

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

JAMES BOND

Toujours plus, toujours



CRUSADER

Coup d'oeil sur les «double aveugle»

Numéro de charme :
LA COURTISANE
Quelle classe!

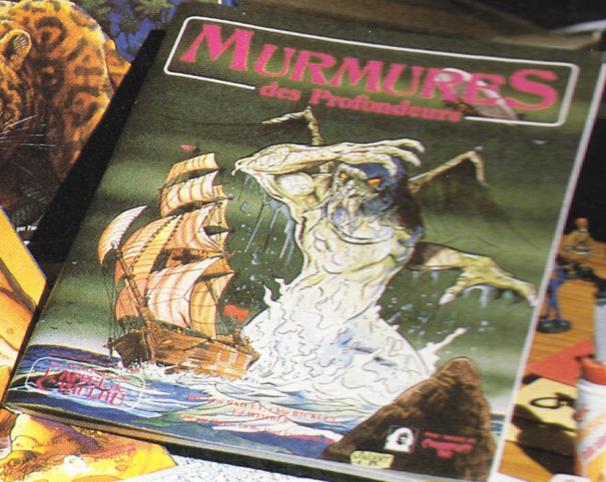
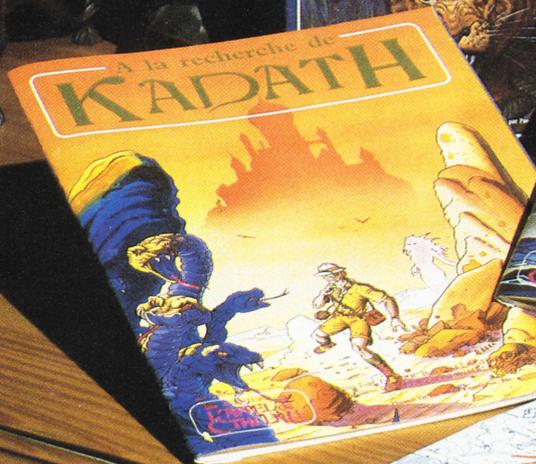
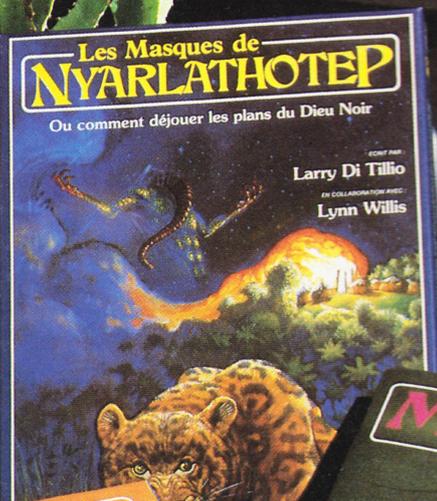


P. DEMUTH

CTHULHU

L'APPEL DE CTHULHU,

le jeu de rôle, en français,
le plus complet.



**JEUX
DESCARTES**

En vente dans les meilleures boutiques, ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

- L'Appel de Cthulhu **199,00 F**
- Ecran pour l'Appel de Cthulhu **69,00 F**
- Supplément de Cthulhu **99,00 F**

- Les Ombres de Yog-Sothoth **99,00 F**
- L'Asile d'Aliénés **99,00 F**
- Les Fungi de Yuggoth **99,00 F**
- La Malédiction des Chthoniens **99,00 F**
- La Trace de Tsathoggua **99,00 F**
- Meurtre à Dunwich **49,00 F**
- Terreur sur Arkham **69,00 F**
- Les Masques de Nyarlathotep **169,00 F**
- Murmures des Profondeurs **99,00 F**
- A la Recherche de Kadath **99,00 F**

FIGURINES

- Agents Fédéraux **32,00 F**
- Tueurs **32,00 F**
- Aventuriers **32,00 F**
- Grands Criminels **32,00 F**
- Investigateurs **32,00 F**
- Policiers **32,00 F**
- Monstres **32,00 F**
- Morts-vivants **32,00 F**
- Goules **32,00 F**
- Mi-go et Serpents **32,00 F**
- Habitants des sables **32,00 F**
- Profonds **32,00 F**
- Enquêteurs Intrépides **32,00 F**
- Journalistes **32,00 F**
- Hommes de loi **32,00 F**
- Casse-cou **32,00 F**
- Monstres de la folie **32,00 F**
- Chien de Tindalos avec Ghoul et Zombies **32,00 F**
- Horreurs Chasseresses **32,00 F**
- Sombres Rejetons de Shub-Niggurath **32,00 F**
- Chthoniens **32,00 F**
- Nyarlathotep **32,00 F**
- Tsathoggua **32,00 F**
- Anciens et Vagabonds Dimensionnels **32,00 F**
- Larve de Cthulhu **32,00 F**
- Horreurs Chasseresses de Nyarlathotep **32,00 F**
- Grande Race de Yith **32,00 F**



**BADGE GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE**

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____
 _____ Code postal _____ Ville _____ Pays _____

Veillez m'adresser les articles cochés : Je joins mon règlement (Chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de _____ F (+ 20 F de frais de port et d'emballage) à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS.
 Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

REXTON est heureux de vous présenter

LE MARIAGE DU WARGAME ET DU JEU DE RÔLES

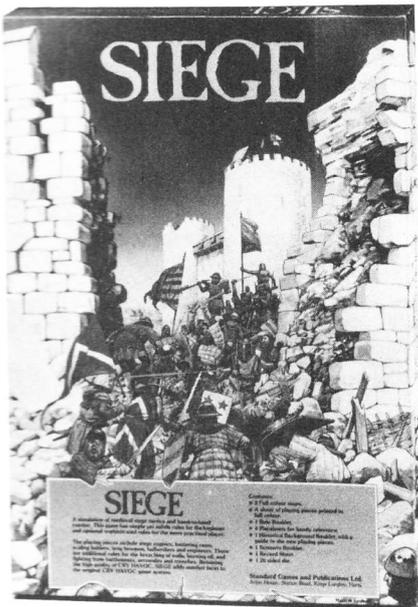
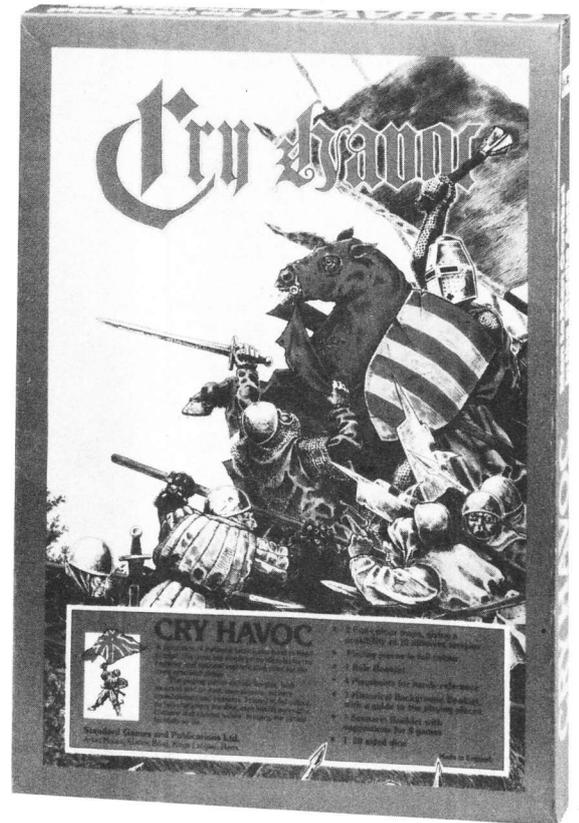
Au bord de l'étang, les deux lavandières frappent leur linge en cadence. Sir Conrad termine d'arranger sa cotte de mailles en regardant la bannière de Sir Richard qui flotte mollement au vent. Soudain, les chevaux frémissent sous leurs caparaçons et un sifflement strident fend l'air chaud. Transpercé de part en part, le sergent Tyler s'écroule à terre. Les deux femmes s'enfuient à toutes jambes vers le village. Du haut d'un talus, au milieu d'une vingtaine de paysans en armes, l'archer Mathias suit la scène, un rictus aux lèvres... Un instant pétrifiés, les deux groupes s'élancent l'un vers l'autre. Une seule clameur remplit le vallon : CRY HAVOC ! PAS DE QUARTIER !

CRY HAVOC : Un jeu de simulation qui associe magistralement le sens tactique du WARGAME à la force d'imagination des JEUX DE RÔLES.

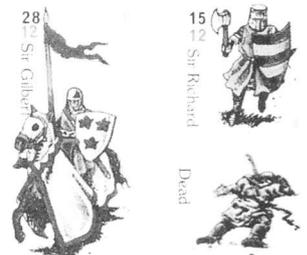
Chaque tour de jeu équivaut à cinq secondes de temps réel, le temps de parer un coup d'épée, d'enjamber une fenêtre ou de décocher une flèche.

Chaque personnage, en costume d'époque, est représenté dans quatre états de santé différents : en pleine forme, assommé, blessé ou... mort. Deux cartes plastifiées - Le Village et la Croisée des Chemins - servent de décors à de nombreux scénarios.

Les règles traduites et adaptées en français par Duccio Vitale, sont faciles à lire et encore plus faciles à retenir. Enfin, un livret historique présentant chacun des personnages vous fera mieux connaître cette période troublée de l'époque médiévale.



SIEGE : Toutes les tactiques de siège médiéval avec balistes, béliers, tours de siège, etc, sans oublier la trahison, les vivres, les flèches enflammées, l'huile bouillante et les secours providentiels. Utilisant exactement la même échelle de simulation que CRY HAVOC, SIEGE est un jeu à part entière qui peut se jouer seul ou avec CRY HAVOC, grâce à des scénarios grandioses réunissant les 4 cartes et tous les personnages, y compris la châtelaine !



Des figurines en plomb pour jouer à CRY HAVOC et SIEGE, sont également disponibles.

ET BIENTOT : des livrets de nouveaux scénarios, et :



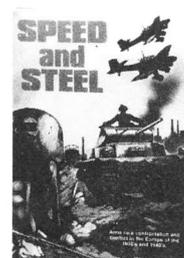
DRAGONROAR/

Le rugissement du Dragon : Un jeu de rôles fantastique entièrement traduit en français avec introduction aux règles et premier scénario sur ... MINI-CASSETTE !!!



SAMURAI BLADES :

Le Japon féodal avec ses Bushis, ses moines-guerriers, ses Ninjas et ses Shoguns. Plusieurs scénarios, dont les Sept Samourais, pour une très belle simulation aux mécanismes assez proches de CRY HAVOC.



SPEED AND STEEL /

La Vitesse et l'Acier : Europe 1930 : la course aux armements. Ligne Maginot ou guerre éclair ? Le premier Wargame où les joueurs décident eux-mêmes de la composition progressive de leur armée et du moment opportun pour déclencher le conflit. Un très grand jeu de stratégie.

**Vient de sortir à
L'OEUF CUBE**

24, RUE LINNE
75005 PARIS
TEL. 45 87 28 83
MÉTRO JUSSIEU

LES NOUVELLES FIGURINES
OFFICIELLES
DUNGEONS & DRAGONS TSR
MIDDLE EARTH ICE

**TOUS LES
NOUVEAUX JEUX
EN FRANÇAIS**

BASTON RPG	195 F
REVE DE DRAGONS NEF	150 F
GANG DES TRACTION	170 F
SUPERGANG	285 F
TRIVIAL PURSUITS	355 F
CRY HAVOC	175 F
SIEGE	175 F
SAMOURAI	175 F

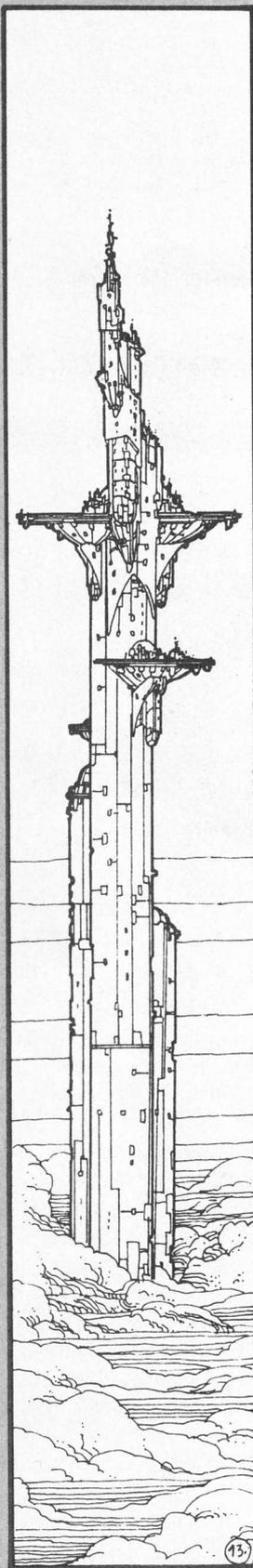
**NEW ROLE PLAYING
GAMES**

CONAN TSR	135 F
DOCTOR WHO GW	195 F
SANDMAN PACESETTER	195 F
MASTER SET D&D	135 F
PLAYER TWO AD & D	150 F
BATTLESYSTEM TSR	205 F
SPACEMASTER ICE	350 F
FUTUR LAW ICE	160 F
BLOOD BATH ORC DRIFT	90 F
IVINIA HARN	235 F
BK7 MERCH. PRINCE TRAV.	90 F
NEW YORK NEW YORK	60 F
HALFLING LOST WORLD	40 F
LIZARDMEN LOST WORLD	40 F
UNCLE'S ALBERT CV	75 F

**NEW GAMES
FROM US. & UK.**

ARABIAN NIGHTS	265 F
TALISMAN EXT. KIT	65 F
RIDDLE OF THE RING	245 F
CLERICS REVENGE	245 F
CHILL BLACK MANOR	235 F
WABBIT WAMPAGE	235 F
COBRA SPI	215 F
NAP'S LAST BATTLES	215 F
WORLD WAR TWO SPI	305 F
MARKET GARDEN GDW	205 F
AIR CAVE WEG	270 F
RUSSIAN FRONT AVH	275 F
WARRIOR KNIGHT	195 F
QUEBEC 1759	305 F

●
LISTE DES JEUX ET TARIFS
SUR DEMANDE
VENTE
PAR CORRESPONDANCE

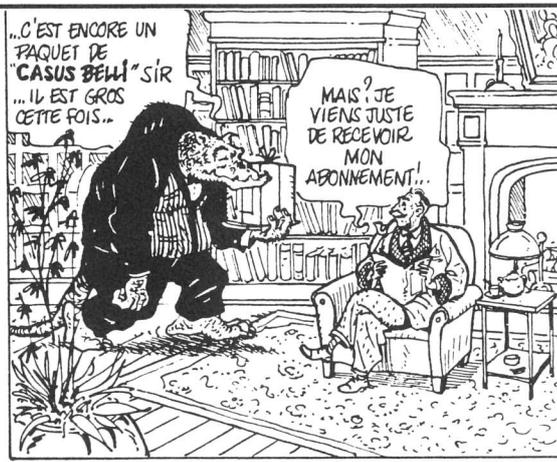


- 6 Nouvelles du Front**
- 20 Opération Crusader**
Franck Stora
- 24 Marita Merkur**
Série Europa
Yves Jourdain
- 26 Nato-Red Storm**
Deux jeux de l'apocalypse
Frédéric Armand
- 33 Ludotique**
- 38 Petites Annonces**
- 39 Combats fantastiques**
Vous et vos 2 000 henchmen...
C. Amardeil & A. Martin
- 43 L'Enfer du Décor**
Stéphane Truffert
- 45 Devine**
- 47 La Courtisane**
Une nouvelle classe de personnage
pour AD & D
Agnès Pernelle & André Foussat
- 52 L'Auberge du
Gastéropode Hystérique**
Vous êtes dans une auberge...
Cyril Rayer
- 56 Pendragon**
Denis Gerfaud
- 63 Toujours plus, toujours**
Michel Serrat
- 67 Pacifiquement vôtre**
Un module James Bond 007
Michel Serrat
- 72 L'Acrobate**
Un module Rêve de Dragon
Denis Gerfaud
- 76 Le Trésor de Trakanne**
Un module AD & D (3-5)
Christophe Montel & Michel Tulet

CASUS BELLI N° 29, Publié par Excelsior Publications 5, rue de la Baume — Tél. : 45.63.01.02.
Excelsior Publications S.A., Capital social : 2 294 000 F, durée 99 ans. **Principaux associés** : Mr. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, Mr. Paul Dupuy.
Direction, administration. Président : Jacques Dupuy, Directeur : Paul Dupuy, Directeur adjoint : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur financier : Jacques Béhar. **Relations extérieures** : Michèle Hilling. **Services commerciaux.** Marketing et développement : Bernard Da Costa. Abonnements : Suzanne Tromeur assistée de Patricia Rosso. Vente au numéro : Bernard Héraud assisté de Bernadette Durich. **Directeur Commercial de Publicité** : Ollivier Heuzé. Contact : Isabelle Blanchard — 5, rue de la Baume — 75008 Paris. Tél. : 45.63.01.02.
Rédaction. CASUS BELLI — 5, rue de la Baume — 75008 Paris — Tél. : 45.63.01.02. Périodicité : bimestrielle. Rédacteur en Chef : Didier Guiserix. Dessinateurs : Didier Guiserix, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent. Couverture : Patrick Demuth. Poster : Eric Seigaud. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SAIT — Tél. : 050.40.90. Dépôt légal : Novembre 85. Commission paritaire N° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1985.

A propos des jeux cités en référence dans nos modules : *James Bond 007* est une marque déposée de **VICTORY GAMES**, *Rêve de Dragon* est une marque déposée de **N.E.F.**, *Advanced Dungeons & Dragons* et *AD & D* sont des marques déposées de **TSR**.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou dessins non sollicités. Ces manuscrits ne seront pas renvoyés.



UN LUXE PAREIL? C'EST MONSTRUEUX

- | | | | |
|--|--|---|---|
| <p>5 Air Assault on Crete - Chevalry and Sorcery.</p> <p>9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figures exotiques...</p> <p>10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300^e Space Opera...</p> <p>11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit.</p> <p>12 G.I. A.O.V. 3 scénarios. Panzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D.</p> <p>14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7^e victime Sheckley/Space Opera. Le module rat noir.</p> | <p>15 Viva Zapata. Spicheren - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module.</p> <p>16 La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest. Les caves de Thraoril.</p> <p>17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amiraute Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front...</p> <p>19 S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes.</p> | <p>20 Dragon Ouest Friedland. Design de scénario.</p> <p>21 Gulf Strike, 4 scénarios 44' pour Squad Leader. La Nuit d'Esus pour Légendes et Modules Bushido, Mega, AD & D, 1914 (1^{re} partie) de J.J. Petit.</p> <p>22 Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80'</p> <p>23 La nuit de Wormezza Cry Havoc • Siègle.</p> <p>24 13 JdR d'Heroic Fantasy • La Guerre Navale.</p> | <p>25 Opération market garden Les jeux de Super héros Module Légendes des 1001 nuits.</p> <p>26 Battle for the Ardennes, Narvik, Règles Empire, Méga : Les armes à feu, Empire Galactique. Module Super-Héros pour 4 systèmes</p> <p>27 SPECIAL SCENARIOS (Wargames et Jeux de rôles.</p> <p>28 Western desert Alesia, Maléfices, Module Middle earth</p> |
|--|--|---|---|

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

OUI, je m'abonne à CASUS BELLI pour 1 an - 6 numéros :
100 F (Etranger : 130 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 compen-
sable à Paris.

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^{os} de CASUS BELLI
au prix unitaire de 20 F franco (Etranger : 25 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au
prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 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 compen-
sable à Paris.

Calendrier

Madame Cazusse bracha sa boule de cristal japonaise à haute définition, en effleura les contrôles « soft touch ». Eclairée par le bas pour faire dramatique, elle se pencha et dit, dans son style verbal qui plaît aux Nasmés : « voyons ce qu'on voit »...
Si donc vous êtes de ce signe (dont j'oublie le nom) qui va du 1^{er} janvier au 31 décembre, voici ce que vous réserve l'avenir...

VOTRE stand au CNIT ?

Finie l'époque où l'on attendait béatement les créations d'outre-atlantique. Aujourd'hui, en France, on crée, on bouge, on organise. Mais tous ceux qui se lancent (vous peut-être ?) n'ont pas forcément les moyens d'entretenir cette dispendieuse alliée : la pub.

Or, voici l'occasion en or de vous faire remarquer : votre stand au CNIT, durant la **2^e Convention Nationale des jeux de l'esprit** (8-16 février 86). Un stand réservé à tous ceux qui ont un truc à montrer ; aux pros, aux semi-pros, aux futurs pros, aux amateurs rigolos, aux auteurs mégalos. Pour une somme modique et variable. Pour une heure, une demi-journée, une journée.

Que vous soyez association, auteur, éditeur ou « autre (précisez) », il vous suffit de contacter — en décrivant ce que vous comptez faire et le temps d'occupation souhaité du stand — Xavier Jacus, 2 bis rue Gilles de Trêve, 55000 Bar-le-Duc.

Ce même Xavier Jacus que vous préviendrez, tant qu'il reste des places, de votre participation aux **Martiales 86** (concours de wargames étalé sur trois jours) et de toutes velléités de participation de votre club à la convention. Fait non signalé dans CB 28, la rencontre de figurinistes portera le titre de **Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire Antico-Médiéval**.

Contact figurines : L. Claussman, 77 av de St Mandé, 75012 Paris. Contact JdR : Catherine Lefèbvre, 36 rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Contact Diplo : Denis Hanotin, 35 bd du Gl Leclerc, 91110 Clichy.

Toulouse

Le temps que vous lisiez ce CB et la **7^e Convention Sup'Aéro/INSA** viendra

juste d'avoir lieu, les 7 et 8 décembre. Fort heureusement, ces pionniers du JdR en France n'ont plus besoin de trop de pub pour faire salle comble. Si vous désirez être tenu au courant des prochaines activités (modalités d'inscription ou possibilités d'hébergement lors des tournois), contactez Didier Avignon, R1, ch.531, Maison des élèves de l'ENSAE, 31400 Toulouse.

Nantes

Pour la troisième année consécutive, le club *Stratèges et Maléfices* organise, les **samedi 15 et dimanche 16 février 86** à la « MANU » (Bd Stalingrad à Nantes) une **grande Exposition/Démonstration**. On pourra y voir et y participer wargames et JdR, des classiques aux plus récents. Et surtout, les créateurs de jeux sont invités à présenter leurs créations, éditées ou non. *Les lanciers de l'Ouest* viendront animer un tournoi de jeu avec figurines accompagné d'une expo de figurines historiques et fantastiques. Dans le même ordre d'idée, S&M serait heureux de la présence d'autres clubs venant animer des tables de jeu et/ou présenter une activité particulière, voulant ainsi favoriser les contacts et les échanges inter-clubs. Les clubs intéressés sont invités à contacter le plus tôt possible : JP Belzic, 84 rue des Chalatres, 44000 Nantes.

Vitrolles

Les **8 et 9 mars 86, concours de JdR** et, en parallèle, **journée portes ouvertes et colloques** sur les jeux de rôle. C'est organisé avec d'importants moyens : vidéo, animations, film. C'est une production de **Dungeon Sweet Dungeon**, le club de jeu de simulation, CEC G. Sand, BP 151, 13127 Vitrolles. On se renseigne auprès de Laurent Villion, 38 allée de la montagne, 13127 Vitrolles. Tél. : 42 89 12 17.

Rennes

Un petit 5/6 en individuel ou par équipe, ça vous tente ?... le **samedi 18 janvier**, ça vous dit ?... et sur AD&D, ça vous va ?...

Bon alors ya pu ka : mettre 30 f dans sa poche pour l'inscription ; se rendre au lycée Chateaubriand, 136 bd de Vitry (33014 Rennes-Cedex) ; s'adresser au dortoir 04 de l'internat du lycée, les lundi, jeudi et vendredi de 17 h à 18 h 30, auprès de Mrs Denis Chabrier ou Franck Dostal. Aller au tournoi. Gagner. Simple, non ?

Manifs

61 h 39.

Ils nous avaient prévenus qu'ils le feraient. Ils l'ont fait ! Record de durée dans le plus strict respect des règles dictées par TSR (UK) et les instances supérieures de Guinness Book des records (1 joueur par personnage. 1DM). Cela s'est passé sur AD&D, sur les A1, A2, A3 et A4 plus quelques compléments. Mais qui sont-ils ?

Ils appartiennent au club D&D de Louvain-la-neuve (Belgique), et sont multinommés : Vincent Seillier alias Kriss de Valnor (guerrière humaine), Christophe Viele alias Taliesin (clerc humain), Pascal Joiris alias Duschmoll (illusionniste humain) et Alain Marlier alias Elendil (magicien guerrier elfe). Leur communiqué ne donne pas la consommation de café.

Poitiers

Du 2 au 6 octobre, le 2^e Salon du Jouet de Pointe de Poitiers accueillait un ensemble de stands « jeux de simulation », réunissant tous les éditeurs/importateurs français. En l'absence de club officiel sur Poitiers, une équipe du *Fer de Lance* assurait l'animation : Frissons sur Poitiers, un jeu d'enquête grandeur nature (remporté par Thierry Astruc) ; un « donjon » radiophonique sur Radio Forum ; et l'information des visiteurs, les initiations, les démos.

L'un des objectifs des animateurs était de susciter la création d'un club. Il semble que, dans la région, les meilleurs points de rencontre soient les ludothèques. Celle de Poitiers se propose de servir de contact : s'adresser à Melle Baty ou à Mme Dubreuil, Ludothèque municipale de Poitiers, 10 place de Bretagne, 86000 Poitiers. Tél. : 49.45.53.16.

Egalement enthousiaste, Melle Roué invite les joueurs à contacter la ludothèque de Niort, qui peut disposer d'un local et aider au lancement d'un club : Ludothèque municipale de Niort, Centre de Loisirs, « Les Brizeaux, rue des justices, 79000 Niort. Tél. : 49.24.87.73. Enfin on peut signaler à Poitiers l'ouverture du « Magicien Rieur » (voir « Boutiques »).

On le voyait venir, mais cette fois c'est flagrant. Le jeu éclate complètement.

D'ailleurs à la convention d'Orgeval, le week-end ne m'a pas suffi pour interviewer tout le monde comme je l'aurais souhaité ! Les gens bougent, les amateurs deviennent de plus en plus pros, des équipes se créent. Et ça ne fait que commencer : des formes mutantes de magazines esquissent l'apparition de nouvelles façons de jouer, les fanzines se multiplient, les « à côtés » du jeu deviennent des activités à part entière.

Je vous dirais bien que, parallèlement, CB va se transformer, évoluer au cours des numéros à venir. A quoi vous me répondez : Ben oui, comme d'habitude. Comme dit Guy Bedos : je remercie mon entraîneur, et j'essaierai de faire mieux la prochaine fois.

Didier Guiserix



Orgeval

Cette 4^e convention donnait bien la température du jeu en France : ça bouillonne ! Nouveaux éditeurs, nouvelles revues, nouveaux jeux, et plein de gens intéressants à rencontrer. Première aussi, la prestation de *GRAAL*, groupement d'action ludique dont les costumes, les combats (surtout les feulements du dragon) et les scènes théâtrales ont coloré le week-end. Autour des stands, les traditionnelles tables de démonstration ont accueilli plus d'un jeu inédit. Seul regret, la surface de la convention n'était pas si « augmenté » que ça, et des joueurs, venus animer des démos, n'ont pas eu la possibilité.

Douzième Convention Française de Science-Fiction (Angers)

Cette convention, qui s'est déroulée les 13, 14 et 15 septembre, a accueilli entre 150 et 200 participants au centre culturel Jean Vilar. Côté SF, c'était plutôt convivial et l'essentiel des choses intéressantes se déroulait au bar, si l'on excepte une remarquable conférence de Jean-Daniel Brèque, Xavier-Légrand Ferronnière et Gérard Coisne sur le fantastique contemporain et la remarquable soirée humour de Pascal J. Thomas. Côté wargames et jeux de rôles, on a joué à *Warhammer*, *D&D* (un tournoi qui a connu une bonne participation et quatre gagnants), *Bitume* (un nouveau jeu dont c'était la première présentation et qui s'inspire librement de *Mad Max*) et François Nédélec était là pour effectuer une démonstration d'*Empire Galactique*. Dire que les deux milieux se sont peu rencontrés est un euphémisme. La SF et les JDR font bon ménage mais ne se mélangent pas sur le plan individuel, sauf exception. Comme chaque année, des prix ont été décernés.

— Prix Rosny Aîné du roman : Emmanuel Jouanne pour *Ici-bas*, paru chez Denoel en Présence du Futur.

— Prix Rosny Aîné de la nouvelle : *Pleine peau* de Jean-Pierre Hubert, parue dans *Univers 1984*, éditions j'Alu.

— Prix de la Nouvelle Fanique : *Superjouanne mon sauveur !* de Richard Wolfram, paru dans *Vopaliac SF* n° 59 (29, square des Anciennes Pro-

vinces, 49000 Angers. On retiendra également la présence de Michel Jeury, qui a animé une conférence-débat sur l'état du livre en France et un atelier d'écriture. Quant aux fanzines, vous trouverez un topo complet dans la rubrique *Inspirations*.

L'année prochaine, la convention aura lieu à Lille et sera organisée par Alain Garguir de *Proxima*.

Roland C. Wagner

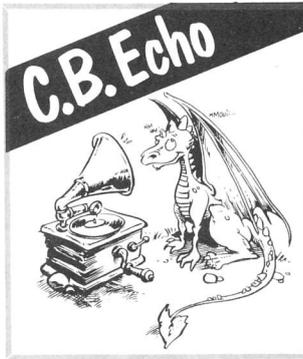
Le Sud Est à l'heure du Fantastique

Le Sud Est a connu cet été une première expérience collective de jeu semi-réel sur le thème Contemporain-Fantastique. Largement inspiré de l'Appel de Cthulhu, le scénario a démontré la possibilité d'évoluer également hors du monde clos et confidentiel des joueurs. En effet tout débutait par une petite enquête dans la ville de Toulon même, où plusieurs commerçants avaient accepté d'aider les joueurs dans leurs recherches. Une trentaine de participants (clubs, groupes ou individuels) venus des Alpes de Haute-Provence, des Bouches du Rhône, et du Var ont prouvé aux esprits chagrins qu'il est possible de collaborer sans subir le fastidieux esprit de clocher. Pas de « centre » de renseignements pour la prochaine organisation, mais l'information circulera en temps utile.

M.S.

Semi réel à Rognac : comment on justifie de son titre !

A Rognac (Bouches du Rhône), la *Caverne de l'Elfe Noir* est sortie définitivement de sa période de tests. Sa seconde organisation Grandeur Nature fut un morceau de choix : 40 participants ont vécu près de 30 heures dans le monde hors du temps de D & D, armes à la main sorts en tête. Le site fabuleux que les organisateurs ont déniché conserve encore de nombreux mystères que les aventuriers rêvent déjà de découvrir. Il a fallu plus d'un mois de travail collectif pour mettre au point les épisodes d'un scénario très riche qui laissait une part importante à l'interprétation des « monstres » (n'est ce pas, Ranger ?). Le soin apporté aux maquillages, accessoires, costumes, boucliers, armures, a beaucoup favorisé le côté « rôle ». Les clubs participants de Arles, Gap, Marseille (MNOCP), Marseille (FAC, St Jérôme), Vitrolles ainsi que plusieurs individuels, ont découvert, au détour de l'aventure comment Rognac est parvenu à justifier le nom de son club. Dieu que les Elfes Noirs sont dangereux ! et efficaces...
M.S.



Leader : le Guerrier Humain

Certes, il nous aura fallu du temps pour donner les résultats de notre CB Echo du n° 25. Mais il faut dire qu'on ne s'attendait pas à voir arriver 700 réponses (plus de 750 avec les retardataires). De plus, mea culpa, les questions n'étaient pas si bien posées que ça, et l'analyse s'en est trouvée compliquée. Si on recommence, on s'y prendra différemment. Mais bref, parlons de vous...

Modéré-valeur sûre

On a pas été trop surpris : 77 % des réponses classe les JdR en premier. Si l'on y ajoute ceux qui les citent en second, on frise l'unanimité (quoiqu'un petit village résiste toujours à l'envahisseur...) Ce qui ne veut pas dire que les wargames soient délaissés. En fait, les franges extrêmes de « purs wargamers » ou de « rôleurs exclusifs » sont plus faibles qu'on ne pouvait le penser (environ 10 % dans chaque tendance). Et bien que faisant figure de « petit frère », le boadgame n'est pas exclu de vos préférences. En gros, le joueur « moyen » pratique souvent le jeu de rôle, ne refuse pas un petit wargame, et apprécie de se changer les idées sur autre chose, que ce soit *Diplo* ou *Car Wars*.

Autre symptôme, les jeux « leader » ne remportent « que » 70 % des préférences. Un joueur sur trois se tournant plus volontiers vers les introu-

vables, les difficiles, et autres « diffusion restreinte ». Et cela dans tous les types de jeux. Enfin, résultat des courses : le guerrier l'emporte, loin devant le voleur et le magicien, le clerc semblant sérieusement handicapé par sa robe ! L'investigateur reste discret, et le super-héros traverse moins bien l'Atlantique que les hirondelles.

Et les leçons, hein ?

Au jour d'aujourd'hui, 40 % des joueurs ont entre 15 et 18 ans. Près de 90 % si l'on élargit sur 13 à 24 ans. Presque tous au lycée ou en fac. Ce qui explique peut-être que vous préféreriez organiser des tournois chez vous (16 % d'organisateur, c'est pas mal) plutôt que d'aller à ceux des autres (seulement 20 % prêts à faire plus de 50 km). Quoique la plupart (80 %) se passe très bien de rencontres. Parmi vous, 63 % de vieux routards, qui jouent depuis plus de 2 ans, une fois ou deux par semaine. Méfiez-vous, jouer n'est pas encore une profession rentable...

D'autant que vous n'hésitez pas : un joueur sur deux y a déjà engouffré de 500 à 2000 f, un sur quatre à franchi le cap des 2000.

A nos fidèles lecteurs...

A 92 % vous lisez CB régulièrement. Même si la statistique est faussée (ceux qui ont répondu sont logiquement les plus motivés), ça fait toujours plaisir. D'autant que dans ceux-là, un sur trois lit *White Dwarf*, et un sur dix *The Dragon*. Les wargamers sont moins « magazine étranger », et seul *The Général* est un peu lu (ces revues étant en fait fort chères).

Vous remarquerez que des questions comme « quelles sont les qualités d'un bon joueur ? » n'ont pas été commentées ici. En fait : autant de points de vue que de réponses. Mais elles venaient en complément des questions plus statistiques, et vont nous aider, dans les numéros à venir, à vous tailler des articles sur mesure...

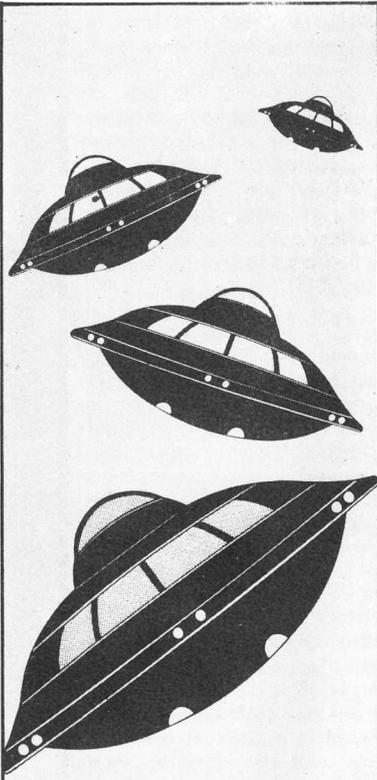


A l'approche de la nuit, les hommes se transforment en monstres...

ROBOTS

créatures et
monstres
fantastiques

Jeux de rôle et
de science fiction

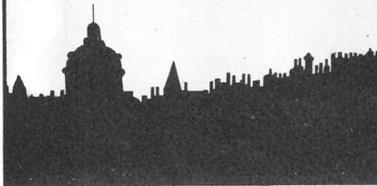


TEMPS LIBRE

22, rue de Sévigné
75004 Paris

Tél. : 274.06.31

Métro : St Paul - le - Marais



Nouveautés

LES FRANÇAIS

Le Dernier Cercle

De nouveaux illustrateurs dans l'équipe grenobloise, pour une qualité en progression constante :

● **La sève de l'esprit**, de Th. et L. Boisseau. Une aventure 5/7 où les personnages, échouant au milieu d'un trafic de drogue et d'esclaves, risquent fort de perdre la raison.

● **Les chemins de marbre** : premier volet de la « Saga de l'Ennemi » (l'épisode suivant sera *Le vaisseau de Gloire*). Saluons ici la venue au scénario de JdR d'un auteur de SF, Jean-Pierre Vernay.

Enfin parution courant décembre du *Pays des Voleurs* de Bruno Faidutti (mais oui, l'auteur de *Baston* lui-même), et du *Secret de Candéliarn*, de Christine et Michel Pascal.

NEF

● Une première en France dans ce domaine : la version « De Luxe » de *Rêve de Dragon*, de Denis Gerfaud. Un tirage très classe, volontairement limité à 100 exemplaires. Cela se commande, contre 400 f, à la NEF, 78 rue de Bagnole, 75020 Paris.

● Et puis, toujours pour *Rêve de Dragon*, un module qui est plus qu'un module... (voir notre rubrique Magazines).

Les Elfes

● Victimes de l'« effet Lapin Blanc » (« je suis en retard »), les **modules pour Férie** devraient paraître comme suit : *La tour du serpent* et *l'Île de Psyche* fin novembre, *Le Conseil de Kahanne* en décembre, et *Le monde de Gahan* (titre non définitif) courant janvier.

Boutiques

Poitiers

Pas de club à Poitiers. Et pourtant les joueurs ne manquent pas. *Le Magicien Rieur* deviendra-t-il leur nouveau point de rencontre ? Le Magicien Rieur, 5, rue du Chaudron 86000 Poitiers.

Montpellier

Alors que le *Cerf Blanc* ferme ses portes, une boutique devient relais Jeux Descartes, et une autre s'ouvre. Le nouveau relais est *Pomme de Reinette*, 33, rue de l'Aiguillerie. Quant à la nouvelle boutique.

Jeux Descartes

● **Akenaton**. Un pharaon un peu « bizarre » qui, entrant dans les rêves des personnages, va les entraîner dans des contrées étranges et plus loin encore. Ce module de 44 pages pour *Légendes des Mille et une Nuits* contient de plus une carte d'hexagones.

Schmidt

● **L'Œil Noir** en français est enfin là. Plus destiné à l'initiation, il se répartit en deux boîtes. La première, le *Livre des Aventures*, contient tout le matériel pour jouer, jusqu'aux dés et au stylo ; règles accompagnées d'un scénario débutant et d'un solo pour découvrir le jeu, feuilles de personnages, écran du MJ, etc...

La seconde boîte s'adresse au MJ : liste de monstres, d'objets magiques mais aussi de pièges, de formules et codes. *Les Accessoires du Maître* contient également un bon paquet de silhouettes avec support plastique, tant de personnage que de monstres, d'objets, et des « sols » pour figurer les salles. Plus un jeu de dés supplémentaires.

LES ANGLAIS SAXONS

Avalon Hill

● **Wargames** : Si *Advanced Squad Leader* n'était pas encore là, on a pu admirer *Beyond Valor*, le premier scénario (une grosse boîte bien pleine).

● **JdR** : En dehors de *Viking* (voir Tête d'affiche), les *Adventure Sheet*, des carnets de feuilles de personnages, en deux catégories (avec silhouettes prédessinées) : « Humains », et « Non-Humains ». Dommage que ce soit en boîte, ce qui fait de ces quelques feuilles un produit de luxe.

Games Workshop

● Une extension pour le jeu sur plateau **Talisman**, que l'éditeur compte publier en

Les jeux du Manoir, elle est tenue par deux animateurs qui ne manquent pas d'idées. Et pas des moins ambitieuses... 1 rue des Ecoles Laïques, 34000 Montpellier.

L'Empire des Ecoles

Possesseur ou futur acquéreur de *Empire Galactique*, faites « griffer » votre exemplaire par l'auteur ! François Nédelec dédicacera son jeu (publié aux éditions Robert Laffont) à la boutique Jeux Descartes, 40 rue des Ecoles (Paris 5e), l'après-midi.

français début 86 (*est-ce le début d'une invasion ?*). L'extension, apportant des personnages nouveaux (marchand, gladiateur, hobgoblin), des sortilèges, des cartes d'aventure, multiplie les possibilités du jeu d'origine.

● Après *Judge Dredd-jeu-sur-plateau*, **Judge-Dredd-le-jeu-de-rôle**, intéressant car les personnages ont accès dès le départ à la totalité des pouvoirs du mythique « Judge », mais avec bien-sûr des chances très faibles de réussite...

● « **Trail of the Loathsome Slime** » est un scénario (officiel pour *Call of Cthulhu*);

● Enfin, **Railway Rival**, réédition d'un excellent jeu stratégique-économique à l'époque de la construction du chemin de fer anglais.

Hero Games

● **Lands of Mystery** vous explique, en 96 pages, comment concevoir un monde perdu avec ses habitants, vous propose un tel monde tout fait à titre d'exemple, et sept scénarios. Supervisé par Steve Perrin, l'auteur de *l'Appel de Cthulhu*.

Mayfair Games

● **DC Heroes**. De complexité moyenne, fait pour jouer « souple », il coûte cher, mais ça vaut le coup. Il n'y en aura pas pour tout le monde...

Times Line Inc

● **Personals & vehicules**. Un nouveau scénario pour *Morrow project*, jeu post-apocalyptique, dont nous vous parlerons plus en détail dans un prochain CB. On y trouve des extensions de règles et un catalogue de véhicules divers...

Steve Jackson

● **Man to man Fantasy Combat**. Un système de combat adaptable à tout univers de technologie médiévale. 62 pages bien présentées, et

des règles très détaillées (degré de protection variant si l'on est derrière un mur, un feuillage, couché...).

Skyrealms

● **Jorune** est un jeu bizarre, dans un univers bizarre. Il est désormais vendu dans une boîte. Normale.

TSR

● **Oriental Adventure.** Va falloir renforcer votre bibliothèque. Et surveiller votre scoliose. Car vous aller encore acheter un bouquin ! Oriental Adventure apporte vraiment tous le matériel pour déplacer vos aventures dans l'ambiance de l'Asie et surtout du Japon médiéval. Pas seulement un changement de décors mais aussi d'esprit. Tout sur les familles, les clans, les castes, règles d'art martiaux, nouvelles armes, combat détaillé (désarçonner, désarmer, soumettre, duel psy). Nouveaux objets magiques (le mortier d'abondance : de quoi nourrir 1d100 personnes !). Nouvelles classes, nouvelles races. Et pour contenir tout cela, Karatur, un monde cohérent, avec son propre système monétaire, etc... Notons que François Marcela-Froideval (fondateur de CB) en est le principal collaborateur.

● Non, il n'y a pas un nouvel écran pour AD&D. Il y en a DEUX ! Celui du DM contient plus d'informations que l'ancien. Et il est accompagné d'un second. Destiné aux joueurs celui-ci.

● **Pour Conan :** CN2, *Conan the mercenary.*

● **First Quest, the music,** un scénario sur 33 tours où l'introduction de chaque scène est faite par un narrateur sur fond de musique épique.

● **Castle Arcania et Battle for the ancient robot,** deux livres-jeu d'un type nouveau, la série « one on one » à deux joueurs : l'un et l'autre cheminent d'abord en solitaire à la recherche d'hommes de mains et de matériel, puis se rencontrent à la fin. Dans Arcania, le choc du chevalier 10^e niveau et du magicien 15^e consomme pas mal de crayon !

● **Mystery of the snow pearl,** un module solo du niveau « companion ».

● **Temple of Elemental Evil** Une campagne pour AD&D niveaux 1 jusqu'à 8. Jouer l'une des premières campagnes créées par Gary Gygax. Tout l'intérêt et les défauts de Donjons et Dragons dans un gros volume de 128 pages (+ 1 livret de cartes).

Alma Mater

● Vu chez *Stratéjeux*, c'est le JdR de tous les excès d'une « High School » américaine. Du gras et de l'immoral.



Info jeux

« magazine » N°1

Avec l'aide de nouveaux venus et d'anciens « routards », l'équipe des « News téléphoniques » se couche désormais tous les deux mois sur papier glacé. 48 pages surtout axées sur le « Background ». A travers scénarios et supports à l'inspiration des MJ. J'y ai surtout apprécié le Monde de Severa, dont l'astucieuse cosmogonie parvient à glisser une logique dans la diversité des panthéons de JdR ; la page du Los Angeles Tribune, une mine d'idées de scénarios année 20 à elle seule, et le « solo » qui court au bas de chaque page. Egalement dans ce numéro, un scénario Cthulhu sur notre bonne vieille rivière, un Empire Galactique tout en déduction, et la version française du Néromancien de Lew Pulsipher...

Arcanes

Editée par *Les Elfes*, cette petite revue (par la taille) devrait trouver sa matière dans les « à côtés » du jeu. Si j'ai bien compris, car Philippe Mercier ne veut pas trop en dire avant qu'on l'ait en main. Ce qui devrait pouvoir se faire début décembre...

The Wargamer

Juste pour signaler un fait oublié en son heure : la publication dans le numéro 30 d'une variante pour Squad Leader : *Blood and Sand*, utilisant les règles de SL et de certaines « gamettes », pour recréer des engagements de la guerre du Pacifique. Cette variante était accompagnée d'une carte supplémentaire et de trois scénarios. Au total, 20 scénarios furent publiés au cours des numéros suivants...

Le journal du Stratège, 17/18

Compte rendu de partie et scénario pour Amirauté, suivi d'un article sur Alésia, et d'un wargame inédit : La bataille de Finges, 1799 (dommage, sur mon exemplaire, certains termes sont illisibles). Et le tour de Cry havoc accompagné d'un scénario.

Une nouvelle RACE de magazines !

Ni simples modules, ni vrais magazines. Comment les appeler ? des *moduzines* ou des *magazules* ? En tout cas trois titres sont nés quasi simulta-

100% JEUX DE ROLE
Allez en page 11

nément, l'un anglais, les deux autres français :

GameMaster Publication

C'est la riposte de Paul Cockburn, ex-rédac'chef de « Imagine », à la brutale dissolution de son magazine par TSR. Au menu de ce premier numéro, *Flight of Eagles*, LE gros scénario (niveau 4/7), un module bref, une présentation différente de la magie dans AD&D, la suite de Pélinore, entamé dans Imagine, et diverses rubriques...

GameMaster Publications, 53 Hollytrees, Bar Hill, Cambridge CB3 8SF, Angleterre.

Rêve de Dragon

Le bimestriel des terres médianes

Sur un principe similaire, et sous une couverture quadri, on trouve en premier lieu *Le cidre de Narhuit*, le scénario principal, sur une trentaine de pages ; entouré de règles additionnelles et optionnelles ; ainsi que quelques erratas. Le tout accompagné d'un GRAND poster. Au fil des numéros, vous y trouverez, encadrant l'aventure principale, de nouvelles créatures, des sorts, et puis des récits, des villes...

Maléfices 1,

Le drame de la rue des Récollets

Là aussi, le titre ne laisse planer aucune équivoque. Autour du scénario central s'articulent d'une part une nouvelle (en rapport direct) et un « article » sur le Versailles mystérieux. Avec en prime plus de détails sur le fameux « Club Pythagore » esquissé dans les scénarios de la boîte de jeu.

Maléfice 2

L'énigmatique carnet du docteur Pop Plinn

Le MJ voit tout d'abord les thèmes de module se mettre en place dans une nouvelle. Puis, l'aventure se déroulant en Bretagne, un solide article sur les légendes bretonnes vient étayer le tout.



Chimère

Ce zine en est déjà à son numéro 3, bientôt 4, avec toujours autant d'humour, mais aussi de rubrique utiles, d'interviews, le tout superbement illustré (je vous parle pas de la « playdwarf de septembre » !). *Chimère*, chez Ph. et M. Plual-Thesee, 23 rue Edmond Rostant, 44000 Nantes.

Dragon Radieux

C'est publié par l'association du même nom (voir club). Le n° est constructif (scénario, articles), fait avec humour. Un peu cher. Mais on nous a promis que le n° 2 serait beaucoup plus copieux...

APA

Association Presse Amateur ; un type particulier de zine, sans but lucratif, financé par ses rédacteurs. Pour ceux qui veulent dire quelque chose, mais reculent à l'idée d'éditer leur canard. Vous tapez votre article (il sera imprimé tel), vous joignez votre chèque (en général de 20 à 100 F), et chaque participant reçoit le zine, avec son propre article et ceux de tous les autres participants. Quelques exemplaires sont également vendus à l'extérieur, et les sous remis dans le zine. Sujets suggérés : comptes rendus de parties, solution de jeux sur micro, PNJ, etc... Pour plus de détails : Philippe Lhoste, Lot. Tachon, Rte de Navarreux 64300 Orthez.

Ludochronik

C'est le zine du CLASA, le club strasbourgeois. On y parle du club et des jeux, et vous pouvez l'obtenir au club, au Centre de la Montagne verte, 8 route d'Ostwald, 67200 Strasbourg (tél. : 88 29 08 88).



le cercle

librairie galerie
disques jeux

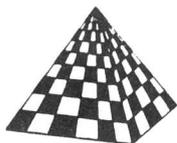
**pour les
joueurs avertis**

JEU CLASSIQUES
WARGAMES
JEU DE RÔLES
FIGURINES
PUZZLES
JEU ELECTRONIQUES
CASSETTES
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi



LA PYRAMIDE DES JEUX

3 RUE DE LA COURSE
67000 STRASBOURG
TÉL. 88 75 13 61

Le Spécialiste

**Jeux de société
classiques et stratégiques**

Wargames

Jeux de rôles

2000 figurines

**Puzzles
classiques et fantastiques**

Revue

ARRIVAGE FRÉQUENT
DE NOUVEAUTÉS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

SABLES D'OLONNE

Ils se nomment les *Maitres des Arcanes, Gardiens de l'Insondable Connaissance, Invocateurs des Eléments et du Savoir*, en abrégé : *M.A.G.I.C.I.E.N.S.* ! Hors AD&D, Cthulhu ou Runequest, le club n'oublie pas les jeux peu pratiqués, anciens ou complexes. Entre autres : Chivalry & Sorcery. Le club appelle tous ceux qui ont rédigé des variantes (pour tous jeux) à leur faire savoir, pour tâcher de synthétiser et faire profiter tout le monde de ces informations. Ecrivez-leur chez Jean Marc Loc-teau, au 6 rue des Gatelards, 85100, les Sables d'Olonne. Tél. : 51 95 59 31.

ROUEN

L'aigle rouennais, comme son nom l'indique, est axé sur le wargame, sur carte ou avec figurines. Ce nouveau club siège au Centre André Malraux, 7 rue Couperin François, 76000 Rouen.

ANNECY

Nouveau à Annecy : *l'Association Ludique Annecienne* cherche à promouvoir les jeux de simulation dans leur ensemble, sur toute la région. Vous pouvez les rejoindre le samedi de 14 à 16 h au 13 rue de la Paix. Contact au 50 69 07 50, ou (après 20 h) au 50 68 14 50.

VOSGES

Exodus est le premier club vosgien. Pour l'instant la tendance y est au jeu de rôle et à la figurine. Il a installé sa tanière à la Mairie d'Uxegney, ou vous pouvez contacter les responsables : Exodus, Mairie d'Uxegney, 88390 Darnieulles.

SEINE MARITIME

Fonctionnant le week-end à la MJC d'Yvetot, ce club jeux de rôle est à la recherche de nouveaux joueurs. Contacter la MJC au 35 56 89 11 ou bien Bertrand, au 35 95 00 75.

ISERE ET AILLEURS

Le Dragon Radieux est une nouvelle association, visant tout d'abord à combler le vide sur le secteur nord Isère, mais souhaitant faciliter les contacts et échanges entre joueurs de toute la France. Pour élargir son audience, un journal est prévu, et l'association envisage même des stages, rencontres, etc... pour tout renseignements : Paul Chion, le Charbinat-Passin, 38510 Morestel.

RABAT

Eh oui, un club vient de s'ouvrir à Rabat, dans les locaux du lycée François Descartes. Il ne concerne que les JdR, AD&D mais aussi MERP, Empire Galactique et Paranoïa. Il a pour nom *Les Manipulateurs d'Ames*, et vous pouvez vous renseigner au lycée auprès de Christophe Dumon.

clubs

CHAMALIÈRES EN CAS D'URGENCE : LE CLUB DE GARDE

L'Association Jeu Chamaliérois peut remercier son député-maire, M. Wolff. La municipalité met en effet à leur disposition deux salles qui seront ouvertes 24 h/24. Rappelons que l'association propose les JdR classiques plus James Bond, Middle Earth, Car Wars, Baston, etc, ainsi que les jeux avec figurines, historiques et fantastiques, avec atelier de fabrication. Et Amirauté avec un répertoire de 8 000 navires et 500 fiches avions, et des fiches navires 14-18 et bien-tôt époque actuelle. Pour plus de renseignements, écrire à F. Mauguy, 124 bis av J. Claussat, 63400 Chamalières.

LA VALETTE

A la Valette, un nouveau club de jeux de simulation sort de l'œuf toulonnais : *Le Faucon Gris*. Sa présidente, Murielle Angelo, et sa bande, vous invitent à participer à leurs activités à l'Espace Culture Albert Camus, la Coupiane, 83160 La Valette.

PARIS

4^e, 7^e et 17^e
Support de plus de 450 ateliers d'animation culturelle, *L'ADAC* vient d'ajouter les jeux de simulation activités. Trois points de rencontre pour l'instant : jeux de stratégie le vendredi soir de 17 h à 19 h, au 22 ter rue des Jardins St Paul (4^e), tél 42 77 86 09. Jeu de rôle (éventuellement wargame) le samedi de 14 h à 17 h au 65 rue Galande (5^e), tél 43 25 96 09. Jeu de rôle également le samedi de 18 h à... tard, au 65 Bd Bessières (17^e), tél 47 63 59 12.

PARIS 14^e

Ca déménage un max à *l'AJT*, qui se transporte 18 rue de Châtillon, dans le 14^e, à la Ludothèque « Caravansérail ». Les horaires sont toujours 20-24 h. C'est au métro Alésia (juste à côté de la Porte d'Orléans d'ailleurs, tiens...). On se renseigne auprès de Benoît Richard, 117 av. du Gal Michel Bizot, 75012 Paris, tél 46 28 01 77.

PARIS OUEST

Les Immortels de Paris Ouest se réunissent deux fois par semaine : le vendredi, de 18 à 22 h, il n'est question que de jeux de guerre. le samedi, de 14 h 30 à 19 h 30, priorité aux jeux de rôle. Le club se trouve 47 rue de Saussure, et on peut se renseigner au 42 27 50 09.

CORRESPONDANCE

Une association de jeux par correspondance : *ADN*, 24 rue du Pont Neuf, 75001 Paris. En fait, les possibilités de cette association sont très étendues : à titre d'exemple, les adhérents peuvent disposer de « mondes tout fait » dans six thèmes différents, l'un notamment de super-héros à Paris en 85 !. Le système par correspondance comprend aussi bien les jeux de rôle que les autres jeux de simulation.

ISSY LES MOULINEAUX

A 100 m de métro Mairie d'Issy sévissent *Les Chaotiques Avertis*. Pour l'instant ne sont pratiqués que les jeux de rôles, mais le club est ouvert aux autres jeux de simulation, et les personnes désirant s'initier seront les bienvenues. Il fonctionne en général de 13 h 30 à 18 h, au Centre Diderot, 15 rue Diderot, 92130 Issy les Moulineaux.

CHATOU

Tranchant avec les titres « médiévaux », le Club de Chatou s'est baptisé *Chicago 1930*. On y joue aux JdR pour l'instant, notamment Indiana Jones et Empire Galactique. Téléphonez (à des heures honnêtes SVP) à Cyril, au 30 53 00 97.

BOURGES

Les Orcs du Berry, outre les séances de jeux, se proposent de mettre en place un stock commun de scénarios sur divers jeux, et une « bourse de personnages », à disposition des adhérents. De plus, ces derniers bénéficient d'une remise de 10 % au magasin *Mercredi* (22 rue d'Auron à Bourges). Plus de détails auprès de Yves Demange, 178, av. Ch de Gaulle, 18000 Bourges.

NOISIEL

Surgissant de leur val embué, de sombres dragons crachant le feu, de leurs gueules et de leurs mousquetons ; voilà des joueurs confirmés qui n'hésitent pas à proposer une initiation aux profanes. « *Les Dragons du Val Maubuee* ». Un club *Surtout* « Tout-jeu-de-rôle-boardgame-wargame-napoléonien-ou-avec-figurine-empire-médiéval-et-fantastique ». Les mercredi et samedi de 14 h à 22 h, à la MPT des 2 parcs de Noisiel, ligne A du RER, station Noisiel le Luzard. Contact : Marc Dodinot, 43 03 54 19 ; ou Sylvain Desherbes, 60 05 55 70.



inspiration

Au *Fleuve Noir*, tandis que la collection *Gore* poursuit son sanglant bonhomme de chemin de croix à coups de traductions tronquées, la vénérable *Anticipation* publie toujours ses sept titres mensuels, et il est amusant de noter que la proportion de bons et de mauvais auteurs est identique chez les « grands anciens » et les « petits nouveaux ». **Putsch galactique**, de Pierre Barbet, bien qu'assez mal écrit, se laisse lire et recèle bon nombre de décors et d'éléments facilement utilisables pour une partie de MEGA ou d'Empire Galactique ; **Sphéro**, le crapaud télépathe, serait un bon compagnon pour un participant à l'un de ces JDR. **Lumière d'abîme**, de Michel Honaker, bien que moins intéressant que les deux premiers titres signés par cet auteur, reste un agréable roman d'aventures constituant lui aussi une bonne base pour les deux jeux cités plus haut. **La marque des Antarcidés**, d'Alain Paris, premier livre qu'il signe seul dans la collection, a un parfum de Zévaco et de Rider Haggard ; les affreux Samvatás anthropophages qu'on y rencontre auraient tout à fait leur place dans un D&D. **Pour une dent, toute la gueule**, de G. Morris, est un bon thriller-SF qui, comme toujours chez cet auteur, appelle une suite. Une nouvelle trilogie en perspective. **L'ange du désert**, de Michel Pagel, certainement le meilleur à ce jour des quatre romans qu'il a publiés, est une référence évidente pour une partie de MEGA, voire plusieurs. Situé dans un décor post-cataclysmique, immense désert où erre une bande de motards, cet ouvrage, également adaptable pour Bitume, est le premier volume d'une série qui promet d'être longue et intéressante.

Quant à **L'Homme-araignée**, de Doris Piserchia, publié dans la collection *Best-Sellers*, son traitement efficace et sa relative originalité en font un texte intéressant mais bâclé qui eut mérité une traduction plus littéraire ; on y relève des phrases qui ne sont que la reproduction des structures anglo-saxonnes. A lire pour le plaisir.

En terre étrangère, de Robert Heinlein, que vient de rééditer *Presses-Pocket*, fit un certain bruit lors de sa première parution, tant en France qu'aux États-Unis. Venant en effet juste après **Étoiles, garde à vous !** — intitulé en anglais **Starship troopers** et dont, je crois, un wargame a été tiré —, ce roman imprégné de mysticisme ne pouvait que surprendre et choquer ceux qui avaient traité Heinlein de « fasciste ». L'histoire de Valentine Michael Smith, enfant humain qui, élevé sur Mars, a reçu une éducation résolument non-humaine et qui revient sur Terre hériter d'une fortune (un thème qu'on retrouve dans d'autres livres de Heinlein, comme **Citoyen de la Galaxie**), s'inscrivait dans un contexte contemporain malgré sa projection de quelques décennies dans l'avenir. On a dit beaucoup de choses... Que ce livre préfigurait le mouvement hippie, que la seconde moitié avait été écrite quinze ou vingt ans après la première... **Vingt-cinq ans après, En terre étrangère** n'est plus qu'un gros pavé, un peu ennuyeux par moments, qui a bien vieilli, certes, mais sans se bonifier. **L'enchâssement**, de Ian Watson, par contre, a très mal supporté l'épreuve du temps. Ce roman, qualifié de novateur lors de sa sortie, malgré son postulat de départ original, porte l'empreinte de l'époque à laquelle il a été rédigé. Watson a fait mieux depuis, et notamment, **Le voyage de Tchekov**, paru récemment en *Présence du Futur*.

A côté de ces deux rééditions, deux inédits : un « petit » Brunner à suspense utilisable pour un JDR plus ou moins fantastico-policier, **Les productions du temps**, et le sixième volume de la saga des hommes sans futur de Pierre Pelot, **Ce Chasseur-là**, récit un peu bavard mais rondement mené dont on sort un peu assommé. Après un certain passage à vide, Pelot est à nouveau en forme, même s'il n'a pas retrouvé le talent dont il faisait preuve dans ses pre-

miers et fougueux romans signés Pierre Suragne.

La collection *Galaxie-Bis* a connu des hauts et des bas, mais semble se stabiliser en ce moment au-dessus de la moyenne. **Le seigneur des airs**, de Michael Moorcock, premier volume des **Aventures chroniques d'Oswald Bastable**, décrit un monde parallèle où le plus léger que l'air l'a emporté sur le plus lourd. Indispensable et bourré d'idées par MEGA. Les deux suites, qui seront bientôt rééditées, **Le léviathan des terres** et **Le tsar d'acier**, bien qu'un petit peu moins bonnes, valent également le déplacement. **Les domaines de la nuit**, de Dennis Etchison, recueil de courtes nouvelles horribles, fantastiques ou tout simplement angoissantes, m'a enthousiasmé. Etchison est un auteur méconnu en France et le publier aurait dû exciter les directeurs de collection ; espérons que ce recueil sera suivi d'autres. **Les dissidents d'Azrael**, de John Brunner, livre mineur mais pas inintéressant, devrait séduire les adeptes de JDR galactiques par son thème — une mission sur un monde mystérieux dans un univers où toutes les planètes sont reliées par des ponts interstellaires. Sur le même sujet, **Le pont sur les étoiles**, de James E. Gunn et Jack Williamson, autrefois édité au *Masque-SF*, est bien meilleur — mais malheureusement épuisé. Si vous voyez ce dernier titre dans le bac d'un bouquiniste, achetez-le sans hésiter. Enfin, **Les métamorphoses de Gene Anderson**, de Damon Knight, s'il n'est pas le chef-d'œuvre annoncé dans la note de présentation, reste toutefois un excellent roman jusqu'au troisième

tiers, lequel gâche tout en sombrant dans la bondieuserie et le mysticisme de pacotille façon « En terre étrangère » mais en moins convaincant. Damon Knight est certes un grand romancier, mais la fin de ce livre est ratée. Dommage.

