ? La

multitude des Russes, les vagues sans fin qui déferlent sur les positions et finissent par les submerger. Or quand est-il sur nos plateaux de jeu ? Les joueurs manipulent les Russes... en finesse ! Un char par ci, un char par là... remarquez qu'ils n'ont pas tort. Rien ne les incite ou ne les oblige à appliquer le principe soviétique du marteau-pilon. Si je soulève le problème, c'est, vous vous en doutez, qu'il n'en est pas de même dans TL. En effet, chaque pays doit respecter ses propres doctrines tactiques, sous peine de pénalités au tir, au moral et au mouvement, pénalités d'autant plus lourdes que l'unité manque d'expérience. Comme dans la réalité on retrouve le Russe en tas et l'Allemand dispersé.

Gloire à John Hill, qui a su rendre une vérité du Front Est : les troupes allemandes, malgré leur infériorité répétée, ont souvent été supérieures du point de vue tactique grâce à un encadrement prompt à prendre des initiatives, à une doctrine tactique plus flexible et un moral plus élevé. Cela fait de Tank Leader une simulation de combats blindés bien plus historique et proche de la réalité. J'espère vous avoir convaincu que c'est un jeu dont les mécanismes de base sont simples mais non simplistes et qui offrent une réelle richesse tactique : à ce titre il est digne de figurer en première place sur votre étagère.

En outre, grâce à un prix de vente fort raisonnable et à la minceur de son livret de règles, Tank Leader s'adresse aussi bien à l'étudiant qui a du temps pour jouer, mais pas d'argent... qu'au gars qui bosse, qui a de l'argent mais plus le temps de se consacrer à un volume rebutant de règles rebutantes...

**Jean-Philippe Imbach**  
Illustration : **Véronique Béné**

**A**lors, rejoignez avec moi Buck Danny, Sonny et Tumbler, et bien sûr nos tricolores Tanguy et Laverdure. Leurs duels se passent parfois à mach 2, et l'électronique y tient un rôle capital, mais dans les têtes, c'est toujours Guy-nemer et Von Richtofen qui s'affrontent.

## Décollage

(Quelque part au dessus de la Corée du Nord, un matin de 1951).

-Camarade ailier, de camarade leader ! Je les vois : deux chasseurs-bombardiers Meteor à onze heures au-dessous. Et, à midi, au moins deux Sabre, mais trop loin pour nous inquiéter pour l'instant. (Librement traduit du russo-coréen).

-Bleu 2, de Bleu leader ! Serre sur moi, petit, ou tu vas te perdre. Ne quitte pas de l'oeil le bout de mon aile droite ! (Librement traduit de l'australien).

Et... Jaune leader, de Bleu leader ! Deux MiG, au dessus de nous à cinq heures ! Où êtes-vous, Jaune ?

-Bleu leader, de Jaune leader : nous sommes au dessus du point Echo, bien sûr ! Vous êtes sûr, pour les MiG ? (Librement traduit de l'américain).

-Bon Dieu ! Jaune, le rendez-vous était en Fox, pas en Echo ! Les MiG se dirigent vers nous ! Rappliquez ! Bleu 2, serre sur moi, on grimpe, il faut les empêcher de nous passer derrière.

-Camarade ailier, les Meteor nous ont vu, ils grimpent pour nous laisser passer devant eux ! Il faut leur faire face, on tourne à droite.

-Bleu 2, accroche-toi, on tourne à gauche... Bleu 2, rompt la formation, ils sont devant ! Tire, tire !

....  
-Bleu leader, de Bleu 2, je l'ai touché ! Je... je l'ai descendu ! J'en ai descendu un !

-Bleu 2, du calme. Reprends la formation, faut aussi éviter l'autre. Bravo pour la précision (NDLR : et la chance ! Bleu 2 avait 3 chances sur 10 et 9 chances sur 100 d'abattre son adversaire du premier coup ! Bleu leader, qui avait 4 chances sur 10 de toucher, a raté, lui).

(Quelque part au dessus d'un désert d'Afrique, la nuit, vers notre époque).

-Vert 1 à tous : nous sommes à 5 minutes de N'D... Armez les bombes ! Et ouvrez l'oeil pour ces chiens de Mirages ! (Librement traduit de l'arabe).

-Mamba leader, de contrôle : les quatre contacts sont au-dessus de vous, maintenant, vous vous croisez. Faites demi-tour, vous devriez les avoir sur votre radar. (Librement traduit du français).

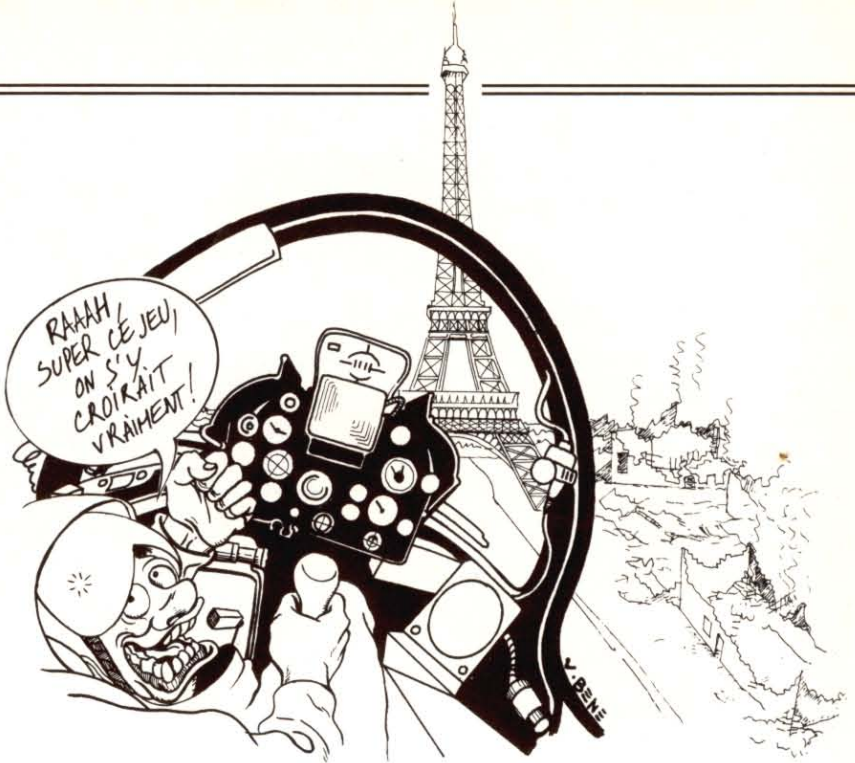
-Contrôle, de Mamba leader : je les ai sur mon écran. Des MiG 23, peut-être.

-Mamba leader, de Mamba 2 : OK aussi pour moi.

-Mamba 2, on y va. Par une nuit aussi noire, faudra se contenter du radar. Prends les deux de ton côté.

....  
-Vert 1, de Vert 4 ! Vert 3 vient d'être abattu ! Où êtes-vous ? Vert 1 ? Vert 1 ?

-Contrôle, de Mamba leader : quatre



# FLIGHT LEADER

**D'abord : aimez-vous les avions ? Si non, dépêchez-vous de changer d'article avant que je me fâche tout rouge... Bon ! A présent, on y va : le dieu des wargamers aérophiles nous a gâté. Après "Air Force", il nous fait don de "Flight Leader", qui prend les choses où AF les avait laissées -vers 1950- et nous conduit jusqu'à... 1987 environ, en nous mettant aux commandes de TOUT ce qui vole ou a pu voler dans le monde, en fait de chasseurs ou apparentés, durant ces trente-sept années. Un seul mot pour qualifier ce jeu de combat aérien tactique d'Avalon Hill : EX-CEP-TION-NEL.**

missiles tirés, trois au but. Nous poursuivons le survivant.

-De Vert 4 ! Où êtes-vous ? Je vais y passer aussi ! Je... Je m'éjecte !

-Mamba, de contrôle : je crois que vous les avez tous eus, finalement : je n'ai plus d'écho.

-Mamba leader, de Mamba 2 : ce sera dans les journaux, tu crois ? On ne les a même pas vus !

## On grimpe

Quelques remarques générales pour commencer.

Plus de 1000 heures sur F-4 Phantom et plus de 200 wargames dans sa ludothèque : c'est la combinaison détonnante qui a fait du captain Gary C. Morgan, de l'USAF, le concepteur de "Flight Leader", l'un des plus remarquables jeux de simu-

lation qui soit dans sa catégorie (c'est mon avis, et je le partage). FL est d'ailleurs un dérivé de "Check Six", utilisé pour la formation des pilotes US !

On a rarement vu des règles aussi claires et complètes, pratiquement sans le moindre accroc. Exposées en trois parties assurant un véritable "écolage" (comme on dit en aviation) du joueur novice, on ne peut leur reprocher qu'une certaine uniformité de présentation typographique, minime défaut qui s'arrange à l'aide d'un surligneur. Les aides au jeu, tables et tableaux variés, regroupés sur une feuille cartonnée de taille raisonnable, sont quasi parfaites, puisqu'elles évitent à peu près totalement de devoir se replonger dans la règle pendant une partie.

L'ensemble, avec son échelle de 1 km par hex et 30 secondes par tour, parvient à

une simulation au moins aussi fidèle dans ses résultats que l'infamale complexité de la règle de "Air War" avec ses tours de 2,5 secondes. Aussi fidèle et infiniment plus jouable !

