

CASUS BELLI

Le magazine des jeux de simulation

Bâtisses et Artifices :

Une nouvelle aide de jeu

Index wargames

Tous nos articles depuis le n° 1

3 scénarios :

- Rêve de Dragon
- AD & D
- Maléfices

SÉGUR
85

Third World War
Battle for Germany

n° 30



**VOTRE AME
NOUS
INTERESSE...**

JOUEZ A
Maléfices

Le jeu de rôle qui sent le soufre

EN VENTE DANS LES MEILLEURES BOUTIQUES DE JEU.

Japon, an 1281. La flotte d'invasion mongole de Genghis Khan vient d'être détruite dans une effroyable tempête provoquée par Kamikaze, le Vent Divin. Les différents clans japonais n'en continuent pas moins de se mener une lutte sans merci pour la désignation du futur Shogun. Partout, les seigneurs de la guerre font la loi...

Partez à la découverte de la Terre du Soleil Levant avec...

Disponible
fin janvier 86

SAMOURAI

Entièrement
en Français

Un jeu de simulation qui vous fera revivre les exploits des guerriers japonais du XIII^{ème} siècle

Deux grandes cartes couleur,

96 personnages différents, et

6 scénarios :

- L'Embuscade
- Kagemusha
- Les 7 Samouraïs
- La Nuit des Ninjas
- La mise à sac du Temple d'Or
- La Bataille de la Rivière aux Cent Fleurs



Règles spéciales concernant les

Ninjas, les Moines-Samouraïs,

les combats de nuit et la façon

de se faire ... Hara-Kiri !

Traduction & Adaptation
française :
Duccio Vitale

SAMOURAI possède des règles et un matériel de jeu entièrement compatibles avec deux autres jeux de la même collection :

PAS DE QUARTIER !

(Cry Havoc)



De nombreuses figurines
en plomb sont disponibles
pour ces deux jeux.
Échelle : 25 mm

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

SIÈGE

L'épopée des Châteaux Forts



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 TRACIONS	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**
- 14 Têtes d'affiche**
- 16 Les jeux de l'apocalypse**
Third World War — Battle for Germany
Frédéric Armand
- 20 Peter the Great**
Yves Jourdain
- 22 Amirauté : Les mines**
Jean Ricard
- 25 Index Wargames**
Tous nos articles depuis le n° 1
Frédéric Armand
- 28 Squad Leader**
2 scénarios sur Radomsyl 44
- 30 Conquête stellaire**
Bruno Giraudon
- 33 Petites annonces**
- 34 1812 : Les règles du championnat de France de wargame 86**
Jean-Jacques Petit.
- 41 Ludotique**
- 43 Devine**
- 46 Une journée à la rédaction**
Véronique Béné
- 49 Morrow project**
Frédéric Mora
- 52 Bâtisses et Artifices**
La ferme fortifiée
Cyril Rayer et Jean Balczesak
- 56 Hidekura**
Cité médiévale japonaise
Philippe Dohr
- 58 Le mystère égyptien**
Scénario pour Maléfices
Jean Balczesak
- 62 La forêt des sentinelles mortes**
Scénario pour Rêve de Dragon
Denis Gerfaud
- 67 Une histoire de fous**
Scénario pour AD & D (5/6)
Jérôme Bohbot

CASUS BELLI N° 30, 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 Durish. Directeur Commercial de Publicité : Olivier 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 assisté de Jean Balczesak. Dessinateurs : Actéon, Véronique Béné, V. Beuslin, Didier Guiserix, Bernard Verlhac, Stéphane Truffert, Xavier. Couverture : Thierry Ségur. Poster : Thierry Ségur. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Agnès Pernelle. Composition et Imprimerie SALT — Tél. 30.50.40.90. Dépôt légal : Décembre 85. Commission paritaire N° 63.264. Copyright CASUS BELLI 1985.

A propos des jeux cités en références dans nos scénarios : *Maléfices* est une marque déposée de JEUX DESCARTES, *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. De tels documents ne seront pas renvoyés.



UN LUXE
PAREIL?

C'EST MONSTRUEUX

- | | | | |
|---|--|---|--|
| 5 Air Assault on Crete - Chevalry and Sorcery. | 15 Viva Zapata. Spichenen - Jeu inédit - Pouvoirs "Psioniques". Bushido - Article et Module. | 20 Dragon Ouest Friedland. Design de scénario. | 25 Opération market garden Les jeux de Super héros Module Légendes des 1001 nuits. |
| 9 Red Star - White Eagle, jeux d'alliances, figures exotiques... | 16 La nuit de l'Esprit Apocalypse - Jeux Le monde de Runequest. Les caves de Thraoril. | 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. | 26 Battle for the Ardennes, Méga : Les armes à feu, Empire Galactique. Module Super-Héros pour 4 systèmes |
| 10 Freedom in the Galaxy, l'empire au 300 ^e Space Opera... | 17 Call of Cthulhu Jeu inédit : Garigliano - Amiralauté Ace of Aces (suite) Nouvelles du Front... | 22 Bataille de la Marne Flottes de 1940 Treasure Traps, Cthulhu en 80' | 27 SPECIAL SCENARIOS (Wargames et Jeux de rôles. |
| 11 Citadel, un jeu pour ZX 81, un jeu inédit. | 18 S.O.S. wargamer solitaire. Bounty Hunter. Le visiteur, scénario MEGA. Légendes. | 23 La nuit de Wormezza Cry Havoc • Siège. | 28 Western desert Alesia, Malélices, Module Middle earth |
| 12 Gl. A.O.V. 3 scénarios. Panzerblitz. Runequest. Divinités Dnd' D. | | 24 13 JdR d'Heroic Fantasy • La Guerre Navale. | |
| 14 Pacifique 42. Figurines. Fantastiques - La 7 ^e victime Sheckley/Space Opera. Le module rat noir. | | | |

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 compensable 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 compensable à Paris.

Champs sur Marne

A **Champs sur Marne**, les 18 et 19 janvier 86, Casus Belli et le Centre Social et Culturel George Brassens vous proposent un « **RETOUR A BROCELIANDE** », Brocéliande étant, comme tout le monde le sait (non ? !) un club de la LICJS...

Donc, du samedi 14 h au dimanche 18 h NON-STOP, initiations, démonstrations, expositions, cinéma, bourses d'échange...

— Jeux de rôle made in France ou traduits, certains en avant première et/ou avec les auteurs, (profitez-en) ;

— jeux de plateau aussi divers que passionnants (*bien sûr*) ;

— wargames avec figurines, antique, médiéval et napoléonien (*grandiose* !) ;

— cinéma : *Excalibur*, de John Boorman, le samedi à 21 h (*épique* !) ;

— Exposition de dessins originaux et de figurines peintes (*joli* !) ;

— Et, si vous voulez en profiter pour faire des échanges avec d'autres joueurs, n'oubliez pas de vous munir de vos jeux délaissés (*eh, pourquoi pas ?*).

Participation gratuite. Centre Social et Culturel Georges Brassens, Place du Bois de Grâce, 77420 Champs sur Marne. Tél. : 60 06 60 60.

Nantes

Rappelons que les clubs **Stratégie et Maléfice** et **Les lanciers de l'Ouest** vont mettre de l'ambiance à la **Manu** (Bd de Stalingrad) les 15 et 16 février prochains.

Expos, tournois, bref, le grand jeu. Nous avons reçu des précisions sur le tournoi de figurines : on jouera en antique sur la Flèche et l'Épée ainsi que sur la 5bis, et en Empire sur Les Aigles (modif. Tramson et CSG). Pour cette compétition, les listes d'armées devant être établies à l'avance, les amateurs peuvent se renseigner rapidement, le soir au 40 52 15 57 ou 40 20 39 47. Ou bien encore au club, les Lanciers de l'Ouest, M. Lelu, 36 rue du pré fleuri, 44470 Ste Luce sur Loire.

Marseille

Orc and Troll, le club de l'ENS de Physique de Marseille organise son **2e tournoi de D & D les samedi 25 et dimanche 26 janvier 86** dans les locaux de l'école.

Au programme de ces journées, 3 modules d'environ 4 h chacun, de niveau 5 à 7, avec comme il se doit, de nombreux lots pour les gagnants. On se renseigne auprès de E. du Pasquier ou J.S. Villers, à l'ENSPM, Domaine universitaire de St-Jérôme, rue H. Poincaré, 13397 Marseille Cedex.

Légendes de concours

Le concours de scénarios pour **Légendes Celtiques** et **Légendes des Mille et Une Nuits** annoncé dans Casus Belli n° 25 voit sa durée prolongée jusqu'au 31 mars 1986. Son organisation a été reprise directement par Jeux Descartes et l'équipe des Légendes. Bien sûr, les scénarios déjà reçus participent normalement au concours dont nous vous

rappelons les prix :

1er prix : 7 000 Frs

2e prix : 3 500 Frs

3e prix : 1 500 Frs

4e et 5e prix : Abonnement (ou prolongement) d'un an à Casus Belli.

N'attendez plus, envoyez vos scénarios originaux à l'adresse suivante : **Jeux Descartes** et **L'Équipe des Légendes**, 5 rue de la Baume 75008 Paris

Attention : gardez une copie de votre scénario ; les manuscrits ne seront pas renvoyés.

Figurine :**Coupe de France et Coupe d'Europe**

S'il est un peu tard pour vous inscrire au **1er tournoi de Paris de Jeu d'histoire antico-médiéval**, qui se déroulera les 8 et 9 Février au CNIT dans le cadre du Salon

Wargames : réveil d'un championnat...

Quand Jean-Jacques Petit m'a téléphoné pour me dire : « *Xavier, c'est bien beau d'organiser un Championnat de France 86 mais il faudrait qu'on explique tout ça aux autres joueurs !* », je ne pensais pas que la tâche serait aussi rude. Transmettre un enthousiasme, ça se fait habituellement de visu, et ici je n'ai que quelques lignes pour vous communiquer l'élan qui nous a poussé, il y a quelques jours à la Convention d'Orgeval à relancer ce projet fou de « Championnat de France de wargames ».

Il y a plusieurs années, notre « Hobby » prenait son envol avec le 1er Championnat de France sur Héraklios et l'enthousiasme était énorme. La seconde version survint, moins bonne, boudée même, pour de multiples raisons. Puis plus rien, du moins au niveau national, et les wargameurs se retrouvent en grande majorité isolés.

En 84, quelques professionnels (Jeux Actuels, Jeux Descartes, Mr Barrau de la SPODEX) proposent à une équipe de passionnés d'organiser une Convention Nationale du Jeu de Réflexion au sein du Salon de la Maquette pour 1985.

La Convention a eu lieu, ça a été un succès pour tous ceux qui s'y trouvaient. Pour 1986, cette convention se transforme en un Salon du Jeu de Réflexion. L'unanimité s'est imposée pour faire de cette manifestation : l'événement ludique 86 !

Avec votre aide et votre participation, ce Championnat 86 sera celui de l'amitié et de l'enthousiasme mais ne nous y trompons pas, il aura toutes les marques du sérieux et du professionnalisme voulues, car chacun met la main à la pâte dans sa spécialité :

du Jeu de Réflexion, vous pouvez par contre noter ces deux rencontres sur vos tablettes.

— La **2e coupe de France de Jeu d'Histoire antico-médiéval** aura lieu en mai 86.

— La **2e coupe d'Europe de jeu d'Histoire** est déjà en cours d'organisation, avec la participation de nombreux clubs européens. Rappelons que l'an passé avait vu la victoire impressionnante des joueurs anglais. Les continentaux sauront-ils tenir tête, cette fois ?

Pour de plus amples précisions, contactez Laurent Claussmann, 77 Av. de St Mandé, 75012 Paris. Ou bien le club *Les Grandes Compagnies de l'Est Parisien*, tous les soirs de 19 h à 24 h au CISP, 6 Av. Maurice Ravel 75012 Paris.

Jean-Jacques Petit a dû, en 15 jours, fournir une maquette à C.B. à partir d'un jeu qu'il avait dans ses cartons.

Casus Belli, à cause de l'audience qu'il a dans nos milieux ludiques, publie la règle intégrale, les pions et une carte d'entraînement dans le plus proche C.B.

Le Journal du Stratège va consentir de considérables (eut égard à la taille modeste d'Hexalor) efforts financiers et de temps pour que ses rédacteurs testent la jouabilité du jeu, proposent des amendements et réalisent la carte définitive.

Les membres de la LICJS et notamment Denis Hanotin, passent quasiment tout leur temps de libre à promouvoir notre Hobby et ce Championnat, et vont se « sacrifier » pour l'arbitrage, là même où ils auraient tant aimé jouer.

Alain Beaussant enfin, va se débrouiller pour préparer les meilleures conditions d'accueil (couchage, restauration, animation après 19 h 00) aux joueurs de province qui viendront, nous l'espérons, nombreux à ce Championnat.

Voilà, en espérant que vous tous accueillerez cette idée de la meilleure façon possible : en y PARTICIPANT !

Xavier Jacus

P.S. : nombre de places forcément limité : une centaine ; date : 2 jours les 8 et 9 ou 15/16 février ; inscriptions ouvertes à la SPODEX, 101 rue Saint Lazare, 75009 Paris. Joindre un chèque de réservation de 20 Fr en précisant « Championnat de France wargames » qui se chargera de vous faire parvenir en temps utile tous les renseignements complémentaires et dernières minutes, non publiés dans Casus Belli ou le Journal du Stratège.

C'est nouveau. On vient d'installer une tribune dans CB. Dans les nouvelles du Front. Opinions, réactions, explications : à chaque fois, carte blanche à une ou deux personnalités du Jeu. Le premier à prendre la

parole : François Nedelec qui, comme nous tous, grince des dents en voyant certains journaux fonder tête baissée dans un racisme anti-jeu (« le jeu qui tue ? »), sur la foi d'un communiqué en provenance des Etats-Unis dont personne n'a vérifié les bases... Une autre rubrique (dont l'auberge du CB 29 constituait « l'apéritif ») : Bâtisses et artifices. Des lieux typiques du ... médiéval-fantastique, avec leurs rouages secrets, architecturaux ou humains. Le tout garni de deux ou trois thèmes de scénarios. Les MJ ne seront plus pris au dépourvu. Enfin, dans un tout autre domaine : Véronique Béné à une vocation d'ethnologue : elle est allée, au cœur de la jungle asphaltée, étudier les mœurs d'une tribu bizarre, et nous a ramené une BD, série de croquis pris sur le vif : « une journée à la rédaction ». Une tranche de vie dont les rites et le langage nous échappent...

D.G.

Manifs compte rendu

3e Triathlon

A l'initiative du club *Le Fer de Lance*, la troisième édition du Triathlon Interclub de l'île de France s'est déroulée, les 15 et 16 novembre derniers dans le cadre du Centre Culturel de Boulogne Billancourt. Onze clubs présents réunissaient une centaine de participants. A l'issue des deux journées, chaque discipline désignait son vainqueur. Le club *RAN* (Redoutables Adversaires de la Neutrallité) pour Diplomatie, un joueur

indépendant (Rémy Gerson) pour Fief, le club *Le Pendu* pour Squad Leader, et le club organisateur le *Fer de Lance* pour son équipe de jeu de rôle et son Maître de Jeu. En finale, vainqueur toutes catégories, *Le Pendu*, de HEC.

Les modules valorisaient essentiellement la performance d'acteur des joueurs. En AD & D, les aventuriers disposaient de 4 h pas une seconde de plus, pour ramener la preuve tangible de la mort d'un puissant magicien. Dans l'Appel de Cthulhu, les investigateurs, membres d'une équipe de FR3, parcouraient Paris afin de découvrir l'origine de meurtres commis par... des vieillards armés de rasoirs !

Incontestablement, les thèmes ne manquaient pas d'originalité. Mais, au chapitre de l'originalité se faisait aussi remarquer le système de notation, contesté par certains, en tout cas peu adapté à ce type de tournoi.

VOUVE

Le samedi 26 octobre, le club nantais *Stratégies & Maléfices* organisait une simulation de course automobile en temps réel. L'épreuve a duré 12 heures et s'est déroulée sur un circuit à l'échelle des miniatures du commerce. Les règles utilisées étaient celles de *Speed Circuit*, modifiées en ce qui concerne les accrochages entre véhicules et les effets de la météo. Des arrêts aux stands permettaient de faire le plein d'essence, de réparer la voiture et de changer de pneu (pour temps sec ou pour la pluie).

Huit voitures prirent le départ à 11 h du matin et après une période de test où l'on vit quelques têtes à queues, la course prit un rythme régulier. Seuls les arrêts aux stands et la météo modifiaient l'ordre des concurrents. La fin de l'après-midi fut marquée par l'abandon de trois voitures, moteurs cassés. Malgré le peu de



joueurs encore en course, la lutte fut acharnée durant les dernières heures et deux autres voitures cassèrent. Le suspense fut maintenu jusqu'au bout puisqu'à un tour de l'arrivée, une stupide panne d'essence privait le pilote de tête d'une victoire méritée.

Classement :

1 — Corinne Durringer et Dominique Cerclé de Nantes,
2 — Didier Guillaume de Rennes,
3 — Pierre Jean Godin et Antoine Pouzet de Nantes.
Classement d'honneur pour Christian Jaouen de Rennes qui surveillera sa jauge d'essence la prochaine fois.

CHAMPIONNAT DE FRANCE 1985 — SECTION ANTIQUE

231 parties jouées par plus d'une centaine d'inscrits. Voilà en bonne place la cuvée 85. Arbitré par *Les Centurions du Sud-Ouest* sur un système de notation proche de celui des tennismen, le championnat 85 a couronné un joueur de Grenoble, A. Roudil (de l'AMM). Si vous désirez participer, dès à présent, à cette compétition permanente pour 86, il suffit de vous adresser à : Centurions du Sud Ouest, 1 place Gabriel, Cante Coucut 33320 Eysines.

I.P.O. : Immortels de Paris Ouest
L.V.H. : Lions du Val d'herblai
C.M.O. : Conquêteurs des marches de l'Ouest (Paris)
K.R.A.C. : Krieg spiel rhone alpe club de Lyon
Montp. : Club de Montpellier
A.M.M. : Club de Grenoble
C.S.O. : Centurions du Sud Ouest
C.S.G. : Chevaliers de St-Gilles (Toulouse)
G.C.E. : Grandes Compagnies de l'Est Parisien
L.O. : lanciers de l'Ouest (Nantes)
C.R.J.H. : Club Rouanais de jeu d'histoire

1	— M. ROUDIL A. A.M.M.
2	— M. THERON CRJH
3	— M. HAZARD CRJH
4	— M. BERARD A. A.M.M.
5	— M. BOUTINAUD CSO
6	— M. PAUZAT CSO
7	— M. ROZIER LVH
8	— M. DECASANOVE CSO
9	— M. HAUTEFORT J.M. IPO
10	— M. LANDA CRJH
11	— M. DEJOUX CMO
12	— M. IMBACH J. Ph. Montp.
13	— M. MERCIER LVH
14	— M. MASSON LVH
15	— M. TURPIN CSG
16	— M. PARIS CRJH
17	— M. SAUBADE A. CSO
18	— M. FEFFER CRJH
19	— M. PLATTRET A.M.M.
20	— M. ALLARD GCE
21	— M. SCHEIDBACH CRJH
22	— M. MANE KRAC
23	— M. ROUX KRAC
24	— M. PARANT CSO
25	— M. DEKRAMER CSG
26	— M. COSSON F. CRJH
27	— M. BLANCHARD CRJH
28	— M. MENEROUD A. A.M.M.
29	— M. DELGAY CSG
30	— M. DELESQUE CRJH
31	— M. VENES CSG
32	— M. RESSEN COURT GCE
33	— M. LANCELON A.M.M.
34	— M. BARBAROUX CSO
35	— M. TIRTAUX CRJH
36	— M. VALETTE A.M.M.
37	— M. JUBLIN L.O.
38	— M. DURIN CSO
39	— M. CORBIERES Montp.
40	— M. TESTE A.M.M.
41	— M. BESSE CSO

8 — 279	42 —	M. BELAUBRE IPO
8 — 266	—	M. CESAR CMO
7 — 221	—	M. DALMON CMO
7 — 219	—	M. KRAMER CMO
7 — 210	—	M. SFERLAZZO CMO
7 — 205	47 —	M. GAYOUT CSG
7 — 204	48 —	M. PEREZ LVH
6 — 188	49 —	M. BAURE CSO
6 — 179	—	M. PHILIPPE CMO
6 — 174	—	M. MORAL IPO
6 — 170	—	M. GONDARD KRAC
6 — 155	—	M. GONOD KRAC
6 — 150	54 —	M. GOMEZ Montp.
5 — 145	55 —	M. HUET L.O.
5 — 145	56 —	M. PRUDHON CSO
5 — 135	57 —	M. POLASSAT Montp.
5 — 134	58 —	M. GAUTHEY GCE
5 — 134	59 —	M. GUIBERT CRJH
5 — 131	60 —	M. TUOT CMO
5 — 127	61 —	M. BELZIC L.O.
5 — 124	—	M. BERGON A.M.M.
5 — 120	63 —	Mlle OLAZCUAYA CTR-CSO
5 — 110	64 —	M. CAPEL CSO
5 — 108	—	Mlle HAUTEFORT M. IPO
	66 —	M. DEMANGEOT KRAC
	—	M. GONDARD KRAC
5 — 106	68 —	M. IMBACH E. Montp.
5 — 104	—	M. PICAT CRJH
5 — 101	70 —	M. FREMONT GCE
4 — 96	—	Mme HAUTEFORT A.L. IPO
4 — 92	72 —	M. ELOI CRJH
4 — 90	73 —	M. DESPA CRJH
	—	M. KNIGHT CRJH
4 — 86	—	M. JUNET KRAC
4 — 83	—	M. DESCOING GCE
4 — 81	—	M. PETIT GCE
4 — 80	—	M. VAUVILLIERS GCE
4 — 77	—	M. PIERRAT GCE
	80 —	M. GOURIOU LVH
4 — 75	81 —	M. TERRIEN L.O.
4 — 71	82 —	M. LUMAMET CSO

4	— 70	83	— M. LEGRAND M. CSG	3	— 15
		84	— M. FORR. Alt. ego	3	— 12
		85	— M. MENEROUD F. A.M.M.	3	— 10
		— M. WAGNIER GCE			
		87	— M. DURAND G. CTR-CSO	3	— 8
		— M. ROUX CSG			
		— M. LAFLAQUIERE CSG			
		90	— M. OUZZAN CTR-CSO	3	— 1
		— M. CERTAIN CTR-CSO			
		— M. EVRARD Montp.			
		93	— M. SAUBADE JM. CTR-CSO	3	— 0
		— M. BAGGIO CSO			
		— M. BERMEJO CSO			
		— M. NOUZAREDE CSO			
		— M. SCHALH CSO			
		— M. THORIN CSO			
		— M. XUEREB CSO			
		— M. BARTOLO CSG			
		— M. BAZIN CSG			
		— M. CAMEL CSG			
		— M. LEGRAND E. CSG			
		— M. CLOTEAU L.O.			
		— M. MARNOCORDATO L.O.			
		— M. LANGLOIS LVH			
		— M. RO LVH			
		— M. BERLAND Montp.			
		— M. DEJEAN Montp.			
		— M. BERTRAND GCE			
		— M. CARETTE IPO			
		— M. LECONTE IPO			
		— M. ROUMEGOUX IPO			
		— M. ZIMMERLIN IPO			
		— M. ALPHONSI A.M.M.			
		— M. BERTHELET A.M.M.			
		— M. CAINE A.M.M.			
		— M. PICHIOTTINO A.M.M.			
		— M. DELOBRE CMO			
		— M. MAZZOLENI CMO			

Niveau
Résultat



le cercle

librairie.galerie
disques.jeux

pour les
joueurs avertis

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre **Art de Vivre**

78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00

10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

Nouveautés

Vu l'intervalle bigrement court qui sépare la parution des CB 29 et 30, pas grand chose en nouveauté cette fois...