Les éditions *La Découverte* — anciennement *Maspéro* — viennent de lancer une nouvelle collection qui débute avec deux titres aussi différents qu'il est possible de l'être. D'une part, **Bill, le héros galactique**, de Harry Harrison, pastiche cruel d'une certaine SF militariste, dont il est possible de tirer des idées pour Empire galactique à condition de vouloir maîtriser une partie un peu *spéciale*. Les descriptions des profondeurs de l'immense ville qui recouvre la planète impériale sont idéales pour stimuler l'imagination des joueurs, mais l'ironie amère et omniprésente doit être soit laissée de côté, soit intégrée de façon astucieuse. D'autre part, **Armageddon rag**, extraordinaire roman fantastique — un genre qui semble reprendre de la vigueur depuis peu — tournant autour du Nazgûl, un groupe de rock incendiaire et maudit dont le chanteur a été assassiné au début des années 70, en plein concert, durant un morceau intitulé « Armageddon/Resurrection rag ». Toute l'intrigue repose sur les chansons du Nazgûl et plus précisément des titres de son dernier album, *Music to wake the dead*. Prenant et remarquable de bout en bout. L'auteur, G.R.R. Martin, n'avait jusque là livré que quelques space-operas plutôt fades ; avec **Armageddon rag**, il fait preuve d'un talent époustouflant et d'un remarquable sens du récit. Le maître



de jeu qui saura adapter cette histoire cauchemardesque aux relents acides fera certainement trembler ceux qu'il entraînera dans son scénario. Cette collection commence donc bien et devrait continuer sur sa lancée avec, notamment, **Neuromancer**, de William Gibson, qui a obtenu le *Philip K. Dick Memorial Award* cette année.

Chez *J'Ai Lu* vient de paraître la novellisation de **Mad Max III**, signée Joan D. Vinge. Pour inconditionnels uniquement. Les qualités des « Mad Max » résident dans leur aspect visuel, l'histoire restant mince et servant de prétexte. **Jestak**, de Paul O. Williams, premier titre d'une série post-cataclysmique qui risque d'être longue, n'est guère meilleur, malgré un scénario plus étoffé. Il paraît que Williams a reçu le *John Campbell Award*, prix qui, aux Etats-Unis, récompense le jeune auteur le plus prometteur ; on me permettra de préférer un vieux routier anglais, j'ai nommé Michaël Moorcock,

dont **Le chien de guerre**, fresque fantastique et historique pleine de bruit et de fureur qui ravira les amateurs de batailles, contient plusieurs scénarios tout trouvés pour D&D, ainsi que quelques bestioles ma foi fort sympathiques, comme ces aigles géants contre qui doit lutter le héros vers le milieu du roman. Enfin, pour les amateurs d'horreur moderne, réédition du fameux **Christine**, de Stephen King, étrange histoire d'amour dont le personnage principal est une voiture. King est l'un des maîtres du fantastique contemporain et **Christine** l'un de ses meilleurs livres.

Comme vous pouvez le lire ailleurs dans ces pages, j'étais présent à la XII^e Convention Française de SF et j'y ai fait provision de fanzines et autres publications non-professionnelles. Le dernier numéro de **Sfère**, essentiellement constitué d'un dossier sur l'utopie illustré par une nouvelle que j'ai eu le plaisir de signer, prouve que ce fanzine de qualité — qui publiera bientôt un

dossier sur Alain Paris — est réalisé avec conscience, malgré une partie rubriques un peu maigre cette fois-ci. **Les lames vorpales**, qui en est déjà à son numéro 7, propose un dossier Michel Jeury inégal mais intéressant. Jeury a été le sujet de nombreux dossiers et numéros spéciaux dans les années 70 ; ceux-ci étant parus dans des fanzines aujourd'hui introuvables, c'était une bonne idée d'en faire un, surtout quand paraît son premier Aileurs & Demain depuis un bon moment. **Les lames vorpales** a également traduit et publié **Demain pourrait être pire**, alphabet des clichés de la SF signé John Brunner qui y fait preuve d'un humour sain et réjouissant.

Labyrinthes est un nouveau fanzine. Beau, intéressant mais un peu cher et peut-être trop intellectuel — je songe au texte de Michel Lamart, le plus faible de ce numéro 1 —, **Labyrinthes**, espérons-le, continuera et s'améliorera. **Lost generation**, une nouvelle d'Alain Duret, est publiée par les éditions *Morgoth*. Un texte bien écrit comme on voudrait en voir plus dans le fandom, maintenant que les supports professionnels ont

presque disparu. **Proxima n° 7**, spécial sexe, poursuit l'évolution vers la qualité de cette revue semi-professionnelle lilloise. Un bon texte de Ian Watson, une nouvelle excellente de Jacques Barbéri — dont un recueil doit paraître chez Denoël d'ici peu — et un article très documenté sur la SF et l'homosexualité couronnent ce numéro où l'on trouve également les noms de P.J. Farmer, Guy Grudzien et P.-J. Brouillaud. **La fiancée du singe**, de Michael Bishop, longue nouvelle illustrée par Patrick Marcel, est le second titre des éditions *Arachné*. Un très grand texte fantastique servi par une traduction sans faille et une maquette splendide. Indispensable, au même titre que **Mater Tenebrarum**, dont le n° 1 recèle un dossier Marc Agapit — l'un des meilleurs auteurs de la défunte collection *Angoisse de Fleuve Noir* — et le n° 2 diverses merveilles dont une extraordinaire nouvelle d'un auteur inconnu en France mais qui a fait un malheur en Angleterre avec ses six recueils de nouvelles, je veux parler de Clive Barker, un futur grand du fantastique et de l'horreur, dont le talent et l'originalité —

INTERVIEW

LE JEU DU JEURY

Roland G. Wagner — Ton dernier roman, **Le Jeu du Monde**, est basé sur les jeux. Jeux de hasard, mais aussi jeux de simulation et jeux de rôles...

Michel Jeury — Au centre, il y a le Jeu du Monde qui est un jeu social conditionnant entièrement la vie personnelle et économique des gens, et créant la toile de fond de cet univers. Les autres jeux viennent se greffer là-dessus. Comme il est difficile de tout mettre dans un roman de 250 pages, il y en a probablement encore d'autres dans cet univers. Tout est jeu, mais je n'ai parlé que de deux catégories - en-dehors du Jeu du Monde - : les jeux d'action et les jeux de rôle grandeur réelle.

RCW — Les jeux d'action sont une espèce de démarcation du sport...

MJ — Il y a deux directions dans ma démarche d'esprit. D'une part, savoir ce que peut apporter au jeu une technologie futuriste mais pas extraordinairement éloignée de la nôtre. D'autre part - ce qui est une idée personnelle -, que les jeux, les choses en général - j'emploie ce terme à dessein - ont tendance à se rejoindre. Les jeux d'action sont nés de la fusion du sport et du music-hall. Ce que j'ai ajouté, qui existe déjà dans le sport, c'est une connotation

sexuelle. Le sport est extrêmement asexué mais le music-hall pourrait le relever, le pimenter un petit peu.

Côté jeux de rôle, j'ai imaginé qu'ils absorberaient le cinéma. L'importance des jeux de rôles est grande car ce sont les premiers où les gens s'investissent, même si c'est encore un peu intellectuel, un peu abstrait... C'est une création pour le joueur ; il vit vraiment dans l'univers du jeu et je n'en vois pas d'autres où il y ait ça.

RCW — Tu penses que les JdR vont introduire une nouvelle dimension dans la vie des gens ?

MJ — S'ils réussissent, au sens large du terme - et je crois qu'ils vont le faire -, ils vont introduire, chez un nombre croissant de gens, une nouvelle exigence. Si des millions de gens deviennent joueurs de jeux de rôles et que ceux-ci se perfectionnent, ce sera un phénomène de masse. Ils ne pourront plus redevenir des spectateurs comme avant. Un grand phénomène change les gens. Quand il y aura 300 ou 500 millions de joueurs de jeux de rôles, un changement culturel devra intervenir, qui débouchera sur un changement de société. Les gens ne pouvant plus être de purs spectateurs, le spectacle deviendra « autre

chose ». Dans mon roman, les joueurs de jeux de rôles étant devenus le public, le spectacle a dû se transformer. Le jeu de rôle y a absorbé le cinéma, ou l'inverse, et quelque chose de nouveau résulte de ce phénomène.

RCW — Dans *Le Jeu du Monde*, aussi bien les figurants que les joueurs reçoivent une drogue, le cocktail hamlet...

MJ — L'essentiel, dans ce cocktail, est un « réducteur de champ » ; une drogue sur laquelle on commence à travailler et à laquelle je réfléchis. Sous l'effet d'un réducteur de champ — de conscience —, le sujet vit totalement dans l'instant et dans l'espace où il joue ; il ne sait plus qu'il y a un univers extérieur. Je suis toujours frappé de voir à quel niveau de concentration arrivent les joueurs de jeux de rôles actuels ; mais malgré tout, ils savent toujours qu'ils jouent, même s'ils s'investissent complètement dans le jeu. Le réducteur de champ neutralise cette ultime vigilance ; il n'y a plus d'univers extérieur, plus de passé, plus d'avenir. Dans l'absolu, c'est impossible, mais le cocktail hamlet apporte aussi des éléments mémoriels qui, sans le réducteur de champ, viendraient se mélanger aux souvenirs du sujet et le perturberaient.

Didier Guiserix — Mais l'intérêt du joueur n'est-il pas d'avoir, même loin derrière, la conscience de vivre un moment particulier, c'est-à-dire de savoir qu'il est en train de jouer ?

MJ — Tout à fait d'accord, mais nous sommes dans une hypo-

thèse de science-fiction. Dans l'avenir que je décris, c'est devenu un jeu de masse. Hors des périodes de jeu, les gens savent qu'ils ont joué, même si ce n'est pas forcément clair... Ils ont des souvenirs excitants et peut-être un peu troubles. Ils vont jouer comme aujourd'hui on prend ses vacances. Les vacances passives n'existent plus ; le jeu de rôles les a remplacés. Quand je vivais ce roman, je me mettais à la place de ces gens et j'imaginai que s'ils voyaient les vacances comme on les prend actuellement, ça les ferait rire...

DG — Ce serait obscène. (rires).

MJ — Cette société, donc, a des côtés utopiques, tout le monde y a sa chance ; mais, en même temps, elle est hyper-commercialisée. Jeux de rôles en grandeur réelle et jeux d'action ont subi une dérive du fait d'une commercialisation intense qui est entre les mains d'une formidable multinationale, *Fêtes & Territoires* (1). La dérive commerciale a, je crois, dévalué une grande idée.

Ce n'est pas une société parfaite. J'ai voulu décrire une société correspondant à l'idée que je me fais de la vie réelle. Et cette dérive commerciale... je ne dirai pas *avilit* le jeu, le mot est trop fort... Je fais allusion à la mise en loterie des rôles, par exemple. Et aussi, les meneurs de jeu sont devenus à la fois réalisateurs et vedettes. On ne parle plus des vedettes de cinéma ; les meneurs de jeu les ont remplacés.

RCW — Il y a aussi les vedettes médiatiques... Je pense au *Chamelier Ingénieur*.

sa nouvelle est construite d'une façon époustouflante, toute en ruptures de ton — devraient être très vite reconnus chez nous. **Mater Tenebrarum** a également publié un recueil de trois textes inédits d'Ambrose Bierce dont je ne saurais trop recommander la lecture.

SFERE — 34, rue de Montholon, 75009 Paris (Abt 75 F; 15 F le n°).

LES LAMES VORPALES — Jean-Marc Leger, 9, rue de Major Martin, 69001 Lyon (Abt 100 F; dossier Jeury 20 F; « Demain pourrait être pire » 15 F).

LABYRINTHES — c/o Antares, La Magali, Chemin Calabro, 83160 La Valette (30 F le n°).

MORGOTH — Eric Sanvoisin, La ferme du temple, Bâtiment H4, 91130 Ris-Orangis (15 F).

PROXIMA - ANDROMEDE, 34, rue de la clef, 59800 Lille (Abt 120 F, 33 F le n°).

LA FIANCEE DU SINGE — Editions Arachné, Britania 2, E70, 141 rue de Douvres, 59240 Dunkerque (45 F).

MATER TENEBRARUM — c/o Gérard Coisne, Rés. Grandes Varennes, 41, rue André Tournade, 17000 La Rochelle (n° 1 55 F; n° 2 98 F; spécial Ambrose Bierce 30 F).



LE JEU DU MONDE

par **Michel Jeury**
(Robert Laffont, collection *Ailleurs & De-main*).

Ce livre constitue une aubaine inespérée pour l'amateur de jeux, qu'il soit fasciné par le hasard, la réflexion ou la simulation. Car si le Jeu du Monde qui donne son titre au roman est une sorte de loterie qui peut déterminer la position sociale et, par exemple, ravalé au niveau de non-joueur quelqu'un qui, la veille encore, occupait un emploi important, ce jeu n'est qu'un aspect de cette société du XXII^e siècle qu'un seul adjectif peut qualifier : *ludique*.

Le jeu y est en effet partout présent. Jeux d'équipes comme le *Jeu Troyen* ou *l'Ombrelle* — qui tiennent des sports actuels et des jeux du cirque —, jeux de hasard comme le *Jeu du Monde*; mais aussi jeux de

simulation « grandeur nature ». Et l'on est loin des parties de D&D ou de Killer jouées dans un château en ruine ou dans les rues d'une grande ville ! Il s'agit de véritables tranches d'histoire reconstituées, où d'innombrables figurants — condamnés de droit commun ou joueurs ayant perdu au Jeu du Monde — contribuent à accentuer la véracité de la chose. Drogés au *Hamlet*, qui leur donne l'illusion de vivre à l'époque choisie et les fait entrer, en quelque sorte, dans la peau de leur rôle, ils oublient presque totalement qu'ils ne sont que les participants d'un JDR démesuré.

Le roman commence très classiquement mais avec une efficacité redoutable. Bruno Mansa, entraîneur du *Jeu Troyen*, lors de la remise en jeu annuelle de son crédit, en perd la quasi totalité et se retrouve ravalé au rang de non-joueur. Naturellement, le récit est consacré à ses efforts pour retrouver la position sociale qui était la sienne.

Mais ce qui fait la force du *Jeu du Monde*, c'est la multiplicité des solutions offertes à Bruno Mansa. Lui qui, jusque là, n'avait fait que s'accommoder

— avec un certain talent — de cette situation, va devoir explorer les différents types de jeux, dont certains ne sont pas sans danger.

Michel Jeury a évolué depuis *Le temps incertain* (Grand Prix de la SF Française en 1974), renonçant désormais aux constructions complexes de ses premiers romans. Il est vrai qu'il a effectué un passage au *Fluve Noir*, ce qui a modifié son style. Le *Jeu du Monde* est l'exemple-type du roman de SF dont l'approche narrative reste simple sans dénaturer l'idée qui, elle, se montre ambitieuse. Jeury a su marier un traitement plutôt populaire et un projet d'ensemble plus intellectuel. Il établit un pont entre les deux formes qui prédominent aujourd'hui en matière de SF française, insouciant des contraintes et des modes. La grande classe.

La dimension humaine est elle aussi présente. Ni silhouettes, ni symboles, les personnages du *Jeu du Monde* vivent, existent, possèdent une épaisseur, une texture palpable. Ils rendent crédible cet univers voué au *Jeu majuscule*, qui vous fascinera, j'en suis certain.

Roland C. Wagner

MJ — C'est autre chose. Il s'agit des médias. Ils sont indépendants du thème du jeu, mais il faut noter que l'émission de télévision est elle aussi imprégnée du jeu. C'est presque un jeu de rôles, puisque les gens qui viennent à l'émission sont les témoins du jour et qu'on les appelle « cher Chamelier ».

DG — Précise-nous un peu le rôle du meneur de jeu.

MJ — Dans le jeu de rôles grandeur réelle, il est à la fois le personnage central. Dans *Le Gouverneur Félon*, il est Pancho Libertas — un personnage tiré d'une bande dessinée — et dans *Tarzan et les Zeppelins* il est bien entendu Tarzan !

Mais cette société ne marche que parce qu'il y a à côté du *Jeu du Monde* — jeu social tout de même très dur — les jeux de rôles grandeur nature qui rendent l'enfance, la jeunesse à tous les gens... Les jeux d'action sont nettement plus durs.

RCW — Ils ont aussi quelque chose des jeux du stade...

MJ — A cette différence près que dans cette société très contrôlée, la violence est quand même contenue, à un niveau acceptable, y compris dans les jeux à risques, qui ne sont tout de même pas des jeux de massacre. De toute façon, le système va les absorber et, du coup, ils deviendront moins dangereux. C'est un univers où il fait bon vivre, où l'on n'est pas sans cesse menacé de mort ou d'un sort pire que la mort. C'est le premier roman que j'écris où je décris un monde dans lequel j'ai assez envie de vivre. Je me suis quand même bien amusé en l'écrivant.

RCW — A la fin, la reconquête de son statut social, qui est le but de ton personnage central, Bruno Mansa, devient sans importance parce qu'il sort du jeu...

MJ — Il n'en sort pas vraiment. Il sort du *Jeu du Monde* mais il va travailler pour lui, parce qu'il faut qu'il y ait des gens hors jeu ; on ne peut pas être à la fois juge et partie. J'emploie comme comparaison les eunuques du harem. Il ne peut plus jouer pour certaines raisons et il va quitter le jeu, après avoir quitté les mondes spatiaux parce qu'ils étaient vraiment d'un sérieux tuant. L'idée centrale est la seule utopie possible, c'est celle du jeu !

RCW — Et l'avenir de cet univers ?

MJ — On peut imaginer que les Langrangiens vont conquérir la Terre. Économiquement, du moins. Ils considèrent avec un certain mépris ces gens, ces Terriens qui ne vivent que pour le jeu. Pourtant, ils sont déjà contaminés, puisqu'ils organisent des parties de jeu Troyen en apesanteur et que Bruno Mansa, quand il travaille dans les îles de l'espace, devient membre de la police des jeux...

Cette contamination va aller en s'accroissant et, finalement, ce sont les Terriens qui vont coloniser les Langrangiens. Le jeu aura raison de leur puissance. *Propos recueillis par Roland C. Wagner et Didier Guiserix, le 23 octobre 1985.*

(1) *Fêtes et Territoires* est aussi au centre de *Soleil chaud poisson des profondeurs* (Presses-Pocket ou Robert Laffont).

info-jeux
AVENTURES & LOISIRS MAGAZINE

SEVERA
UN MONDE D'AVENTURES

100% JEUX DE RÔLE

VIRASHAIVA
intox et horreur

RAPT SUR LA CÔTE D'AZUR

LE SARRÉ
DU SEIGNEUR

Le nécromancien enfin en VF

EN VENTE DANS VOS MAGASINS SPÉCIALISÉS

et toujours 24 h sur 24 h
branchez-vous sur le
répondeur d'INFO-JEUX :
16 (1) 43.48.92.00

13

BULLETIN D'ABONNEMENT A découper ou à recopier
Adresser à **DIAPHANE - 20, rue Condorcet - 75008 PARIS**

Nom : Prénom :
(en majuscule)
Adresse :
Code Postal : Ville :

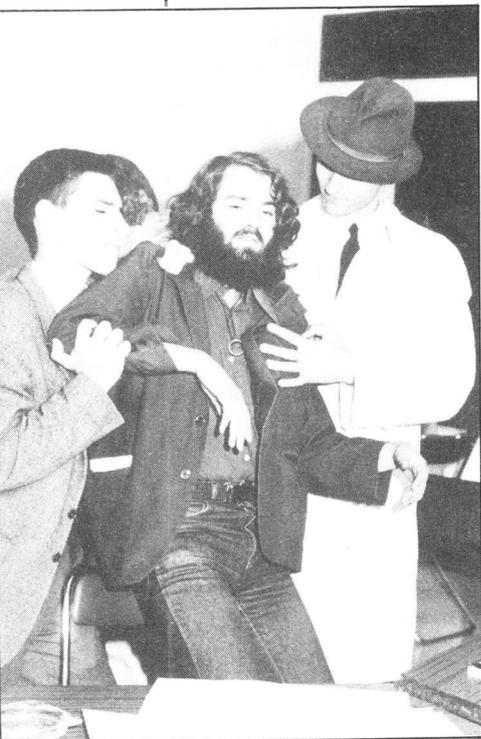
- Je désire le n° 1 d'INFO-JEUX MAGAZINE. Ci-joint un chèque de 30 F à l'ordre de DIAPHANE.
- Je désire m'abonner pour 6 numéros à INFO-JEUX MAGAZINE (préciser à partir de quel numéro). Ci-joint un chèque de 130 F à l'ordre de DIAPHANE (offre valable pour la France métropolitaine seulement).

Signature

On ne peut pas dire : « LES gens qui font le Jeu, il faut les prendre un par un. »

Confucius ?

C'était la dernière fois que je demandais à Kyle d'aller faire une *INTERVIEW*. Les méthodes de ce type allaient nous mettre tout le monde à dos. Pour le prochain CB, Nancy devrait trouver un autre reporter...



— **KYLE!** Aboya le commissaire, je vous donne une dernière chance : votre coefficient d'efficacité étant multiplié par deux dès qu'il s'agit d'une histoire de fous ou de menu fretin, je vous abandonne cette affaire avec joie. Démêlez-moi cet imbroglio et ramenez-moi les coupables. Mais si jamais vous revenez ici accompagné d'un cortège de cadavres comme la dernière fois, dit-il en brandissant un index accusateur, je vous enverrai de longues, de très longues années diriger la circulation !

— Le commissaire à raison, approuva Bromwich, à part l'allusion à vos compétences en matière de menus délits : le sac de ma femme a été volé voici une quinzaine de jours et il n'a pas été retrouvé...

— Rendez-le, Joe, dis-je à mon subordonné, vous savez bien que les sacs, ce n'est pas votre genre.

— Ça suffit ! rugit le commissaire. Vous avez deux jours pour

me tirer cette affaire au clair. Dehors !

Ce que je m'empressai de faire, non sans lui avoir auparavant conseillé de surveiller sa tension, et baissé la tête pour échapper au cendrier.

Joe sur mes talons, je me précipitai vers la voiture dans l'espoir d'atteindre le premier la place du conducteur. Mais il fut plus rapide que moi. Il démarra en trombe, tandis que j'expédiai mentalement une petite prière aux puissances divines afin d'implorer leur protection. Il faut vous dire que Joe conduit comme il tient un flingue : mal ! Ajoutez à cela qu'il est parano comme un poulpe et qu'il tire sur tout ce qui bouge, et vous obtiendrez le taux moyen de mon rythme cardiaque...

Bref, dans un crissement de pneus à vous décrocher la mâchoire, Joe fit atterrir la bagnole rue de Charonne, devant un immeuble moderne.

Joe et moi avions mis sur pied depuis longtemps un plan d'enfer : grand coup de latte dans la porte, chapeau baissé, regard filtrant, clope au bec... (Non, je ne me prends pas pour James Bond, mais si vous m'appellez James, ça me fera plaisir quand même)... De vieux trucs qui impressionnent toujours autant. J'exhibe mon insigne, tandis que Joe saisit le type par le colback.

— Jean-Marc Janeau ? J'interroge. Ses yeux sombres expriment la curiosité.

— Je vous arrête sous l'inculpation du crime de Haut-Jeu, d'incitation à cette pratique et des délits corollaires suivants :

— Organisation des Donjons et Dragons grandeur nature à main armée de 1984 et 1985 à Dourdan.

— Constitution d'une ligne de malfaiteurs connus sous le nom d'« Agités ».

— Incitation à la magie et au rêve ; apologie de l'esprit de Chevalerie.

— Elaboration de scénarios de jeu visant à mettre en place des situations imaginaires totalement débridées et immorales.

— Publicité outrageuse afférente à vos intentions de récidive et d'accroissement de ce type de forfaiture.

Je l'entendis grommeler que les flics auraient toujours des idées saugrenues, mais cela n'entama

pas la satisfaction que j'eus à déclarer :

— Je vous rappelle que tout ce que vous direz à partir de cet instant pourra être retenu contre vous ; d'ailleurs, en vous dénonçant tout de suite, vous me feriez gagner un temps considérable et vous m'éviterez bien des paperasseries... Ajoutai-je amicalement.

Sur quoi je fis signe à Joe, qui s'arma d'un stylo et cueillit délicatement un imprimé dans son porte-documents. Il inscrivit, au fur et à mesure que j'interrogeais l'accusé.

— Nom, Prénoms, Profession ?

— Janeau. Jean-Marc. Président du club de l'A.J.T., Association pour les Jeux Tactiques.

— Les jeux de rôle, ça vous est venu comment ? m'enquis-je aimablement.

— Bof, par hasard. Dans les livres, les journaux, les fanzines. J'ai commencé à jouer vers 1980 et puis j'ai acheté des livres en Angleterre... ou plutôt, je me les suis fait acheter, car j'avais la flemme d'y aller moi-même !

— Serait-il indiscret de vous demander dans quelles sphères vous opérez ?

— A peu près dans tous les domaines, des jeux de rôle aux boardgames et wargames, en passant par les jeux classiques. Je joue chez moi ou chez des amis. Mais on me trouve le plus souvent à l'A.J.T., ou dans d'autres clubs.

— Vous vous trouvez dans une fâcheuse situation, si vous voulez mon avis. Racontez-moi donc comment vous en êtes venu aux jeux de rôle grandeur nature.

— J'ai commencé par être un nom sur une liste : j'ai débuté avec Killer, le jeu qui consiste à s'entretuer joyeusement avec des armes factices...

— Vous ne croyez pas que le sadique de Versailles, c'est lui, chef ? demanda Joe, à qui ces réflexions spontanées valent de n'être encore que brigadier.

— Joe, j'aurais cru que votre air bête vous posait suffisamment de problèmes, répliquais-je gentiment. Pourquoi faut-il encore que vous rajoutiez des âneries ?

Joe se renfrogna et je me tournai vers Jean-Marc Janeau, l'œil bienveillant :

— Je voulais organiser le pre-

mier, DGN en France, dit-il, à deux jours près, j'ai fait le second : Stratèges et Malefices de Nantes m'avait court-circuité !

— Vous reconnaissez donc être à l'origine du jeu de rôle grandeur nature en France ?

— Ah, non ! Je nie. Mais, certes, j'ai eu de l'influence sur les ondes télépathiques qui émanent de mon génial cerveau ont pénétré les limbiques de Stratèges et Malefices.

Je m'interrompis pour allumer une cigarette, tout en me demandant qui diable pouvait faire un bruit pareil en respirant ; je me rendis compte que c'était moi.

— Bon, Janeau, repris-je à voix basse, et si je sortais, rentrais, et qu'on reprenne tout depuis le début ?

— Très drôle ! grinça-t-il. Je montrai les dents, et sur un ton de mauvais augure je m'écriai :

— Je déteste qu'on se paye ma tête, Janeau, ça me vexa. Pour quoi vous prenez-vous, espèce de canaille ? éclatai-je.

— Pour Dieu.

La réponse me désarçonna, pour le moins. Le peu d'estime que me portait encore Joe dut dégringoler de quelques étages et il tourna vers moi sa mine renfrognée.

— Vous êtes sûr que vous n'avez pas de casier judiciaire sur lui, chef ?

— Non, Joe, je n'ai rien, dis-je en exécutant sur la table un solo de batterie avec mes doigts crispés. Je n'ai rien, et qui plus est, je commence à manquer de tout, et en particulier de patience !... Ecoutez, Janeau, dans votre intérêt comme dans le mien, vous feriez mieux de renoncer à faire de l'esprit. L'acte d'accusation est une affaire sérieuse pour vous. Vous êtes mal barré, insistai-je. Vous avez été accusé d'incitation à la magie. J'aimerais assez que vous m'expliquiez, dis-je avec espoir.

— Oh, c'est facile. Il s'agit de magie fondée sur les talismans, les objets, les formes, les gestes somatiques et les paroles.

— Par exemple ?

— Abracadabra ! ricana-t-il en brandissant deux mains crochues sous la figure de Joe, qui sursauta.

— Janeau, tu commences à me faire venir la transpiration, murmurai-je d'un ton las. Tss ! Tss ! Mauvais tout ça... Vous entraînez les jeunes gens sur des voies perverses, dont la décence interdit de parler, sous des prétextes fallacieux et ridicules... Comme la Chevalerie ! dis-je en espérant lire sur son visage une émotion fugitive qui le trahirait...

— Et c'est sans aucun scrupule, Inspecteur, répliqua-t-il. C'est même d'une facilité repoussante parfois. Un rien leur fait peur, expliqua-t-il...

— Vous les terrorisez ? Coupaï-je, outré.

— Oh, oui ! Facile ! Avec des déguisements et des masques appropriés ainsi que quelques artifices de mon cru, les monstres peuvent devenir effrayants ! Et la nuit est une arme excellente pour créer une ambiance sinistre...

Une fois, je me souviens, Dominique était déguisé en lich et Benoit en mort-vivant.. Je vous raconte pas l'aspect déplaisant ! Ils avaient deux bâtons fluorescents cassés, fichés au bout de bâtons de bois, qui donnaient une luminosité verdâtre et qui n'éclairaient quasiment rien.

Ils se trouvent soudain face à deux aventuriers, munis d'une lampe masquée qui n'éclairait pas grand chose non plus. L'un d'eux s'écrie : « On se sauve, c'est des monstres ! ». Dominique et Benoit ne bronchaient pas. « Mais non ! répond l'autre, « tu dois rêver... Bon sang, t'as raison ! » Et ils ont couru si vite en direction de l'auberge que ses occupants se sont crus attaqués ! J'ai failli en avaler mon dentier !... De ioup-gârou.

— C'est effectivement hilarant, affirmai-je en essayant la sueur qui commençait à perler sournoisement sur mon front. Vous en avez d'autres à nous infliger ?

— Oui : les Paladins, portedrapeaux du Droit et de la Justice, tremblant de peur à l'idée de prendre des coups !

— Vous utilisez donc bien des armes ?

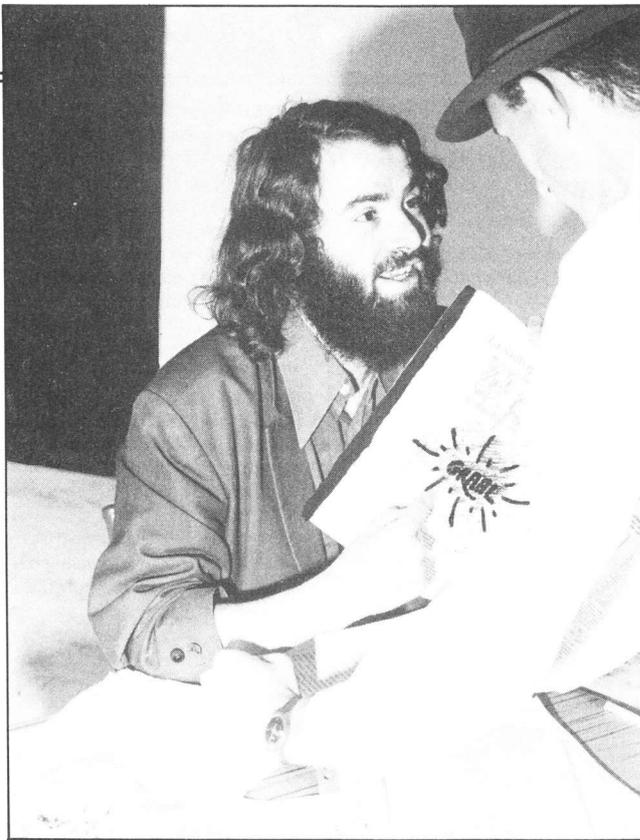
— Bien sûr. Ce ne sont généralement que des épées de contre-plaqué peint, pas très solides, mais vous n'imaginez pas l'ardeur avec laquelle bons et méchants se tapent dessus !... Moi le premier, d'ailleurs, ajouta-t-il traîtreusement.

— Ah parce qu'en plus vous assommez les gens à coups d'épée ?

— Coups d'épée, coups d'épée, il ne faut rien exagérer, riposta Janeau, juste quelques horions, histoire de leur montrer que je n'étais pas d'accord... quelque chose d'anodin, quoi !

— Qui organise tout cela, demandai-je, de plus en plus affolé.

— Principalement moi... Mais je suis très bien entouré, et puis il suffit d'être entreprenant et d'avoir une foule d'idées... Mon seul défaut est d'oublier de les communiquer, reconnut-il à regret. Mais mes amis ont appris à poser les bonnes questions au bon moment...



— Ce qui ne semble pas être le cas ici, grommela Joe. Je suis sûr que c'est une des têtes de la bande à Baader ! ronchonna-t-il. Je lui jetai un regard qui en disait long sur mes envies de meurtre, ce qui eut pour effet de le calmer instantanément.

— Quand vous aurez fini de brailler, Joe, on pourra peut-être continuer l'interrogatoire... Qui se trouve être mon interrogatoire, si je peux me permettre de vous le rappeler, fis-je menaçant. Je me tournai vers Jean-Marc Janeau :

— Vous semblez avoir des projets bien définis, à ce que j'ai cru comprendre... Malheureusement pour vous, j'ai bien peur qu'ils ne soient fortement compromis ! Des informateurs nous ont avoué que vous envisagiez de participer à une opération de plus grande envergure. Alors je vous demande comme un service de cesser de me débiter des contes à dormir debout, auxquels je ne comprends rien ! Expliquez-moi clairement de quoi il s'agit, suppliai-je d'une voix rauque.

— C'est ce Sacré Graal.

— Sacré Graal ?

— Ne vous faites pas plus ahuri que vous en avez l'air ou je sens

que je vais m'endormir rien qu'en vous regardant !

— Je... m'étranglai-je

— Ecoutez. Il s'agit d'une association extrêmement secrète et le secret sera maintenu jusqu'en octobre. Alors n'insistez pas, je n'avouerai rien ! Même sous la torture !

— Comme j'aimerais être commissaire de police ! dis-je en gémissant. Ça me permettrait de me tourner les pouces et d'envoyer mes subordonnés se faire tourner en bourrique ! Tu prépares un coup ! je grince, alors tu vas te mettre à table illico, papa, on finira bien par te coincer !

— Ça va ! s'exclama-t-il. J'organise un Call of Cthulhu grandeur nature, avec plein de monstres abominables, d'horreurs indicibles et de lunes gibbeuses... Je peux vous retenir une place, si vous voulez, mais il faut vous décider rapidement, car les places sont limitées. Notez bien, que j'en organiserai d'autres, ajouta-t-il, narquois. Cela se passera à Deauville, dans un manoir, mais je n'accepte pas les personnes cardiaques. Vous n'êtes pas cardiaque, au moins ? s'enquit-il d'un air anxieux.

— Dites, Janeau, je coupe, c'est élitiste, votre histoire ? Ça peut vous coûter cher !

— Oui et alors ? Je mettrai les places aux enchères !

Indigné par tant de filouterie éhontée, je bondis sur mes pieds en hurlant :

— Janeau ! VOUS-ETES-U-NE-CRA-PU-LE ! Vous ne vous en tirez pas comme ça, dis-je en essayant frénétiquement de faire redescendre ma voix de l'octave où elle s'était perchée. J'y perdrai peut-être mon poste, mais je vous ferai payer ! Je vous promets qu'en raison de vos crimes innombrables, vous serez condamné à trimer au moins 12 mois dans les galeries de la république ! »

Personne n'apprécie beaucoup l'affaire. Le préfet proclame à qui veut l'entendre que je l'ai pris pour cible et que je cherche à me venger de lui sans raison apparente. Le commissaire estime prudemment que seul un cinglé est capable de suivre le raisonnement d'un autre cinglé... A son retour de vacances, le commissaire divisionnaire partage l'opinion du commissaire, parfois à voix haute et grossièrement.

Seul, dans un coin, Joe, auquel nul ne prête attention, ne comprend rien à rien, mais il en a l'habitude.

Dépêche :

— L'inspecteur Kyle a été arrêté le 1er août 1985, pour perversion de mœurs, tandis qu'il criait en se débattant : « Shazam ! Laissez-moi le dragon ! avec mes bonus au to hit, je peux lui infliger double hommage ! »

— On apprend que le condamné Jean-Marc Janeau s'est évadé ! Il erre maintenant dans la nature, telle une bête fauve, prêt à recommencer.

Nancy Sénétaire



Têtes d'affiche

D & D : REGLES « EXPERT » de TSR

Enfin la voilà, la jolie boîte attendue par des milliers de joueurs français. Annoncée depuis près de deux ans, elle s'est faite attendre ; elle n'en a été que plus désirée. Plus personne n'osait encore vraiment y croire, mais maintenant on peut le dire : **Donjons & Dragons en français** existe vraiment !

Le coffret aux merveilles ne se lasse pas d'être séduisant et renferme : un livret de règles, le module X1 (*L'Île de la Terre*) et l'inévitable assortiment de dés.

Les règles sont superbes et offrent au passionné tout ce qu'il pouvait attendre : des informations et des sorts concernant les niveaux 4 à 14, de nouveaux monstres, des règles sur les aventures en extérieurs, des conseils concernant les campagnes, des objets magiques, etc... etc... Ce livret est tellement riche que toute personne intéressée par les jeux de rôle devrait le feuilleter au moins une fois.

l'adventure XI n'est pas mal non plus. Conçue pour illustrer les conseils donnés dans les règles, elle constitue à elle seule une mini-campagne des plus intéressantes. Des cartes et des monstres comme s'il en pleuvait, pas de doute, *L'Île de la Terre* est bien plus qu'un simple scénario.

Bien sûr, l'édition française de **L'Expert Set** n'est pas exempte de tout reproche. La traduction présente parfois quelques lourdeurs (*Elemental ?*), mais la richesse de l'ouvrage fait tout pardonner. Quel dommage, pourtant, qu'il ait fallu attendre si longtemps ! Et quel dommage, aussi, que le prix de l'objet soit si élevé ; nos voisins teutons, qui ont le bonheur d'avoir leur édition des règles avancées, vont encore bien rire.

Prions pour que les autres modules de la série X (excellents pour la plupart) ne se fassent pas trop attendre. En attendant, n'hésitez pas à vous offrir les aventures B5 et B6, elles vous réservent de bonnes surprises !

Jean Balczesak

SPACE MASTER

Le nouveau jeu de rôles d'Iron Crown Enterprises est un jeu de S.F. Il est proposé en boîte (à 28 dollars) et en deux livrets (respectivement 10 \$ et 12 \$). La boîte propose en plus des règles, des feuilles pour les vaisseaux et pour les personnages, une carte pour les combats spatiaux et une carte stellaire.

Le premier livre, intitulé **Future Law**, est consacré à la création des personnages, aux races qui peuplent l'univers, et à la genèse des mondes. Les règles sont d'une lecture agréable et ne pose aucun problème majeur à ceux qui sont habitués à la langue anglaise. La création des personnages rappelle beaucoup *Middle-Earth Role Playing*, de I.C.E. lui aussi. Cependant seule la forme présente des similitudes, *Space Master* n'est pas du « Tolkien dans l'espace ». Chaque joueur choisit une profession, laquelle est attribuée des habilités. Le choix des races est pour l'instant assez limité, I.C.E. a délibérément mis l'accent sur les hommes et leurs « dérivés », en effet on peut jouer plusieurs sortes d'androïdes ou de répliquants, chacun étant extrêmement détaillé. Les pouvoirs paranormaux, appelés Psions, sont longuement développés dans plusieurs chapitres. Malgré le soin apporté, la présentation fait ressembler ces pouvoirs à

des sorts de magie médiévale. Ceci est peut être la seule ombre au tableau ainsi que le background proposé, l'Empire terrien y est peu approfondi et très banal. Par contre la genèse des mondes est merveilleuse, et sa présentation aide beaucoup le maître de jeu. De plus 2 superbes cartes vierges permettent de dessiner la géographie de n'importe quelle planète.

Le deuxième livre, **Tech Law**, détaille tout le matériel nécessaire à des aventures spatiales, décrit les caractéristiques des armes, et inclut les règles de tous les combats. Comme le premier volume, chaque partie est agréablement résumée et illustrée d'exemples. Toutefois l'équipement proposé est très standard et n'apporte que très peu de nouveauté. Par contre le chapitre sur les ordinateurs est original, et de plus réaliste. En effet, les joueurs doivent tenir compte de la place qu'occupent les programmes, et de la capacité de traitement des données par un ordinateur. Grâce à des règles bien organisées, construire un vaisseau spatial est un vrai plaisir, et contrairement à beaucoup trop de jeux, l'assemblage des pièces est d'une logique simple (certains diront simpliste) et imparable. De même pour les règles traitant les robots et les répliquants, où l'on apprend comment ils parlent, de quelles façons on les répare, leur place vis-à-vis des hommes dans la communauté galactique.

FLASHING BLADES

Bien des thèmes et des genres ont été abordés par le jeu de rôle, et s'il manquait à ce jour les aventures de **cape et d'épée**, c'est maintenant chose faite avec *Flashing Blades*, le nouveau jeu de rôle édité par Fantasy Games Unlimited.

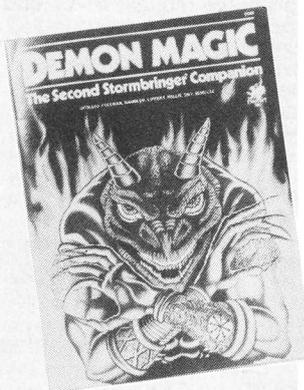
Le jeu est présenté dans une boîte et comprend un livret de règles de 48 pages et un livret d'aventures de 15 pages avec trois scénarios : *La Taverne du Breuvage Noir*, *L'Homme au Masque* et *Le Secret de Monsieur Le Droit*. La boîte contient en outre un dépliant cartonné avec les tables principales pouvant servir d'écran, une feuille de personnage à photocopier, et un plan de Paris au XVII^e siècle.

C'est en effet à Paris, et d'une manière générale en France et en Europe, que le jeu va se dérouler. Nous sommes plongés en plein **Dumas** ; c'est l'époque des Trois Mousquetaires, de Louis XIII et de Richelieu. L'auteur du jeu, Mark Pettigrew, a eu à cœur de nous présenter une simulation historique aussi fidèle que possible. Ce n'est pas un monde fantastique. Pour un lecteur français, toutefois, découvrir le Paris du XVII^e siècle à travers des yeux d'outre-Atlantique (c'est loin l'Amérique !) conserve intact le charme du dépaysement et de l'exotisme.

Le système de jeu est en soi très traditionnel. On n'y utilise que des dés à 6 et 20 faces. Les personnages sont définis par six caractéristiques : Force, Dextérité, Endurance, Intelligence, Charme et Chance, obtenues par des jets de 3d6 ; par leur origine : Gueux, Gentleman, Soldat ou Noble ; et enfin par des compétences. Les compétences

Les combats et les mouvements ont un air de famille *Role Master* (I.C.E.). D'ailleurs il est précisé que *Star Master* est compatible avec *Arms Laws* (toujours I.C.E.). Malgré ces ressemblances, la qualité n'est pas exclue de ces points de règles. La couverture du jeu précise que *Star Master* peut être utilisé avec d'autres jeux de science fiction. L'expérience est intéressante si elle est effectuée avec *Tech Law* et un jeu simple possédant des lacunes dans la construction des vaisseaux ou dans les combats. Malgré son prix assez élevé, mais tout à fait justifié, *Space Master* est un jeu qui séduira les amateurs de S.F. exigeants, et gageons que bientôt il emportera autant de succès que *Traveller* ou *Space Opéra*.

Stéphane Gaudetroy



sont « achetées » au départ avec des points de compétence. Selon l'origine choisie, telle compétence en coûte plus ou moins. Chaque compétence correspond à une caractéristique. Pour l'utiliser, on joue 1d20 sous la caractéristique correspondante (obtenir un nombre égal ou inférieur à celle-ci). Quand une compétence est particulièrement développée, quand on y atteint le grade de Maître ou de Maître Supérieur, le jet sous la caractéristique est ajusté par un bonus, ou même, dans certains cas, supprimé : on suppose que l'action réussit automatiquement.

Le point fort du jeu est assurément les combats. Un système d'une complexité moyenne permet de résoudre avec « réalisme » la plupart des situations qui peuvent se présenter au cours d'un duel. Certains, cependant, pourront lui reprocher son côté très « wargame ». Pour assurer ce « réalisme », en effet, au début de chaque round, des ordres précis doivent être rédigés en secret pour chaque personnage (PJ et PNJ). La programmation comporte le genre de mouvement choisi, le genre d'attaque (il y en a une dizaine possible), le genre de défense, et, qui plus est, deviner les mouvements, attaques, défenses, etc, programmés par l'adversaire. Si l'on a deviné juste, on bénéficie de bonus supplémentaires. Ainsi, si vous programmez un coup de taille (slash) tandis que votre adversaire se baisse (duck), vous avez moins de chances de le toucher que s'il avait programmé un pas de côté (sidestep). Mais, si vous aviez deviné qu'il allait se baisser, vous re-bénéficiez d'un bonus pour le toucher. Et réciproquement !... Tout cela est parfait sur le papier, mais je plains néanmoins les meneurs de jeu qui, au cours d'une rixe dans une taverne, par exemple, ont à rédiger les ordres d'une dizaine de PNJ. Mais en dépit du titre, on ne fait pas que se battre dans *Flashing Blades*. La simulation historique pousse assez loin le détail des différentes classes sociales, de l'armée, des clubs, des académies d'escrime, des sociétés secrètes, du commerce, du système bancaire, du clergé. Un personnage de *Flashing Blades* peut faire carrière dans l'armée, des règles de campagne et de combat de masses sont prévues à ce sujet. Il peut faire fortune dans la banque ou entrer en religion jusqu'à devenir cardinal.

C'est toutefois au meneur de jeu de se débrouiller pour

faire coexister *logiquement* dans une même aventure un coupe-jarret, un banquier, un mousquetaire et un évêque. Rien n'est précisé sur la façon de s'y prendre, mais peut-être, pour les auteurs, ce « détail » est-il sans importance. Ne citent-ils pas eux-mêmes : *Comme Scaramouche dans le roman de Sabatini, soyez prêts à naître... « avec le don du rire et le sentiment que le monde est fou »... Alors ? tous pour un, messieurs, et Dieu reconnaîtra mon panache blanc !*

Denis Gerfaud

DEMON MAGIC

The Second Stormbringer Companion

Ce nouveau livret de Chaosium Inc, vient compléter le déjà excellent jeu Stormbringer. Comme dans le premier companion, nous y trouvons des modules prêts à jouer, mais aussi de nouvelles règles de jeu. Nous découvrons en outre, une règle concernant la Sanity des personnages (traduisez Santé Mentale) « L'existence de Runes dont nous déplorerons uniquement le petit nombre (6 seulement). Ces Runes, moyennant un sacrifice de points de POW (ces points provenant, le plus souvent, de sacrifices humains fait aux forces magiques détenant les dites Runes), produisent des effets aussi divers qu'amusants : invisibilité, protection contre les atteintes du Temps, changements de formes... etc. D'autre part, les joueurs vont être heureux d'apprendre qu'on ne les a pas oubliés avec toute une série de nouveaux monstres auxquels ils pourront se mesurer, pour la plus grande joie des petits et des grands. De plus, les charmants petits démons familiers de nos personnages préférés n'ont pas été négligés, quelques nouveaux pouvoirs ayant été prévus pour eux aussi. Les Maîtres de Jeu ne seront pas frustrés non-plus, puisque, outre un magnifique scénario au titre prometteur (*The Sorcerer's Isle*) et une campagne non moins superbe, de nouveaux objets magiques ont été prévus à leur intention (bien des recherches pour ces reliques chères à nos cœurs seront donc certainement entreprises dans les semaines à venir). En bref, ce nouveau companion est une petite merveille, comme le jeu qui en est la base d'ailleurs. Un seul point pourra étonner l'amateur de

COBRA

Game of the Normandy breakout

En 1977, S.P.I. publiait dans les pages de *Strategy & Tactics* l'un des meilleurs jeux sur la percée du front allemand de Normandie durant la campagne du même nom : **COBRA « Patton's 1944 summer offensive in France ».**

Le système de jeu, inspiré de celui de Panzergruppe Guderian (cf C.B. n°1), jeu maintenant édité par Avalon Hill, permettait de très bien recréer l'atmosphère de la bataille de Normandie.

Cobra, cet excellent jeu disparut avec S.P.I. lorsque la firme fut rachetée en 1982 par T.S.R. Heureusement T.S.R. a eu la bonne idée de rééditer quelques uns des jeux S.P.I. dont elle avait acquis les droits, c'est le cas de Cobra qui nous revient maintenant dans une version sous boîte cartonnée et sous-titré « *Game of the Normandy breakout* ».

Mais T.S.R. ne s'est pas contentée de rééditer bêtement le jeu, elle l'a aussi considérablement amélioré. Tout d'abord en réécrivant partiellement les règles, qui sont maintenant plus compréhensibles. Ensuite en ajoutant une « surprise ».

Pas de surprise par contre dans la première des deux versions du jeu que nous offre la boîte. Les règles sont similaires à celle de la première édition : séquence de jeu classique, même nombre de pions, même carte, réduction des unités par pertes successives, règles pour l'appui aérien, le soutien en attaque ou en défense prodigué par les états-majors, bref

la Saga d'Elric et autre fanatique de Moorcock, le fait qu'une règle sur la Santé mentale est été introduite, dans ce jeu où les tortures pan-tangaises ne cèdent en horreur qu'aux ménilbonéennes. Désormais, le bourreau craquera devant sa victime étripée, ou pire, le magicien du 5^e cercle tremblera devant le démon de combat qu'il a invoqué, à tel point qu'il sortira de son triangle thaumaturgique de protection, se faisant, par le fait, dévorer (*Aaah ! quelle horreur !*).

Un seul conseil, courez chez votre revendeur préféré et demandez-lui s'il lui reste un exemplaire de ce petit chef d'œuvre, Demon Magic (et que certains en profitent pour acheter par la-même Stormbringer, qui est pour le moins utile ici).

Sir Yarn Kdral

tout ce qu'on trouvait dans la version S.P.I. du jeu.

La véritable surprise c'est la deuxième version du jeu que nous offre T.S.R. Désormais, il est possible, avec Cobra, de jouer toute la campagne de Normandie depuis le débarquement jusqu'à la poche de Falaise en passant par la bataille pour Cherbourg ou la contre-attaque de Mortain. Un deuxième carte est en effet fournie représentant le littoral normand avec les plages de débarquement ainsi que la péninsule du Cotentin. Deux cents pions sur une deuxième planche représentant les unités qui, des deux côtés, participèrent à la bataille de Normandie jusqu'au déclenchement de l'opération Cobra le 25 juillet 1944, date à laquelle débutait le premier jeu.

Heureux veinards, vous pouvez aujourd'hui disposer d'un jeu avec trois scénarios, alors que la version originale du jeu n'en possédait qu'un. On peut par exemple jouer la bataille de Normandie du 6 juin au 25 juillet, du 25 juillet au 31 août ou disputer toute la campagne de Normandie à raison de trois jours par tour de jeu et sur une carte à l'échelle de 1 hexagone égal 3,2 km.

Bien sur Cobra n'est pas The Longest Day, mais au moins avec lui vous éviterez une indigestion ludique de taille. Et c'est un jeu suffisamment détaillé pour satisfaire les plus exigeants maniaques du réalisme. Petit point noir, les règles sont en anglais, mais si le jeu a le succès qu'il mérite j'espère qu'elles ne le resteront pas longtemps.

Frédéric Armand

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

Abu Hasan était épuisé. Combien de temps avait-il couru, fuyant ces redoutables lions du désert ? Il était bien incapable de l'estimer ! Mais loué soit le Prophète, Allah lui avait accordé un regard ! Il avait trouvé dans la ville de Zaila un vieux navigateur qui parlait tant que l'on affirmait que les yeux des enfants émerveillés qui l'écoutaient ne pouvaient se refermer qu'à la fin de la fantastique aventure qu'il contait. Des lettrés méprisants l'avaient prévenu de la folie de cet homme dont l'histoire s'embellissait chaque jour de nouveaux détails, les plus souvent contradictoires avec ceux de la veille. Mais Abu Hasan était intelligent, lui aussi connaissait l'art de

conter, c'est ainsi qu'il découvrir la route oubliée pour accéder aux fabuleux royaumes perdus au fond des mers du Sud...

Abu Hasan, c'est *VOUS* ! L'univers dans lequel vous vivez est celui des légendes des mille et une nuits !

Tales of the arabian nights (TAN) est produit par l'excellente firme US West End Games (Paranoia, Junta), son créateur E. Goldberg n'est pas un novice en la matière, et il réalise ici un jeu de plateau réellement nouveau, autant par son thème que par sa mécanique de jeu et son esprit.

La boîte contient une superbe carte cartonnée représentant le monde des 1001 nuits, 160 pions, un livret de règles de 11 pages, un livre des contes constitué de 1 400 paragraphes, 6 feuilles de personnage, une feuille de réaction, une feuille de routes commerciales, un jeu de 64 cartes et deux dés.

TAN se rapproche assez par son ambiance d'un jeu de rôles : chaque joueur incarne un personnage possédant des talents particuliers choisis par lui, ainsi qu'un certain degré de richesse (pauvre au début de l'aventure). C'est le joueur qui décide du type de son personnage, simple aventurier, envoyé du Sultan de Bagdad, ou marchand. Ce choix détermine les conditions de victoire pour chaque personnage.

Le principe de base du jeu est un peu celui des livres dont vous êtes le héros de Gallimard, chaque personnage effectue des rencontres, la façon dont elles se déroulent dépend d'un jet de dés, par exemple un mendiant pourra être haïeux, fourbe, amical, etc... Une fois qu'un autre joueur a décrit cette situation, le personnage choisit son attitude. Il faut noter que le choix est large, en moyenne huit possibilités. Une fois effectué, un numéro de paragraphe est déterminé, il peut être légèrement modifié par un jet de dé. Ainsi même si deux personnages font la même rencontre et ont la même réaction, le résultat peut être bien différent !! Ceci a l'avantage d'éviter la répétition de situations, mais a le désavantage d'introduire encore du hasard alors que les rencontres sont déjà aléatoires.

L'expérience d'un joueur se traduit par un certain niveau en points d'histoire et de destin, ainsi que par le gain de nouveaux talents. Après une rencontre importante le personnage peut acquérir un statut qui peut être positif (res-

pecté, adoré, favorisé par Allah...) ou négatif (malade, blessé, maudit, fou, en-vieux...). Ces statuts vont bien sûr modifier votre marge de choix lors des rencontres. Enfin, le degré de richesse du personnage variera beaucoup !!!

Les interactions entre joueurs se font à travers l'utilisation de cartes spéciales ou par l'exercice de talents en dépensant des points de destin lorsque l'on se trouve dans le même lieu que son adversaire. Par exemple, le talent de combat pourra donner le statut « blessé » à votre concurrent. Inutile de préciser que les possibilités de jeu en solitaire sont très bonnes. Mais attention ! Un bon niveau d'anglais est absolument nécessaire pour apprécier ces contes des 1 001 nuits.

« *Le jeu des conteurs* » est une règle additionnelle plus que surprenante, lorsqu'un joueur fait une rencontre, il lit le paragraphe correspondant et le met littéralement en scène, son but étant d'émerveiller les autres joueurs par le récit de son aventure ! Une fois conté, il y a comparaison avec le texte initial, puis vote des autres joueurs. S'il est positif, le conteur reçoit un bonus, sinon rien de plus que ce qui est prévu dans le paragraphe. Le joueur qui aura le plus aidé le conteur, par exemple en imitant le souffle de la tempête lors de sa description, recevra aussi un bonus... On est en fait très proche d'une sorte de théâtre improvisé entre les joueurs. Le fait de gagner la partie devient alors nettement secondaire face au délire général !!!

Bruno Girodon

LANKHMAR :

City of adventure (T.S.R.)

96 pages d'excellente information, une magnifique carte en couleur, un livret destiné à personnaliser votre version de Lankmar, les fans de Fritz Leiber vont être comblés. C'est un petit chef d'œuvre qu'ont réussi les rédacteurs de TSR, réussissant à garder à la fois l'esprit de Fafhrd et du Sourcier Gris, mais aussi celui d'un Donjons et Dragons classique, à base de guerriers et de voleurs, où les personnages ne sont puissants qu'à cause de leur adresse et de leur hardiesse et non pas à cause de quelques super-pouvoirs gagnés on ne sait trop comment.

Entrée par effraction dans la boîte de

FIRE POWER

La couverture annonce d'emblée la couleur : simulation d'affrontements au niveau tactique (4 à 10 hommes) lors de conflits récents. Le poids du contenu rassure : on en aura pour son argent... Le matériel présenté est de bonne qualité, de facture classique : des plans cartonnés, de type Squad Leader, des planches de pions imprimés recto-verso, des cartes rassemblant les tables usuelles, des feuillets d'ordres, et deux livrets de règles, première originalité. En effet, ce jeu propose un système de base réduit en deux pages ! Ce qui, à première vue, tient de la gageure, constitue, après un essai rapide, une règle concise, précise, permettant un jeu riche, assez mouvementé, où deux squads attaquent tour à tour, irrégulièrement, selon un système de distribution de « turns » aléatoire. Dans une approche plus générale des règles avancées, on peut noter les particularités de ce jeu face à ses concurrents : Ambush, Squad Leader, Patrol, ou Close Assault.

D'une part, la période historique couverte est celle des conflits modernes, de 1950 à nos jours environ. Ceci permet une grande diversité de scénarios : des accrochages en Corée aux raids sur la frontière sino-vietnamienne, l'actualité reste au rendez-vous. D'autre part, la spécificité des armements (Kalachnikov,

M-16,...) et de leurs caractéristiques est théorisée dans le jeu, tant au niveau des performances des équipements que dans la possibilité ou l'impossibilité de les obtenir pour les soldats d'un pays donné (les gardes gouvernementaux du Nicaragua seront plus facilement armés de M-16 que d'armes de fabrication soviétique). Il y a donc un souci de « vraisemblance politique » louable.

Au niveau humain, chaque scénario est personnalisé : la qualité des troupes varie selon qu'il s'agit de maquisards Nord-Coréens ou de Marines.

Et le jeu en solitaire ? La boîte vante les mérites des règles « particulièrement adaptées » au jeu solo. D'après une étude rapide, on peut conclure qu'il ne s'agit pas d'un jeu uniquement solo comme Ambush, mais d'un wargame de facture plus classique à un seul joueur qui peut toutefois facilement maîtriser un camp, puis l'autre. Le jeu en solitaire est donc possible, certainement intéressant, mais ce n'est pas l'objectif principal des règles. Fire Power est donc globalement attirant, en raison de ses choix d'échelle, d'époque et de réalisme.

Les joueurs novices pourront très facilement s'y adapter, grâce aux règles de base très abordables ; les plus expérimentés y trouveront des éléments de simulation nouveaux, complexes et des situations nécessitant de bonnes connaissances tactiques.

Jérôme Boileau

History of the World War Part 2 : THE OVERRUNNING OF THE WEST

The Overrunning of The West est le second jeu publié par Task Force Games dans la série B.H. Liddell Hart History of the Second World War. Il permet de jouer au niveau grand stratégique, les campagnes de Pologne, de Norvège, de France et du Bénélux, la Bataille d'Angleterre, la campagne des Balkans et de Crète. Bref, de simuler toutes les opérations importantes qui se déroulent sur le continent européen depuis le début de la Deuxième Guerre Mondiale.

La séquence de jeu reste la même que dans *Hitler's Turn against Russia*, mais des règles aériennes communes à tous les jeux de la série ont été

Le livret contient un résumé de chacune des aventures des deux héros (disponibles en France chez Temps Futurs mais difficiles à trouver puisque la maison d'édition n'existe plus et en cours de réédition chez Presses Pocket).

Il comporte un plan de la ville par quartiers, comprenant la description de nombreux lieux typiques. Il indique comment adapter AD&D à Lankmar. Et enfin, vous trouverez une description de tous les protagonistes des nouvelles de Leiber. C'est un must que vous devez de posséder si vous pratiquez la campagne et que vous n'avez pas déjà créé une grande ville, ou que vous n'utilisez pas par exemple le « Thieves World » ou la « Free City of Heaven ».

Pierre Rosenthal

ajoutées ainsi que des règles navales mais qui sont, elles, propres à ce jeu. La carte est à la même échelle que celle du premier jeu de la série et représente l'Europe de l'Atlantique à l'Oural, plus toute l'Afrique du Nord ; 98 pions sont fournis représentant les armées, les forces aériennes (au niveau stratégique) et la marine de l'Allemagne, de la France, de l'Angleterre. Des pions représentant uniquement certaines armées de la Hollande, la Belgique, l'Italie, la Russie, la Pologne, la Yougoslavie, la Grèce, la Norvège sont aussi présents. Les pions sont en six couleurs, les marqueurs de jeu inclus étant blancs et noirs.

Du point de vue opérations terrestres, les règles de ce second jeu sont en tous points identiques à celles du premier de la série, tant en ce qui concerne le mouvement que le combat ou le ravitaillement.

Le jeu diffère surtout par l'incorporation de règles pour les opérations aériennes. Chaque pion flotte aérienne ou chaque pion armée, dans certains cas, se voit assigner, en fonction des scénarios et de sa capacité, un nombre de points aériens, de cinq types différents dans leur emploi et dans leur rayon d'action. Les règles aériennes sont assez complexes. Chaque point aérien peut effectuer des missions particulières quelque soit son type. Ces missions sont au nombre de trois : les missions stratégiques, navales ou de support tactique. Toutes les flottes aériennes ne peuvent pas envoyer des avions effectuer tous les types de mission. Les missions sont effectuées lors de « frappes » (strike) composées d'au moins 15 points d'avions.