Bref ! Une crainte et un espoir : que la traduction en français ne gâche pas ce bijou. Pour en parler en détails, le mieux est de suivre le capitain Morgan et de commencer par explorer les règles de base, qui tiennent exactement en quatre pages !

## Mach 1

● **Quatre pages**, et même pas ultra-bourrées. Il est hautement recommandé de suivre le conseil de l'auteur et de s'entraîner sur ces quatre feuillets avant d'aller plus loin.

● **La carte** : oh qu'elle est belle ! On se croirait vraiment en avion, à haute altitude. Et en plus, c'est cartonné : tradition Avalon Hill, contre-partie de l'absence de casier à pions.

● **Les pions**, justement : de petites silhouettes en plan sont entourées par le nom du type d'appareil, un numéro d'ordre et douze autres indications exprimées de façon très astucieuses par quelques lettres, chiffres et signes très clairs et lisibles.

● Et puis, il y a huit "tableaux de bord" où se baladent des marqueurs : altitude, changement d'altitude, vitesse, manoeuvre, puissance, carburant, munitions, qualité d'équipage, objectifs repérés...

N'oublions pas les nuages, le soleil, et le dé à dix faces. Je ne vais certainement pas tenter ici de reproduire la règle : il faut la lire, attentivement, à tête reposée, en soulignant par ci par là au crayon.

Disons qu'à chaque tour, l'ordre des mouvements des différents avions est déterminé essentiellement par la somme vitesse + altitude. Chaque point de mouvement permet d'avancer d'un hex ou de monter ou descendre d'un niveau d'altitude (1000 mètres).

En ce qui concerne les manoeuvres, réglages etc... la règle 6.0 vous tient la main, aucun problème.

Les virages peuvent faire perdre de la vitesse, selon qu'ils sont plus ou moins serrés. Attention à ne pas décrocher (règle 7.1.4.3.5.) : 40 % de risques de s'écraser.

Les tirs se passent pendant les mouvements. Au canon, on peut tirer à 1 hex de distance, ou dans le même hex. Et il y a les missiles à infra-rouges (*heat seeking*). Tout cela utilise un "PK (*probability kill*) number" : chiffre de probabilité de réussite. Si l'on obtient au dé un chiffre inférieur ou égal au PK, c'est gagné ! Notons qu'on ne peut tirer au canon qu'en venant de l'arrière de la cible : de face, cela va trop vite !

## Post-Combustion

Une fois bien maîtrisé le jeu de base, vous pourrez passer aux règles avancées dans le "Pilot's Manual".

Celui-ci commence par une introduction qui explique que la simulation de FL ne se concentre pas sur les petits détails des performances des avions ou des techniques de pilotage. Il s'agit bien plus de reproduire les éléments tactiques du combat aérien. "*Beaucoup de généralisations et d'abstractions ont été faites au nom de la simplicité et de la fiabilité, sans faire manquer le jeu du réalisme approprié*". C'est ce qu'affirme l'auteur, et c'est vrai !

Les règles avancées comptent sept pages. Vous voyez que ce n'est pas encyclopédique ! Mais je le répète : lisez-les avec une attention soutenue, crayon en main.

Notons d'abord les profils de mission (9.4), où l'on trouve les vols sur routes prédéterminées : tant que l'adversaire n'a pas été repéré, les avions doivent suivre des mouvements rédigés plusieurs tours à l'avance (9.4.1.1).

Notons ensuite que le terrain n'est plus plat ! Selon les couleurs de la carte et les détails du scénario, il peut y avoir des pics montagneux plus ou moins hauts.

Ensuite, il faut bien assimiler le chapitre 10.2, sur les formations de combat. C'est ainsi qu'en "doigts de main" (*fingertip*), l'aïlier n'a pas le droit de faire quoi que ce soit d'autre que suivre le leader comme son ombre.

Il n'y a pas de règle de bombardement, mais il y a des règles pour les avions chargés (de bombes, de conteneurs, de reconnaissance, etc...).

Citons encore l'entrée en scène des contrôleurs au sol (10.4) et des équipages de diverses qualités (10.5).

Chapitre capital des règles avancées : le contact (12.0). Il s'agit du repérage visuel (*spotting*), qui permet d'obtenir des *visuals* sur les amis et des *tallies* sur les ennemis (contacts visuels). Et c'est bien sûr aussi le repérage radar (*radar lockon*) qui permet d'obtenir des *lockons* (contacts radars).

Là encore, suivez les règles à la lettre et tout ira bien. Notez qu'un membre d'équipage ne peut tenter d'obtenir ou conserver un contact visuel que dans un même quadrant de son environnement. Obtenir un contact se fait comme pour tirer, grâce au calcul d'un PK et à un jet de dé.

Passons aux "mouvements avancés" (13.0). Voici l'immelman, la demi-boucle (*split S*), les virages verticaux, les tonneaux (*barrel rolls*)...

Et il y a aussi des règles avancées sur le combat. Les missiles à infra-rouges peuvent être "aspect étroit", "aspect large" ou "tous aspects". Et s'y joignent les missiles radar.

## Mach 2

Un conseil : jouez au moins une fois (au moins !) avant de vous lancer dans les règles optionnelles pour y faire votre choix : certaines sont très intéressantes, d'autres moins passionnantes. En tout, elles remplissent 6 pages.

Parmi les plus utiles : le soleil (qui peut empêcher le repérage visuel et égarer les

missiles à infra-rouges) les nuages et la brume (*haze*).

Il y a aussi le jeu arbitré (si le coeur vous en dit) et surtout les options de mouvement : pour le Harrier par exemple, et pour le ralentissement obligatoire à basse altitude (niveaux 0 à 3). Et, essentiel une fois que l'on maîtrise le jeu en utilisant le simple mouvement par ordre de priorité : le mouvement par *impulses* (17.6).

Chaque tour est divisé en 20 segments (*impulses*). A chaque segment, certains avions avancent d'un hex (ou changent d'un niveau d'altitude) et peuvent éventuellement tirer. Ainsi, à vitesse 5, un avion bougera aux segments 4, 8, 12, 16 et 20. De la sorte, la simultanéité des actions devient à peu près parfaite. Peut-être peut-on rajouter l'autorisation d'effectuer un repérage soit avant les mouvements soit à l'un des segments de mouvement.

Suivent les contre-mesures électroniques, les missiles radar actifs (règles très détaillées mais peu utilisées)...

Enfin, des règles de "campagne", si vous avez du temps.

## Une distribution éblouissante

Fini pour les règles !  $4 + 7 + 6 = 17$  pages, ça peut aller, non ? Voici à présent les stars : les avions. Eh bien, ils sont tous là !

— En bleu, les Américains : du F.84 Thunderstreak de 1950 aux plus récentes variantes du F.16 Fighting Falcon (1985)... En passant par le Sabre, le Phantom, l'Eagle, le Tomcat...

— En rouge, les Soviétiques (et Cie) : du MiG 15 au MiG 31, sans oublier les Sukhoi, les Yak, les Tupolev.

— En gris, les "divers" : Israéliens, Suédois, et même Yougoslaves et Brésiliens.

— En vert enfin, l'Europe de l'Ouest : essentiellement les British... et les Français : Ouragan, Mystère, Mirage de toutes sortes, Etendard, Jaguar... Cocorico !

Tous, tous, tous les chasseurs 1950-1990 sont là !

Avec les données sur les diverses forces aériennes : avions employés et qualité des pilotes. Merci Capitain Morgan, les Français sont classés B, surpassés seulement par les Israéliens (et les Américains des années 50).