LES FRANÇAIS

Mazas

Je vous eusse bien parlé des deux premiers wargames de ce nouvel éditeur, **Jérusalem 1099** et **Wagram 1809**, mais il paraîtront probablement alors que ces textes sont déjà rédigés. Entrevues à la convention d'Orgeval, les cartes, bien faites, laissaient augurer de bonnes choses. A suivre. (Si vous désirez plus de renseignements, vous pouvez les contacter : Mazas éditions, 5 rue de la Résistance, Résidence Atrium 59570 Bavay.

Jeux Actuels

● **Les baladeurs de la Morts** n'est pas un article condamnant l'usage du walkman mais une campagne pour l'*Ultime Epreuve*. Elle s'adresse à un groupe de cinq joueurs de

niveau « aventurier ». Une aventure signée Pierre Cléquin.

● Sauf cas de tremblement de terre ou de conflit mondial, **la Compagnie des Glaces** nous est promise pour courant janvier.

● Egalement courant janvier, seconde édition de **Bastion**, version revue et corrigée. Ainsi que du premier supplément : *la rue*.

● Enfin, fin janvier, et sous réserve, le fameux **Advanced Squad Leader** sera peut-être enfin importé.

Jeux Descartes

● Je me suis fait mettre en boîte pour avoir annoncé à tort que *A la recherche de Kadath* y était (en boîte). Confondant ainsi avec *Les masques de Nyarlathotep* qui lui y est (en boîte). Tout ça pour dire que le nouveau scénario pour l'Appel de Cthulhu s'intitule **Murmures des Profondeurs** (VF de Whisper from the Abyss).

Gallimard

● **L'Oeil noir**, parallèlement à son édition par Schmidt France, paraît également en librairie sous la griffe de Gallimard, dans la lignée des livres dont vous êtes le héros. En-dehors de ses attraits de présentation, cette version a également profité de petites retouches au niveau du texte ; ainsi les certificats d'identité sont redevenus de plus traditionnels feuilles de personnages.

LES ANGLO-SAXONS

Chaosium

● **Alone against the Wendigo** : un scénario solo du type livre d'aventure, utilisant les règles de l'*Appel de Cthulhu*.

● **Fragments of Fear** est une sorte de second « compagnon » pour *Call of Cthulhu*, compilation de sorts disséminés dans les divers scénarios, de nouveaux modules, déités, ainsi que des « réponses aux questions que vous vous posez ».

● **The Sea Elves**, une nouvelle « culture complète » pour *Elfquest*, bien sûr accompagnée de scénarios. Elle devrait permettre à ceux qui le désire de rester « dans le ton » de la BD tout en s'affranchissant de la personnalité envahissante des wolfriders...

● **Stormbringer**. Un jeu passé relativement inaperçu.

On aurait pu croire à un bide, et l'oublier. Et pourtant, quand on en parle, les regards s'allument. Chacun raconte SA partie. Certains y jouent régulièrement. De plus en plus, en fait. Et ce aux Etats-Unis comme ici. Résultat : à quelques semaines derrière le *Demon Magic*, suite du Stormbringer Compagnon, voici une campagne intitulée **Stealer of Souls**.

Citadel

● Le 3^e « **Citadel Compendium** » est paru. Toutes les figurines, et il y en a des pas tristes, plus quelques rubriques dont une BD. Pour rêver sur celles que vous pourrez pas vous offrir...

Games Workshop

● En même temps que la version **De Luxe de Talisman**, voici un nouveau boardgame, **Warrior Knights**.

● Second module de l'éditeur anglais pour *Call of Cthulhu* : **Nightmare in Norway**.

● Pour *Warhammer*, **Village Pack II**. Comme son nom l'indique...

● **Queen Victoria and the Holy Grail**. Avec un titre pareil, qui songerait qu'il s'agit d'un scénario pour *Golden Heroes* ? Sous Buckingham palace se cachent d'étranges mystères...

ICE

● **Thieves of Tharbad** est un nouveau module pour *Middle Earth*.

● Les deux premiers scénarios pour le nouveau jeu de ICE, *Spacemaster*, s'intitulent **Impérial Crisis** et **Akaisha Station**.

● Des livre-jeu dans la série *Middle Earth* : la série se nomme **Tolkienquest**, et les numéros 1 et 2 sont parus.

Pacesetter

● Pour les fans de *Chill*, deux nouveaux modules, **Evenings of Terror** et **Deathwatch**.

● Pour *Timemaster*, idem et ça s'appelle **Terrible Swift Sword** et **Eye of Wotan**. Mais je crois que ça intéresse déjà moins de monde.

● Pour *Star Ace*, est-ce que quelqu'un m'écoute ? Pour *Star Ace* : **Alien**.

Steve Jackson

● On vous avait parlé brièvement, dans CB 29, de *Man to Man combat*. Ces règles font partie d'une série intitulée **GURPS**, règles de jeu de rôle à vocation universelle, dont le deuxième volume vient d'être édité : **Orc Slayer**.

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

● *Toon* continue à faire des petits. Et on donne toujours dans le délire avec le second supplément : **Toon Silly Stuff**.

TSR

● Pour *Dragon Lance*, le DL8 se nomme **Dragons of War**.

● Voici déjà le premier scénario pour *Battle System* (voir CB 29). Il s'intitule **Bloodstone Pass**, alias le « H1 ».

West end Games

● **Imperium romanum II**. Certes le premier « imperium » était déjà un bon jeu.

Un bon jeu, mais... Bref, on a rôlé après la carte, laide et pas claire, et pouf ! en voici une jolie à la place. On a pleuré sur l'absence de pions pourtant importants dans l'histoire de Rome et bing ! en voilà plein de nouveaux, etc. Bref, avec ses trente cinq scénarios, dont une partie entièrement originaux, c'est le même jeu en plus clair, en plus beau, en plus complet.

● **The Enterprise Encounter**. Un boardgame où nos héros startrekiens doivent récupérer une partie de l'équipage disséminé à travers l'espace et le temps, tout en échappant à l'ennemi Klingon. On vous dit ça juste histoire d'en avoir parlé...

CORBEIL

Les Aventuriers de l'Imaginaire attendent les plus braves et les plus téméraires des joueurs, et ce tous les samedis à partir de 14 h. Ils pratiquent régulièrement AD & D, l'Ultime Epreuve, l'Appel de Cthulhu, Mega, et occasionnellement Féerie, Maléfices, Middle Earth et bientôt Rêve de Dragon. Lieu des réjouissances, la Maison pour Tous de la MJC de Corbeil, 45 allée Aristide Briand, 91100 Corbeil. Tél. : 64 96 27 69.

SARTROUVILLE

Le groupe *W.O.D.K.A.S.*, qui a d'ailleurs participé aux Nouvelles du Front de CB dans le passé, s'officialise sous forme de club. On y joue aux JdR mais le club compte aussi quelques spécialistes-es-wargames très au courant... Tout ça fonctionne les samedis et dimanches au 44 rue du Cl Fabien, à Sartrouville, et on se renseigne plus avant au 39 13 13 27.

DIJON

Simulation Bourgogne offre dès le départ à ses adhérents la possibilité de jouer à une cinquantaine de wargames différents, ainsi qu'à AD & D et l'Appel de Cthulhu. Les activités s'adressent tant aux joueurs confirmés qu'aux débutants. Des séances d'initiation au wargame sont déjà prévues. Contactez Jérôme Marty, 7 rue Crébillon, 21000 Dijon ; tél. : 80 30 36 64, ou Pascal Faivre au 80 30 41 78.

QUEBEC

Le club de jeu de rôle et de stratégie de Maisonneuve, au Québec, cherche à établir des contacts avec des clubs de France et d'Europe (Belgique notamment). Fort d'une centaine de membres, son idée est d'échanger tant des « points de vue » que des modules maison, et surtout du matériel. En effet, le club dispose des jeux dès leur sortie en Amérique, et serait par contre intéressé par les sorties de jeux français, qui tardent souvent à parvenir au Québec. Pour leur écrire : Club de jeu de rôle et stratégie, Sogécom, 3800 est, Rue Sherbrooke, Montréal, Qué.H1X2A2. (Sogécom signifiant : Société générale des étudiant(e)s du Collège de Maisonneuve).

PARIS

Leurs dragons ne doivent pas manquer de souffle ! En effet, *La Confrérie des Innommables* vient de se créer... au sein de l'Association Sportive de l'Université Paris 1 (Tolbiac). On y joue principalement à AD & D et l'Appel de Cthulhu, Runequest et bientôt C & S (côté JdR) ; ainsi qu'à Squad Leader, Third Reich, Vietnam, etc... (côté wargame) ; et on y attend tout amateur de Diplo ou de Civilisation... Pour tout ren-



seignement, contacter : AS Paris 1, La Confrérie des Innommables, 90 rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : 45 84 31 98.

PARIS

La création d'ateliers jeux de simulation par l'ADAC avait déjà fait l'objet de quelques lignes dans CB 29. Signalons en plus qu'outre les ateliers plus spécialement adressés aux adultes, des ateliers « spécial jeunes » accueillent les enfants de 11 à 14 ans durant les vacances scolaires. Les premiers ateliers, durant les vacances de novembre, ont suscité un grand intérêt de la part des jeunes joueurs, notamment sur les jeux de rôle. Les prochains auront lieu lors des vacances de février 86. Pour tous renseignements sur les lieux et horaires, s'adresser à Martine Muller, directrice des ludothèques de l'ADAC, 27 quai de la Tournelle, 75005 Paris, tél. : 43 25 96 09, ou 42 77 86 09, ou encore 42 29 65 03.

LAON

Créé il y a deux ans à la MJC, le club jeu de rôle/jeux de simulation de Laon est désormais installé au sein d'une association de quartier, l'AR-VIF (Association des résidents du Village Ile de France). Le club assure deux séances par semaine, les mardis et mercredis à partir de 17 h 30, et commence à étendre des « annexes » dans certains établissements scolaires du coin... On y pratique surtout AD & D et Cthulhu, ainsi qu'une dizaine de wargames... Vous pouvez contacter les responsables, Isabelle et Patrick Degembre, 1/14 place des Maraîchers, 02000 Laon, tél. : 23 20 32 66.

NIMES

Le club nimois *Les Arécomiques* change d'adresse ; vous le trouverez désormais au 1 rue Baudin, à Nîmes. Plus de renseignements au 66 26 06 70. Pour votre culture générale à tous, le club tire son nom du peuple celte, les Voltes Arécomiques, qui s'installèrent dans la région vers le 3e siècle avant JC, et dont la capitale

était Nîmes. Le mot arécomique signifiant en celte : courageux, brave... Retenez bien cela, la prochaine fois il y a interro écrite.

CRETEIL

Ouvrant ses grands yeux étonnés sur le (les) vaste (s) monde (s), le club de l'université de Créteil/Paris XII vient juste d'être baptisé : *Le sanctuaire de l'Inconnu*. Mais comme il est précoce, il joue déjà à AD & D, Cthulhu, Middle Earth et C & S, sans oublier Killer, Diplomatie, Squad Leader et d'ailleurs tout jeu que vous jugerez bon d'y amener vous-même. En attendant de plus vastes horaires, le club fonctionne tous les vendredis de 14 h à 21 h, bât. P, salle P011. On s'enquiert d'autres précisions auprès des deux étudiants L.E.A. suivants : Olivier Monbazet, 3 cours Marigny, 94300 Vincennes, tél. : 64 02 52 33, ou bien Pascal Levy, au 48 84 81 33. Ou encore au service de l'Etudiant à la fac (et merci à Claire).

ANNEMASSE

La Compagnie des Dragons se réunit tous les samedis de 14 h à 19 h, aux Galeries Annemassiennes, 12 rue de la Gare, 74100 Annemasse. On y joue à AD & D, Cthulhu, Car Wars, Légendes, Star Frontiers, Diplo, un tas de wargames, de jeux de société. Le club prévoit déjà plusieurs manifestations au cours de l'année 86. La cotisation annuelle est de 120 F, et l'on peut se renseigner sur les lieux, ou auprès du responsable, Daniel Buchaca au 50 38 12 47.

VORTIGERN

L'Association Vortigen a décidé de vent en poupe. Elle a publié cette année : un fascicule d'introduction au jeu de Diplomatie, le centième numéro de son fanzine (plus de cent cinquante pages, des tas d'articles sur Diplo, des variantes, une analyse en détail de Civilisation, etc). Et elle s'apprête à publier les règles d'Influence Mondiale, une création originale de Christophe Barot, qui simule dans ses moindres détails la politique internationale du monde contemporain. En outre, elle continue d'organiser des parties par correspondance : Diplomatie (classique et variantes), Civilisation, et, maintenant, le Football. Plus de dix parties ont été lancées de janvier à novembre 1985. Si les jeux de négociation vous intéressent, écrivez à : Roland Prévot, 70 rue du Château des Rentiers, boîte 45, 75013 Paris, pour obtenir des renseignements complémentaires. La cotisation n'est que de 50 francs (et vous donne droit à recevoir dix numéros du fanzine Vortigen).

Boutiques

COCKTAIL : le dernier salon où l'on joue

Finis les thés dansant et les repas d'affaires. La tendance est au repas-jeu de rôle. C'est du moins l'originale formule que propose *Cocktail*, Librairie-Salon de thé à Levallois. Vous dînez (pour environ 70 F par personne), puis, tandis que l'on sert cafés ou digestifs, la partie peut commencer, pour quelques heures ou pour la nuit, selon la formule choisie. Le must pour une partie de Cthulhu. En principe, il vaut mieux s'inscrire sous forme de groupe constitué, en prévoyant que les vendredis sont plus facilement pris d'avance ! *Cocktail*, qui organise aussi des démos certains samedis, se situe 41 rue Gabriel Péri, 93000 Levallois, tél. : 47.59.94.64.

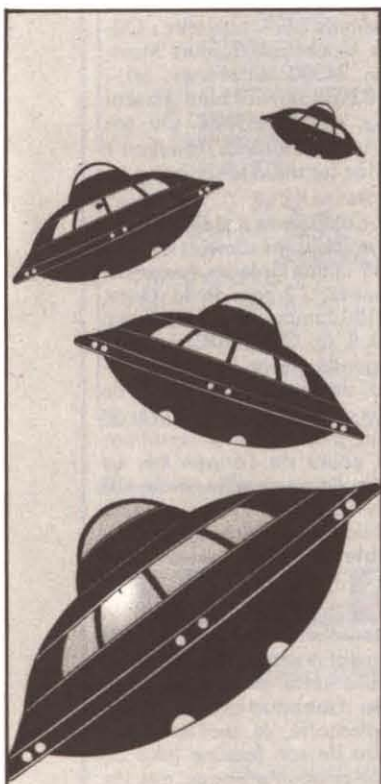
Strasbourg

Depuis plusieurs semaines maintenant, un nouveau rayon jeux de simulation à Strasbourg : à la boutique *Philibert*, 12, rue de la Grange, 67000 Strasbourg.

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



TRIBUNE

Dans la « Tribune », des personnalités du Jeu vous font part de leurs cogitations ; que ce soit des conseils, des opinions, des réactions. Les éventuelles réponses à cette chronique seront transmises aux auteurs concernés.

A bas Donjon, vive Dragon

C'est plus du jeu ! », « les Victimes du dragon », « le Jeu qui tue ! »... Complaisamment relayée par des journalistes à l'affût du sensationnel (ainsi l'article paru sous mon nom dans Ça M'Interesse, qui fut ensuite réécrit à 75 % dans cette optique), une croisade de parents américains montent à l'assaut des jeux de rôles. Ou plutôt du jeu de rôle, le seul connu du public américain, Donjons et Dragons. Que lui reproche-t-on à cet honorable mastodonte qui occupe confortablement 80 % du marché ? D'avoir influencé et poussé au suicide, au meurtre, au viol et même au vol un certain nombre d'adolescents. « Cinquante et une victimes », proclament les parents. « 28 cas, plus ou moins litigieux, en 5 ans ! », se défend T.S.R. Ça ne fait pas lourd pour les 3 ou 4 millions de pratiquants de ce jeu dans le monde. Et G. Gyax ne veut pas servir de bouc émissaire pour un phénomène qui touche l'Amérique entière : 500 000 suicides d'adolescents par an, dont 5 000 réussissent. Au pire des cas on peut en imputer un sur 500 à D & D, à supposer que ce soit un jeu qui influence la société et pas l'inverse. Pas de quoi fouetter un orc, D & D n'a pas le Sida.

L'attitude naturelle du joueur de rôles, à ce stade de l'éternel débat, consiste à renvoyer dos à dos parents bornés et journalistes d'un côté, drogués du dragon de l'autre. Le jeu n'a rien à voir là-dedans. On projette des fantasmes sur une mécanique aussi innocente et moins dangereuse qu'une voiture de sport. C'est une conduite irréfléchie, c'est la pratique du jeu qui peuvent mettre en danger.

On peut même supposer que les suicidés du donjon, auraient agi de même sur un autre prétexte. Il n'en reste pas moins que pour ceux-ci la pratique d'un jeu de rôle, D&D, a offert un terrain propice à ce passage à l'acte.



La fragilité des valeurs de décision, le besoin (infantile) de s'identifier à une projection toute-puissante, les rôles qu'on joue pour optimiser son vrai moi, sont des expériences communes à tous. Or le jeu de rôle offre une réponse à cela. Une réponse plus puissante qu'un film ou une B.D, qui fait décoller vite et loin de la réalité. Le danger est au retour dans la grisaille quotidienne. La comparaison entre un univers fictif crédible où l'imaginaire est roi, la magie toute-puissante, et ce monde mesquin où il faut bosser pour gagner ses pièces d'or, et se cacher pour mettre au point ses sorts en cours de Sciences Nat. Dans ce douloureux choix entre le fonctionnaire de 3e échelon et le magot de 12e niveau, certains joueurs n'hésitent pas. Sans se suicider, ils n'en gomment pas moins leur vie quotidienne pour exalter la vie de leur (s) perso (s). (Et là, les MJ sont les mieux placés pour décourager ce genre d'attitude). Et les gens normaux n'ont pas fini de ricaner, s'ils prêtent l'oreille à leurs fastidieux récits d'anciens combattants.

Mais tous les jeux de rôles favorisent-ils les parties marathons, où la fatigue brouille le jugement ? L'identification morbide à un personnage fétiche qui grimpe laborieusement de niveau en niveau ? L'appât du gain pour acheter encore plus de matos ?

L'avantage (?) de ne rien ressentir physiquement et d'être (sauf suicide) immortels pour mener une seconde vie aussi nulle et triste, vaut-il qu'on lui sacrifie la vraie ?

A vrai dire, je ne connais que Donjons et Dragons pour encourager, dans ses règles mêmes, ce type de pratique. Et ça m'agace de voir ce seul jeu occulter tous les autres (dont le mien, of course !). Que ce soit pour être porté aux nues ou voué aux gémonies.