Les règles navales de The Overrunning of the West, ne sont pas les règles définitives de la série, et n'ont été incluses dans l'un des scénarios que pour permettre de simuler l'invasion de la Norvège et l'opération Seelöwe.

The Overrunning of the West est un jeu inhabituel, demandant beaucoup de calculs. En cela, c'est bien la suite de Hitler's Turn against Russia. Les règles rajoutées sont utilisables dans le premier jeu, même si aucun ordre de bataille n'est fourni pour l'aviation soviétique et allemande de 1941 à 1945. Mais enfin, les inventeurs de Task Force Games sont-ils à ce point persuadés du haut degré de notre instruction mathématique pour avoir choisi un système de résolution des combats si compliqué ?

Frédéric Armand

VIKINGS

Encore un pack Runequest, utilisable seulement si vous possédez les règles générales de Runequest III (non-spécifiques au monde de Glorantha créé par Stafford). *Vikings* (jeu de rôle nordique) est une extension sociale mettant en scène les terribles vikings. La boîte (comportant une carte, un fascicule de PNJ pré-générés, un livret du maître, un livret de scénarios, un livret des joueurs et des feuilles vierges d'aventuriers vikings) possède tout ce qu'il faut pour jouer le rôle d'un viking dans la société scandinave. Le livret du maître explique où l'on trouve trace des vikings dans le monde, il donne un historique des grands faits vikings, ainsi qu'un bestiaire de monstres typiquement scandinaves. Le fascicule offre une sélection de PNJ vikings, francs, noma-

des, de monstres, etc..

Le livret de scénarios met les aventuriers face à des situations très « scandinaves » : la vie au village, la chasse, les raids ennemis, la découverte et l'exploration de nouvelles terres, le commerce, et d'autres thèmes de synopsis.

La carte représente les pays scandinaves ; au dos, se trouvent dessinés un bateau nordique à l'échelle des figurines, et un plan, utilisés pour différents scénarios proposés.

Enfin, le livret des joueurs fournit tous les détails qui feront de vous un vrai viking dans l'âme : le tirage d'un personnage (incluant un choix de noms, surnoms, le pays natal, l'occupation), de nouvelles capacités, la langue, les religions, la magie et les runes de la société viking y sont décrits précisément. Si vous voulez un mot d'ordre, il est simple : achetez-le !

Xavier Duvet

JUDGE DREDD :

The Role-Playing Game (GDW)

A prononcer en anglais s'il vous plaît, parce que là-bas, Dredd est une vraie star. A preuve les piles de jeux qui descendent à vue d'œil au Games Day, ainsi que les tee-shirt proclamant : « *Je suis la LOI et vous feriez mieux de le croire* ».

Dredd est un Juge, c'est-à-dire un officier de police, capable à la fois d'appréhender un contrevenant et d'exécuter la sentence, comme un marshall de l'Ouest Américain. Il vit dans Mega-City One, une titanesque mégapole qui recouvre tout l'Est des Etats-Unis dans les années 2100. Il est le plus connu et le plus respecté de tous les juges. Sa devise : « *Sévère, mais juste* ».

Il faut quinze ans à un jeune enfant pour être formé à devenir un Juge. Quinze ans dans la plus dure école de la Terre. Quinze ans de discipline de fer, de parfait self-control, d'agression concentrée ! Au moment où un juge descend dans la rue, il n'est plus tout à fait un homme, il est aussi une machine.

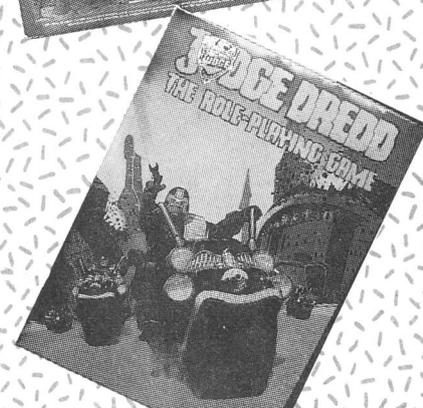
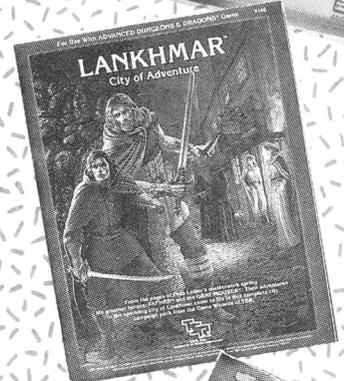
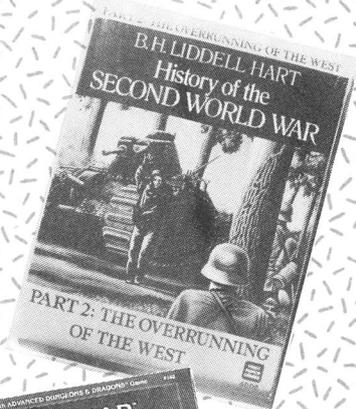
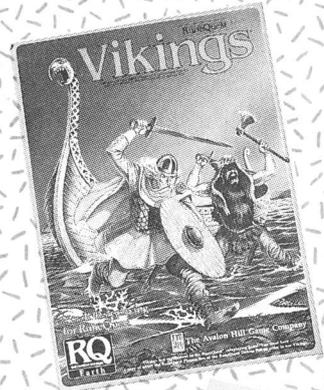
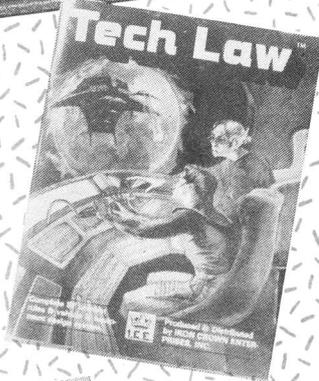
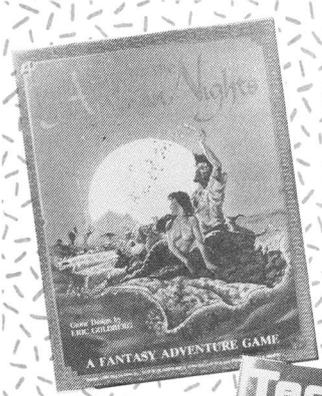
Judge Dredd est un bon jeu parce qu'il ne s'intéresse qu'à ce qui est nécessaire à son bon fonctionnement, et il le fait bien. De toutes les adaptations d'un univers bien particulier au jeu de rôle, (comme Indiana Jones, James Bond, Star Trek) Dredd est la meilleure par l'ambiance et aussi par l'intérêt que l'on a à y jouer. Il est rare de pouvoir faire tout ce que fait le héros

de la série sans pour autant déséquilibrer le jeu. Les joueurs seront tous des juges chargés de faire respecter la LOI dans Mega-City. Il n'y a réellement qu'une caractéristique : la Force, allant de 1 à 3 (faible, moyen, fort). Les autres tirages détermineront l'initiative, le Combat, la Conduite, la Médecine, la Connaissance de la Rue, la Technique et les Psis. Ils varient de 1 à 100 et sont augmentés par l'expérience. Un juge n'a pas besoin d'intelligence, il a le Livre de la LOI pour le guider. Un Juge n'a pas besoin de Beauté, un casque lui couvre le visage. Les règles de déplacement et de combat sont assez souples, mais plus proche du boardgame que du jeu de rôle, ce qui ne détonne absolument pas.

Ce qui est superbe, c'est la quantité et la qualité de l'information sur le métier de Juge, la vie dans Mega-City, l'argot employé, les nouvelles modes, les moindres petits détails de la vie courante.

Les Français seront vraiment désavantagés s'ils essayent de se plonger dans ce monde. La publication par Arédis de Judge Dredd a au moins un an de retard sur la production anglaise, et elle ne comprend pas tout le passé du Juge. De plus le jeu se situe dans la période juste postérieure à la Guerre de l'Apocalypse, ce qui va faire un bout de temps avant que vous la lisiez dans vos kiosques. Finalement, votre dernier recours sera la commande des livres anglais de Titan Book. Vous en serez récompensé par la lecture d'une des plus géniales bande dessinée du 20^{ème} siècle.

Pierre Rosenthal



Opération Crusader

Du brouillard dans le désert

— Où sont ses Panzers ? Ils ont l'air d'être partout ! Et si l'ai le malheur de foncer dedans au détour d'une dune... Et ses foutus 88 ! Il faut pourtant que je trouve le trou... Ah, l'angoisse !

— Je me suis encore cogné dans ses Néo-Zélandais, et mes Italiens l'ont senti passer ! Mes Panzers ne peuvent pas être partout... S'il trouve le trou, je suis coupé en deux... Oh, dur, dur !

C

es réflexions surprises lors d'une partie de « Crusader » correspondent au « syndrome de Mc Clellan », ce général nordiste qui, à la bataille d'Antietam, laissa s'échapper Lee, qui avait deux fois moins de forces, car il n'osait tout simplement pas engager ses divisions à l'aveugle !

On peut citer Brunswick après Valmy, expliquant sa prudence extrême lors de la bataille par une précédente expérience

où, ne sachant pas ce qu'il y avait derrière une colline semblable à celle de Valmy et s'étant engagé malgré tout, il avait été battu. De même, à « Crusader », quelques cuisantes mésaventures apprennent vite la circonspection aux joueurs un peu trop enflammés.

Sous le titre « Le brouillard de la guerre », j'ai dit dans Nouvelles de front de CB 27 tout le bien que je pense de la série « Double blind » (double aveugle) de GDW. Le moment est venu d'étudier en profondeur ces jeux aussi remarquables par l'originalité de leur conception que par la qualité de leur développement (car, hélas ! une idée originale est souvent gâchée par un développement médiocre).

Le premier paru, « Operation Crusader : the winter battles for Tobrouk, 1941 » est aussi le plus simple. Mais ayant essuyé les plâtres, il paraît normal que ses règles réclament un polissage, à la lumière des jeux suivants et d'essais poussés, menés avec des camarades du club Anti-Mythes, chez qui il a soulevé un véritable enthousiasme.

Je vous livre donc ci-dessous le fruit de nos travaux.

D'abord, un résumé des règles, agrémenté de modifications, précisions et compléments qui nous ont paru s'imposer pour une meilleure compréhension des dites règles, et un raccourcissement du temps de jeu.

Ensuite, quelques réflexions stratégiques et tactiques.

Enfin, pour vous mettre dans l'ambiance, une partie commentée prise sur le vif.

Les règles... et nos aménagements signalés par : Précision, Décision

Le but du jeu est Tobrouk : lever l'encercllement pour les Alliés, prendre la forteresse pour l'Axe.

1 — Matériel

Chaque joueur à sa carte, petite (25 x 13 hexs), mais bien suffisante. Les pions (63 pour les Alliés, 58 pour l'Axe) sont de bonne qualité et bien décorés (les silhouettes de blindés et d'avions sont un vrai régal). Les aides au jeu sont claires.

N.B. : Sur les « Effets du terrain », il n'est pas indiqué que les points de mouvement par route sont de 1/4 (route principale) ou 1/2 (route secondaire).

2 — Séquence du jeu (18 tours)

Le joueur allié commence.

A. Renforts (remplacements, cannibalisation, nouveaux ravitaillements).

B. Phase aérienne : Modification, voir 11.

C. Mouvements.

D. E. Combats et dépense des ravitaillements correspondants. Puis c'est au joueur de l'Axe.

3 — Contrôle du territoire

Celui-ci est indiqué par des marqueurs qui sont déplacés pendant les mouvements.

4 — Mouvements

Classiques — mais, lorsqu'une unité sort de son territoire, il faut l'annoncer à l'adversaire en donnant le numéro de l'hex concerné. S'il y a « quelqu'un », le mouvement de l'unité s'arrête là et il y aura combat ou reconnaissance. Si l'hex est vide, les marqueurs sont ajustés et le mouvement continue.

Sorties de carte

Précision : Les unités de l'Axe peuvent sortir ou se replier par le bord ouest (mais elles ne reviennent pas). Elles peuvent sortir (mais non se replier) par le bord est, et revenir... si possible !

Les unités alliées peuvent sortir ou se replier, et revenir, par le bord est. Celles occupant au début d'un tour de jeu la case Tobrouk peuvent être évacuées (mais ne reviennent pas).

5 — Empilement

Le maximum est de 4 bataillons/hex (un régiment ou une brigade = 3 bataillons).

Modification : cette limite est en vigueur à la fin de la phase de mouvement et pendant toute la phase du combat (y compris retraites et avances).

6 — Combat

Pour chaque hex occupé par l'ennemi où il a tenté de pénétrer, le joueur « en phase » (« actif ») doit annoncer « reconnaissance »

ou « assaut ».

A. Procédure générale

Modifications + + + :

1 — Reconnaissance (Probe)

Le joueur « actif » annonce si son unité est un bataillon (et précise : blindé, d'anti-chars ou autres) ou s'il s'agit d'une brigade ou régiment.

Le joueur « passif » annonce le nombre d'unités qu'il possède dans l'hex, et les décrit de la même manière succincte.

Rien d'autre ne se passe. L'unité de reconnaissance reste dans l'hex d'où elle venait (et annonce celui-ci). Cet hex peut être occupé par d'autres unités, sans que cela soit annoncé.

2 — Assaut

L'attaquant, *avant* de voir les défenseurs, annonce « ravitaillé » (et dépense un ravitaillement) ou « non ravitaillé » (dans certains cas, seules certaines unités sont ravitaillées, c'est-à-dire reliées par 5 p.m. en territoire ami au ravitaillement dépensé ; les autres subiront la pénalité). La dépense d'un ravitaillement est volontaire : le joueur peut toujours décider un assaut non ravitaillé.

Les unités attaquantes non ravitaillées attaquent à demi-force, subissent le feu du défenseur avant de tirer, et ne peuvent pas empêcher le repli du défenseur.

Pour l'assaut, les unités sont placées en vue de tous, sur le « combat display ».

Précision : Pour attaquer un hex, une unité doit avoir assez de points de mouvement pour pouvoir y pénétrer.

B. — Résolution des tirs

Les joueurs regroupent à leurs grés leurs unités pour tirer sur toutes les unités adverses, ou sur une partie d'entre elles (voire sur une seule). Chaque unité est attaquée individuellement.

C. — Pas et pertes

La table des combats est sanglante ! La probabilité de faire mouche est élevée ! Les pertes se font par « pas » (les unités sont pour la plupart réversibles). L'attaquant doit prendre les coups, mais le défenseur peut réduire ses pertes en se repliant.

7 — Effets du terrain sur le combat

Il s'agit de décalages de colonnes, de division par 2 des tirs de l'attaquant, et de priorité de feu au défenseur.

Précision : Si une unité dans une fortification est attaquée à la fois à travers la fortification et sur un côté non fortifié, le décalage de colonne est réduit à 1 si les attaquants sur le côté non fortifié sont au moins 1/3, et à 0 si ces derniers sont au moins 2/3 (du total de la puissance de feu des attaquants).

8 — Capacité anti-chars

Les unités marquées d'un point rouge tirent normalement. Avec un point noir : tir normal sur les blindés, tir divisé par 2 sur les non-blindés. Sans point : tir divisé par 2 sur les blindés, normal sur les autres.

Il est interdit d'attaquer des canons anti-chars (point noir) à un rapport de forces supérieur à celui des autres unités dans l'hex.

Précision : Cette règle s'entend compte tenu d'éventuels avions attaquants, mais non d'éventuels avions défenseurs.

9 — Mouvement après combat

A — Retraites

Purement volontaires, elles permettent aux unités concernées de réduire leurs pertes de 1 pas chacune.

Précision : Si une unité recule, les autres unités en défense dans l'hex doivent le faire aussi. Si cela leur est impossible, elles sont éliminées.

Modification : Des unités peuvent reculer dans les hexs différents. Ces hexs doivent être annoncés.

Le repli est impossible en violation de l'empilement, et aussi pour des unités non blindées de vitesse 2 ou 3 si l'attaquant possède des unités blindées de vitesse 4 ou plus qui n'ont pas été détruites pendant l'assaut et

Précision : n'ont pas eu à attaquer à travers un côté d'hex fortifié.

Le repli est également interdit en territoire adverse.

Les unités de ravitaillement ne peuvent se replier, elles sont détruites en cas de repli de leur escorte.

B — Avances

En cas d'élimination ou de recul des défenseurs, les attaquants peuvent avancer de tous leurs points de mouvement (en comptant d'abord l'hex attaqué) jusqu'à ce qu'ils rencontrent un hex

occupé par une unité de combat adverse.

10 — Ravitaillement

A — Chaque assaut *ravitailé* implique la dépense d'une unité de ravitaillement située à 5 points de mouvement au maximum des unités attaquantes.

B — Une unité de ravitaillement alliée doit rester dans Tobrouk tant que celle-ci est encerclée.

C — Les unités de ravitaillement bougent comme les autres, mais sont éliminées à la moindre mauvaise rencontre.

Elles ne comptent pas pour l'empilement.

Elles rentrent en jeu par le bord ouest (Axe) et

Précision : par les bords est et sud (Alliés).

D — Raids sur le ravitaillement allié.

Modifications : Le joueur de l'Axe peut sortir des unités par le bord est, et, au tour suivant, détruire dans les réserves alliées un nombre de points de ravitaillement égal à 50 % (arrondi par défaut) de la puissance de feu totale des unités sorties. Il peut récidiver aux tours suivants, si il ne désire pas faire revenir ses unités.

Si une unité de l'Axe qui veut revenir (par le bord est) tente de le faire sur une case occupée par une unité alliée, elle ne peut rentrer, et devra réessayer au tour suivant. Pour lutter contre les raids de l'Axe, le joueur allié peut sortir des unités par le bord est. Il protège alors dès ce tour un nombre de points de ravitaillement égal à 50 % (arrondi par défaut) de la force défensive totale des unités sorties.

Exemple : il reste à l'Allié une réserve de 10 points de ravitaillement. Il sort un 2-8-2 et un 3-2-6, qui assurent la protection de $(8+2)/2 = 5$ points. Le joueur de l'Axe sort un 9-8-4. Au tour suivant, il pourra éliminer $9/2 = 4,5$ soit 4 des points non protégés (si aucune autre unité alliée ne sort entre temps).

11 — Aviation

A — Déploiement et reconnaissances

Modifications : Au début de chaque tour de jeu, les 2 joueurs répartissent (secrètement) leurs avions disponibles en « A » et « D ». Puis, au début de la phase du joueur « Allié », celui-ci pose sur sa carte ses avions « A » tandis que le joueur « Axe » pose sur sa carte ses avions « D ».

Le joueur « Allié » peut alors utiliser certains avions « A » pour des reconnaissances : il les écarte en « appelant » le numéro d'un hexagone. Le joueur « Axe » doit indiquer si des unités (sans précisions sur leur nombre, leur taille, etc.) sont présentes dans cet hex et dans les six hexs voisins (cela n'a aucune influence sur les marqueurs). Les avions de reconnaissance ne pourront être utilisés en combat durant ce tour.

Au début de la phase de l'Axe, c'est au joueur « Allié » de poser ses avions « D » et au joueur « Axe » de poser ses avions « A » et de faire des reconnaissances.

Les Hurricanes et les Stukas ne peuvent être utilisés pour des reconnaissances.

B — Effets

Les avions utilisés en combat décalent les colonnes des tirs dirigés sur les unités qu'ils soutiennent ou attaquent. Mais, tous comptes faits, jamais de plus de 3 colonnes (+ + +).

C — Feu anti-aérien

Un dé est jeté chaque fois qu'un avion intervient dans un combat, pour savoir s'il est abattu (si oui, il sera récupéré 2 tours plus tard).

Modification : pour « 1 — Terrains de l'Axe ». Un aérodrome de l'Axe est détruit lorsqu'une pièce alliée dépense sur la case 1 point de mouvement supplémentaire (et, bien sûr, que le joueur « Allié » l'annonce).

Lorsque les trois aérodromes sont détruits, les bombardiers alliés ne sont abattus que sur un tir de 6 au dé (au lieu de 5 ou 6).

D — L'Axe n'a pas d'avions au premier tour.

12 — Reconstruction d'unités

A — Remplacements

Chaque remplacement rétablit la pleine force d'une unité réduite.

Précision : Un remplacement ne peut être utilisé que pour une unité reliée, au début du tour, au bord ouest (Axe) ou aux abords est ou sud ou à Tobrouk/Alliés.

B — Cannibalisation

Modifications : Deux ou trois unités dans la case « remnants » peuvent être regroupées, l'une revenant en jeu et les autres étant

cannibalisées (et définitivement éliminées).

Ces unités doivent être de la même nationalité (couleur), du même type (blindé/non blindé), et les unités cannibalisées doivent :

— totaliser autant de points de feu et autant de points de défense que l'unité récupérée ;

— être toutes au moins aussi rapides que l'unité récupérée ;

— avoir des caractéristiques anti-chars égales ou supérieures (dans l'ordre décroissant : point rouge/ point noir/pas de point) à l'unité récupérée.

En outre, des unités « Tobrouk » ne peuvent être regroupées avec des « non T » que lors d'un tour de jeu où Tobrouk est reliée au bord est de la carte.

Une unité récupérée ne peut rentrer en jeu que le tour suivant celui où elle est reformée (exemple : un 5-3-3 de l'Ariete est éliminé au tour 3, un autre lors du tour 5 du joueur allié. Un 5-3-3 peut donc être reformé — et un autre définitivement éliminé — dès le début du tour 5 du joueur de l'Axe. Mais ce 5-3-3 n'entrera en jeu qu'au tour 6).

13 — Renforts

L'Axe reçoit au tour 6 les 3 unités de la division Trieste, et les Alliés, au tour 14, les 3 unités de la 2e Sud-Africaine.

14 — Victoire

Tobrouk est la clé ! Mais il faut tenir compte de ce qui reste des forces en présence.

Précision : Décompte des points à la fin de la partie. On compte intégralement les points de puissance de feu des unités sur la carte et reliées soit au bord ouest (Axe) soit à Tobrouk ou aux bords est et sud-est (Alliés).

Les unités sorties de la carte (par les bords ou en évacuation de Tobrouk par mer) ainsi que les unités sur la carte mais non reliées à une source de ravitaillement comptent à 50 %. Les unités en « remnants » (donc non définitivement éliminées) comptent pour un tiers (on ne les considère pas comme « destroyed »).

15 — Mise en place

Alliés : La 2e S.A entrera au tour 14. Les unités « T » sont dans Tobrouk. Les autres, au sud des pointillés rouges. Les ravitaillements, où l'on veut.

Axe : La Trieste entrera au tour 6. Tobrouk doit être intégralement entourée. Sinon, pas de restriction.

Quelques commentaires !

Un jeu en « double aveugle » est si différent des autres que l'on peut avoir du mal à s'y adapter d'emblée, et à imaginer les manœuvres rendues possibles par le fait que l'adversaire ne voit pas ce que l'on fait exactement. Et il y a aussi, bien sûr, la peur du noir, lors de l'avance en zone ennemie...

La mise en place des pièces est évidemment essentielle, conditionnant tout le début de partie.

Il faut se souvenir qu'une unité encerclable perd l'avantage du repli possible, et qu'on ne peut se replier en violation de l'empirement : danger pour les brigades et régiments.

Par les routes, les mouvements sont rapides. Pensez à faire basculer vos forces d'un bout à l'autre de la ligne de front : l'adversaire ne le verra pas !

Lors des pénétrations chez l'adversaire, sachez qu'une (ou des) unité(s) en pointe, au bout d'un « doigt de gant », est une cible facile. Avancez sur un front un peu large, ou repliez en douce les « explorateurs » si, à la moitié de leur mouvement, ils n'ont rencontré personne.

Pour les assauts, je répète que la table des tirs est sanglante : il y a un coup au but sûr dès 1,5 contre 1. Rappelez-vous que l'attaquant est obligé de prendre les coups, mais que le défenseur peut se replier.

Avances après combat : ce peut être la meilleure ou la pire des choses...

Ravitaillements : il y a 18 tours ! Et même les Alliés, qui possèdent beaucoup plus de réserves, ne sont pas à l'abri de la disette en cas de surconsommation.

Un mot sur Tobrouk. L'Axe doit choisir : attaquer tout de suite avec les panzers, en « amusant » l'offensive alliée avec les Italiens (qui, eux, ne s'amuseront pas !) ; ou bien prendre bille en tête

l'offensive alliée et la briser (si possible) avant de taper sur la forteresse en fin de partie ; ou trouver une tactique intermédiaire, la plus tordue possible, de préférence. Mais ne rien faire, c'est perdre.

Pour les Alliés, il faut savoir que la garnison est puissante mais non invincible. Elle peut faire une sortie, mais la prudence la plus extrême s'impose !

Répétons enfin cette évidence : **l'adversaire ne voit pas vos forces**. Il est donc possible de le leurrer, de faire croire à une contre-offensive alors que vous êtes en pleine retraite, ou à une reconnaissance alors que vous préparez un effort majeur. **Un leitmotiv : bouger !**

A l'attaque !

Tour 1

a) De notre correspondant de guerre auprès du lieutenant-général Cunningham.

Les Alliés ont mis au point une manœuvre diabolique : tout en exerçant une poussée énergique sur la partie centrale du front avec, d'ouest en est, les Sud-Africains, les Néo-Zélandais et les Indiens, ils préparent en catimini un crochet au sud-ouest avec leurs blindés les plus rapides.

Résultats : A l'est, rien jusqu'à Sollum. Au centre, les Sikhs et les Néo-Zélandais encerclent deux régiments italiens et en font de la chair à pâtée : un éliminé, un réduit. Mais à l'ouest, les Sud-Africains se heurtent à des panzers !

b) De notre correspondant de guerre auprès du général Rommel.

Le stratège allemand a décidé de couvrir légèrement Tobrouk et d'écoeurer les brigades d'infanterie alliées à coup de blindés « Ach ! explique-t-il *ch'aimerais afoir autant de chars que zette foutue VIII^e armée !* ».

Les Pzr III foncent sur les Néo-Zélandais, qui se sont enfoncés au beau milieu du front. Deux des quatre bataillons de chars sont réduits, mais une brigade N.Z, incapable de reculer, est éliminée !

Tour 2

a) Cette fois, c'est parti ! Sur tout le front, l'activité est vive, mais le principal se passe à l'extrême ouest, où les Stuart et les auto-mitrailleuses foncent vers Tobrouk, ne se heurtant qu'à de l'infanterie. Sur le combat qui suit, l'Axe recule et un bataillon de reconnaissance fonce vers la forteresse. C'est fou, car le reste des forces est resté en arrière, et si quiconque s'interpose, c'est l'écrasement certain de l'unité ! Pourtant, bientôt, la mer est en vue, et le bataillon atteint le refuge de la ville — plus un poil de sec !

b) Herr Général est furieux ! Coupé momentanément de ses bases, il ne peut même pas acheminer de replacements à ses panzers abîmés. Il ne peut que rétablir la ligne générale du front, tout en démolissant un bataillon d'auto-mitrailleuses importun.

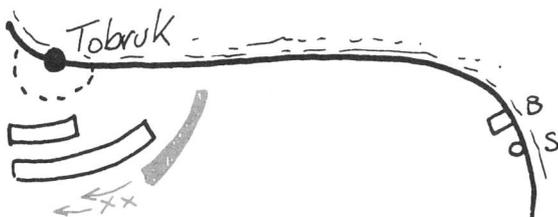
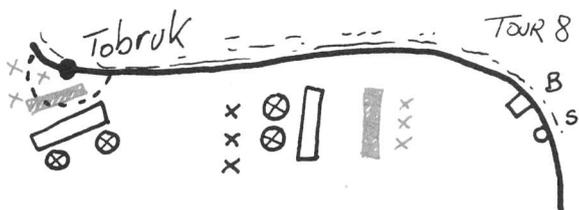
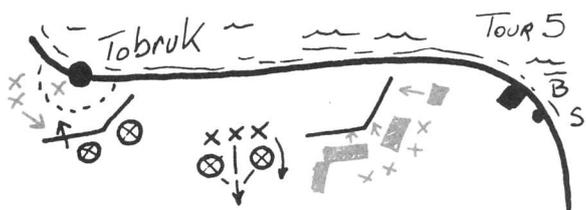
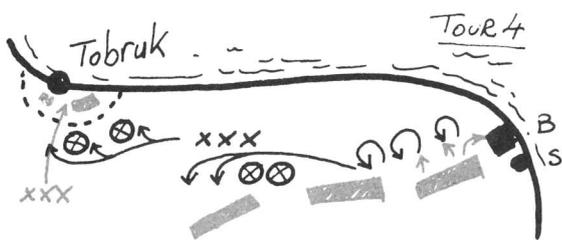
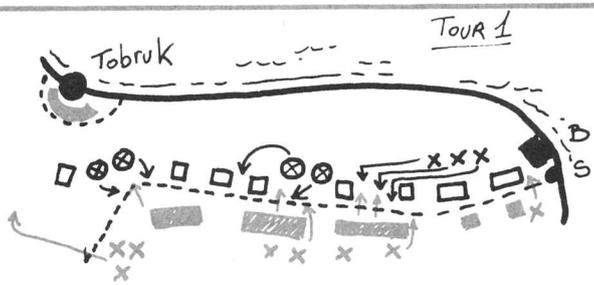
Tour 3

a) Les Stuart survivants percent jusqu'à Tobrouk, dont la garnison fait une sortie, anéantissant les unités d'infanterie légère à l'ouest de la citadelle. Toute la percée de blindée s'est faite dans un étroit couloir (le long du bord de la carte). Mais la ligne de front est trop longue. Tobrouk renforcé, tout le centre commence à décrocher et à se replier vers l'est, où une manœuvre d'enveloppement de Sollum et Bardia est entamée. *Les choses vont bien, nous a déclaré le général Cunningham. Mais je voudrais bien savoir où sont ses panzers ! Et j'aimerais bien aussi que mes chars soient un peu plus solides...*

b) Les chars allemands abîmés sont de nouveau privés de replacements. Et, bien sûr, pense Rommel, de puissantes forces d'infanterie doivent avoir suivi les Stuart, bloquant le bord ouest ! Du coup, deux bataillons de panzers et la division Ariete se jettent dessus... et tombent sur du vide. Frustré, Rommel décide de lâcher Bardia et de replier lentement son aile gauche, tout en renforçant son centre et en bloquant Tobrouk.

Tour 4

a) Bardia est pris, tandis que quelques Italiens trop lents pour se sauver sont éliminés. Tobrouk renforcé s'active, et la brigade polonaise cogne dur. Mais une brigade britannique est réduite par le feu du bataillon motorisé allemand attaqué. Au centre, repli complet vers l'est. Où sont les chars de l'Axe ! Ça ne s'évapore pas, de l'acier, même au soleil de Libye !



- infanterie de l'axe
- x chars ariete
- 15^e et 21^e PANZER
- Mouvements de l'axe
- infanterie alliée
- x chars anglais
- mouvements alliés.

b) Poursuite de la manœuvre du tour précédent : repli à l'est, blocage et guerre d'usure devant Tobrouk avec la 21^e Panzer, tandis que la 15^e Panzer et l'Ariete sont prêtes à foudroyer en contre-offensive l'attaque qui va sûrement venir du sud, au centre du front.

Tour 5

a) La dite attaque ne vient pas, et pour cause ! (voir les cartes). La seule chose qui se passe (il faut économiser le ravitaillement), c'est une poursuite de la poussée vers le nord et le nord ouest, mais à l'extrémité est du front. Poussée point trop forte : il faut se méfier d'un contre qui viendrait d'ouest en est.

b) « S'ils ne viennent pas, ch'irais les chercher ! »

La 15^e et l'Ariete progressent vers le sud... et ne trouvent rien. A ce moment, les deux adversaires se demandent où est passée le plus dur de l'armée ennemie !

Tours 6-7-8

Le front, les fronts plutôt, semblent stabilisés, mais ce n'est qu'une illusion : si à Tobrouk les lignes sont solidement tenues, à l'est, les deux armées n'ont pas assez de monde pour joindre les deux bouts...

Tours 10-11-12

L'activité est intense, mais force reste aux plus nombreux : les Alliés, car les premiers tours ont vu l'élimination de trop d'unités italiennes.

Et, à « Crusader », on ne voit pas venir les coups... C'est pourquoi, pour éviter de se faire tourner, Rommel transforme sa ligne nord-sud en ligne nord-est — sud-ouest. Il enrage : la présence de forces importantes à Tobrouk lui rend très difficile de concentrer ses panzers sur un seul front.

Tours 13 à 18

Pour éviter d'être coupé de ses bases et encerclé à l'est de Tobrouk, Rommel décide — sagement sans doute — un repli général, ayant préservé de la destruction une bonne part de ses meilleures troupes.

Victoire alliée non décisive.

Frank Stora

L'ECLECTIQUE

Un magasin dont vous êtes le héros

•
Wargames - jeux de rôles
figurines - puzzles
stratégie et tactique.
Tous jeux de société
traditionnels et électroniques.

•
Librairie Générale
Spécialiste S.F. et B.D.

•
GALERIE ST HILAIRE
93. Ave du Bac 94210 La Varenne St Hilaire
Tél.: 283.52.23

RER La Varenne - Chennevières
Ouvert toute la semaine du Mardi au Dimanche 13H

MARITA MERKUR

Octobre 1940 : L'Angleterre, seule, reste en lutte. La Luftwaffe n'a pas réussi à éliminer la R.A.F. ; aussi, l'idée de débarquer sur la grande île, sans être vraiment abandonnée, est remise à une date ultérieure. Et puis, c'est qu'on mijote l'invasion de l'U.R.S.S., le « Drang nach Osten », prévue pour le printemps de 1941.

Oui mais voilà, le calendrier ne sera pas respecté, car, sur la frontière gréco-albanaise, les événements vont en décider autrement.

LE JEU

Marita-Merkur nous permet de recréer l'invasion des Balkans (Marita) et de la Crête (Merkur) en 1941.

Deux cartes sont nécessaires, une de format habituel, l'autre de la moitié seulement, qui recouvrent essentiellement la Grèce, la Yougoslavie et l'Albanie.

Enfin ! des scénarios

S'il y a une critique constante à adresser aux créateurs de la série, c'est cette absence de scénarios intermédiaires ; Marita-Merkur constitue une heureuse exception.

En effet, deux scénarios nous sont proposés :

1 — « The Italo Greek War »

L'action se passe sur le front gréco-albanais uniquement. Il met en scène les Grecs, les Italiens, plus quelques unités britanniques et du Commonwealth, soit 130-140 pions environ ; et dure du tour I de novembre 1940, jusqu'au tour où l'invasion allemande est déclenchée, ou jusqu'au tour II de juin 1941, si celle-ci n'a pas

eu lieu.

Les adversaires sont séparés par des hexagones de montagne ; l'avantage numérique est du côté italien, mais les unités grecques bénéficient d'un + 2 au jet de dé, en attaque, dans ces hexagones. La supériorité aérienne est également du côté italien, mais vue la configuration du terrain et les faibles potentiels de bombardement des unités aériennes, cette supériorité est loin d'être déterminante.

Je dirai en conclusion que c'est un très bon scénario, se jouant sur une faible surface, mais n'autorisant pas de percée grandiose. Un scénario de tout repos donc, histoire de se mettre « en jambes ».

2 — « Marita-Merkur »

Ce scénario démarre au tour I d'avril 1941 (qui correspond du point de vue historique à l'intervention allemande), et se termine au tour II de juin 1941, ou au tour où il n'y a plus d'unités alliées ravitaillées sur le continent.

Cette fois-ci, il y a environ 500 pions à manipuler, et la surface de jeu s'agrandit, puisque l'on voit apparaître, en plus des unités du premier scénario, les unités allemandes, hongroises et yougoslaves et d'autres unités italiennes.

Ce n'est effectivement pas la même musique, puisque, coucou, revoilà les panzer-divisions ! Elles sont au nombre de 9, et il n'y a pas grand-chose en face pour les stopper.

En effet, l'armée yougoslave, qui, au premier coup d'œil, paraît très imposante, peut se désintégrer au premier choc, selon une règle simulant les effets de la défection de certaines nationalités. Côté blindé, ça va sans dire que l'avantage est, très largement, et même plus, du côté de l'Axe ; tout comme du côté aviation, où là, c'est du 5 à 1 (c'est d'ailleurs sur ce score que le Sporting Club de Toulon battit le Paris-St-Germain, pendant la saison 84-85 ; que voulez-vous, tout le monde n'a pas la chance d'habiter en région parisienne).

Paradoxalement, le joueur allié ne peut espérer du secours que du côté du joueur de l'Axe.

Mais non, je ne suis pas (encore) en train de perdre la boule, je dis cela car ce dernier doit replier la quasi-totalité de ses forces (invasion de la Russie oblige) dans les plus brefs délais, n'en laissant sur la carte que le minimum obligé par la règle ad-hoc. Compte-tenu de cet élément, la situation du joueur allié n'est pas si désespérée que ça.

Intermède

Néanmoins, j'en imagine certains, se lamentant, en se disant que le jeu n'est pas « équilibré », et qu'il doit être très difficile, voire impossible, au joueur allié de « gagner ».

« Gagner » quoi au juste ? le droit de rejouer ?

Je suis, et j'espère ne pas être le seul, absolument contre cet état d'esprit. On ne devrait pas aborder un wargame comme on aborde une partie d'échecs. Mais, je préfère arrêter là la polémique, puisque, après tout, il ne s'agit ici que de commenter un jeu.

Conditions de victoire

Aussi, la mort dans l'âme, je vais parler des conditions de victoire. Les deux camps se voient attribuer des points pour l'élimination d'unités adverses, ces points sont variables selon le type et la nationalité des unités en question.

En outre, le joueur de l'Axe peut gagner, ou perdre des points, en fonction de la célérité avec laquelle il effectue son repli, et de l'importance qu'il lui donne (2 possibilités).

Il existe également d'autres particularités que je vous laisse le soin de découvrir.

Néanmoins, en ce qui concerne l'occupation de la Crête, celle-ci n'intervient que pour départager les deux joueurs en cas de match nul. Là, je ne suis pas d'accord ; pour moi, le joueur de l'Axe doit impérativement s'emparer de cette île d'importance stratégique évidente (ses terrains d'aviation étaient, au goût des Allemands, un peu trop proches des champs pétrolifères roumains). A voir entre joueurs.

Digression

Petite digression donc, sur les fortifications et celles qui les bâtissent, à savoir les unités du génie.

Pour ma part, ayant le complexe « Maginot », je construis des forts autant que faire se peut, c'est une véritable manie.

Ceci dit, on en trouve déjà imprimés sur la carte, ou alors à placer sous forme de pions, au début du jeu.

C'est que les Grecs possèdent une ligne fortifiée, la ligne « Me-taxas ». Le seul problème c'est qu'elle ne couvre pas toute la frontière. (Tiens, çà me rappelle quelque chose...)

C'est dommage, car l'effet des forts sur les combats est important :

— les facteurs de combat des unités attaquantes sont diminués de moitié, exception faite de l'artillerie et des unités de combat du génie.

— pas d'A.E.C. (Armor Effects capability).

Ceci est valable pour ce jeu, mais, d'un jeu à l'autre, il peut y avoir des divergences ; par exemple, une différenciation entre forts et forteresses, etc... Il n'y a là d'ailleurs rien d'anormal, chaque fortification pouvant avoir certaines spécificités en fonction de son constructeur et de son emplacement.

Passons maintenant au génie.

Les unités du génie sont classées en trois catégories : « construction », « combat », « assaut ».

— la première catégorie, « construction » donc, vous est utile pour construire des forts, des aérodromes, ainsi que pour remettre en état les lignes de communications.

A titre d'exemple, deux tours de jeu vous seront nécessaires, et sous certaines conditions, pour construire un fort.

Les unités de cette catégorie ont toutes un facteur d'attaque égal à zéro et n'ont aucune influence particulière sur les combats.

— La deuxième catégorie « combat » fonctionne comme la première, pour ce qui concerne les constructions et répartitions ; mais, de plus, ses unités influencent les règles sur les combats, en ce sens que leur facteur d'attaque n'est pas diminué de moitié dans l'attaque des forts, villes, etc...

— La troisième catégorie, « assaut », ne sert que pour le combat. Les facteurs de combat de ses unités sont doublés, en attaque, comme en défense, contre ou dans les forts, villes, etc... De plus, pour les dernières catégories, leurs unités sont considérées comme « supported », en défense comme attaque, dans les circonstances mentionnées plus haut.

Enfin, en attaque seulement, si au moins 1/5 en R.E. (Regimental Equivalents) des unités sont de la deuxième ou troisième catégorie, l'assaillant bénéficie d'un + 1 au jet de dé, mais les unités du génie devront supporter au moins la moitié des pertes éventuelles. Malgré leur faible potentiel, ne dédaignez pas les unités du génie, elles peuvent vous être très utiles.

Fermons la parenthèse, et revenons au jeu lui-même.

Conclusion

La première des qualités de ce jeu, c'est son faible encombrement. Tous les wargamers n'ont pas une salle de gymnase ou même une table de ping-pong à leur disposition, il faudra bien un jour que les éditeurs s'en rendent compte.

Peu encombrant donc ; deux scénarios, chose rare dans la série ; un nombre de pions faible pour le premier, plus conséquent, mais diminuant rapidement, pour le second.

Donc, au niveau composants, c'est pratiquement l'idéal.

Qu'en est-il au niveau intérêt du jeu ?

Voyons pour « Marita-Merkur », de loin le plus intéressant des deux scénarios. Ayant dit plus haut ce que je pensais de l'« équilibre », je me bomerai à dire que, d'un côté (Axe), il ne peut y avoir qu'une stratégie défensive. C'est finalement ce qui fait l'intérêt ; çà tombe dans le sens, et en plus c'est historique.

A propos d'historique, comme toujours, il y a de la recherche, çà se sent du côté des règles particulières : coup d'état pro-allié et désertion des unités croates chez les Yougoslaves (faudra les battre au Parc des Princes, ceux-là !), intervention hongroise limitée à l'occupation de deux provinces, le repli allemand bien sûr, le transport d'unités par mer, etc...

Enfin, les conditions climatiques ont aussi leur importance, surtout dans le premier scénario.

D'ailleurs, rien ne vous empêche de cumuler les deux et de jouer la campagne.

De tous les jeux de la série sur lesquels je me suis penché, c'est celui qui m'a le plus enthousiasmé, toutes considérations confondues.

Epilogue

Je viens de jeter un œil sur *Fire in the East* : 6 cartes, 3000 pions et pas de scénario intermédiaire... (au secours !).

Yves Jourdain

LA DIFFERENCE

**JEUX DE ROLE
WARGAMES
LIVRES DE STRATEGIE**

REDUCTION
POUR LES CLUBS

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

CATALOGUE
SUR DEMANDE

**LIBRAIRIE
SAINT-GERMAIN**

140, Bd St-Germain — 75006 PARIS
Tél. : 325.15.78-326.99.24

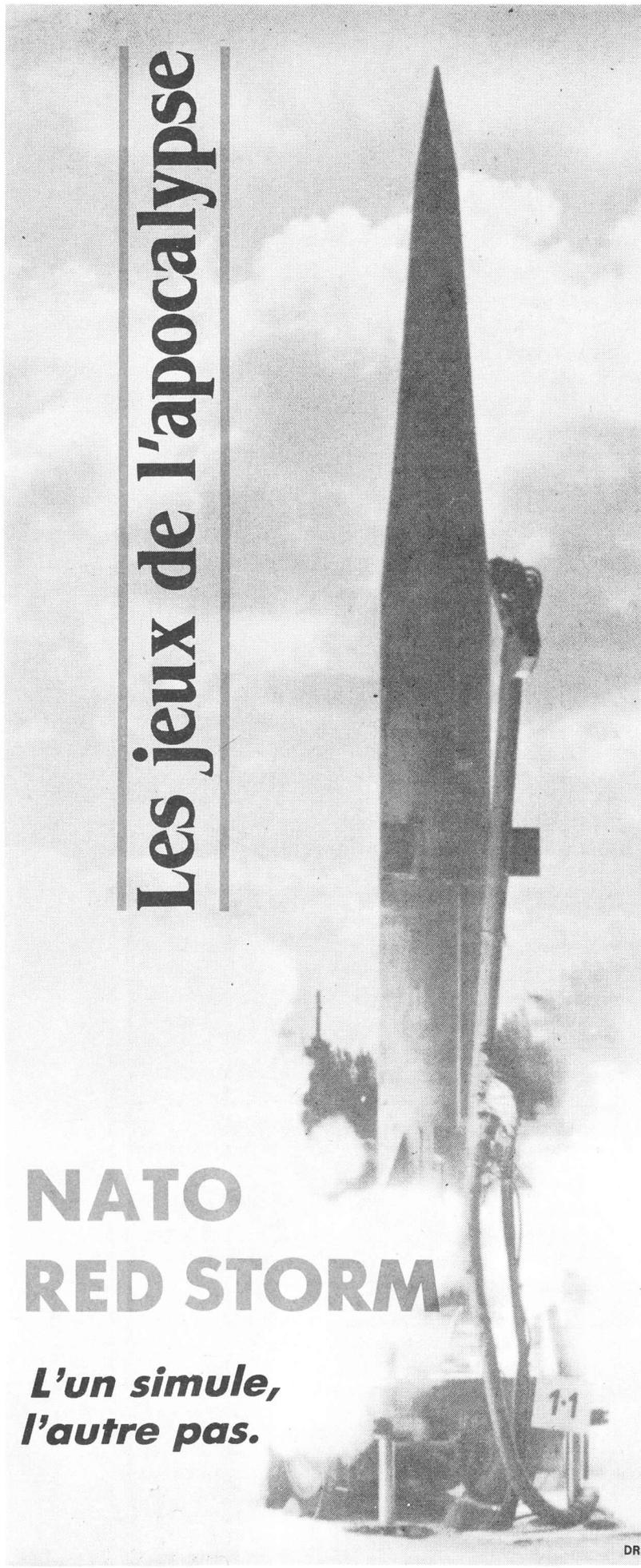
Tous les jours sauf dimanche
de 10 h 30 à 19 h (sans interruption)

métro ODEON

Les jeux de l'apocalypse

NATO RED STORM

**L'un simule,
l'autre pas.**



Le prochain conflit : un sujet piège, presque une forme de « reportage édifiant », jusque dans son caractère éphémère. Car pour créer un wargame historique, la documentation est souvent plus accessible, on connaît assez bien le déroulement du combat. Mais pour les simulations tournant autour de La Troisième, les matériels changent, les conditions géopolitiques évoluent, et les jeux vieillissent vite. A moins de choisir l'imprécision, le jeu stratégique plaqué sur fond d'apocalypse.

Après NATO et Red Storm, nous reviendrons également, dans les prochains CB, sur ces jeux de l'apocalypse.

Depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale, l'Europe risque à tout moment de devenir le champ de bataille des deux Super-Puissances. Celles-ci disposent chacune d'un énorme potentiel militaire dans la région ainsi que de tout un réseau d'alliances soi-disant « défensives », formant l'O.T.A.N. d'un côté et le Pacte de Varsovie de l'autre.

La perspective d'une guerre mondiale débutant par des hostilités en Europe a été traitée dans beaucoup de wargames (voir à ce sujet la communication adressée aux membres du colloque international d'Histoire Militaire « Forces Armées et Systèmes d'Alliances », tenu à Montpellier en 1981, par Georges Ostermann, et publié dans Chanteclerc à l'automne de la même année) : qu'ils soient tactiques (Red Star/White Star de S.P.I., la série Assault de G.D.W.), opérationnels (Nato Division Commander et NATO de S.P.I.) ou stratégiques (The Next War de S.P.I. et Warsaw Pact de T.F.G.).

NATO de Victory Games et Red Storm de Yaquinto publiés tous les deux récemment (1983) n'invoient guère du point de vue de leur thème, et ne brillent pas non plus par l'originalité de leur système de jeu. Néanmoins ils sont tous les deux suffisamment riches pour intéresser tous les joueurs passionnés par un conflit conventionnel en Europe.

NATO

Le moins que l'on puisse dire de Victory Games, c'est que cette jeune firme a frappé un grand coup lorsqu'elle est arrivée sur le marché, en lançant trois grands jeux dont les qualités esthétiques et le reste, la plaçaient parmi les toutes premières marques américaines. Suivant de près la sortie de ces trois nouveautés, NATO ne fit guère exception à la règle.

La très belle carte fournie dans la boîte représente le secteur du front central (selon la désignation de l'O.T.A.N. qui divise l'Europe en un front central qui couvre l'Allemagne, un front nord constitué de la Norvège, et un front sud qui comprend l'Italie, la Grèce et la Turquie) où se produira la confrontation décisive entre OTAN et Pacte de Varsovie en cas de troisième guerre mondiale. Cette carte représente donc une portion de territoire qui s'étend, en allant du nord au sud, des détroits danois au nord de l'Autriche, et, d'est en ouest, de la Poméranie et de la Silésie aux environs de Bruxelles et à la Lorraine. Le relief de toute cette

région de l'Europe est fidèlement représenté avec les forêts, le terrain difficile, les montagnes ainsi que les différentes rivières qui sont indiquées en fonction de leur importance et de leur navigabilité.

Sur cette carte sont aussi imprimés, le calendrier des tours de jeu, bourré d'informations nécessaires aux deux joueurs ; la table des effets des terrains et trois petits rectangles qui permettent de savoir si le Danemark, la Hollande, la Belgique, ont capitulé. La carte est très agréable et très lisible, et facilite surtout grandement le déroulement de la partie.

Les pions sont également très impressionnants. Ceux de l'O.T.A.N. sont de couleur noire, verte, brune, bleue, jaune, avec des différences de couleur dans les signes d'identification des unités afin de faciliter la reconnaissance des différentes nationalités qui composent l'Alliance. Les forces du Pacte de Varsovie sont soit en rouge foncé, soit en rouge vif, soit en orange, pour bien indiquer les fronts auxquels appartiennent les diverses unités. Des numéros en noir sur les pions permettent de savoir à quelle armée appartiennent telles ou telles formations, chose très importante dans le jeu. La plupart des pions sont imprimés avec, au verso, un potentiel d'attaque et de défense réduit (pour enregistrer les pertes), sauf pour les quartiers généraux, dont l'inversion signifie qu'ils ne sont plus ravitaillés.

On trouve en plus de ces pions un nombre impressionnant de marqueurs pour indiquer la possession de villes, les attaques aériennes, l'utilisation de l'arme chimique ou le support accordé à telle ou telle armée ou corps d'armée.

Les règles, qu'elles soient en français (car le jeu a été traduit par Jeux Actuels) ou en anglais, sont très faciles à lire en raison de leur organisation. Malheureusement on n'échappe pas au traditionnel errata, qui néanmoins ne contient que des corrections mineures. Le livret de règles contient aussi deux feuillets qui comprennent toutes les tables ainsi que la séquence de jeu détaillée et un résumé des effets des zones de contrôle ; comme ceci, chaque joueur dispose du sien.

Le système de jeu utilisé par NATO est le traditionnel mouvement/combat, avec une séquence de jeu très détaillée. Le ravitaillement est déterminé juste avant la phase de mouvement puis juste avant la phase de combat. Ensuite le joueur dont c'est le tour précise lesquelles de ses unités attaquantes bénéficieront du support (qui permet de doubler le potentiel d'attaque des unités au combat). Puis, avant que les combats ne soient résolus, le joueur de l'O.T.A.N. peut effectuer des attaques aériennes, ensuite c'est au tour du joueur du Pacte de Varsovie d'utiliser ses points d'attaque aérienne (l'intervention de l'aviation est symbolisée par un système de points enregistrés chaque tour sur un compteur). Signalons que le joueur de l'O.T.A.N. ne dispose pas de phase d'attaque aérienne lors de son propre tour de jeu. Si on utilise les règles optionnelles concernant les armes nucléaires tactiques, le tour de chaque joueur se voit augmenté d'une phase de frappe nucléaire.

Le mouvement

L'un des points forts de NATO, c'est le nombre incroyable de moyens de déplacements qui existent. Suivant la situation et des conditions précises, les unités peuvent se déplacer tactiquement sur les routes (la façon la plus commune), stratégiquement (leur potentiel de mouvement est alors doublé tant qu'elles ne pénètrent pas dans les Z.D.C. ennemies ni qu'elles quittent un territoire ami). Elles peuvent même être transportées, par air et par mer, pour être soit déposées en territoire ami (cas du transport tout court) ou atterrir derrière le front ennemi (cas des débarquements et des parachutages) ou encore utiliser le train (en territoire ami) jusqu'à concurrence de la capacité ferroviaire de chaque camp.

Normalement des deux côtés, on aura la possibilité d'utiliser n'importe lequel de ces moyens de déplacement au moins une fois en cours de partie.

Contrairement au mouvement tactique ou stratégique, le transport d'une unité peut être risqué, car le déplacement par rail la rend plus vulnérable aux attaques aériennes. Ensuite, en fonction du tour de jeu, du scénario, de l'arrivée de l'unité dans l'espace aérien ami ou ennemi, il y a des chances que celle-ci soit

interceptée puis détruite totalement ou en partie. Ceci gêne bien entendu les opérations aéroportées et amphibies du Pacte, mais rend hasardeuse aussi, l'arrivée des unités américaines « reforger » dont les équipements sont déjà prêts en Allemagne et dont le personnel est aérotransporté. Comme dans la plupart des parties, ces renforts risquent d'être indispensables à l'O.T.A.N., les dépôts imprimés sur la carte seront des proies tentantes pour les parachutistes soviétiques, polonais, ou tchèques ; avec des résultats désastreux sur la situation générale de l'O.T.A.N. A quoi peut bien servir une division blindée privée de ses équipements et munitions ?

Aucune route n'est imprimée sur la carte, leur présence est implicite, seuls les hexagones de montagne coûtent plus d'un point de mouvement et pour traverser les grandes rivières (le Rhin), il ne faut dépenser qu'un point de mouvement supplémentaire. Cela rend le jeu très fluide, les fronts des deux armées se déplaçant sans cesse. Les nombreux défilés qui traversent les montagnes sont autant de goulot d'étranglement pour des unités qui ne possèdent un potentiel de mouvement que de quatre ou de cinq, obligeant ainsi à les traverser plutôt que de passer par les montagnes qui coûtent cher en points de mouvement.

NATO

Fabricant : Victory Games.

Sujet : l'invasion de l'Europe Occidentale par les forces du Pacte de Varsovie.

Matériel : 1 carte de 55 x 80 cm, 390 pions représentant les troupes de l'O.T.A.N. et du Pacte de Varsovie, différents marqueurs, 1 livret de règles en anglais accompagné, dans la version commercialisée par Jeux Actuels, d'un livret de règles en français.

Système de jeu : classique alternance des tours de jeu avec la traditionnelle séquence mouvement/combat. Règles pour les opérations aéroportées, les opérations aéromobiles, le transport par air et par mer. Règles spéciales pour les attaques aériennes, la guerre chimique, le ravitaillement, le contrôle du commandement.

Complexité : modérée, en plus le livret de règles en anglais et sa traduction française sont d'une extrême clarté.

Possibilité de jeu en solitaire : excellente.

Possibilité de jeu par correspondance : plutôt bonne malgré le grand nombre d'unités au même moment sur la carte et le nombre élevé de combats qui se produisent chaque tour de jeu.

Date de publication : 1983.

Signe particulier : traduit en français et commercialisé en France par Jeux Actuels.

Le combat

Les joueurs décident si leurs unités vont combattre, et la puissance de feu des troupes dépend du ravitaillement, du terrain, du support offensif accordé à l'attaque, et de l'emploi de l'arme chimique. Le système de résolution de ces combats est basé sur le traditionnel rapport de force. Le support offensif est indiqué par des marqueurs qui sont placés sur les quartiers généraux, ils permettent de doubler le potentiel de combat de toutes les unités sous le commandement du quartier général et qui se trouvent à distance de commandement. L'utilisation de l'arme chimique, qui coûte au Pacte de Varsovie des points de victoire, reste limitée par le nombre de points de guerre chimique à disposition du joueur. Son emploi permet d'augmenter le rapport de force en faveur de l'attaquant, d'un nombre variable de colonnes (selon le nombre de tours qui sépare l'emploi de l'arme chimique et le tour où celui-ci a commencé).

Les effets du terrain peuvent obliger l'attaquant à soustraire de 1 à 3 au dé qu'il lance pour connaître le résultat du combat ou

diviser par deux le potentiel de combat de ses unités, surtout lorsqu'elles attaquent de l'autre côté d'une grande rivière. Les unités blindées et mécanisées qui sont en position d'avance après combat peuvent aussi se déplacer d'un hexagone supplémentaire en exploitation. Les résultats de combat se traduisent par des pertes (inversion de l'unité), ou la retraite des unités vaincues, parfois les deux

Le facteur aérien

Bien que les créateurs du jeu admettent que la guerre aérienne sera le facteur décisif dans tout conflit opposant le Pacte de Varsovie à l'O.T.A.N. ; celle-ci est néanmoins présentée de façon très abstraite dans le jeu. Pas de combats aériens, pas d'attaques des aérodromes ennemis, les créateurs en ont soit-disant tenu compte dans les règles aériennes. Ce qui est d'ailleurs sûrement exact, si l'on considère la règle qui fait perdre à l'O.T.A.N. la moitié de ses points d'attaque aérienne dès que le Pacte emploie l'arme chimique (la fréquence de sortie des appareils occidentaux étant réduite par les précautions à prendre contre les armes chimiques). Les seules attaques aériennes possibles sont celles effectuées contre la capacité ferroviaire ennemie, les unités adverses ou contre des hexagones (dans le but de faire payer plus cher leur traversée). Le joueur du Pacte de Varsovie employant généralement l'arme chimique d'entrée (et celle-ci limitant sévèrement les sorties de l'aviation ennemie) les frappes aériennes tactiques ou stratégiques que le joueur de l'O.T.A.N. peut effectuer ne sont pas réellement décisives.

Du côté du Pacte, ses frappes aériennes stratégiques sont trop sporadiques pour espérer gêner les mouvements par routes ou par voies ferrées du joueur de l'O.T.A.N. Les points tactiques soviétiques sont surtout utiles lorsqu'ils aident les attaques terrestres en réduisant les unités de l'O.T.A.N. postées à des points clefs ; mais ils ne sont disponibles qu'en nombre insuffisant et ce nombre diminue au fur et à mesure que la partie progresse et que l'O.T.A.N. récupère le contrôle de l'espace aérien.

En plus des remarques que l'on pourrait faire au sujet de l'échelle de jeu choisie (de la division au régiment, avec plus de divisions que de régiments) et qui à mon avis est inadaptée (la bonne échelle étant sûrement celle de la brigade et du régiment, mais on sacrifie alors à la jouabilité) ; il est dommage que les créateurs n'aient pas inclus des règles plus souples pour l'emploi de l'arme nucléaire, prévues des règles politiques un peu plus fouillées et ajoutées, même optionnellement, des règles navales.

Pour l'arme nucléaire, si son utilisation est laissée à l'appréciation des joueurs, ses effets tant politiques que physiques sont un peu sommaires. Sur le plan politique, celui qui l'utilise pour la première fois à 50 % de chance de perdre la partie. Cette règle, nous explique-t-on, a été introduite pour simuler les scrupules qu'auraient les Occidentaux à employer l'arme nucléaire chez eux. Pour les forces ouest-allemandes cela peut se comprendre (mais de toute façon elles n'ont aucune arme nucléaire à leur disposition), mais pour les Anglais, les Américains et surtout les Français, cela reste assez incompréhensible. Pour les Russes c'est aussi très étonnant, leur doctrine militaire faisant la part belle à la guerre nucléaire tactique. Du point de vue des effets physiques de la guerre nucléaire, il est regrettable qu'aucune règle n'ait prévu les effets de la contamination nucléaire et qu'une frappe sur une ville soit différente d'une frappe en rase campagne. Sinon tous les désagréments imposés aux joueurs dès qu'ils utilisent l'atome, sont assez bien observés, et à mon avis suffisamment dissuasifs pour que le conflit en reste au niveau conventionnel.

L'indigence des règles concernant le nucléaire fait figure d'abondance en comparaison des règles politiques. En effet celles-ci, hormis quelques règles concernant la capitulation du Danemark, de la Belgique et de la Hollande, sont pratiquement inexistantes. Et pourtant, il y avait de la matière avec le sujet choisi ; les deux alliances ne forment pas des monolithes. Il existe d'innombrables possibilités pour que tel ou tel pays, la France ou la Pologne par exemple, refuse d'entrer en guerre ou soit obligé à la capitulation même si son territoire national n'est pas envahi. Enfin des règles sur l'utilisation de l'arme nucléaire tactique que la France possède en propre et dont la doctrine d'emploi est très différente de celle des Américains, auraient été les bienvenues.

RED STORM

Au premier coup d'œil, il semble que Red Storm ait beaucoup de choses en commun avec NATO. L'échelle de la carte, chaque hexagone représentant 16 km en réalité, est proche de celle utilisée dans NATO ; les unités sont comme dans le jeu de Victory Games des brigades et des divisions. Mais là s'arrêtent les ressemblances.

La carte de Red Storm ne représente qu'une portion de l'Europe Centrale allant de Hambourg à Munich et de Leipzig à Liège. En outre alors que la carte de NATO est plutôt agréable à l'œil, celle de Red Storm n'est que fonctionnelle et presque affreuse. L'Allemagne de l'Ouest y est colorisée en gris, celle de l'Est en rose et la France et le Bénélux en jaune. Imprimées sur ces pays, on trouve des forêts (en vert), des villes (en noir), et tout un réseau d'autoroutes en rouge. Aucune table ne figure sur la carte, même pas celle des effets du terrain, dont on a pourtant furieusement besoin.