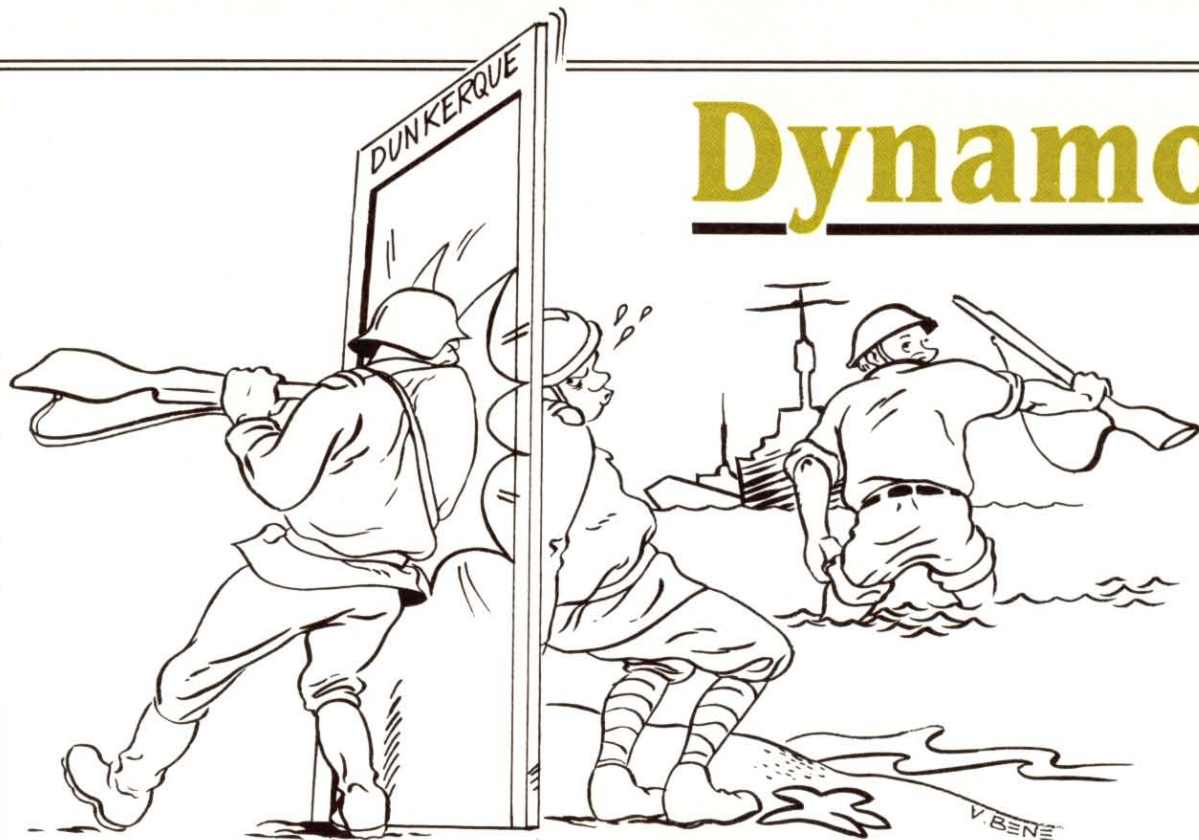
Pour terminer, huit pages de scénarios de toutes sortes (Corée, Viet-Nam, guerres israélo-arabes etc...) et des indications pour concevoir ses propres scénarios. C'est très facile ! Et, pour les paresseux, vous avez jusqu'à un prochain C.B pour vous entraîner avec les règles de base, puis les avancées... Si vous êtes sages, nous vous livrerons des scénarios tels que ceux dont les histoires ouvrent cet article (et qui ont été joués au club Anti-mythes, jusqu'au novice qui descend le leader adverse du premier coup, jusqu'au pilote lybien esseulé, qui se voit cuit et qui s'éjecte !)

A vous de piloter !

**Frank Stora**

Illustration : **Véronique Béné**

# Dynamo :



*"...pauvres Français..., je comprenais que, à tout prendre, ils préféreraient rester chez eux... même comme prisonniers de guerre !..."*

*Extrait des Mémoires du Maréchal Alexander, Comte de Tunis.*

**A défaut (persistant) de wargames français, voici, de nouveau, un wargame anglo-saxon, qui se déroule en France et, qui plus est, met en scène de nombreux pions français.**

## Un peu d'histoire

Les heureux possesseurs de "Battles for the Ardennes" ont pu s'essayer à faire traverser les Ardennes, puis franchir la Meuse à leurs Panzer Divisions. Après quoi, ils se sont peut-être demandés ce qu'il s'était passé après le dit franchissement.

...Ce fut ce que l'on a baptisé "la course à la mer", jusqu'à ce que la 2ème Panzer Division referme la nasse où allaient être enfermés le corps expéditionnaire britannique (B.E.F.) et 2 armées françaises avec les 3/5èmes de nos moyens blindés ou motorisés. Ceci intervint le 20 mai, l'opération Dynamo commença le 26 et les dernières évacuations intervinrent le 4 juin. 338.000 hommes furent évacués, 40.000 restèrent sur les plages, essentiellement les Français de l'arrière-garde.

## Si le nez de Cléopâtre...

Le concepteur nous présente cette simulation comme la "dernière chance des Alliés de redresser la situation".

Je partage son avis ! Si les forces alliées encerclées avaient pu faire la trouée pour rejoindre les forces françaises sur la Somme, le sort final de la campagne eut pu être changé.

On vous avertit aussi que la bride est lâchée aux deux joueurs. Aucune obligation pour l'Allemand de stopper ses panzers (comme ce fut le cas, dans la réalité),

ni pour son adversaire de suivre la politique défaitiste de l'état-major allié (baptisée "allied idiocy" dans l'introduction du livret de règles !).

Vous disposez de 12 tours de jeu pour vous faire une opinion (tour 1 = 20 mai, tour 12 = 31 mai).

## Un système classique...

Il est on ne peut plus classique, avec des tours séparés pour chaque joueur, et les classiques phases *supply*, mouvement, combat.

Les pions sont dotés de facteurs : attaque, défense, mouvement. Très classique là aussi. Du coup, la table de résolution des combats est simple, avec pour seule particularité, la distinction par type des terrains au niveau des ratios attaquant/défenseur. Il existe bien-sûr des modifications au jet de dé, dues aux rivières/fleuves, ou aux villages, plus d'autres que j'aborderai un peu plus loin.

En résumé, c'est un système qui n'offre aucune originalité, mais qui est solide, qui a fait ses preuves et surtout qui a l'immense mérite d'être abordable pour un débutant.

## ... et ses particularités

### - L'aviation

Le joueur allemand bénéficie de 3, puis 4 pions aviation (symbolisés par un Stuka), qui donnent un -1 au jet de dé en attaque ou un +1 en défense ; que l'on

peut empiler sur une même case, et qui servent tout le long du jeu. Le joueur allié possède un pion R.A.F. qu'il ne pourra utiliser qu'une fois, en attaque (-2) ou en défense (+2) et uniquement pour le soutien d'unités britanniques.

### - Le "blitz"

Les unités motorisées allemandes peuvent utiliser le mouvement "blitz", qui, grosso-modo, correspond à l'*overrun* bien connu, avec un malus de +2 au jet de dé.

## Fiche Technique

Dunkirk 1940 est un jeu en encart publié dans le magazine américain Wargamer n°53. Il est disponible en boutiques (très) spécialisées pour un prix indicatif de 90 Frs. Il contient :

- **200 pions** recto-verso représentant les unités françaises (cocorico !), britanniques et allemandes ; les premières en bleu, les deuxièmes en rouge et les dernières en gris ou noir ; le tout agrémenté de quelques pions d'aviation, de pions *out of supply*, et *dummy*.

- **Une carte**, au format standard de la production habituelle du Wargamer. Les concepteurs ont utilisé une carte d'état-major sur laquelle sont imprimées les couleurs et indications inhérentes aux wargames (en se penchant un peu, on arrive à l'apercevoir sous la couleur jaune pâle du terrain *clear*). Cette carte couvre une région, s'étendant en gros, de Cambrai au Sud, de la Somme à l'Ouest, de la Manche au Nord (Boulogne, Calais, Dunkerque) et de la frontière belge à l'Est. Les différentes tables sont imprimées dessus.

- **Pas de dés**, puisqu'il s'agit d'un jeu en encart.

# Dunkirk, 1940

## — Le "schwerpunkt"

C'est l'assaut massif sur un point donné, d'un maximum de blindés. Dans la simulation il vous faut 2 ou 3 Panzer Divisions appartenant au même Panzer Korps ; ça vous donne un -3 au jet, et ça peut se pratiquer aussi bien dans le mouvement "blitz" que pendant la phase de combat, à quelques nuances près.

## — "kampfgruppen"

9 des 10 Panzer Divisions peuvent se scinder en 2 régiments motorisés/blindés, ce qui donne pas mal de souplesse d'emploi et est très pratique pour exploiter immédiatement les brèches.

Comme vous le constatez, les particularités portent essentiellement du côté allemand ; côté allié, hormis le pion R.A.F., le seul fait intéressant est que la 3e division d'infanterie britannique (celle de Montgomery) peut détacher un régiment motorisé.

Enfin, il existe des règles précises sur les modalités d'évacuation et sur la coopération franco-anglaise qui cause un malus de +1 en attaque et peut faire perdre 1 point de mouvement en cas d'empilement, c'est tout dire !

Il y aurait d'autres choses à signaler, mais je vous laisse le soin de les découvrir.

## Les conditions de victoire

Elles sont logiques, quand bien même les unités anglaises rapportent plus de points que leurs homologues françaises.

Le joueur allié reçoit des points pour l'élimination ou la réduction des unités allemandes, ainsi que pour l'évacuation de ses propres unités.

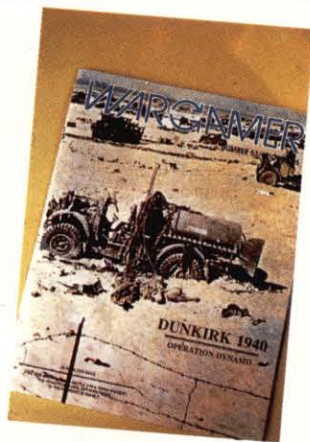
Le joueur allemand lui, n'en reçoit que pour l'élimination ou la réduction des unités alliées.

Les unités alliées qui, à la fin du jeu, sont toujours encerclées dans la poche, ne rapportent des points à personne.

## Et les Français ?

A tout prendre, tant dans les règles, les commentaires, que la valeur des pions, je ne peux pas dire que nous soyons maltraités. Les commentaires de l'historique de la règle (américains donc) sont beaucoup plus nuancés que celui émis par notre brave Maréchal Alexander puisqu'ils précisent bien que si 40.000 Français étaient sur les plages, c'est parce qu'ils protégeaient l'embarquement et non parce qu'ils attendaient tranquillement d'être faits prisonniers.