Ça m'agace quand j'entends « un jeu de donjons et dragons » pour dire un jeu de rôles. Gloire aux géniaux inventeurs de ce nouveau système de jeu, mais D&D ne doit pas rester le jeu, comme Monopoly ou Scrabble.

Le système des jeux de rôles a été largement amélioré depuis. Les règles sont plus simples, plus réalistes, plus claires, elles renouvellent la liberté des joueurs, en font un nouveau média permettant la créativité du public dans la fiction.

Alors, entre nous, assimiler le jeu de rôles et sa richesse potentielle aux seuls défauts d'un jeu qui mélange cubes gélatineux et harpies, ou vampires transylvaniens et momies égyptiennes, où les nains ont des préjugés raciaux envers les elfes, où la carte du parti « Chaotic evil » permet toutes les atrocités, un jeu qui exalte le surhomme et où le paladin est le rôle le plus difficile à jouer, comprenez que ça m'énervé. Sortez des donjons, ouvrez les ailes des dragons de votre créativité et, comme Fletch, changez de rôles plus souvent que de chemise.

François Nedelec

WHAT'S YOUR GAME ?

Graham Staplehurst & Trevor Mendham

Bonjour et bienvenue à bord d'une nouvelle rubrique dans votre CB favori, où vous trouverez toutes sortes de potins sur le Jeu en Angleterre, des informations et des nouvelles en provenance directe de ce pays et des Etats-Unis. Première chose à faire, les présentations :

glais actuels (ainsi que quelques-uns européens ou américains).

THE Big Evènement en Angleterre dernièrement, fut le Games Day 85. Cette manifestation est la plus importante convention de jeux du monde, avec des milliers de gens venant y participer entre le samedi et le dimanche.



— Trevor (c'est le gros...) travaille sur ordinateur, joue à des tas de jeux et, on se demande où il trouve le temps de faire ça, édite et produit pas moins de trois fanzines, dont un d'informations et de nouvelles « School for Scandal ». Les deux autres sont d'une part « Atu XVIII » (politique, magie et SF au menu) et d'autre part « Play it ! », un fanzine semi-professionnel strictement axé sur les jeux, un peu dans la ligne de CB ou J & S.

— Graham (le maigre) travaille dans la recherche, joue lui aussi beaucoup et, occasionnellement, à temps perdu, produit un fanzine, « The Mike Oldfield Collection », avec un tas de commentaires, revues et ragots sur les jeux de rôle. Une chose importante à savoir sur les jeux de rôle en Angleterre, c'est qu'il y a un TAS de fanzines et qu'ils sont tous des noms farfelus ! Si vous êtes intéressés par un échantillon (n'importe lequel...), demandez à Ian Shaw (2 Whinfell Close, Streatham, London SW16 1QG, England) de vous envoyer, pour la modique somme de 60p, un exemplaire de « 20 Years On », qui est en fait une liste de tous les fanzines an-

La plupart des grands noms de l'industrie du jeu étaient là, pour donner des conférences ou simplement parler de leurs produits : Greg Stafford de Chaosium ; Steve Jackson de Steve Jackson Games (US) ; Don Turnbull, directeur de TSR UK Ltd. ; Pete Fenlon, président de Iron Crown Enterprise et auteur de MERP ; Steve Jackson et Ian Livingstone de Games Workshop, avec Marc Gascoigne, éditeur de leur nouveau jeu de rôle « Judge

Dredd » (qui s'est arraché comme des petits pains au Games Day) et du livre de monstres de Fighting Fantasy, « Out of the Pit ».

Ce qui fait un des intérêts du Games Day, c'est que tous ces gens sont là pour discuter avec vous. J'ai eu une longue conversation avec Steve Jackson (US), qui, comme tous les inventeurs de jeux de rôle américains est petit, presque chauve, un peu fort et barbu. Son dernier « bébé » (après Illuminati et Car Wars) s'appelle GURPS, en clair : *Generic Universal Role Playing System*. Son intention est de développer un système de règles simples, pouvant s'adapter à

n'importe quelle période ou environnement, que ce soit fantastique, SF, « Gothic Horror », aventure, Super Héros, etc... d'où le terme « Universal ». Quelques critiques ont été faites sur la première partie de GURPS, « Man to Man », qui vient tout juste d'arriver en Angleterre. Deux joueurs expérimentés que je connais bien et sont en train de le tester, ont dit que bien que l'idée de base soit très bonne (on en a déjà parlé dans plusieurs fanzines américains), « Man to Man » ne semblait pas tenir ses promesses. Steve a répondu qu'il s'était en fait basé sur le jeu « Melee » (épuisé depuis longtemps) et qu'il essayait actuellement d'en acheter les droits avant d'entamer une seconde version de « Man to Man ».

La vraie bonne nouvelle, c'est qu'il va bientôt être possible de trouver de nouveaux suppléments pour les jeux existants de SJ, Illuminati et Car Wars. Il va aussi produire un autre jeu du même type que « Ogre ». Pete Fenlon a aussi pris la parole au Games Day pour annoncer quelques nouveaux produits de ICE pour le système MERP : d'abord « Haunts of the Dunlengings », trois aventures complètes dans l'environnement décrit par le module « Erech & the Paths of the Dead », puis « Thieves of Tharbard », un excellent module en milieu citadin dont j'ai eu la chance de voir une copie, et enfin « Riders of Rohan », un nouveau module de campagne.

Pour les plus jeunes, trois aventures en solitaire sous forme de livres, sont annoncées. Le premier porte le titre évocateur de « Night of the Nazgul ». L'an prochain, ICE publiera un supplément spécial de règles sur les créatures des Terres du Milieu.

Sur le front des magazines anglais, une bonne nouvelle peut tenter d'en faire oublier une mauvaise... Cette année, TSR Inc., aux USA, a décidé de stopper la publication du magazine de TSR UK, « Imagine », qui entraînait trop en compétition directe avec leur propre journal, « The Dragon ». Cette décision, qui n'était déjà pas du goût de tous dans le monde du jeu en Angleterre, semble avoir été politiquement motivée par le fait que Gary Gygax n'aimait pas l'idée que le staff de TSR UK, à travers ce magazine, jouissait d'une certaine liberté d'expression... et l'utilisait. Mais l'ex-éditeur d'« Imagine », Paul Cockburn, s'est associé avec une petite compagnie indépendante pour créer « Game Master Publications ». Le premier numéro du journal comporte un module

complet (et imposant, 33 pages...) ainsi que plusieurs articles dans la lignée de ceux d'« Imagine », un courrier, des nouvelles et des revues. Game Master coûte £ 3.50 le numéro, ou £ 17 pour 6, il suffit de s'adresser directement à eux (53 Hollytress, Bar Hill, Cambridge, CB3 8 SF, England). Beaucoup de joueurs en Angleterre en veulent à TSR Inc. pour cette décision car « Imagine » était en fait un très bon magazine, plus tourné vers les gens qui jouent aux jeux de rôle que vers les compagnies qui en font souvent seulement une question d'argent.

Un des articles de Game Master n°1 concerne le « Hobby Charity Marathon », week-end de charité ayant pour thème et activité principale les jeux. Cette manifestation, organisée par Jonathan Lingard, s'est déroulée à Cambridge, chez TSR UK, et a rapporté plus de £ 600, dont £ 200 données directement par TSR UK, a deux organismes de charité, « Voluntary Service Overseas » et « Save The Children Fund ».

Au Game's Day ont été annoncés les « Oscars » 85 du jeu, résultats du vote des lecteurs du magazine de Games Workshop, « White Dwarf ». Par manque de place, il n'est pas possible de donner les résultats des 25 catégories en compétition, mais seulement quelques exemples intéressants ou amusants :

— **Meilleur Jeu de Rôle Fantastique :**

1) AD & D ; 2) Runequest ; 3) MERP.

— **Meilleur Boardgame Fantastique :**

1) Talisman ; 2) Dragon Pass ; 3) Fellowship of the Ring.

— **Meilleur Nouveau Jeu de Rôle :**

1) Golden Heroes ; 2) Toon ; 3) Runequest III.

— **Plus Mauvais Nouveau Jeu (!!!) :**

1) Indiana Jones ; 2) Marvel Super Heroes ; 3) Runequest III.

Pour la prochaine fois, un peu plus de détails sur les fanzines anglais et américains mentionnés au début et plus de potins sur les jeux en général.



Graham & Trevor



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

Fans d'heroic fantasy, inconditionnels de D&D, amateurs d'aventures barbares et d'odyssées épiques pleines de bruit et de fureur, le temps est venu de vous rejouer et de vous précipiter dans la librairie la plus proche. Les éditions *Garrancière* viennent en effet de lancer la collection *Aventures Fantastiques*, qui est exclusivement consacrée à votre genre préféré. Dirigée par Richard D. Nolane, spécialiste du dit genre, elle propose, pour sa première livraison, trois titres en quatre volumes. **Hrolf Kraki**, énorme roman qu'il a fallu couper en deux, est signé Poul Anderson — un auteur prolifique au talent certain, jusqu'ici sous-publié et mal connu en France. Il s'agit d'une authentique saga danoise, contant l'histoire tragique d'un roi qui sut unifier le pays avant d'être vaincu par les forces ténébreuses. Anderson, qui connaît bien son sujet, a réussi à retrouver le souffle et l'esprit des grandes épopées légendaires sans pour autant sombrer dans l'archaïsme à outrance. Sorciers, magiciens, créatures surnaturelles et dieux nordiques côtoient des



ins
pi
ra
tion s

personnages héroïques aux noms typiques : Svipdag, Helgi, Bjarki, Frodhi, etc. Une mine presque inépuisable de scénarios et une santé de fer — c'est le cas de le dire, vu le nombre de combats parsemant ce roman remarquablement traduit par Pierre-Paul Duras-tanti. **Hrolf Kraki** vous surprendra et, j'en suis certain, vous enthousiasmera. **Le dieu jaune**, de Sir Henry Rider Haggard, appartient au

courant, très vivace aux environs de 1900, des aventures africaines. Rien de génial, mais un excellent roman au style à peine daté, par l'auteur de **She** et des **Mines du roi Salomon**. Descriptions exotiques à la pelle, personnages pittoresques — là encore, de quoi alimenter bon nombre de scénarios. **La cité pastel**, de M. John Harrison, évoque plutôt Elric le Nécromancien. Harrison est d'ailleurs un auteur de la fameuse école de *New Worlds* dont Moorcock était le chef de file, école qui renouela l'heroic fantasy sans pour autant dédaigner la recherche littéraire. Une ambiance triste et nostalgique, des idées à la pelle — comme ce mélange de combats à l'épée et d'appareils appartenant à une technologie perdue. On oublie très vite le manichéisme du thème — il s'agit, une fois de plus, de l'éternel combat entre le Bien et le Mal, le Noir et le Blanc — pour se laisser emporter par ce roman qui aura deux suites, à paraître prochainement : **Sous le signe du Locuste** et **Les dieux incertains**. En conclusion, une collection à suivre de très près, qui devrait prouver que l'heroic fantasy sait être aussi intelligente.

Roland C. Wagner

Editions DEESSE

DEESSE 1

6, rue Emile Allez
75017 Paris
Tél.: (1) 45.72.29.54

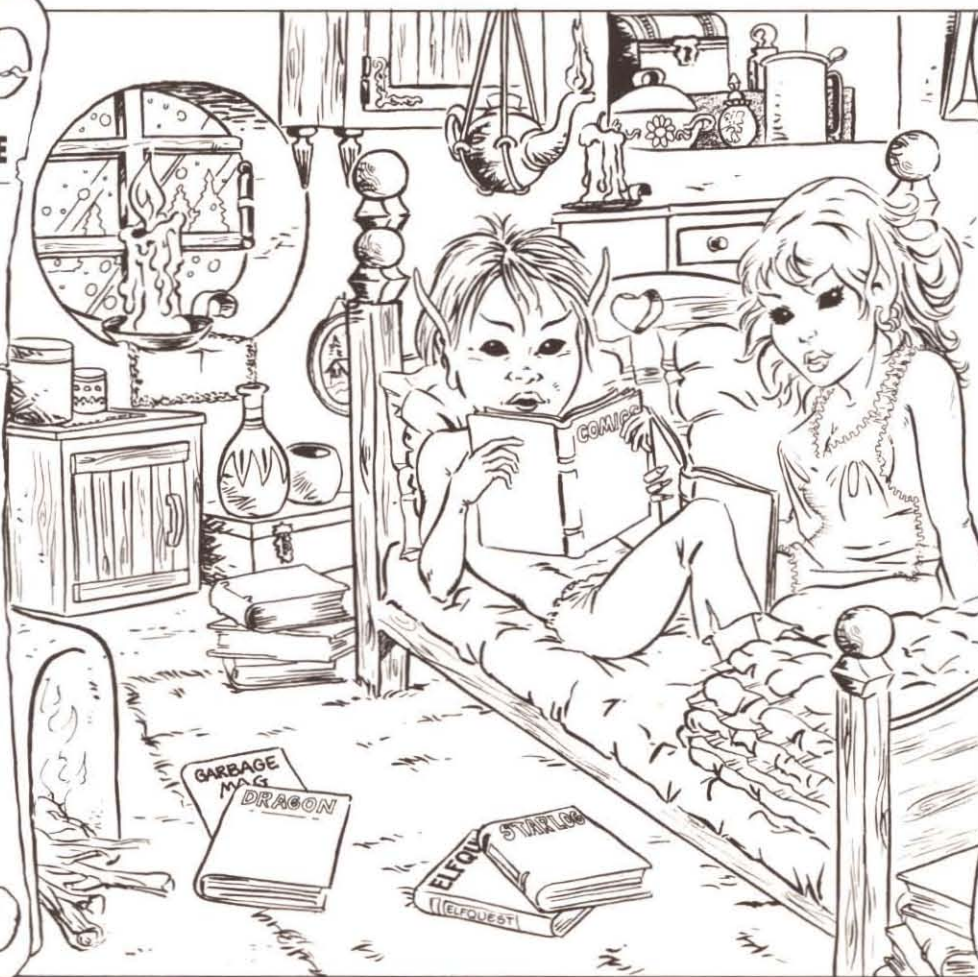
DEESSE 2

8, rue Cochin
75005 Paris
Tél.: (1) 46.34.18.31

Nous avons
à vous proposer

Toutes les nouveautés
en import U.S.
comics, revues cinéma
Elfquest, EC REPRINTS
Collectibles...

Nous assurons aussi
la vente
par correspondance
aux libraires et
aux particuliers.



actualité

38, rue Dauphine
75006 Paris
Tél.: (1) 43.26.35.62

Tous les comics,
Import, nouveautés,
occasions, anciens
underground...

Mais aussi
Livres de littérature
Philo, jazz, S.F. et
B.D. françaises

VENTE PAR
CORRESPONDANCE

LES GENS qui font le Jeu :

Denis Gerfaud

Il était une fois un brave bûcheron qui avait un fils, pris de passion pour les voyages. Kah-il — tel était son nom — décida un beau jour de partir à l'aventure. Il marcha pendant des jours et des nuits, bravant les dangers d'un monde devenu sauvage et inquiétant. Un matin, il arriva au pied d'un château aussi majestueux que ceux que l'on décrit dans les contes. Or, en ce temps-là, vivait dans ce palais une fière princesse... (En réalité, elle n'avait pas tellement de raisons d'être fière, car elle était quelque peu alcoolique, et sujette à de violentes crises d'hystérie ; mais son père, qui voulait s'en débarrasser, se gardait bien de dire mot à ce sujet).

La princesse était fort intriguée par les légendes prétendant que le monde n'était qu'une illusion, issu du rêve de mystérieux Dragons. Elle promit donc d'offrir sa main à celui qui réussirait à lui apporter une griffe du Dragon !

Le jeune Kah-il, qui n'avait pas froid aux yeux, décida de tenter sa chance et pour être sûr de réussir, alla demander conseil au puissant Jehr-Fô, chevalier de Ny, Roi-magicien fort aimé de ses sujets car il régnait dans la justice et l'équité.

Après un jour et une nuit, Kah-il arriva devant le pont-levis du château du légendaire personnage. Là se dressait le comité d'accueil ; une longue silhouette vêtue de sombre, les bras solennellement croisés, de longs cheveux noirs en halo autour de son visage. La silhouette leva le menton pour demander d'une voix cavernueuse :

— Quel est ton nom ?
— Kah-il, répondit celui-ci avec assurance.
— Quelle est ta quête ?
— Trouver une griffe de Dragon.
— Quelle est la couleur des déchirures du rêve ? demanda le gardien à toute vitesse.
— Quand on y entre ou quand on en sort ? répliqua Kah-il innocemment.

— C'est bon, entre, soupira l'homme d'un ton déçu, car Kah-il l'avait tout de suite reconnu comme le magicien de Ny avec ses énigmes facétieuses.

A l'intérieur du château, Kah-il exposa en détail le but de son voyage, tandis que le magicien lui offrait un verre de jus de floum. Kah-il s'efforça poli-

ment de l'avaler, tout en maudissant intérieurement l'inventeur du breuvage.

— Cette mission est impossible à accomplir ! s'écria la magicien. Je me demande bien ce qui peut traverser l'esprit des gens qui proposent des scénarios pareils !

— Des scénarios ?

— Ah, c'est vrai, tu ne connais qu'une facette de la réalité... Vois-tu, dans un monde parallèle, loin dans le temps et dans l'espace, vit un humain qui est

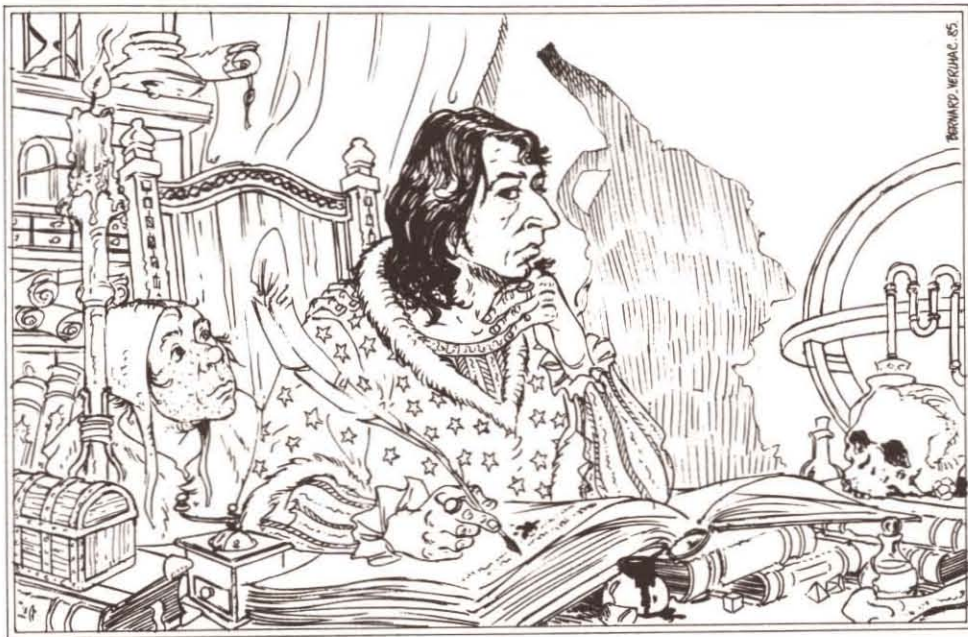
car au fur et à mesure des parties, les règles commencent à prendre forme.

— Et il a inventé ça tout seul ?

— Bien sûr. Il a cependant été inspiré par des courants de pensée de certains grands sages de l'époque ; la théorie du multivers de Michael Moorcock, par exemple. Pour ce créateur de jeu, (t'ai-je dit qu'il se nommait Denis Gerfaud), le monde dans lequel toi et moi vivons n'est pas un univers

— Alors, mes griffes ?

— Elles ne sont qu'un rêve. Renonces-y. Toutefois, si je peux te donner un conseil... Rentres chez toi, prépares ton lit le plus soigneusement possible — car, comme on fait son lit, on se couche — et rêves. Rêves et essaies d'avoir le rêve le plus profond et le plus significatif possible. Alors, au réveil, prends ton bâton, ton sac, et essaies de partir dans ce que tu appelles la réalité, à la recherche de ce que tu auras



à l'origine de toutes les légendes de ce pays. Il avait un jour décidé de créer un jeu afin de divertir son entourage, un jeu qui se passerait dans un monde sans dieux, sans toutefois faire abstraction du principe créateur. Or un beau jour, il eut une illumination en consultant le très sage et très ancien livre du Yi-King, dans lequel ce principe créateur est symbolisé par des Dragons. Le rapprochement avec les Grands - Rêvants que tu connais était inévitable...

Il décida de créer ce jeu surtout parce que de tous les autres jeux existants déjà à cette époque, aucun ne le satisfaisait vraiment au niveau des règles. Le jeu ne fut bien sûr pas créé d'une seule pièce : les premiers jets de dés furent lancés au cours d'une campagne intitulée « Rêve de Dragon », en l'an 1983 du mois de « septembre » de cet univers. Puis il commença à le rédiger en l'an 1984 du mois de « décembre »,

unique, mais une infinité de mondes parallèles. Le sage qu'il préférait s'appelait Tolkien. Son œuvre principale, « Le Seigneur des Anneaux », Denis l'avait lu et son jeu en a très probablement été influencé.