Après la déception causée par la carte, les pions représentent une surprise assez agréable. Il y en a en tout trois variétés : des rectangles représentent les divisions ; de gros carrés, les divisions d'infanterie et les divisions spéciales (parachutistes, troupes hélicoptérées, artillerie) ; alors que d'autres plus petits représentent les brigades, régiments et les unités d'hélicoptères d'attaque. Les marqueurs sont aussi carrés. Sur les pions sont imprimées des silhouettes de chars, de véhicules blindés, de canons, etc. Bien que très réussis esthétiquement, ces pions sont d'une utilisation très peu pratique sur la carte, en raison de leur taille, au double de celle des pions normaux, malgré la taille importante des hexagones. Par exemple, il est très difficile d'empiler des régiments, des divisions blindées et de l'artillerie avec des marqueurs indiquant la désorganisation (marqueurs utilisés pour les pertes) dans un même hexagone, sans que toute la pile s'effondre et n'aille se ballader dans les hexagones environnants. Les huit pages de règles de Red Storm sont particulièrement ennuyeuses à lire. Elles ressemblent plus aux règles de jeux que l'on trouve dans un magazine plutôt qu'à celles présentes habituellement dans une boîte payée quelques centaines de francs. Bien que correctement organisées, celles-ci ont été imprimées sur un trop petit livret pour que les points essentiels ressortent à la première lecture. C'est par exemple le cas de la séquence de jeu, qui par ailleurs est très simple ; consistant en une phase de mouvement, une phase de combat et une phase de mouvement des unités mécanisées. Les hélicoptères de l'O.T.A.N. pouvant en plus attaquer avant la phase de combat des unités du Pacte de Varsovie.

RED STORM

Fabricant : Yaquinto Publications.

Sujet : l'invasion de l'Europe Occidentale par les forces de Pacte de Varsovie.

Matériel : 1 carte de 55 x 70 cm, 348 pions (dont certains du double de la taille normale) représentant les troupes de l'O.T.A.N. et du Pacte de Varsovie, différents marqueurs, 1 livret de règles, différents tableaux.

Système de jeu : classique alternance des tours des deux joueurs, avec une séquence de jeu comprenant une phase de mouvement intercalée entre deux phases de combat. Règles pour l'appui aérien, les hélicoptères de combat, les opérations aéroportées, les « briseurs d'assauts ».

Complexité : modérée, bien qu'il faille s'habituer au système de combat.

Possibilité de jeu en solitaire : excellente.

Possibilité de jeu par correspondance : bonne.

Date de publication : 1983.

Le mouvement

Les unités suivant leurs types possèdent un potentiel de mouvement différent, qui s'élève généralement à huit points lors de la première phase de mouvement, et qui est de quatre pour toutes les unités non désorganisées durant celle des unités mécanisées. Il coûte 1 point de mouvement supplémentaire pour pénétrer dans un hexagone de forêt ainsi que pour quitter une zone de contrôle ennemie. Les grandes rivières peuvent être traversées en dépensant 2 points de mouvement supplémentaires et les hexagones de montagne (à l'exception des cols) ne sont accessibles qu'aux fantassins, au coût de quatre points de mouvement. Ce dernier point est déjà assez contestable, et ce n'est pas le seul. Non seulement les hexagones contiennent assez de terrain pour qu'une ou plusieurs divisions blindées ou mécanisées trouvent des points de passage, mais il ne faut pas oublier que la partie de l'Europe représentée, est celle où se trouvent le plus de routes.

Aussi oubliée par les inventeurs de Red Storm, mais qu'on trouve dans NATO la présence le long du rideau de fer d'unités légères de l'O.T.A.N. dont la mission est de retarder les forces du Pacte de Varsovie pour permettre aux autres troupes de l'alliance de se préparer au combat. Dans NATO, le premier franchissement de la frontière entre les deux Allemagnes ou de la frontière tchécoslovaque coûte 1 point de mouvement supplémentaire aux unités du Pacte de Varsovie. Dans Red Storm, rien n'a été prévu.

La présence sur la carte d'autoroutes qui ont d'ailleurs une grande importance dans le jeu pour le ravitaillement est aussi assez douteuse. En premier lieu signalons que le terrain sur lequel se déroule la partie est l'un des mieux fournis en ce qui concerne le réseau routier, et donc il n'y avait aucun besoin de surcharger la carte en indiquant des autoroutes dont la présence est somme toute assez arbitraire, car puisqu'on indique certains autoroutes, pourquoi ne pas tous les imprimer. Deuxièmement ces voies rapides risquent de ne pas être d'une grande utilité pour les deux camps, étant en effet des cibles trop faciles pour l'aviation, les missiles, l'artillerie à grande portée. Aucun général ne serait assez idiot, à fortiori pour y faire passer son ravitaillement.

Le combat

Le combat est traité d'une manière intéressante. Plutôt que d'essayer d'obtenir un rapport de force, l'attaquant et le défenseur consultent chacun une table des résultats de combat après avoir lancé le dé et déterminé la colonne où ils liront le résultat, en comparant la puissance de feu de l'attaquant et celle du défenseur. Le dé utilisé est un dé à 10 faces, et les résultats possibles vont de la retraite à la désorganisation. Chaque unité peut être désorganisée trois fois et toujours combattre avec une puissance de feu réduite il est vrai. A la désorganisation, l'unité est détruite. De façon inexplicable, aucune différence n'est faite entre les régiments, brigades et divisions, en ce qui concerne les pertes que ceux-ci peuvent subir. Enfin l'emploi de l'arme chimique n'est prévue nulle part, alors que celui des « briseurs d'assaut » côté de l'O.T.A.N. l'est. L'emploi de l'arme nucléaire tactique est aussi prévu, mais la seule utilisation qu'on puisse en faire est tellement fantaisiste que je n'ose même pas en parler. L'aviation n'intervient que de façon très abstraite et n'a aucun effet sensible sur le cours de la partie.

Les problèmes

Ils commencent dès qu'il s'agit d'installer initialement les forces de deux camps. Avec l'exception des forces tchèques, est-allemandes, et polonaises qui doivent être installées dans leur pays respectif, le joueur du Pacte de Varsovie peut placer ses unités où il le désire du côté est du rideau de fer. Alors que dans NATO, les unités du Pacte sont placées sur deux hexagones spécifiques, ainsi que les troupes de l'O.T.A.N. et que chaque joueur dispose du premier tour pour que ses unités gagnent leur base de départ. Une liberté semblable à celle dont dispose le joueur du Pacte de Varsovie est laissée au joueur de l'O.T.A.N. qui, devant néanmoins placer des troupes au nord d'une ligne allant de Kassel à Bonn, peut les placer n'importe où, compte tenu de cette limite. Si cette installation entraine dans l'organisation d'un scénario spécial, ce serait intéressant, mais sans cela c'est tout à fait irréaliste. Il est évident que l'O.T.A.N. en déployant ses troupes doit tenir compte d'impératifs stratégiques telle que la position des bases abritant les unités, de contraintes politiques aussi. Que dirait le bloc soviétique si toutes les divisions de l'O.T.A.N.

METRO : VAVIN ou RASPAIL

jeux de rôle

figurines

WARGAMES

OUVERT LUNDI APRES MIDI

LU D U S

120 Boulevard du Montparnasse
75014 PARIS tel: 322 8250

VENTE PAR CORRESPONDANCE

s'installaient à portée de canon du rideau de fer ?

Un autre gros problème est celui des renforts dont dispose le Pacte de Varsovie. Le premier groupe des renforts qui arrive durant le deuxième tour (au jour J+8 selon l'échelle de temps) devrait être constitué en réalité principalement d'unités soviétiques de catégorie II, dont les effectifs en temps de paix sont approximativement entre 15 et 50 % et qui possèdent en général un équipement qui est loin d'être du tout dernier modèle. Hors, il est curieux de constater dans Red Storm que ces unités sont plus puissantes, à la fois en attaque et en défense, que celles dont dispose le joueur du Pacte de Varsovie initialement, qui sont pourtant constituées du groupe des forces soviétiques en Allemagne ; les troupes les mieux équipées et les mieux entraînées d'URSS. Plus encore, les renforts du tour quatre (jour J+16) qui devraient être des divisions de catégorie III encore plus mal loties que celles de catégorie II, sont encore plus fortes que les précédentes. A croire que l'état-major du Pacte de Varsovie a choisi, dans Red Storm, d'envahir l'Allemagne de l'Ouest à l'envers.

Les règles concernant les opérations aéroportées sont elles aussi incroyables. Le créateur du jeu a choisi d'utiliser, plutôt que de trouver un système simulant les difficultés d'opérations aéroportées sur un champ de bataille moderne, la solution utilisée dans les jeux sur la deuxième guerre mondiale pour représenter les parachutages. Les unités de parachutistes embarquent dans les villes ou depuis des positions hors carte puis sont larguées n'importe où. Ensuite le joueur lance un dé dont le résultat sur une table peut laisser à l'unité larguée entre 90 et 30 % de chance de survivre, ceci en fonction de la distance qui sépare son point de largage de la plus proche unité amie. Bien sûr il n'est nulle part fait mention dans les règles des possibilités qu'aurait l'aviation ennemie d'intercepter les transports, et mieux !, aucun des deux camps n'est limité en ce qui concerne le nombre d'unités parachutistes (en général des divisions), qu'il peut larguer durant un même tour de jeu.

Avant d'aborder la règle qui m'a fait le plus sourire, il est bon de souligner quelques autres points de règle qui font que Red Storm est très en-dessous du réalisme des jeux que Victor Games et G.D.W. ont consacré au même sujet. On peut notamment remarquer que les unités aéroportées américaines et celles de Marines sont beaucoup trop puissantes défensivement ; dans NATO, par exemple, les auteurs expliquent même qu'ils ne les ont pas inclus car ils les considèrent trop légères pour combattre sur le théâtre européen. De toute façon, nombreuses sont les divisions U.S. qui sont trop fortes ; deux fois plus puissantes défensivement que leurs homologues de la Bundeswehr. Certaines même, dont une brigade est pourtant détachée, sont aussi puissantes que si elles étaient à effectif plein. Enfin notons la pléthore d'unités d'hélicoptères de combat représentées par un pion du côté de l'O.T.A.N. alors que le Pacte de Varsovie n'en dispose d'aucun. Naturellement, on vous explique que les hélicoptères disponibles du côté du Pacte ont été incorporés aux divisions de l'alliance et que leur puissance de feu est représentée par une augmentation des potentiels d'attaque et de défense des divisions soviétiques, allemandes de l'est, polonaises, tchécoslovaques. Tout de même c'est un peu abusif et même si le Pacte à une doctrine d'emploi des appareils à voilures tournantes différente de celle de l'O.T.A.N., cet artifice ne tient pas compte et ne représente surtout pas la supériorité dont dispose l'alliance orientale en matière d'hélicoptères. On peut aussi faire remarquer qu'incorporer les hélicoptères aux divisions ne dispense pas non plus de prévoir des unités hélicoptères indépendantes comme l'a fait G.D.W. dans the Third World War et Southern Flank. J'ai gardé le plus drôle pour la fin, à savoir les règles concernant les « briseurs d'assaut ». L'O.T.A.N. peut employer ces armes juste avant la phase de combat soviétique. Elles ont pour effets d'infliger un certain nombre de points de désorganisation aux unités attaquées. Jusque-là pas de problème, mais l'O.T.A.N. en dispose en quantité illimitée et leur effet est pratiquement semblable à celui d'une frappe nucléaire tactique. Je savais que l'O.T.A.N. disposait d'armes intelligentes efficaces, mais à ce point...

Si Red Storm est une très mauvaise simulation, on peut néanmoins dire que comme jeu, il vaut l'argent que vous dépensez pour acheter. Mais tout de même modifiez-en un peu les règles pour y apporter un peu plus de réalisme.

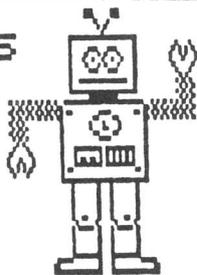
Conclusion

Ces deux jeux peuvent satisfaire tout amateur. Cela dépend de ce qu'il cherche. S'il veut un wargame particulièrement bien fini, facile et agréable à jouer, dont les règles recouvrent à peu près tous les aspects de la guerre moderne au niveau opérationnel, et qui plus est traduit en français, il n'aura qu'à choisir NATO de Victory Games. Si par contre, il ne désire qu'un jeu sans prétention, avec des règles réduites au strict minimum, il pourra se contenter de Red Storm. □

Frédéric Armand

Jeux de rôles

UNE NOUVELLE
ASSOCIATION
UN NOUVEAU JOURNAL



Dragon radieux

Du souffle du dragon
au désintégrateur,
un journal qui
crache des flammes !

LE N° 25 F - ABONNEMENTS 5 Nos 100F
RENSEIGNEMENTS - ABONNEMENTS :

Le Dragon Radieux
Le Charbinat
38510 - MORESTEL

BIBLIOGRAPHIE

La Troisième Guerre Mondiale — Général Sir John Hackett — Belfond 1979.

La Guerre Planétaire — Général Sir John Hackett — Sylvie Messinger 1983.

La Sixième Colonne — François — Stock 1979.

Encore un effort et nous aurons définitivement perdu la Troisième Guerre Mondiale — Général Robert Close — Belfond 1981.

La Menace — Andrew Cockburn — Plon 1984.

Les Guerres de l'Après-Guerre — Ouvrage collectif sous la direction de Sir Robert Thompson — Tallandier 1983.

La Machine de Guerre Soviétique — Ouvrage collectif — Elsevier 1976.

La Machine de Guerre Américaine — Ouvrage collectif — Elsevier 1980.

Atlas du Monde Armé — Michael Kidron & Dan Smith — Calmann Lévy 1983.

Aujourd'hui la Guerre — Ouvrage collectif — Tallandier 1984.

La Bombe, armes et scénarios nucléaires — N° 55 de la revue Autrement... 1983.

Les ouvrages cités ci-dessus sont soit des essais sur le thème de la Troisième Guerre Mondiale, soit des encyclopédies décrivant les deux alliances. Ils recouvrent à peu près tous les aspects d'un affrontement O.T.A.N./Pacte de Varsovie.

"L'ŒUF CUBE"

DANS VOS SOULIERS



LE SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE DE L'ŒUF CUBE

LA MAGIE DU CHOIX

*Des centaines de jeux de rôle et de simulation, anglais, américains, français.
Une multitude de scénarios pour D & D et AD & D (dont beaucoup en français).
Et bien sûr, plus de 2 500 figurines différentes (Citadel, TSR, Grenadier...).*

LA CLEF DE CET UNIVERS : LA LISTE DES JEUX, GRATUITEMENT SUR DEMANDE

CONDITIONS SPECIALES POUR LES CLUBS : CONTACTEZ-NOUS
L'ŒUF CUBE, 24, RUE LINNÉ, 75005 PARIS - 16 (1) 45.87.28.83

JEUX DE SIMULATION

EN FRANÇAIS

SQUAD LEADER (TACTIQUE WW II)	270 F
CROSS OF IRON (EXTENSION DE S.L.)	275 F
CRESCENDO OF DOOM (EXTENSION DE S.L.)	275 F
GI ANVIL OF VICTORY (EXTENSION DE S.L.)	375 F
CRY HAVOC (PAS DE QUARTIER !)	165 F
SIEGE (A L'ASSAUT D'UNE FORTERESSE) ..	165 F
SAMOURAÏ BLADES (JAPON FEODAL)	165 F
AMBUSH (LE VRAI SOLO)	335 F
MOVE OUT (SCÉNARIO AMBUSH)	180 F
CIVILISATION (8000 AVANT J.-C.)	295 F
NATO (LA 3 ^e GUERRE MONDIALE)	245 F
VIETNAM (L'ENFER...)	295 F
1809 (NAPOLÉON SUR LE DANUBE)	255 F
BATTLE CAR (MAD MAX...)	115 F
MOCKBA (OBJECTIF MOSCOU)	225 F
WOODEN SHIP & IRON MEN (18 ^e SIECLE) ..	235 F
HELL'S HIGHWAY (OP. MARKET GARDEN) ..	305 F
FLAT TOP (BATAILLE DU PACIFIQUE)	305 F
CESAR LEGION	265 F

EN ANGLAIS

PAX BRITANNICA	VG 305 F
SIXTH FLEET	VG 380 F
FIRE POWER (SOLO DE AVH)	AVH 280 F
WORLD WAR II	SPI 305 F
COBRA	SPI 215 F
AIR CAVE (HELICOPTERES)	255 F
RUSSIAN FRONT	AVH 310 F
QUEBEC 1759	245 F
RIDDLE OF THE RING (TOLKIEN)	235 F
TALISMAN (LA MAGIE)	115 F

NEW FROM USA AND UK

ORIENTAL ADVENTURE (AD & D - TSR) : UN NOUVEAU DMG, SAMOURAÏ	
ET NINJA DANS VOS AVENTURES	175 F
JUDGE DREDD : LE J.D.R. DE SUPER HEROS QUI PASSIONNE LES USA	145 F
TEMPLE OF EVIL (T 1-4 de TSR) : UNE GRANDE CAMPAGNE, NIVEAU 1-8	150 F
LANKHMAR (AD & D - TSR) : LA FANTASTIQUE CITE DES VOLEURS	140 F
DRAGON OF WAR : DL 8 (AD & D - TSR) : LA SUITE DE LA SAGA DE DRAGON LANCE ..	80 F
CARWARS DE LUXE EDITION : MAD MAX CHROMÉ	250 F
UNCLE'S ALBERT (CARWARS) : LE CATALOGUE DE GADGETS LE PLUS FOU	75 F
SPACE MASTER (ICE) : LE JEU DE ROLE DE S.F. D'UN RÉALISME ABSOLU	350 F
JULIUS CESAR (SPI) : LA GUERRE DES GAULES	215 F
TWILIGHT WAR (SPI) : LA RÉSISTANCE FRANÇAISE	180 F

TOUS LES JEUX DE ROLE

BASIC SET EN FRANÇAIS	170 F	BATTLE SYSTEM	TSR 205 F
EXPERT SET EN FRANÇAIS	170 F	BLOODSTONE PASS (MOD. BATTLE SYSTEM) ..	110 F
REVE DE DRAGON EN FRANÇAIS	150 F	ROLEMASTER (BEST OF ICE)	375 F
FEERIE EN FRANÇAIS	190 F	TRAVELLER	GDW 115 F
STORMBRINGER (MOORCOCK)	295 F	SPACE OPERA	FGU 265 F
DEMON MAGIC (STORMBRINGER)	160 F	AFTERMATH	275 F
PENDRAGON (KING ARTHUR)	330 F	RING WORLD	345 F
RUNQUEST III (NEW EDITION)	450 F	JAMES BOND	AVH 185 F
VIKING (RUNQUEST III)	265 F	INDIANA JONES	TSR 135 F
IMPERIAL CRISIS (SCE - SPACE MASTER) ..	150 F	CONAN	TSR 130 F
FUTUR LAW (ICE SPACE)	160 F	MASTERSSET (D & D BASIC 4)	TSR 135 F
TECH LAW (ICE SPACE)	160 F	CHIVALRY & SORCERY	270 F
WARMHAMMER (BATTLES)	145 F	NEW YORK NEW YORK (MARVEL)	60 F
PARANOIA	240 F	MARVEL SUPER HEROS	135 F
TWILIGHT 2000	GDW 315 F	ET LES AUTRES	

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

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

..... TEL.

B.P. VILLE

DESIGNATION

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage

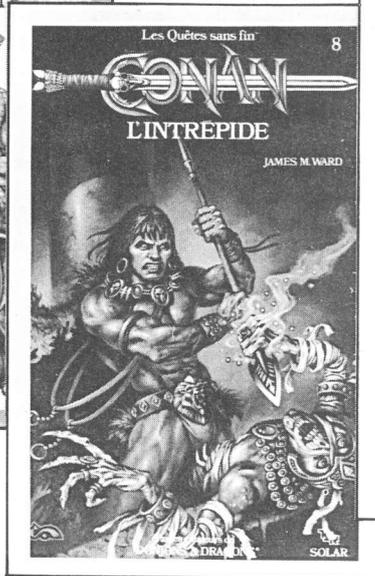
25 F

TOTAL

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 35 F

DONJONS ET DRAGONS®

Vient de paraître



Les nouvelles séries

- CONAN
- STAR FRONTIERS
- SAMOURAÏ

Déjà parus

LE DONJON DE L'EFFROI
LA MONTAGNE DES MIROIRS
LES COLONNES DE PENTERGARN
RETOUR À RUISSELAC
LA RÉVOLTE DES NAINS
LES DRAGONS DE L'ARC-EN-CIEL

À paraître début 1986

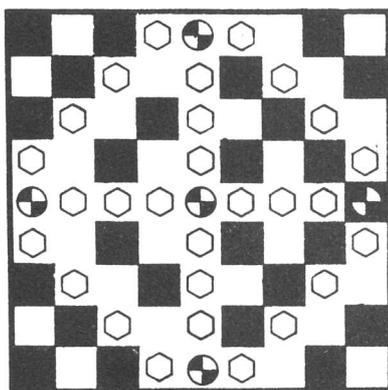
CONAN ET LA PROPHÉTIE
LA RANÇON DU DRAGON
LA QUÊTE DU ROI MORT
LE DONJON DU MAL

En vente dans les librairies et les magasins de jeux
(20F le volume)

Les quêtes sans fin™ de DONJONS ET DRAGONS®
*une série de livres qui vous permettent de jouer seul et font de
vous le héros d'aventures fascinantes!*

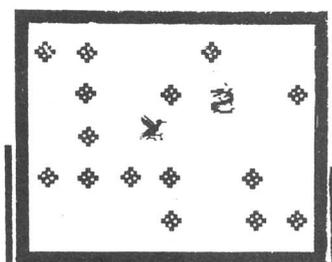
SOLAR 

Un jeu de stratégie et de réflexes pour **ZX Spectrum, Apple II, Atari, Commodore 64**. Edité par **Ariolasoft**.



ARCHON

OUAIS... A PREMIERE VUE, encore un programme d'échecs... Mais quelles formes bizarres ont ces pièces ? Et... horreur ! Le terrain fait 9 x 9 cases ! Vite, à l'aide, le manuel ! Après lecture du manuel de 16 pages, plein d'humour, on constate combien les auteurs d'Archon ont massa... heu... modifié le vénérable jeu d'échecs. D'abord, les blancs et les noirs, qui s'affrontent sur 9 x 9 cases, sont dissemblables bien qu'équilibrés. Chevaliers contre Goblins en guise de pions, Mage contre Sorcière comme Rois, Phénix contre Banshee, Djinn contre Dragon (*là, c'est carrément inclassable*). Et toutes ces pièces ont un potentiel de mouvement variant de 3 à 5 cases. Elles se déplacent en marchant ou en volant par-dessus d'autres pièces (*quelle hérésie !*). Se prendraient-elles entre elles de façon civilisée, au moins ? Que nenni ! Si une pièce se met en tête d'entrer dans une case occupée par une pièce adverse, l'« Archonier » (*ben oui, un échiquier décent a 64 cases, pas 81 !*) cède la place à l'« Arène », terrain semé d'obstacles ou chaque pièce défend sa peau à la manière d'un jeu d'arcade, mouvement et coups en temps réel au clavier ou au joystick. C'est alors, selon le manuel, que vous pouvez crier « Ça va chauffer ! » (*fantastique, cet humour*). Encore faut-il savoir que les pièces ont un certain potentiel de vie (symbolisé par la hauteur d'une barre sur le côté de l'écran), et que si un chevalier veut placer un coup d'épée sur un



Troll, il a toutes les chances de se ramasser sur le coin du heaume un rocher lancé par ce dernier. La force, la résistance, la rapidité, la vitesse de tir des projectiles (ou des coups d'épée, ou l'aura destructrice du Phénix ou de la Banshee) varient selon les pièces. De plus, le combat est d'autant plus favorable à une pièce que la couleur de la case se rapproche de la sienne. Certes, il y a des cases blanches et noires, mais un certain nombre de cases changent cycliquement de couleur (noir, bleu pourpre, vert, cyan, blanc et inversement). Ça ajoute un facteur temps au jeu.

Au fait, vous croyez peut-être que tout ce petit monde cherche à descendre le Mage ou la Sorcière adverse ? Même pas (*des sauvages, je vous dis !*). Au milieu de chaque bord de l'Archonier et au centre de celui-ci se trouve un « point de pouvoir », case-clé où les pièces sont plus résistantes (entre autres). Seule la possession de ces 5 cases peut apporter la victoire. Et quand une pièce est dessus, pas facile de la déloger. Au début de la partie, le Mage et la Sorcière occupent chacun un point de pouvoir, d'où ils peuvent balancer presque impunément les sortilèges (*hé oui !*) qu'ils ont en réserve. Ils en ont sept, à savoir : Téléportation (d'une pièce vers une autre case), Soins (d'une pièce mal en point), Inversion du Temps (inverse le sens de variation des couleurs), Echange (deux pièces échangent leurs places), Invoque un Élémental (une saleté va dire bonjour à une pièce adverse et la brûle, la noie, l'enterre ou l'envoie tourbillonner), Résurrection (d'une pièce tuée), Emprisonnement (d'une pièce adverse sur sa case pendant un certain temps). Chaque sort n'est utilisable qu'une fois et n'est pas lançable contre une pièce occupant un point de pouvoir.

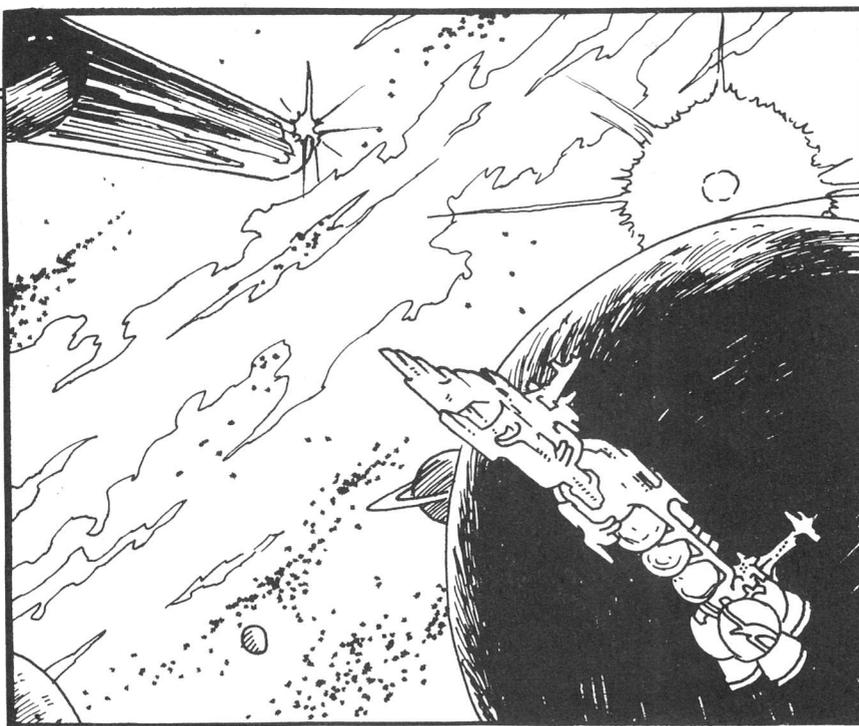


Cette dernière précision doit vous faire trouver une certaine similitude entre ce programme et un JdR fameux connu sous le nom de Plongeurs et Partons. Sauf que, comme le signale le manuel, vous ne trouverez pas le Phénix dans le non moins fameux Recueil des Répugnants de ce JdR (mais c'est la seule exception).

Quelques défauts ? Oui, tout de même. Contrairement à ce que propose le menu de départ du jeu, on ne peut pas se mettre à deux joueurs au clavier pour les combats en temps réel : le décodage des touches s'emmêle les pinceaux. Joystick obligatoire pour un des joueurs. Les graphiques pourraient être meilleurs. Et surtout, l'ordinateur joue trop bien ! Sa stratégie éprouvée vous donnera bien du fil à retordre et de dures leçons d'humilité. Vous aurez ensuite le plaisir de mettre des pâtées mémorables à vos copains débutants.

Archon est l'un des rares jeux de stratégie sur micro méritant de devenir un classique. Il offre d'exceptionnelles possibilités de tactiques variées et de coups de théâtre spectaculaires. Et en plus, il est disponible pour la plupart des bécanes du marché. Quand vous en aurez par-dessus l'écran des jeux sages, tâtez donc de celui-ci... 140 F pour Spectrum et C 64, 300 F pour Atari, environ 600 F pour Apple.

Frédéric Mora



Rendez-vous with Rama

RENDEZ-VOUS WITH RAMA est un jeu d'aventure pour **Apple**, en anglais, inspiré d'une nouvelle d'Arthur C. Clarke, l'auteur du livre 2001 l'odyssée de l'espace. En l'an 2130, tous les plus gros astéroïdes du système solaire ont été découverts et on en découvre encore une douzaine de petits chaque jour. Lorsqu'un énorme astéroïde apparut, les scientifiques se demandèrent pourquoi ils ne l'avaient pas vu plutôt. On le baptisa avec un nom disponible, RAMA, et on l'oublia. Pas pour longtemps, car lorsqu'il s'approcha de la terre, les questions qu'on se posait à son sujet en soulevèrent d'autres. Puis on dut se rendre à l'évidence : Rama était un vaisseau spatial. L'humanité devait se préparer à sa première rencontre avec une autre intelligence.

Et seul *vo*tre vaisseau est assez proche de Rama pour ce contact historique, avant que Rama ne disparaisse du système solaire. Mais les choses se précipitent : attiré par la gravitation du soleil, Rama va le percuter, entraînant des conséquences apocalyptiques. Au fur et à mesure que vous vous en approchez, les informations arrivent : c'est un cylindre de 50 km de long, 20 en diamètre, fait d'un métal inconnu. De plus, il tourne sur lui-même très vite. On ne peut donc y accoster que sur une des deux faces plane, au milieu, sous peine d'être éjecté par la force centrifuge... Votre mission est donc d'y accoster, de l'explorer, et de prendre contact avec les habitants... L'écran est divisé en deux parties : le tiers supérieur montre une image, le reste est réservé aux descriptions... On trouve dans ce jeu quelques jeux d'arcade, par exemple l'approche de Rama, autour

duquel gravitent de nombreux débris d'astéroïdes... Mais ces jeux sont assez mal faits, et pratiquement infaisables...

Au point de vue de l'aventure elle-même, le vocabulaire est étendu, la machine comprend assez bien, le scénario demande beaucoup de réflexion et de méthode. On doit décrire toutes les actions pour sortir du sas, par exemple. On peut faire appel aux membres de l'équipage, qui vous apportent conseils ou renfort. Mais on est parfois bloqué, par exemple quand on reentre dans le sas, impossible de savoir quelle porte on a ouvert, dans quelle partie du sas on se trouve ; ou face à la porte de Rama, où on doit appuyer sur des boutons bleus et rouges pour ouvrir. Malgré toutes les combinaisons, il doit y avoir une ruse au second degré pour pénétrer dans le vaisseau... Le vocabulaire est recherché, le scénario excellent (de la part de Clarke, rien d'étonnant), et finalement *Rendez-vous with Rama* est un jeu assez agréable. Notons aussi que la doc est somptueuse (plan des vaisseaux, télex apportant les renseignements, explication du jeu sous forme de livret de bord...), et que malgré son prix (710 F, c'est très cher), il vaut le détour.

La société Trillium, qui édite ce jeu, a aussi publié **Amazon**, (écrit par l'écrivain Michael Crichton), un excellent jeu d'aventure, splendide graphiquement (Rama est un peu faible à ce niveau, un tiers d'écran ne permet pas des fresques somptueuses) ; **Fahrenheit 451**, sur un scénario de Ray Bradbury ; **Shadow-keep**, un jeu de rôle fantastique sur un scénario de Alan Dean Foster, (auteur de l'angoissant et excellent Alien)... Bref, Trillium a remédié aux scénarios médiocres en collaborant avec les meilleurs auteurs de science-fiction.

Olivier Tubach

Adventure master

CEST UN PROGRAMME pour **Apple**, permettant de créer des jeux d'aventure sans savoir programmer, dans la veine de celui publié dans C.B. 19. A partir d'un menu principal, tous les paramètres sont accessibles, et modifiables à volonté, nom des pièces, connexions entre elles, objets, phrases que comprend le programme, messages répondant à ces phrases, images, score du joueur... On peut à tout moment tester le jeu tel qu'il est, et ensuite remodifier des paramètres. Mais malgré ces possibilités alléchantes, *Adventure master* n'est pas un bon programme.

Lors du jeu lui-même, tout est en texte, sans images. Parfois, une image vient masquer tout le texte, et disparaît à jamais... L'écran en texte est divisé en deux par une grosse ligne blanche du plus mauvais effet, on ne sait jamais si le joueur a la main ou non...

Mais voyons en détail. On apprend au programme toutes les phrases qu'il peut comprendre, en y spécifiant les messages affichés. On peut donc faire un jeu en français, alors ? Pas du tout, car il y a une toute petite analyse de syntaxe qui reconnaît quelques verbes : take, drop, look, et i pour inventaire.

Le programme dispose par ailleurs d'un éditeur d'images, mais là c'est la catastrophe : malgré la splendide image de la doc, montrant un plantigrade affamé faisant contempler son admirable dentition, il est impossible de faire une image potable, on ne manie l'éditeur qu'au joystick, et uniquement dans quatre directions, adieu les lignes courbes... A moins de les tracer point par point, ce qui se révèle aussi dur que de peindre du gothique flamboyant sur le bouclier d'une figurine de 25 mm, avec un gros marqueur. Et il n'est pas indiqué dans la doc comment insérer des images créées avec d'autres utilitaires (il en existe pourtant d'excellents sur Apple).

Cela dit, la doc est très belle, tout y est idyllique, vous pouvez créer le jeu d'aventure de vos rêves... jusqu'à la dernière page sous le titre « restrictions du programme », on ne peut mettre que 32 objets, une centaine de messages, et *DIX* images (!). Cela semble bien insuffisant pour un bon jeu d'aventure.

De plus, le cheminement du jeu d'aventure ne peut se faire qu'en changeant de pièces, en prenant ou en jetant des objets, on n'a aucun contrôle sur les variables internes du programme, on ne peut pas spécifier que le joueur a déjà fait telle action, que tel objet est fermé... Ce programme a dû demander du travail, mais le résultat est bien décevant. Au vu des possibilités du programme, et de son prix (650 F), je ne peux que vous déconseiller d'acquiescer *Adventure master* (édité par **C.B.S. Software**).

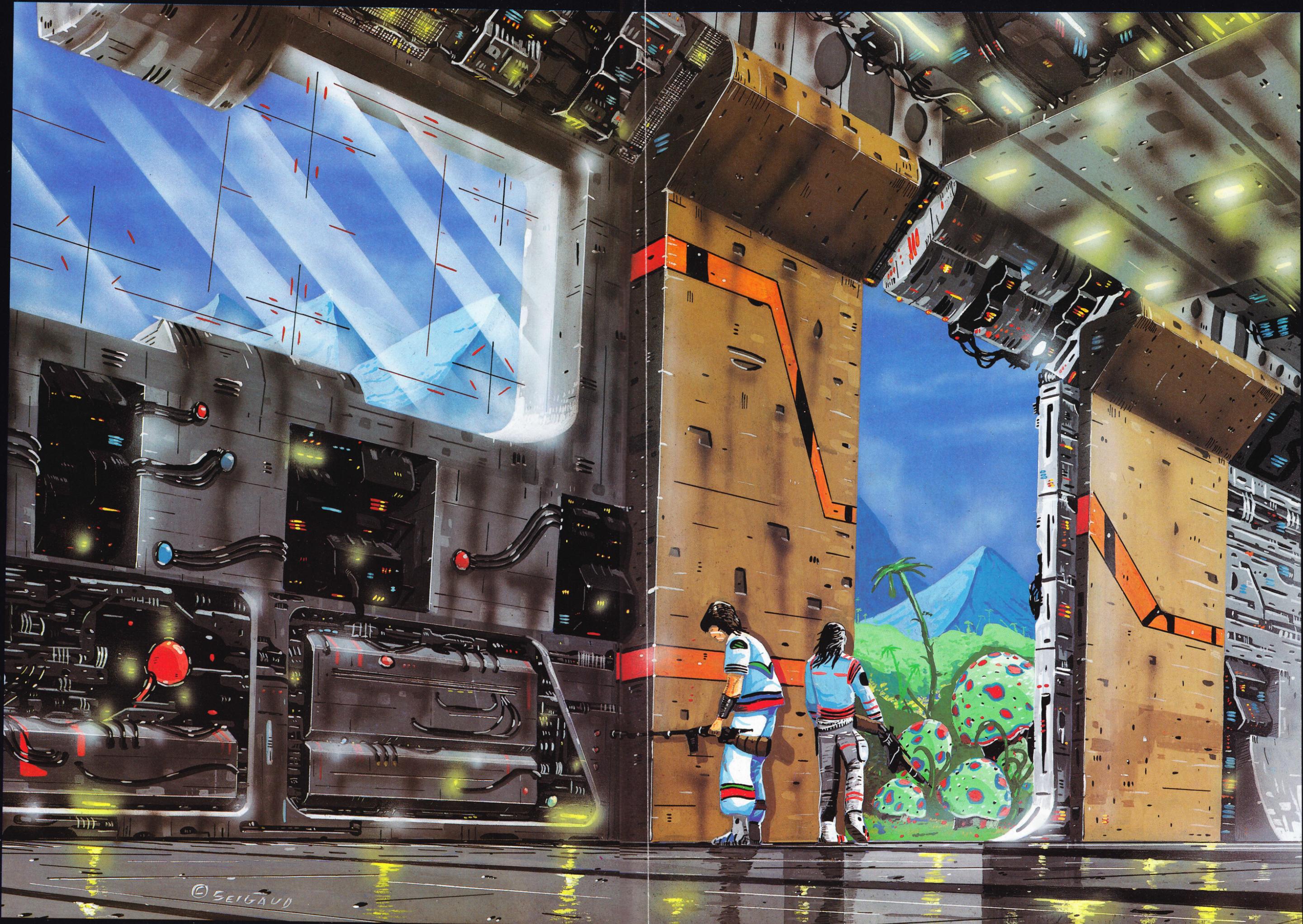
Olivier Tubach

“IL” EST PARU.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. : 93.87.19.70 - **13001 MARSEILLE** : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. : 91.54.02.14 - **17000 LA ROCHELLE** : LA MARELLE 42, rue Saint-Yvon Tél. : 46.41.40.20 - **31400 TOULOUSE** : JEUX DU MONDE, Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. : 61.23.73.88 - **33000 BORDEAUX** : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. : 56.52.33.46 - **34000 MONTPELLIER** : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. : 67.60.57.70 - **37000 TOURS** : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. : 47.66.60.36 - **38000 GRENOBLE** : AU DAMIER 25bis, 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 - **44600 SAINT-NAZAIRE** : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. : 40.22.58.64 - **45000 ORLÉANS** : EUREKA Galerie du Châtelet Tél. : 38.53.23.62 - **49000 ANGERS** : LA BOUTIQUE LUDIQUE 12, rue Bressigny Tél. : 41.87.41.85 - **54000 NANCY** : JEUX JOHN 7, rue Stanislas Tél. : 83.32.17.50 - **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 - **63000 CLERMONT-FERRAND** : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. : 73.93.44.55 - **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 - **71000 MACON** : JEUNE FRANCE 108, rue Carnot Tél. : 85.38.33.41 - **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 Écoles Tél. : (1) 43.26.79.83 - **75008 PARIS** : JEUX DESCARTES Rive Droite, 15, rue Montalivet Tél. : (1) 42.65.28.53 - **76000 ROUEN** : ÉCHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. : 35.71.04.72 - **80000 AMIENS** : MIMICRY 12, rue Flatters Tél. : 22.92.38.79 - **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 - **85000 LA ROCHE-SUR-YON** : AMBIANCE Place du Marché Tél. : 51.37.08.02 - **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 GENEVE (SUISSE)** : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.562 35 27



© SEIGAUD

CASUS BELLI

Chacun a entendu parler des wargames fantastiques avec figurines, que ce soit dans ce journal (n° 16), dans un club ou dans une boutique spécialisée. Mais de tels jeux ne connaissent pas le succès qu'ils devraient avoir face à la montée des amateurs de jeux de rôle ou de jeux avec figurines napoléoniennes ou antiques. Sans doute n'est-il pas facile de franchir le cap entre le jeu de rôle — l'incarnation d'un personnage et son évolution

au fil des aventures — et le wargame fantastique où l'action individuelle cède le pas à la stratégie de masse. De même les wargamers ne voit pas forcément le sérieux et le réalisme, propres à un jeu de guerre, dans le fantastique. Cependant la crainte et le scepticisme doivent s'effacer devant ce genre nouveau et prometteur qui ne peut que relancer l'intérêt de chacun pour le jeu de rôle et le wargame surtout depuis l'arrivée sur le marché de nouvelles règles.

C'en est fini des campagnes laborieuses où un groupe miteux d'aventuriers, accompagné de quelques malheureux suivants et une mule évoluent péniblement de souterrains en marécages et de cavernes en châteaux ; il est grand temps d'y ajouter le piment de batailles titanesques. Le MJ et les joueurs s'accorderont à penser qu'à un certain niveau l'ambition des personnages ne peut plus se limiter à la randonnée pédestre mais doit s'exprimer par le choc des armées sur un champ de bataille. Pourquoi un personnage devenu très puissant devrait-il prendre sa retraite alors qu'il pourrait encore assumer le commandement de nombreuses troupes et les mener au combat ? Combien de fois se trouve-t-on bloqué dans ces campagnes alors que l'on voudrait régler un conflit à grande échelle ?

Quant aux wargamers, ils ne pourront que se réjouir de découvrir de nouveaux plaisirs, tant au niveau de la variété des troupes qu'à l'approche de nouvelles règles, la magie, les créatures volantes etc... qui développent les possibilités stratégiques et tactiques.

Il existe actuellement plusieurs règles sur les wargames fantastiques avec figurines qui proposent des systèmes de jeux et des intérêts différents. Il faut garder à l'esprit qu'un bon jeu doit présenter un certain nombre de caractères dont la clarté, la souplesse, la cohérence et surtout le fait que chacun puisse l'appréhender sans trop de difficultés. Une étude de chacune de ces règles permettra aux intéressés de choisir celle qui leur convient. Parmi celles-ci deux géantes se détachent, Warhammer et Battle System pour AD&D et D&D.

WARHAMMER (2^{ème} édition)

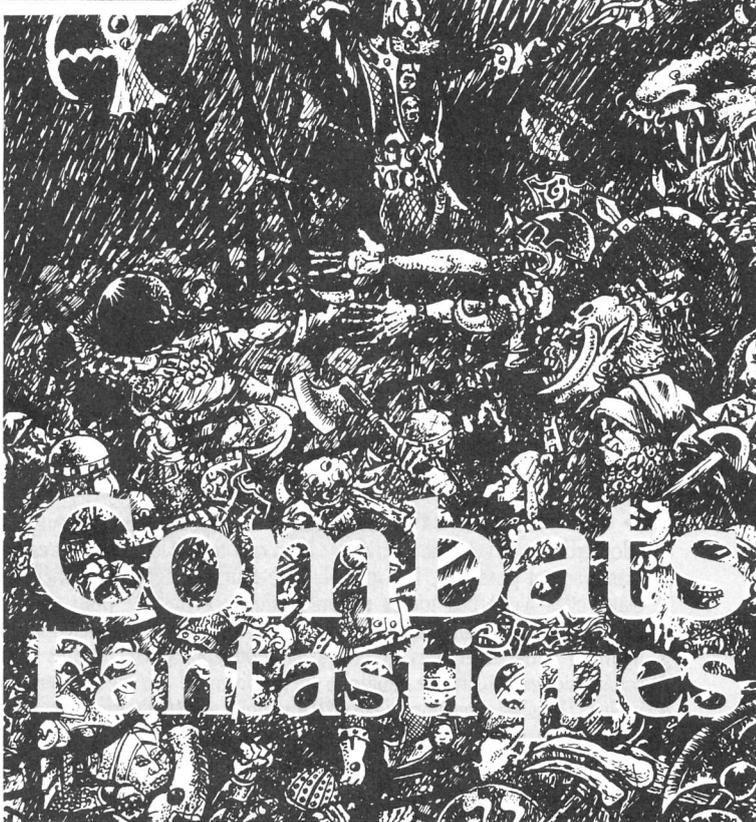
Presque... mais pas vraiment...

Depuis quelques temps déjà Games Workshop propose la seconde édition de la règle Warhammer. Elle se compose de trois livrets : un pour la magie, un pour le combat, un bestiaire, auxquels s'ajoute une planche de pions, plutôt insuffisante et quelconque et un aide de jeu indispensable.

Sous une jolie présentation, très tape à l'œil et très publicitaire, la règle recèle notamment des défauts d'organisation. Les livrets sont peu clairs et malgré des en-têtes de chapitre précis on se perd facilement en cherchant un point de règle.

— **Magie :** C'est le point fort de cette règle. En effet le Battle Magic propose des sorts originaux et multiples, pour la plupart bien adaptés à l'échelle de la bataille (malgré quelques imprécisions de temps à autre sur les jets de sauvegarde et les effets sur le terrain). La magie se rattache à cinq classes de magiciens : nécromancien, illusionniste, démonologiste, élémentaliste et mage. Lancer un sort coûte un certain nombre de points suivant le niveau et les effets dudit sort ; or un magicien est limité dans le nombre de points qu'il peut dépenser.

Les armes magiques sont nombreuses et surprenantes, mais parfois leur coût reste dérisoire par rapport à leur puissance ; pour le même prix il est possible d'avoir une épée permettant à son utilisateur d'absorber la magie et d'en récupérer la puissance ou bien une épée qui ne vous donne que la possibilité de dialoguer avec elle !



Combats Fantastiques

La note déchirante d'un cor transperce l'aube glacée, le pâle soleil levant projette les ombres sinistres des cavaliers alignés sur les crêtes. Haut dans le ciel se découpe la forme onduleuse d'un puissant dragon qui n'attend que l'ordre de son maître pour fondre sur l'ennemi... Vous ! Mais vous êtes prêt, votre armée galvanisée par vos propos enthousiastes dresse ses lances acérées vers le ciel, votre cheval piaffe d'impatience et votre épée vibre dans votre main. Pourtant un soupçon d'hésitation se forme dans l'esprit des deux belligérants, en effet quelle règle choisir pour s'entretuer ?

— **Bestiaire** : Bien que l'on constate une régression par rapport à *Force and Fantasy*, complément de la précédente édition de Warhammer, qui proposait une grande variété d'espèces subdivisées en plusieurs races (homme du nord, de l'ouest, elfe de la forêt, haut elfe etc...) le bestiaire propose cependant un grand choix de monstres dont la description est assez précise. De surcroît le joueur peut moduler le budget que lui coûte chaque figurine en choisissant son équipement. On constate une fois de plus des déséquilibres entre les monstres, au niveau du budget : un dragon crachant le feu coûte le même prix qu'un dragon qui ne possède pas cette faculté, de même une chimère empoisonnée a le même budget qu'une consœur dépourvue de ce charmant attrait.

Mais je lis soudain un doute profond dans les yeux égarés de certains lecteurs, qu'est-ce qu'un budget ? C'est un élément quasiment indispensable dans tous jeux avec figurines. A chaque figurine est associé un nombre de points croissant avec la puissance de celle-ci, ainsi dans Warhammer un goblin vaut 2,5 points alors qu'un dragon coûte 682 points. Ces points additionnés donnent le budget d'une armée ; ainsi selon les scénarios ou le goût des joueurs, ils peuvent équilibrer ou déséquilibrer leur budget, c'est-à-dire avoir un même nombre de points dans chaque armée ou un nombre différent.

Il se trouve que dans Warhammer la constitution d'un budget est fastidieuse et délicate à cause de la disproportion entre le coût des monstres et leur puissance ainsi qu'entre le coût des armes et leur efficacité.

— **Echelle** : Warhammer (comme cela n'est pas précisé sur la boîte) est une règle à la base 1 pour 1, c'est-à-dire une figurine égale un homme, ce qui empêche d'envisager de grandes batailles. De plus, étant donné cette échelle, la portée des armes de jet est beaucoup trop courte, un arc ne tire qu'à 64 mètres alors qu'en réalité il devrait tirer à plus de 150 mètres, donc manque de réalisme qui se retrouve d'ailleurs dans différents points de règle. L'échelle se trouve également inadaptée si l'on augmente le rapport, par exemple une figurine pour dix hommes.

— **Séquence** : Observons n'importe quel champ de bataille : les armées avancent-elles et tirent-elles les unes après les autres ? Certainement pas, les armées avancent et tirent simultanément ou les séquences de Warhammer ne sont pas simultanées ! Il faut bien voir que le jeu avec figurines permet et implique la simultanéité qui renforce le réalisme. On peut citer un exemple simple de l'incohérence de ce système : une unité abritée peut, à son mouvement, se dévoiler, tirer, et retourner se cacher sans que sa victime n'ait pu répliquer, étant donné que ce n'était pas son tour de tirer.

— **Mouvements** : Ils sont effectués en pouce ! Quand les Anglais adopteront-ils le système métrique ? Bien que toutes les manœuvres de masse soient possibles, 1/2 tour, 1/4 de tour, pivotement, avance en biais, elles n'ont pas toutes raison d'être à l'échelle 1 pour 1. Les mouvements sont lents, ce qui est fastidieux lorsque l'on a beaucoup de figurines à déplacer. Les procédés de mouvement sont parfois trop schématiques, la charge multiplie le mouvement par deux, rien de moins ! Dans les extensions de front d'une unité, quatre figurines peuvent s'ajouter ou se retrancher sans pénalité de mouvement ou bien huit auquel cas l'unité ne peut plus bouger, il n'y a pas de demi-mesure ; pourquoi ?

— **Combat** : Il se divise en *tiret et mêlée* et le système de résolution est identique pour les deux cas et tout aussi incohérent et absurde. Pour toucher sa victime, on jette autant de D6 que l'on a de figurines qui combattent et l'on doit faire un chiffre requis ; il faut ensuite voir si les coups qui ont atteint font des dégâts (une fois encore avec des D6) et enfin l'adversaire fait un jet de sauvegarde de nouveau avec des D6, bref, un système très coûteux en D6 si l'on ne veut pas passer son temps à jouer des dés ! De plus, ce système est tout à fait illogique puisqu'en un tour on peut soit ne toucher personne soit éliminer toutes les figurines de l'ennemi, ce procédé repose exclusivement sur la chance et ne peut que décourager les stratégies.

Les armes de jet sont d'une telle efficacité qu'avec un peu de chance les armées n'arriveront même pas au contact, faute de combattants. Il est encore possible de dire beaucoup de chose à propos du système de combat de Warhammer mais l'énumération en serait fastidieuse.

— **Autres règles** : Les règles de moral sont, elles, satisfaisantes. C'est le leadership (voir figure 1) du commandant ou de l'unité qui donne le moral de base de cette même unité, plus ce leadership est faible plus les troupes sont sujettes à la déroute. Certaines troupes sont exposées à d'autres handicaps, tels la stupidité pour les trolls, l'instabilité pour les morts vivants, l'animosité des gobelins pour les nains etc... qui pourraient être amusants s'ils n'étaient pas si astreignants.

Troops	Fighting Characteristics							Personal Characteristics				Notes/Equipment/Psychology etc	
	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	Cl		WP
DWARF	3	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9	HATE GOBLINS

Les caractéristiques des créatures ou des personnages de Warhammer se divisent en deux catégories : les caractéristiques de combat (mouvement, aptitude à combattre (WS) et à tirer (BS), force (S), résistance (T), points de vie (W), initiative (I) et nombre d'attaque (A)) ; les facteurs « intellectuels » (leadership (LD), intelligence (INT), nature d'esprit (CL) et volonté (WP)). Toutes ces facultés interviennent soit dans le combat soit dans les tests moraux, elles sont bien étudiées et simples à manier, il est dommage que le système de combat ne soit pas à la même hauteur.

Pour agrémenter le jeu, certaines règles intéressantes sont proposées : le système de vol des créatures volantes, les héros — souvent trop puissants —, le poison, des règles de campagne.

— **Notre appréciation** : Warhammer est une règle batarde qui n'est pas satisfaisante ni du point de vue jeu de rôle ni jeu de bataille, étant donnée son échelle. Les idées intéressantes et amusantes n'arrivent pas à combler les lacunes de la règle sur le plan du wargame « pur ». Ce qu'on peut attendre d'un jeu avec figurines c'est avant tout de bonnes règles de simulation, claires et logiques et non pas un débordement de règles facultatives bien qu'intéressantes. Ce jeu ne servirait-il qu'à vendre des figurines Citadel, comme les illustrations et les scénarios pourraient le laisser penser ?



QUOI DE NEUF A STRAT ?

- **ORIENTAL ADVENTURE (AD & D)**
- **FIGURINES pour Elfquest, Marvel Super-Hero, Judge Dredd**
- **SWORDBEARER**
- **TALISMAN EXPANSION SET**
- **IVINIA**
- **LANKHMAR**

BATTLE SYSTEM AD&D ET D&D

Adi n'Di a dit : hors de Battle System ne t'aventureras !

Après *Chainmail* et *Swords and Spells*, le TSR nouveau est arrivé ! Le Battle System est en effet le fruit de l'expérience des deux autres règles. Comme *Swords and Spells*, il est exclusivement basé sur AD&D et D&D, ce qui en interdit l'accès à ceux qui ne pratiquent pas ces jeux et qui ne désirent pas acquérir le matériel nécessaire à leur pratique.

La boîte contient 3 livrets : un sur la règle proprement dite, un second sur l'art de peindre ses figurines (bof !) et un livret de quatre scénarios ; on trouve également une planche de pions très utile pour les scénarios (si l'on ne possède pas les figurines nécessaires), deux aides de jeu, des listes d'armées à compléter soi-même et enfin une planche de décor et deux figurines sans grand intérêt.

— **Magie** : Elle présente les avantages et les défauts de la magie de D&D, cependant sa puissance et son efficacité sont bien moindres que dans le jeu de rôle, car adaptées de façon adéquate à l'échelle de la bataille. Cette réduction de la puissance des sorts se comprend aisément, quel intérêt y aurait-il à anéantir une unité avec un simple fireball ? Il est normal que la magie, même à un haut niveau, ne soit plus cette chose surpuissante que l'on trouve dans D&D.

Les sorts sont regroupés par catégories précises, suivant ces catégories des règles sensiblement différentes s'appliquent. L'utilisation de la magie nécessite la présence d'un arbitre afin de régler impartialement certains combats magiques qui pourraient soulever des litiges.

Tous les objets magiques de D&D sont utilisables en bataille, comme pour les sorts les effets sont réduits mais de façon cohérente, du moins dans la mesure du possible ! Il faut savoir que toute magie se paye, son coût est partie intégrante du budget.

— **Bestiaire** : Les amateurs de D&D seront ravis car on peut intégrer dans les armées tous les monstres imaginables et inimaginables qui grouillent dans les manuels et autres revues consacrées à ce jeu de rôle ; imaginez l'effet boeuf d'une armée de centipèdes géants ! Comme dans Warhammer, chaque monstre a un budget déterminé qui équivaut à sa valeur en points d'expérience dans le DMG (p. 85), c'est-à-dire une évaluation chiffrée de sa puissance, armes et armures comprises.

On peut regretter l'absence d'un système plus simple d'évaluation du budget ; ce point, pourtant essentiel, n'est pas suffisamment évoqué, ce qui rend difficile l'équilibre ou le déséquilibre d'une bataille.

— **Echelle** : Contrairement à certains jeux avec figurines, Battle System n'associe pas à chaque pièce un même nombre d'individus : 1 pour 1 ; 20 pour 1 etc... Le rapport entre la figurine et le nombre de créatures qu'elle représente dépend des dés de vie de ces créatures. Pour quatre dés de vie et moins, le rapport est de 10 pour 1 (10 individus pour 1 figurine) ; de 5 à 8 dés de vie il est de 5 pour 1 ; 9 dés de vie et plus, 2 pour 1 et enfin les personnages ou monstres spéciaux tels les dragons ont un rapport de 1 pour 1. En fait le nombre d'individus représentés par une figurine est inversement proportionnel à la puissance de ceux-ci. Une telle échelle ne permet évidemment pas la mise en place d'énormes batailles mais cette échelle est déjà plus grande que celle de Warhammer. Les bases proposées pour socler les figurines sont parfois trop petites et donc peu pratiques, mais ce problème reste minime. Là encore des regards perdus se pose sur moi, pourquoi des bases ? Elles sont censées représenter l'occupation au sol des troupes et facilitent les mouvements et les combats.

— **Séquences** : Elles permettent des actions tactiques mais sont encore trop liées au jeu de rôle, c'est-à-dire, initiative, mouvement et tir de l'un puis de l'autre. Il aurait mieux valu des séquences simultanées qui

auraient évité certaines règles qui tendent, de façon plus compliquée, à se rapprocher du jeu simultané.

— **Les troupes et leur formation** : La formation est la disposition que peut adopter une troupe sur le terrain : ligne, colonne, carré etc... Battle System propose trois types de troupes : les réguliers, les tirailleurs et la milice ; première erreur, l'état de tirailleur est plutôt une formation qu'une troupe, pourquoi des réguliers voire des miliciens ne pourraient-ils pas adopter la formation en tirailleur qui n'est qu'un simple déploiement ? Seule l'élite a la possibilité de passer en tirailleur mais il n'est dit nulle part comment procéder à ce changement de formation. En dépit de ces quelques cafouillages sur les tirailleurs, les règles sur les changements de formation sont plus cohérentes que celles de Warhammer.

— **Mouvements** : Ils sont là encore exprimés en pouce. La gamme des mouvements est complète : demi-tour, quart de tour, il est même possible de faire des marches forcées ; toutefois les mouvements sont un peu trop rapides, ce qui implique la mise en place du jeu sur des terrains en longueur.

Le procédé de charge est très logique, le mouvement n'est multiplié que par 1,5 ; cependant le jeu n'offre pas la possibilité de la contrecharge, ce qui est une grave lacune. Les règles d'obstacles sont également cohérentes, bien que la pénalité de mouvement pour les collines et l'impossibilité de charger dessus soient un peu surprenantes.

— **Combats** : De même que pour Warhammer, ils se divisent en tir et en mêlée. Pour tous les combats c'est l'*attack rating* (voir figure 1), le type de dé de dégât de l'arme, un facteur aléatoire, la classe d'armure de

UNIT NAME		UNIT TYPE	
DEATH'S HEAD		REGULAR/INFANTRY	
AC	#FIG	UNIT COMMANDER/DEPUTY	
6	10	Gorth Badas	
HD/HP	RATIO	LEVEL/RACE/CLASS	
10	10:1	Orc	
MV	SIZE	MR%	PPD PIP RSW BW SP
9"	M	0	14 15 16 17 17
AR	AR Modifiers		
19	+1/swords, -1 daylight		
ML	ML Modifiers		
13	+2 in command (leader CB)		
DL	Wpn/Dmg		
13	Longsword +1*(Dmg 2-9/2-13)		
SPECIAL ABILITIES AND LIMITATIONS			
Also Short Bow (Dmg 1-6/1-6)			
#AT 2, Range 5" (S), 10" (M, -2)			
15" (L, -5)			
Hate Elves (DL Check)			

NAME		CLASS/LEVEL	
GARETH DRAGONSBANE		P 10	
COMMAND RANK	S I W D	Co	Ch MR%
Dep. Army	18 15 16 17	18	18 50
AC	CB	RACE	PPD PIP RSW BW SP
-4	+2	Human	4 5 8 9 8
HD	CR	WEAPON/DAMAGE/# AT	
10	17"	Holy Avenger +5 (1-8/1-12 +9)	
hp	MV	#AT 2 (10 vs. L1)	
80	9"		
THACO	AR	THACO/AR Modifiers	
12	27	+5 sword/+3 dex	
SPECIAL ABILITIES and LIMITATIONS			
All Paladin SA from Players Hdbk			
Holy Sword gives 50% MR, Dispel Magic, +10 dmg. vs. CE			
SPELL USE: Bless, Command			
Also wears Plate Mail +3			

Les joueurs de D&D reconnaîtront aisément les caractéristiques dans les deux feuilles qui découlent du jeu de rôle. A celles-ci se rajoutent différents facteurs : la force d'attaque (AR) qui est déterminée d'après un calcul simple, le moral de base (ML), le facteur de discipline (DL) pour déterminer si les troupes obéissent et le rapport (RATIO) qui représente le nombre de créatures par figurine. Les héros se voient attribuer un rayon de commandement (CR) qui leur permettent de donner des ordres plus ou moins loin et un bonus de commandement (CB) qui intervient sur le moral des unités.

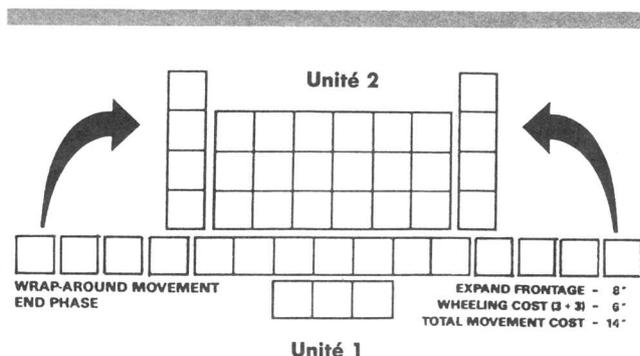
l'adversaire et le nombre de combattants qui déterminent les pertes exprimées en dés de vie. Malgré le facteur aléatoire trop important (2D6 rajouté à l'AR, en sachant que plus celui-ci est élevé plus le résultat du combat est mauvais) et un manque de facteurs tactiques (prise en compte des attaques de flanc et d'arrière etc...), ce système est simple, rapide et se tient bien.

La prise en compte du rapport entre la figurine et le nombre de créatures qu'elle représente permet de rééquilibrer les combats entre des créatures dont les rapports diffèrent, par exemple 2 pour 1 contre 10 pour 1. Les héros sont replacés à leur juste valeur, il n'est plus question comme dans Warhammer d'envoyer son héros en première ligne sans risque ; ceci simule l'avantage de la masse sur le champ de bataille.

Après chaque combat les figurines dont les dés de vie ont été éliminés sont retirées du jeu. Par exemple, une figurine d'orc dont le rapport est 10 pour 1 a 10 dés de vie (elle représente dix orcs). S'il lui est fait 10 dés de vie de dégât, elle est supprimée. Quand une figurine perd 1/4 de ses dés de vie, elle est blessée, auquel cas un marqueur « wound » est placé sur elle ; si elle est de nouveau blessée elle est éliminée.

Ce système comporte un léger défaut. En effet reprenons les orcs de tout à l'heure — ou ce qu'il en reste ! —. Au premier tour de combat ils subissent 4 dés de vie de dégât, une figurine est blessée, au tour suivant ils encaissent 3 dés de vie et sont de nouveau blessés, une figurine est retirée ; or les orcs n'ont subi que 7 dés de vie de dégât sur un total de 10 qui leur est alloué, pourquoi dès lors retirer la figurine ? Il serait plus logique de reporter les pertes sur une feuille et de ne retirer les figurines que lorsque la totalité de leur dés de vie serait éliminée.