Par ailleurs, ils réfutent l'argument selon lequel Hitler aurait stoppé ses blindés



pendant 2 jours (24 et 25 mai) afin de permettre aux Anglais de rembarquer, prouvant ainsi sa volonté de négocier ( ? !).

A mon tour de démolir un mythe (après les propos du Maréchal, on peut se le permettre). La supériorité légendaire de la R.A.F. au dessus de Dunkerque fait partie du folklore britannique ; en fait, ce fut assez proche d'un match nul.

## Vite et bien

En conclusion, une très bonne simulation, vite assimilée, rapide à jouer, de faible encombrement et particulièrement intéressante côté allié par ses choix stratégiques. De quoi passer un excellent après-midi.

*"A mon père, qui était un parmi les 40.000."*

**Yves Jourdain**

Illustration : **Véronique Béné.**

## LES 7 ROYAUMES COMBATTANTS.

*"Comme le ver à soie dévore la feuille de murier..."*

Devenez T'sin shi Huang Ti, le Premier Empereur de Chine.

Trois siècles avant JC, sept Princes luttent pour unifier la Chine et devenir le Premier Empereur de l'Empire du Milieu.

NOUVELLE EDITION



83



## Dans la Bibliothèque du joueur de wargames

**A moins d'envisager la pratique des wargames sous son seul aspect purement ludique (point de vue par ailleurs tout à fait respectable), il m'a semblé nécessaire de présenter ici une bibliographie destinée à ceux qui désirent aller plus loin dans la connaissance de l'art de la guerre et des problèmes stratégiques en général.**

L'acquisition d'une vision globale, complète, intelligente et intellectuellement enrichissante de la "chose militaire" passe en effet par la lecture ; les wargames ne représentant en fait que les "travaux pratiques". Mais que l'on ne se méprenne pas sur mes intentions. Mon opinion (au risque de passer pour prétentieux et/ou péremptoire) est que la volonté de connaître et comprendre les problèmes militaires ne relève pas forcément de fantasmes militaristes, mais bien au contraire d'un intérêt pour des phénomènes qui -hélas- ont marqué, marquent, et marqueront sans doute encore longtemps la civilisation (?). Et puis Clémenceau ne disait-il pas : "la guerre est une chose trop sérieuse pour la laisser entre les mains des militaires" ? Raison de plus pour l'étudier afin de mieux la cerner et donc, espérons-le, de l'éviter...

Cette bibliographie se veut sans prétentions et les connaisseurs pourront me reprocher quelques erreurs ou omissions ici ou là ; ils voudront bien m'en excuser. Par ailleurs, libre à eux de nous faire connaître leurs désaccords ou d'apporter des précisions.

De toute façon, la liste ci-dessous ne saurait être exhaustive pour au moins une bonne raison : j'en ai exclu d'emblée les ouvrages traitant d'une guerre

ou d'une campagne particulière (exemples : "histoire des guerres du premier Empire" ou "la bataille de la Marne"). Un dictionnaire n'y suffirait pas. A vous de vous documenter et de vous rendre dans n'importe quelle librairie. Je me contenterai de suggérer aux auteurs de futurs articles de compte-rendu sur un wargame précis de proposer une bibliographie sommaire sur la période en question. Enfin, le malheur veut qu'un grand nombre d'ouvrages fondamentaux traitant de l'histoire de l'art de la guerre soient depuis longtemps épuisés (je pense tout particulièrement à ceux autrefois publiés par les éditions Payot et Berger-Levrault). Je les cite tout de même en signalant au passage qu'un vrai "fana" se doit d'être aussi un "fouineur", hantant les bouquinistes, les soldeurs, les librairies spécialisées dans les problèmes militaires, les problèmes politiques et internationaux et les livres rares, les instituts et bibliothèques universitaires, etc...

### OUVRAGES DE BASE

On pourra bien évidemment commencer par de bons vieux *Que sais-je ?* tels que : **La Stratégie Nucléaire, Le Désarmement, Le Pacte de Varsovie, L'OTAN, La politique militaire soviétique, Le monde atlantique,**

**Géopolitiques contemporaines** (qui vient de paraître et fait le point sur les principaux "points chauds" de la planète), **Histoire de l'Armée française, L'Armée de Terre, L'Armée de l'Air, La Marine Nationale, La Gendarmerie** (ne riez pas, cette "quatrième arme" tient une place très importante dans le dispositif militaire français), **Histoire de l'Armée, Histoire des armements, Histoire des doctrines militaires, Géopolitique et géostratégie.**

**L'atlas stratégique** de Gérard Chaliand et Jean Pierre Rageau, chez Fayard, est simple, très clair, comporte peu de textes mais presque uniquement des cartes "très parlantes" ; il serait même profitable de commencer par lui avant tout autre ouvrage. **L'atlas du monde armé** de Michael Kidron et Dan Smith, chez Calman-Lévy, complète utilement le précédent en particulier dans le domaine des "chiffres" en tout genre et des aspects politico-économiques, mais je lui reproche d'être un peu trop "touffu" à bien des égards. Afin d'avoir un bon aperçu des technologies militaires modernes et des stratégies qui leur correspondent, on lira le numéro hors-série de novembre 1986 de *Science et Vie* intitulé **Guerre et Armements**, panorama simple, court, précis et bon marché (18 F) ; le cahier *Autrement* n°55 intitulé **La Bombe** qui



fait le tour de la question des armements nucléaires et de leur mise en oeuvre (?), et ce à l'aide de très nombreux dessins, graphiques et illustrations de toute sorte.

Toujours aux éditions *Autrement*, et avec la même qualité graphique que le précédent, le dossier **Guerre et armement en Europe** rendra d'utiles services aux joueurs de Central Front, Europa de GDW, et autres NATO. Enfin, chez Bordas, la **Guerre secrète**, lui aussi abondamment illustré, apportera d'utiles explications à ces mêmes wargames pour tout ce qui concerne les problèmes de la guerre électronique, du renseignement opérationnel et de la gestion du champ de bataille.



### THEORIE STRATEGIQUE, HISTOIRE MILITAIRE ET "GRANDS CLASSIQUES"

Parmi ces derniers, on citera tout d'abord le très célèbre Clausewitz, dont l'ouvrage majeur : **De la guerre**, est publié aux éditions de Minuit. Les autres oeuvres du "maître", essentiellement des analyses de campagnes napoléoniennes, sont quant à elles éditées chez Champ Libre. Chez ce même éditeur, on trouvera également les oeuvres d'autres grands "maîtres" du genre : **Le précis de l'art de la guerre** de Jomini, officier suisse dont les conceptions marquèrent tout le XIX<sup>e</sup> siècle jusqu'à la Première Guerre Mondiale ; **Comment faire la guerre** de Napoléon -il s'agit en fait d'un recueil de notes hâtivement prises par l'Empereur en vue de la rédaction future d'un grand livre qui ne vit jamais le jour- ; **Etudes sur le combat** du colonel Charles Ardant du Picq. Les théories militaires annonciatrices de la Révolution française sont exposées dans **Stratégiques** du comte de Guibert, aux éditions de l'Herne. Cet éditeur a également publié les écrits militaires de Carnot, grand organisateur des armées de cette même Révolution, ainsi que les écrits militaires de Marx, d'Engels et de Trotsky, organisateur/fondateur, quant à lui, de l'Armée Rouge...

**L'art de la guerre** de Machiavel est paru chez Berger-Levrault et ou pourra, en outre, étudier une vision non occidentale de ces problèmes à travers Sun Tzu dont **L'art de la guerre** est édité dans la collection Champs chez Flammarion.

L'histoire militaire et les ouvrages qui en font un panorama complet à travers les âges, est un des domaines les plus pauvres de l'édition française. En effet, tous les ouvrages que je m'approprie à vous citer, malgré le fait qu'ils soient des textes fondamentaux et universellement connus, sont tous épuisés, et sans beaucoup d'espoir d'être réédités un jour...

On trouve principalement **Les maîtres de la stratégie** d'Edward Mead Earle en deux tomes chez Berger-Levrault, **Les batailles décisives du monde occidental** de JFC Fuller en trois tomes chez Berger-Levrault, **L'influence de l'armement sur l'histoire** de JFC Fuller chez Payot (1948 !), **La conduite de la guerre de 1789 à nos jours** de JFC Fuller chez Payot,

**Les guerres décisives de l'histoire** de Liddel Hart chez Payot (1933 !) et **L'histoire mondiale de la stratégie** du même auteur chez Fayard, **La guerre, son caractère et ses aspects à travers les siècles** de H. Stegemann, Payot (1946 !), et enfin de Jean Perré : **La guerre et ses mutations, des origines à 1792 et Les mutations de la guerre moderne, de la Révolution française à la révolution nucléaire**, tout deux chez Payot.