Les écrits ayant trait au Rêve l'ont toujours fasciné. Et un des grimoires qu'il relisait sans cesse et lit certainement encore, s'appelait « Alice au Pays des Merveilles » ou « De l'autre côté du Miroir ». Denis Gerfaud cherchait à inventer un monde qui ne ressemble à aucun lieu ni époque connus, un monde qui se créerait sans cesse, se transformant, comme le Ying se transforme en Yang et vice-versa. Pour ma part, je suis convaincu qu'il croit à l'existence des Dragons comme nous y croyons tous... mais je ne suis jamais parvenu à établir lequel des deux était là le premier : le créateur du jeu, ou les Dragons...

rêvé.

Là-dessus, Kah-il remercia poliment le magicien, enfourcha son cheval et s'en retourna au château du Roi. Mais contrairement à ce que l'on serait en droit d'attendre, il refusa tout net la main de la princesse, sous prétexte qu'elle lui avait sérieusement pris la tête avec ses histoires de griffes... En revanche, il suivit aveuglément les conseils du mage Jehr-Fô de Ny, sans penser une seconde que lui et l'inventeur du jeu onirique pourraient bien ne faire qu'une seule et même personne... Depuis, a-t-il traversé une déchirure du rêve, rame-t-il désespérément au fin fond des marais à la recherche de la sortie, tel le joueur en prise aux scénarios inénarrables de l'inventeur ? Nul ne le sait ; car on ne l'a jamais revu depuis...

Extrait des « Chroniques et légendes oniro-ironiques parallèles » compilées par Nancy Sénétaire

Têtes d'affiche

ORIENTAL ADVENTURES

AD & D au Jasmin

J'avais pourtant promis de ne plus jouer qu'aux dominos... Mes armes, nettoyées et graissées, étaient soigneusement rangées au fond du placard, à côté des dés et des livres de sorts, quand la nouvelle est tombée dans ma boule de cristal (pour les dominos, ça aide, on ne se refait pas...). AD & D était passé à l'Est... Il semble même qu'il se soit assuré des complicités en France pour réussir son coup.

Cette description du « monde aventureux » oriental, qui se présente comme extrêmement bien documentée, m'a même redonné envie de jouer à AD & D, c'est dire... Mais attention, prenez votre temps, n'essayez surtout pas de jouer une fois, « juste pour voir ». Cet ensemble de règles ne prend toute sa saveur et son piquant que pratiqué à long terme, dans le cadre d'une campagne bien menée, où tout, vraiment tout, est jouable et a de l'importance dans les relations entre joueurs.

Si le système de base n'est que peu modifié, les races, classes, armes, monstres, objets magiques, sorts, et dites-moi si j'oublie quelque chose, sont redéfinis dans un esprit de rigueur japonaise. Le concept d'aptitude n'est plus limité au simple maniement des armes (« Weapon Proficiency ») mais inclut un certain nombre de capacités non guerrières comme l'inévitable cérémonie du thé, la fabrication d'un arc, la navigation, le jeu, le théâtre Nô, etc... La plupart des classes peuvent utiliser leur ki, énergie interne ou énergie spirituelle, pour accomplir des actes hors du commun, de façon ponctuelle.

La famille, le clan, et par dessus tout, l'Honneur sont des considérations qui, souvent, peuvent prendre le pas sur la volonté d'un personnage quant à ses actes. Une notion de points d'honneur sert à soutenir cet aspect, de façon très réaliste.

Point d'elfe ni de hobbit tu ne joueras en environnement asiatique ! Le nain est autorisé, à condition qu'il ait les yeux bridés (korobokuru). Les autres races disponibles ressemblent, à si méprendre, à l'humain (« Spirit Folk », sorte d'hybride d'humain et de forces spirituelles de la nature, ou « Hengeyokai », animal intelligent à l'apparence modifiable). Mais seul, l'humain peut progresser sans limita-

tion dans toutes les classes et retrouve ainsi sa suprématie, Alléluia !... En plus, j'en connais qui vont boudier parce que la femme, l'individu de sexe féminin, a disparu corps (?) et âme, des descriptions des différentes races.

Au niveau des classes, on retrouve le cavalier du U.A. déguisé en Samouraï ; différents types de guerriers dont un barbare oriental, de clercs — Shukenja et Sohei — et un magicien-élémentaliste-fétichiste-solitaire, le Wu-jen, qui doit être un vrai plaisir à jouer, ou à rencontrer au détour d'un champ de bambous. Le Yakuza, voleur et protecteur du peuple, bandit des grands chemins ou forme officieuse de gardien de la paix, doit aussi être un personnage intéressant à jouer. Le moine, alors qu'il n'était manifestement pas à sa place dans le P.H., se retrouve merveilleusement en harmonie, c'est le cas de le dire, dans cette ambiance orientale qu'il n'aurait jamais dû quitter. Pour terminer avec les classes, le dernier, en-dessous, et au-dessus de tout, le Ninja, tirant ses capacités du voleur acrobate et de l'assassin, est plutôt, à mon goût, un PNJ (NPC ?) qu'autre chose... Sa puissance un peu démesurée en fait un adversaire redoutable mais son éthique professionnelle et l'honneur qu'il se doit de préserver en toute circonstance, font que l'« Aventure » n'est pas son domaine de prédilec-

tion — sauf peut-être dans le cadre d'une solo-quête pour Ninja, sur fond de soleil levant, *far away from home*. A cause de l'organisation extrême de la société japonaise, toutes ces classes sont sujettes à des limitations d'alignement très strictes, sauf le Bushi, sorte de guerrier errant, prêt à tout, pourvu qu'il soit nourri et logé...

Sur le plan technique, on trouve des descriptions et des dessins d'armes et d'armures, des listes de sorts, de monstres orientaux et d'objets magiques tout à fait dans la lignée AD & D ; avec une innovation pourtant, une armure peut être constituée de morceaux divers, chacun apportant sa part de réduction à la classe d'armure. Les procédures de combat tiennent compte de capacités en arts martiaux que chacun peut posséder ou même créer. Le développement du corps en tant qu'arme de combat est une des caractéristiques essentielles de l'univers oriental et les auteurs de « O.A. » (*le Fou des diminutifs strikes again*), ne pouvaient pas ne pas consacrer un chapitre à cet aspect.

Il est clair que la lecture du volume VIII de la saga de Gygax fait penser inévitablement à Bushido, l'ancêtre du rôle playing aux yeux bridés (1981). Pourtant, comment pouvait-il en être autrement ? La description d'un monde imaginaire, s'il n'a de réalité que dans la tête de son créateur, se doit, pour être crédible, de ne ressembler à aucun autre ; mais ici,

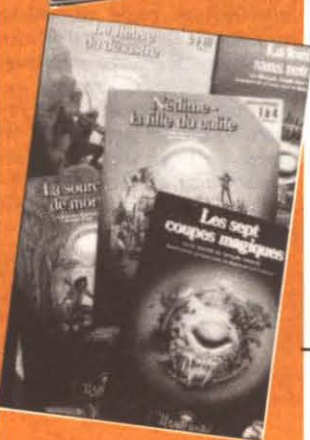
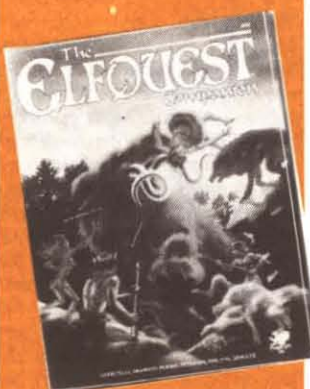
THE ELFQUEST COMPANION

Sous une présentation impeccable, avec des illustrations toujours aussi magnifiques, nous découvrons avec joie ce supplément au fameux jeu Elfquest (tiré de la B.D. du même nom). L'introduction, faite par l'auteur de la série, accorde le droit aux joueurs et Maîtres de Jeu de s'écarter de l'Histoire, expliquant que les aventures vécues par les joueurs se déroulent en fait dans des mondes parallèles et qu'elles sont donc possibles ; le MJ ne devra donc pas faire jouer aux joueurs Strong Bow, Cutter ou Pike et leur faire revivre *exactement* les aventures contées dans la B.D. (ce qui serait pour le moins fastidieux) nous voilà rassurés !. On trouve aussi un errata concernant les pouvoirs des Elfes découverts dans les derniers numéros d'Elfquest, errata pour le moins intéressant. Les caractéristiques de nom-

breux personnages sont données (ce qui satisfera certainement les fans de la B.D.). Une rubrique concernant les noms des Elfes ainsi que leurs traits faciaux est proposée, rubrique utile s'il en est pour les joueurs manquant quelque peu d'imagination et pour ceux ne sachant pas très bien dessiner. Les mœurs des loups nous sont aussi contées ainsi que les différences entre les loups du monde des deux lunes et ceux de la terre. L'histoire des Wolfriders nous est, elle aussi, contée (pour les rares joueurs qui n'auraient pas lu la B.D.). Deux scénarios sont proposés, ouvrant sur des campagnes différentes de toutes les histoires des Wolfriders connues à ce jour.

En bref, on notera un désir de s'écarter un peu de la B.D., cette initiative ne pourra être que bénéfique, élargissant le champ déjà vaste des investigations des Wolfriders, pour notre plus grande joie.

Sir Yarn Kdral



autant Bushido que O.A. se basent sur quelque chose d'existant, le Japon médiéval, et toutes ces similarités ne prouvent (peut-être) qu'une chose, le sérieux de la recherche bibliographique effectuée pour fournir aux joueurs un ensemble cohérent de règles.

Faire jouer à AD & D dans ce nouvel environnement demandera au JDM (Japanese Dungeon Master) un gros effort d'intégration de l'ensemble du livre de règles (format habituel, 140 pages plutôt denses). Il existe un nombre important de renvois d'un chapitre à l'autre et tout est très lié... Mais au niveau du joueur... J'enfile mon Do-maru, mon Kabuto et mon Haidate, j'empoigne mon Kau sin Ke, mon Daikyo et mon katana et... je vous raconte en revenant !

André Foussat

TOON STRIKES AGAIN

par Warren Spector and Co.

Au menu : des nouveaux scénarios, cette fois plus élaborés (presque des campagnes !!) et de nouveaux objets magiques (haricots magiques, pocket of many things, crème à rendre invisible, potion du docteur Jeckyl, qui rend beaux les monstres, et montres les beaux...).

— dans le premier scénario : comment faire tourner un fast food, dans un désert, quand votre voisin d'en face, Seamus Mc Poodle, caniche écossais, veut votre faillite et emploie tous les moyens pour arriver à ses fins.

— dans le 2e scénario : les personnages sont naufragés sur une île déserte ; ils trouvent une carte indiquant un trésor, mais le découvriront-ils et arriveront-ils à rentrer chez eux, car les requins voraces, les sauvages et les plantes carnivores (entre autres) les guettent. Et la surprise est au fond du coffre !!

— dans le 3e scénario : là les personnages doivent convaincre un Dracula toonesque (ayant des problèmes de dents) de venir tourner un film aux Etats-Unis ; ils devront déjouer les pièges d'un savant fou (attention au « rock transylvanien » pour la santé mentale !).

— dans le 4e scénario et dernier : il faut éviter l'anéantissement de la terre par un martien patissier vexé de ne pas avoir été invité à une dégustation de cake. Un scénario pour goinfres où tout baigne dans le chocolat et la chantilly.

Vraiment la vie est trop courte pour être triste... Jouez à Toon.

Catherine Lefebvre

L'ŒIL NOIR

Une bonne surprise chez Schmidt International : L'œil noir, présenté comme « jeu de rôle et d'aventure » d'initiation. Les concepteurs ne se sont pas trompés de créneau, quoiqu'il ait même séduit quelques joueurs « vétérans ». En effet ce jeu n'est pas, comme le diront certains, un « sous-D&D », et sur certains points, D&D aurait des choses à apprendre de ce nouveau venu. Ici plus d'impression de combats statiques le défenseur prend une part active à sa protection en lançant un dé sous sa « parade » et, en cas d'échec, son armure sera là pour amortir le choc en retirant un certain nombre de points à ses points de dégât. La simplicité des règles est extrême. Elles ne tiennent que 33 pages, sortilèges, armes, équipement et explication des classes de personnages compris (ce sont, à ma connaissance, les règles les plus courtes et explicites après R.O.L.E.). La première boîte « initiation au jeu d'aventure » contient tout le matériel pour faire sa première partie (dés et stylo inclus), on y trouve même une aventure « solo » et sa suite, un module intéressant et simple à jouer, même pour un groupe de débutants, me semble-t-il. La seconde boîte de jeu, « Les accessoires du maître » s'avère rapidement utile mais non indispensable. Cette boîte introduit de nouveaux monstres, et explique le fonctionnement de divers pièges, énigmes pouvant truffer les souterrains sombres et humides des châteaux de magiciens maléfiques, que les aventuriers n'auront de cesse d'aller affronter. Ce complément aide le maître de jeu débutant à trouver et canaliser ses idées, et il dépannera les joueurs de province n'ayant pas de magasin spécialisé près de chez eux, avec un éventail complet de figurines représentant monstres et personnages avec une grande précision (ces figurines, comme les sols et décors divers fournis dans la boîte sont, bien sûr, en carton, le tout bien dessiné et de bonne qualité). L'Œil Noir est un des meilleurs jeux d'initiation actuellement sur le marché, simple, concis, et laissant une grande liberté de mouvement et de créativité au joueur comme au maître.

Sir Yarn Kdral

STAR FRONTIERS

(in french !) de TSR

Pas de doute, TSR attaque la France !

Après les règles « Expert » de D & D, voici **Star Frontiers**, deuxième jeu élaboré dans les laboratoires de la vénérable firme de Lake Geneva qui paraît en français. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu de rôle de science-fiction. Joueurs réjouissez-vous, il paraît que c'est un des plus jouables du genre !

La couverture de la boîte est une fois de plus signée Larry Elmore, un gage de qualité. Mais pour une fois, Star Frontiers (prononcez « Starh Frontirz » !) se démarque de la plupart des autres jeux TSR : sa boîte est lourde, remplie de petites choses qu'il est agréable de découvrir dans notre beau langage.

Vous voulez des détails ?

— Deux dès à dix faces, qui nous rappellent que Star Frontiers a été le premier jeu TSR à n'utiliser que des dés de pourcentage.

— Un petit livret (18 pages) de **Règles d'Initiation**. Ou « comment jouer le plus vite possible, sans se fatiguer ». Ce livret contient notamment deux mini-scénarios qu'il est possible d'entreprendre avec un minimum de règles, et donc, sans douleur...

— Un « gros » livret (62 pages) de **Règles Avancées**. Il faut bien l'avouer, les Règles d'Initiation font plus ressembler Star Frontiers (initiale « S.F. », vous comprenez pourquoi le titre n'a pas été traduit ?) à un boardgame qu'à un véritable jeu de rôle. Pas de panique, les Règles Avancées sont là ! On y trouve les renseignements habituels : création de personnages, combats, compétences, etc... A noter que dans ce jeu, vous pouvez avoir un personnage extra-terrestre. Trois races sont présentées, toutes plus désopilantes les unes que les autres, y compris les très méchants *Sathars* ! Autre bon point : les créateurs ont eu l'excellente idée d'envisager les combats avec véhicules, ce qui permet de transformer ces dits combats en jeux à part entière. En bref, les règles donnent une impression de richesse et de variété.

— Un **module** (32 pages), *Naufrage sur Volturne*. Une aventure distrayante et pleine de rebondissements, qui n'est malheureusement pas complète... En effet, son développement et sa conclusion sont présentés sous la forme de deux modules vendus séparément !

— Une planche de pions (plus de 250) en couleurs représentant des personnages, des monstres et du matériel.

— Une carte grand format (désolé, je n'ai pas mesuré...) proposant sur une face un plan de centre-ville futuriste, et sur l'autre, sept environnements, typiques dans lesquels peuvent se dérouler des combats.

— Une feuille d'erratas, dont l'absence aurait été regrettable.

Si l'on compare la version française de Star Frontiers avec l'original américain, deux remarques peuvent être faites :

— Du point de vue de la forme, on s'aperçoit dès le premier coup d'œil qu'il s'agit d'une copie, presque, conforme du jeu U.S., bénéficiant d'une présentation un peu plus sobre.

— Du point de vue du fond, le texte français et (*trop*) souvent émaillé de coquilles et les anglicistes pointilleux (*ce jeu ne s'adresse pas à eux, après tout !*) pourront remarquer quelques divergences avec le texte original.

Mais que peut-on dire du jeu lui-même ?

Eh bien, qu'il est jouable, intéressant et SURTOUT distrayant. Son ambiance n'est pas sans rappeler la Guerre des Etoiles et, ma foi, ça n'est pas pour nous déplaire.

Mais... il y a un « mais » !

Star Frontiers est un jeu qui présente une vision assez caricaturale de la science-fiction. Depuis Dick et Herbert, la S.F. n'est plus forcément un genre littéraire réservé aux simples d'esprit et aux malades mentaux. Le côté simpliste de Star Frontiers est parfois un peu « dérangeant ». On peut être passionné de space-opera sans être complètement débile. Est-ce que Star Wars était vraiment si simple ?

En outre, les voyages spatiaux sont survolés à vitesse supraluminique par les règles. Pour tout savoir sur les vaisseaux et leur fonctionnement, il faudra attendre la parution française de « knight Hawks », le supplément qui leur est consacré. Ne vous attendez pas non plus à trouver des règles détaillées concernant la création de planètes merveilleuses et de monstres redoutables, tout cela est laissé à la discrétion du maître de jeu.

Star Frontiers n'est cependant pas un mauvais jeu, loin de là. Pour tout dire, il est même excellent pour tous les « *donjonneurs* » qui rêvent d'explorer la galaxie. Surtout s'ils aiment l'action et la S.F., mais pas le « *scientisme* ».

Jean Balczesak

La série Europa est loin d'être terminée, et G.D.W. s'est lancé dans un autre projet ambitieux, celui de la série Third World War. En quatre jeux, la firme se propose de dresser un tableau des principaux points chauds d'un futur conflit mondial, à savoir l'Allemagne, les détroits Turcs, les pays Scandinaves, et le Moyen-Orient.



Pologne, de la Tchécoslovaquie et de la Hongrie.

Chacune des unités terrestres possède trois potentiels en plus de son potentiel de mouvement, qui n'est d'ailleurs inscrit sur aucun pion et qui est uniformément de six : un potentiel d'attaque, un potentiel de défense, un potentiel de « résistance », terme que j'utilise pour traduire celui de « proficiency » utilisé dans les règles, et qui symbolise aussi bien la qualité des troupes que la capacité de résistance de l'unité qu'elles forment. Ce potentiel de « résistance » varie de trois pour les plus mauvaises unités du Pacte de Varsovie (les divisions de réserve tchécoslovaques), jusqu'à huit pour les meilleures troupes de l'O.T.A.N., (les Britanniques). Trois facteurs sont aussi inscrits sur les pions représentant les avions, à savoir : facteur de combat aérien, facteur d'appui tactique, et facteur de frappe stratégique.

Chaque tour de jeu se décompose de la manière suivante, si on n'utilise pas les règles sur la guerre nucléaire. Segment initial composé des phases ci-dessous :

- Phase d'activation des Neutres ;
- Phase de maintenance des avions ;
- Phase de détermination du temps ;
- Phase de supériorité aérienne ;
- Phase des frappes en profondeur ;
- Phase de ravitaillement ;
- Phase de détermination des pertes.

Le tour du joueur du Pacte de Varsovie comprend :

- Une phase de « frappe » et d'interdiction.

Puis plusieurs impulsions, eux-mêmes divisés en phases :

- Premier impulsion du joueur du Pacte de Varsovie.
- Mouvements et combats du premier échelon.
- Mouvements et combats du deuxième échelon.
- Mouvements, combats et regroupement des réserves de l'O.T.A.N.

The Third World War « Battle for Germany »

Le premier jeu publié, c'est « The Third World War » sous-titré « Battle for Germany ». Il mérite d'ailleurs assez mal son sous-titre car les deux cartes proposées dans la boîte, ne représentent pas seulement l'Allemagne de l'Ouest et celle de l'Est, mais aussi toute l'Europe du Jutland à Bologne et de Poznan à Reims.

C'est donc à un jeu de grande envergure que nous avons affaire. En plus de ces deux cartes, sont proposées bien des tas d'aides au jeu pensées pour le confort du joueur. Depuis la table des effets du terrain imprimée sur une feuille séparée, jusqu'au rassemblement de toutes les tables de combats sur un même espace, en passant par des fiches permettant l'allocation des différentes unités aériennes sur les divers théâtres d'opérations, ainsi que le suivi de l'état des terrains d'aviation dans ces mêmes théâtres.

Le jeu

Battle For Germany est un jeu opérationnel, bien que l'échelle de temps soit d'une semaine par tour de jeu. Les unités sont présentes au niveau de la division, de la brigade, du régiment, pour les forces terrestres. Pour les forces aériennes, chaque pion représente 100 avions. La carte est à l'échelle 1 hexagone égale 45 km.

Les troupes de l'Allemagne de l'Ouest, de la France, de la Belgique, de la Hollande, du Danemark, du Canada, de l'Angleterre, des Etats-Unis, de l'Italie et de l'Espagne renforcées éventuellement par celles de l'Autriche et de la Yougoslavie vont affronter les forces de l'U.R.S.S., de l'Allemagne de l'Est, de la

— Deuxième impulsion du joueur du Pacte de Varsovie, identique au premier mais sans phase de l'O.T.A.N.