Un autre gros problème se présente, celui des résultats de combat. Il n'y a pas de vainqueur à une mêlée ou plutôt celui-ci ne reçoit aucun avantage de sa victoire, c'est-à-dire à avoir lui seul le droit d'étendre son front pour amener plus de figurines à combattre au détriment du vaincu. Le système d'enveloppement et de comblement des pertes n'est pas de toute logique.



Cette figure montre deux légers défauts de la règle. Tout d'abord pour pivoter (wheeling) le mouvement est compté deux fois $3 + 3$, comme si les deux ailes pivotaient l'une après l'autre alors qu'elles le font en fait simultanément, donc ce mouvement ne devrait être compté qu'une fois. Un deuxième problème apparaît après l'anéantissement de l'unité 2 ou son départ en déroute, il n'est expliqué nulle part comment l'unité 1 revient à une formation normale.

SANS OUBLIER LES PETITES ANCIENNES...

Parallèlement à ces deux géantes, il existe une série de règles, d'ailleurs plus anciennes, en général moins disponibles dans le commerce mais dont la valeur exige que nous en fassions référence.

REAPER

C'est une règle, très pratiquée en Grande-bretagne, qui est censée simuler des combats fantastiques à l'échelle 1 pour 1, là encore une petite échelle. Quelle n'a pas été ma surprise en découvrant que les auteurs de cette règle n'étaient autres que R. Halliwell et R. Priestley, ceux-là même qui ont engendré Warhammer quelques années plus tard.

Reaper est une bonne règle, suffisamment réaliste et cohérente, beaucoup mieux adaptée à l'échelle 1 pour 1 que Warhammer. C'est une règle compliquée au premier abord mais dont la pratique avec de petites unités peut faire comprendre le système de jeu aux procédés bien approfondis. La magie, tout comme dans Warhammer, est très intéressante et permet de plus de créer ses propres sorts.

On peut penser que les auteurs ont voulu faire de Warhammer une règle plus simple et plus abordable mais ils n'en ont fait qu'une règle au système incohérent dans l'ensemble, ce que l'on peut regretter.

ARCHWORLD

Il s'agit là d'un monument antique et introuvable de FGU, dont les règles de combat ne présentent guère d'intérêt nouveau par rapport aux précédentes, mis à part leur échelle. Le jeu, assez imprécis dans son ensemble, possède cependant certaines qualités notables. Telles les règles navales, simples et adaptables à tous les jeux. Ou le système financier, politique et diplomatique très intéressant pour les amateurs de campagnes réalistes.

MIDDLE EARTH

Il ne faut pas confondre ce jeu avec celui de ICE. Cette règle, composée de plusieurs volets, est aujourd'hui introuvable ; ce qui est fort dommage. Tous les fans de Tolkien seraient en mesure de l'apprécier car le système de jeu n'est basé que sur les batailles décrites dans le Seigneur des Anneaux.

LA FLECHE ET L'EPEE

Cette règle est connue de tous les figurinistes. Il s'agit de la règle antique la plus jouée au monde. Mais elle est déconseillée aux débutants s'ils ne peuvent bénéficier de l'expérience de joueurs aguerris.

Bien que l'orientation première de cette règle ne soit pas le fantastique, il est possible d'y greffer des additifs qui l'y amènent, comme cela a d'ailleurs été proposé dans CB n° 16.

C

ette approche du jeu de figurines fantastiques s'est axée sur les deux plus grandes règles commercialisées ; elle ne prétend nullement être exhaustive, mais pourra déjà faciliter le choix des personnes intéressées. Ces deux règles étant les plus accessibles, il était normal de les mettre en lice. La comparaison et la pratique des deux jeux ont montré que Battle System était plus jouable et mieux adapté à la figurine que Warhammer dont il faut cependant reconnaître les bonnes idées.

Maintenant vous pouvez pousser les meubles, faire de la place et vous enfermer à double tour avec des provisions ou bien encore exercer vos talents de généralissime dans le cadre d'un club pour en faire profiter tout votre entourage, car il ne faut pas oublier que faire triompher le jeu de figurines fantastiques est notre but à tous. Rien n'est plus beau qu'une table débordante de figurines !!!! □

C. Amardeil et A. Martin
Le Fer de Lance

— **Autres règles :** Tout comme dans Warhammer, il existe toutes sortes de petites règles telles que le poison, les morts vivants, la paralysie, la régénération etc... qui agrémentent le jeu sans le rendre impraticable. En ce qui concerne les commandants et les héros, les règles sont amusantes et cohérentes, elles obligent le joueur à bien coordonner ses mouvements, à bouger son héros avec prudence ; c'en est fini des personnages immortels, même un kobold peut tuer, c'est tout dire !

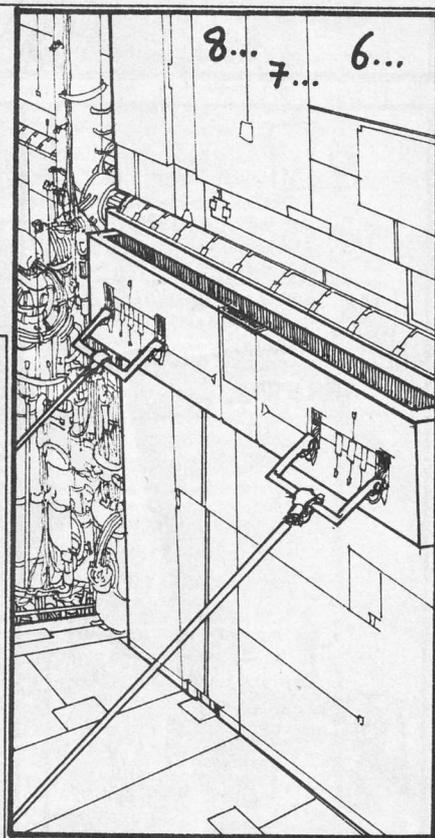
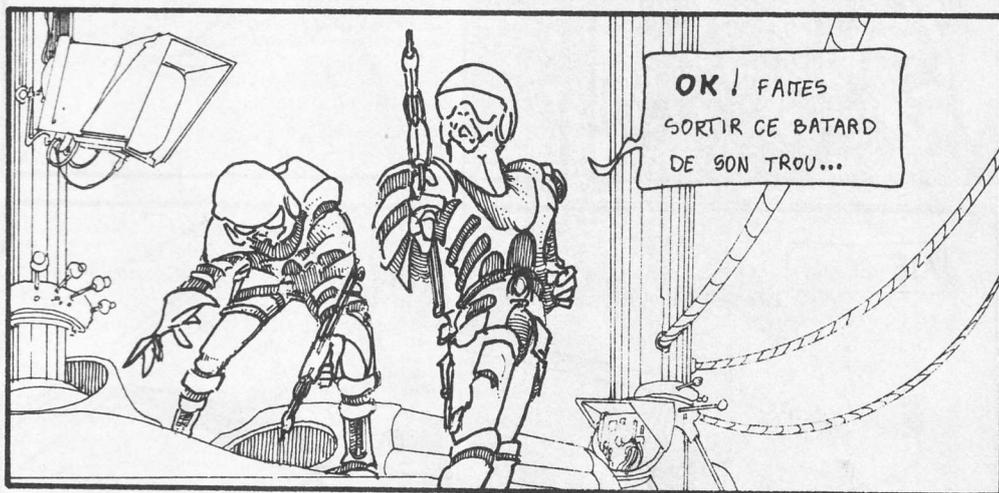
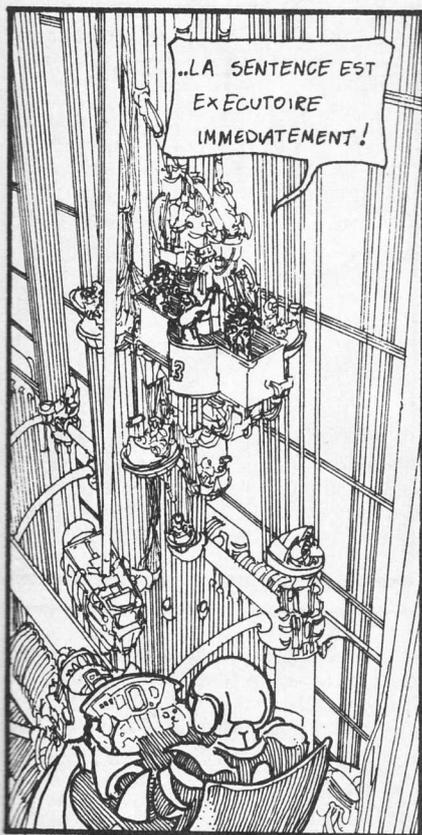
— **Notre appréciation :** Là où Warhammer a échoué, Battle System a réussi ; il est parvenu à franchir le fossé, a priori infranchissable, entre le jeu de rôle et le wargame avec figurines. Les quelques défauts de cette règle sont aisément corrigibles. Même si TSR ne le fait pas (ce qui serait étonnant) les joueurs, avec un peu d'expérience, rectifieront d'eux-mêmes les erreurs.

Cette règle est facilement accessible pour tous ceux qui ont l'expérience de la figurine ou de D&D, d'où notre préférence au Fer de Lance.

L'ENFER DU DECOR

— 233ème épisode —

..EN VERTU DE QUOI, MOI, GRAND BLASPHEMATEUR, JE LE CONDAMNE AU CHATIMENT SUPREME: L'EXTERMINATION PAR LE TIROIR !

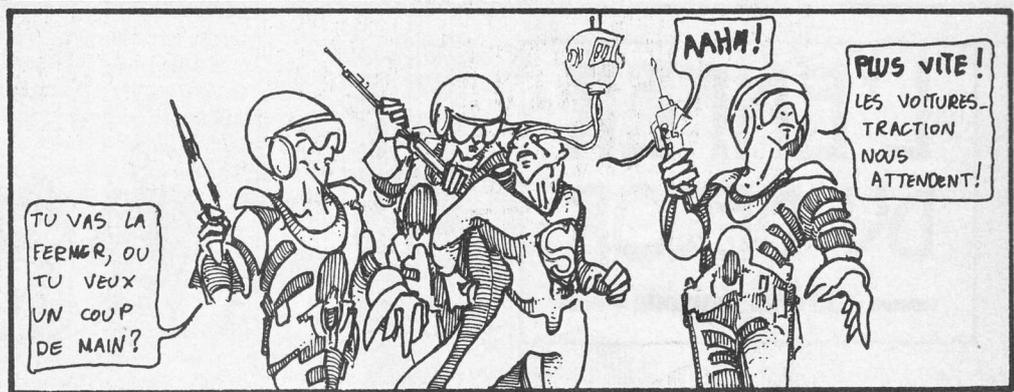


ALLEZ, DEBOUT! ET CESSE DE PLEURNICHER! VOIS TOUT CEUX QUI S'ACTIVENT POUR TON PASSAGE!

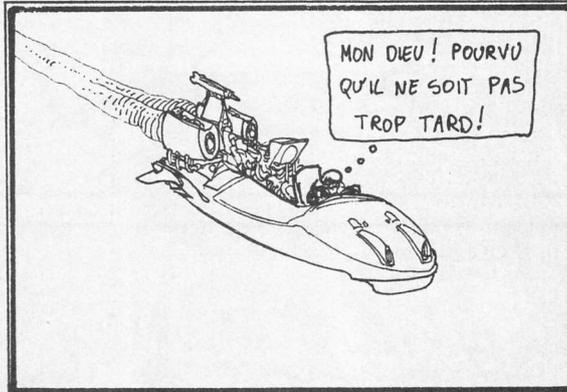
MAIS PUISQUE JE VOUS REPETE QUE JE... AAH!



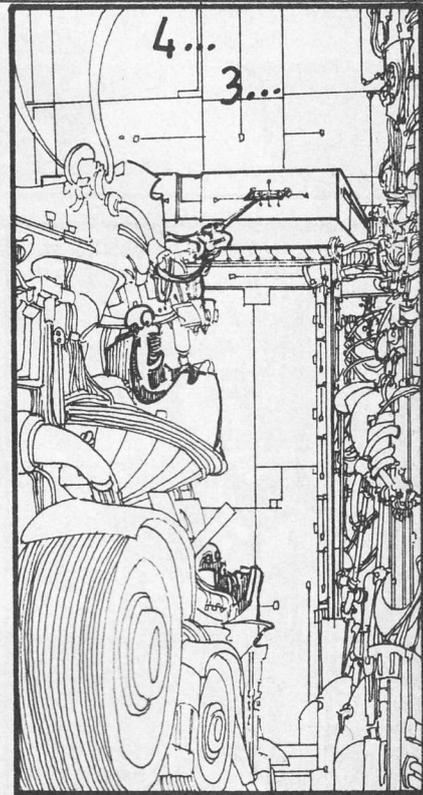
TU VAS LA FERMER, OU TU VEUX UN COUP DE MAIN?



MON DIEU! POURVU QU'IL NE SOIT PAS TROP TARD!

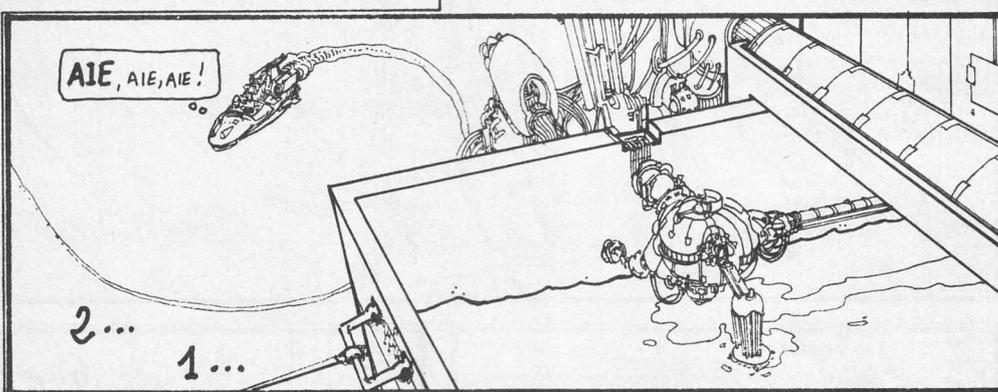


4... 3...



AIE, AIE, AIE!

2... 1...



O!..

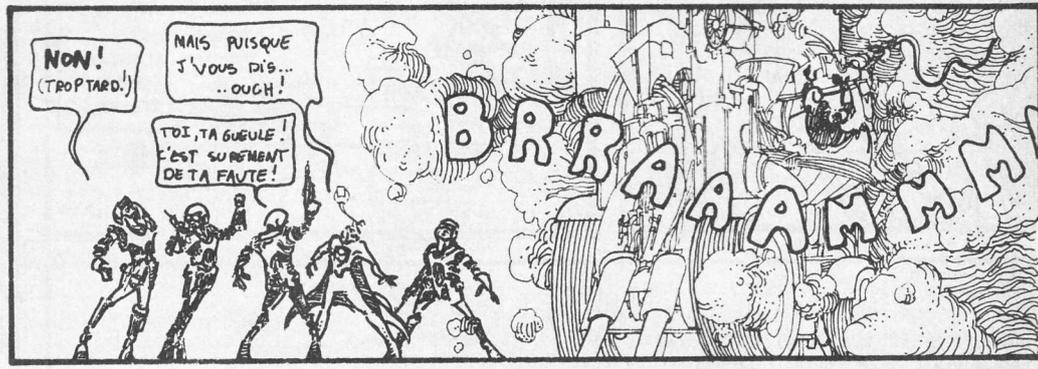
PAR TOUS LES DEMONS DE LA GALAXIE, ARRETEZ! ARRETEZ!



NON! (TROP TARD!)

MAIS PUISQUE J'VOUS DIS... .. OUGH!

TOI, TA GUEULE! C'EST SUREMENT DE TA FAUTE!

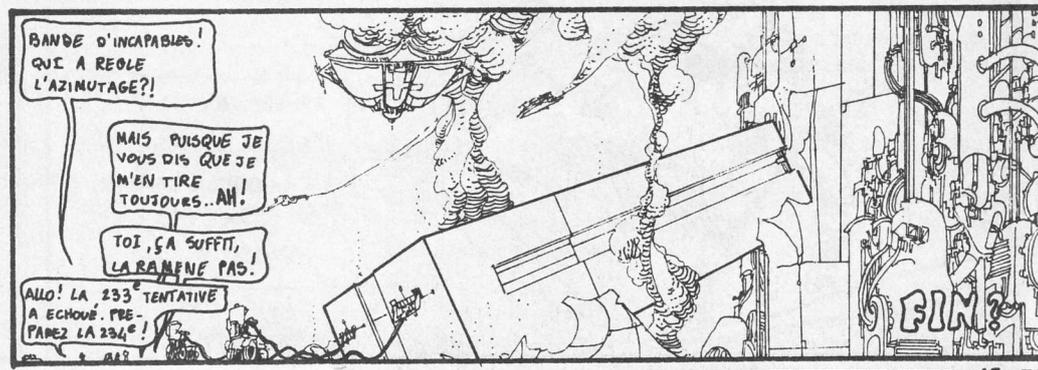


BANDE D'INCAPABLES! QUI A REGLE L'AZIMUTAGE?!

MAIS PUISQUE JE VOUS DIS QUE JE M'EN TIRE TOUJOURS... AH!

TOI, ÇA SUFFIT, LA RAMENE PAS!

ALLO! LA 233 TENTATIVE A ECHOUÉ. PREPAREZ LA 234!





LE CAUDRON NIAIS

Fréquence : rare
Taille : moyenne
Mouvement : 12"
Dés de vie : 6 (chaque individu)
Nombre d'attaque : 0
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défenses spéciales : arrêt du temps pendant suffisamment longtemps pour pouvoir disparaître
Résistance à la magie : 100% (voir plus bas)
Intelligence : faible
Alignement : neutre
Points d'expérience : 1 500 la paire, 1 000 l'individu
Aptitude psionique : aucune

Le caudron niais est un monstre composé de deux individus. Cette paire se rencontre en intérieur uniquement et est interdite dans tous les endroits publics comportant des miroirs. En effet le caudron niais se reproduit par reflet dans un miroir, il est d'ailleurs perpétuellement à la recherche de ces derniers ; son double reflet se matérialisant tandis que la glace se dissout. Il est d'apparence humaine et se rencontre au petit matin jusqu'à plus ou moins 10 h, et par sa conversation intempestive empêche absolument les magiciens d'étudier et les clercs de prier. Les personnages doivent lancer un « system choc survival » pour se prémunir contre le choc nerveux engendré par la compréhension des jeux de mots ineptes et stupides reflétant sa bêtise monstrueuse (voir DMG p. 14, « disease » de type « brain/nervous System », de type « mild » pour une durée pouvant aller jusqu'à 3 heures (3D6 tours).

Cette paire n'attaque pas et ne fait que passer, laissant dans son sillage des personnages choqués par leurs calembours grotesques. Cependant si les personnages ne réagissent pas de

façon vigoureuse en le chassant, il s'installe en compagnie du groupe tout en continuant sa conversation débile et il y a un « system choc survival » tous les turns. L'imprudent qui lui adressera la parole devra tirer un « system choc survival » avec un malus de 15 %, encore faut-il qu'il leur demande quelque chose, cela ne fonctionne pas s'il leur ordonne de déguerpir.

Alain Marlier

L'HYDRE ATHEE

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : 2/4 (dans le dos)
Vitesse : 12"
Dés de vie : 9 (1 pour chaque tête et 2 pour le corps)
% dans son repaire : toujours
Type de trésor : rien ! ah ! ah ! bien fait !
Nombre d'attaques : 7
Dégâts par attaques : 2-8 (x 7)
Attaque spéciale : déshydratation
Défense spéciale : régénération de 3HD par tour (10 rounds)
Résistance à la magie : 50% de résistance aux sorts cléricaux et druidiques.
Intelligence : moyenne (8-9)
Alignement : neutre
Taille : (voir plus bas)
Abilités psioniques : —
Points d'expérience : 2600 + 12/HP

L'hydre athée se présente, quand on la découvre, sous forme d'un œuf de sel, qui, dès qu'on le touche commence à se ramollir, puis une hydre minuscule (10 cm de hauteur) en jaillit puis s'enfuit (le D.M. doit s'arranger pour que les aventuriers n'arrivent pas à la rattraper). Cette hydre suivra les aventuriers et quand ils s'endormiront, se glissera dans leurs sacs pour y drainer toute l'eau qu'ils contiennent. Quand les aventuriers y regarderont, ils découvriront leurs gourdes



éventrées et leur nourriture déshydratée. Une ration d'une semaine contient environ 5 litres de liquide en comptant la gourde. Un litre donne 1 pied de plus à l'hydre avec un maximum de 4 mètres environ. (Ce qui ne l'empêche pas de toujours avoir besoin d'eau). Quand elle aura atteint cette taille limite, l'hydre attaquera les personnages, et plus particulièrement les druides et les clercs (d'où le jeu de mot lamentable du début). En attaque chacune de ses 7 têtes draine toute l'eau du corps de l'attaqué à raison de 1-4 points de Constitution par round : 1 point de Constitution correspond à 4 litres d'eau donc 4 à 16 litres/round. A 2 points de Constitution, le personnage est hors de combat : à 0, le personnage est complètement déshydraté. Un personnage peut se libérer de l'emprise de l'hydre en réussissant un jet sous la Dextérité à - 4, il prendra quand même les dégâts pour l'attaque et perdra les 1 à 4 points de Constitution.

Un personnage déshydraté ne peut être remis à la vie que par un sort de *Raise Dead* associé à un sort de *Create Water* du nombre exact de litres dont le personnage a besoin. L'hydre peut attaquer 7 personnes à la fois ; le feu lui fait le double des dégâts dus à l'évaporation de l'eau. Une fois l'hydre réduite à un point de vie, elle se transforme en un œuf de sel ; le seul moyen de l'achever est de faire brûler l'œuf sans le toucher (voir début).

Jan Nils Hansen



Un reportage exclusif et
exceptionnel Casus Belli
de notre reporter spécial
Amédée Adifas

J'ai été homme de ménage chez Merlin l'Enchanteur

46



Et voilà, c'est encore moi qui avait été choisi pour ce reportage. Pourtant, après avoir été dentiste pour dragons, psychanalyste au 666^{ème} niveau des abysses, Eminence Grise du Maître du Monde, je pensais avoir droit à quelques congés. J'étais tout juste en train de déplier mon tapis magique devant le parking du journal, lorsque je vis Gaële, ma secrétaire, en train de courir, un papier à la main. « Amédée, le chef te demande, il dit qu'il n'en a que pour une minute ». Je savais malheureusement ce que voulait dire une minute dans la bouche du chef, aussi je disais déjà adieu à mes vacances dans la forêt elfique.

Derrière la fumée du cigare, une main potelée me tendait une coupure de parchemin. Je la pris, c'était un morceau de la page des petites annonces.

Magicien cherche H/F pour ménages.

Horaires variables, gages importants.

Discretion et références souhaitées.

Journal transmettra.

« Et alors ? » répondis-je au cigare. « Je suis renvoyé ? Il faut que je cherche un autre travail »

J'entendis une petite quinte de toux derrière l'épaisse fumée, suivie d'un raclement de gorge. Je connaissais mes classiques par cœur, le chef allait parler, avec son vieil et typique accent nain.

« Amédée, Tou vois cé papié. Eh bien, il vient de Merrlin et yé veux, tou m'entends, yé veux oune réportage éceptionel, i prionto... »

C'est comme ça que je me suis retrouvé devant chez l'Enchanteur, un carnet de notes à la main, de fausses recommandations plein les poches. Tout de suite, ça avait été le choc en voyant la maison. Une horrible petite chaumière, comme il en existe des centaines, aux murs de torchis et aux petites fenêtres. Personne n'aurait jamais crû que le plus grand magicien vivant pouvait loger dans ce taudis. Malgré tout, derrière la barrière, je distinguais une petite statue : un nain en pierre, tenant une brouette. Peut-être un représentant qui avait osé déranger le Maître et s'était retrouvé dans ce triste état. Rassemblant mon courage (facile manœuvre, puisque je n'en avais pas), je m'avançais dans le jardin et allais frapper à la porte. Au bout de cinq minutes, j'entendis des pas qui se traînaient et de vagues gromellements. La porte s'ouvrit pour me laisser voir le visage d'un vieillard aux cheveux blancs et emmêlés. Ses yeux étaient légèrement rouges et son haleine empestait l'alcool de canne. Il était huit heures du matin.

« Qu'y a-t-il ? Qui êtes-vous ? Parlez, ou par ma magie, je vous transforme en olive noire ».

En quelques phrases, je lui expliquai que je répondais à son annonce et exhibai mes glorieux états de services à la cour du baron de Strass, la recommandation du duc d'Ellington. Il y jeta à peine un œil et me fit signe d'entrer, me prenant par l'épaule.

« Mon bon Alfred, me dit-il, vous me plaisez, je vous engage. Et ne me dites pas que vous ne vous appelez pas Alfred, ou je vous change en caviar belluga. Votre travail va être très simple. Vous mettez de l'ordre dans tout ce fatras, vous éconduisez les visiteurs indésirables et surtout, surtout, vous m'inventez un nouveau cocktail tous les jours. Maintenant, au travail Alfred, je vais me coucher ».

Il partit, trainant les pieds, et claqua la

porte du fond, en ramassant derrière lui les pans de sa robe de chambre bleue étoilée, complètement élimée. J'étais seul dans une grande pièce de réception, encombrée par les verres sales, les éprouvettes, les cornues et autres ustensiles divers. Le sol était vraiment dégueulasse et je cherchais un balai. Autant commencer tout de suite, j'aurais tout le temps de fouiner plus tard.

C'est en ouvrant un placard que je le découvris, les brins dressés de colère.

« Tiens, un jaune ! » me lança-t-il aussitôt.

« Que voulez-vous dire ? »

« Que Merlin vous a engagé pour briser la grève, mais nous ne nous laisserons pas faire. A moi, objets enchantés ! ».

Je ne dus mon salut qu'à mon entraînement intensif au cent mètres, qui me permit de distancer le seau, d'esquiver la serpillière et de fermer la porte du vestibule derrière moi.

J'avais à peine repris mon souffle que j'entendai frapper à la porte d'entrée. Fort de mon rôle important de repoussoir à démarcheurs, je criai :

« Le Maître n'est pas là, et il n'a besoin de rien. Adieu ! Qui que vous soyez ! Ne vous avisez pas d'entrer, ou il vous transforme en blini couvert de crème. »

Et je m'arqueboutais contre la porte.

Bien inutilement d'ailleurs, puisque je vis apparaître à côté de moi une des plus belles créatures qu'il m'ait jamais été donné de voir, dans un nuage de roses et de perles (qui tombèrent sur le sol, encore ça à nettoyer). Elle était grande, avec de longs cheveux noirs, aux reflets verts, des yeux phosphorescents en forme d'amande et des formes fines et pleines. Sa tenue était simple, un une-pièce en cuir souple et noir. Sa voix était aussi douce et fine que le tranchant d'un rasoir.

« Alors comme ça, Merlin engage un lardin qui ne me fait pas entrer, moi, Viviane. Il va voir ce dont je suis capable. »

M'ayant à peine jeté un coup d'œil, elle tourna les talons (qu'elle avait aiguilles) et ouvrit la porte de la salle à manger. Elle la traversa en coup de vent et j'eus juste le temps d'apercevoir les objets magiques, tous terrés dans un coin de la pièce, agités de tremblements divers.

Ce fut le portemanteau qui me tira de mon état de stupeur.

« Pstt, je serais vous, je partirais sans demander mon reste. Il y a longtemps que je l'ai pas vue de cette humeur. La dernière fois, c'est quand le reporter de Brocceliande-Soir lui a demandé si elle chaussait réellement du 47. Depuis, il joue à mesurer la taille des pieds. Ce qui est normal, pour un paillason. Hier soir, si je me rappelle bien, elle s'est plainte qu'il n'y avait pas de heurtoir à la porte d'entrée. A moins que... »

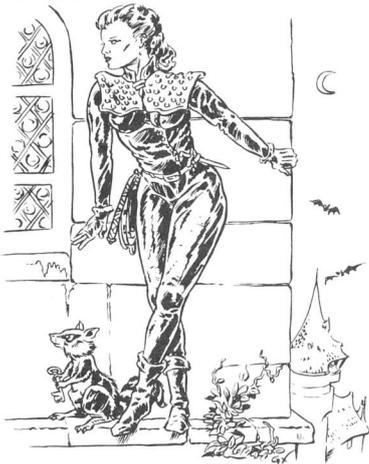
Mais je n'écoutais déjà plus, et d'un coup de kick nerveux, je démarrais mon tapis volant, alors que les nuages et les éclairs se rassemblaient au-dessus du toit de la chaumière...

Maintenant, je suis là, devant ma plume, à écrire mes courtes aventures chez Merlin en vue de leur publication. Braves lecteurs, vous qui me tenez ce journal entre vos mains, qui que vous soyez, n'oubliez surtout pas que la personne qui est légalement responsable du contenu de cet article est le rédacteur en chef. Aussi, pour toute réclamation, adressez-vous directement à lui.

Qui sait, un de ces jours, je verrais peut-être un heurtoir de porte qui fume le cigare...

Amédée Adifas

On va enfin entendre parler chiffons, fanfreluches, bijoux et poudre de riz dans les donjons, car voici le charme et l'élégance personnifiés : la courtisane, une nouvelle classe de personnage pour AD & D. Mais attention, le sexe faible n'est pas celui qu'on croit...



La courtisane est une sous-classe de voleur (*et j'en suis fière !*). Elle réagit comme un voleur pour la plupart des jets de dés fondamentaux (HP ; ST ; to hit ; dommages en « back stab »). Obligatoirement de sexe féminin (*Imaginez-vous un homme à ma place ?*), elle peut être Humaine, Elfe, Demi-Elfe, ou Gopnelaun et se considère comme essentiellement citadine (le Bois de Boulogne est en environnement citadin). Les courtisanes de haut-niveau ne se rencontreront que dans des grandes villes, mais il n'est pas rare de trouver des débutantes, ou presque, dans les villes de moyenne ou faible importance. (*C'est vrai l'air trop vif de la campagne m'incommode !*).

Malgré l'existence des guildes de courtisanes, chacune d'entre elles, quel que soit son niveau, est essentiellement indépendante et n'a que deux buts dans la vie : la richesse et le pouvoir social ou politique... (*Il n'y a que ça de vrai*). L'ascension dans la hiérarchie de la guilde n'a que peu d'importance et certaines courtisanes, pour des raisons évidentes de confort et/ou de protection, peuvent préférer s'associer à une guilde locale de voleurs. De ce fait, une guilde de courtisanes est une entité dépourvue de toute organisation où chacune, moyennant une cotisation de l'ordre de 5 à 15 % de ses gains en or ou en argent, peut trouver de l'aide sous forme de soins dispensés par des « anciennes », voire même se faire débarrasser d'une progéniture accidentelle quelque peu gênante... Ces « soins », bien sûr, sont aussi dispensés aux non-membres de la guilde, mais coûtent chers, très chers... Quant à celles qui, défigurées par quelque accident (*c'est ma hantise*) ou trop vieilles pour continuer d'exercer, décideraient d'abandonner le métier, leur appartenance à une guilde de voleurs serait le garant d'y trouver toute l'aide nécessaire à un tel recyclage.

Alignement

Ne pensant qu'à elle et elle seule, la courtisane sera nécessairement chaotique (bonne, neutre ou mauvaise). On a aussi rencontré des exemples de courtisane neutre pur, la neutralité en ce cas n'étant pas de type druidique, mais plutôt exprimée comme la possibilité et le droit pour chacun de faire selon ses inclinations.



La Courtisane

Que ceux qui ignorent tout de la courtisane, approchent. Moi, Belladone, en dévouée porte-parole de mes consœurs, vais les affranchir de leur ignorance et leur dévoiler ce séduisant personnage à facettes.

La courtisane est dame à approcher avec circonspection, car attention, une femme peut en cacher une autre. Qu'elle vous présente son côté jour : séduction, apparat, éclat ou son côté nuit : discrétion, sobriété, neutralité ; de toute façon, vous serez aussitôt charmés, plumés ou occis avec le même brio... Voulez vous vraiment en savoir plus ?

Armes et protections

Ses seules armes de contact étant d'un genre très particulier, la courtisane aura le droit d'utiliser les dagues, les fléchettes, la sarbacane ainsi que l'arc court et l'arbalète. Son arme de prédilection reste pourtant le fouet (voir plus loin pour le fouet et la sarbacane). Sa connaissance du maniement des armes progresse avec l'expérience de la même manière que celle d'un voleur. A cause des risques de brûlures (*ça laisse de vilaines cicatrices et ça roussi le poil*), elle n'emploiera pas d'huile enflammée, mais pourra, sauf si son alignement l'interdit, utiliser toutes sortes de poisons. La courtisane ne pourra en aucun cas, porter de casque ou de bouclier (*c'est d'un laid !*) et reste limitée aux armures de cuir pour toute protection. Ces armures devront être faites sur mesure et très seyantes, réhaussées d'argent, d'or et de pierres (valeur minimum pour une armure de cuir normale 300 GP, et pour une armure de cuir cloûté 2 500 GP). *On a la classe qu'on mérite, non ?*

Le fouet

Arme préférée de la courtisane, presque symbole de sa profession, le fouet peut être, dans des mains expertes, une arme redoutable autant que dissuasive. Il ne provoque que peu de dégât (1d4 - 1) mais, s'il n'en cause aucun (si on tire 1 sur le d4), cela signifie que le coup a porté de telle sorte que la lanière s'est enroulée sur la victime, suivant ce tableau.

Enroulement par le fouet

RESULTAT DU JET DE 1D6	LOCALISATION DE L'ENROULEMENT	EFFET
1	les deux jambes	La victime doit réussir un jet de 4d6 + 3 sous sa Dextérité ou tomber au sol.
2	jambe droite	La victime doit réussir un jet de 4d6 sous sa Dextérité ou tomber au sol. Un personnage au sol ne bénéficie plus d'ajustements (bouclier, Dextérité) à sa classe d'armure et ne peut plus agir qu'à la fin du round suivant.
3	jambe gauche	
4	bras droit	L'attaquant et la victime lancent tous les deux 4d6, respectivement sous la Dextérité et la Force et le D.M. consulte le tableau II.
5	bras gauche	
6	cou	L'étranglement provoque 1d6 de dégâts par round et sa durée est indiquée par la procédure du tableau II.

Tentative de dégagement

ATTAQUANT 4d6 SOUS LA DEXTERITE	VICTIME 4d6 SOUS LA FORCE	EFFET
REUSSI	RATE	L'attaquant arrache ce que la victime tient à la main (arme, bouclier) ou peut décider de maintenir son emprise. Dans ce dernier cas, la victime pourra encore tenter de se dégager au round suivant (même procédure) ou de couper le fouet (AC7, HP3) si elle a une arme tranchante à sa disposition (malus de - 4 au « to hit »).
RATE	RATE	Le fouet reste enlacé à la victime qui pourra agir comme dans le cas précédent.
REUSSI	REUSSI	La victime se dégage et l'attaquant récupère son arme.
RATE	REUSSI	La victime arrache le fouet des mains de l'attaquant.

L'attaquant bénéficie de ses ajustements éventuels de Dextérité dans le calcul du « to hit » et la victime, si elle est effectivement touchée (ou « prise » par le fouet), ne peut rien faire pendant le reste du round (attaque, sort...) sinon tenter de se dégager.

Dans le cas où les deux protagonistes sont « liés » par le fouet au début du round et si la victime décide de tenter de couper le fouet et l'attaquant de dégager son étreinte, un dé d'initiative déterminera si la victime peut frapper quand le fouet est à sa portée.

La sarbacane

Arme de très faible portée, la sarbacane projette un dard ne provoquant que très peu de dégâts (0-1) mais qui peut être empoisonné. Attention à l'« échec critique » qui peut signifier (50 %) que l'utilisateur de la sarbacane a avalé son propre dard...

Favori

Une fois atteint le niveau 5, la courtisane peut apprivoiser un animal (rencontré ou acheté) qui deviendra son compagnon et presque (!) son familier. Cet animal devra pouvoir s'acclimater à un environnement citadin et, en terme d'AD & D, n'être que de niveau strictement inférieur à 3. Ses préférences iront, bien sûr, aux animaux à fourrure douce, mais les chiens de garde, perroquets et serpents ne sont pas à exclure. Bien que ce favori ne soit pas et ne puisse pas être, de nature magique (pas

d'augmentation de HP, pas de communication télépathique, pas de résistance à la magie...), la courtisane pourra lui apprendre un certain nombre de « trucs » que l'animal saura réaliser de lui-même (*rapporter un mot doux, faire des acrobaties pendant que j'emprunte quelques menues babioles clinquantes à ce niais de marchand etc...*). Voir le sort druidique « Animal Friendship » pour les modalités. Pour faire faire autre chose à son favori, la courtisane pourra tenter de lui expliquer ce qu'elle attend de lui avec un pourcentage de chance de réussite égal à la moitié du produit des intelligences respectives de l'animal et de sa maîtresse, + 2 % par niveau de la dame.

Il est clair que le favori le plus apprécié de la courtisane gopnelaun est le Bounzil, qu'elle pourra avoir dès le premier niveau... (voir CB 24 pour les Gopnelauns et les Bounzils).

Caractéristiques

En tant que sous-classe de voleur dont une partie des capacités est basée sur le charme (*et Dieu sait si j'en ai*), la courtisane aura une Dextérité au moins égale à 12 et un Charisme au moins égal à 15. Une Intelligence de 12 au moins est nécessaire pour comprendre la psychologie des personnages, certainement très puissants et habiles, qu'elle sera amenée à séduire (ou du moins à essayer...) (*comment ? vous osez douter ? vous êtes un mufle !*). Si son Intelligence est égale à 15 ou plus, elle saura parler le « Thieve's Cant » et si ces trois caractéristiques (Dex, Cha, Int) sont au moins égales à 15, un bonus de 10 % lui sera accordé sur tous les XP qu'elle pourrait gagner.

Limites et biclassage

Bien qu'une humaine de plus de 40 ans, si elle n'a pas déjà trouvé de protecteur puissant (*et riche*), ait beaucoup de difficultés à exercer son métier, sa progression, en terme de niveau, pourra être illimitée et elle pourra ainsi monter très haut au sein de la guilde, si elle le désire. Les Elfes et Demi-Elfes seront respectivement limitées aux niveaux 10 et 12, et la Gopnelaun au niveau 6 seulement. Pour des raisons évidentes, le seul biclassage possible pour une courtisane est « Cleresse-Courtisane ». (*Guerrière ? vous n'y pensez pas. Ça donne des muscles ronds et volumineux. Moi j'aime la finesse et à l'idée des horribles cicatrices et d'éventuelles mutilations... je défaille ; magicienne ou illusionniste ? : gâcher sa jeunesse dans des trous obscurs, le nez dans des paperasses moisies et poussièreuses ou des tripes de crapaud ! jamais !*). Encore faut-il que la déité vénérée par la courtisane soit compatible avec cette classe. Pour la plupart, ce sont des prêtresses d'Aphrodite, on rencontre très rarement des adeptes de Tlazolteotl et d'Ish-tar.

Une courtisane humaine débutera dans le métier à 15 + 1d4 ans, une Elfe à 110 + 4d6 ans, une Demi-Elfe ou une Gopnelaun à 25 + 2d4 ans.

Objets magiques

D'une manière générale, une courtisane pourra utiliser les mêmes objets magiques qu'un voleur, à l'exception toutefois des armes qu'elle ne peut pas manipuler. Elle ne pourra jamais, même si elle se recycle dans une guilde de voleurs, lire de parchemins contenant des sorts de Magicien, Illusionniste, Clerc ou Druide. En revanche,

elle aura le droit de posséder, et d'utiliser un certain nombre d'objets propre à sa classe :

- **fouets**
- **trousses de maquillages** spéciales (10 à 12 utilisations) donnant un bonus de 10 % au Déguisement * ou à la Séduction *.
- **miroir aux alouettes** : donne un bonus de 1d20 % pour chaque tentative de Détourner l'attention d'un combattant *.
- **divers encens** augmentant les capacités d'Hypnose * d'une courtisane d'autant de % (maxi 10) que la victime (ou le client) les aura respirés de rounds consécutifs.
- **parfums**, persistant 12 + 1d6 tours, donnant un bonus de 10 % à la Séduction * (encens et parfums n'existent bien sûr qu'en quantité limitée et une « dose » doit être utilisée à chaque fois).
- **distillateur de parfum**. L'objet rare par excellence qui permet à partir d'un parfum normal et pour une somme de 100 GP/dose de fabriquer les parfums mentionnés plus haut, à condition aussi de posséder le Livre des Formules de Parfums Paradisiaques. Dans le cas contraire, il y a 50 % de chances que l'effet, constatable lors de l'utilisation seulement, soit exactement à l'opposé de celui désiré, malus de 10 + 1d 10 %.

Capacités

Une première partie des capacités de la courtisane concerne celles qui sont communes avec les voleurs, bien qu'avec des chances de réussite parfois différentes (voir tableau I) pour les raisons suivantes :

- **Pick-Pockets et Dissimulation** (1 jet pour chaque) : équivalent, mais concerne aussi le fait de dissimuler sur soi.

* voir plus loin

ou ailleurs, un petit objet, sans réduction de pourcentage due au niveau d'un observateur éventuel. En cas de réussite, une fouille superficielle ne localisera pas l'objet en question.

- **Open locks** : cette capacité est divisée en deux différentes. On distinguera deux classes de mécanismes à ouvrir : d'une part, ceux impliquant une réelle serrure (porte, coffrets, etc...) et d'autre part les autres (trappes dans le sol, mécanismes muraux, ouvrages de pierres et/ou de maçonnerie...). La courtisane excelle dans la première catégorie (*avec une pince à épiler et une épingle à cheveux j'ouvre tout*), et ne comprend pratiquement rien à la seconde (*moi je donne dans la finesse, monsieur, alors le gros œuvre pour nains, merci !*).

- **Find/Remove Traps** : même remarque que pour Open Locks.

- **Move Silently** : il est relativement difficile à une courtisane d'être discrète, ce n'est pas dans sa nature (*désolée, mais les gemmes, l'or, les voiles en lamé sont voyants et trois ou quatre bracelets à chaque poignet produisent des cliquetis on ne peut plus délicieux*).

- **Hide in Shadows** : même remarque que pour Move Silently (*j'aime les couleurs pétantes, c'est mon droit, non ?*).

- **Hear Noise** : très utile pour les « bruits de couloir » et cultivée comme telle (*surprendre les petits secrets de chacun permet de construire des armes très subtiles*).

- **Climb Walls** : relativement difficile avec des ongles longs, une armure très ajustée et des talons hauts... (*Vous ne m'avez jamais vue à l'oeuvre !*).

Les bonus/malus dûs à la race ou la Dextérité s'appliquent dans tous les cas. Un 00 sur 1d100 implique toujours un échec, quel que soit le pourcentage de réussite.

La seconde partie concerne les capacités propres à la courtisane et c'est cet aspect qui existe aussi un bonus/malus racial et un bonus dû au Charisme. Elle sont expliquées dans ce qui suit et les valeurs des chances de réussite sont dans le tableau II.

- **Séduction** : c'est la capacité principale de la courtisane et c'est cet aspect qui lui fait choisir ce métier. C'est son moyen d'action privilégié lorsqu'elle veut obtenir quelque chose de quelqu'un. Un personnage (joueur ou non) séduit par la courtisane se montrera plus qu'amical envers elle et lui accordera toute sa confiance, écoutera et appliquera ses suggestions. Il voudra la conserver auprès de lui et la protéger, la considérera presque comme un autre soi-même... Ce personnage sera « attaché » à la courtisane tant qu'elle restera avec lui (pas d'absence de plus de 3 jours, et encore, s'il est prévenu), ne lui demandera pas quelque chose de contraire à ce qu'il est (suicide, trahison, « combinaison de coffre-fort », etc...) ou, d'une façon générale, ne tentera rien de violent contre lui, directement ou indirectement.

Il aura aussi tendance, selon son caractère, à lui demander ses « faveurs », peut-être de façon exclusive s'il est jaloux, et libre à la courtisane de s'exécuter, avec le risque de voir réduits à néant tous ses efforts si elle refuse, ou du moins, ne trouve pas une bonne explication pour cela (« Pas ce soir », « Il y a du monde », « J'ai mal à la tête », etc...). Si elle accepte, deux problèmes peuvent se poser : (14 % - 1 % tous les deux niveaux) d'une grossesse malencontreuse à chaque occasion et 15 %/partenaire de contracter un germe quelconque dont le partenaire en question serait porteur. Deux exceptions toutefois : pour un Paladin (*ils sont très coriaces, ceux-là*), ce second risque est nul, pour un demi-orc, il passe à 65 %, (*rien que d'y penser, je verdís*). Pour se soigner,

TABLEAU I : Capacités de type « voleur »

NIVEAU D'APTITUDE	PICK POCKETS	SERRURES		AUTRES		MOVE SILENTLY	HIDE IN SHADOWS	HEAR NOISE	CLIMB WALLS
		OPEN LOCKS	FIND/REMOVE TRAPS	OPEN LOCKS	FIND/REMOVE TRAPS				
1	30	27	22	12	8	5	5	20	70
2	35	33	29	16	12	11	9	23	71
3	40	39	36	20	16	17	13	26	72
4	45	45	43	24	20	23	17	29	73
5	50	52	50	28	25	30	21	32	75
6	55	59	57	32	30	37	26	35	77
7	60	66	64	37	35	44	31	38	79
8	65	73	71	42	40	52	37	41	81
9	70	80	78	47	45	60	43	44	83
10	80	87	85	52	50	68	49	47	85
11	90	94	92	57	55	76	56	50	87
12	100	99	99	62	60	84	63	54	89
13	105	99	99	67	65	92	70	58	91
14	110	99	99	72	70	99	77	62	93
15	115	99	99	77	75	99	85	66	95
16	125	99	99	83	81	99	93	70	97
17	125	99	99	90	88	99	99	74	99
Bonus Malus racial									
Elfe	+ 5	- 5	-	- 5	-	+ 5	+ 10	+ 5	-
Demi-Elfe	+ 10	-	-	-	-	-	+ 5	-	-
Gopnelaun	-	+ 10	+ 15	+ 10	+ 15	-	-	-	- 10
Bonus Dextérité									
16	-	+ 5	- 5	+ 5	-	-	-	-	-
17	+ 5	+ 10	-	+ 10	-	+ 5	+ 5	-	-
18	+ 10	+ 15	+ 5	+ 15	+ 5	+ 10	+ 10	-	-

il y a la Guilde, on l'a vu précédemment... Le pourcentage de chance de séduction se calcule en fonction du niveau d'aptitude dans cette capacité (qui est aussi le niveau d'expérience de la courtisane) diminué de 3 % par niveau du personnage cible et modifié par un bonus/malus racial, un bonus/malus de classe et un bonus éventuel de charisme (tableaux II et III).

La séduction, réussie sur un personnage, dure tant que rien ne vient « rompre le charme », mais en cas d'échec, la courtisane ne pourra pas la tenter de nouveau, sur ce même personnage, avant d'avoir progressé d'au moins un niveau d'expérience. Ce « travail » de la courtisane ne peut en aucun cas être une action menée au cours d'un combat, mais plutôt une entreprise de longue haleine durant laquelle notre Dame de Cœur aura mis tous les atouts possibles de son côté (cf « objets magiques » et autres capacités).

Seuls les mâles des races suivantes sont susceptibles d'être séduits par une courtisane : Humain, Elfe, Demi-Elfe, Orc, Demi-Orc, Gopnelaun, Nain, Hobbit, Gnome.

— **Déguisement** : dans une limite de taille de +/- 10 cm, une courtisane pourra se présenter comme étant de n'importe quelle race ou avoir n'importe quelle apparence extérieure. Seul un examen « rapproché » pourra déceler le subterfuge mais ne brisera une séduction éventuelle accomplie précédemment que si la courtisane ne réussit pas immédiatement un nouveau jet, avec toutefois un bonus de 20 % par rapport à la situation présente (*c'est pour mieux vous plaire, mon Prince*). Un déguisement bien fait peut arriver à aplanir certains préjugés raciaux, même à faire bénéficier d'une certaine préférence...

— **Expression Artistique** : c'est la capacité que cultive la courtisane de chanter, danser, réciter des poèmes, jouer d'un instrument, ou tout autre type d'expression de son choix (à préciser lors du choix

de progression dans cette capacité). Une « expression artistique » convaincante, réussie devant un personnage que la courtisane tente de séduire dans les deux heures qui suivent, lui permet de bénéficier d'un bonus de 15 %. Il est évident que selon sa classe et sa race, chacun sera plus ou moins réceptif à toute forme d'art (voir tableau III). Se donnant toute entière dans l'expression de son art, la courtisane ne pourra « offrir son spectacle », quelle que soit sa durée, qu'une seule fois par jour, de plus, son but n'est pas d'être une artiste, mais quelque chose de tout à fait différent !... (*Vous voyez ce que je veux dire ?*).

— **Baratin** : faisant appel à tout son talent de comédienne et à ses avantages naturels (bonus de charisme...) la courtisane est parfois capable de faire croire vraiment n'importe quoi à n'importe qui, à condition que son histoire soit cohérente (et effectivement racontée par le joueur !...). Elle pourra jouer sur un registre très varié : dignité outragée (*Comment ? moi ? faible femme, vous m'accusez d'avoir escaladé ce terrible mur d'enceinte et étranglé trois gardes !*), inspirer la pitié (*Mais, je n'y suis pour rien, mon Prince, j'y ai été forcée, on m'a même menacée ! retenez votre bras, je suis faible et sans défense... (gros soupir)*), faire prendre des vessies pour des lanternes (*Mais !... c'est vous-même qui m'avez invitée à vous rejoindre ici... ton navré et sourire en-dessous*). Etc, etc,...

Tout D.M. conscient de son rôle aura même à cœur d'accorder un bonus ou un malus, en fonction de la véracité du ton et de l'opportunité de l'histoire. Si la courtisane se trouve en présence d'un personnage qu'elle tient en son pouvoir de séduction, elle a droit, bien sûr il a confiance en elle, à un bonus de 10 %. Elle peut « baratiner » n'importe qui dont elle peut se faire comprendre.

— **Ventriloquisme** : dans un rayon de 6 mètres autour d'elle, la courtisane peut générer, à son choix, un bruit quelconque

(*le rôle d'agonie marche très bien*) d'intensité raisonnable, ou quelques mots, prononcés avec un accent orc par exemple, provenant d'une armure ou de derrière un rideau. Un échec peut signifier un mouvement perceptible des lèvres, l'émission d'un borborygme inapproprié ou une faute d'accent. Un échec de plus de 21 % fera que la « cible » se doutera de quelque chose et un second essai ne sera pas permis.

— **Détourner l'attention** : « un clin d'œil, un sourire, un glissement de dentelle sur une peau nue, et pendant que les gardes, subjugués, contemplant Loraïna, l'équipe d'aventuriers pénètre dans la place... » Comme le montre cet exemple, la courtisane peut capter totalement l'attention d'un ou plusieurs individus (4 au maximum) pendant un tour + 1d6 rounds, ou jusqu'à ce qu'elle s'en aille, si elle peut s'esquiver plus tôt. (*Pourquoi avoir choisi cette greluce de Loraïna pour cet exemple ? C'est vrai quoi, c'est un boudin, une pouffiasse. Par contre moi...*).

En combat, la courtisane peut aussi détourner l'attention d'un seul individu pendant un round. Elle ne peut rien faire d'autre pendant ce round-là, fait sa tentative à son « initiative » et une réussite avant que sa cible ne frappe, fera perdre à celle-ci le contrôle de son action (« fumble »). La courtisane ne doit pas être engagée elle-même dans un combat et le joueur doit préciser au D.M. le type d'action qu'il entreprend. Une courtisane peut pratiquement briser ainsi la concentration d'un jeteur de sort, et en ruiner les effets.

— **Hypnotisme** : parvenue à une bonne maîtrise de son art (10e niveau au moins), la courtisane peut, dans certaines conditions, plonger un sujet, consentant ou non, dans un état de réceptivité totale. Cette capacité hypnotique n'a absolument rien à voir avec la magie, elle est la conséquence d'une grande connaissance de la nature et de la psychologie humaine... La tentative d'hypnotisme se dé-

TABLEAU II : Capacités de type « Courtisane »

NIVEAU D'APTITUDE	SEDUCTION	DEGUISEMENT	EXPRESSION ARTISTIQUE	BARATIN	VENTRILOQUISME	DETOURNER L'ATTENTION	HYPNOTISME
1	35	20	15	15	18	14	20
2	40	25	23	20	22	18	30
3	45	31	31	25	26	22	40
4	50	37	38	30	30	26	50
5	55	44	45	35	35	30	60
6	60	51	52	40	40	33	70
7	65	57	58	45	45	36	80
8	70	63	64	50	50	39	90
9	75	68	70	55	56	42	99
10	85	73	75	60	62	45	—
11	90	77	80	65	67	48	—
12	95	81	85	70	72	51	—
13	100	85	89	75	76	54	—
14	105	89	93	80	80	57	—
15	110	93	96	85	84	60	—
16	115	96	99	90	88	63	—
17	120	99	99	95	92	66	—
Bonus/Malus racial							
Elfe	+ 5	—	+ 5	—	—	—	+ 5
Demi-Elfe	—	+ 5	—	—	—	+ 5	—
Gopnelaun	—	+ 10	- 5	—	—	+ 10	—
Bonus de Charisme						sauf en combat	
16	—	—	—	+ 5	—	—	—
17	+ 5	—	+ 5	+ 10	—	+ 5	—
18	+ 10	—	+ 10	+ 15	—	+ 10	—

Feuille de progression de la Courtisane

(à photocopier et joindre à la feuille de personnage)

TABLEAU III :

Réponse à la Séduction et à l'Expression Artistique

CLASSE ET RACE *	SEDUCTION	EXPRESSION ARTISTIQUE **
Guerrier	+ 10	
Paladin	- 30	+ 30
Barbare	+ 15	- 20
Voleur	+ 5	
Assassin	- 20	
Moine	- 30	- 15
Barde	- 10	+ 30
Elfe	- 10	+ 15
Orc et demi-Orc	+ 30	- 30
Gopnelaun	+ 15	+ 10
Hobbit		+ 10

* Bonus/Malus cumulatifs éventuellement. Pour les bi-ou tri-classés prendre le plus favorable à la courtisane.

** Attention au choix de l'expression Artistique : un Paladin appréciera un morceau de Luth ou un poème, mais sera profondément horrifié par une danse du ventre provocante. Un barbare réagira certainement autrement... Ces ajustements ne sont que des indications, modulables par le D.M.

compose en plusieurs phases :

● **Préparation du local** (il doit y faire sombre, les chandelles et les bâtons d'encens doivent être habilement disposés...) pendant 1 tour au moins.

● **Introduction du sujet** dans le local : un personnage séduit entrera sans difficulté, alors qu'il faudra argumenter, utiliser la force ou la ruse, dans le cas contraire. Si le personnage est assommé puis ficelé sur une chaise, il faut bien sûr attendre son réveil pour commencer le travail...

— **Hypnose** proprement dite : c'est un travail assez long (2 tours), mais en cas de réussite (jet de 1d100 à la fin des deux tours), le sujet se livre sans réserve aux questions de la courtisane, et d'elle seulement, il dévoile les mots de passe et autres plans d'accès qu'il peut connaître, les mots de commande des objets magiques en sa possession, etc. etc...

La courtisane peut aussi implanter une suggestion post-hypnotique et une seule dans l'inconscient du sujet, une action qu'il réalisera en réponse à un stimulus bien spécifié (lorsque je dirais « Bonjour mon Prince », tu égorgeras Ragnar, le Paladin). Le sujet ne se souviendra de rien de ce qui s'est dit au cours de la séance et sera par conséquent incapable d'expliquer les raisons de son acte. La courtisane peut préparer son local à l'avance et ne doit absolument pas être dérangée durant son travail. Si elle est interrompue, le bénéfice de la séance est totalement annulé et il y a de grandes chances (75 %) que le sujet se souvienne très exactement de ce qu'il s'est passé... La courtisane peut tenter d'hypnotiser quiconque (homme, femme, humanoïde) dont elle peut se faire comprendre.

Progression

Les capacités de la courtisane sont donc au nombre de 16 (9 de type « voleur », 7 de type « courtisane »). A chaque changement de niveau, y compris à l'accès au premier niveau, la courtisane doit en choisir 10 dans lesquelles elle progressera d'un niveau d'aptitude. La séduction doit être obligatoirement choisie à chaque niveau. A partir du niveau 10, auquel l'Hypnotisme devient accessible, la courtisane doit en choisir 11 sur les 16 alors réellement disponibles. Le tableau IV montre la correspondance entre les points d'expérience et les niveaux de la courtisane.

Exemple : Loraïna (Comment ? encore elle ? Alors là, vous, j'ai 2 mots à vous dire !), 17 ans, débute sa carrière de « Promesse » en choisissant les capacités suivantes : Pick-Pockets, Open Locks et Find/Remove Traps « serrures », Move Silently, Climb Walls, Séduction (obligatoire), Expression Artistique « danse », Baratin, Ventriloquisme et Détourner l'Attention. Elle a donc un niveau d'aptitude dans chacune de ces capacités. A son passage au titre de « Demoiselle », deuxième niveau de courtisane, elle décide de ne plus progresser en Climb Walls et Ventriloquisme, qu'elle remplace par Déguisement et Hear Noise. Sa liste de capacités actuelles s'établit donc comme suit :

— premier niveau d'aptitude : Climb Walls, Ventriloquisme, Déguisement et Hear Noise.

— second niveau d'aptitude : Pick-Pocket, Open Locks, Find/Remove Traps « serrures », Move Silently, Séduction, Expression Artistique, Baratin et Détourner l'Attention.

TABLEAU IV : Table de progression

NIVEAU	Nbre de 6	X P	TITRE
1	1	1.750	Promesse
2	2	3.500	Demoiselle
3	3	7.000	Soupirante
4	4	15.000	Souris
5	5	30.000	Amante
6	6	55.000	Tentatrice
7	7	90.000	Intrigante
8	8	135.000	Maîtresse
9	9	200.000	Hétaïre
10	10	340.000	Courtisane (10 ^e)
11	10 + 2	560.000	Courtisane (11 ^e)
12	10 + 4	780.000	Grande Courtisane (12 ^e)

+ 2 HP/niveau 220.000/niveau

CAPACITE	%	NIVEAU D'APTITUDE
Pick Pockets _____		
Open Locks (S) _____		
Find/Remove Traps (S) _____		
Open Locks (A) _____		
Find/Remove Traps (A) _____		
Hide in Shadows _____		
Climb Walls _____		
Hear Noise _____		
Séduction _____		
Déguisement _____		
Expression Artistique _____		
Baratin _____		
Ventriloquisme _____		
Détourner l'attention _____		
Hypnotisme _____		

Elle pourra bien sûr choisir plus tard de progresser de nouveau dans les capacités qu'elle a négligées lors de son accession au deuxième niveau d'expérience. Loraïna, obtenant le titre de « Courtisane » (10^e niveau) peut choisir Hypnotisme parmi ses capacités. Lorsqu'elle atteindra le quatorzième niveau, un stage (payant !...) auprès des anciennes de la Guilde lui permettra d'apprendre à reconnaître, éviter et même soigner, les diverses maladies vénériennes et grossesses malencontreuses (les risques du métier...) (Non, je ne boude pas mais... le prix de votre pénitance sera... oui, cette très belle émeraude que vous avez au doigt !).

Notes pour le D.M.

Il est impensable d'avoir plus d'une courtisane dans un groupe d'aventuriers et une autre femme sera à priori considérée comme une rivale potentielle.

Certaines capacités peuvent se combiner pour arriver à un but bien précis (Expression Artistique + Séduction, Déguisement + Baratin), il faut en tenir compte dans l'évaluation des chances de réussite, ainsi que d'un bonus/malus « de situation ».

Une courtisane bien menée peut déployer toutes ses qualités au sein d'une campagne. Dans un monde ou une ville existant, elle peut être, dans les mains du D.M., un pion agissant très efficacement pour ou contre les aventuriers.

Références :

(C'est vrai, nous autres courtisanes avons inspiré les hommes de plume, comme en témoignent ces « frangines » de papier).

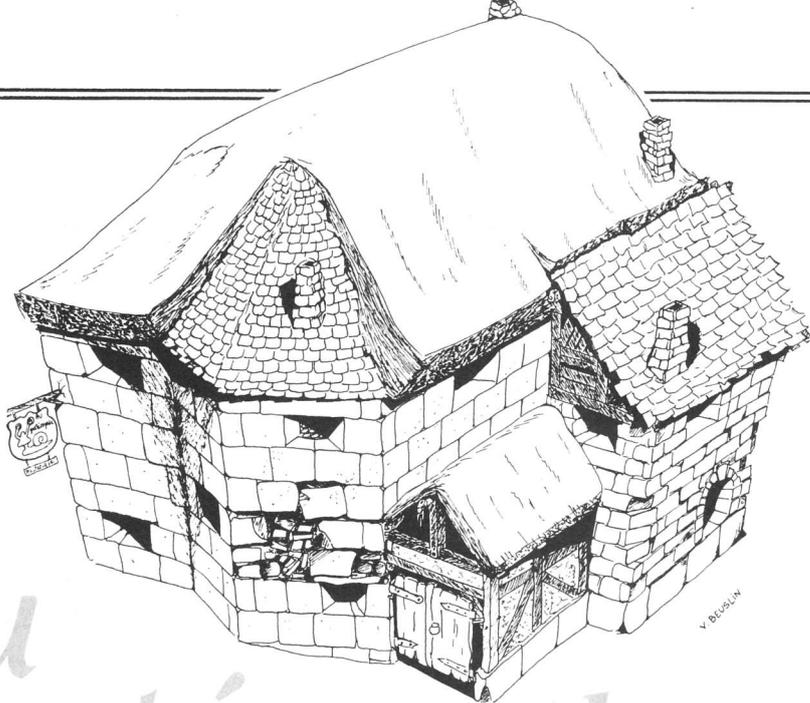
— Marème (Séduction, Favori) dans « Cyron » de Tanith Lee.