La théorie stratégique "pure" est un genre extrêmement difficile d'accès et, si sa compréhension nécessite bien souvent des connaissances assez approfondies en philosophie, en sociologie, voire même en mathématiques, son domaine d'application déborde largement du seul cadre militaire pour s'étendre également à la politique, au commerce, à la théorie des relations internationales, etc... ; son étude, jointe à celle de la théorie des jeux et aux wargames peut s'avérer particulièrement passionnante. Les principaux auteurs français sont le général Beaufre (**Introduction à la stratégie** chez IFRI/Economica ; il s'agit du "must" dans le domaine), Raymond Aron (**Paix et guerre entre les nations**, Calman-Lévy), Jean Paul Charnay (**Essai général de stratégie**, Champ Libre), André Glucksmann (**Le discours de la guerre**, chez 10/18), Yves Lacoste (**La géographie ça sert d'abord à faire la guerre**, éditions la Découverte), et enfin le Général Poirier dont les trois principaux ouvrages comptent parmi les modèles du genre, mais aussi parmi les plus difficiles (**Des stratégies nucléaires**, Hachette ; **Les voix de la stratégie** Fayard, et **l'essai de stratégie théorique**, cahier n°22 de la collection *Les sept épées* de la Fondation pour les Etudes de Défense Nationale, FEDN, Hotel des Invalides, 75007 Paris).



## PROBLEMES MILITAIRES CONTEMPORAINS (FRANCE, ETATS UNIS, URSS, DEFENSE DE L'EUROPE)

L'ouvrage de base le plus complet et le plus accessible faisant le point sur tous ces problèmes est celui de Paul-Marie de la Goce : **La guerre et l'atome**, chez Plon. Ensuite, la stratégie française est bien expliquée dans : **La défense de la France** d'André Martin-Pennetier (éd. Lavoiselle), **La France et la sécurité européenne** de David S. Yost (PUF) et **La monarchie nucléaire** de Sammy Cohen. **La puce, les hommes et la bombe** de Pascal Boniface et François Heisbourg (Hachette) apporte d'utiles analyses sur l'impact des nouvelles technologies sur les politiques de défense de l'avenir. On complètera ce dossier par deux ouvrages de Thierry Garcin : **Les impératifs de défense** et **Les nouvelles menaces militaires**, tout deux publiés chez Economica, ainsi que par le recueil d'articles édité par l'Institut Français des Relations Internationales (IFRI) sous le titre : **Nouvelles technologies de défense de l'Europe** (éd. Economica). Des exposés s'y trouvent qui passionneront les wargamers de

"contemporains" et autres simulations de conflit OTAN/Pacte de Varsovie. Pour l'étude de l'armée américaine et, aussi étrange que cela puisse paraître, je ne vois qu'une seule étude complète : **Les forces classiques américaines : structures et stratégies** par Yves Boyer, cahier n°34 de la collection *Les sept épées*, Fondation pour les Etudes de Défense Nationale (FEDN). Par contre, de nombreux livres sont parus qui analysent l'armée soviétique. Tout d'abord, **Les fondements doctrinaux de la stratégie soviétique**, ouvrage collectif, cahier n°13 de la collection *Les sept épées* de la FEDN, puis, toujours sous un angle historico-politico-diplomatique, **La menace soviétique** de Christoph Bertram, dans la collection *Stratégies* de chez Berger-Levrault, comporte, entre autres chapitres intéressants, une étude sur la prise de décision dans la politique militaire de l'état major soviétique. Puis, **L'histoire de l'Armée Rouge** de Dominique Venner, chez Plon, (tome 1 "De la Révolution à la Guerre Civile", le tome 2 n'est jamais paru...) apportera d'utiles renseignements au joueur de Russian Civil War et autres Red Star, White Eagle. Pour entrer dans le vif du sujet qui nous intéresse, citons **Stratégie militaire soviétique** du Maréchal Sokolovski, aux éditions de l'Herne, **La doctrine militaire soviétique** de Raymond L. Garthoff, paru chez Plon en 1956 (!) mais qui sera particulièrement précieux pour les amateurs des séries Squad Leader et des wargames "front de l'Est" en général. **La menace - La machine de guerre soviétique** chez Plon, tranche avec le reste de la production car il apporte un éclairage nouveau et intéressant en ce sens que l'auteur part de l'hypothèse que l'Armée soviétique est loin d'être aussi dangereuse et terrible que l'on veut bien le croire, du fait de doctrines d'emploi dépassées, d'un état-major incompétent et bureaucratise, d'une technologie archaïque et de la mauvaise qualité des troupes... A lire également, **La théorie soviétique du blitzkrieg**, chez Anthropos, et, pour ceux qui sont prêts à y mettre le prix et à les commander au G.P.O. (Government Printing Office - maison d'édition officielle du Gouvernement américain, à Washington), la collection **Soviet military thought** ("la pensée militaire soviétique") comprend de nombreux ouvrages traduits du Russe.



## GUERRE DE GUERRILLA ET ACTION EXTERIEURE

Pour les fans de Vietnam de chez Victory Games, Junta mais aussi pour les fans potentiels de wargames qui tardent à venir, ayant pour thèmes la guerre du Nicaragua et une éventuelle intervention américaine, ou encore la guerre du Tchad..., nous conseillerons les livres suivants : de Gérard Chaliand, **Stratégies de la guerre** chez Gallimard, collections *Idees*, et **Terrorismes et guerillas** ; **Les guerres insurrectionnelles de l'Antiquité à nos jours** du colonel Gabriel Bonnet chez Payot, **La guerre** du colonel Trinquier chez Albin Michel et **La guerre civile** de Charles Zorg- bide aux PUF, collection SUP.



## GUERRE NAVALE

Commencer tout d'abord par l'ouvrage de l'Amiral Pierre Lacoste : **Stratégie navale**, éditée chez Fernand Nathan, et rééditée l'année dernière sous le titre : **Stratégie Navale du Présent**. Il s'agit là de la meilleure initiation à ces problèmes, avec des rappels historiques généraux, un chapitre entièrement consacré à la Seconde Guerre Mondiale, une explication des principales théories de la géostratégie et d'excellentes explications des problèmes de la guerre navale moderne, le tout dans un langage simple et clair, et surtout avec de très nombreux schémas et dessins. On approfondira avec la lecture de **La Puissance Maritime** de Hervé Coutau-Bégarie, chez Fayard ; enfin, dans le cas où l'on voudrait étudier tous les problèmes les plus politiques, économiques, voire même juridiques de cette forme de conflit, **La guerre navale** de l'Amiral Hubert Moineville, publié aux PUF, constitue le "nec plus ultra" en la matière. Par ailleurs, signalons également **La puissance maritime soviétique** par Hervé Coutau-Bégarie, aux éditions IFRI/Economica et, **Mahan et la maîtrise des Mers**, choix des principaux textes de cet amiral américain du début du siècle qui fut le premier à théoriser l'importance du contrôle des mers dans la stratégie des grandes puissances. A son sujet, je me permets de citer cette boutade en vogue (?) dans la Marine américaine : "Il n'y a qu'un seul Dieu, Poséidon, l'US Navy est son église et Mahan est son prophète"... En ce qui concerne la guerre aérienne, il n'existe pas, à ma connaissance, d'ouvrage spécifique faisant le point sur ces théories, mais il existe un recueil de textes d'un colloque international sur **"l'adaptation de l'arme aérienne aux conflits contemporains et processus d'indépendance des armées de l'air des origines à la fin de la Seconde Guerre Mondiale"** (ouf !). Il est édité par le Service historique de l'Armée de l'Air (Château de Vincennes) et l'Institut d'Histoire des conflits contemporains (Hôtel des Invalides).



## LES PERIODIQUES

Pour la France, les meilleures revues sont : **la Revue de Défense Nationale** (mensuelle), **Stratégique** et **Etudes polémologiques**, toutes deux trimestrielles et éditées par la Fondation pour les Etudes de Défense Nationale (FEDN - Hôtel des Invalides). Elles sont d'un très haut (mais très bon) niveau théorique, et publient régulièrement des articles sur la théorie des jeux. Je signale au passage que la polémologie est l'étude scientifique et sociologique du "phénomène-guerre". En France toujours, la revue **Hérodote**

-**Revue de Géographie et de Géopolitique**, éditée par les éditions La Découverte, publie assez souvent des articles ayant trait aux problèmes militaires ; exemple : dans le numéro 29/30 (1983), entièrement consacré au Proche-Orient, un article qui s'intitule **Comment fait-on la guerre à Beyrouth** ; ou dans le numéro 28 (1983), l'article **Champ de bataille Mitteleuropa** du Général Franz Uhle-Wettler.

La **Revue Internationale de Défense**, (publiée à Genève et distribuée exclusivement par abonnement ; contacter la société "Interavia", 44, Champs Elysées, 75008 Paris) publie tous les mois d'intéressants articles de fond sur tous les problèmes militaires, qu'ils soient d'ordre technologique, stratégique ou opérationnel ; certains peuvent même être très directement utiles aux wargamers, par exemple : Les doctrines soviétiques en matière de combat en zone urbanisée. La "bible" des analystes, militaires etc... du monde entier reste pourtant le **Jane's defense weekly**, publié à Londres, et qui est le seul hebdomadaire du monde consacré à ces problèmes ; chacun de ses numéros renferme des trésors d'informations exclusives. On pourra le trouver à la "Librairie des Armes", rue du Louvre à Paris. Par ailleurs, des revues comme **Science et Vie**, **La Recherche** et **Pour la Science** contiennent souvent d'excellents articles sur ces sujets.