Le tour du joueur du Pacte se termine par une phase de reddition (éventuelle) des pays qui le composent.

Le tour du joueur de l'O.T.A.N. est sensiblement identique à celui du joueur du Pacte, à cette exception près qu'aucune phase de mouvement des réserves du Pacte de Varsovie, n'est intercalée entre le premier et le deuxième impulsion du joueur de l'O.T.A.N.

Le tour de jeu se termine par un segment final composé d'une phase d'atterrissage des unités aériennes et d'une phase de récupération pour les unités terrestres qui n'auraient pas été ravitaillées ou pour les unités aériennes qui auraient été clouées au sol.

Les différentes phases

Pendant la première phase du segment initial, le joueur du Pacte peut déclarer la guerre aux pays neutres ; ceux-ci peuvent aussi entrer en jeu au côté de l'O.T.A.N.

Les Neutres sont au nombre de deux : l'Autriche et la Yougoslavie (aucun pion n'étant fourni pour la Suisse, aucun joueur ne peut traverser son territoire). Ces deux pays peuvent entrer en guerre au côté de l'O.T.A.N. en fonction d'un tirage effectué en début de partie : l'Autriche au tour 3, et la Yougoslavie au tour 4 ou dès que l'Autriche est envahie par le Pacte.

Vient ensuite la phase de maintenance des unités aériennes, première intervention des règles consacrées à l'aviation, et que l'on détaillera un peu plus loin. Pendant cette phase, sont reçues les nouvelles unités aériennes, mais c'est là aussi que les joueurs

déterminent pour chaque unité aérienne qui a effectué des opérations le tour précédent, si elle pourra de nouveau accomplir une mission, ceci en fonction du jet d'un dé. Cette phase se poursuit par le décompte des avions qui ont été immobilisés, par les missions d'attaque des terrains par l'aviation ennemie, ou par le manque de ravitaillement. Les dommages causés aux terrains peuvent heureusement être réparés chaque tour, un nombre de dommages équivalent au jet d'un dé étant élevé juste avant la fin de la phase. Les pertes en appareils étant assez élevées et pour tenir compte des réparations qui peuvent survenir, la séquence de jeu permet de récupérer des unités aériennes détruites contre des unités aériennes définitivement mises hors jeu.

Une phase cruciale suit tout de suite : celle de la météo, on y détermine en fonction du jet d'un dé sur une table, le temps qu'il fera durant le tour du jeu dans chaque théâtre d'opérations. Trois types de conditions atmosphériques sont possibles : temps couvert, tempête et grave tempête. En fonction de cette météo, l'aviation interviendra plus ou moins efficacement (il existe des appareils tous temps), les troupes aéromobiles seront clouées au sol, le transport par mer sera impossible.

La phase de supériorité aérienne

Les phases où intervient l'aviation et celles qui viennent ensuite vous permettront de juger de la richesse des règles aériennes. Cela commence d'abord par la phase de supériorité aérienne par théâtre d'opérations, chaque camp choisissant le nombre d'unités aériennes qui vont disputer à l'adversaire la supériorité aérienne au-dessus d'un théâtre d'opérations donné. Pour information, dans *Battle For Germany*, ces théâtres sont au nombre de deux ; l'un comprenant les deux Allemagnes, la Pologne, l'autre l'Italie, la Yougoslavie et la Hongrie. En fonction du nombre d'unités aériennes placées en mission de supériorité aérienne dans chaque théâtre d'opérations, le joueur qui en possèdera le plus gagne la supériorité aérienne au-dessus de ce théâtre. Celui lui permet d'envoyer en missions d'interception, de couverture aérienne ou d'escorte deux fois plus d'appareils que son adversaire. L'aviation ne se limite pas à des missions de supériorité aérienne, elle peut, comme le montre la phase suivante, effectuer des frappes profondes, soit contre le ravitaillement ennemi (avec des effets qui seront détaillés plus loin), soit contre les terrains d'aviation ennemis. Dans les deux cas les appareils effectuant ces missions peuvent être interceptés et la D.C.A. (représentée abstraitement dans le jeu) à son mot à dire. La procédure du combat aérien est assez simple. Chaque combat se déroule en deux rounds. Pendant le premier les unités aériennes effectuant des missions d'escorte, d'interception ou de couverture, s'affrontent. Le facteur de supériorité aérienne des appareils ennemis est comparé pour obtenir un rapport de force, que l'on reporte sur une table après qu'un dé est été lancé. Les unités aériennes qui possèdent le facteur de combat aérien le plus élevé « tirent » en premier, sinon le combat est simultané. Pendant le deuxième round, les unités aériennes en mission d'interception ou de couverture peuvent attaquer les appareils effectuant d'autres missions (comme d'ailleurs durant le premier round si ces dernières n'étaient pas escortées), celles-ci ne pouvant répliquer. Durant le deuxième round de combat aérien 1 est ajouté au jet du dé. Il y a quatre résultats des combats aériens : H, les trois potentiels de l'unité aérienne concernée sont divisés par deux ; A, si ce résultat intervient pendant le premier round de combat aérien l'unité pourra effectuer sa mission avant de retourner à sa base, si par contre il intervient durant le deuxième round l'unité doit y retourner immédiatement ; SH, à la fin du round l'unité sera placée dans la case « abattu », si elle subit ce résultat pendant le premier ou le second round elle pourra tout de même effectuer sa mission ; SX, abattu immédiatement.

Le ravitaillement

Les règles de ravitaillement sont très simples. Chaque unité est soit ravitaillée, soit non ravitaillée. Ceci pas en fonction de sa position sur la carte (à ce sujet, elle peut être isolée, si elle est encerclée d'unités ennemies ou de leurs zones de contrôle, elle perd alors un point de résistance) mais selon l'état du réseau logistique ami. Ce réseau peut être mis à mal par l'intervention de l'aviation ennemie, ou tout simplement s'effondrer au cas où

le joueur du Pacte de Varsovie (et seulement dans ce cas et uniquement pour le Pacte) déciderait de continuer son offensive au-delà d'un certain nombre de semaines. Lorsque l'aviation ennemie attaque le ravitaillement ami et qu'elle réussit à survivre aux coups des intercepteurs et de la D.C.A., un dé est lancé et son résultat indique le nombre de brigades (chaque division est équivalente à trois brigades, les régiments à une) qui ne sont plus ravitaillées. Les effets du manque de ravitaillement sont assez sévères puisque les potentiels de mouvement et d'attaque des unités concernées sont divisés par deux.

Signalons que c'est au joueur ennemi de décider quelles unités ne seront plus ravitaillées. Heureusement, il existe une procédure dite de ravitaillement d'urgence. Le joueur dont des unités se trouvent sans ravitaillement peut tout de même les ravitailler en plaçant des marqueurs « sans ravitaillement » sur un nombre double d'autres unités terrestres.

Pendant la phase qui termine le segment initial, sont comptabilisées les pertes qui permettent de déterminer si le moral de certains pays a été atteint ; en fonction de celles-ci les pays pourront être soit choqués soit démoralisés, les conséquences de ces deux états sur la combativité des troupes étant pour le moins désagréables.

The Third World War

« Battle for Germany »

Fabricant : Game Designer's Workshop. Distribué en France dans toutes les bonnes boutiques pour un prix loin d'être modique, mais le jeu en vaut le coup.

Sujet : l'invasion de l'Europe de l'Ouest par les troupes du Pacte de Varsovie.

Matériel : deux cartes de 55 x 43 cm, format normal chez G.D.W. 480 pions et marqueurs représentant les troupes et l'aviation des deux alliances, plus celles de deux pays neutres. Une feuille d'identification des unités et des marqueurs, une feuille contenant la table des effets du terrain, une feuille contenant les tables de combat et d'autres tableaux, deux feuilles d'allocation des unités aériennes. Un livret de règles en anglais, un « Briefing Booklet » très bien fait et... l'inévitable errata (rassurez-vous, d'une demi-voir d'un quart de page).

Système de jeu : plutôt classique (voir article).

Complexité : cela dépend de votre niveau d'expérience, dans certains cas faible mais plus généralement élevée.

Nombre de joueurs : deux et plus.

Possibilité de jouer en solitaire : bonne.

Possibilité de jouer par correspondance : limitée pour une simple question de place et du nombre important de jets de dé à faire.

Date de publication : 1984.

Remarque : *Third World War* a été nommé pour le « Charlie Awards » 1985, catégorie wargames XX^e siècle.

Le joueur du Pacte de Varsovie

Après le segment initial c'est enfin le tour du joueur du Pacte de Varsovie. La phase des missions aériennes d'interdiction débute ce tour. Le joueur déclare tout d'abord lesquelles de ses unités aériennes vont effectuer des missions d'interdiction ; le joueur de l'O.T.A.N. le fait aussi mais à son propre tour. Bien entendu, les appareils en mission d'interdiction peuvent comme tous les autres se faire intercepter ou abattre par la D.C.A. Les appareils qui effectuent des missions d'interdiction placent des pions spéciaux sur n'importe quel hexagone à l'intérieur du théâtre d'opération où ils effectuent la mission. Les unités ennemies qui traversent ensuite les hexagones « interdits » se voient infliger une perte de points de « résistance » égale au potentiel d'interdiction de l'unité aérienne qui vient de déposer le pion interdiction, en fonction du jet d'un dé.

Ensuite vient la première phase de mouvement et de combat des troupes du Pacte. Le joueur reçoit tout d'abord ses renforts. Les unités peuvent se déplacer par voie de terre, de mer ou par voie aérienne. Par voie de terre, chaque unité dispose d'un potentiel de six points de mouvement et en dépense selon la catégorie (motorisées, aéromobiles, ou à pied) et le terrain traversé. Les zones de contrôle ne coûtent que quelques points de mouvement. Par voie de mer, le joueur peut déplacer toutes ses unités d'abord de Stettin à Rostock, tant que Kiel et Lubeck sont entre les mains de l'O.T.A.N., puis ensuite entre tous les ports de la Baltique. Des opérations amphibies peuvent aussi être conduites avec les unités entraînées à cet effet, d'abord entre Stettin et Rostock (pour la même raison citée plus haut), ensuite, entre n'importe quel port et n'importe quel hexagone côtier de la Baltique, si l'hexagone n'est pas occupé par l'ennemi. Dans les deux cas, une seule unité amphibie peut effectuer un débarquement par phase de mouvement et de combat des unités du Pacte. Par air, les mouvements sont de deux sortes. Ils peuvent prendre la forme d'un assaut aéroporté, les unités de parachutistes se trouvant dans des villes et hors des Z.D.C. ennemies étant alors utilisées. Elles se déplacent avec ou sans escortes aériennes jusqu'à n'importe quel hexagone, puis sont larguées, subissant le feu de la D.C.A. avant d'atterrir.

Les mouvements aériens d'unités terrestres peuvent aussi prendre la forme d'un transport aérien. Toutes les unités peuvent être transportées par air (même les divisions blindées...!), mais à un coût différent en points de transport aérien. Ces points de transport constituant la limite qu'aucun des deux joueurs ne peut dépasser lorsqu'il effectue un assaut aéroporté ou qu'il transporte une unité par air. Notons que le coût du transport aérien est doublé pour les unités qui participent à un assaut aéroporté.

Puis les troupes du premier échelon du Pacte de Varsovie peuvent combattre. Comme les combats sont nombreux, bien que non obligatoires lorsque les unités se trouvent dans une Z.D.C. adverse, les joueurs disposent de marqueurs qui permettent de noter le rapport de force avec lequel s'effectue telle ou telle attaque.

Ces marqueurs sont indispensables car le rapport de force dans un combat, à l'occasion de changer souvent. Il est tout d'abord modifié en fonction du potentiel moyen de « résistance » des troupes qui s'opposent. Exactement, d'un nombre de colonnes que l'on trouve sur une table, ceci, en fonction de la différence qui existe entre le potentiel moyen de « résistance » de l'attaquant et celui du défenseur. Et je ne parle pas des effets du terrain ou de l'aviation. Pour compliquer un peu plus les choses, avant d'entrer en action, cette dernière doit affronter les appareils ennemis en mission de couverture et l'inévitable D.C.A.. Notons au passage que des missions d'appui et de couverture aériennes peuvent très bien être assignées par les deux joueurs, en même temps, au-dessus d'un même hexagone.

Après la phase de mouvement et de combat du premier échelon, le deuxième (composé des troupes qui n'ont pas combattu lors de la phase précédente et qui ne se trouvent pas dans une Z.D.C. ennemie) peut se déplacer et combattre. Vous croyez sans doute que c'est fini, nenni. Cette deuxième phase de mouvement et de combat se termine par le regroupement de certaines unités des forces du Pacte. Seules peuvent se regrouper, c'est-à-dire se débarrasser des points de désorganisation qu'elles ont reçu lors des phases précédentes, les unités qui ne se sont pas déplacées, qui n'ont pas combattu pendant les deux phases précédentes, et qui ne sont pas dans une Z.D.C. ennemie. Les points de désorganisation réduisent l'efficacité au combat des unités et risquent de les conduire à l'élimination si celles-ci en subissent jusqu'à concurrence de leur potentiel de « résistance ».

Côté O.T.A.N.

Après tous ces mouvements et ces combats conduits par les forces du Pacte de Varsovie, le joueur de l'O.T.A.N. peut enfin jouer pendant la phase de mouvement et de combat de ses réserves. Celle-ci suit le même déroulement que les phases du joueur du Pacte de Varsovie. A cette exception, que seules les unités peuvent se déplacer et combattre. Pendant la phase de reddition des pays du Pacte, qui vient immédiatement après, les pays pro-soviétiques dont toutes les villes sont contrôlées par l'ennemi, capitulent.

Segment final

Après le tour de l'O.T.A.N., d'un déroulement presque identique à celui du Pacte de Varsovie, mais sans phase de mouvement des réserves, le tour du jeu se termine par le segment final divisé en deux phases.

Pendant la première, les unités aériennes retournent à leur base ou peuvent être transférées. Les unités aériennes sont limitées dans leur rayon d'action. Celles à court rayon d'action (ex. les Mig 21) ne peuvent opérer que dans le théâtre d'opération où elles se trouvent au début du tour de jeu et ne peuvent être transférées sur un autre théâtre d'opérations qu'en consacrant un tour entier à cette opération. Les unités aériennes à rayon d'action moyen (ex. les F 16) subissent les mêmes restrictions mais ont la possibilité d'être transférées sur n'importe quel autre théâtre d'opérations à la fin d'un tour de jeu où elles auront effectué une autre mission. Enfin celles à long rayon d'action peuvent opérer à partir de n'importe quel théâtre d'opérations. Elles peuvent en plus être transférées comme les unités à rayon d'action moyen.

La seconde phase est purement « administrative », elle consiste à enlever les marqueurs « sans ravitaillement » et à déplacer les unités aériennes qui ont été clouées au sol lors du tour précédent, de la case prévue à cet effet sur la feuille ad hoc, à la case « appareils disponibles pour de futures opérations ».

L'arme nucléaire

Des règles concernant l'arme nucléaire sont proposées en option. Si elles sont utilisées, plusieurs phases sont rajoutées à une séquence pourtant déjà fournie comme vous avez pu le constater. A la fin de chaque tour de jeu, les joueurs lancent un dé pour savoir à quel degré d'escalade dans la guerre nucléaire ils sont parvenus (pendant le premier tour de jeu on en est au degré 0, sans utilisation de l'arme atomique). Et suivant le niveau d'escalade atteint, ils pourront disposer de points nucléaires tactiques délivrés soit par l'artillerie, soit par des missiles, soit par des unités aériennes équipées à cet effet. Curieusement, les Tornados allemands de l'ouest sont désignés comme étant équipés pour larguer des bombes atomiques tactiques alors qu'aucun appareil français ne l'est.

Les points délivrés par l'artillerie sont « tirés » par les unités au cours des combats, leur effet principal est de diminuer la « résistance » des unités ennemies lors des attaques. Les points utilisés par l'aviation peuvent servir lors des missions de frappe contre le ravitaillement ennemi, lors d'attaques contre les pistes des aérodromes, ou dans des missions d'interdiction.

Les points « tirés » par des missiles ont les mêmes effets que ceux « tirés » par l'aviation, mais sans qu'il y ait aucun danger pour le vecteur. Arrivé à un certain degré d'escalade, l'échange nucléaire tactique dégénère en échange stratégique. Les grandes villes sont détruites à raison d'une par tour de jeu, les renforts n'arrivent plus, le regroupement des unités est restreint, le ravitaillement devient rare.

Trois scénarios sont proposés dans « Battle For Germany ». l'un court de trois tours et deux plus longs. La victoire dépend du nombre de villes contrôlées par le Pacte de Varsovie et qui lui apportent, à l'exception de celles de Yougoslavie et d'Autriche, un nombre variable de points de victoire. Durant le premier tour de chacun de ces scénarios, des règles permettent de simuler les mouvements en avant des troupes de l'O.T.A.N. et la surprise que constitue l'invasion.

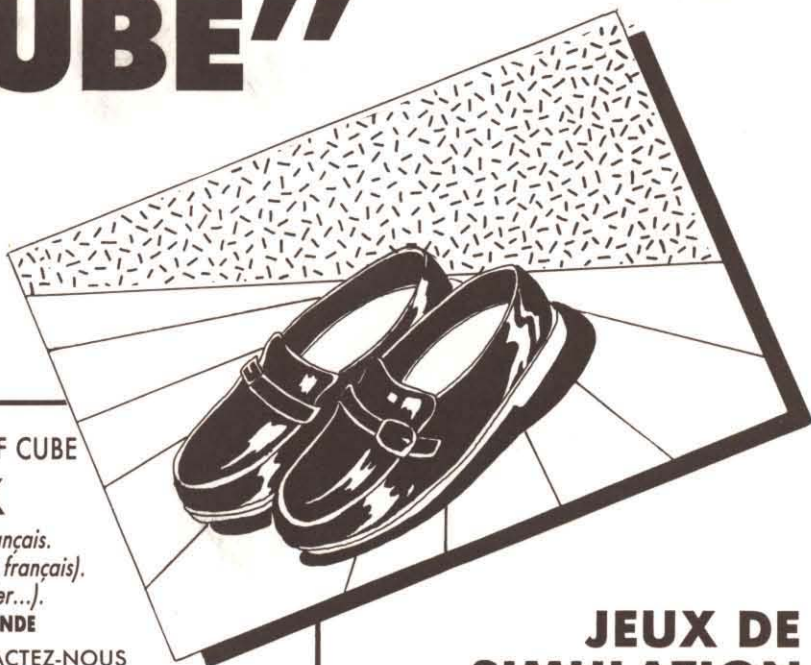
Conclusion

Third World War est un bon jeu aux règles très riches, mais loin d'être parfait. Sur de nombreux points il est irréaliste, notamment en ce qui concerne les règles sur la guerre nucléaire tactique (les bombes sont un peu trop « propres » à mon goût), les possibilités d'entrée en guerre des neutres au côté de l'O.T.A.N. et la capitulation des pays fragiles politiquement. L'absence de règles navales est aussi à déplorer, bien qu'on nous les promettent si la demande est assez forte.

Mais le principal atout de « Third World War — Battle For Germany », c'est de faire partie de toute une ligne de jeux compatibles entre eux.

"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 I)	165 F
SIEGE (A L'ASSAUT D'UNE FORTERESSE) ..	165 F
SAMOURAI 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 (NAPOLEON 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, SAMOURAI	
NINJA DANS VOS AVENTURES	175 F
EDGE DREDD : LE J.D.R. DE SUPER HEROS QUI PASSIONNE LES USA	145 F
EMPIRE OF EVIL (T 1-4 de TSR) : UNE GRANDE CAMPAGNE, NIVEAU 1-8	150 F
ENKHMAR (AD & D - TSR) : LA FANTASTIQUE CITE DES VOLEURS	140 F
AGON OF WAR : DL 8 (AD & D - TSR) : LA SUITE DE LA SAGA DE DRAGON LANCE	80 F
WARWARS DE LUXE EDITION : MAD MAX CHROMÉ	250 F
SCIENCE FANTASY (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
GLADIUS CESAR (SPI) : LA GUERRE DES GAULES	215 F
NIGHT WAR (SPI) : LA RÉSISTANCE FRANÇAISE	180 F

TOUS LES JEUX DE ROLE

AD & D BASIC SET EN FRANÇAIS	170 F	BATTLE SYSTEM	TSR 205 F
AD & D EXPERT SET EN FRANÇAIS	170 F	BLOODSTONE PASS (MOD. BATTLE SYSTEM)	110 F
AD & D GUIDE DE DRAGON EN FRANÇAIS	150 F	ROLEMASTER (BEST OF ICE)	375 F
AD & D GUIDE EN FRANÇAIS	190 F	TRAVELLER	GDW 115 F
AD & D STORMBRINGER (MOORCOCK)	295 F	SPACE OPERA	FGU 265 F
AD & D MON MAGIC (STORMBRINGER)	160 F	AFTERMATH	275 F
AD & D DRAGON (KING ARTHUR)	330 F	RING WORLD	345 F
AD & D RINGQUEST III (NEW EDITION)	450 F	JAMES BOND	AVH 185 F
AD & D RING (RUNQUEST III)	265 F	INDIANA JONES	TSR 135 F
AD & D PERIL CRISIS (SCE - SPACE MASTER) ..	150 F	CONAN	TSR 130 F
AD & D TUR LAW (ICE SPACE)	160 F	MASTERSET (D & D BASIC 4)	TSR 135 F
AD & D CH LAW (ICE SPACE)	160 F	CHIVALRY & SORCERY	270 F
AD & D ARMHAMMER (BATTLES)	145 F	NEW YORK NEW YORK (MARVEL)	60 F
AD & D RANOIA	240 F	MARVEL SUPER HEROS	135 F
AD & D NIGHT 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



Charles XII.