— Les Yeux d'Ogo (Ventriloquisme, Pick-Pocket et Dissimulation, Détourner l'Attention) et Nemias l'Obscure (Séduction, Pick-Pocket et Dissimulation, Favori) dans « Epées et Sorciers » de Fritz Leiber.

— Aghia (Séduction, Déguisement, Pick-Pocket et Dissimulation, Détourner l'Attention) dans « l'Ombre du Bourreau » de Gene Wolfe.

Agnès Pernelle
et André Foussat
(et Belladone,

pour ses commentaires avisés...)



Au Gastéropode Hystérique

Comme d'habitude, au lieu de foncer docilement vers le donjon soigneusement préparé, voilà que les personnages traînent en ville et entrent dans une auberge... Le regard glissant alors sur les HLM voisins au travers des vitres de la MJC, le MJ déclare alors : « vous arrivez dans une pièce rectangulaire... » Quelle tristesse, alors que le moyen-âge était si joyeusement tordu ! L'auberge qui suit, qui peut toujours être utile au cours d'une partie, est surtout destinée à rappeler aux fignoleurs et aux malicieux les charmes du biscornu.

A lors qu'actuellement on détruit pour reconstruire sur le même terrain, au Moyen-Age on rafistolait, on bricolait les bâtisses et on y rajoutait des dépendances : les maisons avaient leur histoire et leur personnalité. La

forme d'un bâtiment ne dépendait pas de la seule imagination de l'architecte mais surtout du terrain sur lequel il était construit et de sa situation. Hélas, bien des M.J. ont tendance à utiliser les angles droits à profusion ; alors que la silhouette d'une maison citadine était biscornue voire même bizarre : il suffit de visiter de très vieux quartiers de Paris, ou certaines villes corses (comme Bonifaccio) pour s'en rendre compte.

La maison présentée ici est complétée d'une chronologie expliquant l'accumulation de divers bâtiments disparates quant à leurs utilisations, formes et matériaux utilisés pour leur construction.

Ainsi, à travers le plan de cette bâtisse, vous pourrez vous faire une idée de l'architecture générale des bâtiments citadins mais surtout vous aurez le plan « type » d'une auberge : un des lieux les plus fréquentés par les aventuriers...

Pour la visite, suivez le guide...

A1 — Cette pièce est la salle de l'auberge. Les clients y viennent pour boire, manger, jouer et discuter. Elle est enfumée et assez sombre. De nombreux tabourets, bancs et tables la meublent. Les Kunz doivent obligatoirement emprunter l'escalier en colimaçon se trouvant dans cette pièce pour se rendre chez eux.

B1 — C'est la cuisine de l'auberge. D'importants fourneaux y ont été placés et c'est pourquoi cette pièce est enfumée. L'escalier descend à la cave des Shenan et c'est là que l'aubergiste prépare les boissons.

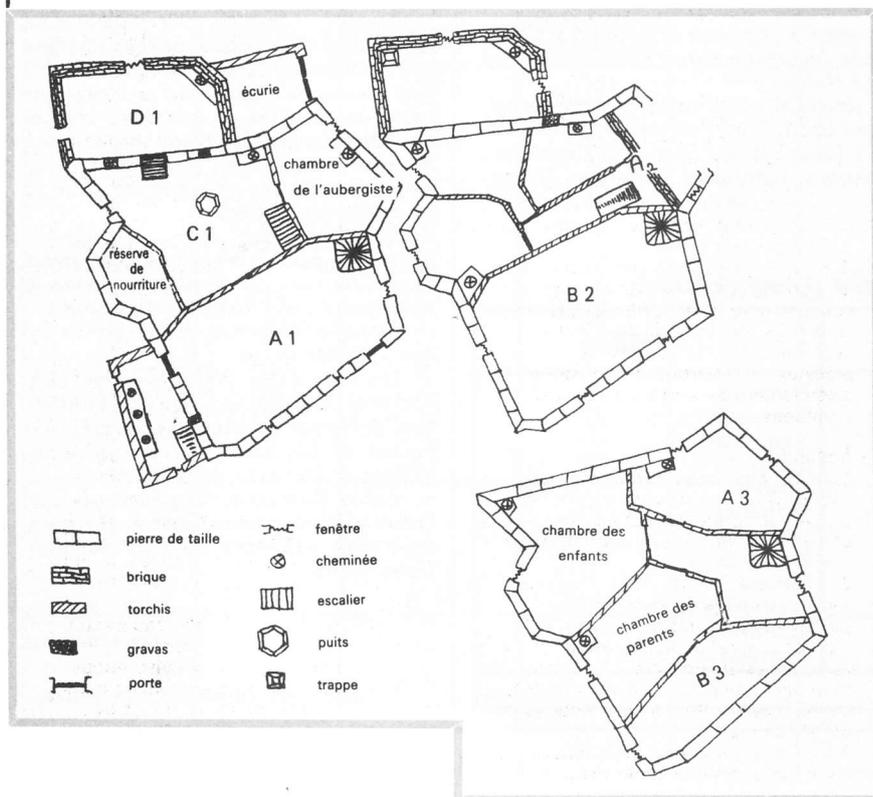
C1 — Cette grande pièce est la salle commune des Shenan. C'est ici que la famille mange, se rencontre, discute, etc... Le puits sert aux deux familles : les Kunz viennent régulièrement y aller chercher leur eau. De plus, une échelle descend dans le puits jusqu'à l'ancienne cave qui ne sert aujourd'hui plus qu'aux Kunz.

D1 — Les fenêtres de l'ancienne façade ont été comblées ce qui permet de changer cette pièce en chambre pour le fils de l'aubergiste et sa femme. Une échelle monte dans la pièce occupée par les enfants du jeune couple.

A2 — Comme il est indiqué dans la chronologie, cette pièce a été dévastée par un éboulement dû à un incendie. La chambre était plus grande et on l'a réduite en construisant ce mur.

B2 — Cette salle est la salle commune des Kunz ; elle a le même usage que celle des

52



Shenan. Cependant, comme la famille lui loue une chambre, un jeune clerc (de notaire) vient prendre ses repas avec les Kunz : ils ont fondé une petite pension.

A 3 — Cette chambre est celle louée au clerc car elle est inutilisée par les Kunz.

B 3 — M. Kunz est ingénieur, cette pièce lui sert alors de bureau et d'atelier. Il y trouve le calme nécessaire.

Deux remarques :

— la chambre ne sert à l'époque pas seulement de pièce pour dormir, mais on y trouve souvent un bureau, un écritoire voire même un métier à tisser.

— pas de latrines ? direz-vous. Hélas, à l'époque, l'invention de l'empereur romain Vespasien (qui n'est pas le scooter comme certains le pensent) avait été abandonnée et la rue servait de tout à l'égoût. Imaginez le paysage (et l'odeur) !

Or donc, Bolrac fit construire...

Voici une petite chronologie utile pour comprendre l'accumulation de bâtisses diverses (en formes, en fonctions, et en matériaux) autour de l'ancienne bâtisse. Certains lecteurs peuvent être étonnés du fait que l'on construise autant, mais si l'on en croit les ouvrages sur le sujet, le bâtiment était presque la principale industrie médiévale.

0 — Bolrac, riche négociant, fait construire la partie en pierre de taille. La grande pièce lui sert de boutique, la cave de réserve et le reste de la maison est habité par sa très nombreuse famille. La maison n'est pas droite, suite à un effondrement de terrain du côté gauche et suite au passage nécessaire à la garde montée du côté droit.

30 — Les gains de Bolrac lui permettent d'acheter plus grand et plus beau. Bolrac vend alors la bâtisse à la famille Shenan (qui occupe le rez-de-chaussée et la moitié du premier étage) et à la famille Kunz qui occupe le reste.

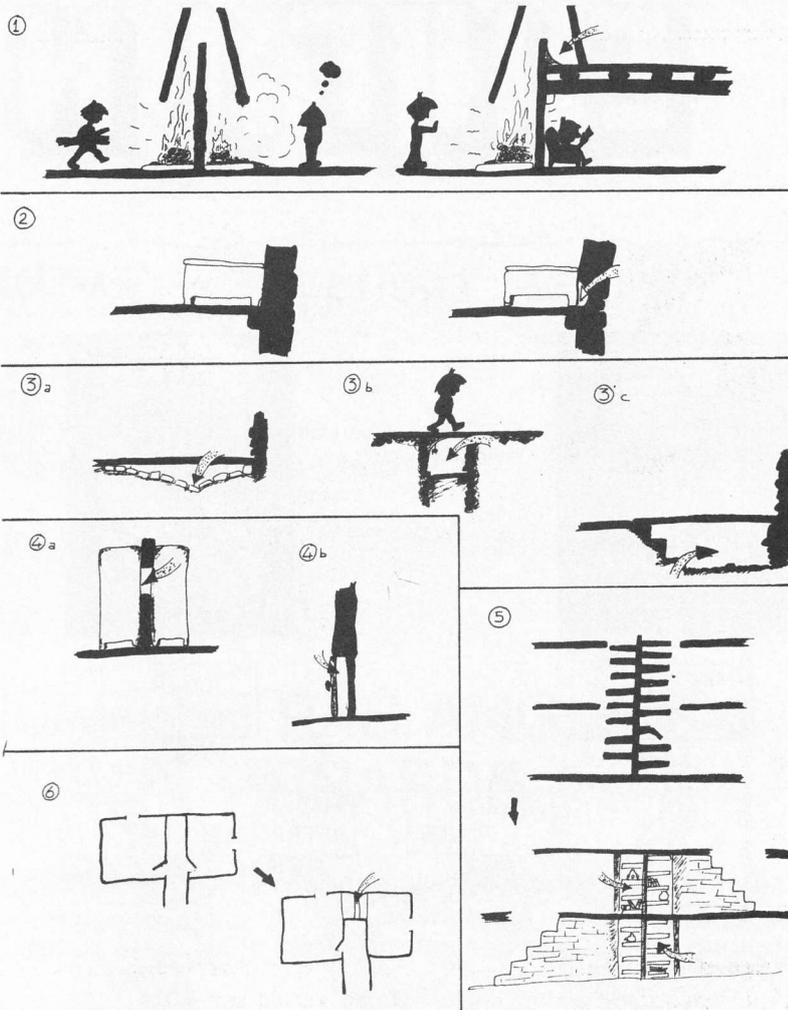
Fin 30 — Sitôt installés, les Shenan transforment la boutique en auberge. Pour cela, ils construisent une cuisine en torchis du côté gauche (en-dessous de laquelle ils creusent une cave) et ils aménagent les chambres du premier étage. Les Kunz ayant une chambre en trop la louent à un jeune clerc (de notaire).

37 — Le fils des Shenan se marie, une nouvelle pièce est construite (en briques) pour accueillir le jeune couple. Cette nouvelle pièce est légèrement surélevée par rapport à la bâtisse, le plancher de cette dernière étant enfoncé dans le sol.

39 — La rue étant très étroite, l'incendie de la maison voisine crée un éboulement dans une des chambres de l'auberge. Cet incendie fait réfléchir les Shenan quant à la sécurité de leurs clients et ils décident de combler la pièce après avoir construit un petit mur de briques.

41 — L'aubergiste est grand-père plusieurs fois et les économies des Shenan leur permettent de construire un second étage (en briques) au-dessus de la pièce du fils et de sa femme pour accueillir les charmantes têtes blondes.

43 — L'auberge amène tellement de bénéfices que les Shenan achètent un cheval ; du coup, une petite écurie est rapidement construite pour abriter le hennissant quadrupède. Le matériau utilisé est le torchis à cause de son faible prix de revient.



Attention à la marche !

S

iles architectes et les ingénieurs rivalisent d'ingéniosité pour fabriquer des pièges ou des caches efficaces, il arrive souvent au villageois moyen, en bricolant, en arrangeant ou en rapiécant son habitacle pour des raisons esthétiques et pratiques, de faire (et cela sans le vouloir) aussi bien, sinon mieux, que les professionnels en la matière.

Dans les classiques du genre, il y a la trappe de la cave (en proie aux termites, à l'humidité) qui résiste au poids des habitants mais pas à celui d'un aventurier un peu fort ou en armure ; on peut aussi noter la porte à l'étage qui donnait sur une partie de la maison aujourd'hui détruite par un incendie, et qui s'ouvre maintenant sur le vide.

Bien souvent, les habitants eux-mêmes ne pensent pas aux utilisations qu'ils peuvent faire des particularités architecturales de leur demeure, mais un aventurier traqué, porteur d'un objet précieux ou désireux de se renseigner discrètement en verra, j'en suis sûr, les avantages.

Légendes :
1 — La cheminée tirant mal et n'ayant pas un besoin vital, le propriétaire du second appartement l'a cassée, il a construit un étage et a créé une petite cache.
2 — La partie intérieure du mur en torchis a été progressivement rongée par l'humidité (due par exemple à une fuite de toiture) ce qui a produit un petit renforcement derrière le coffre. Ce renforcement pourrait atteindre l'étage inférieur permettant ainsi d'entendre ce qui s'y passe.
3 — Dans les 3 cas, un plancher est construit et crée ainsi un espace d'une

profondeur et d'une largeur variables.

● Dans le cas 3a, cela s'est produit à la suite d'un effondrement de terrain rendant le sol de dalles creux et du coup plein de flaques d'eau croupie.

● Dans le cas 3b, les habitants ne voyant pas l'utilité du puits dans la pièce (il y en a aussi un dans l'auberge) l'ont recouvert par le plancher.

● Enfin, dans le dernier cas, un escalier reliait deux pièces dans l'auberge, et un beau jour, en ayant assez de gravir les marches, ou ayant une personne impotente à véhiculer chez eux, les habitants ont placé un plancher à la même hauteur que celui de la deuxième pièce.

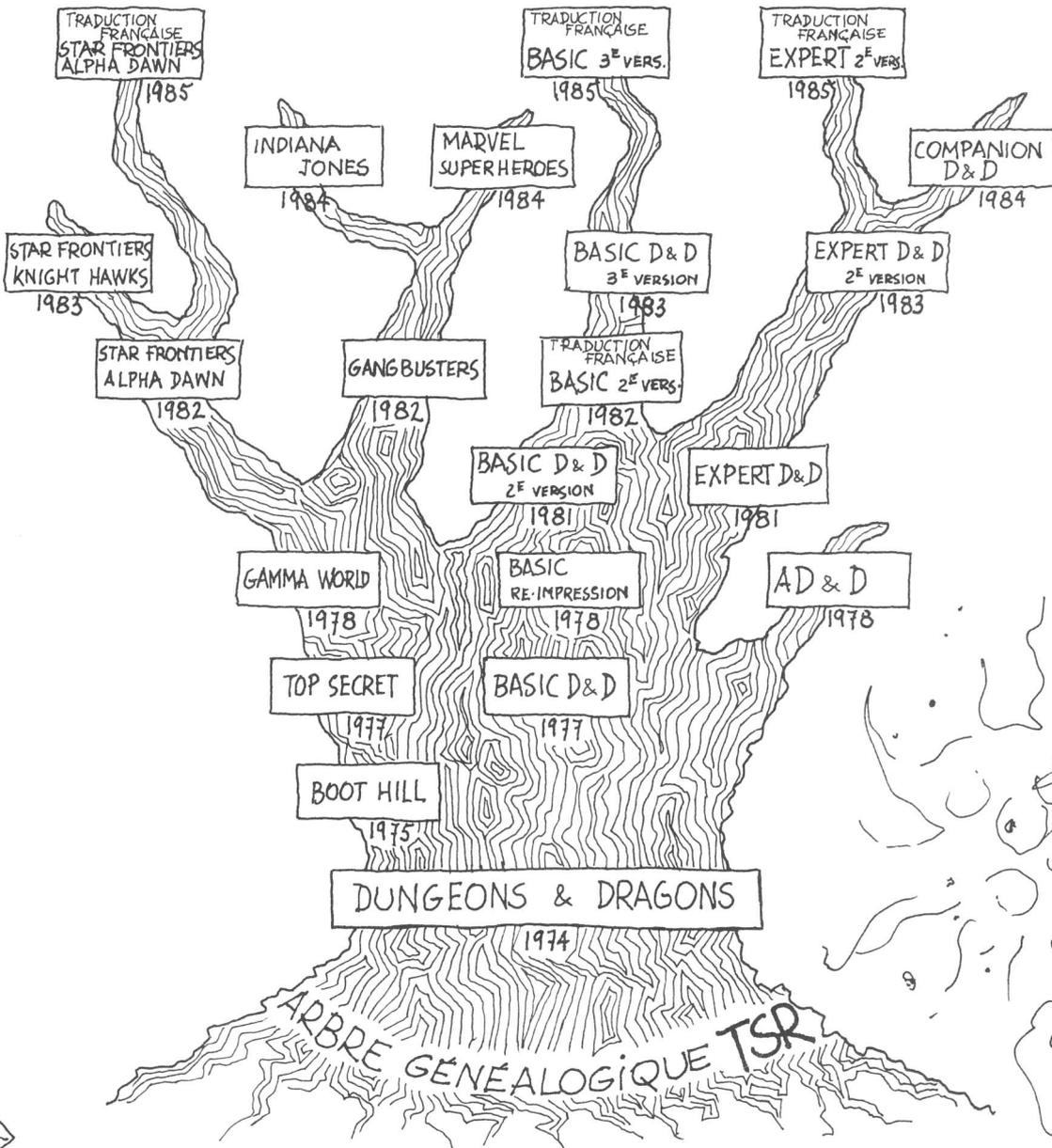
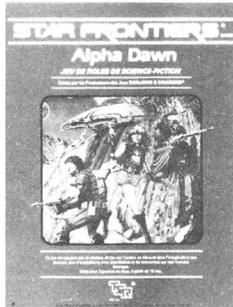
4 — Sur le schéma 4a, plutôt que de murer une fenêtre donnant désormais à l'intérieur (comme il y en a dans l'auberge), les habitants ont mis une armoire de chaque côté, laissant un vide. Le cas b est celui archi-classique de la porte condamnée d'un côté et murée de l'autre.

5 — Voulant changer leur escalier en colimaçon pour un escalier droit, mais de grands travaux leur posant des problèmes, les habitants ont gardé le premier mais en l'encastrent dans un placard sous le nouvel escalier, placard dans lequel ces marches servent d'étagères. N'importe qui s'il a réalisé l'existence de l'escalier peut descendre à l'étage inférieur sans se faire voir (s'il ne fait pas de bruit, ce qui, vu les objets sur les étagères, n'est pas aussi facile que cela).

6 — Le propriétaire n'ayant pas besoin du fond du couloir, l'a d'abord muré, ensuite il a construit un placard encasté dans chacune des deux pièces mais il a laissé un petit espace entre les deux. On peut aussi noter que le dessinateur était très fatigué ou qu'il avait perdu sa règle. □

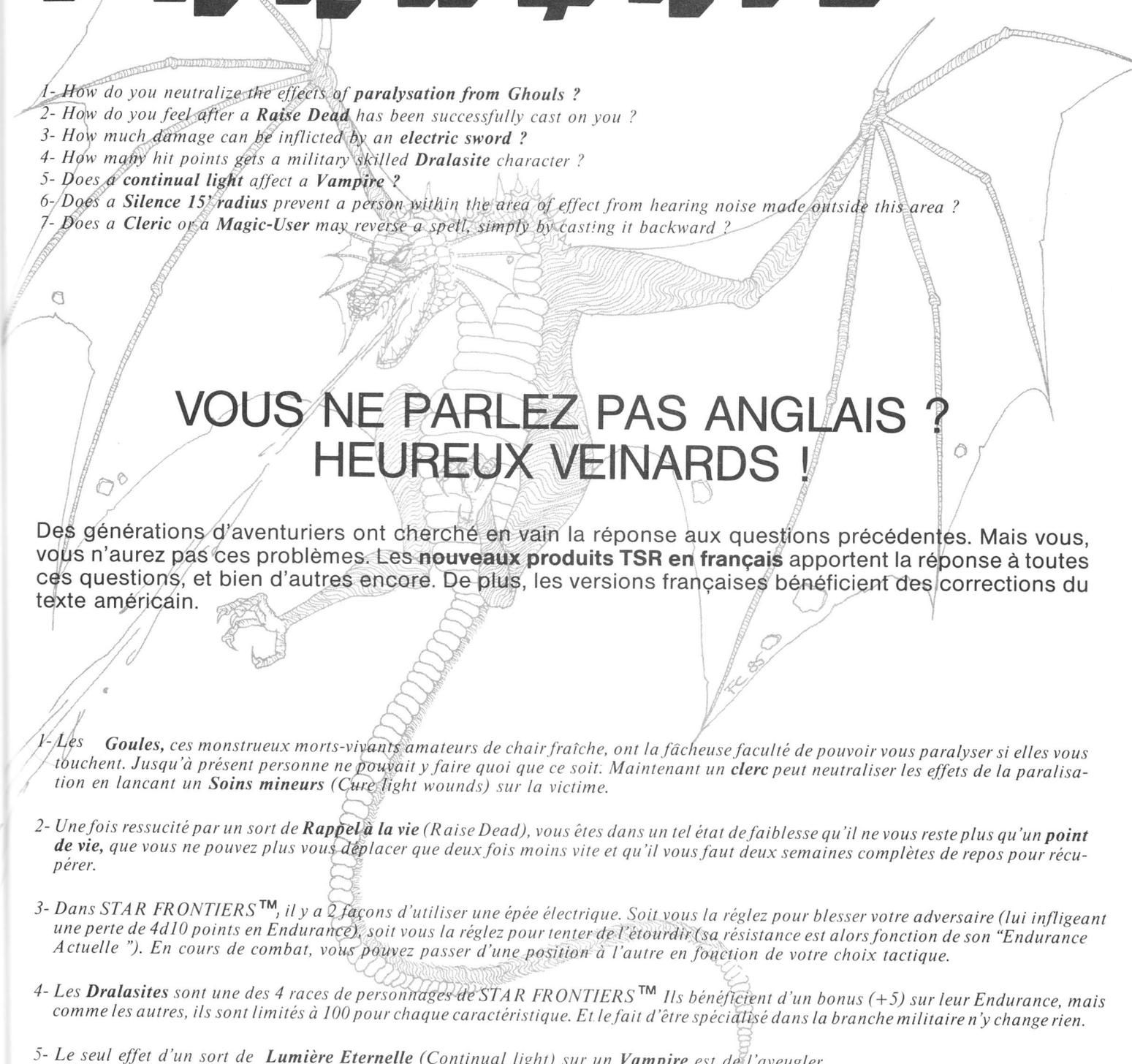
ENFIN EN

LES FRUITS DE L'EXPERIENCE



Distribué dans les boutiques spécialisées par :
TRANSECOM S.A. 103 - 105 Rue Charles Michels
93200 ZAC de Saint Denis

FRANÇAIS



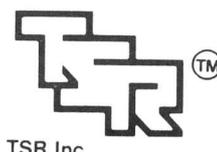
- 1- How do you neutralize the effects of **paralysation from Ghouls** ?
- 2- How do you feel after a **Raise Dead** has been successfully cast on you ?
- 3- How much **damage** can be inflicted by an **electric sword** ?
- 4- How many hit points gets a military skilled **Dralasite** character ?
- 5- Does a **continual light** affect a **Vampire** ?
- 6- Does a **Silence 15'** radius prevent a person within the area of effect from hearing noise made outside this area ?
- 7- Does a **Cleric** or a **Magic-User** may reverse a spell, simply by casting it backward ?

VOUS NE PARLEZ PAS ANGLAIS ? HEUREUX VEINARDS !

Des générations d'aventuriers ont cherché en vain la réponse aux questions précédentes. Mais vous, vous n'aurez pas ces problèmes. Les **nouveaux produits TSR en français** apportent la réponse à toutes ces questions, et bien d'autres encore. De plus, les versions françaises bénéficient des corrections du texte américain.

- 1- Les **Goules**, ces monstrueux morts-vivants amateurs de chair fraîche, ont la fâcheuse faculté de pouvoir vous paralyser si elles vous touchent. Jusqu'à présent personne ne pouvait y faire quoi que ce soit. Maintenant un **clerc** peut neutraliser les effets de la paralysation en lançant un **Soins mineurs** (Cure light wounds) sur la victime.
- 2- Une fois ressuscité par un sort de **Rappel à la vie** (Raise Dead), vous êtes dans un tel état de faiblesse qu'il ne vous reste plus qu'un **point de vie**, que vous ne pouvez plus vous déplacer que deux fois moins vite et qu'il vous faut deux semaines complètes de repos pour récupérer.
- 3- Dans **STAR FRONTIERS™**, il y a 2 façons d'utiliser une épée électrique. Soit vous la réglez pour blesser votre adversaire (lui infligeant une perte de 4d10 points en Endurance), soit vous la réglez pour tenter de l'étourdir (sa résistance est alors fonction de son "Endurance Actuelle"). En cours de combat, vous pouvez passer d'une position à l'autre en fonction de votre choix tactique.
- 4- Les **Dralasites** sont une des 4 races de personnages de **STAR FRONTIERS™**. Ils bénéficient d'un bonus (+5) sur leur Endurance, mais comme les autres, ils sont limités à 100 pour chaque caractéristique. Et le fait d'être spécialisé dans la branche militaire n'y change rien.
- 5- Le seul effet d'un sort de **Lumière Eternelle** (Continual light) sur un **Vampire** est de l'aveugler.
- 6- Quand vous êtes dans la zone d'effets d'un sort de **Silence**, vous ne pouvez produire aucun son, mais vous pouvez entendre ce qui se passe à l'extérieur de cette zone.
- 7- Dans **DONJONS & DRAGONS®**, certains sorts peuvent être inversés (pour produire des effets contraires). Le **Clerc** peut décider au moment où il l'utilise, s'il lance le sort normalement, ou en l'inversant. Le **Magicien** quant à lui n'a pas cette possibilité, et ne peut lancer un sort que dans la version qu'il a mémorisée au début de la journée.

MAINTENANT EN FRANCE, COMME AILLEURS, LE JEU DE ROLES A UN NOM



TSR Inc



es
bannières
d'azur sont
déployées.
Les
trompes
sonnent.
Près du
grand
dais, toute
la cour de
Pendragon
a les yeux

fixés sur vous : écuyers, chevaliers, barons, dames et damoiselles. Arthur, quant à lui, vous regarde d'un air sévère. Non loin de là sont disposés l'épée, l'écu et les éperons qui vont être les vôtres. « *Es-tu prêt à jurer fidélité à Arthur Pendragon ? à le reconnaître pour seigneur lige ? à le défendre, lui et sa terre ? — Oui !* » répondez-vous, non sans anxiété. Arthur se lève et, du plat de l'épée, vous assène un coup terrible sur les épaules. Vous serrez les dents sous la douleur, mais vous vous contenez. Ne prétendez-vous pas être chevalier ?... « *Que ceci soit le dernier coup que tu reçoives sans en tirer justes représailles !* s'écrie Arthur. *Répète après moi : je jure solennellement de mettre mon épée au service d'Arthur Pendragon, mon seigneur lige, de le défendre et de lui obéir jusqu'à ce qu'il quitte le trône ou que la mort m'emporte.* » Vous prêtez serment. Arthur vous touche à nouveau les épaules du plat de l'épée, mais cette fois les coups sont si légers que vous les sentez à peine. « *Je te fais chevalier. Reçois maintenant tes éperons (vous recevez les éperons), ton droit à porter des armes convenables (vous recevez l'écu) et prend ceci : mon épée (il vous ceint l'épée) pour la garder à ton côté et me servir et me défendre... Debout, sire chevalier !* »

Vous vous levez. Votre cheval est là, tout caparaçonné. D'un seul bond, vous sautez en selle. La foule applaudit et vous couvre de louanges : vous êtes déjà sur le chemin de la gloire, « sire chevalier » !

Pendragon, jeu de rôle de Chevalerie dans la Bretagne arthurienne

Tel est le titre du nouveau jeu de rôle publié par Chaosium. Il s'agit d'incarner le rôle d'un chevalier des Temps Aventureux, tel Lancelot ou Perceval. Ecuyer d'abord, puis chevalier, voire **Chevalier de la Table Ronde**. Aventure signifie étymologiquement « ce qui doit arriver » ; et ce qui doit arriver ne manquera pas de le faire : chevauchées d'un bout à l'autre du royaume, bêtes monstrueuses à combattre, damoiselles à secourir (à courtiser), défis à relever, félons à punir, enchanteurs et enchanteresses à se méfier, quêtes sacrées à accomplir... Et le repos du guerrier après le sang des tournois et des batailles : les bals, les fêtes, et la récompense du gage qu'Elle vous accorde, *celle* pour qui vous repartirez demain, rencontrer encore **ce qui doit arriver**.



PENDRAGON

Pour accomplir tout cela, la boîte de jeu comprend deux traits de personnalité.

Les caractéristiques

Elles sont au nombre de 5 : **Taille**, **Dextérité** (agilité), **Force**, **Constitution** et **Apparence** (Charisme). Chacune est obtenue, classiquement, par un lancer de 3d6, puis modifiée selon la culture.

Les compétences

Il y en a une quarantaine, de **Vigilance** (Awareness) à **Rendre un culte** (Worship), en passant par **Manières de cour**, **Danse**, **Fauconnerie**, **Joute**, **Coutumes** (romaines, pictes, saxonnes, etc), **Reconnaître**, **Héraldique**, etc. S'y ajoutent les compétences de combat : **Bataille**, **Lance** (à cheval), **Chevaucher**, **Epée**, etc. Ces compétences sont déterminées par une valeur allant de 0 à 20. Selon la culture et l'origine sociale du personnage (fils d'écuyer, de chevalier ou de noble), elles ont d'emblée une certaine valeur de base. Par exemple, un fils d'écuyer cymric a 1 en « Bataille », tandis qu'un fils d'écuyer saxon commence à 3. Un fils de chevalier romain commence à 8 en « Bataille », un fils de noble romain ne commence qu'à 6. En guise d'expérience préliminaire, les joueurs ont ensuite 30 points à répartir dans les compétences de leur personnage. Ils peuvent également le vieillir. Les personnages commencent à 15 ans, écuyers. Chaque année suivante, ils augmentent leurs compétences de 1d6 points (à répartir). Pour être chevalier, il faut que 10 compétences (dépendants de la culture) aient au minimum une valeur de 10. Il est rare d'être chevalier à 15 ans. Le joueur a le choix : soit commencer jeune et n'être au départ qu'écuyer, soit vieillir « artificiellement » et commencer chevalier.

Traits de personnalité

C'est la grande originalité du jeu. Le principe en est très simple, mais pas toujours facile à jouer. Il s'agit en effet, ni plus ni moins, que de **jouer un rôle** ! La plupart des vétérans des « jeux de rôle » hausseront probablement les sourcils, pensant qu'ils font cela depuis toujours. Qu'ils se détrompent ! Jouer un rôle ne consiste pas uniquement à diriger un personnage selon l'optique simpliste de « bon » ou « mauvais ». Jouer un rôle consiste encore moins à incarner un personnage dont la personnalité ressemble étrangement à celle du joueur.

Dans Pendragon, les **traits de personnalité** délimitent un profil psychologique précis, et le personnage devra toujours en tenir compte. S'il veut s'en écarter, des jets de dés par rapport aux traits de personnalité le rappelleront à la « réalité ». Le jeu de rôle est improvisation, comme le théâtre de la commedia dell'arte, mais que penserait-on en voyant Arlequin devenir brusquement timide et honnête et Pierrot gai et entreprenant ? Un changement amusant ? Peut-être... mais en tout cas, la fin du **ROLE**. C'est ce rôle qui compte avant tout dans Pendragon. Certains joueurs en trouveront peut-être les règles contraignantes (« comment !!! Cyrano est *obligé* de se fâcher quand on se moque de son nez ??? ! »), d'autres trouveront à coup sûr l'innovation intéressante.

Il y a 24 traits de personnalité, fonctionnant par paires opposées : chaste/luxurieux, énergique/paresseux, indulgent/vindictif, généreux/égoïste, honnête/trompeur, juste/arbitraire, miséricordieux/cruel, modeste/fier, sobre/débauché, confiant/soupçonneux, valeureux/couard. Chaque paire a une valeur de 20 et chaque élément d'une paire peut avoir une valeur de 1 à 19, du moment que la somme des deux éléments fait 20. Ces traits sont tirés avec 3d6. Si pour la première paire, par exemple, 12 est obtenu, le joueur peut choisir de mettre 12 en *chaste* (et donc forcément 8 en *luxurieux*) ou 12 en *luxurieux* et donc 8 en *chaste*. Selon les cultures et les religions, certains traits ont plus d'importance que d'autres et partent avec des bonus/malus. Les traits ne sont pas fixes et définitifs : livrets de règles (Player's Book et Gamemaster's Book), une grande carte en couleur de la Bretagne arthurienne, des feuilles de personnage, les tables principales sur un

dépliant séparé, les fiches de nombreux personnages non-joueurs (tels que Lancelot, Arthur, Merlin), 1d20, 6d6 : tout ce qu'il faut pour jouer. Bien que ce jeu Chaosium ait été conçu par G. Stafford, on notera (avec surprise) qu'il utilise un système complètement différent du *basic roleplaying* auquel on commençait à être habitué avec Runequest, Elfquest, Call of Cthulhu, etc...

Séparément, des aides de jeu existent déjà : le **King Arthur Companion** qui n'est pas véritablement un supplément de jeu, mais plutôt une compilation des personnalités, des lieux et des artefacts que l'on rencontre dans les romans arthuriens. Très utile pour s'y retrouver dans le foisonnement des légendes et des personnages. Le **Pendragon Campaign**, quant à lui, est le supplément direct du matériel contenu dans la boîte : scénarios, chronologies, personnages non-joueurs, et différents essais sur la magie, les rencontres et les cours de chaque royaume.

Une simulation historique ?

L'épopée légendaire du roi Arthur est située au VI^e siècle. Les Romans de la Table Ronde, quant à eux, ont été écrits au XII^e siècle, et leurs auteurs (Chrétien de Troyes principalement) n'avaient aucun souci de vérité historique, il suffit de les lire pour en être convaincu. Ceci parce que leurs buts étaient autres : peindre des gens, des **cœurs** et des **âmes**, imager des **symboles**, et non pas « faire de l'Histoire ». C'est ainsi qu'ils transposent naturellement le siècle *légendaire* d'Arthur dans leur propre siècle, le XII^e, et avec lui leurs propres mœurs, façons de voir et de sentir, et surtout leurs propres aspirations, telle cette **chevalerie** faite de codes d'honneur et d'amour courtois — chevalerie dont on peut douter qu'elle ait existé telle quelle au VI^e siècle. Les Temps Arthuriens sont plus un mythe né des aspirations intellectuelles du XII^e siècle qu'une réalité historique, et de là leur charme si particulier.

L'auteur du jeu s'est néanmoins cru obligé d'élaborer une pseudo simulation historique (sans doute à cause des aspirations intellectuelles du XX^e siècle très différentes de celles du XII^e) et c'est ainsi que le jeu propose de « jouer à Pendragon » *historiquement*. Une étude détaillée (et irréprochable en soi) de la Grande-Bretagne au VI^e siècle nous est fournie, de même qu'une chronologie précise des événements. C'est ainsi que nous apprenons qu'Arthur a retiré l'épée de l'enclume en 510, *très précisément*. Certes l'auteur n'est pas dupe et ne prétend pas non plus nous duper. Il n'oublie pas de préciser avant toute chose que sa chronologie est *imaginaires* et que les Temps Arthuriens sont avant tout légendaires. Il n'en reste pas moins que si certains joueurs seront ravis de cette initiative « historique », d'autres se demanderont si c'était bien nécessaire... Mais si l'on néglige ce « détail », si, comme les auteurs mêmes des Romans, on s'attache à ne donner de l'importance qu'aux personnages, à ce qui se passe dans leur cœur et dans leur âme, on trouvera dans l'ensemble le jeu plutôt réussi.

Les personnages

Cinq cultures et trois religions se disputent la Bretagne du VI^e siècle. Selon qu'ils seront Romains (Chrétiens), Cymrics (Chrétiens ou Païens), Irlandais (Chrétiens ou Païens), Pictes (Païens) ou Saxons (Wotaniques), les personnages des joueurs auront des aspirations et des comportements différents. La conversion religieuse est naturellement possible ; et c'est d'ailleurs l'un des buts du règne d'Arthur que d'assurer l'unité chrétienne du royaume. Culture et croyance sont tirées sur une table aléatoire, de même que la contrée d'origine et la classe sociale du père. Ces données vont modifier sous forme d'ajustements les caractéristiques, les compétences et les un personnage peut évoluer psychologiquement. Mais quand, au cours du jeu, un trait change de valeur, le trait opposé doit changer lui aussi. Si le personnage qui avait 12 en *chaste* passe par exemple à 11, *luxurieux* passera à 9.

Ces traits de personnalité sont explicables en ce sens que les chevaliers arthuriens sont avant tout des **passionnés**.

On notera que la caractéristique Intelligence n'est pas prévue. Cela ne signifie pas que les chevaliers soient des imbéciles, cela veut surtout souligner le fait que ce ne sont pas des *intellectuels*, ce ne sont pas des gens qui *pensent* avant d'agir. Ils sont soumis à leurs passions, leurs pulsions (haine, amour, désir de revanche, loyauté, etc...). Si l'on domine ses pensées, on domine mal ses passions. En ce sens, il est logique, au niveau de la *simulation* de ces passions dans un jeu de rôle, que des traits de personnalité obligent parfois (sous forme de résultats de jets de dés) les personnages à se comporter d'une certaine façon — façon que les *joueurs* qui, eux, *pensent*, peuvent éventuellement désapprouver. Et tel est justement tout l'intérêt du jeu. Un personnage de Pendragon n'est pas psychologiquement un autre vous-même. Considérez-le un peu comme une monture (une monture parfois rétive). Apprenez à bien le connaître, il vous emportera loin. Obligez-le à faire quelque chose qu'il n'aime pas, vous vous retrouverez par terre sans avoir compris.

Passions

Les **passions** fonctionnent de la même façon. Au départ, le personnage a deux passions obligatoires : l'amour de sa famille et la loyauté envers son seigneur. Leur valeur est déterminée par un jet de 2d6+6. Comme les traits de personnalité, les passions peuvent croître ou décroître en fonction des événements. Pour qu'un écuyer soit fait chevalier, sa loyauté envers son seigneur doit être au minimum de 15. D'autres passions pourront naître plus tard, entre autres l'amour pour une dame (amour charnel ou amour courtois). Les passions sont à la fois des avantages et des désavantages. Elles peuvent obliger le personnage à se comporter d'une façon pas toujours sensée, mais peuvent aussi bien lui conférer **l'inspiration**. Soit par exemple, dans un tournoi, un chevalier qui reçoit un regard de sa dame. Il joue et réussit un jet de « passion ». Jusqu'à la fin du tournoi, il bénéficie de l'inspiration. En termes de jeu, cela signifie un bonus de + 5 à toutes ses

compétences de combat. Si son jet de passion obtient une réussite critique, le bonus est double. Un échec à un jet de passion fait baisser de 1 point et le personnage devient généralement mélancolique. Une maladresse (fumble) peut avoir des conséquences terribles : le personnage, fou d'amour, perd complètement la raison et s'en va errer tout nu dans la forêt.

L'intérêt des passions est qu'elles peuvent entrer en conflit. Un exemple : un chevalier est envoyé par son seigneur porter un message de paix à une bande de guerriers qui s'approchent du château. Le chevalier reconnaît en le chef des guerriers l'ennemi mortel de son père. Que va-t-il faire ? Le provoquer ? ce serait trahir sa loyauté envers son seigneur, puisque celui-ci l'envoie porter la paix. Porter effectivement le message de paix ? ce serait trahir sa loyauté envers sa famille, puisque le chef est l'ennemi juré de son père. Un jet de dé va déterminer quelle passion est présentement la plus forte. La passion gagnante pourra augmenter, l'autre baissera. Une troisième éventualité peut parfois se présenter : le personnage réussit à dominer complètement toutes ses passions. Le joueur peut alors décider librement (intellectuellement) de la conduite du personnage.

Mécanique du jeu

La mécanique du jeu, c'est-à-dire la façon dont on utilise les dés pour déterminer le succès ou l'échec, est très originale et, qui plus est, d'une simplicité extrême. Il semble même difficile de faire plus simple. On n'utilise qu'un seul type de dé : le d20.

Deux types de résolution peuvent se présenter : *opposé* et *non-opposé*.

Un jet de dé **non-opposé** est un jet par rapport à une caractéristique, une compétence, un trait de personnalité ou une passion sans qu'il intervienne aucun modificateur. Le personnage n'est *opposé* à rien (sinon à lui-même). On lance 1d20, et pour réussir, il faut que le résultat soit égal ou inférieur à la caractéristique ou compétence considérée.

Un jet **opposé** est, comme précédemment, un jet par rapport à une caractéristique, compétence, etc, et par rapport à une *opposition*. Ce peut être un autre personnage ou une difficulté. On lance 1d20, et pour réussir, il faut que le résultat soit égal ou inférieur à la compétence ou caractéristique considérée *ET supérieure à l'opposition*. *Exemple* : Un personnage tente de suivre une piste. Il a 10 dans cette compétence. Le maître de jeu déclare qu'il a affaire à une difficulté 4. Pour réussir, le personnage devra non seulement obtenir, sur 1d20, un résultat égal ou inférieur à 10 (sa compétence), mais en même temps supérieur à 4 (la difficulté). Si la difficulté était de 8 au lieu de 4, par exemple, le personnage ne pourrait réussir qu'en obtenant, précisément, 10 ou 9.

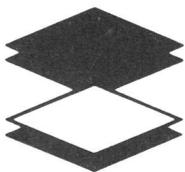
Critiques et maladresses (fumbles)

Une réussite critique survient quand le personnage obtient exactement le nombre correspondant à sa caractéristique, compétence, passion, etc. Dans l'exemple précédent, 10 est une réussite critique. En revanche, 20 est toujours une maladresse (fumble) à moins que la compétence utilisée ne soit supérieure à 20. Quand une compétence dépasse 20, non seulement la maladresse devient impossible, mais la différence par rapport à 20 est rajoutée au résultat du jet de dé. Tout résultat ajusté égal ou supérieur à 20 est alors considéré comme critique. Si par exemple, le personnage avait 21 pour suivre une piste, il pourrait toujours échouer en obtenant 1, 2 ou 3, mais réussirait sur tous les autres résultats, et qui plus est obtiendrait une réussite critique à partir de 19.

Autres types d'opposition

C'est lorsque deux personnages se mesurent que les jets de dés opposés sont le plus souvent utilisés. Ce peut être le cas lorsqu'un personnage oppose sa passion à celle d'un autre personnage, ou un trait de personnalité. C'est également utilisé pour résoudre les combats. Pour réussir, il faut non seulement obtenir un résultat égal

LIBRAIRIE/JEUX DE STRATEGIE



LE DAMIER DE L'OPERA

7, rue Lafayette - 75009 PARIS
Tél. : 874.33.21

NOUVEAU

GRANDE VARIETE DE
WARGAMES
JEUX DE ROLE

... Neufs, mais aussi d'occasion
grâce à notre **SERVICE OCCASES**

FIGURINES
pour wargames et jeux de rôle
disponibles telles qu'elles ou
déjà peintes

METRO : CHAUSSEE D'ANTIN

ou inférieur à sa caractéristique, compétence, etc, mais également, un résultat supérieur à celui obtenu par l'opposant. Il peut ainsi y avoir deux « perdants », match nul, mais toujours un seul « gagnant ».

Exemples : Un chevalier avec 4 en *chaste* (16 en *luxurieux*) veut entraîner une pucelle à l'écart d'un bosquet. La damoiselle a quant à elle 15 en *chaste* (5 en *luxurieux*). Les deux personnages jouent chacun un jet opposé, lui sur *luxurieux*, elle sur *chaste*. Il obtient 11 et réussit (résultat inférieur à 16) ; elle obtient 13 et réussit aussi (résultat inférieur à 15). Mais comme 13 est supérieur à 11, c'est elle qui gagne. Elle proteste, résiste ; sa chasteté l'emporte sur la luxure du chevalier.

Deux chevaliers, A et B, sont maintenant en train de jouer. A a 15 en joute et B 12. A obtient 16 et B 14 : échec mutuel. A la seconde passe d'arme, A obtient 8 et B 8 également : match nul. A la troisième, A obtient 9 et B 11 : B l'emporte et A est désarçonné.

Les combats

Les combats utilisent le système d'opposition que l'on vient de décrire. Ils sont effectués round par round. La définition du round est abstraite. Ce n'est pas une durée précisément évaluée en secondes, c'est le « temps nécessaire pour effectuer une action dans une mêlée ». Une

« might makes right »



action peut être : échanger des coups, parer, changer d'arme, monter en selle, se déplacer à plein potentiel de mouvement, tirer une flèche et réarmer, etc. Il n'y a pas d'initiative, les combats sont simultanés. Celui qui réussit un jet de compétence et obtient un résultat supérieur à celui obtenu par l'autre, touche.

Les points de vie

Ils sont obtenus par l'addition des caractéristiques *Taille* et *Constitution*. Quand un personnage perd en un coup un nombre de points de vie égal à sa constitution, c'est une **blesse majeure**. Quand il perd un nombre de points de vie égal à sa *Taille*, il doit réussir un jet de *Dextérité* (non-opposé) ou tomber. Quand il a perdu plus des trois quarts de ses points de vie, il tombe inconscient.

Les dommages

Ils dépendent presque uniquement de la *Taille* et de la *Force* du personnage, le type d'arme utilisé n'entrant pour ainsi dire pas en compte. La somme de *Taille* + *Force* divisée par 6 donne le nombre de d6 qui seront tirés pour exprimer les dommages. Un personnage ayant, par exemple, 10 en *Taille* et 14 en *Force* fera 4d6 de dommages. L'arc ne cause que 1/2 dommage normal, la grande hache et l'épée à deux mains causent 1d6 points de dommages supplémentaires.

Les armures

Elles fonctionnent en absorbant des points de dommage. Une armure de cuir absorbe 4 points, une cotte de mailles légère 8 points, une armure de métal lourd 12 points.



Le Runequest à Stormbringer, plus discrètement dans Cthulhu, Greg Stafford fut au générique de la plupart des parutions de Chaosium. Mais à travers Pendragon transparissent bien plus ses options personnelles.

Didier Guiserix : Il nous a semblé que Pendragon n'était vraiment complet qu'avec le « Campaign », paru peu après...

Greg Stafford : Au départ, ce n'était qu'un seul ensemble. Mais il n'était pas question d'économiser sur la présentation. D'où un prix faramineux. On a donc mis « l'essentiel » dans la boîte. Et dans le « Pendragon Campaign » ce dont le besoin (pour le maître de jeu) ne se fait sentir qu'ensuite... C'est plus digeste pour les finances du joueur.

DG : Pourquoi le thème du roi Arthur ?

GS : J'ai toujours été un fan de récits des Chevaliers de la Table Ronde. Or cet esprit revient « dans l'air ». Pendragon est fait pour ceux qui sentent ce retour de l'esprit chevaleresque. En anglais on dit « might makes right », « might for justice, the king's justice ». L'idée est de devenir puissant, de se dépasser ; non pour soi mais pour une idée. C'est un jeu anti-égoïstes. C'est aussi le premier où les enfants des personnages prennent une place « officielle » dans la continuité des campagnes. La conception même des règles amène le joueur à envisager ses actions d'un œil totalement différent. Pendragon est une « expérimentation de l'esprit ».

DG : Gasp ! Serais-tu devenu un gourou ?

GS : Pas à ce point ! (rires). Mais les jeux les plus pratiqués induisent, c'est visible, des réflexes de comportement. Pourquoi pas la chevalerie ?

DG : Comment en es-tu venu à la forme finale du jeu ?

GS : Les mécanismes et les idées ont mûri simultanément. Une règle qui me tenait à cœur était cette dualité des « traits de caractère » : Héroïque/Couard, Avare/Généreux... La présentation également. Privilégiant le background, elle insiste sans insister sur le rôle, le personnage et sa vie ; la mécanique devant rester un outil, pas une fin en soit (ce qu'on appelle le « system snobbery »).

DG : Tu penses que les joueurs sont très attachés à la présentation ?

GS : Ils apprennent. Au début, tout jeu qui sortait était « bon ». Puis on est devenu exigeant sur la qualité des règles ; ensuite sur le background, le fond. Et désormais sur la forme. Qualité interne ET externe. Beaux mais pas créatifs, ou bons mais pas beaux, pas mal de jeux et de compagnies capotent aux Etats-Unis...

DG : A propos de créatifs. Quels sont les contacts entre créateurs là-bas ?

GS : C'est un petit univers. Tout le monde se connaît. Surtout que la tendance est aux transferts. Les auteurs changent de compagnies, travaillent en « free lance » pour plusieurs éditeurs. On parle un peu de nos projets, pour éviter les « doublons », mais on garde nos secrets. En fait mon plaisir est d'inventer un nouveau système, et ma fierté de le voir ensuite « piqué » par des confrères.. (rires).

DG : Et pour conclure : la suite de Pendragon, c'est du secret ?

GS : En principe six additifs sont prévus, deux par an, de « Avant Arthur » à « l'inter-règne ». Le cinquième, innovation, sera un « solo » où le joueur manipulera plusieurs personnages : « La quête du Graal ». D'ailleurs, je retourne m'y mettre !..

La gloire

C'est le but du jeu que d'en acquérir. Etre fait chevalier vous en rapporte 100 points. Par la suite, la gloire peut être acquise de diverses façons : pour chaque « monstre » ou adversaire défait, pour chaque action héroïque, pour chaque passion d'une valeur supérieure à 16. Ce n'est pas uniquement une question de vanité. A rangs égaux, un chevalier plus glorieux qu'un autre aura la préséance et sera plus à même de recevoir des faveurs, voire des privilèges. En termes de jeu, un grand nombre de points de gloire permet aussi d'augmenter compétences et caractéristiques. Pour donner une échelle, un chevalier moyen commence sa carrière avec une centaine de points, Arthur en a plus de 40 000, Guenever 12 000, Lancelot 38 000. Bon courage, « sire chevalier » !

Une descendance

Un autre intérêt de Pendragon est qu'il est prévu pour être joué sur une grande échelle de temps. Les jets d'expérience ne se font qu'une fois par an, et durant l'année, les chevaliers ne vivent généralement qu'une ou deux aventures. De cette façon, on peut les voir vieillir, se marier, avoir des descendants. Si votre chevalier finit par trouver la mort dans un combat, vous pourrez fort bien jouer maintenant le rôle de son fils (ou de sa fille, ou de son épouse), le descendant ayant hérité une partie de la gloire de son père. Ainsi, les liens familiaux vont rapidement cesser d'être une convention de jeu pour devenir une « réalité ». Choisissez au départ vos couleurs, vos armoiries (tout un chapitre est prévu sur la façon de les dessiner et de les concevoir). Pour convenir à votre nombreuse descendance, ce blason va se modifier au cours des temps. Par exemple, votre premier chevalier, le fondateur, a choisi de porter une licorne d'azur sur champ d'argent. Votre fils aîné, votre héritier, portera le même blason, tandis que votre cadet, pour se différencier, portera la même licorne sur fond de gueule, ou bien encore, conservant les mêmes couleurs, ajoutera une bande, etc.

Des tables aléatoires sont prévues pour les **événements d'hiver**. Naissances, mariages, décès dans la famille. Votre écurie doit également être un de vos premiers soucis. Vos chevaux arriveront-ils à passer l'hiver ?

Dans Pendragon, les personnages féminins sont très différenciés des personnages masculins. Les femmes, en effet, ne sont pas chevaliers et ne vivent pas « d'aventures ». Cela ne veut pas dire qu'elles soient inintéressantes à jouer. Mais leur rôle ne prend toute sa valeur que dans les châteaux. Au jeu des intrigues, ce sont certainement les plus fortes. Elles peuvent en outre être nées avec un **don** : don de guérison, voix enchanteresse, doigts de fée, don de concocter des potions, etc. Et puis, si pour un regard, un chevalier accepte d'aller se faire couper en petits morceaux, n'est-ce pas *elles*, en fait, qui détiennent le *vrai pouvoir* ?

Et la magie ?

La magie existe dans Pendragon. Elle est toujours présente, quelque part, sous-jacente à la destinée des chevaliers. Arthur est conseillé par Merlin, puissant magicien s'il en fut. Lancelot fut élevé par la Dame du Lac dans un palais magique bâti sous les eaux. Mais **magie** et **miracle** se confondent aussi très souvent. L'épée était-elle retenue dans l'enclume par magie ou par la volonté divine ? Et la quête du Graal : quête magique ou quête sacrée ? De fait, pour les chevaliers, la différence est peu sensible. Ils savent que la magie existe mais ne la comprennent ni ne l'expliquent.

Il n'y a donc pas de personnage-joueur magicien. Et il n'y a pas non plus de système de magie dans Pendragon. C'est au maître de jeu d'improviser. La magie repose entièrement entre ses mains, mais, précise l'auteur, « il doit l'utiliser pour imiter les effets traditionnels plutôt que pour recréer la pétarade des sorts de non-sens des comic-books. » La magie ne doit jamais dominer le jeu. Une touche de magie, çà et là, peut donner du mystère à une situation. Mais un scénario ne doit jamais consister en une quête que seul peut résoudre un magicien : cela reviendrait à faire jouer le maître de jeu tout seul avec lui-même. Tout est une question de dosage et de finesse.

Et l'on peut dire en conclusion qu'à Pendragon on reconnaîtra un bon maître de jeu en ce qu'il est un *fin* magicien. □

Denis Gerfaud

Ne confondez pas

EXCALIBUR

et

EXCALIBUR

Si vous habitez vers Metz, allez plutôt à :

EXCALIBUR

34, rue du Pont des Morts, 57000 Metz.
Tél. : (8) 733.19.51

Si vous habitez vers Nancy, allez plutôt à :

EXCALIBUR

35, rue de la Commanderie, 54000 Nancy.
Tél. : (8) 340.07.44

Quoique finalement, rien ne vous empêche d'aller de l'un à l'autre EXCALIBUR selon votre humeur

EXCALIBUR

Toute la Science Fiction et le Fantastique

Jeux de rôle — wargames

Démonstrations les samedis

Vente par correspondance



LA LÉGENDE D'ÉNAS WORH

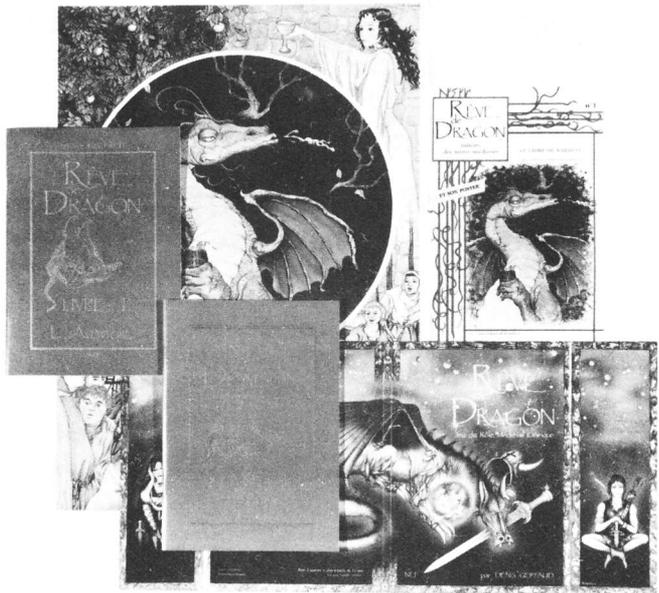
C'EST ÉNAS WORH, LE MAGICIEN LUNAIRE,
AU CŒUR DES NUITS IL CHEVAUCHE SANS TRÊVE,
ENTRE LES AILES DE SA GRANDE CHIMÈRE,
ET VERS LA LUNE, S'ENVOLE À TIRE DE RÊVE.

C'EST ÉNAS WORH DES LACS ET DES FONTAINES,
BLEU MAGICIEN DES VAGUES ET DES GRÈVES,
ENTRE LES BRAS DE SES AMOURS SIRÈNES,
AU CŒUR DES EAUX, IL PIONGE À TIRE DE RÊVE.

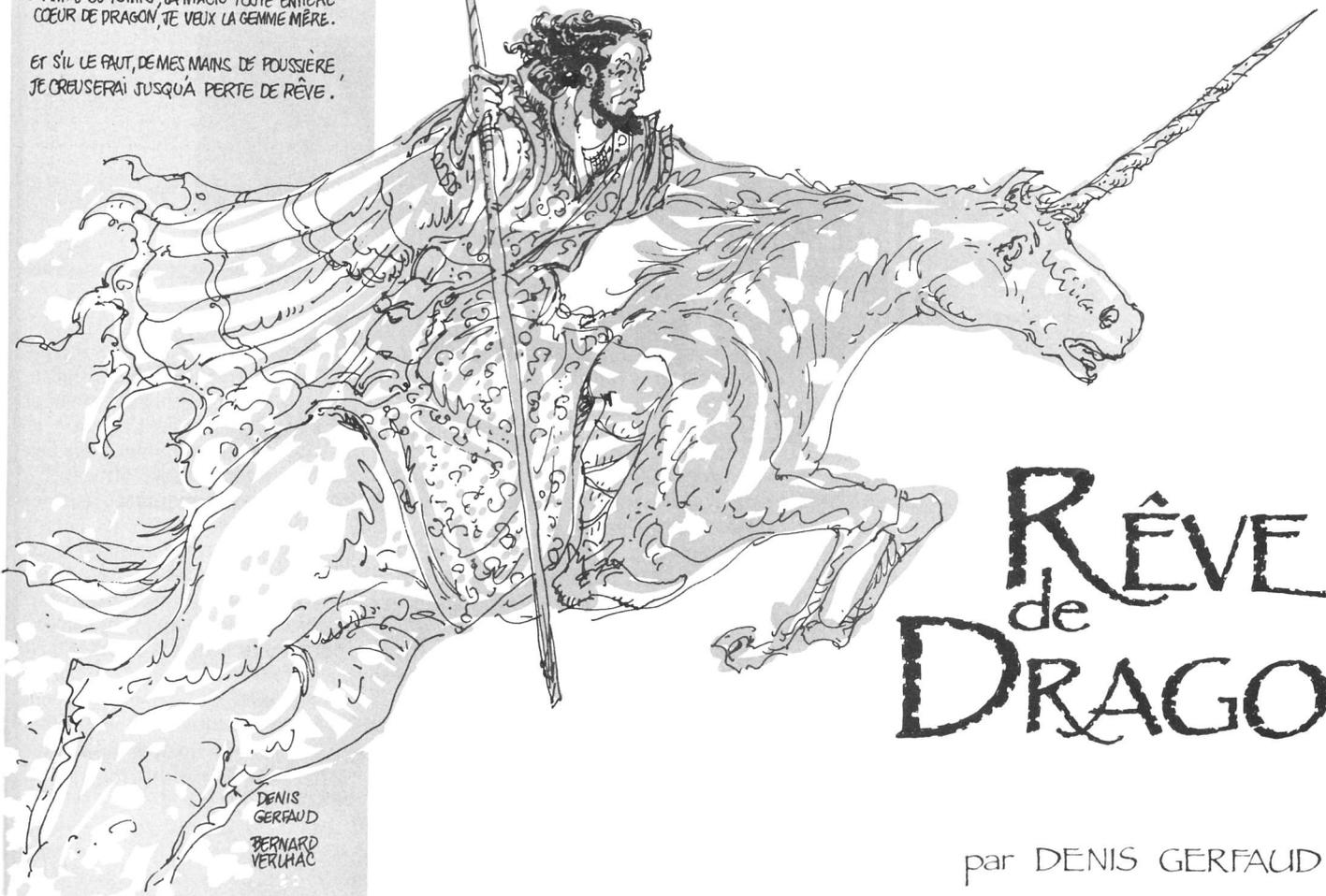
AU CŒUR PROFOND DES FORÊTS DE FOUGÈRES,
IL PUISE AU BOIS LA MAGIE DE SA SÈVE,
ET SUR LE DOS DES LICORNES LÉGÈRES,
TOUJOURS PLUS LOIN, CHEVAUCHE À TIRE DE RÊVE.

MAIS DANS LA TERRE, ÉNAS WORH, DANS LA TERRE,
QUE CHERCHES-TU AVEC AUTANT DE FIÈVRE ?
- L'ARME DU TEMPS, LA MAGIE TOUTE ENTIÈRE
CŒUR DE DRAGON, JE VEUX LA GEMME MÈRE.

ET S'IL LE FAUT, DE MES MAINS DE POUSSIÈRE,
JE CREUSERAI JUSQU'À PERTE DE RÊVE.



LE JEU DE RÔLE FRANÇAIS GAGNE DES AUTEURS



DENIS
GERFAUD
BERNARD
VERLHAC

RÊVE de DRAGON

par DENIS GERFAUD

ce sera l'événement
de l'année 1986

AU CNIT PARIS LA DEFENSE

**DU 8 AU
16 FEVRIER**

nocturne le vendredi 14

*dans le cadre du salon international
de la maquette et du modèle réduit*

LE 1^{ER} SALON DES JEUX DE REFLEXION

**Jeux de rôles, de simulation, d'histoire, wargames,
légendes, de stratégie, de société...**



ORGANISATION : SPODEX - 101, RUE SAINT LAZARE - 75009 PARIS

LA 2^e CONVENTION NATIONALE

2^e Championnat de France de Diplomatie
2^e Grand Tournoi d'Appel de Cthulhu
2^e Championnat de France de Légendes
1^{er} Marathon du Jeu de Rôle (record du monde à battre)
1^{er} Tournoi de Paris de Jeu d'Histoire avec Figurines
1^{res} Martiales "86" (simulation historique)
Espoirs "86" initiation des moins de 16 et des + de 65 ans
aux Jeux Institutionnels
L'Aventure est une Aventure avec Baston
Le Parcours du Ludophile

L'EXPOSITION

- Une trentaine d'entreprises auprès desquelles on pourra découvrir la totalité des jeux français et étrangers disponibles sur le marché.
- Un club des auteurs ou "Comment dialoguer avec celui qui ne vous veut que du bien" ?
- Une table de démonstration pour vous initier au jeu que vous ne connaissiez pas.
- La participation active des fédérations, clubs, associations, ligues, ludothèques, presse spécialisée pour vous informer.