Enfin, les encyclopédies vendues par fascicule sont parfois de très bonne qualité, comme **l'Encyclopédie des Armes** de chez Atlas, ou **Avions de guerre**, du même éditeur, qui explique parfaitement et clairement les problèmes liés à l'utilisation et au déploiement opérationnel de l'aviation contemporaine.



## L'ECONOMIE D'ARMEMENT

Avant tout, **La Science et le Militaire** de Georges Menahem au Seuil, fait le point sur le complexe militaro-industriel, les rapports entre la recherche scientifique et ses applications guerrières, et un chapitre est spécialement consacré à la "recherche opérationnelle", que l'on pourrait définir comme une forme ultra-mathématisée du wargame. Puis, citons pêle-mêle : **L'économie des armes** de Jacques Fontanel dans la collection *Repères* des éditions La Découverte, **Le commerce des armes de guerre** dans la collection *Que sais-je ?*, **Géographie des armements** de Jacques Soppelsa chez Masson, et **Armes**, cahier "Autrement" n°73, octobre 1985.

Je conclurai en essayant de rassurer les lecteurs. Il est bien entendu qu'il ne s'agit pas de lire tous ces livres ; considérez et servez-vous de cette bibliographie comme d'un guide et lisez les ouvrages qui vous intéressent, mais, surtout, que cela ne vous prive pas du plaisir de jouer de longues et passionnantes parties de vos wargames préférés...

**Laurent Henninger**  
Illustration : **Didier Guiserix**

# PLANETE MEGA

*Joueurs de Mega,  
ne restez pas isolés dans la galaxie !  
Grâce à votre Minitel,  
rejoignez la Planète Mega.  
Les auteurs et d'autres messagers galactiques  
vous y attendent.*



**36.15**  
**Tapez JESSIE**

**JESSIE, LE JOURNAL TELEMATIQUE DE JEUX & STRATEGIE**

Milvero le 20 Juillet 1810  
à 11 heures et demi du soir

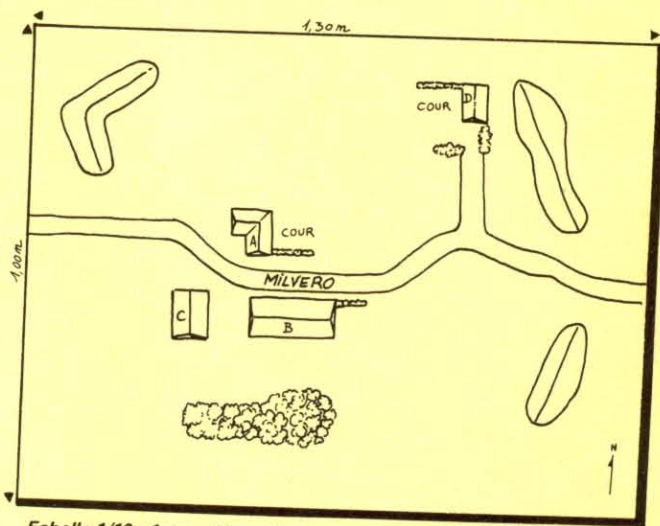
A Sa Majesté  
l'Empereur

Sire,  
J'ai l'honneur d'adresser à Votre Majesté le rapport des  
préliminaires du combat de Milvero, comme vous en avez exprimé  
le voeu dans votre précédent courrier.  
Mon détachement étant cantonné dans les environs de Milvero, j'ai  
envoyé dans ce village la brigade Amardeil, renforcée d'un escadron  
de lanciers polonais. J'ai pris cette disposition afin de contrôler avec  
plus de sûreté la route de La Corogne. Cette initiative s'est avérée  
utile car le troisième jour s'écoulait à peine que je recevais un  
message du Général Amardeil me demandant de le rejoindre  
d'urgence. Des renseignements précis signalaient une avant-garde  
anglaise se dirigeant sur Milvero afin, de toute évidence, d'ouvrir la  
route de la Corogne au gros de l'armée, le fameux Général espagnol  
Dodinos. Ce vieux loup, par ses intrigues dans les salons et par sa  
témérité, son sens de la manoeuvre et de l'initiative sur le terrain,  
avait pu recevoir un commandement dans l'armée anglaise. Il faut  
reconnaître que cette confiance s'est avérée payante car il n'a  
réussi, à ce jour, que de hauts faits d'armes, ce qui justifie la  
responsabilité que Wellington lui a donnée dans cette affaire. Voyant  
qui nous avions comme interlocuteur, nous décidâmes, Amardeil et  
moi-même, d'être des renards face à ce loup rusé.  
Comprenant que Dodinos se méfiait car, il avait arrêté sa  
progression et se trouvait depuis deux jours à seulement trois lieues,  
sans effectuer aucune manoeuvre, je décide de faire un mouvement  
rétrograde, ne laissant à Milvero que le détachement initialement  
cantonné, à dessein pour que le vieux loup croit la voie libre. Je  
m'installe donc à deux lieues de Milvero et je fais appeler la brigade  
de cavalerie Watier composée des 13e cuirassiers et 4e hussards qui  
ne se trouvait qu'à trois jours de marche.  
Nous sommes restés deux jours dans le silence le plus complet,  
ayant soin d'entourer les armes et les ustensiles bruyants avec nos  
manteaux ou divers vêtements. Les feux étaient interdits et, je crois  
que nous avons assez bien réussi car, au début du troisième jour,  
l'aide de camp d'Amardeil vient à bride abattue m'annoncer, le  
mouvement sur Milvero, des Anglais.  
Vous devez imaginer Sire, ma joie, d'autant que je savais la brigade  
Watier très proche et sur le point de nous rejoindre. Votre Majesté  
connaît la suite, il est donc inutile de la narrer à nouveau. Je vous  
joins le plan ainsi que les effectifs réduits au quarantième, afin qu'ils  
puissent, suivant le voeu de Votre Majesté, servir au peuple de  
France à simuler nos faits d'arme et s'initier ainsi au noble art de la  
guerre.  
Je présente à Votre Majesté l'hommage de mon profond respect.  
Général, Petit de Fairdelense

Scénario pour les Aigles



## Bataille de Milvero 20 Juillet 1810



Echelle 1/10 : 1 cm = 10 cm de surface de jeu et de décor  
(les routes doivent être tracées à la craie).

### Ordre de bataille

#### FRANCAIS

##### Dans Milvero

- 1 général.
- 1 bat. d'infanterie légère, 12 pions (2 vol., 2 car., 8 ch.).
- 1 rgt à 2 bat. d'infanterie de ligne, chacun à 12 pions (2 vol., 2 gr., 8 fus.).
- 1 escadron lanciers polonais\*, 4 pions.

\*prendre les lanciers G, en les jouant lanciers de la ligne.

##### Position :

- 1 bat. inf. lég., dans le bâtiment B.
- 1 bat. inf. ligne, dans le bâtiment C.
- 1 bat. inf. ligne, dans la cour du bâtiment A.
- Escadron lanciers polonais, dans la cour du bâtiment D.

##### 2e tour. (par le bord ouest)

- 1 général commandant en chef (pion Maréchal) 1 aide de camp.
- 1 bat. d'infanterie légère.
- 1 bat. d'infanterie de ligne.
- 1 rgt à 2 bat. d'infanterie de ligne\* chacun 12 pions (4 comp. de 3 pions, pas de gr.ni de vol.).

\*prendre les pions Moy Garde en les jouant comme de la ligne.

- 1 batt.d'artillerie à pied, 1 pièce 4 artilleurs.

##### 4e tour. (par le bord ouest)

- 1 général.
- 1 rgt de cuirassiers 12 pions (4 escadrons de 3 pions).
- 1 rgt de hussards 9 pions (3 escadrons

Ne remuez pas ciel et terre, vous ne trouverez rien sur cette bataille. Tout est inventé mais, pour faire mentir les puristes qui nous embêtent (ou autre chose) avec leur organisation rigide et souvent sans fondement, je n'ai pu résister à l'envie d'introduire la brigade Watier. Eh oui ! il existait bien en Espagne une brigade commandée par le Général Watier et qui était formée d'un régiment du 13e cuirassier et du 4e hussard. Pour les petits malins qui pensent que c'est une exception, j'en ai d'autres comme cela. Il ne faut pas s'en faire, après tout ce n'est qu'une simulation, d'ailleurs, comment aurai-je pu exister avec un nom pareil ? !

- de 3 pions).
- 1 batt. d'artillerie à cheval, 1 pièce 3 artilleurs.

#### ANGLAIS

##### 1er tour. (par la route du bord est)

- 1 général.
- 1 bat. d'infanterie légère, 20 pions.
- 1 bat. de Highlanders, 16 pions (1 G, 1 L, 14 C).
- 3 comp. de riflemen 6 pions.
- 1 esc. de hussards 3 pions.

##### 2ème tour. (par la route et le bord est allant de la route au bord sud)

- 2 bat. d'infanterie de ligne, chacun à 10 pions (1 G, 1 L, 8 C).
- 2 bat. d'infanterie de ligne, chacun à 12 pions (1 G, 1 L, 10 C).
- 1 batt. d'artillerie à pied, 1 pièce, 3 pions.
- 1 général.
- 1 rgt de hussards 9 pions (3 esc. de 3 pions).
- 1 rgt de dragons lourd 12 pions (4 esc. de 3 pions).
- 1 batt. d'artillerie à cheval, 1 pièce 3 pions.

Le budget des deux armées est à peu près de 1130 p.