Pierre le Grand.

Peter the Great

Les jeux proposés par la firme 3 W (World Wide Wargames) ont tous quelque chose en commun : ils sont peu encombrants, ils peuvent s'assimiler très rapidement, et surtout ils exploitent le plus souvent des thèmes originaux. Comme du côté graphisme, il y a eu beaucoup de progrès, et que la gamme reste dans des prix abordables, cela vaut donc la peine d'y consacrer quelques lignes.

20

Il s'agit ici de la reproduction de la bataille décisive, qui opposa, le 28 juin 1709, près du village de Poltava, en Ukraine, les troupes suédoises du roi Charles XII, aux troupes russes du roi Pierre 1er (le fameux Pierre-Le-Grand).

Cela se joue sur une carte de 56 x 80 cm, comprend 200 pions, les Russes en vert, les Suédois en bleu, et divers marqueurs blancs. Ces pions, imprimés recto-verso, comportent le type d'unité (14 possibilités !), la désignation historique et trois facteurs : combat-moral-mouvement. Sont fournis également les pions chefs, qui comprennent : le nom, le facteur mouvement, la valeur et le rayon de commandement. L'échelle est de un hexagone pour 160 m, chaque point de combat représente 150 hommes ou de 1 à 2 pièces d'artillerie ; chaque tour de jeu (il y en a 11) équivaut à 45 mn de temps réel.

Conditions de victoire

Chaque joueur doit, au minimum, démoraliser l'armée du joueur adverse ; de plus, pour le joueur suédois, deux points stratégiques parmi 4 possibles, sont à conquérir ; le joueur russe lui, doit sortir un minimum de 5 unités par certains points du bord sud de la carte (vers Poltava).

Si, à la fin du jeu, les deux armées sont démoralisées sans qu'aucune autre condition ne soit remplie, c'est le joueur suédois qui remporte une victoire marginale. Enfin, lorsque le moral d'une armée atteint 0, l'autre joueur remporte une victoire automatique.

Séquence de jeu

Elle est très simple : mouvement-combat-regroupement.

C'est le joueur suédois qui commence.

Comme je l'ai déjà indiqué, les chefs des deux armées ont été représentés ; leur rôle est multiple.

Lors de la phase de mouvement, seules les unités qui se trouvent dans leur rayon de commandement (de 0 à 2 hexagones) peuvent pénétrer dans les zones de contrôle adverses (qui d'ailleurs ne bloquent pas le mouvement) ; les autres sont repérées par un marqueur « *Out of Command Control* ».

Pendant la phase de combat, ils peuvent ajouter leur valeur de commandement (*Leadership rating*) au potentiel de combat de l'unité avec laquelle ils sont empilés (une seule unité par hexagone, à quelques exceptions près).

Enfin, pendant la phase de regroupement, cette même valeur peut être ajoutée au facteur moral d'une unité en déroute, si cette dernière se trouve dans un hexagone adjacent.

Ils peuvent être éliminés, et remplacés par un chef d'état major (verso du pion).

Le combat est obligatoire pour toutes les unités adjacentes, sauf si le terrain ne le permet pas. L'artillerie, qui est divisée en quatre groupes, peut bombarder les unités adverses, mais plus la distance augmente, plus son efficacité diminue ; elle peut aussi combattre au contact.

Pour le combat, on effectue les opérations suivantes :

— total des facteurs de combat de l'attaquant, moins total des facteurs de combat du défenseur ; ce qui nous donne une fourchette de - 7 à + 11 sur la CRT.

— plus haut facteur moral de l'attaquant, moins plus haut facteur moral du défenseur ; ce qui nous donne une fourchette de - 5 à + 5, qui correspond à la modification à apporter au jet de dé.

Les résultats se traduisent par des reculs, des pertes de pas, des déroutés et des éliminations.

Pour ce qui concerne la déroute, un tel résultat implique la perte d'un pas pour l'unité, qui devra ensuite reculer de 3 (infanterie) ou 5 (cavalerie) hexagones ; l'artillerie étant elle éliminée. Si une unité, à la fin de son repli, doit faire se déplacer une autre unité, celle-ci, à son tour, doit effectuer un repli, mais sans perte ; ce qui peut éventuellement provoquer une réaction en chaîne. Il existe un marqueur spécial pour les unités en déroute... Pendant la phase de regroupement, le joueur jette un dé : si le jet est inférieur ou égal au facteur moral de l'unité, le marqueur déroute est enlevé, s'il est supérieur, l'unité est retirée du jeu.

Lorsqu'une armée est démoralisée, on utilise une table de résultats de combats particulière, et ses unités sont pénalisées d'un + 1 au jet de dé dans la phase de regroupement.

Le moral d'une armée baisse chaque fois que l'une de ses unités est diminuée ou éliminée (de la valeur, ou de la différence recto-verso de son facteur de combat) que l'un de ses chefs (ou remplaçant) est éliminé (de la valeur de son facteur de commandement) et, pour le joueur russe, lorsque 3 unités de combat suédoises pénètrent dans le camp retranché (moins 15 points).

Le joueur russe démarre le jeu à 100 points, le suédois à 70 points ; ils sont démoralisés respectivement à 33 et 23 points.

J'ai gardé pour la fin quelques explications concernant les redoutes. Elles sont russes, et au nombre de 10, dont deux inachevées. Les 2 redoutes inachevées doublent le facteur de combat des unités qui les occupent. Les 8 autres font de même, mais, en plus, diminuent de moitié le facteur de combat des unités attaquantes, ne sont pas elles-mêmes obligées d'attaquer, et enfin, la cavalerie ne peut pas les attaquer. Enfin, elles disposent chacune d'une « Fire Zone » (marqueur adéquat), à placer sur un des six hexagones les entourant, qui est utilisée lors de la phase de mouvement adverse. Si une unité ennemie pénètre dans une « Fire Zone », on consulte la table appropriée, avec, comme effets possibles : rien, perte de 1 pas, recul d'un hexagone (marqueurs « Repulsed » fournis).

Considération sur la partie

Le joueur russe possède pratiquement les trois quarts des unités disponibles ; il possède aussi celles ayant les plus forts potentiels de combat, la quasi totalité de l'artillerie, les dix redoutes, plus un camp retranché.

Lorsque tous les pions sont déployés (il n'y a pas de renfort), on se demande comment le joueur suédois pourra tirer son épingle du jeu. Cependant, les unités suédoises sont celles dont le moral est en moyenne le plus élevé ; il faut savoir qu'un rapport de combat défavorable peut être largement compensé par une modification favorable au jet de dé. Ensuite, le joueur russe est limité dans ses mouvements ; ses dernières unités (les plus puissantes) à être « libérées », ne le sont qu'au sixième tour à moins qu'une unité suédoise ne s'aventure à cinq hexagones, au moins, du camp russe.

Si le joueur russe (qui a le choix parmi 13 unités) a pris le soin de « gamir » ses redoutes, côté ouest de la carte, avec de puissantes unités, le Suédois a toutes les chances de se casser les dents dessus ; car il serait à la fois difficile et hasardeux pour lui de se contenter de les contourner, (faute d'équipement adéquat, les malheureux Suédois se sont brisés contre les redoutes).

Maintenant, le joueur suédois peut atteindre le Russe là où il est, mais c'est un peu trop près du bord de la carte à mon goût, et puis, il me semble qu'il faut jouer le jeu, c'est-à-dire que le Suédois doit impérativement attaquer. Pour moi, pas d'alternative, il faut jouer « dans l'esprit », sinon, à quoi bon créer des simulations ?

En règle générale, et compte tenu des réserves énoncées plus haut, les deux armées seront certainement démoralisées, et le Russe devrait pouvoir l'emporter dans les deux derniers tours. D'aucuns penseront que le jeu n'est pas équilibré, ce qui est exact, et, encore une fois, normal pour une simulation digne de ce nom, et qui ne doit pas ressembler à une partie d'échecs.

Scénarios et règles optionnelles

Il existe un scénario historique (mon préféré), un scénario « free set up » (ou peu s'en faut), un scénario « maximum swedish strenght », qui augmente considérablement le potentiel suédois, un scénario « bataille du 22 juin » qui reconstitue la bataille de rencontre (pas de redoutes) qui faillit bien avoir lieu ce jour-là.

Enfin, il y a les règles optionnelles. Moi, les règles optionnelles j'aime ; un jeu sans règles optionnelles, c'est comme du pain sans sel, c'est bon

pour les régimes. Souvent, quand j'ouvre un livret de règles, je commence par celles-ci ; si elles sont riches et abondantes, ça vous situe le niveau du jeu, et augmente automatiquement le réalisme. Les voici : (j'indiquerai, entre parenthèses, le joueur à qui elles semblent profiter).

1 — (Suédois). Attaque surprise : au tour 1, le facteur mouvement des unités suédoises est doublé ; plus une colonne de bonus sur la CRT.

2 — (Suédois). Charles XII indemne : remplacer le pion 3-0-6 le représentant, par un pion 3-3-12 ; le potentiel global est à 75. (Le roi de Suède était effectivement diminué par une blessure).

3 — (Suédois). Equipement d'assaut (marqueurs fournis) : les unités suédoises ainsi équipées ne sont plus pénalisées en attaquant les redoutes. Chaque marqueur peut servir plusieurs fois (jet de dé).

4 — (Russe). Grenades à main (marqueurs fournis) : 1 colonne de bonus sur la CRT, 1 seule utilisation par unité de grenadiers.

5 — (Celui qui n'est pas démoralisé). Fatigue : chaque unité dépense deux points de mouvement au lieu d'un par hexagone de terrain clair, aux tours 10 et 11.

6 — (l'un ou l'autre). Reddition : les unités d'une armée peuvent se rendre, avant d'être attaquées. Leur propriétaire ne défalquant dans ce cas que la moitié de leur facteur de combat.

7 — (l'un ou l'autre). Visibilité : à partir du tour 3, la visibilité peut être mauvaise (jet de dé) ; dans ce cas, les facteurs mouvement sont diminués de moitié, l'artillerie ne peut plus bombarder qu'à une distance de 3 hexagones maximum, les leaders ne peuvent aider au regroupement que les unités empiquées avec eux.

8 — (Russe). Boulets en grappe : utilisés par l'artillerie contre les unités ennemies adjacentes ; une colonne de bonus sur la CRT, mais dotation limitée, 32 coups pour le Russe, 4 pour le Suédois (marqueurs de comptabilité).

9 — (Suédois). Charge de cavalerie (marqueurs fournis) : la cavalerie régulière et les dragons suédois, s'ils peuvent traverser deux hexagones de terrain clair, avant d'aborder l'unité ennemie bénéficient d'une colonne de bonus sur la CRT.

10 — (l'un ou l'autre). Attaque concentrique : lorsque les unités attaquantes se trouvent dans les six hexagones encadrant l'unité attaquée, celle-ci voit son potentiel de combat divisé par deux. (Sauf si elle se trouve dans une redoute, ou si c'est de l'infanterie en carré).

11 — (l'un ou l'autre). Carrés (marqueurs fournis) : l'infanterie comme les dragons à pied, peuvent former le carré, avec, comme bénéfice, de ne pas être pénalisés en cas d'attaque concentrique, et de voir le facteur des unités de cavalerie l'attaquant diminué de moitié.

12 — (l'un ou l'autre). Dragons à pied (marqueurs fournis) : on peut choisir de faire se déplacer à pied ses unités de dragons. C'est important, car la cavalerie connaît quelques limitations, tant du point de vue du mouvement que du combat.

13 — (plutôt le Russe). Tir intensif (marqueur fourni) : chaque unité peut, une seule fois, effectuer un tir intensif, qui a pour effet de doubler son facteur de combat. Après quoi, celui-ci est diminué de moitié jusqu'à la fin du jeu.

14 — (l'un ou l'autre). Retraite de la cavalerie avant le combat : la cavalerie, au contact de l'infanterie ou de l'artillerie, peut retraiter d'un hexagone avant le combat.

15 — (l'un ou l'autre). Cavalerie contre unités en déroute : dans ce cas précis, le facteur de combat des unités de cavalerie est doublé.

16 — (l'un ou l'autre). Aides de camp : 2 pions pour le Suédois, 3 pour le Russe. Ils peuvent être créés lors d'une phase de mouvement, un à la fois, et servent comme les autres pions chefs, mais pour un tour seulement.

17 — (Russe). Artillerie à cheval : 2 unités d'artillerie à cheval peuvent être ajoutées aux forces russes, mais, elles sont sujettes à la « casse » chaque fois qu'elles se déplacent de la totalité de leur facteur de mouvement (jet de dé 5-6) ; si c'est le cas, elles ne peuvent plus bouger.

Si j'ai longuement insisté sur les règles optionnelles, c'est pour bien vous montrer la qualité de cette production. En effet, vous assimilez les règles principales en une demi-heure ; après quoi, vous pouvez les assaisonner à votre gré en utilisant ces règles optionnelles. (Ici, les n° 3, 4, 8, 9, 16 et 17 ont ma faveur). C'est un principe que toutes les firmes devraient suivre.

Le seul problème concernant ce jeu, c'est qu'il se rapporte à un conflit très peu connu, et que, pour cela, il risque d'être boudé par ceux qui sont obnubilés par le napoléonien ou la 2ème guerre mondiale ; ce serait dommage.

Yves Jourdain

AMIRAUTÉ

Les mines



Nous abordons aujourd'hui un sujet qui intéresse la majorité de nos amis wargamers qui pratiquent Amiraute. Cependant beaucoup d'entre vous n'utilisent pas ou, de façon incomplète, les grandes possibilités offertes par cette arme redoutable.

A leur décharge, disons que dans le livret Amiraute la question est traitée de manière bien succincte. De même, l'absence d'un tableau de résultats des points de dégâts représente un handicap certain.

C'est pour toutes ces raisons qu'à la demande quasi-générale, nous abordons aujourd'hui le sujet et que je le traiterai à fond, apportant ainsi les renseignements manquants afin d'employer enfin, avec efficacité, cette composante indispensable de notre jeu favori.

Un peu d'histoire

Dès les premiers mois de la Seconde Guerre Mondiale, les pertes subies par les marines alliées du fait des mines furent considérables. En un plus de 3 mois 262 000 tonnes de navires (79) allèrent par le fond, victimes de cette arme meurtrière. Et un an après, en décembre 1940 le total des pertes atteignait 772 000 tonnes.

Voyons donc comment les Allemands purent obtenir ces résultats considérables et quels ont été les moyens employés.

Les différentes catégories de mines.

En gros, deux catégories bien distinctes :

Les mines de fond

L'engin, une fois largué, descend sur le fond, attendant le passage d'un navire qui déclenchera l'explosion. La mise à feu pouvant être provoquée par différents moyens : magnétique, acoustiques, à dépression de masse et certaines mines combinent même deux ou trois de ces mises à feu, renforçant ainsi, les difficultés de dragage et l'efficacité de leur emploi.

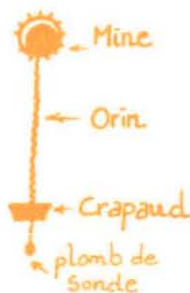
— **Magnétique** : le principe consiste en une aiguille aimantée qui oscille lorsqu'une masse métallique importante se trouve à proximité immédiate.

— **Acoustique** : le dispositif de mise à feu possède un microphone très sensible. Les sons produits par les hélices d'un navire brassant l'eau sont enregistrés par le micro et une membrane sensible provoque la mise à feu.

— **A dépression** : un bateau en mouvement déplace une grande masse d'eau provoquant une dépression sur la surface du liquide qui va se communiquer aux couches sous-marines. La mine à dépression les enregistre.

Les mines à contact ou à orin

Il s'agit des mines ordinaires dont la surface est hérissée d'antennes-contact qui déclenchent l'explosion lorsqu'un navire les heurte. Ces mines sont en général fixes. C'est à dire qu'elles restent statiques, flottant entre deux eaux, à l'endroit où elles ont été mouillées. Lancé à la mer en même temps que la mine, le craudaud (pesant 4 à 500 kg) descend vers le fond de la mer. Le câble (nommé orin) qui relie le craudaud à la mine se déroule et sa longueur est automatiquement prévue pour que la mine reste entre deux eaux.



En effet un plomb de sonde précède le craudaud dans sa descente et dès qu'il touche le fond, bloque automatiquement le déroulement du câble.

Le mouillage des mines à orin

Sur les navires de surface (mouilleurs de mines, croiseurs, destroyers) deux rails conduisent vers la poupe (l'arrière du navire) où les mines vont tomber alternativement tribord-babord. Si le mouillage est automatique sur les grands bâtiments, par contre, sur les destroyers, ce sont des marins (par groupe de 5 ou 6) qui, en courant, poussent sur des traineaux à roues les engins énormes (de la taille d'un homme) et les font basculer par dessus bord sur l'arrière.

Pour mouiller les mines à orin on utilisera aussi les sous-marins mouilleurs de mines construits spécialement à cet effet... Les engins dans ce cas là sont stockés dans des puits de mines qui sont en communication permanente avec la mer. La mine larguée, le puits s'emplit automatiquement d'eau de mer qui compense la perte de poids provoquée par le départ de l'engin.

Le mouillage des mines de fond

Leur mouillage a lieu dans des eaux côtières dont les fonds n'excèdent pas 30 mètres. On les emploiera surtout à l'embouchure des fleuves ou dans les entrées de rades et de ports. Ce sont les avions et les sous-marins qui, le plus souvent, lanceront ces engins.

— **Par avion** : Il s'agit simplement de les parachuter de certains appareils munis d'un dispositif d'empot et de largage spécial. Au contact de l'eau, le parachute se détache et libère la mine qui descend aussitôt se poser sur le fond.

— **Par sous-marin**. Ces mines sont simplement larguées par les tubes lance torpilles de n'importe quel sous-marin. Ayant la forme et le calibre des torpilles, on en charge les tubes de manière identique et elles sont facilement mouillées de cette façon.

ITALIE	Tonnage	Dimensions	Vitesse en nœuds		Rayon d'action en miles	Armement
Micca	1 370	90 x 7 x 4	Surface 15.5	Plongée 8.5	12000 à 8 n 5500 à 15 n PL 80 à 4 n	2 x 120 + 4 mt AA + 6 tubes LT à l'avant 40 mines ou 14 torpilles
Focca Zoea Atropo	1 100	82 x 7 x 4	16	8	8550 à 8 n PL 106 à 4 n	1 x 100 AA + 2 mit AA + 4 tubes avant et 2 ar 24 mines ou 12 torpilles
ANGLETERRE Porpoise Rorqual etc...	1 520	82 x 8 x 4,4	16	8	8 000 à 10 n	1 x 102 + 2 mit AA + 6 tubes LT avant 120 mines
USA Argonaut	2 710	116 x 10.5 x 4.6	13	8	18000 à 10 n	2 x 152 + 2 mit AA + 4 tubes AV 60 mines
ALLEMAGNE classe II-B	279	45 x 4 x 3.9	13	7	1 800 à 12 n PL 43 à 4 n	2 x tubes AR + 66 mines 4 x 20 AA
VII B VII C IX A	Les caractéristiques ont été données dans Casus Belli n° 23 (P. 22)					
	1 032	87 x 7.5 x 5	18	7.7	10 500 à 10 n PL 78 à 4 n	1 x 105 + 1 x 37 AA + 20 x 2AA + 4 tubes AV et 2 tubes AR (21 torpilles ou 8 torpilles) et 26 mines Sur les IX-B 32 Mines et 6 torpilles
JAPON I-121 à I-124	1 142	80 x 8 x 4	14.5	8	10 500 à 8 n	12 torpilles et 42 mines 1 x 150 et 1 x mit AA
FRANCE Saphir	774	66 x 7 x 4	12	9	PL 80 à 4 n	1 x 75 + mit AA + 32 mines 3 tubes de 450 et 2 tubes de 400 à l'avant

Comment jouer les mines dans Amiraauté

Règle fondamentale : Tout prévoir dès le début de la partie.
Pourquoi ? Parce qu'en début de partie on peut encore disposer de tous ses moyens : destroyers, avions, sous-marins.

Où mouiller ses champs de mines ? De préférence devant les bases adverses, dans les points de passage obligatoires (détroits etc...) et, surtout, là où vous prévoyez une attaque ennemie. C'est à dire dans vos propres secteurs d'attaque qui, normalement, attireront une riposte de la part de l'adversaire.

Utilisez toujours les mines appropriées, n'oubliez pas, en effet, que les mines de fond doivent être posées sur des fonds ne dépassant pas 30 mètres.

La distance entre 2 mines doit être calculée en fonction des cibles prioritaires : un cuirassé présente une largeur de 25 à plus de 30 mètres, idem pour un porte avion moyen ou lourd. Par contre un destroyer ne dépassera pas les 12 mètres.