**AVEC LA PARTICIPATION DE JEUX & STRATEGIE
N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION**

Dangereusement vôtre (A view to a kill), le quinzième « James Bond » est sur les écrans. Si la série filmée promotionne le jeu du même nom, la réciproque, quoique à un tout autre niveau, est vraie. En effet, les joueurs qui ont participé à une partie de James Bond 007 et se sont enthousiasmés pour le jeu, deviennent souvent des spectateurs assidus, clients privilégiés des — rares, hélas ! — vidéo clubs qui fournissent les cassettes des films du « Super Spy ». Si le « cercle » se referme aussi bien c'est d'abord parce que le thème se prête merveilleusement à l'aventure et au jeu de rôle, mais c'est surtout, pour les pratiquants, parce que **Victory Games** a su présenter un matériel d'une telle qualité que pas un joueur, pas un maître de jeu, ne peut y rester indifférent. Les premiers produits proposés en 1983 ont impressionné.

également un module d'introduction genre « livre jeu » intitulée L'île du Dr No et plus particulièrement destiné à l'apprentissage du M.J. — à ne pas confondre avec le module Dr NO (voir ci-dessous).

Le manuel du parfait gadgetomane

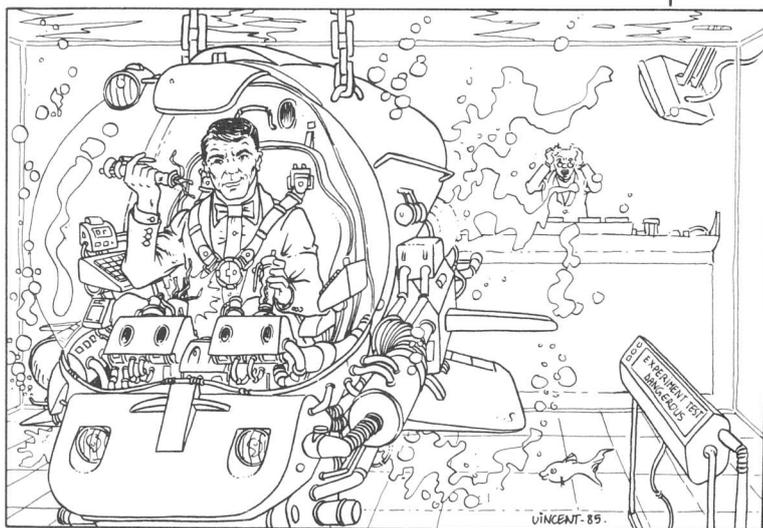
Le **manuel « Q »** qui a accompagné le jeu depuis sa naissance, reste l'un des éléments les plus indispensables du système. Greg Gorden, qui en a signé le design, a offert aux joueurs et aux MJ plus d'une occasion de se réjouir et de se faciliter la vie. En effet quel que soit le matériel utilisé, il a toujours été décrit de la même manière, avec les mêmes composants descriptifs. Ce qui facilite terriblement le choix de l'équipement des personnages et l'application aux règles.

On a longuement attendu un supplément à ce manuel, mais depuis sa parution de très nombreux éléments ont vu le jour dans

Bond prit possession de la voiture, mit dans ses poches les divers accessoires truqués que lui tendait l'homme de la branche Q. Puis celui-ci se détourna pour attraper... « ah oui tiens, un dernier truc. » Il entrouvrit la boîte pour que l'agent secret découvre le contenu : toutes les extensions du jeu, bref de quoi se tirer de toutes les situations...

Toujours

plus, toujours



Depuis, sur un rythme soutenu, diverses extensions dont la qualité s'améliore encore sont venues s'ajouter au système faisant de James Bond 007 un jeu abondamment développé et, à coup sûr, l'un des plus beaux actuellement sur le marché.

Malheureusement pour nous, il n'est encore disponible que dans la langue de Sean Connery et de Roger Moore mais... certaines rumeurs laissent penser qu'une traduction est envisagée qui ravirait, les compatriotes de Carole Bouquet et de Claudine Auger (mais ne nous précipitons pas, ce n'est qu'une rumeur de projet... !).

En attendant ces jours heureux, examinons les extensions parues à ce jour et les quelques évolutions que le jeu lui-même a connu depuis son origine.

A l'heure où nous imprimons, deux nouveaux produits sont annoncés et vont prochainement rejoindre la collection. Il s'agit d'un supplément concernant certains « Villains », et du module issu du dernier film : « A view to a kill ». Ces deux « pièces » feront l'objet d'une prochaine présentation.

La boîte ou la règle seule ?

C'est en effet la question que l'on peut se poser quand on sait que la boîte intitulée **Basic Set** ne contient, en plus de la règle, que des dés et un paquet de feuilles de personnages. La règle elle-même tient tout entière dans un volume de 160 pages où figure

le cadre des modules, des extensions publiées; et dans les pages de la revue « **Heroes** ». Chaque aventure comporte un chapitre consacré à la branche Q et présente les innovations du service pour chaque mission particulière. Dans certains cas, des spécialistes sont en droit de penser que certaines parties du matériel proposé sont un peu dépassées; ceux-là n'auront aucun problème pour adapter le matériel de pointe aux mécanismes du jeu et actualiser ainsi l'équipement. (Les suggestions à ce sujet sont d'ailleurs les bienvenues).

Un **Gamemasterpack** a également été proposé en son temps par Victory Games. On admet généralement que ce supplément n'est pas vraiment indispensable à la pratique du jeu, pourtant il a le principal mérite de contenir le paravent de Maître de Jeu. Astucieusement organisé et intelligemment coloré, c'est un aide précieux. Par ailleurs cette « boîte » contient des silhouettes de personnages en carton prédécoupé qui remplacent les figurines. (Notons à ce sujet que *Steve Jackson Games* a également commercialisé de tels ersatz de figurines dans la série **Cardboards heroes** : Secret Agents, mais ce produit n'est pas des plus courants chez nous...). Un bloc de feuilles de personnages et une grille tactique complètent la boîte. Pour découvrir la différence entre le basic game et le reste il faut se procurer le supplément intitulé :

For your information

D'informations, effectivement, ce petit manuel de 72 pages en est bourré, plein à craquer... comme votre magazine préféré. Mais voyons d'abord les accessoires qui l'accompagnent : il s'agit d'un paquet de cartes simplifiées pour NPC. La forme est la même que dans les annexes du livre de règles, mais elles sont présentées cartonnées, à raison de cinq par feuille... merci pour la photocopieuse. Cette feuille, remplie, est fournie dans tous les modules depuis *Live and let die*. Mais l'élément le plus spectaculaire de FYI réside dans les deux blocs qui sont joints au livret. Il s'agit de papiers à entête au chiffre du M.I.6, l'un pour les dossiers de personnages, l'autre pour les informations classifiées. L'introduction du manuel, signée de Gerry Klug lui même, précise certains points qui sont restés un peu obscurs dans la règle de base. Et l'auteur va plus loin, analysant les questions qui ont pu se poser aux joueurs depuis la sortie des premiers éléments du système de jeu. Le livret comporte quelques addi-

tions de règles, en particulier un chapitre qui concerne le combat « tri-dimensionnel », tant il est vrai que l'on ne saurait se passer d'aventures sous-marines et que Moonraker est, somme toute, un scénario bien tentant. Le lavage de cerveau fait également l'objet d'une mise au point. Il ne s'agit pas d'une nouvelle compétence puisque l'on utilise deux de celles qui figurent dans la panoplie. La manière d'utiliser cette possibilité dépend totalement de la façon dont le jeu est pratiqué. Ce n'est pas une règle optionnelle mais la possibilité d'en user est fortement restreinte si joueurs et MJ ne pratiquent pas un « roleplaying » très poussé. Dans le même ordre d'idée des précisions sont apportées pour tout ce qui concerne les impostures et l'infiltration d'organisations.

Là cessent les règles de jeu proprement dites. Tout le reste du matériel fourni consiste en renseignements permettant aux MJ de se sortir avec aisance de toutes les situations où les personnages l'entraînent. On lira avec le plus grand intérêt les précisions sur les voyages que les agents sont amenés à effectuer et surtout, la documentation concernant les agences d'espionnage, de contre espionnage et de police du monde entier. A propos, l'agence française qui nous intéresse se nomme encore « Service de Documentation Extérieure et de Contre Espionnage » en conséquence aucun agent français dans le monde de JB 007 ne peut appartenir à la DGSE, n'est-ce pas ?

FYI comprend également des descriptions de villes « chaudes » supplémentaires et une longue liste de NPC issus de la filmographie. Attention tout de même, certains d'entre eux figurent déjà dans les modules édités par VG et leur description est ici celle des personnages de films. *Octopussy*, par exemple, possède le background du personnage interprété par Maud Adams et non celui du module du même nom. Cela peut présenter quelques difficultés lors de l'enchaînements de scénarios. Ces scénarios dont il est aussi beaucoup question puisque cette extension comporte des guides élaborés pour la génération des aventures, et même, chose remarquable, un système permettant une création rapide de scénarios pour « les jours où les joueurs vous appellent tard dans l'après midi pour vous dire qu'ils viennent jouer ce soir... ». Le plus surprenant est encore que ce système fonctionne et qu'il suffit effectivement d'une petite heure de préparation pour mettre au point une aventure globalement cohérente même quand on ne dispose pas du temps nécessaire à la réflexion. Ce n'est bien entendu qu'une solution de remplacement et il est toujours préférable de parfaire un scénario personnel. Mais cela peut rendre de grands services... n'est-ce pas ?

Pour les aventures sérieusement préparées, les auteurs du jeu ont su se reporter aux analyses des scénarios de films et de romans qui ont été effectuées plus d'une fois en dehors du domaine des jeux. Si l'on suit les directives issues de ces travaux pour mettre au point le déroulement d'une aventure, on obtient des résultats si conformes à l'allure générale de la série que l'on serait presque tenté de les proposer à M. Broccoli, le producteur des films. Ce joli travail n'empêche tout de même pas de prendre quelques distances avec le mythe cinématographique mais il existe un réel danger de basculer dans des missions d'espionnage trop éloignées de l'esprit du jeu. Pas de recette miracle pour éviter ce « piège » ; seules l'expérience des joueurs et celle du maître de jeu peuvent en venir à bout conjointement... et, peut être aussi la présence d'un supplément pour M.J. qui rappelle que tout cela se passe bien dans le monde de 007 :

Thrilling locations : une incursion dans le monde du Luxe

Pour parfaire la description des lieux visités, il fallait bien que les meneurs de jeu soient quelque peu familiarisés avec ce que le monde compte d'établissements luxueux, refuges de « major Villains » par excellence. C'est à ce sujet que Thrilling Locations est consacré. Tout commence par une surprise ; l'introduction au livret est signée par un certain *Mr Bond, James Bond* et il semble que ce Monsieur soit particulièrement versé en la matière, car ses commentaires qui émaillent toutes les descriptions semblent venir de la bouche d'un expert averti.

Pour la réalisation de ce fascinant catalogue, Robert Kern a obtenu la collaboration des établissements concernés eux mêmes, et, pour la première fois, on découvre au fil des pages des

CB est heureux de vous présenter le
premier additif français* au Manuel Q :

LA RANGE ROVER



MP	Rou	Croi	Max	Auto	Fce	Stru	Prix
+ 1	3	50	85	350	3	9	160000F/ 13000£

La range Rover existe en version 4 portes depuis 1981 seulement. Mais c'est la version 2 portes qui reste la plus courante. Son moteur de 155 km/h pour ce qui est de l'engin aux environs de série. Ses quatre roues motrices lui confèrent une aptitude au tout terrain remarquable pour un véhicule qui reste d'un confort de classe tourisme. L'expérience sportive qu'elle connaît permet d'envisager nombre de modifications mécaniques destinées à en améliorer la puissance. En ce qui concerne sa préparation, elle peut être prévue pour supporter des conditions d'utilisations très variées.

Evaluation « Q » : La version deux portes pose en effet un problème lorsque la mission exige la présence de plusieurs agents. La lenteur d'accès aux places arrières pouvant se révéler très dangereuse dans les situations chaudes. Toutefois la version 4 portes est encore trop peu développée pour respecter nos impératifs de discrétion.

La RR reste pourtant un outil excellent lorsqu'une certaine diversité de zones d'action est prévisible. Sa relative fréquence en ville lui confère une universalité d'emploi très appréciable. Certaines versions « hors séries » ont été préparées et il est intéressant de pouvoir en prendre livraison partout dans le monde puisqu'il s'agit d'un produit anglais couramment exporté.

C^{der.} Ian Nelson - 005

Informations pour le jeu : La livraison d'une RR est chose très facile lorsqu'une agence Universale Export existe. Le facteur de difficulté pour l'obtention du matériel est dans ce cas modifié par + 2. Les caractéristiques indiquées sont valables pour les modèles de série. Tous les engins passant par le service sont « gonflés » pour atteindre une vitesse de croisière de 60 mph et une vitesse maximum de 100 mph. La RR dispose de 9 pts de structure permettant une énorme « gadgetisation ». Le modificateur de performance est conservé en utilisation « tout terrain ». Un exemple d'équipement spécial a été présenté dans Casus Belli n° 23.

(* Les équipements de plongée sont encore top secrets...

photographies (N&B et Couleurs) des lieux les plus prestigieux du monde. Véritable visite guidée (et avec quel guide !) des casinos, des hôtels de grand luxe, des restaurants les plus célèbres. Une vision précise des wagons de l'Orient Express, des précisions sur les voyages aériens agrémentés de plans d'avions de ligne — gare aux pirates de l'air malchanceux — et d'avions privés, Thrilling Locations s'attarde aussi sur les aéroports où il se passe tant de choses et surtout sur les bateaux de luxe. Il est enfin possible de mettre au point le croiseur appartenant aux ennemis ou aux amis. Le manuel Q restait très insuffisant à ce sujet et pourtant Stromberg a fait des émules de par le monde. Dans chacun des chapitres de Thrilling Locations, une partie est réservée à la description et une autre aux adaptations du monde réel aux mécanismes de jeu. Chaque description est accompagnée d'une table de rencontres qui est précisée par la description des personnages que l'on peut être amené à fréquenter dans ces établissements. Cette description est simplifiée en ce qui concerne les mécanismes de jeu en général, mais absolument pas dans le domaine des interactions, ni des personnalités.

L'incarnation des personnages

Seules la volonté et la perception sont indiquées pour ces personnages de rencontre, car ce sont les seules caractéristiques qui interviennent lors des interactions. Ces pilotes, hotesses, capitaines de bateaux, ou conducteurs de trains n'ont, à priori, aucun rôle dans les scénarios en cours. Leurs compétences ne sont pas chiffrées mais les traits généraux de leurs « backgrounds » sont précisés dans le but de personnaliser les rencontres des personnages-joueurs. Sur ce sujet, JB 007 est à notre connaissance unique dans la panoplie des jeux de rôles.

Les suppléments qui ont été fournis depuis la règle de base, se veulent de plus en plus axés sur la composante rôle du jeu. Le foisonnement de détails soutient le travail descriptif du MJ pendant que la description des NPC gagne en précision dans tout ce qui concerne leurs personnalités, leurs caractères, tics, habitudes, manies... ce qui permet au MJ d'incarner ses NPC autant, sinon plus encore, que les joueurs le font avec leurs propres personnages. La présentation des aventures « officielles » a suivi une évolution identique. Lors de la sortie du module

Dr No, le format des NPC avait gagné deux rubriques : Idiosyncrasies et Modificateurs d'interactions. La première décrit sommairement les habitudes, ou les traits de caractères visibles des personnages, la seconde tient compte de l'historique des individus, pour introduire un modificateur de difficulté dans les réactions, interrogation, persuasion, séduction, et torture. Dans *Vivre et Laisser mourir*, les idiosyncrasies avaient été remplacées par une description de personnalité.

La règle utilise assez souvent le verbe « to roleplay »... un résultat, une rencontre... Ce néologisme intéressant suggère non pas une simple description de la situation, mais une véritable interprétation au sens comédien du terme. Les joueurs, lorsqu'ils sont expérimentés, se doivent d'incarner le plus possible leurs personnages ; le M.J. doit tenter d'en faire autant avec tous les NPC importants dont il dispose. Ce n'est qu'à ce prix que l'on peut tirer le maximum d'un jeu ou parfois les interactions entre personnages font passer l'action au second plan. L'action, mais pas l'Aventure. Certains chapitres deviennent inutilisables si joueurs et MJ se contentent de « jouer à la troisième personne ».

Deux grands types de scénarios

Le travail d'adaptation des scénarios de films au jeu a été si bien réussi qu'au simple énoncé du titre, le MJ peut savoir si l'aventure conviendra ou non aux joueurs qu'il a l'habitude de faire jouer. En effet, Sean Connery et Roger Moore ont incarné deux versions radicalement différentes de James Bond. Les missions qu'ils ont vécues ont été tout aussi différentes, ce qui se retrouve fidèlement dans le jeu. Ainsi par exemple, *Octopussy, A view to a kill* (non, ce titre reste en V.O. !) comporteront des personnages surdéveloppés et nécessiteront des interactions poussées (type Roger Moore) ; alors que pour *Goldfinger, On ne vit que deux fois...* il faudra mettre en œuvre des actions plus précises, plus rigoureuses, plus... efficaces (type Sean Connery).

Pour l'heure, la production de VG est assez équilibrée en ce qui concerne ces deux tendances... tendances seulement et non impératifs rigoureux. Huit modules existent actuellement et ils ont été édités (et peuvent être joués) indépendamment de l'ordre chronologique de la série.

— **Goldfinger** fût le premier, et sa présentation ne bénéficie



LES ELFES vous ont concocté des aventures diaboliques...

- TM1 La tour du Serpent
- TG 1 L'île de Psyché
- CM1 Le conseil de Kahanne.

pour



LE JEU QUI RÉVEILLE LE HÉROS QUI SOMMEILLE EN VOUS.

NOUVEAU ! Plus de 100 figurines différentes, en vente par correspondance, liste et tarifs contre 2,20 F. en timbres.



LES ELFES

Z.I. LA NEUVILLE LES CORBIE
80800 CORBIE Tél. 22 45 87 56 Télex 145862

« 5 un trait, 8 deux traits ça fait combien en centimètres ? »

Cette phrase répétitive devenant franchement insupportable, nous vous proposons ici les tables des tailles et poids des personnages en bon vieux centimètres et en kilogrammes bien de chez nous (et de chez quelques autres.... Ces tables sont destinées à remplacer — ou à cotoyer — leurs cousines anglosaxonnes à la page 20 du livre de règles, au chapitre création du personnage.

TAILLES (en cm)

Hommes	Femmes	génération	célébrité
157-161	147-151	30	50
162-166	152-156	80	20
167-171	157-161	120	10
172-176	162-166	160	5
177-181	167-171	200	0
182-186	172-176	160	5
187-191	177-181	120	10
192-196	182-186	80	20
197-210	187-200	30	50

POIDS (en kg)

Hommes	Femmes	génération	célébrité
54-60	43-46	30	50
61-67	47-51	80	20
68-73	52-54	120	10
74-80	55-57	160	5
81-87	58-62	200	0
88-93	63-65	160	5
94-100	66-76	120	10
101-107	77-84	80	20
108-113	85-92	30	50

pas de toutes les améliorations qui ont vu le jour depuis. Le thème a donné lieu à l'édition par VG du premier scénario non issu d'un film. Ce dernier s'intitule **Goldfinger II — the man with the Midas touch**. On ne s'attendait certes pas à ce que l'aspect général des produits soit encore amélioré. James Talbot, qui signe les illustrations du jeu depuis son origine, a franchi un pas supplémentaire dans la qualité des dessins, particulièrement dans les portraits qui illustrent le chapitre NPC. Comme d'habitude le matériel le plus impressionnant est fourni dans l'enveloppe secrète qui contient les aides de jeu — en couleurs — destinés aux joueurs.

— **Octopussy** est un module phénomène. Il est peut être sage de le déconseiller à des joueurs et des MJ débutants qu'il risque de dérouter par la complexité des personnalités en présence. Pour les pratiquants confirmés, ou qui souhaitent le devenir, c'est un excellent exercice de style.

— **Dr No**, le premier à disposer d'une boîte complète, introduit la nouvelle forme des PSJ. On ne peut jouer ce module sans avoir une pensée pour le premier de tous les James Bond. Il comporte une superbe légende mystérieuse et une phase de parcours. Si l'on veut introduire de nouveaux joueurs dans la pratique de James Bond 007 c'est sans doute par lui qu'il faut commencer. Les transfuges du jeu d'aventure classique bénéficieront d'une transition « en douceur ».

— Dans **On ne vit que deux fois**, c'est le dépaysement que l'on apprécie le plus. Cet intermède au Japon est superbement documenté autant pour les usages locaux que pour la psychologie des PSJ.

— **Vivre et laisser mourir** offre plusieurs possibilités. Le MJ devra impérativement bien connaître ses joueurs avant de faire son choix parmi les diverses manières de présenter le module. Les réactions des joueurs peuvent aller de la réprobation indignée à l'enthousiasme débridé. Là encore les personnalités sont surdéveloppées.

— **L'homme au pistolet d'or** constitue un savant compromis entre l'action et les personnages. Il comporte un « challenge » particulièrement excitant que le jeu parvient à rendre très correctement.

La troisième dimension

La présence des silhouettes de personnages dans le Gamemaster pack a été la première tentative de représentation des situations tactiques en trois dimensions « *donnant aux joueurs une excitante représentation visuelle* » — dit la publicité de V.G.. Il n'y a que très peu de figurines pour jeux de rôles qui correspondent à l'époque contemporaine (il est même rigoureusement impossible d'en trouver une seule qui ne soit pas ostensiblement armée). Il existe pourtant deux boîtes qui sont sorties en 1983 des moules de **Grenadier** et sont parfaitement utilisables dans le cadre de James Bond 007 — La première (référence 3001) comporte douze agents secrets au cœur de l'action... dont un « nageur de combat » et même des mines magnétiques... Hum ! Hum ! ainsi qu'une variante de la fameuse ceinture à réaction qui apparaît au début de *Opération Tonnerre*. La seconde boîte : Mercenaires (3002) contient des adversaires para-militaires munis d'équipements à la mesure des personnages du jeu. Là encore il faut regretter la diffusion quasi confidentielle de ces boîtes en France. La troisième dimension de JB007 ne sera complète que si l'on peut représenter les poursuites motorisées qui sont une partie non négligeable des aventures. Pour cela il faut savoir que Corgy Toys, en particulier, a distribué tous les véhicules gadgetisés ou non qui figurent dans les films mais ces pièces ont maintenant rejoint les étagères des collectionneurs et seules la chance ou la dépense judicieuse de points d'héroïsme personnels permettent encore de se les procurer à un prix raisonnable.

Tous ces atouts font de James Bond un jeu particulièrement spectaculaire, bien servi par un matériel de qualité. Pour les pratiquants il comporte en outre l'avantage de pouvoir être utilisé en comité restreint. Quatre joueurs constituent la limite infranchissable si l'on veut conserver l'intérêt du jeu. Les maîtres de jeu pourront en outre découvrir nombre de références en dehors des suppléments ludiques habituels, de nombreux magazines de cirt@ma se sont consacrés en partie à James Bond et il est souvent agréable de remplacer les dessins par des photos de films.

Citons entre autres la revue **Mad Movies** qui a consacré un récent Hors série (HS n° 37) à 007 et la revue américaine **Starlog** (disponible dans quelques rares librairies hélas !) qui dispose encore de publications spéciales sur le thème...

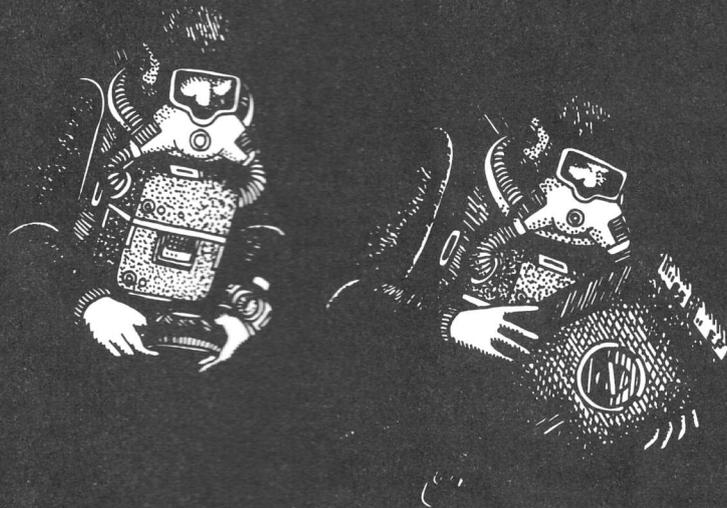
On ne trouve de renseignements sur le jeu lui-même que dans la revue **Heroes** publiée par Avalon Hill (et bien sur dans CB) Dans le n° 2 de Heroes, R. Kern explique la méthode qu'il a utilisée pour créer le module Goldfinger. Le n° 3 présente trois pages à rajouter soigneusement au manuel Q, qui sont préfacées par Mr Q lui-même. Ces additions sont poursuivies dans le n° 4 de la revue qui décrit également les conditions de la création du module Octopussy. Enfin le n° 5 précise les règles du jeu dans le jeu en développant les possibilités du face à face agent-enemi devant une table de casino ou quelque autre boardgame ou wargame. C'est également dans ce n° que l'absence de règles au sujet des langages est réparée. L'article de Heroes décrit les modalités d'utilisation de cette compétence mais en résumé on notera que la formule est : INTelligence + niveau de Compétence. La langue maternelle n'est pas prise en compte et chaque niveau dans la compétence en langages représente une langue étrangère (ainsi un agent parle l'anglais + une langue au niveau 1, l'anglais + deux langues au niveau 2 etc...). Le % de Chance Primaire n'est utilisé que lorsque la situation l'impose (conditions d'écoute, accents...) ou lorsqu'il s'agit d'utiliser une couverture très soignée. Le « prix d'achat » de la compétence n'a pas été précisée officiellement par les créateurs du jeu, mais il est raisonnable de penser qu'il se trouve dans la même situation que la Conduite et le Charisme. □

Michel Serrat

Ce scénario est prévu pour une équipe de personnages de force équivalente à celle de deux « OO ». De par sa situation géographique, cette aventure peut faire suite à « Bons Baisers de l'Enfer » (voir CB n° 23). Pour jouer il faudra se munir de la règle de base (RB), du manuel « Q » (MQ), de dés de pourcentage et à six faces. Les extensions : For Your Information (FYI) et Thrilling Locations (TL) sont souhaitables mais non indispensables. Il est conseillé de lire attentivement tous les éléments du scénario avant de le faire jouer ; en particulier le chapitre des NPC qui contient aussi des informations importantes. Le MJ pourra également développer certains points qui sont ici assez schématiques. La lecture de magazines d'information et de quotidiens récents peut s'avérer très profitable...

Pacifiquement

vôtre



Notes préliminaires

1°) Le service français cité dans ce scénario est le SDECE ; il ne s'agit pas là d'une erreur mais de la volonté de se conformer à la teneur du jeu James Bond 007 qui conserve cette ancienne dénomination de l'organisme français (FYI page 39). Cela prouve bien que toute ressemblance avec des personnages et des faits existants ou ayant existé... etc... etc.

2°) Faute de place, tous les NPC qui figurent dans ce scénario ne peuvent être développés totalement. Seuls quatre d'entre eux sont décrits sous une forme quelque peu simplifiée. Pour tous les autres personnages, des notes accompagnent leur « entrée en scène » qui renvoient aux pages des manuels de règles (tables de rencontres ou équivalence avec des personnages précis). Il est bien entendu que ce sont leurs caractéristiques en termes de jeu qui seront ainsi données et non leurs backgrounds ni leurs personnalités. Ces deux derniers éléments restent à la discrétion

du MJ sauf cas particuliers précisés.

Briefing pour les personnages joueurs Vendredi 5 Juillet 1985 : OH GMT

Un savant britannique, Le Professeur Harry Harlington, a disparu de la circulation depuis ce matin. Le professeur participait depuis mercredi dernier à un congrès de sismologie qui se tient actuellement, et jusqu'à samedi soir à Sidney (Australie). Sa disparition est d'autant plus surprenante que sa première intervention a eu lieu jeudi soir et qu'il devait la poursuivre ce matin. Les inquiétudes sont fondées par la connaissance que l'on a du projet qu'il devait défendre lors de ce congrès : le Pr Harlington a mis au point une méthode permettant de récupérer l'énergie produite par une éruption de lave. Le principe consiste à activer, sur un rythme très précis, de petites charges explosives qui engendrent une vibration capable de créer des explosions volcaniques dans certains endroits

de l'écorce terrestre. Bien entendu le Pr. affirme que l'on peut parfaitement contrôler l'échappement de lave grâce à son procédé. Mais c'est là où les experts en géologie interviennent : la technique doit être employée sur des zones fragiles et les perturbations engendrées risquent, à leurs yeux, de compromettre dangereusement l'équilibre sismologique.

Le départ du Pr Harlington est peut-être dû à la manière dont son projet a été reçu lors du congrès, jeudi soir (très mal), mais cela est peu probable ; et si sa technique devait tomber entre les mains de quelque personne mal intentionnée, on imagine le danger que le monde entier pourrait courir, de l'Italie au Mexique ; de Los Angeles à Tokyo. La mission consiste donc à retrouver le Pr. et à s'assurer que son procédé n'existe toujours qu'au fond de sa mémoire.

Si des yeux de joueurs sont encore posés sur cette ligne, qu'ils sachent que l'une de ses lettres est piégée et... tant pis pour eux !

Briefing pour le M.J. ... et rien que pour ses yeux

L'objet de la mission est bien celui qui figure dans le briefing. Le Pr Harlington a effectivement été enlevé et le but de ses kidnappeurs consiste bien à utiliser son invention à des fins peu honnêtes. L'opération baptisée « La colère de Khan » consiste à faire placer — de gré ou de force — des charges explosives par le Pr. Harlington, dans les endroits les plus « critiques », le long des failles de Kermadec, de Tonga, et autres zones sismiques vers la Polynésie française. Les charges placées ne provoqueront pas à coup sûr de catastrophes énormes, mais la ligne tracée par les éruptions qui seront enregistrées, mènera inmanquablement vers Mururoa et apparaîtra comme provoquée par des essais atomiques. Une fois ce dispositif mis en place, les autorités françaises ne seront averties que lorsque le compte à rebours d'une expérience nucléaire souterraine

sera en cours. Ainsi le chantage est-il non seulement possible, mais pratiquement imparable. **Note** : Une fois — l'énorme — somme versée, Marquand prévoit de faire tout de même sauter les charges ; vengeance oblige.

La mise en place des charges nécessite l'utilisation d'un engin capable de descendre dans les fosses profondes (semblable au SM-97 : plongée jusqu'à — 6000 m — voir à ce sujet Science et Vie n° 806). Cet engin ne peut être mis en œuvre que par une petite plateforme. Marquand a résolu la difficulté en modifiant quatre des navires de sa société de location, de manière à leur permettre de s'amarrer ensemble pour former ainsi une plateforme flottante. Ces quatre bateaux sont actuellement entre les mains de responsables de la société. Leurs plans de navigation se croisent tout naturellement aux endroits des plongées ; fosse de Kermadec, fosse de Tonga, Iles Cook, Iles Toubouai... (ces localisations sont approximatives, une carte plus détaillée indiquera des positions précises au MJ qui pourra se la procurer). Le matériel lourd sera amené sur place par le navire personnel de Marquand, l'Excelsior qui dispose d'aménagements à cet effet. La mise en place des systèmes débutera le 21 juillet pour se terminer le 13 août, soit trois jours avant la première expé-

rience à Mururoa. Tout se passerait sans problème si deux obstacles ne surgissaient :

1°) Un agent français du SDECE, Claude Fontaine (2), est parvenu à s'infiltrer au sein de l'organisation et tente de découvrir la nature de l'opération. Il est accompagné de deux autres agents, Yves Collard et Christine Labbe mais tous trois sont déjà découverts par Marquand et sont en passe d'être éliminés.
2°) Une organisation écologico-pacifiste ; la Colombe Bleue, organise une manifestation pour tenter de s'opposer aux essais nucléaires du Pacifique. Son navire « amiral », le Chevalier de l'Aube, a préparé un itinéraire qui croise, malheureusement, par deux fois la plate forme mobile de Marquand. Pour se débarrasser de ces deux problèmes, Marquand envisage tout simplement de saboter le Chevalier de l'Aube amarré dans le port d'Auckland (Nouvelle Zélande) en laissant suffisamment de traces pour faire accuser les agents français qui auraient pu avoir quelques vagues raisons de commettre cette action.

Calendrier des opérations

(heure locale sauf indications)
Mardi 2 juillet : L'Excelsior part de Nouméa vers la Nouvelle Zélande.

CHRISTINE LABBE

FOR : 7, **DEX** : 11, **VOL** : 8, **PER** : 10, **INT** : 11.

Compétences : (niveaux/% de base) : *Charisme* (7/15), *Cryptographie* (5/16), *Déguisements* (9/20), *Conduite* (5/15), *Evasion* (8/17), *Armes à feu* (7/17), *Usages locaux* (6/16), *Navigation* (5/15), *Six Sens* (9/19).

Habilités : *Premiers soins*, *Photographie*.

Rang/grade : Agent

Taille : 1 m 60

Poids : 53 kg

Age : 34 ans

Apparence : Bonne

Célébrité : 85

Pts. Héro/surviv : H 4

Champs d'expérience : *Lois internationales*, *Lois*, *Criminologie*, *Toxicologie*.

Faiblesses : *Attaches personnelles* (Close personal tie).

Modificateurs Interactions : *Réaction* (- 1), *Persuasion* (0), *Séduction* (- 2), *Interrogation* (0), *Torture* (+ 1).

Idiosyncrasie : Regard curieux quasi permanent.

Background : Cantonnée généralement dans des missions de routine, elle n'a eu que très peu l'occasion de se trouver « au cœur de l'action ». Et cela malgré des capacités assez remarquables. Des attaches familiales restreignent ses possibilités d'action en général. Ce handicap n'intervient qu'en dehors des missions pour lesquelles elle s'engage totalement lorsqu'elle les a acceptées. Dans le cas présent, elle ne collaborera avec un service étranger (à la France) que si son chef direct en a pris la décision ou, dans un cas extrême, si la vie de ses collègues sont en danger. L'intérêt de la mission passant après cette considération. Elle utilise généralement ses capacités de déguisements au maximum.

Elle porte le grade de capitaine de l'armée française et reconnaît éventuellement une supériorité hiérarchique équivalente aux grades militaires. Ses capacités mnémoriques facilitent toute tentative de reconnaissance d'un agent étranger. Si elle tente de connaître un agent de quelques services que ce soit, elle bénéficie de + 2 au facteur de difficulté lors de son jet de perception. Si elle réussit, elle se souvient de l'intégralité du dossier de l'individu (le nombre d'informations disponibles dans ledit dossier est à l'appréciation du MJ).

Personnalité : D'un esprit particulièrement curieux, elle se montre généralement avide de tout renseignement. Une habitude inconsciente la pousse à dévisager ses interlocuteurs (le reconnaître ou pas ?) ce qui prête parfois à confusion.

Jedi 4 juillet : Le professeur Harlington quitte le congrès à 17 h. Il embarque à 22 h, à bord de L'Oiseau de Proie en compagnie de Maria Ibanez.

OH G.M.T. : La disparition du Pr. est constatée à la réouverture du Congrès (5 juillet 10 H heure de Sydney).

Vendredi 5 juillet : 23 H. Transfert des savants par hydravion. L'Oiseau de Proie redevient le Reliant.

Samedi 6 juillet : Soir. Arrivée du Reliant à Norfolk. Installation des équipements spéciaux pendant la nuit.

Dimanche 7 juillet : Visite des locaux de la location Marine de Nouméa par les agents français, ils sont repérés par les caméras. Kor participe au concours des « hommes les plus forts du monde » à Christchurch-Marquand est présent.

Lundi 8 juillet : Départ du Reliant, de Norfolk vers la Nouvelle-Zélande.

Mardi 9 juillet : Arrivée de l'Excelsior à Greymouth — Nelle Zélande. Réunion des chefs de l'opération au chalet du Mont Cook, Marquand, Kor, Fontaine, Harlington et Ibanez sont présents. Yves Collard et Christine Labbe surveillent le chalet pendant toute la durée de la « réunion », ils n'ont pas de commu-

nication avec Fontaine pendant ce temps.

Mercredi 10 juillet : 0 H 10. Le Chevalier de l'Aube est saboté par explosion dans le port d'Auckland. Les saboteurs assurent la mise en scène des fausses preuves et s'embarquent à bord du Lifou qui sera détruit en mer le lendemain.

Jedi 11 juillet : Les deux savants embarquent à bord de l'Entreprise. Destination annoncée : Honolulu via Samoa et Phoenix. L'Excelsior quitte Greymouth vers les îles Fidji. Dans le même temps Le Koknar quitte Nouméa vers les îles Kermadec et le Constitution est parti de Hobart vers les îles Cook.

Dimanche 21 juillet : Pose de la première charge dans la fosse de Kermadec (près de la fosse d'Aldricht).

Vendredi 16 Août (dans l'éventualité où la mission a pratiquement échoué) : Ultimatum à 12 H soit 1 h 20 avant le tir.

Déroulement du plan « L'enlèvement » du Pr Harlington a été effectué par les soins du Pr Maria Ibanez (1) représentant une fausse délégation brésilienne. Celle-ci est

BIENVENUE CHEZ



Ligne complète
Jeux de Rôle
Aventures
Jeux de Simulation
Figurines
Livres Jeux
Revue
Dés
Accessoires



Arrivages fréquents
Nombreuses traductions
Vente par correspondance
Carte de fidélité

**92, rue de Monceau
PARIS 8ème**

Tél : 522.50.29

Métro : Villiers - Ouvert tous les jours

YVES COLLARD

FOR : 11, DEX : 11, VOL : 10, PER : 9, INT : 11.

Compétences : (niveau/% de base). *Charisme* (9/19), *Cryptographie* (10/21), *Navigation* (10/20), *Plongée* (11/22), *Conduite* (10/20), *Evasion* (11/22), *Armes à feu* (9/19), *Mains nues* (11/22), *Interrogations* (7/18), « *Serrurerie* » (6/17), *Alpinisme* (7/17), *Pilotage* (5/15), *Science* (5/16), *Six Sens* (10/20), *Séduction* (6/16), *Discrétion* (10/20).

Habilités : *Premiers soins*, *Photographie*.

Rang/grade : 00 (équivalent)

Taille : 1 m 83

Poids : 79 kg

Age : 39 ans

Apparence : Attirante

Célébrité : 150

Pts. Héro/survie : H7

Champs d'expérience : *Informatique*, *Economie*, *Sciences militaires*, *Wargaming*, *Ski*, *Skinautique*, *Football*.

Faiblesses : Néant

Cicatrice : Poitrine.

Modificateurs Interactions : *Réaction* (+ 1), *Persuasion* (- 2), *Séduction* (+ 1), *Interrogation* (- 2), *Torture* (- 2).

Idiosyncrasie : Bref regard inquisiteur au moment de la première rencontre.

Background : Détaché au SDECE en raison de son expertise dans le domaine des sciences militaires, le Commandant Yves Collard s'est très vite imposé dans son service comme un spécialiste des actions discrètes. Sa maîtrise en parachutisme, en plongée, et dans les actions de commandos furtives lui ont valu de devenir instructeur, puis responsable de l'entraînement des agents actifs du service. Il a finalement abandonné ce poste pour rejoindre l'action où son grade et ses connaissances le designent comme responsable de mission. Il a imposé à tous ses collègues un profond esprit d'équipe et on le croit capable de tous les sacrifices personnels si l'équipe dont il a la responsabilité est en danger. A l'inverse, les adversaires qui se sont trouvés sur sa route n'ont pas bénéficié du droit à l'erreur. L'étude de ses rapports précédents laissent craindre l'éventualité d'actions extrêmes, si les impératifs d'une mission en cours semblent le justifier.

Personnalité : Doué d'une faculté de jugement remarquable, il tend à faire preuve d'une grande obstination lorsqu'il s'est forgé une opinion. Une erreur de jugement de sa part peut le plonger dans la plus vive des colères. Cette tendance coléreuse s'applique également lors d'une tentative de Torture ou d'Interrogation (Voir modificateurs d'interaction).

NORFOLK :

— Port : Bateau identique à la description de Sydney mais portant un autre nom (Reliant). Identité du propriétaire (Location Marine Néocalédonienne de Nouméa) et du passager (Directeur commercial de la même société). Discrètes aménagements spéciaux en cours sous prétexte d'une panne de moteur imminente. Route prévue vers Nelle Zélande (Ile du Sud).

NOUMEA :

— Location Marine Néocalédonienne (*la majeure partie de ces informations est mémorisée dans l'ordinateur central piratable si l'on dispose de la valise citée plus loin*) : Listing des navires et de leurs routes, jeux d'immatriculations fausses, existence d'un chalet situé en Nelle Zélande-Sud, appartenant à la société ainsi que son emplacement.

Si la visite a lieu après le 7 juillet : bandes vidéo dans le coffre de Marquand (Les caméras sont sans doute encore en marche...) et traces de la récupération précipitée du Lifou qui doit être confié (ou est déjà confié) à des membres de la Société (Si après le 11/7, un dossier de disparition de ce bateau est prêt).

L'équipement radio (salle □) est prévu pour des communications à longues distances. Une fréquence particulière (Electronique EF4, si un personnage s'intéresse à ce sujet) est réservée aux communications de l'ordinateur sous le nom code :

Service/orga. : SDECE

Vitesse : 2

Mains nues : B

Endurance : 28 h

Course : 25 mn

Charges : 70-95

Arme : Browning HP 1935

« La colère de Khan ».

Enfin les comptes de la Société (intégralement informatisés) sont trafiqués pour masquer un déficit énorme. Des sommes importantes ont été versées à plusieurs entreprises disséminées dans le monde pour la fabrication de pièces détachées. Il s'agit des pièces du SM-97 dont les plans ont été volés au CNEXO (Génie mécanique et Navigation EF5).

NAVIRES

Tous les équipages disposent d'armes et sont entraînés à leur maniement ce qui dispense de la nécessité de gardes.

— Excelsior : le pont inférieur est mobilisé par le « SM-97 » et les divers équipements qui lui sont nécessaires.

— Reliant, Entreprise, Loknar, Constitution : les aménagements spéciaux sont très discrets en surface. Les prises télécommandées d'alimentation en air sont situées sous la coque et invisibles de la surface. Les structures de raccordement des bateaux entre eux ne sont mises en place qu'au moment de l'assemblage en plateforme. Seuls les supports de fixations sont discernables (Génie Mécanique et Navigation pour les remarquer). Dans le compartiment machines, des emplacements sont réservés aux instruments de contrôle de la plongée mais ceux-ci ne sont installés qu'au moment de l'assemblage.

ARNOLD GARDNER

Alias KOR

FOR : 16, DEX : 10, VOL : 14, PER : 8, INT : 8.

Compétences : (niveau/% de base). *Navigation* (5/14), *Plongée* (10/23), *Evasion* (11/24), *Armes à feu* (3/12), *Mains nues* (12/28), *Alpinisme* (9/24), *Langues* (2/19- Français).

Habilités : *Premiers soins*.

Rang/grade : Criminel

Taille : 2 m 12

Poids : 145 kg

Age : 32 ans

Apparence : Normale

Célébrité : 95

Pts. Héro/survie : S3

Champs d'expérience : *Hockey*, *Ski*, *Football* (australien), *Génie mécanique*.

Faiblesses : Attirance pour les membres du sexe opposé. Peur des araignées.

Modificateurs Interactions ; Réaction (0/+ 3 pour les femmes), *Persuasion* (0), *Séduction* (+ 3), *Interrogation* (+ 1), *Torture* (- 2).

Idiosyncrasie : Tendance marquée à montrer ses capacités de culturiste.

Background : Formation d'ingénieur très peu poussée. A pris conscience de ses possibilités dans le show business sportif avant de la terminer vraiment. Ressources financières importantes dans le catch et la lutte (USA). Recruté par Marquand qui a acquis sa loyauté par un salaire important et une feinte admiration pour ses succès sportifs. Gardner participe à tous les concours de force et en particulier à l'élection des hommes les plus forts du monde — à Christchurch — Nelle Zélande.

Note au MJ : La première rencontre avec les personnages aura lieu de préférence lors de ce concours où Marquand sera parmi les spectateurs.

Personnalité : D'un abord assez agréable, cette montagne prend un certain plaisir à se faire admirer. Plus encore lorsque l'admirateur est de sexe féminin. Face à une tentative de séduction, il reste désarmé et devient rapidement dépendant. Sa loyauté pour Marquand est surtout financière. Il ne tire aucune vanité de sa carrure, mais il est très fier de l'entraînement qu'il s'est imposé. En conséquence il n'a pas d'attitude condescendante face à une personne physiquement désavantagée. Il dédaigne généralement les armes à feu mais apprécie énormément l'éventualité d'un combat loyal à mains nues. Si un personnage d'apparence plus faible le battait dans ce domaine, sa réaction envers ce personnage devrait être testée de nouveau avec un modificateur de + 4.

parvenue à séduire Harlington (ils ont passé plusieurs soirées dans un « club » de Sydney) qui l'a accompagné sur son bateau le Reliant faussement enregistré comme Oiseau de Proie sous pavillon colombien à Sydney. Le pseudo Oiseau de Proie quitte sa route prévue dès que les deux savants sont récupérés par hydravion et redevient le très légal Reliant, occupé par Hiro Sekudo (3), et faisant route vers Norfolk.

La visite de la Société de Location à Nouméa, par les agents français a été écourtée par l'irruption d'employés de la société. Les caméras ont enregistré la fouille par les deux visiteurs, mais ceux-ci ont pu s'échapper discrètement. Leur seul butin est constitué par un dossier sur le voyage de la Colombe Bleue (les dates des 21/7 et 3/8 sont soulignées ainsi que les positions du Chevalier de l'Aube à ces moments) trouvé sur le bureau de Marquand et la connaissance du nom de code d'une mystérieuse opération en cours : « La colère de Khan ». Ils n'ont aucune idée de ce que cela peut représenter.

La réunion du Mont Cook est destinée à mettre au point les derniers détails de l'opération. Fontaine qui a pu se faire recruter comme spécialiste des submersibles de grande profondeur pense y découvrir son rôle et le but de l'opération. Mais son avenir, prévu par Marquand, comprend un accident de ski ou de montagne. En principe le seul élément qu'il pourra récolter avant d'être éliminé est l'existence d'un SM-97 à la disposition de Marquand.

Le sabotage du chevalier de l'Aube doit en principe intervenir dans la nuit du 9 au 10 juillet. Deux plongeurs sont à bord du Lifou, récupéré précipitamment à cette fin. Ils déposeront deux mines de fabrication française sur la coque de leur cible puis abandonneront du matériel de plongée de la même origine avant de regagner leur bateau. Ils seront transférés, le lendemain, sur l'Excelsior peu avant la destruction, accidentelle semble-t-il, du Lifou.

Indices et preuves

(il est conseillé au maître de jeu de préparer ces divers documents à l'avance chaque fois que cela est possible)

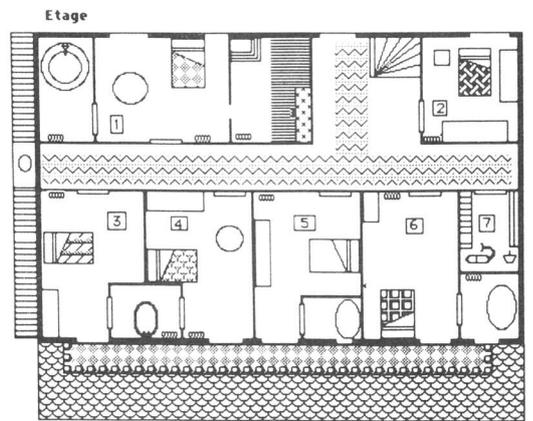
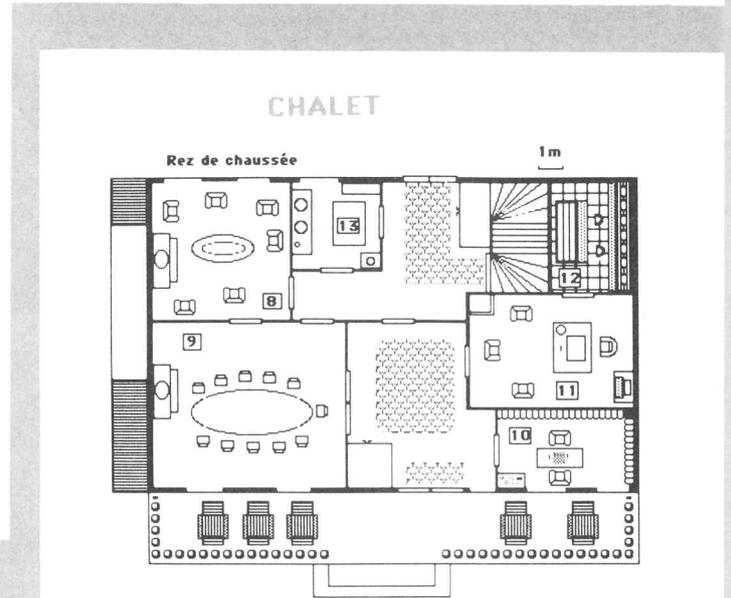
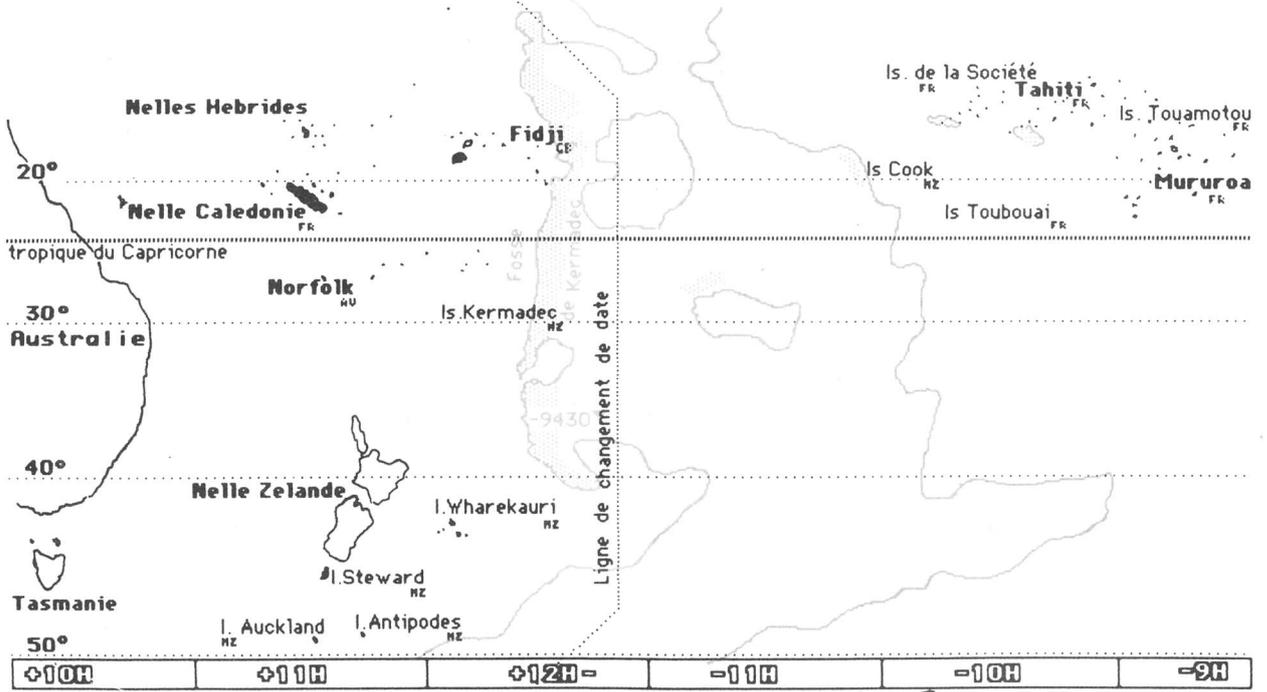
SYDNEY :

— Au motel où sont réunis les congressistes : Rumeurs de la liaison entre Maria Ibanez (déléguée brésilienne) et Harlington. Adresse du club où le couple passait ses soirées ; rencontres avec les « compagnons » de soirées : existence du bateau.

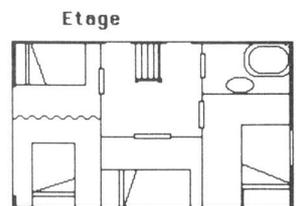
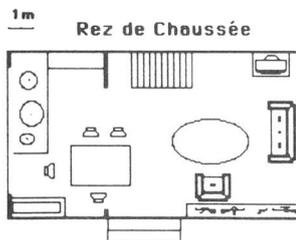
— Palais des Congrès : Documents colombiens falsifiés et la photo de Maria Ibanez.

— En interrogeant les congressistes : Accueil très froid du projet Harlington.

— Capitainerie du port : Propriété de l'Oiseau de Proie et date de départ ainsi que la route déclarée.

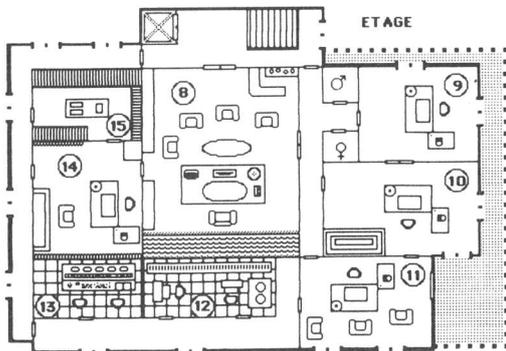
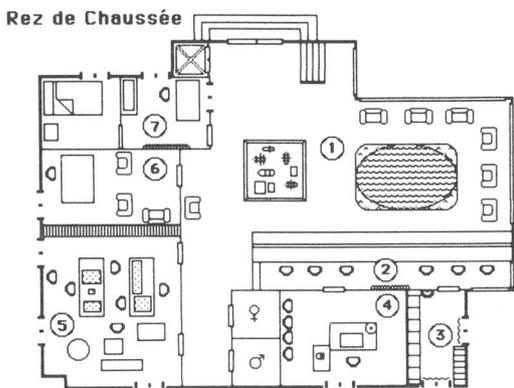


Dépendances "chalet"



LOCATION MARINE NEOCALEDONNIENNE

NOUMEA



FRANCIS MARQUAND

Alias KHAN

FOR : 6, DEX : 9, VOL : 12, PER : 10, INT : 12.

Compétences : (niveau/% de base). *Charisme* (12/24), *Naviga-tion* (théorique) (10/20), *Electronique* (2/14), *Jeu* (5/17), *Arme à feu* (4/13), *Science* (12/24), *Séduction* (5/14), *Interrogation* (8/20), *Langages* (8/20) (Anglais, Français, Japonais + différents dialectes océaniques).

Habilités : Néant.

Rang/grade : Mastermind

Taille : 1 m 78

Poids : 63 kg

Age : 42 ans

Apparence : Séduisante

Célébrité : 74

Pts. Héro/surviv : S9

Service/orga. : Néant

Vitesse : 2

Mains nues : A

Endurance : 30 h

Course : 40 mn

Charges : --

Arme : canne - fusil (*)

Champs d'expérience : *Informatique, Economie, business, Fine arts, Lois internationales, Lois, Sciences Politiques, Sciences Spatiales* (théorie).

Faiblesses : Cupidité, Superstition, Répugnance pour tout effort physique.

Modificateurs Interactions : *Réaction* (0), *Persuasion* (0), *Séduction* (+ 1), *Interrogation* (0), *Torture* (- 1).

Idiosyncrasie : Voue un culte particulier à la série Star Trek, y fait de fréquentes allusions.

Background : Fils d'un militaire français en poste dans l'archipel des îles Toubai, Francis Marquand a subi de tout temps l'influence culturelle de sa mère originaire de Rapa Iiti. La mutation de son père a été à l'origine de la séparation de ses parents. Resté en Polynésie, il a développé une haine viscérale pour l'administration française dont il a alors décidé d'exploiter les faiblesses au maximum. Animateur — discret — de plusieurs mouvements hostiles à la présence française dans le Pacifique, il est parvenu à développer une certaine influence dans les milieux aisés de Nulle Zélande et d'Australie. Cela lui a facilité la tâche dans l'élaboration financière de sa société de location marine. L'installation de cette société à Nouméa lui donne accès à de nombreuses sources de renseignements au sein de la communauté française d'Océanie. La sté LMN n'a d'importance à ses yeux que pour les moyens qu'elle apporte à l'opération en cours. Tous les capitaux investis proviennent d'origines extérieures. Les bilans financiers ont été truqués pour les deux dernières années afin de masquer les dépenses effectuées sur les navires.

Personnalité : Ses faibles capacités physiques ont développé un certain complexe qu'il dissimule par un excès d'autorité. Sa superstition lui impose de fréquents efforts de volonté (EF 2 si la situation fait référence à une légende océanique). Il répugne à tout effort physique et ne prendra part à une action fatigante que si sa propre vie est en danger — et seulement dans ce cas. Un défaut d'obéissance de la part d'un de ses « complices » équivaut à une condamnation à mort. Il exige de la part de son entourage un strict respect de sa « manie ».

(*) **Canne fusil :** La canne qui ne le quitte jamais, est pourvue d'un minuscule lanceur de rockets déclenché par une mise à feu électrique. Trois charges sont disponibles. L'une est en position de tir et deux autres sont placées dans la poignée de la canne. Le premier tir est immédiat et discret (EF 3 pour deviner la modification de l'objet) ; la recharge ne peut en aucun cas se faire sans dévoiler la particularité de la canne.

faisant alors très facilement (champ d'expérience requis : Computers). L'antenne reste tout de même à prévoir sur le terrain en raison de son encombrement. Ce micro ordinateur est également susceptible de se connecter sur de nombreuses autres machines, ce qui peut ravir les espions pirates.

Sté Location Marine Néocalédonienne — Nouméa

Le bâtiment, situé au milieu d'un petit parc, est protégé dès la fermeture par un système de sécurité qui concerne également toutes les fenêtres. L'accès par la terrasse de l'étage est également protégé. Une vingtaine de personnes y travaillent le jour mais ne sont pas au courant de l'action en cours sauf un informaticien et un spécialiste radio qui n'interviennent qu'à ce sujet.

Rez de Chaussée :

1) Hall : des maquettes de tous les navires de la Sté sont exposées. 2) Réception, 3) Vestiaires, 4) Direction du personnel, 5) Salle des Cartes : Les routes prévues de tous les bateaux loués y sont répertoriées, 6) Bureau, 7) loge du gardien : un garde est présent en permanence, armé la nuit d'un S & W. 38. Le signal d'alarme est relié à la loge qui dispose d'une alerte directe vers le commissariat de Nouméa. Un écran de vidéo intérieure est aussi à cet endroit.

Etage :

8) Bureau directorial : le mur du fond est constitué d'un gigantesque aquarium. Le bureau dispose d'un terminal d'ordinateur et d'un moniteur vidéo. 9), 10) autres bureaux des cadres. 11) bureau de Sekudo : sur le calendrier à la date du 9 juillet : « Réunion 12 H — Mont

Les personnages rencontrés

Pr Maria Ibanez (1)

Fausse identité de Carla Wickers, employée d'abord, puis amie intime de Marquand. Elle a été persuadée de participer volontairement à l'opération. **Nom de code :** Saavik. **Caractéristiques :** identiques à Isa Nakahara (RB page 124) mais INT : 12 et deux niveaux de moins en Electronique et Sciences. **Idiosyncrasies :** néant. **Background et personnalité :** aux vœux du MJ.

Pr Harry Harlington

Nom de code : Spock. **Apparence :** normale, **âge :** 44 ans. **Caractéristiques :** tables techniciens (RB page 105 tirage : 12) ; **Niveaux de Compétences :** Sciences 13, Electronique 9, Démolition 9. **Champs d'expérience :** Géologie, Chimie, Génie Mécanique.

Claude Fontaine (2)

Agent SDECE, **âge :** 39 ans, **apparence :** séduisante. **Caractéristiques :** table « fellow secret agents » (RB page 104 ; tirage 7). **Compétence :** même table — tirage : 9, ajouter Navigation niveau 5. **Champs d'expérience :** Médecine, Génie Mécanique, Sciences Politiques. **Hero Points :** 4

Hiro Sekudo (3)

Nom de code : Sulu. Directeur commercial de la Société de Location Marine Néocalédonienne, associé à Marquand par intérêt uniquement. **Faiblesse :** attaches personnelles. **Caractéristiques :** table « privileged henchmen » (RB page 103) tirage : 4. **Compétences :** même table tirage : 7. **Champs d'expérience :** Economie/Business, Computers.

Gardes

Table Guards et soldats (RB page 102). Effectuer les tirages. Ajouter **champ d'expérience :** ski à ceux qui se trouveront au chalet. Tous les gardes sont armés de « Number 4 rifles » ou de Uzi.

Plongeurs

Table : Privileged henchmen, **Caractéristiques :** tirages 3 et 7. **Compétences :** tirage : 9. **Survival points :** 2.

Route prévue du Chevalier de l'Aube

Départ Auckland 15/7. Passage aux îles Kermadec le 20/7. Tongapu (îles tonga) le 25/7. Mangaia (îles Cook) le 4/8. Tubai le 9/8. Mururoa le 15/8. Retour : Rapa Iiti le 18/8 puis Kermadec le 5/9 en direction de Sydney.

Note : le second point de rencontre avec la « plateforme » se serait situé au large de Mangaia.

Branche Q

La branche Q n'a prévu aucun matériel nouveau pour cette mission, toutefois celui utilisé lors de « Bons baisers de l'enfer » peut être facilement acheminé sur les lieux depuis Hobart. De plus il est possible d'obtenir une malette contenant un ordinateur « GRID » muni des systèmes de liaisons avec les divers satellites de surveillance qui peuvent évoluer au dessus du Pacifique Sud. La détection des navires en mer se

Cook ». 12) Salle radio. Equipement très perfectionné. Liaisons intercontinentales. 13) Ordinateur central, nanti de multiples terminaux dans le bâtiment, possibilité de liaisons radios. 14) Secrétariat directorial. 15) Archives et fichiers papiers.