### But du jeu

La partie se joue en 8 tours. Le vainqueur est le joueur qui occupe les trois habitations de Milvero, le bois et de la ferme (D).

Pour être occupé il faut se trouver seul à l'intérieur, ou être en mesure de l'occuper avec certitude au tour qui suit la fin de la partie (à bonne distance, aucune présence ennemie, etc...).

Si en cours de partie ces cinq éléments sont occupés pendant 2 tours de suite par l'un des camps, le joueur de celui-ci a gagné ; la partie s'arrête.

Si aucun des joueurs n'occupe la totalité des habitations et bois, on fait le décompte comme indiqué dans la règle (chapitre, jeu de compétition) avec les bonus suivants :

- occupation du bois : + 25 points.
- occupation de l'habitation A, B ou C : + 40 points chaque.
- occupation de l'habitation D : + 20 points.

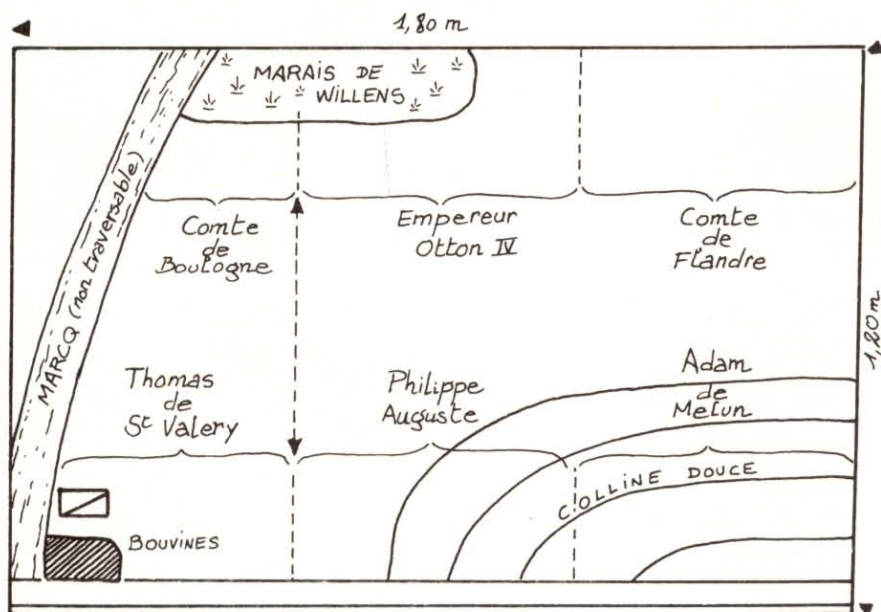
Note : ne pas oublier que les unités se trouvant au début du jeu dans une habitation sont sans formation.

Jean-Jacques Petit

# scénario figurines médiévales

**Changeons de thème et d'époque... Après le scénario Empire, voici deux scénarios médiévaux. Destinés à être joués avec la 5e version de la Flèche et l'Épée, facilement adaptables aux versions ultérieures de WRG, ou tout autre règle.**

## Bouvines 27 Juillet 1214



**D**imanche 10h. L'armée coalisée de l'empereur d'Allemagne Otton IV, du Comte de Flandre et du Comte de Boulogne (tous deux en rébellion contre leur roi, Philippe Auguste) appuyée par les Anglais, vient de débouler à marche forcée sur l'armée française, inférieure en nombre et en pleine retraite. Sa haine de la dynastie capétienne la stimulant, la bataille risque d'être sanglante. Le roi de France désirait retarder le combat, mais il n'est plus temps de traverser la Marcq. Le frère Guérin, un ancien hospitalier qui commande les Français, les a placés dans une position favorable qui compense leur infériorité numérique : son aile gauche protégée par la rivière, dominant l'adversaire depuis les collines ; la chevalerie française, la meilleure de l'époque doit enfoncer la

gauche des coalisés. Il est 10 heures, dimanche 27 Juillet 1214, le sort de la France va se jouer ici, à Bouvines...

### Les effectifs

- **Comte de Boulogne** : 1 unité de 8 brabançons dirigés par le Comte + 1 unité de 8 sergents montés + 1 unité de 30 sergents à pied.
- **Otton IV** : 1 unité de 8 chevaliers dirigés par l'empereur + 2 unités de 8 sergents montés + 2 unités de 48 Flamands + 1 unité de 16 archers.
- **Comte de Flandre** : 1 unité de 12 chevaliers à pied dirigés par le comte + 1 unité de 30 sergents à pied + 1 unité de 16 archers.
- **Thomas de St-Valéry** : 1 unité de 7 chevaliers dirigés par St-Valéry + 1 unité de 5 sergents royaux + 1 unité de 7

sergents montés + 1 unité de 24 sergents à pied.

– **Philippe Auguste** : 1 unité de 7 chevaliers dirigés par le roi + 1 unité de 7 sergents montés + 1 unité de 48 miliciens portant l'oriflamme + 1 unité de 8 vougiers + 1 unité de 12 arbalétriers.

– **Adam de Melun** : 2 unités de 7 chevaliers dont 1 dirigée par Melun + 1 unité de 7 sergents montés + 1 unité de 12 arbalétriers.

### Description des troupes

(entre parenthèses la codification 5e édition de "la Flèche et l'Épée")

● **Brabançons** : chevaliers mercenaires à cheval avec lance et bouclier, d'élite (EHC, Rég.B).

● **Sergents montés** : portant la maille, la lance et le bouclier, ordinaires (HC, Irrég.C).

● **Sergents à pied** : la moitié porte la maille, l'autre non, armés de lance courte et bouclier, ordinaires (HI ou MI, Irrég.C).

● **Chevaliers à pied** : en haubert des pieds à la tête, avec lance courte et bouclier, d'élite (SHI, Irrég.B).

● **Chevaliers** : en haubert des pieds à la tête, avec lance et bouclier, d'élite pour les Allemands, fanatiques pour les Français (EHC, Irrég.B ou A).

● **Flamands** : portant la maille, la lance longue et bouclier, ordinaires (HI, Rég.C).

● **Archers** : infanterie légère portant l'arc, ordinaires (LI, Irrég.C).

● **Sergents royaux** : cavaliers en maille, avec lance et bouclier, d'élite (HC, Rég.B).

● **Miliciens** : sans armure, portant la lance courte et le bouclier, médiocres (MI, Rég.D).

● **Oriflamme de St Denis** : étendard sacré octroyant +3 au moral des Français qui le voient à moins de 150 pas, et -2 à ceux qui le verront dérouté ou être capturé.

● **Vougiers** : portant la maille et la vouge, ordinaires (HI, Irrég.C).

● **Arbalétriers** : infanterie légère portant l'arbalète, ordinaires (LI, Irrég.C).

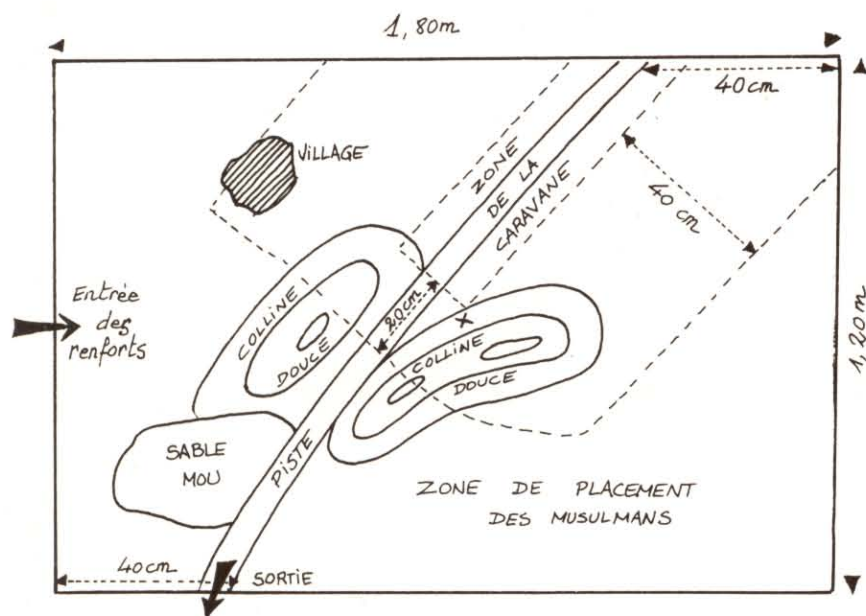
En dehors des sergents royaux qui sont placés à proximité de Bouvines, les troupes des généraux indiqués sur la carte sont placées dans le périmètre indiqué comme le désirent les joueurs. Historiquement, l'infanterie légère forme la première ligne, l'infanterie serrée la seconde, la chevalerie la troisième.

Le combat se déroule en 10 périodes maximum. La règle peut être n'importe laquelle des trois éditions de "la Flèche et l'Épée", ou même "Ost" qui en est issu.

### Conditions de victoire

Les coalisés gagnent s'ils capturent ou tuent Philippe Auguste, ou s'ils prennent Bouvines, ou s'ils tiennent la colline. Les Français gagnent s'ils capturent ou tuent Otton IV, ou si la totalité des chevaliers coalisés (y compris les brabançons) déroute au même moment.