En règle générale, si vous possédez les moyens de minage voulus, espacez vos mines de 50 à 80 mètres pas plus. Au dessus de 100 mètres cela devient un coup de chance.

Les destroyers emportent une moyenne de 60 mines (pas tous, ceci vous étant toujours précisé dans votre dossier de partie dans le livret Amiraauté). 5 destroyers, cela représente donc une moyenne de 300 mines. C'est beaucoup et c'est peu ! 300 mines placées à 80 mètres d'intervalle cela représente un barrage de 24 000 mètres. A vous de bien calculer si :

1° - vous mouillez, par exemple, 3 barrages de 8 000 mètres en ligne

2° - ou bien 2 barrages de 12 000 mètres en ligne.

3° - ou 4 barrages de 6 000 mètres en profondeur de champ. Seuls la configuration du terrain et vos estimations détermineront votre choix.

Notez bien vos emplacements de mouillage : rien de plus crétin que de sauter sur ses propres mines. Si, si, oui, oui, c'est déjà arrivé !

Les moyens de lutte contre les mines

Si vous supposiez un secteur d'être miné, les mesures à prendre sont les suivantes :

1°) **Mettre tous les navires en ligne de file.**

2°) **Les faire précéder par au moins 2 dragueurs** qui, à la vitesse de dragage (12 nœuds) vont dégager un chenal.

Les avions et hydravions mouilleurs de mines

	Vitesse maxi.	Vitesse Ascen.	Plafond	Mines emportées
ALLEMAGNE Hyd. HE-115	360 km/h	1000 m en 6'4 3000 m en 14'4	5 000 m	2 mines de fond ou 1 mine à orin
Heinkel III	400 km/h	6000 m en 23''	6500 m	2 mines de fond ou 2 mines à orin
JU-88 A-17	620 km/h	1000 m en 4'	7000 m	2 mines de fond
ANGLETERRE Saro Lerwick	340 km/h	268 m en 1 min.	4 260 m	1 mine à orin ou 1 mine de fond
Supermarine Stranraer	241 km/h	411 m/mn	5640 m	1 mine à orin ou 1 mine de fond
Saro London	228 km/h	360 m/mn	6000 m	1 mine à orin ou 1 mine de fond
U.S.A. Hyd. PBY Catalina	280 km/h	3000 m en 5'2''	4 480 m	
U.R.S.S. Hyd. Beriev BE-2	248 km/h		6000 m	1 mine de fond

Inconvénient majeur : La réduction de la vitesse de tous vos bâtiments, ce qui les rend très vulnérables pour une attaque à la torpille. Les petits malins pensent déjà qu'il est hautement souhaitable de planquer un sous-marin aux abords d'un champs de mines !

Si vous n'avez pas de dragueurs sous la main déclarez à l'arbitre que vos navires mettent les paravanes à la mer.

Il s'agit de 2 câbles (des filins) auxquels sont accrochés des engins (les paravanes) de forme dissymétrique calculée pour tendre les filins en les écartant de la coque, en éventail. Le système fonctionne ensuite comme celui du dragage classique, les orins des mines accrochées par les câbles étant cisailés par un procédé mécanique. La mine ainsi libérée fait surface, ce qui permet de la localiser et de la détruire.

Dans ces 2 opérations les navires de tête restent toujours vulnérables et peuvent sauter à tout instant.

Ce qui nous amène au tableau des dégâts que vous trouvez ci-dessous.

dés tirés	mines à orin	mines de fond
1	20	28
2	18	25
3	15	21
4	10	14
5	7.5	11
6	1	1.5

Rôle de l'arbitre

Lorsque l'arbitre repère une formation navale entrant dans un champ de mines, il consulte le document se rapportant à cette escadre et examine soigneusement la formation adoptée par le joueur pour ses navires.

S'il s'agit d'une formation en ligne, l'arbitre déterminera si le premier navire de tête a sauté ou non.

Ensuite, dans le cas où il est suivi par un navire plus important, le cas de 2^e bâtiment sera examiné. En effet, un destroyer de 10 à 12 mètres de large peut très bien éviter une mine, mais le cuirassé ou le porte avions le suivant en file et qui, lui, a une largeur souvent du plus du double peut provoquer l'explosion. Par contre, si un bâtiment important (un cargo de 18 mètres de large par exemple) passe sans dégâts le champ de mines, les navires qui le suivent, s'ils sont moins larges (cargo plus petit, destroyer etc) seront considérés comme indemnes.

Calcul des éléments déterminant si le navire a heurté la mine ou non

La formule donnée page 7 du livret « Amiralauté » permet de savoir si un bâtiment heurte ou non un des engins explosifs (après tirage du loto).

Largeur du navire

Distance entre 2 mines × Sinus de l'angle d'entrée

On trouve le sinus de l'angle d'entrée grâce à l'annexe 12 ci-dessous. Soit pour un angle d'entrée de 40° le sinus sera 0.64.

Angle de tir

	0°	5°	10°	15°	20°	25°	30°	35°	40°	45°
0.17	86	86	86	87	87	88	88	89	90	91
0.20	83	83	84	84	85	86	87	88	89	90
0.25	80	80	80	81	81	82	82	83	84	86
0.33	75	75	76	76	77	78	79	80	81	83
0.4	71	72	72	73	73	74	75	76	78	80
0.5	66	66	67	68	69	70	71	72	75	78
0.6	62	62	63	63	64	66	68	70	72	75
0.66	60	60	61	61	62	64	66	68	71	74
0.75	57	57	58	59	60	61	63	66	69	73
0.8	55	56	57	58	59	60	62	65	68	72
Vitesse but V ₁ = 1	50	50	51	52	53	55	58	61	65	70
Vitesse torp V ₂ = 1	50	50	51	52	53	55	58	61	65	70
Sinus	0	0.09	0.17	0.26	0.34	0.42	0.5	0.57	0.64	0.7

Ensuite il n'y aura plus qu'à jeter le dé à 6 faces pour déterminer la gravité des dégâts causés au navire.

Important. L'adversaire n'est jamais informé d'une perte causée par les mines *sauf* si le navire concerné envoie un message avant de couler et si ce message est en clair. Si le message est codé l'ennemi n'aura aucun renseignement. Par contre le parti du navire concerné aura, à ce moment là, connaissance de l'existence du champ de mines, mais évidemment n'en connaîtra pas l'étendue.

Jean Ricard

PAS DE CARTON JAUNE POUR L'ARBITRE !

Dans un article publié dans le n° 28 de Casus Belli, intitulé « Quand le bateau fait... oh ! », Yves Jourdain s'interroge à propos de certaines décisions d'arbitrage prises à l'occasion d'une partie d'Amiralauté sur le thème de « Pearl Harbor ».

Il trouve irréaliste de :

1 — « Jouer la partie sur plus de 24 h fictives »

2 — On a accordé « presque la même valeur aux P40 qu'aux Zéros ».

Cela résulte des tableaux publiés dans « Amiralauté ». Sauf accord préalable entre les joueurs, l'arbitre ne peut pas modifier les règles du jeu. Je suis quant à moi favorable à une telle modification.

3 — « Voir les sous-marins japonais se ballader tranquillement en surface et en plein jour ».

Je ne vois pas pourquoi l'arbitre l'interdirait. Tous les sous-marins se déplaçaient en surface lorsqu'ils se rendaient dans leurs zones de patrouilles ou d'attaque. Ils ne plongeaient que s'il y avait danger immédiat, leur autonomie étant très limitée. L'arbitre n'a pas le droit d'interdire à un joueur de faire surface à une de ses unités sous-marines.

4 — « Voir les destroyers se faire pulvériser, serrés comme des sardines pour former des écrans ».

Si les règles d'abordage sont respectées, là encore, l'arbitre n'a pas le droit d'interdire à un joueur d'adopter une formation en écran.

5 — « Voir les PBY se promener avec des torpilles ».

Et pourquoi pas ? Puisque cet appareil a été construit pour l'observation mais aussi pour l'offensive. Il possède en effet un dispositif permanent lui permettant d'emporter 2 torpilles et une soute pour les bombes ou les charges anti-sous-marines. Voici quelques exemples d'attaques à la torpille effectuées par des PBY :

— Le 10.12.41, 5 PBY de la base de Los Banos attaquent à la torpille sous les ordres du commander Petterson, 2 cuirassés et 2 croiseurs japonais.

— Le 27.12.41, attaque à la torpille par les PBY d'un convoi japonais dans le secteur de Jolo aux Philippines. Pertes japonaises : 1 transport et 1 destroyer.

— Le 11.01.42 à Kama dans le N-O de Manado, attaque à la torpille par des PBY des croiseurs et transports japonais.

— Le 23.01.42, dans la nuit, des PBY attaquent à la torpille un convoi japonais dans le secteur

de Balikpapan (Bornéo) : 4 transports (sur 12) et un destroyer furent coulés.

— A Midway, les PBY attaquèrent de nuit le convoi des transports japonais, torpillant un pétrolier.

Et on pourrait encore en citer des tas et des tas. Je n'avais pas le droit en tant qu'arbitre d'interdire aux PBY de voler avec des torpilles, et je ne le ferai d'ailleurs jamais.

6 — « Voir des affrontements aériens par paquet de 50 ou 100 appareils ».

Là encore, connaissant la guerre du Pacifique, un arbitre n'a pas le droit d'interdire à un joueur d'opérer par « gros paquets ». Toutes les batailles aéronavales virent des engagements d'un nombre important d'avions.

1^e vague Jap sur Pearl Harbor = 183 appareils, 2^e vague : 170 avions aux Philippines, le 19 juin à 8 h 56 les Japonais envoient une vague de 128 appareils. La première à 8 h 30 en comprenait 69. Il y avait en face 300 F6-F, vous voyez un peu le cirque ! A Midway les Japonais envoient sur l'île 180 appareils !

Le 7 mai à la bataille de la mer de Corail : 1^e vague US = 76 appareils, 1^e vague japonaise = 80 avions ; le 8 mai : 1^e vague US = 73 appareils, 1^e vague Japonaise 69 appareils.

Alors au nom de quel principe un arbitre peut-il interdire aux joueurs de faire décoller des formations importantes ?

Ni celui du jeu, puisque les joueurs possèdent de tels effectifs. Ni celui de l'histoire puisque tous les récits sur la guerre du Pacifique font état de tels engagements ! Alors ?

7 — « Tenir la comptabilité des pertes adverses au compte-gouttes ».

Je pense que c'est le rôle de l'arbitre de tenir à jour de façon scrupuleuse l'état des pertes des deux camps sinon je ne vois pas comment il peut arbitrer la partie.

Je ne vois pas là dedans l'ombre d'une quelconque « fantaisie ».

Pour moi une simulation consiste, partant d'un déploiement historique, dans des conditions météorologiques identiques à celles qui existaient à l'époque, à manœuvrer des forces navales et aériennes d'une façon différente de ce qui s'est réellement passé.

Tout le plaisir du jeu de simulation réside justement dans ce postulat : que ce serait-il passé si les ordres avaient été différents ? Ce sera là ma conclusion sur la façon de jouer « Amiralauté » car n'oublions pas, Amis Wargamers, il S'AGIT D'UN JEU.....Jean Ricard

AVALON HILL

Air Assault On Crete — Jeu opérationnel sur la prise de l'île de Crète en 1941 — C.B n° 5 — Art.

Battle Of The Bulge — Jeu opérationnel sur la bataille des Ardennes (1944) — C.B n° 18 — Art.

Dnieper River Line — Jeu opérationnel IIème Guerre Mondiale, Front de l'Est sur ordinateur — Art : Ludotique.

Fortress Europa — Jeu opérationnel sur l'invasion de l'Europe par les forces alliées en 1944 et sur la défaite allemande à l'Ouest — C.B n° 19 et 20 — Art.

Flat Top — Jeu opérationnel sur des batailles aéronavales dans le Pacifique Sud en 1942 et 1943 — C.B n° 14 — Art : « Pacifique 42 ».

Freedom In The Galaxy — La révolte d'une poignée de rebelles contre un empire galactique omnipotent — C.B n° 10 — Art.

Invasion Of Malta — Jeu opérationnel sur la prise de l'île de Malte — C.B n° 7 et 8 — Art.

Midway — Jeu opérationnel sur la bataille de Midway — C.B n° 14 — Art : « Pacifique 42 ».

Panzerblitz — Jeu tactique sur des affrontements entre blindés sur le front de l'Est — C.B n° 12 — Art : « Pzrbtlz ».

Panzerleader — Jeu tactique sur des affrontements entre blindés sur le front de l'Ouest — C.B n° 12 — Art : « Pzrbtlz ».

Russian campaign — Jeu stratégique sur la guerre à l'Est 41-45 — C.B n° 12 — Art.

Samurai — Jeu diplomatico-militaire sur l'affrontement des clans japonais du XIIème au XVIIIème siècle — C.B n° 15 — Art.

Squad Leader — Jeu tactique IIème Guerre Mondiale.

- C.B n° 6 : Curriculum vitae
- C.B n° 7 : L'Infanterie
- C.B n° 8 : Les armes de soutien
- C.B n° 9 : Fortifications et obstacles
- C.B n° 10 : Le camouflage
- C.B n° 11 : Les véhicules blindés
- C.B n° 12 : Les armes anti-chars
- C.B n° 14 : Chars contre Infanterie
- C.B n° 15 : L'infanterie dans G.I.
- C.B n° 16 : Le transport
- C.B n° 17 : La cavalerie

Storm Over Arnhem — Jeu opérationnel sur la bataille d'Arnhem — C.B n° 25 — Art : « Opération Market Garden ».

The Longest Day — Jeu opérationnel sur la Bataille de Normandie — C.B n° 6 — Art.

The Struggle Of Nation — Jeu opérationnel sur la campagne de Saxe (1813) — C.B n° 25 — T.A.

Victory In The Pacific — Jeu stratégique naval sur la guerre du Pacifique — C.B n° 16 — Art.

War & Peace — Jeu stratégique sur les campagnes de Napoléon — C.B n° 7 et 17 — T.A et Art : « Vive l'empereur » (n° 7).

Waterloo — Jeu opérationnel sur la campagne de Waterloo — C.B n° 7 — Art : « Vive l'empereur ».

CHAOSIUM

Reich — Jeu diplomatico-économico-militaire sur l'unification de l'Allemagne — C.B n° 9 — T.A : « Jeux d'alliance les autres ».

COBRA SOFT

1815 — Jeu opérationnel sur ordinateur



INDEX wargame

La liste accompagnant le bon de commande d'anciens numéros de CB étant, faute de place, très incomplète, il nous a paru judicieux de faire un petit récapitulatif des sujets traités jusqu'ici. Cet index ne répertorie que les articles importants et éventuellement les « Têtes d'affiches ». Cette première partie est consacrée aux wargames et « boardgames », classés par marques et par titres ; Art signifie article et est suivi du titre de l'article s'il est différent de celui du jeu, TA signifie Tête d'affiche ou article bref.

sur la campagne de Waterloo — C.B n° 25 — Ludotique.

FRANCE DOUBLE R, EDITION DU STRATEG

Viva Zapata — Jeu stratégique sur la révolution mexicaine — C.B n° 15 — Art.

G.D.W

Agincourt — Jeu opérationnel sur la bataille d'Azincourt — Série 120 — C.B n° 10 — Art : « Azincourt 1415 ».

Beda Fomm — Jeu opérationnel sur la bataille de Beda Fomm — Série 120 — C.B n° 11 — Art.

Case White — Jeu opérationnel sur la campagne de Pologne de 1939 — Série Europa — C.B n° 24 — Art.

Citadel — Jeu opérationnel sur la Bataille de Dien Bien Phu — C.B n° 11 — Art.

Eight Army — Jeu opérationnel l'opération Crusader - Série Double Blind - CB n° 27 - T.A.

Eylau - Jeu opérationnel sur la bataille d'Eylau — C.B n° 15 — Art.

Guildford Courthouse — Jeu opérationnel sur la bataille de Guildford Courthouse — Série 120 — C.B n° 20 — Art.

Lobositz — Jeu opérationnel sur la bataille de Lobositz — Série 120 — C.B n° 10 — Art.

Marita Merkur — Jeu opérationnel sur l'invasion des balkans et de la crête en 1941 — Série Europa — CB n° 29 — Art.

1815 The Waterloo Campaign — Jeu opérationnel sur la campagne de Waterloo — C.B n° 7 et 28 — T.A : « Vive l'empereur ».

1940 — Jeu opérationnel sur la campagne de France — Série 120 — C.B n° 13 — Art.

1941 — Jeu opérationnel sur l'opération Barbarousse — Série 120 — C.B n° 14 — Art.

1942 — Jeu stratégique sur l'invasion du Sud Ouest Asiatique par le Japon — Série 120 — C.B n° 15 — Art.

Narvik — Jeu opérationnel sur la campagne de Norvège (1940) — Série Europa — C.B n° 26 — Art.

Opération Crusader — Jeu opérationnel « en double aveugle » sur les batailles de l'hiver 41 pour Tobruk — Série « Double Blind » — CB n° 29 — Art.

Opération Market Garden — Jeu opérationnel sur l'opération Market Gar-

den — Série Double Blind — C.B n° 28 — T.A.

Prague — Jeu opérationnel sur la bataille de Prague — Série 120 — C.B n° 17 — Art.

Raphia — Jeu opérationnel sur la bataille de Raphia — Série 120 — C.B n° 12 — Art.

Red Army — Jeu opérationnel sur l'anéantissement du groupe d'armée centre en 1944 — C.B n° 21 — Art.

Red Star/White Eagle — Jeu opérationnel sur la guerre Russo-Polonaise de 1920 — C.B n° 9 — Art.

The Normandy Campaign — Jeu opérationnel sur la bataille de Normandie — Série Double Blind — C.B n° 27 — T.A.

Western Desert — Jeu opérationnel sur la guerre en Afrique du Nord 1940 — début 1943 — Série Europa — C.B n° 28 — Art.

White Death — Jeu opérationnel sur la bataille de Velikiye Luki — C.B n° 14 — Art.

GAMES WORKSHOP

Apocalypse — Jeu stratégique-économico-diplomatique se déroulant en Europe, divisée en royaumes imaginaires. — C.B n° 16 — Art.

Battle Cars — Combats de voitures — C.B n° 18 — Art.

Warhammer — jeu tactique de combat médiéval — fantastique — C.B n° 29 — Art. : « Combats Fantastiques ».

INTERNATIONAL TEAM

Austerlitz — Jeu opérationnel sur la bataille d'Austerlitz — C.B n° 5 — Art. :

« lena/Austerlitz ».

lena — Jeu opérationnel sur la bataille d'lena — C.B n° 5 — Art. : « lena/Austerlitz ».

Mockba — Jeu opérationnel sur l'offensive allemande sur Moscou — C.B n° 24 — Art.

Okinawa — Jeu opérationnel sur la bataille d'Okinawa — C.B n° 6 — Art. : « Okinawa 43 ».

43 — Jeu opérationnel sur la campagne de Sicile — C.B n° 6 — Art. : « Okinawa 43 ».

Rommel — Jeu opérationnel sur la bataille de Kasserine — C.B n° 4 — Art.

Yom Kippur — Jeu opérationnel sur la guerre Israélo-Arabe d'octobre 1973 — C.B n° 25 — Art. : « Yom Kippour ».

JEUX DESCARTES

Alésia — Jeu opérationnel sur la bataille d'Alésia — C.B n° 28 — Art.

Amirauté — Jeu tactique sur des combats navals durant la Seconde Guerre Mondiale.

— C.B n° 17 : Art.

— C.B n° 18 : Règles pour l'aviation

— C.B n° 19 : Les conseils pratiques de l'Amiral

— C.B n° 20 : De l'utilisation des torpilles

— C.B n° 22 : Les flottes de 1940

— C.B n° 23 : Les sous-marins

2ème D.B. Normandie — Jeu opérationnel sur la bataille d'Alençon — C.B n° 18 — Art. : « 2ème D.B. ».

Fleurus — Jeu opérationnel sur la bataille de Fleurus — C.B n° 3 — Art.

Friedland — Jeu opérationnel sur la bataille de Friedland — C.B n° 20 — Art. :

« J'ai commandé l'armée française à Friedland ».

La Bataille de la Marne — Jeu opérationnel sur la bataille de la Marne — C.B n° 22 — Art. : « La Bataille de la Marne ou le journal d'un Mort Vivant ».

Valmy — Jeu opérationnel sur la bataille de Valmy — C.B n° 8 — Art.

JEUX ET STRATEGIE

La Campagne de Russie — Jeu stratégique sur la campagne de Russie (1812) — C.B n° 15 — Art.

MY FAIR GAMES

War in the Falklands — Jeu opérationnel sur la guerre des Malouines — C.B n° 13 — Art.

NOVA GAME DESIGN

Ace Of Aces — Jeu tactique sur des combats aériens durant la Première Guerre Mondiale — Série Ace of Aces — C.B n° 16 et 17 — Art.

Bounty Hunter — Duel au revolver au Far-West — Série Bounty Hunter — C.B n° 18 et 19 — Art.

OPERATIONAL STUDIES GROUP

Napoléon at Leipzig — Jeu opérationnel sur la bataille de Leipzig — C.B n° 7 — T.A. : « Vive l'empereur ».