Chalet Mont Cook

Le Chalet, qui appartient à la Sté de Location, est situé à environ 80 km de Christchurch, près du Mt Cook, point culminant de l'île du Sud. Marquand y dispose d'un hélicoptère (Bell Texas Ranger RB page 86 ou MQ page 73) et de deux véhicules tout terrain (Range Rover, voir fiche, « Toujours plus, toujours ») et de scooters des neiges. L'antenne installée près du bâtiment permet les communications radios par relais avec les navires en mer et avec le siège de Nouméa. Les dépendances ne sont utilisées en temps normal que par le gardien et son épouse cuisinière/ménagère. Pour la durée de l'opération en cours des chambres ont été aménagées pour accueillir les quatre gardes qui accompagnent Marquand et ses associés. La surveillance à l'extérieur est assurée par un garde au minimum. Armement : 2 Fusils Number 4 et 2 Uzi (RB page 80).

Etage :

1) Appartements de Marquand. 2), 3), 4), 5), 6) Chambres d'hôtes, 7) Débarras.

Rez de chaussée :

8) Salon. 9) Salle à manger (Noter la communication des cheminées). 10) Bibliothèque. 11) Bureau de Marquand, seul passage possible pour accéder à la salle radio. 12) L'accès de ces deux pièces comporte une serrure chiffrée à clavier. 13) Cuisine.

Navires

— **Excelsior :** Il s'agit d'un croiseur particulièrement luxueux mais que les modifications permettant le transport du SM-97 encombrant fortement. *Si le MJ dispose de Thrilling Locations, il lira avec intérêt les pages 104 à 112 au sujet de cette merveille. Dans le cas contraire, utiliser le Classic Seventy Comorant (MQ Page 77) avec une propulsion plus performante (Croisière 15 miles et Max 20).*

L'équipage nécessaire est de 6 personnes mais le nombre de passagers embarqués comporte toujours 10 gardes armés. L'autre modification du bateau concerne l'équipement radio qui autorise toutes les liaisons.

— Les quatre autres navires engagés dans l'opération sont des Yachts de 18 m qui ne nécessitent qu'un équipage de 4 personnes (aptés à assurer la défense si besoin est). L'équipement de communication est également surdimensionné. Leurs performances sont : MP : 0, Rouge : 4, Crois. : 12, Maxi : 15, Auton. : 3000, Fce : 12, Str. : 70

Michel Serrat

Avec la collaboration de Eric Figières et Thierry Meichel

Ce scénario convient à 3 ou 4 personnages débutants. Il est souhaitable qu'il y ait un Haut-Révant (magicien) parmi eux.



72

Introduction

Les personnages de joueurs sont des voyageurs. Que cette aventure inaugure ou non leur voyage, voilà déjà plusieurs semaines qu'ils voyagent ensemble. Ils se connaissent bien. Ils peuvent être à pied ou montés, cela n'a pas d'importance pour le scénario. Depuis plusieurs jours maintenant, ils voyagent dans une région de collines et de vallons. Le climat est plutôt humide et les bois abondent. L'eau ne leur pose pas de problèmes, mais en ce qui concerne les provisions de route, ils n'ont plus au début de cette histoire que 4 points de sustentation par personne. C'est le 10ème jour du mois de la Lyre (premier mois d'automne, 4 jours avant la pleine lune). Depuis le matin, les voyageurs suivent un chemin qu'ils ont découvert la veille (chemins et routes sont des choses rares) ; et c'est ainsi qu'au début de l'heure des Epées, ils arrivent en vue du village de Sylvedire. Le chemin s'arrête à Sylvedire. Au-delà, l'horizon est vite barré par la lisière d'une immense forêt sombre. Le village comprend une cinquantaine de maisons, habitations et dépendances comprises. Tous les bâtiments sont en bois. Sur une butte, à l'Est du village, se

dresse une demeure plus imposante que les autres. Elle est également de bois, mais comprend une sorte de tour et est entourée d'une palissade. Le village vit d'un peu d'agriculture (seigle, jute, houblon) et de l'élevage de quelques chèvres et moutons. Mais sa vocation est essentiellement forestière. Les voyageurs sont sensés avoir suivi le chemin vers le Nord. Vers le Sud, le même chemin relie Sylvedire à Valedéau, un autre village situé à 2 jours de marche.

Les voyageurs seront accueillis à l'orée du village par un groupe d'enfants. S'ils sont fortement armés, les enfants se tiendront sur une prudente réserve, mais débordants de curiosité. « Les hommes sont avec le baron, diront-ils, nous allons vous conduire. » Les villageois sont effectivement rassemblés au pied de la butte où se dresse le « château », sur la place. Ils discutent autour de tas de ronds et d'arbres récemment coupés.

« Retrouvailles »

Le baron Hansel, maître du village et de la région avoisinante, est en train de procéder à la répartition du bois abattu pendant la saison. C'est un homme d'une quarantaine d'années,

grand, mince et souple, aux cheveux blonds assez longs et, contrairement à la plupart des forestiers, ne portant pas de barbe. Ses sujets semblent le respecter et l'aimer. Il saluera courtoisement les voyageurs quand ils se présenteront et s'enquerra de leurs « buts ».

Toutefois, à mesure que les voyageurs parleront, le baron Hansel les regardera avec une fixité grandissante, voire une certaine gêne, comme s'il s'attendait à quelque chose — quelque chose qui ne vient pas... Il dira finalement : « *Nous nous sommes déjà rencontrés... en rêve. Je rêve très souvent de vous, des rêves de voyage, comme si, dans une existence antérieure, dans un autre rêve, nous voyagions longuement ensemble... Est-il possible que vous ne vous souveniez pas de moi ?* » De fait, ni en rêve ni d'une autre façon, les voyageurs n'ont aucun souvenir du baron Hansel. Ils le rencontrent pour la première fois. Et pourtant, achevant de les déconcerter, le baron les nommera chacun par leur nom, avant même qu'ils se soient présentés.

Hansel dissipera finalement la gêne probable en éclatant d'un rire joyeux : « *Qu'importe, amis ! Ce jour de retrouvailles*

est pour moi un grand jour ! Je vous invite chez moi. Bienvenue dans mon château ! »

Si les voyageurs refusent l'invitation, le baron s'en froissera légèrement mais n'insistera pas. Les voyageurs pourront demeurer à l'auberge. Sinon, Hansel leur prodiguera effectivement son hospitalité. Il les fera dîner à sa table, offrira à chacun une chambre confortable, montrant tous les signes d'une grande joie. Il les présentera à sa fille, Anséa. Aux questions précises posées par les voyageurs, Hansel ne fournira toutefois pas de réponses précises. « *Mes rêves ne sont pas très nets, dira-t-il, vous savez comment sont les rêves. Mais je me souviens de vous, de vous tous... nous voyagions...* »

Le baron dit la vérité. Il se souvient réellement des voyageurs... en rêve. De fait, le grand rêve des Dragons est tel que cela n'a rien d'extraordinaire. Hansel et les voyageurs ont fort bien pu vivre ensemble, effectivement, dans un *rêve antérieur*. Ce qui peut choquer les voyageurs, c'est qu'eux ne se souviennent de rien. Tout en jouant le baron avec franchise, le Gardien des Rêves est invité, lors de cet épisode, à faire planer un doute : le baron n'est-il pas en train de les mystifier ?

L'acrobate

SÉGUR.85



L'acrobate

La nuit qui suivra, qu'ils dorment à l'auberge ou chez le baron, les voyageurs vont tous faire un rêve très particulier. Ce rêve est automatique (= sans jet de dés). Il est déclenché par la rencontre avec le baron. A quelques variantes mineures, c'est le même pour tous, mais il est préférable que le Gardien des Rêves prenne chaque joueur à part pour lui raconter son rêve. Aux joueurs ensuite de communiquer entre eux et de se rendre compte qu'ils ont rêvé la même chose.

En substance, ils vont tous rêver de Hansel. Ils sont en voyage et Hansel voyage effectivement avec eux : le même homme, blond, grand et mince. La différence, c'est qu'il n'est pas baron. Ce n'est qu'un voyageur comme eux, et qui plus est un acrobate. Son tour préféré est de marcher sur les mains. Et de fait, c'est principalement de cela que les voyageurs vont rêver : *Hansel acrobate marchant sur les mains au centre d'un cercle formé par une foule joyeuse, villageois et badauds applaudissant et poussant des cris de joie.* La séquence onirique sera brève et les voyageurs se réveilleront sur cette vision. Ils en garderont néanmoins une impression pénétrante : la certitude intime que ce rêve n'était pas ordinaire, mais qu'il s'agissait bel et bien d'un souvenir d'une vie antérieure. Impression pénétrante et frustrante à la fois. Chaque rêveur a le sentiment qu'il était sur le point de se rappeler beaucoup plus de choses... quand il s'est réveillé sur cette vision de l'acrobate marchant sur les mains au centre d'une foule joyeuse. Et une autre certitude intime va s'imposer à lui : « Si je pouvais, maintenant, voir réellement le baron marcher sur les mains sur la place du village et entendre les cris de joie et les applaudissements des villageois, je suis sûr que cela libérerait une foule de souvenirs de cette vie antérieure... »

En termes de jeu, voir le baron Hansel marcher sur les mains devant tous ses sujets sera l'équivalent d'un stress massif. Et dès que le voyageur dormira dans les heures qui suivront, il pourra retrouver, dans un second rêve qu'il fera alors, les souvenirs en question. Cela fonctionnera de la même façon que le stress permet de se souvenir de l'archétype. Mais des règles spéciales sont appliquées dans ce cas :

— Quels que soient les caractéristiques et points actuels de rêve de chacun, les personnages ont tous, au réveil, 120 % de chance de réussir ce second jet de rêve. Chaque jour, au début de l'heure du Vaisseau, ces chances vont diminuer de 0,5 %.

— Tant que les chances sont égales ou supérieures à 100 %, la réussite est automatique (= sans jet de dés). A partir de 95 %, il faut jeter les dés et le résultat devient aléatoire.

— Une réussite rapporte 50 points d'expérience, un échec 10. (Les réussites spéciales,

même l'échec total, ne sont pas applicables).

— Ces points d'expérience peuvent être répartis selon les mêmes règles que les points de stress normaux transformés en expérience, c'est-à-dire uniquement dans des compétences qui sont présentement inférieures à celles de l'archétype, aucun point en Draconic si le personnage n'est pas actuellement magicien.

Telle est donc, le lendemain de leur arrivée à Sylvedire, la quête intime des voyageurs. Ils ont 4 jours de « sécurité » pour la réaliser. Le 5e jour, ils n'auront plus que 95 % de chance de gagner toute l'expérience possible. 23 jours plus tard, il sera trop tard, même s'ils voient enfin Hansel marcher sur les mains en public. Entre temps, l'impression laissée par le rêve se sera dissipée. Reste à faire marcher le baron sur les mains. Hormis la séquence de l'acrobate, le rêve des voyageurs a été plutôt flou (c'est la raison de leur quête). Mais ils savent maintenant que le baron ne les a pas mystifiés : ils ont dû effectivement se connaître dans un rêve antérieur. Mais si Hansel est plutôt sympathique, il n'en reste pas moins un baron. Il a toute la responsabilité d'un village, il doit tenir son rang. Bien qu'il soit souple et agile, l'acrobatie ne fait pas partie de ses mœurs. Si les voyageurs lui demandent carrément de marcher sur les mains devant tout le village, même en lui expliquant pourquoi, il refusera. Toutefois, il a d'autres raisons que la simple fierté pour imposer un tel refus.

Le baron Hansel

A Sylvedire, on n'aime pas les Haut-Révants. Le baron père de Hansel ne les aimait pas et Hansel ne les a jamais aimés...

Hansel

Baron de Sylvedire, 40 ans, né à l'heure du Roseau. 1, 78 m, 65 kg.

TAILLE : 10	EMPATHIE : 11
APPARENCE : 13	ELOQUENCE : 12
CONSTITUTION : 12	REVE : 13
FORCE : 12	CHANCE : 10
AGILITE : 16	Mêlée : 14
DEXTERITE : 13	Tir : 11
VUE : 10	Lancer : 11
OUIE : 11	Dérobée : 13
ODORAT : 09	VIE : 11
GOUT : 08	ENDURANCE : 27
VOLONTE : 14	VITESSE : 14
INTELLECT : 09	Protection : d2 ou d4 + 2

Epée 1 main	niv + 5	init 12	+ dom + 3 (épée longue)
Hache 1 main	niv + 6	init 13	+ dom + 3 (hache de bataille)
Dague mêlée	niv + 4	init 11	+ dom + 1
Corps à corps	niv + 4	init 11	+ dom (d4 + 1)
Bouclier	niv + 5		(bouclier moyen)
Esquive	niv + 8		

Discours + 4/ Escalade + 4/ Saut + 5/ Commerce + 3/ Equitation + 6/ Premiers soins 0/ Srv collines + 4/ Srv Forêt + 6/ Acrobatie - 2/ Armurerie + 2/ Natation + 3/ Légendes - 1/ Lire & écrire - 4. (Toutes les autres compétences sont au niveau de base).

Hansel n'est ordinairement vêtu que du cuir souple (d2) et armé de son épée et d'une dague. En cas de conflit, il revêt son armure cuir + métal (d4 + 2) et s'arme de sa hache de bataille et de son bouclier.



jusqu'au jour où est apparue Thérébente, une voyageuse solitaire, souple et gracile, une acrobate.

Thérébente fut très vite adoptée par tous, pour son art et sa beauté. Hansel en devint amoureux et l'épousa. Dans les premières années de leur mariage, il découvrit que la jeune femme était aussi une Haut-Révante. Il en fut atterré. La chose étant devenue publique, les villageois commencèrent à murmurer... on parla d'ensorcellement, d'envoûtement... Hansel, toutefois, était trop épris de sa femme pour la répudier, d'autant plus qu'ils venaient d'avoir une fille, Anséa. Il tint tête au village. Période difficile.

Et le malheur frappa. Un jour un incendie se déclara dans le château. Hormis la tour, en partie construite en pierre, tout était en bois, comme aujourd'hui. Quand le feu fut enfin maîtrisé, on s'aperçut que toute les dépendances avaient brûlé. Aucune victime humaine. Mais dans le chenil, les deux énormes chiens-loups favoris du baron n'étaient plus que carcasses calcinées. Or, après sa

femme et sa fille, Hansel n'aimait rien tant que ses deux chiens. Il en devint presque fou de douleur. Et il dit à sa femme : « Puisque tu pratiques l'art du Haut-Rêve, puisque les Dragons t'obéissent, fais en sorte que mes chiens reviennent à la vie... » Thérébente ne connaissait aucun sortilège capable d'accomplir cela. « Fais-les revivre ou je te chasse ! » hurla le baron. Thérébente se mit alors à étudier, à rechercher un tel sortilège. Des mois passèrent, Thérébente vieillissait à vue d'œil, perdait ses cheveux. (A son corps défendant, la Haut-Révante s'engageait sur la Voie de Thanatos). Vint le jour où elle se crut prête. Le sortilège qu'elle avait découvert à grand peine était une variante de *Animer un Zombi*. Thérébente le maîtrisait mal. Le résultat (un échec total) fut la création de deux chiens zombis surpuissants qui, après avoir égorgé une douzaine de personnes, s'enfuirent dans la forêt. Quant à la magicienne (frappée de Souffles de Dragon), elle tomba dans un état cataleptique.

Hansel la crut morte. Elle fut donc placée dans un cercueil et descendue dans la profonde crypte funéraire, sous la tour. Tout ceci se passait il y a 5 ans. Depuis, les chiens zombis ne se sont pas faits oublier. Ils reviennent périodiquement semer la terreur au village. Les flèches ne les arrêtent pas. Il faudrait organiser une battue. Mais la forêt est profonde et mystérieuse... et les choses en sont là.

Pour les voyageurs, les conséquences de cette histoire sont que la simple mention d'acrobatie a pour effet de rendre le baron neurasthénique. Par ailleurs, la mention de Haut-Rêve le plonge dans des colères effroyables. Il éprouve désormais pour tout ce qui est magie et magiciens une haine féroce. Il a juré de tuer de sa main le premier magicien qu'il rencontrerait.

Au cours de ses conversations avec les voyageurs, Hansel fera souvent ressortir cette haine qu'il a pour les Hauts-Révants, mais sans en expliquer le motif. Il est peu enclin à raconter l'histoire de son mariage, de sa femme et de ses chiens. En ce qui concerne l'acrobatie, il avouera par contre que Thérébente, la mère d'Anséa, était acrobate, et que depuis sa mort,

il y a cinq ans, il ne veut plus entendre parler de ces choses-là.

Les voyageurs peuvent découvrir tout ou partie du reste de l'histoire en interrogeant les villageois et les familiers du château. (Difficultés allant de malaisée (-2) à difficile (-6) selon les personnes interrogées et les circonstances. A chaque Gardien des Rêves d'évaluer selon la situation et la tournure que prend l'aventure).

Si les voyageurs apprennent toute l'histoire et en reparlent au baron, celui-ci ne pourra faire autrement que confirmer. Il ajoutera éventuellement des détails en ce qui concerne Thérébente : toutes ses affaires « magiques », les parchemins de ses formules, ont été placés avec elle dans son cercueil.

Deux solutions

Les voyageurs ne connaîtront probablement toute l'histoire qu'au bout d'un jour ou deux. Au cours de leur enquête, ils peuvent découvrir un autre fait : Anséa, la fille du baron, est la digne héritière de sa mère, c'est aussi une Haut-Révante. Cette découverte peut être un moyen de chantage. Hansel aime trop sa fille pour la tuer ni même la chasser. Sous menace de révélations publiques, il acceptera de marcher sur les mains devant tout le monde. Mais l'amitié qu'il a pour les voyageurs en sera brisée ; et ces derniers n'auront plus ensuite qu'à déguerpir.

La seconde solution consiste à exterminer les deux chiens zombis et à ramener, pour preuve, leurs dépouilles au village. Les voyageurs peuvent proposer cette quête eux-mêmes. Sinon, le baron la leur proposera lui-même au bout de 4 jours. En récompense, il acceptera de marcher publiquement sur les mains. Et tout le monde restera bons amis.

Anséa

La jeune fille a maintenant 17 ans ; et aux dires des témoins, c'est tout le portrait de sa mère : teint pâle, cheveux et yeux très noirs. Elle est d'hu-

meur farouche, parle peu, passe son temps à se promener seule à la lisière de la forêt, ou reste seule enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour. Elle y étudie. Contrairement à ce que croit le baron, en effet, c'est elle qui possède les parchemins de sorts de sa mère. Le baron sait à peine lire, et les papiers ensevelis avec la « morte » sont sans valeur. Anséa avait 12 ans

confiance en lui, elle pourra même trahir son secret : avouer qu'elle est elle-même une Haut-Révante. Si on la courtise, elle se défendra (parade avec *Volonté*) avec un bonus égal à : 16 moins *Apparence* ET *Empathie* du séducteur (cumulatifs). Si le séducteur a, par exemple, 12 en *Apparence* et 14 en *Empathie*, elle aura pour « parer » un bonus de + 6.

Ansea

TAILLE : 08
APPARENCE : 15
CONSTITUTION : 11
FORCE : 06
AGILITE : 14
DEXTERITE : 13
VUE : 10
OUÏE : 12
ODORAT : 08
GOUT : 09
VOLONTE : 13
INTELLECT : 13

EMPATHIE : 15
ELOQUENCE : 09
REVE : 16
CHANCE : 10
Mêlée : 10
Tir : 11
Lancer : 08
Dérobée : 13
VIE : 10
ENDURANCE : 23
VITESSE : 12
Protection : 0

Dague mêlée niv - 2 init 3 + dom 0
Dague jet niv 0 init 5 + dom - 1
Esquive niv + 3

Chant 0/ Discrétion + 3/ Se cacher + 3/ Equitation 0/ Musique (harpe) + 1/ Premiers soins 0/ Srv collines - 2/ Srv forêt + 3/ Orfévrie - 4/ Astrologie + 1/ Botanique + 1/ Légendes + 1/Lire & écrire + 3.

Voie d'Oniros - 3/ Voie d'Hypnos + 1/ Voie de Narcos - 3/ Voie de Thanatos - 5.

Sorts :
 Brouillard/ Egarement */ Miroirs/ Métal en bois/ Métal en feu. Humanoïde en humanoïde/ Humanoïde en animal/ Humanoïde invisible.

Enchantement/ Détection d'enchantement.
 Faire parler un mort/ Animer un zombi.

Anséa connaît ces sorts, mais n'en a que peu la pratique. Dans sa chambre, elle possède la formule de chaque sort écrite sur un parchemin. Les sorts d'Oniros, Hypnos et Narcos ont tous une difficulté du texte de - 2 et un ajustement général de - 5 %. Ceux de Thanatos ont une difficulté du texte de - 7 et un ajustement général de - 30 %.

Aucun sort n'est en réserve. Le demi-rêve d'Anséa est dans la cité de Sergal (G10).

lors de la catastrophe (et avec sa mère, étudiait déjà la magie depuis 3 ans), et brûle d'un désir ardent : savoir ce qui s'est réellement passé. Depuis ce jour, elle est en effet l'objet d'une « conspiration du silence ». Si un voyageur l'aide dans ce sens, elle lui en sera reconnaissante ; et si elle a particulièrement

Le château

La palissade de tronc qui entoure le château fait 2 m 50 de haut. Le château lui-même n'a qu'un rez-de-chaussée ; murs, cloisons, et toit sont en bois. Les fenêtres n'ont pas de vitres, elles sont tendues de parchemin et obturables par des volets. Le bâtiment fait 4 m de haut. Le rez-de-chaussée et le premier étage de la tour sont en pierre, le dernier étage est en bois. Les dépendances, hormis le nouveau chenil, sont en bois. Sauf indication contraire, les portes n'ont pas de serrure : elles peuvent être fermées, intérieurement, par des loquets et des barres.

1. Cour. Cour en terre battue, très boueuse quand il pleut.

2. Corridor.

3. Grande salle. C'est là que les habitants du château se tiennent le plus souvent, près de l'âtre. Salle commune, salle de réception, salle de conseil, salle à manger. Le sol est couvert de peaux de loups, murs et plafond sont peints en rouge sombre. Deux gigantesques tables, bancs, escabeaux. Lampes à huile en cuivre appliquées aux murs.

4A. Chambre du baron. C'est le rez de chaussée de la tour. La porte qui donne sur la cour nord possède une serrure (difficulté - 4). Peaux de loups sur le sol, peaux d'ours tendues aux murs. Un grand lit de fourrures. Table, banc. Un coffre non verrouillé contient les vêtements du baron. Dans l'âtre, une cachette secrète (*Vue/Maçonnerie* - 3) contient une cassette verrouillée (- 5) contenant 28 PO, 42 PA et 3 gemmes bleues T6P3, T6P2, T10P1. Près du lit se trouvent armes et armures du baron. Le mur sud de la chambre est une cloison en bois formant un corridor. Au fond de ce corridor, un escalier en pierre mène au premier étage d'une part, et à la cave d'autre part (4B et 4D).

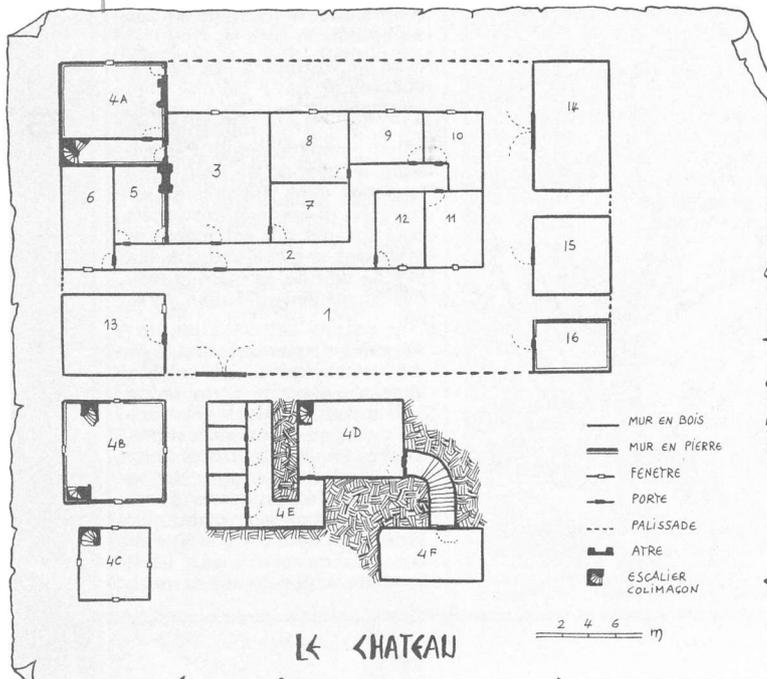
4B. Salle de guet. Ordinairement vide. 4 arcs longs et 6 carquois de 12 flèches y sont entreposés.

4C. Chambre d'Anséa. Chambre tapissée de fourrures. Lit, table, escabeau, coffre. Objets usuels et personnels sans grande valeur. L'escalier qui relie cet étage au second est en bois. En haut, la colonne de l'escalier est creuse (*Vue/Charpenterie* - 5 ou (si l'on sonde) *Ouïe/Charpenterie* - 5), la cachette contient les parchemins de sorts de Thérébente/Anséa ainsi qu'une fiole de Béliande enchantée de façon permanente d'un pouvoir de 24 points.

4D. Cave. La cave est maçonnée sauf le sol qui est en terre battue. Le plafond est voûté et bas : 2 m 20. Une douzaine de tonneaux : les réserves de vin et de bière. Les deux portes sont verrouillées (difficulté - 4).

4E. Les geôles. 5 cellules avec des portes verrouillables (difficulté - 4). Il n'y a actuellement aucun prisonnier.

4F. Crypte funéraire. Crypte creusée à même le roc et la terre, plafond étayé par des poutres. Une dizaine de cercueils, et, surtout, le *Désespoir* de Thérébente. La magicienne a



Caractéristiques des gardes

TAILLE : 11
CONSTITUTION : 11
FORCE : 12
AGILITE : 12
DEXTERITE : 11
VUE : 10
VOLONTE : 10

Mêlée : 12
Tir : 11
Dérobée : 11
VIE : 11
ENDURANCE : 23
VITESSE : 12
Protection : d4

Hache 1 main niv + 4 init 10 + dom + 3 (hache de bat.)
Arc niv + 5 init 10 + dom + 2
Dague mêlée niv + 3 init 9 + dom + 1
Corps à corps niv + 3 init 9 + dom (d4)
Bouclier niv + 4 (bouclier moyen)
Esquive niv + 4 (- 1)

fini, en effet, par sortir de sa catalepsie et s'est retrouvée enterrée vive. Elle a eu beau se jeter contre la porte et hurler à se déchirer les poumons : la tombe est bel et bien devenue la sienne. C'est maintenant une Entité de Cauchemar, un Désespoir qui tentera de posséder le premier arrivant. Son Rêve est de 18.

5. Cuisine.

6. Quartiers des serviteurs. Logement pour 6 personnes : le cuisinier, le palefrenier, deux valets, deux servantes. Objets et meubles usuels et sans valeur.

7. Réserve. La porte est verrouillée (difficulté - 4). Contient des coffres de vaisselle, des nappes et pièces de tissu, des lampes, des fourrures.

8 à 12. Chambres. Peaux de loups au sol, bois peints en bleu sombre. Chaque chambre contient un lit, une table, un banc, un coffre et une lampe de cuivre. Les coffres sont vides et n'ont pas de serrure. C'est dans ces chambres que seront, éventuellement logés les voyageurs.

13. Quartiers des gardes. 8 gardes sont en permanence affectés au château. Ci-après, leurs caractéristiques utiles au combat. (les autres caractéristiques devront éventuellement être déterminées comme pour

s'éclaircit pour donner des claires d'un diamètre moyen de 20 m.

Pour s'orienter et retrouver leur chemin, les voyageurs devront réussir des jets de *Survie en forêt*. Selon les cas, la caractéristique directrice utilisée pourra être *Vue* ou *Empathie*. La difficulté sera toujours au minimum de - 3. Les voyageurs pourront éventuellement tomber sur des animaux sauvages (sangliers, cerfs, loups). Pour détecter leurs traces, jouer *Vue/Srv Forêt* - 3. Pour identifier les traces (savoir à quoi on a affaire) jouer *Vue/Zoologie* à 0. Ces rencontres sont laissées à l'entière discrétion de chaque Gardien des Rêves.

Les chiens zombies

Les « monstres » apparaîtront un soir, durant l'heure du Serpent, et attaqueront les voyageurs à leur campement. Si ces derniers ne campent pas, ils apparaîtront tout de même à l'heure du Serpent. Le feu ne les effraie pas. Ils ne sont pas très rapides, mais en revanche, très silencieux : ils n'aboient pas. Les voyageurs seront surpris à moins qu'ils ne réussissent un jet de *Ouïe/Srv en forêt* ou de *Vue/Srv en forêt*. Le jet d'*Ouïe* est à - 4. Le jet de *Vue* dépend de l'éclairage : sans feu, il est à - 13 ; avec feu, il est à - 1.

Caractéristiques des zombies

18 points de Rêve

PERCEPTION : 09

ENDURANCE : 36

MORSURE 18

ESQUIVE 09

PUISSANCE : 18

DEFENSE : 09

niv + 4 init 12 + dom + 5

niv - 1

la création d'un personnage, de même que chaque heure de naissance si besoin est).

14. Ecuries. 4 chevaux s'y trouvent. Ils ont tous les caractéristiques moyennes indiquées dans les règles (chapitre Les Créatures).

15. Hangar. Réserve de bois combustible et de fourrage.

16. Chenil. Reconstitué, le chenil est en pierre. Il abrite les deux nouveaux chiens loups du baron. Hansel s'en occupe lui-même et les chiens n'obéissent qu'à lui. La nuit, ils sont lâchés dans la cour. Utiliser, si besoin est, les caractéristiques maximum données pour les loups (voir les règles, chapitre Les Créatures). Ils ont + 7 niveaux en *morsure*, + 6 niveaux en *esquive* et + 10 niveaux en *saut*. Leur morsure a un bonux aux dommages de + 3.

Dans la forêt

Dès que l'on s'éloigne de la lisière, la forêt devient épaisse et sombre. Le chemin forestier (voir plan) s'enfonce dans la forêt sur 500 m environ et s'arrête dans une vaste clairière pleine de souches et de taillis. Au-delà, la forêt est intouchée et la marche y est difficile à cause des entrelacs de buissons, de branches basses, de fougères et de rochers (environ 3 km par heure de 120'). Périodiquement, la végétation

La récompense

Si Hansel a promis de marcher sur les mains, il tiendra sa promesse. Il organisera une fête sur la Place aux Coupes, devant le château, à laquelle seront conviés tous les villageois. Chacun sera invité à produire un « petit numéro », en amateur. « Il n'y a pas à être timide », dira-t-il. Et pour donner l'exemple, il annoncera qu'il tentera lui-même un tour d'acrobatie. Hansel a un niveau - 2 en *Acrobatie*. Marcher sur les mains est une difficulté zéro. Avec 16 en *Agilité*, le baron a donc 64% de chances de succès. Pour augmenter le suspense, le Gardien des Rêves est invité à faire tirer les dés par un joueur (désigné aléatoirement) plutôt que de les tirer lui-même. Si un échec est obtenu, faire tirer un second jet à - 3 (- 1 + - 2) au joueur situé à gauche du précédent. Si un échec est encore obtenu, faire tirer à - 4 (48%) au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le jet réussisse ou qu'un échec total soit obtenu. Si le jet réussit, la foule applaudira et les voyageurs auront atteint le but de leur quête. Si l'échec total survient, le baron dira, un peu gêné : « Vous voyez bien que je ne suis pas acrobate... j'ai fait ce que j'ai pu... » Rien ne le fera essayer à nouveau... et la quête aura échoué par comble de malchance.

Denis Gerfaud

Le Dernier Cercle

et J.P. Vernay

présentent

La Saga de l'Ennemi n°1 : Les Chemins de Marbre

Aventure médiévale et fantastique

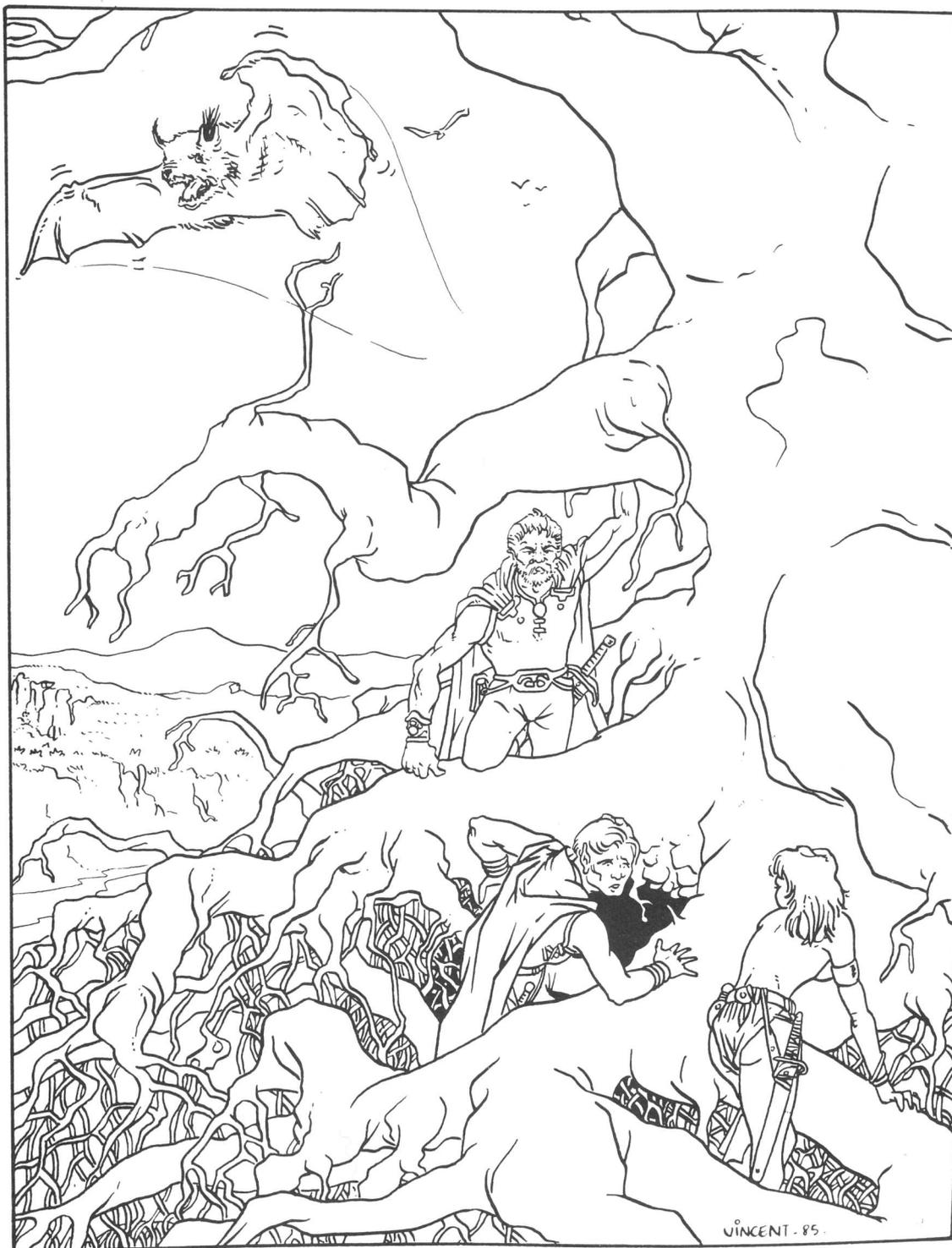


60 FF

Chez votre détaillant ou par correspondance :
LE DERNIER CERCLE, 18 rue GABRIEL PERI
38000 GRENOBLE. Tel: 76.87.23.12

Ce module est conçu pour être joué avec les règles de AD & D, avec quatre à cinq personnages de niveau 3 - 5. Les principaux événements se déroulent dans un monde souterrain où les esprits et les âmes entrecroquent leur puissance dans une longue course vers le repos éternel. La liste des monstres et des épreuves que subissent les joueurs n'est pas exhaustive et c'est une simple proposition afin d'orienter le maître de jeu vers la tendance générale du scénario.

Le trésor de Trakanne



Les personnages incarnés par les joueurs forment une solide équipe. La mort, qu'ils ont souvent frocée a resserré les liens d'amitié et d'entraide. Pour des raisons (connues seulement du MJ) ils doivent voyager ensemble jusqu'à la ville de Tereine. Actuellement, ils viennent d'arriver à Debert où ils ont découvert une auberge qui leur assure la paix et la tranquillité. Là, les personnages racontant leurs projets (ils comptent longer la côte par la plage de Debert à Tereine) sont forts surpris d'entendre l'aubergiste le leur déconseiller. En effet entre ses deux villes s'élevait jadis l'ancienne cité d'Apory, ville depuis longtemps désertée par la population, habitée du mal et de l'âme de Trakanne la pirate. Longer la côte est pourtant très agréable mais impliquerait la traversée de cette ville maudite. Il serait intéressant qu'ils entendent raconter l'histoire de Trakanne et de son fabuleux trésor. Pour cela l'aubergiste leur propose d'inviter le soir même Anduala, le vieux conteur du bourg.

L'histoire de Trakanne

Nulle histoire n'est aussi profondément gravée dans le cœur des habitants de la région que celle de Trakanne ; pourtant peu de gens veulent en parler. Trakanne était une belle femme âgée d'une trentaine d'années et exerçait, de son vivant, le métier de pirate. Souvent, à la barre de sa frégate, elle partait pour de longues courses, piller les terres d'au delà des mers, et revenait à Apory revendre une partie de son butin et fêter sa victoire. Cependant, las d'être rançonnés et pillés, les habitants de ces terres lointaines mandatèrent un puissant magicien afin d'éliminer cette pirate enchantresse, ainsi que son équipage. Il se mit aussitôt en quête de Trakanne et la découvrit faisant la fête au village. Il fit tomber une pluie de feu sur la taverne abritant les coupables et tua ainsi l'équipage et son capitaine. Personne ne su après cette catastrophe ce que devint le trésor de Trakanne. Très vite,

la ville fut sujette à d'étranges troubles, et fut peu à peu désertée. On raconta que l'esprit de Trakanne errait pour racheter les nombreux morts qu'elle avait sur la conscience.

La vérité (réservée au maître de jeu)

Après la puissante attaque du magicien, Trakanne réussit à s'échapper des griffes de la mort et, grièvement blessée se traîna jusqu'à son repère. Là, elle prononça à voix haute les phrases magiques d'un parchemin. Ce sort engendra une puissante malédiction qu'elle dirigea sur la ville d'Apory. Mais, vu son état de faiblesse elle ne pu le contrôler et le sort se retourna contre elle. Elle mourut et son âme prisonnière de cette malédiction resta dans le monde des humains, hantant la ville et faisant fuir les habitants. Elle veille également sur son trésor d'une manière effaçable puisque personne n'a jamais tenté de lui dérober.

La route vers Apory

La route vers Apory ne présente aucune difficulté, le MJ pourra agrémente le voyage de quelques oiseaux ou monstres marins puisque les joueurs longeront la mer ; cependant ils doivent arriver « en pleine forme » au seuil du monde des morts. Dès qu'apparaissent les premières ruines d'Apory, la route est coupée par une petite crique dans laquelle ils découvrent un vieil embarcadère auquel est encore amarrée une grande chaloupe à moitié coulée. C'est sur cet embarcadère que débouche un sombre boyau, prolongé par des galeries de grotte. Encore accrochées au mur, les joueurs pourront découvrir, régulièrement espacées, de vieilles torches inutilisables.

Le trésor de Trakanne

La cache de Trakanne est en fait un entrepôt composé de trois salles. La première était une salle de gardes et elle n'a visiblement jamais servie. La deuxième sert d'entrepôt pour toutes les marchandises sans grande valeur ; on y trouve quelques armes, des tissus, des amphores de vin, etc... L'accès à la troisième est protégé par une solide porte fermée de l'intérieur avec clef et verrou. Cette salle contient les restes du corps de Trakanne affalé dans un fauteuil en cuir abîmé. Par terre, un vieux parchemin roulé, couvert de poussière, s'est échappé de la main pantelante du cadavre. Une forte odeur de putréfaction règne dans la pièce. Derrière Trakanne un placard à moitié ouvert révèle un trésor de près de 4000 GP et les objets magiques suivants :

- un parchemin de protection contre la pétrification,
- un parchemin de protection contre la magie,
- un wand of lightning (12 charges),
- une épée + 1, + 4 contre les reptiles,
- une plate mail + 2.

Un petit tunnel entrecoupé d'escaliers permet d'atteindre le dessus du plateau à quelques pas de la cité d'Apory.

L'esprit de Trakanne rôde dans cette pièce et attaquera quiconque voulant prendre possession de son trésor. L'esprit à un puissant pouvoir : il chauffe tous les matériaux et élève ainsi leur température jusqu'au point de fusion. Ainsi il nuira aux joueurs en chauffant leurs armures, les pièces d'or, voir même les « scrolls » qui prendront feu immédiatement. Les joueurs doivent alors réaliser qu'ils ne pourront prendre possession de ce trésor qu'en faisant disparaître l'indésirable Trakanne.

Le seul personnage qui sache éliminer cet esprit est Kufurnus, l'auteur du parchemin de malédiction lancé par Trakanne. Il vit actuellement dans la cité abandonnée d'Apory. Lui n'a pas de problème avec les esprits car il est cleric, 22ème niveau. Le trésor ne l'intéresse pas. Les joueurs doivent absolument le rencontrer ; soit à Apory s'ils décident d'y passer, soit en le croisant alors qu'il revient de la plage.

Apory

La ville est désertée, les maisons ébranlées par le temps, tout tombe en ruine et est promis à une totale destruction à court terme. Au milieu de cette vision apocalyptique se dresse une vaste demeure parfaitement conservée, et habitée si on se réfère au filet de fumée qui s'échappe de la cheminée. Son propriétaire en est Kufurnus.

Kufurnus

Très puissant cleric, Kufurnus n'a rien à craindre de l'esprit de Trakanne qui d'ailleurs ne cherche pas à l'ennuyer avec ses lamentations continuelles. Cependant Kufurnus connaît le seul remède qui permettrait d'accéder au trésor : accompagner Trakanne dans le monde des morts. Il ne dévoilera pas tout de suite cette unique solution, préférant conseiller aux joueurs des idées comme « bénir le corps », « donner une sépulture » ; les joueurs ont ((Intelligence/2)-3) chances sur 20 de soupçonner Kufurnus d'en savoir plus long. Il propose aux joueurs de venir le revoir le soir même, en cas d'échec. Là il pourra leur donner une solution plus radicale mais beaucoup plus dangereuse.

Le remède

Kufurnus est enfin prêt à recevoir la deuxième visite des joueurs. Il est drapé d'une toge noire, brodée de symboles étranges en or. Après un court repas, il les fait pénétrer dans une salle servant de salon, les fait asseoir et leur explique : « L'âme de Trakanne est prisonnière d'une puissante malédiction qui ne peut être rompue et elle devra errer éternellement sur les terres d'Apory. On peut cependant lui faire trouver le

repos éternel en l'accompagnant dans le monde des morts. Une brèche vers ce monde s'ouvre dans le tronc du grand chêne qui s'élève au sud de cette cité. Il faut y pénétrer et trouver la dague en or et argent. Vous y trouverez également son fonctionnement. Allez-y mais sachez que dans ce monde un seul dieu est maître : la Mort, même moi je n'y suis jamais allé. »

Les joueurs n'auront pas de problème pour trouver l'arbre. Dans son tronc une petite brèche s'ouvre (70 cm de large) donnant accès à un escalier. Il y règne une odeur désagréable de putréfaction.

Le monde des morts

Habituellement, les âmes des morts de dirigent vers une partie du monde des morts inaccessible aux humains, où elles trouvent le repos éternel. Néanmoins, une personne décédée de mort violente (assassinat, empoisonnement, etc...) n'est pas prête pour un tel voyage, et rejoint la partie du monde des morts décrit dans ce scénario.

L'âme, réintroduite dans un corps humain doit subir un certain nombre d'épreuves. En cas d'échec à l'une de ses épreuves, l'âme est considérée comme impure et retourne hanter la terre pendant une période de 1000 ans à la suite de laquelle elle pourra se représenter aux épreuves. Cette partie du monde est accessible aux humains désirant accompagner dans sa quête l'esprit parcourant son ultime marche. Cette région est structurée en quatre grandes parties. La première consiste en une série de pièges, afin d'éviter toute intrusion inopportune des humains. La deuxième est une salle dans laquelle est placée la dague d'or et d'argent permettant de canaliser l'âme des morts. La troisième, composée de quatre salles compose les épreuves : tentations de l'âme pour l'esprit, monstres pour les humains l'accompagnant éventuellement. La quatrième est la plus dangereuse pour ces derniers puisqu'ils risquent d'accompagner l'esprit dans le repos éternel.

Partie I (dessin « p 1 »)

L'escalier est humide mais peu dangereux. Une porte sans charnière bloque le passage. Elle peut être ouverte par la magie ou la force. Derrière, se trouve un escalier que dévalera le joueur qui l'aura brisée. Il chutera de 6 m et perdra 1d6 points de vie. Dès la porte ouverte, un puissant courant d'air vicié refoule les joueurs et s'échappe vers l'air pur. Tout personnage de moins de 40 kg a 10 chances sur 20 d'être emporté par cette tornade et perdra 1d6 pts de vie. Le vent s'arrête après une minute. Les torches sont éteintes et tous les objets mal fixés aux personnages sont récupérables à l'extérieur de l'arbre. Si les personnages ressortent, la porte se refermera ou se rematéralisera.

La première salle est composée de 6 sépultures (cercueils) en forme de sarcophage, placées verticalement et habitées par des squelettes qui s'animent dès que le premier personnage pénètre dans la salle. Les squelettes sont armés d'épées courtes. Au centre de cette salle, s'élève un autel de forme pentagonale. Chaque côté est composé de deux losanges. En poussant les dix panneaux composant ainsi l'autel, celui-ci s'élève d'environ deux mètres laissant le passage à un puits de 9 m de profondeur recelant un diamant géant de 600 GP.

Les pièces 1 et 2 (voir plan) sont de fonctionnement identique. Une trappe cachée s'ouvre sous les pas du premier aventurier foulant sa surface. La chute lui occasionnera 1d12 points de vie. Il se retrouvera dans une salle sombre, genre oubliette, remplie de rats et d'araignées. Il pourra ressortir de cet « enfer » du moyen d'une longue corde. Le fond de chaque couloir est bouché par une statue représentant un centipède dont les yeux sont en rubis (100 gp pièce). Les statues seront libérées d'un sort de pétrification et attaqueront les joueurs.

Le piège 3 : les joueurs progressent après avoir trouvé le passage secret. Quand le poids excède 200 kg, le sol se dérobe et propulse les joueurs dans un grand toboggan circulaire. Cette descente forcée ne leur occasionne aucun dégât. Néanmoins, au bout de celle-ci, se trouvent des pieux ; seuls, les deux aventuriers de tête s'occasionnent des dégâts (1d6 par épieu). Un personnage ne peut se blesser que sur un seul pieu. Chaque blessé lancera 1d20. Si le résultat est 20, il est empalé et triple les dégâts.

Au-delà de cette ultime défense, une porte couverte de runes, s'ouvre sur la salle de la dague.

Partie II (plan « p2 »)

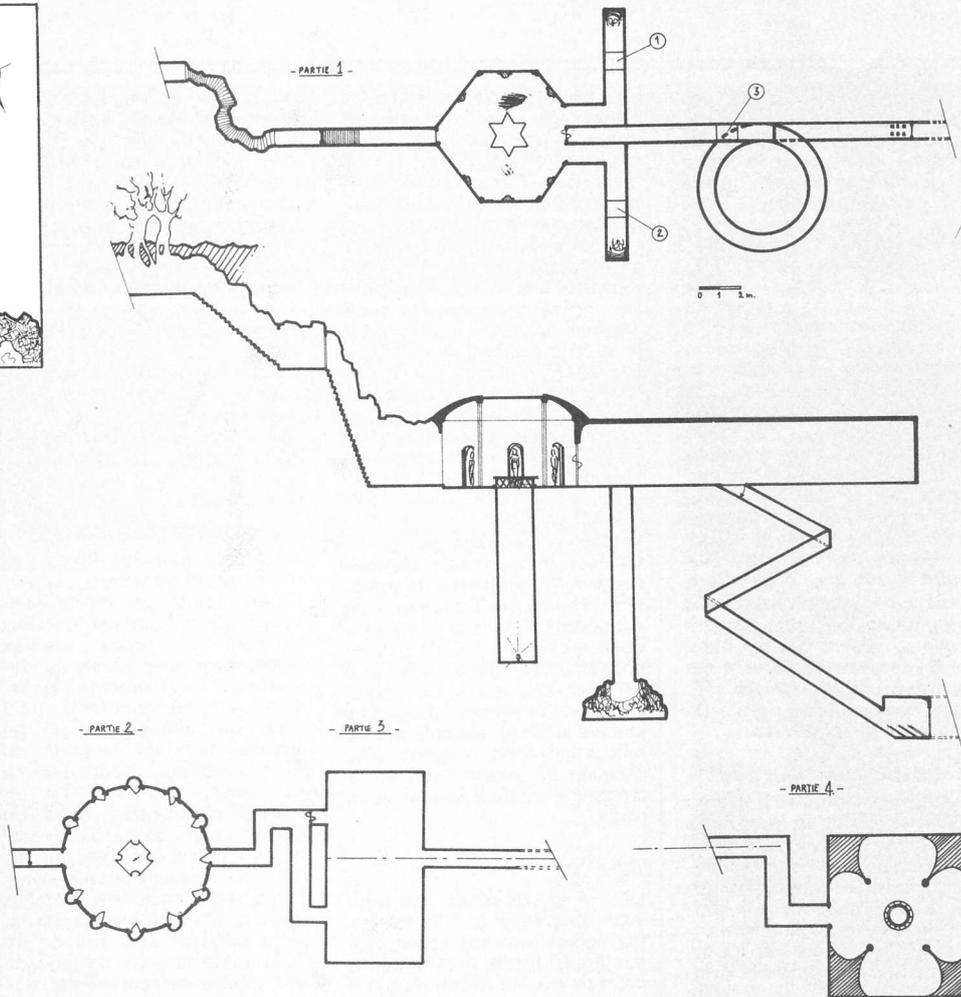
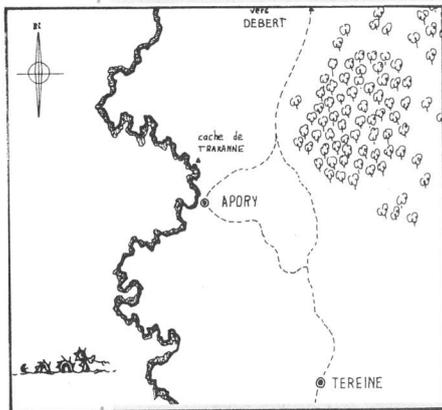
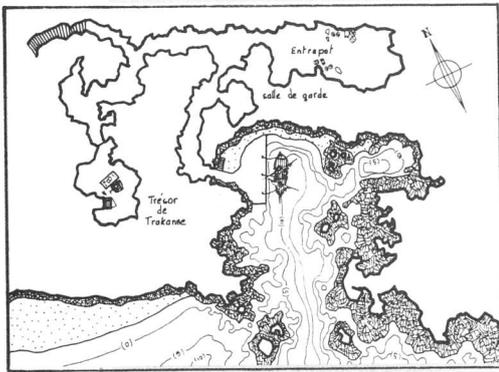
Cette salle est une grande coupole. Au centre, un grand autel en granit est transpercé par une dague d'or et d'argent. Sur le tour de la salle, s'ouvrent 11 portes. Derrière 10 d'entre elles est placé un zombie armé d'une épée courte. Dès que les joueurs ouvrent une porte, ou si ils touchent à la dague, les 10 zombies sortent et attaquent. Dans chaque loge à zombies une explication nécessaire à l'utilisation de la dague est inscrite (en commun) sur le mur.

1ère explication : La dague permet de canaliser l'esprit vers un corps humain, ou libérer l'esprit d'un corps.

2ème explication : Il faut planter la dague dans le cœur de l'homme décédé dont l'esprit erre et la replanter dans le corps d'un être humain de même sexe en train de mourir (vieillesse, maladie...).

Note au MJ

Quand un joueur plantera la dague dans le corps de Trakanne, il perd 1d20 pts de vie (momentanément). Si il est toujours en vie après avoir fait le



transfert, il ne perdra effectivement que 1d4 pts de vie. Si son nombre de points de vie tombe à 0 ou en de-dessous, l'esprit se libère, revient dans son ancien corps et le joueur perd 1d10 points de vie;

3ème explication : Le corps s'animerait et il faut ramener ce mort-vivant dans le monde des morts.

4ème explication : Il faut entrer dans le monde des morts et effectuer 4 épreuves afin de savoir si l'esprit est digne d'y rester. L'homme accompagnant l'esprit sera également jugé.

5ème explication : Le premier, de l'homme ou de l'esprit réussissant son épreuve abrège les souffrances de l'autre.

6ème explication : Si une épreuve rate, l'esprit hantera la terre durant 1000 ans.

7ème explication : La dernière épreuve, donne la mort à... les explications sont alors effacées.

8-9ème explications : Elles ont été détruites par des coups d'épée.

10ème explication : Cette explication n'apparaît que lorsque Trakanne est présente. Pendant qu'ils la lisent, les zombies attaquent. Profitant de cette diversion, Trakanne se libère de tous les liens qui auraient pu l'entraîner, s'enfuit vers la 11e porte et disparaît par la porte secrète. Elle vient de rentrer dans le monde des morts. L'explication donne le contenu de la dernière salle du monde (cf partie 4).

Note au MJ (récapitulation des actions à entreprendre). Après l'entrevue avec Kufurnus,

les personnages doivent descendre au monde des morts pour y trouver la dague d'or et d'argent. Ils en ressortent pour pratiquer le transfert. Ayant en présence le corps de Trakanne et celui d'une femme mourante, un des personnages (qui se dévouera ?) doit, avec la dague, percer le cœur de la pirate puis celui de la seconde femme (victime ou consentante, c'est un autre problème !). Le mort — vivant ainsi créé (esprit de Trakanne dans le corps d'une autre femme) doit être conduit au monde des morts, afin d'y subir les épreuves.

Fonctionnement des épreuves

Les salles aux 4 épreuves sont identiques entre elles. Elles sont séparées en deux par un mur transparent, indestructible. Pour Trakanne, les épreuves seront des tentations. Mais ayant l'esprit rempli de vice elle ne réussira aucune épreuve. Les joueurs doivent le savoir. Il faut donc qu'ils achèvent leur épreuve avant que Trakanne ne rate totalement la sienne. En cas de réussite les joueurs et Trakanne passent à la salle et l'épreuve suivante. Chaque salle est décrite avec les caractéristiques suivantes : explications sur la tentation, temps maximum pour que les joueurs détruisent leurs monstres, et titre et type de monstre rencontré.

Le maître de jeu devra toujours décrire Trakanne comme hésitant avant de se laisser tenter.

Les joueurs doivent voir rater l'épreuve et déduire qu'ils doivent se dépêcher de tuer leur monstre.

Salle 1

Monstre : 1 shadow. AC : 7, HD : 3 + 3, dm : 2-5, Mvt : 12'', AI : CE, T : M,

Tentation : gourmandise.

Quand Trakanne rentre, la table est mise. Elle s'attable et commence à manger et boire.

Temps : 10 tours.

Salle 2

Monstre : 1 wight. AC : 5, HD : 4 + 3, dm : 1-4, 1-8, Mvt : 12'', AI : LE, T : M.

Tentation : Un bel homme lui fait la cour, puis... il l'enveloppe dans une grande cape rouge.

Temps : 5 tours.

Salle 3

Monstre : 2 ghastr. AC : 4, HD : 4, dm : 1-4, 1-4, 1-8, Mvt : 15'', AI : CE, T : M.

Tentation : cupidité. 10 000 GP s'étale sur la table. Trakanne commence à remplir un sac.

Temps : 3 + 1D6 tours.

Salle 4

Monstre : 1 wraith. AC : 4, HD : 5 + 3, dm : 1-6 Mvt : 12'', AI : LE, T : M

Tentation : générosité. Trakanne rentre dans une salle remplie d'âmes prisonnières. Un Su-Monster lui demande son âme en échange de la liberté des autres. Un combat s'engage entre les deux êtres, comme entre le chat et la souris.

Temps : 6 tours.

La dernière salle

Quand les joueurs y pénètrent, il y retrouvent Trakanne. Cette

fois-ci, il n'y a plus de mur transparent. Au centre, on trouve un puits et (le nombre de joueurs) des pointes en pierre sortant du mur. Dès que les joueurs pénètrent dans la pièce, les murs se referment derrière eux, bloquant ainsi toute issue. Ils savent (explication 10) qu'ils doivent placer Trakanne sur le puits, tenir la dague d'une main, et de l'autre toucher une pointe de pierre orientée vers le centre du puits. Quand le cœur de Trakanne sera transpercé par la dague, son âme rejoindra le monde des morts.

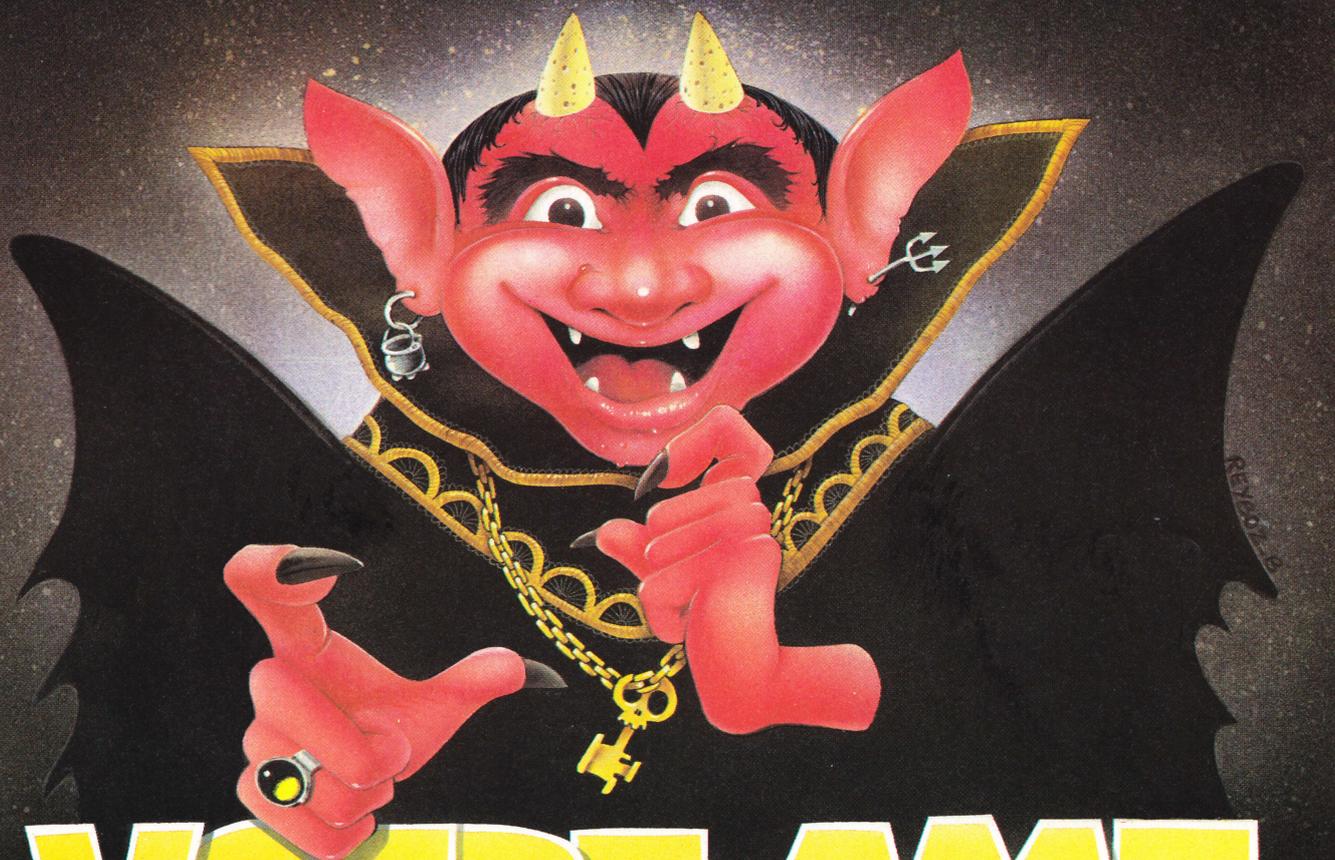
Une fois la cérémonie achevée, tous les personnages tombent évanouis (ils ne s'en rendent pas compte), et ont la vision d'une grande orgie. Ils sont fort tentés d'aller rejoindre cette grande fête. Ils doivent lancer (1d20-7) sous leur Sagesse et cela tous les rounds tant qu'ils râtent leur jet. Si ils ne réussissent pas, ils restent évanouis. Sinon, ils se réveillent et se trouvent en présence d'un démon, bien réel celui-là.

Démon type 1 - Vrock (cf Monster Manual P 18). Il est incapable d'utiliser sa capacité de « Gate ».

Tout personnage mort dans cette salle s'en va dans le monde des morts.

Dès que le monstre est mort, la porte réservée aux humains s'ouvre et leur permet de sortir. Le trésor de Trakanne est enfin à eux.

Christophe Montel et Michel Tulet



**VOTRE AME
NOUS
INTERESSE...**

JUEZ A
Maléfices

Le jeu de rôle qui sent le soufre

EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES DE JEU.

Figurines

CITADEL

Magiciens
Cleres
Voleurs
Orientaux
Nains
Elfes
Morts vivants
Gobelins
Orques
Halflings
Squelettes
Trolls
Géants
Troglodytes
Dragon bleu
Dragon
Villageo
Elfes
Kob
Cave
Hob
Og
Maître
gouvernes
ion



maintenant fabriquées et distribuées en France

Sous licence Games Workshop Ltd U.K.

AGMAT,
BP98 75662 PARIS CEDEX 14
Liste des revendeurs sur demande