# La Caravane-1240



**N**ous sommes en 1240 quelque part en Terre Sainte. Un convoi croisé est en route pour Jérusalem. Brusquement les éclaireurs reviennent à bride abattue : un fort parti de musulmans se prépare à attaquer la caravane. Des messagers sont envoyés au fort le plus proche chercher des renforts. D'ici là il faut tenir...

## Les effectifs

— **Croisés** : 6 templiers conduits par le chef de la caravane + 2 unités de 8 sergents de l'ordre + 2 unités de 8 turcoples + 1 unité de 10 chevaliers croisés + 3 unités de 16 sergents à pied + 20 chameaux de bât.

— **Musulmans** (tous montés) : 8 mamelouks royaux dirigés par l'émir commandant l'embuscade + 3 unités de 8 mamelouks + 5 unités de 7 Syriens + 5 unités de 7 Turcs.

— **Renforts** : 6 hospitaliers conduits par le commandant de la troupe + 4 unités de 8 turcoples.

## Description des troupes

(entre parenthèses la codification 5e édition de "la Flèche et l'Épée")

● **Templiers et hospitaliers** : haubert des pieds à la tête, lance et bouclier, fanatiques (EHC, Rég.A).

● **Sergents de l'ordre** : maille, lance et bouclier, élites (HC, Rég.B).

● **Turcoples** : cavaliers légers, arc, javelot, bouclier, ordinaires (LC, Irrég.B).

● **Chevaliers croisés** : haubert des pieds à la tête, lance et bouclier, élites (EHC, Irrég.B).

● **Sergents à pied** : maille, la moitié avec lance longue et bouclier, l'autre avec arbalète, ordinaires (HI, Irrég.C).

● **Mamelouks royaux** : maille, lance, arc, bouclier, fanatiques (HC, Rég.A).

● **Mamelouks** : maille, lance, arc, bouclier, élites (HC, Rég.B).

● **Syriens** : maille, lance, bouclier, élites (HC, Irrég.B).

● **Turcs** : cavaliers légers, arc, javelot, bouclier, fanatiques (LC, Irrég.A).

La caravane est placée à l'intérieur de la zone qui lui est destinée, toutes les unités en colonne. Les musulmans se disposent dans leur périmètre où ils le désirent. Les renforts arrivent à la 6<sup>0</sup> période de jeu.

## Conditions de victoire

Les croisés gagnent s'ils font sortir de la table par la piste au moins 10 chameaux, ou s'ils gardent le contrôle de ceux-ci après 10 périodes de jeu.

Les musulmans gagnent s'ils tuent ou capturent les chameaux.

**Michel Gauthey**



## NOUS PULVERISONS LES PRIX...

### JEUX EN FRANCAIS

T	AD & D	Guide du maître	169
S	AD & D	Manuel des joueurs	139
R	Modules B3 à B7/X2-X3		69
		Sourire du Dragon	145
	Hexagonal JRTM		175
	Hexagonal Angmar		99
	Hexagonal Ecran JRTM		59
	PACK JRTM :		
	(JEU+ANGMAR+ECRAN)		300
	Hexagonal Bushido		155
	Hexagonal 3 Mousquetaires		139
	Descartes Légendes Celtiques		175
	Descartes Lég. Table Ronde		189
S	Eil noir initiation		129
C	Eil noir accessoires		129
H	Eil noir extension		139
M	Eil noir havena		139
I	Chill initiation		139
D	Chill extension		139
T	Manoir des ténèbres		139
Rexton	Cry havoc		160
Rexton	Siège		160
Rexton	Samourai		160
Rexton	Captain Cosmos		135
REXTON	CROISADES		165
Gallimard	Pendragon		185
Gallimard	1001 Nuits		185
Gallimard	Talisman		149
Croc	Bitume		89
Croc	Acide formique		72
Dragon radieux Trégor			79
R. Laffont	Avant Charlemagne		110

I	Roma		149
N	Gang Traction avant		149
T	Generalowski		105
T	Blue Stones		199
E	Landknecht		199
A	Fiéf		139
M			

### WARGAMES

A.H.	Squad Leader (Trad.)		230
A.H.	Civilization (Trad.)		245
A.H.	G.I. Angil of Victory (Trad.)		315
V.G.	Ambush (Trad.)		250
V.G.	Gulf Strike (Trad.)		305
V.G.	Six Fleet (N.T.)		305
V.G.	Second Fleet (N.T.)		305
V.G.	France 1944 (N.T.)		159

### JEUX EN ANGLAIS

Monster 1 / Monster 2 / Arcana /			
Fiend folio / Legends & Lore /			
Oriental / Survival / Wilderness			
Tous à			
Runequest	RPG		139
Ghostbusters	RPG		159
Lords of middle earth			105
AD & D	Queen of spiders		130
AD & D	DL14		79
James Bond	Boxed Set		130

FIGURINES TEL: 78.60.88.49.

### POUR COMMANDER

DESIGNATION	PRIX
-------------	------

Ajouter: 25 F frais de port

SIMULOR SARL.

(Tél. 83.32.17.50)  
7 rue Stanislas - 54000 NANCY

# LES TERRIBLES AVENTURES DE



GOBLINERIE \*



\*GOBLINERIE: H.F (LAT. GOBLINUS; V342) HISTORIETTE COURTE ET DRÔLE QUE L'ON NARRÉ AUX ENFANTS GOBELINS



BEURK... C'EST COMPLÈTEMENT NUL LE SPECTACLE DE KROC!!

IL NOUS PREND POUR DES HOBBITS!!

TIENS! TIENS! TIENS! PRENDS ÇA SALE TROLL, TU ES BIEN TROP BÊTE POUR KROC L'ESPIÈGLE...



PITIÉ, PITIÉ KROC L'ESPIÈGLE, JE N'ENNUIVERAI PLUS LES GENTILS GOBES...



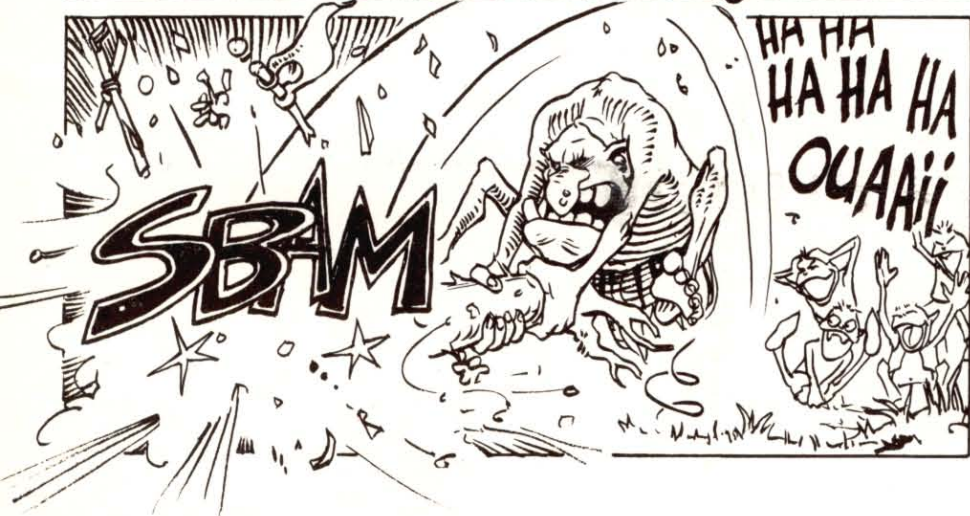
TIENS! TIENS! TIENS!...TROLL IDIOT, HIDEUX IGNARE, TU MENS!

HOU NUL! C'EST NAIN!



TU VAS RECEVOIR UNE BONNE BASTONNADE TROLL STUPIDE!!

CCRRRAACC



GRRRR... HOI, JE GOBE QUE LES TROLLERIES! \*

\*TROLLERIE: H.F (LAT. TROLLINUS V343) FAM ① HISTORIETTE COURTE ET VIOLENTE QUE L'ON NARRÉ AUX ENFANTS TROLLS. ② P.P. FAIRE UN TOUR FENDABLE: "LA TROLLERIE QUE JE LUI AI FAITE ÉTAIT LOIN D'ÊTRE NAIN!!"

FIN

Almanach 52-53-54

# Il était une fois... les figurines



**Q**ui l'eût cru ? L'histoire de ces figurines qui peuplent vos jeux favoris, remonte à la nuit des temps. C'est une aventure passionnante que vous raconte JEUX & STRATEGIE. A lire absolument pour ne plus jouer idiot. J & S vous dit même tout ce qu'il faut savoir pour confectionner vous-même vos figurines. Et si vous préférez les jeux de rôle grandeur nature, ne manquez surtout pas ce numéro de JEUX & STRATEGIE qui vous entraîne chez les aficionados de ces drôles de jeux qui envahissent la ville...

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.

**JEUX &  
STRATEGIE**

Essayé et approuvé par les plus grands seigneurs de la Loi et du Chaos.

Michael Moorcock

# STORMBRINGER®

*Jeu de rôle fantastique dans le monde d'ELRIC*  
*tiré de l'œuvre de MICHAEL MOORCOCK*



**KEN ST. ANDRE & STEVE PERRIN**

EDITÉ  
PAR

**ORIFLAM**

avec l'accord de  
CHAOSIUM

Oriflam 7 rue Villers l'Orme Mey 57070 Metz