PHOENIX GAMES

Street of Stalingrad — Jeu opérationnel sur la bataille de Stalingrad — C.B n° 4 — Art. : « Agonie d'une ville ».

jeux de rôle figurines WARGAMES

LUUDUS

120 Boulevard du Montparnasse
75014 PARIS tel: 322 8250

VENTE PAR CORRESPONDANCE

SIMULATION CANADA

Assault on Tobruk — Jeu opérationnel sur la prise de Tobrouk par Rommel — C.B n° 22 — Art : « Simulez Canadien ».

I Will Fight No More Forever — Jeu stratégique sur la fuite des Nés Percés au Canada durant l'hiver 1877 — C.B n° 22 — Art : « Simulez Canadien ».

Scourge Of God — Jeu stratégique sur les invasions mongoles — C.B n° 22 — Art : « Simulez Canadien ».

Sea Power And the States — Jeu stratégique sur la guerre navale contemporaine — C.B n° 22 — Art : « Simulez Canadien ».

SIMULATION CORNEJO

Eylau — Jeu opérationnel sur la bataille d'Eylau — C.B n° 7 — T.A : « Vive l'empereur ».

SIMULATION PUBLICATION INC

Across Suez — Jeu opérationnel sur le franchissement du canal de Suez par les Israéliens durant la guerre du Kippour — C.B n° 5 — T.A : « Après les montres les minis ».

Art of Siege — Jeu opérationnel sur les sièges de Tyr, d'Acre de Lille et de Sébastopol — C.B n° 15 — Art.

Austerlitz (80) — Jeu opérationnel sur la bataille d'Austerlitz — C.B n° 7 — Art : « Vive l'empereur ».

B.A.O.R. — Jeu opérationnel décrivant l'affrontement des troupes britanniques et des troupes soviétiques lors de la Troisième Guerre Mondiale — Série central front — C.B n° 10 — T.A : « Central Front ».

Barbarian Kings — Jeu économico-diplomático-militaire, la lutte de rois barbares pour la possession d'un continent mythique — C.B n° 13 — Art.

Battle for Stalingrad — Jeu opérationnel sur la bataille de Stalingrad — C.B n° 4 — Art : « Agonie d'une ville ».

Battles for the Ardennes — Jeu opérationnel sur les batailles des Ardennes de 1940 et de 1944 — C.B n° 26 — Art.

Bulge — Jeu opérationnel sur la bataille des Ardennes de 1944 — C.B n° 5 — T.A : « Après les Monstres les Minis ».

Drive on Stalingrad — Jeu opérationnel sur l'offensive allemande de l'été 1942 — C.B n° 2 — Art.

Deathmaze — L'exploration par d'intrépides aventuriers de mortels labyrinthes — C.B n° 9 — Art.

Fifth Corps — Jeu opérationnel sur une offensive soviétique contre le centre des forces de l'O.T.A.N. en R.F.A. pendant la Troisième Guerre Mondiale — Série Fifth Corps — C.B n° 10 — T.A : « Fifth Corps ».

Hof Gap — Jeu opérationnel sur une offensive soviétique contre le flanc sud des forces de l'O.T.A.N. pendant la Troisième Guerre Mondiale — Série Fifth Corps — C.B n° 10 — Art : « Fifth Corps ».

Great war in the East — Jeu opérationnel sur quatre batailles de la Première Guerre Mondiale mais à l'Est — C.B n° 3 — Art.

Iena/Auerstadt — Jeu opérationnel sur les batailles d'Iena et d'Auerstadt — Série Napoléon at War — C.B n° 7 — Art : « Napoléon at war ».

Leningrad — Jeu opérationnel sur l'avance du groupe d'armée nord en 1941 contre Leningrad — C.B n° 5 — Art : « Après les Monstres les minis ».

Marengo — Jeu opérationnel sur la bataille de Marengo — Série Napoléon at war — C.B n° 7 — Art : « Napoléon at war ».

Napoléon at war — Série de quatre jeux opérationnels sur quatre batailles de Napoléon — C.B n° 7 — T.A : « Vive l'empereur ».

Napoléon at Waterloo — Jeu opérationnel sur la bataille de Waterloo — C.B n° 7 — T.A : « Vive l'empereur ».

Napoléon last battles — Jeu opérationnel sur la campagne de Waterloo — C.B n° 3 — Art : « Les dernières batailles de Napoléon ».

Ney versus Wellington — Jeu opérationnel sur la bataille des Quatre Bras — C.B n° 7 — Art : « Vive l'empereur ».

Opération Grenade — Jeu opérationnel sur la traversée de la Roer par les Américains en mars 1945 — Série Victory in the West — C.B n° 13 — T.A : « Victory in the West ».

Panzergruppe Guderian — Jeu opérationnel sur la bataille de Smolensk, juillet 1941 — C.B n° 1 — Art.

Patton's Third Army — Jeu opérationnel sur la prise de Metz par la troisième armée du général Patton — Série Victory in the West — C.B n° 13 — T.A : « Victory in the West ».

Russian Civil War — Jeu diplomatico-militaire sur la guerre civile russe — C.B n° 9 — T.A : « Jeux d'alliances : les autres ».

Sicily The Race To Messina — Jeu opérationnel sur la campagne de Sicile — Série Victory in the West — C.B n° 13 — T.A : « Victory in the West ».

Spies — Jeu diplomatique sur la guerre entre espions des grandes puissances européennes juste avant la Seconde Guerre Mondiale — C.B n° 23 — Art : « L'espionnage est un métier de seigneur ».

The Crusade — Jeu diplomatico-militaire sur les croisades — C.B n° 9 — Art : « Jeux d'alliances : les autres ».

Wagram — Jeu opérationnel sur la bataille de Wagram — Série Napoléon at War — C.B n° 9 — Art : « Napoléon at war ».

Wellington's Victory — Jeu opérationnel sur la bataille de Waterloo — C.B n° 7 — Art : « Vive l'empereur ».

S.S.I.

Ambush — Jeu tactique Deuxième Guerre Mondiale sur ordinateur — C.B n° 8 — Art : « Computer Ambush ».

Battle For Normandy — Jeu opérationnel sur ordinateur sur la bataille de Normandie — C.B n° 16 — T.A : « Ludotique ».

Eagles — Jeu tactique de combat aérien durant la Première Guerre Mondiale sur ordinateur — C.B n° 19 — Art : « Ludotique ».

Guadalcanal Campaign — Jeu opérationnel sur ordinateur sur les combats navals et aéronavals qui se déroulèrent en 42 autour de Guadalcanal — C.B n° 14 — Art : « Ludotique ».

Carrier Force — Jeu opérationnel sur ordinateur sur les batailles de Midway et des Salomons — C.B n° 23 — Art : « Ludotique ».

Objectiv Kursk — Jeu opérationnel sur ordinateur sur une partie de la bataille de Kursk — C.B n° 22 — Art : « Ludotique ».

Pursuit of the Graf Spee — Jeu opérationnel sur ordinateur sur les mésaventures du Graf Spee — C.B n° 13 — Art : « Ludotique ».

The Shattered Alliance — Combats antiques et fantastiques sur ordinateur — C.B n° 7 — Art.

War In Russia — Jeu opérationnel sur ordinateur sur la guerre à l'Est 1941-1944 — C.B n° 22 — Art : « Ludotique ».

STANDARD GAME LIMITED

Cry Havoc — Jeu tactique sur des combats médiévaux — C.B n° 23 — Art : « Médiéval non ? ».

Siège — Jeu tactique sur un siège — C.B n° 23 — Art : « Médiéval non ? ».

STEVE JACKSON GAMES

Car Wars — Jeu tactique sur des combats entre voiture — C.B n° 18 — Art.

STRATAC

Napoléon et le secret de Waterloo — Jeu opérationnel sur la bataille de Waterloo — C.B n° 2 — Art.

TASK FORCE GAMES

Armor At Kursk — Jeu opérationnel sur la bataille de Prokhorovka — C.B n° 16 — Art.

Hitler Turn Against Russia — Jeu stratégique sur l'invasion de la Russie par l'Allemagne en 1941 — T.A.

TSR

Battle System — Jeu tactique de combat médiéval — fantastique — CB n° 29 — Art : « Combats fantastiques ».

VICTORY GAMES

Ambush — Jeu tactique sur la Seconde Guerre Mondiale — C.B n° 22 — Art.

Cold War — Jeu diplomatique sur la situation internationale contemporaine — C.B n° 25 — Art.

Gulf Strike — Jeu opérationnel sur une intervention des super-puissances dans le golfe persique — C.B n° 21 — Art.

Hell's Highway — Jeu opérationnel sur l'opération Market Garden — C.B n° 25 — Art : « Opération Market Garden ».

Nato — jeu opérationnel sur l'invasion de l'Europe Occidentale par le Pacte de Varsovie — CB n° 29 — Art : « Les jeux de l'Apocalypse ».

Purple Heart — Module d'extension pour Ambush — C.B n° 26 — T.A.

Sixth Fleet — Jeu opérationnel sur la guerre navale en méditerranée en cas de Troisième Guerre Mondiale — C.B n° 26 — T.A.

Vietnam — La guerre du Vietnam de l'intervention américaine à la chute de Saïgon — C.B n° 22 — T.A.

W.W.W.

Dark Crusade — Jeu stratégique sur la guerre à l'Est 41-45 — C.B n° 27 — T.A.

YAQUINTO

C.V. Jeu opérationnel sur la bataille de Midway — C.B n° 14 — Art : « Pacifique 42 ».

Red Storm — jeu opérationnel sur l'invasion de l'Europe par le Pacte de Varsovie — CB n° 29 — Art : « Les jeux de l'Apocalypse ».

DIVERS

Diplomacy — Art — C.B n° 1-3-4-5-6-7.

Supergang — Art — C.B n° 28.

Baston — TA — C.B n° 26.

Frédéric Armand

SQUAD LEADER

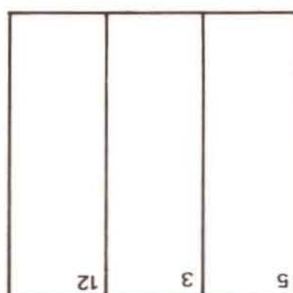
20 Août 1944, village de Radomysl en Galicie. L'offensive générale russe bouscule les défenses allemandes ; des brèches se forment par où les Russes déferlent.

La Sturmbrigade SS « Frankreich » est amenée pour colmater l'une d'elles. Au village de Radomysl, la section de PAK de l'Oberjunker Kreutzer, renforcée de fuyards de la Wehrmacht et d'un Sturmgeschütz attend l'assaut russe. A midi pile, l'Aspirant perd son adjoint, le Sturmmann Barate, saigné par un éclat de mortier. Les Russes déferlent en masse, et ordre est de tenir jusqu'à 19 heures.

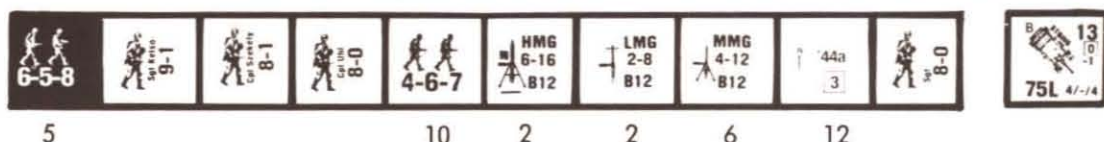
Conditions de victoire : Les Russes gagnent s'ils occupent toutes les maisons des cartes 3 et 12, plus le cimetière. Sinon les Allemands gagnent.

Les Allemands se placent en premier

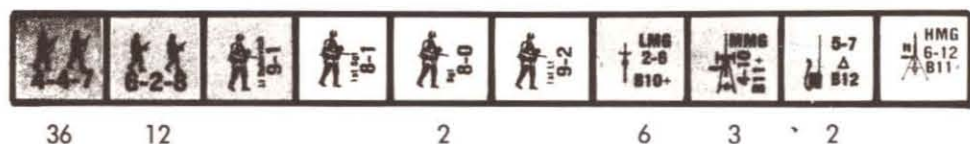
Les Russes se déplacent en premier



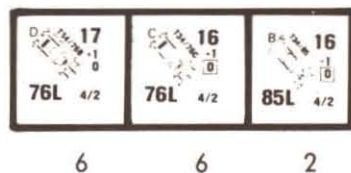
Défense franco-allemande de Radomysl : se place sur les cartes 3 ou 12. Placement initial caché sauf le StgIII.



Éléments de la Brigade d'assaut de Joukov : se placent sur la carte 5 à l'Est de la ligne A6-GG6



Éléments blindés : rentrent au tour 2 par l'Est de la carte 5.



Règles spéciales :

- 1 — Toutes les maisons sont en bois.
- 2 — Les collines de la carte 3 sont des bois.
- 3 — Les Russes disposent de 2 modules de mortiers de 80 mm et 120 mm avec « plentyfularmor » (107).
- 4 — A partir du tour 5, possibilité d'un appui aérien de 4 Stukas suivant règles AH.

Epilogue : La défense franco-allemande résiste à un contre trente ; à 15 h, des T. 34 débouchent et on assiste à des duels incertains hommes-panzerfausts-blindés. (KREUTZER a dû laisser ses 2 canons AT à la division « HORST WESSEL »). Les SS reculent

maison par maison, tiennent encore la moitié du village mais les pertes sont grandes et les PF se font rares ; les chars se ruent pour en finir quand, à la joie des défenseurs, des Stukas plongent pour stopper les blindés. Grièvement blessé lors d'un duel victorieux avec un T.34, l'Oberjunker s'inquiète de l'heure... 19.00 : il a tenu, Radomysl est sauvé pour aujourd'hui, des renforts et des blindés ne cessent d'arriver. Après ces durs combats, la Sturmbrigade SS est ramenée en Allemagne pour y être reconstituée et rebaptisée : Division SS « Charlemagne ».

Conception : Ph. Thibault

Parmi les scénarios gagnants de notre concours SL, ces deux propositions, de deux joueurs ne se connaissant pas. Inutile de chercher lequel est le meilleur : les deux sont excellents. Mais leur juxtaposition illustre bien le côté subjectif de l'historien, à travers deux approches très différentes.

Radomysl, le 20 août 1944, front de Galicie, au Nord des Carpates. L'armée allemande décroche pour échapper à l'encerclement soviétique. Pour protéger le repli, une poignée de Waffen SS français et de soldats allemands ont reçu l'ordre de tenir le village de Radomysl, important nœud de communication. Dès midi l'Armée Rouge attaque...

Les Allemands se placent en premier

Les Russes bougent en premier

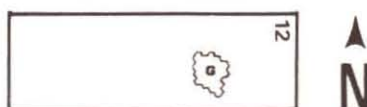
Règles : GI, Anvil of Victory.

Conditions de victoire :

En fin de partie, chaque camp fait le total de ses points de victoire (PV).

Chaque joueur reçoit 5 PV par véhicule ennemi détruit, 2 PV par squad ennemi éliminé, 1 PV par 1/2-squad ou crew ennemi éliminé et par squad broken. De plus le joueur russe reçoit 2 PV par hex de bâtiment en pierre en feu ou occupé par lui (la maison 12C6 ne compte pas) et 20 PV s'il n'y a plus aucun squad ou 1/2-squad allemand entre les rangées d'hex K et Y incluses.

1	2	3	★4	5	*6	7	END
---	---	---	----	---	----	---	-----



Les Allemands se placent cachés (42), à l'ouest de la rangée M (inclusive) :



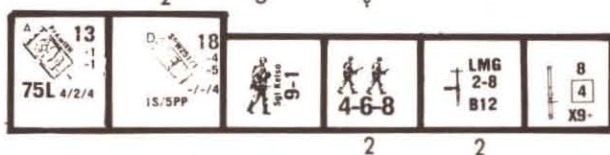
Section de la
Sturmbrigade
Frankreich :



Éléments
disparates de
la Wehrmacht :



Renfort de la 24^e P.D.
entre au tour 6 par le
bord ouest de la carte :



Éléments d'un corps blindé du maréchal Koniev, se placent à l'est de la rangée K (inclusive) :



Renfort entre au tour 4
par le bord est de la carte :



Règles spéciales :

0 — L'élément de terrain G se place sur la carte avec G (H7) sur 12J6, G (E3) sur 12G2,

1 — Toutes les maisons sont de niveau 1 sauf le clocher de l'église (U5) qui en a 3.

2 — L'armement antichar est aléatoire : placer dans un bol 16 PF (8 modèles 44a et 8 modèles 43b) et 8 leurres (= ?). Le joueur allemand en tire 10 sans les montrer au joueur russe et les répartit secrètement parmi ses unités (164.5).

3 — A partir du tour 4, support aérien aléatoire pour le joueur allemand (101).

4 — Le support d'artillerie soviétique est constitué par 2

modules de mortiers de 120 mm. Le tir de réglage ayant déjà été effectué, les mortiers allemands et russes peuvent tirer « FFE » dès le premier tour.

5 — Aucune utilisation de fumigènes n'est permise dans ce scénario.

Épilogue : A 19 H, après 5 heures de combats acharnés, les derniers défenseurs de Radomysl tiennent encore le cimetière... Mission accomplie : aujourd'hui les Soviétiques ne passeront pas. Les quelques rescapés échapperont à l'encerclement de l'Armée Rouge à la faveur de la nuit.

Conception : Pierre-Eric Gillard et Jean-Philippe Imbach.



Conquête stellaire

Conquête Stellaire... Deux mots qui résonnent dans votre tête. Vous avez la lourde responsabilité de diriger totalement la flotte d'exploration et de colonisation. Parmi une quarantaine d'étoiles multicolores vous devez réussir à découvrir des planètes habitables pour les 35 millions de courageux colons qui vous ont été confiés. En cas de succès, une émigration beaucoup plus massive sera décidée. Un échec relèguera votre société galactique au rang de petite puissance. Le Paradis, c'est ainsi que les poètes ont nommé ce merveilleux secteur, au centre de la galaxie. Mais, lorsque vous rencontrez les « autres », ce paradis pourra très bien se transformer en enfer...

— MECANISMES DU JEU —

1) L'épineux problème de la colonisation

● Pour progresser sur la carte, les vaisseaux ont deux limitations principales.

— ils doivent être (sauf pour les explorateurs) à moins de huit cases d'une base. Une base est une planète colonisée par le joueur. Sinon, ils sont automatiquement détruits.

— Ils doivent posséder une étoile précise pour destination et, tant qu'ils ne passent pas par une autre étoile, ils sont obligés de continuer dans la même direction.

Ces limitations pourront être levées en cours de jeu comme nous le verrons plus loin.

Chaque joueur arrive avec 35 transporteurs contenant chacun 1 million de colons, 4 vaisseaux d'exploration et 4 vaisseaux de guerre, des corvettes, avec en plus 25 points de production.

Comme le joueur ne possède que le coin de la carte pour base, la nécessité de trouver une bonne planète pour y

installer ses colons et constituer ainsi une nouvelle base est absolue sous peine de voir son expansion rapidement limitée.

● La découverte d'un système solaire est simple, il suffit d'y envoyer un vaisseau de guerre pour reconnaître le terrain.

En cours de jeu, chaque joueur va donc se constituer un tas de cartes-étoiles, tiré des différents plots constitués par les différentes classes spectrales de ces soleils. Une fois découvert, un système solaire aura une carte-étoile qui lui sera rattachée jusqu'à la fin du jeu.

Le choix de la couleur d'un soleil à explorer est important. Le joueur, au départ, sait que les étoiles jaunes sont les plus propices à abriter des planètes terrestres, alors que les bleues, par exemple, n'en possèdent que très rarement, mais détiennent par contre des richesses minérales alléchantes.

Le type de la planète colonisée détermine la croissance démographique de la population qui s'y est installée.

Une fois arrivés, les colons désosent leurs transports, les transformant en gigantesques unités de production. Dès lors ils se mettent à produire à raison de 1 point de production par million de colons. C'est grâce à ces points de production que le joueur va pouvoir investir pour acquérir des avantages techniques ou matériels pour sa conquête stellaire.

2) Que faire de sa production ?

Au départ les joueurs possèdent 25 points de production, ensuite à chaque tour de production (tous les 4 tours de jeu), c'est la production des planètes colonisées qui déterminera la quantité de points à investir. Avant de jouer le premier coup on considère qu'il y a eu un tour de production. C'est uniquement lors de ces tours que le joueur peut investir en matériel ou en techniques nouvelles. On ne peut économiser d'un tour à un autre. Tout doit être investi.

a) L'investissement en matériel, c'est l'achat de nouveaux vaisseaux, d'usines, ou d'éléments défensifs

Conquête Stellaire

Fabricant : ce wargame a été édité par la firme texanne Metagaming pour la première fois en 1974. Dix ans plus tard, Avalon Hill qui l'avait refusé à l'époque, décide de publier une nouvelle version. Fondamentalement, le jeu reste le même, mais cette deuxième version est beaucoup plus luxueuse : plateau de jeu cartonné plus beau et pratique, accessoires mieux conçus, et règles clarifiées.

Sujet : exploration et colonisation de nouvelles planètes.

Matériel : une carte de 56 x 60 cm représentant le secteur spatial, avec un emplacement pour les cartes-étoiles, la table d'attaque et un rappel des prix d'achat des matériels, 520 pions de quatre couleurs, 78 cartes-étoiles, 4 fiches aide-mémoire, 2 dés à 6 faces, le livret de règles de 11 pages.

But du jeu : posséder un maximum de planètes terrestres ou semi-terrestres, au bout des 44 tours de partie.

Complexité : il ne s'agit pas d'un jeu pour débutants, mais l'apprentissage des règles se fait rapidement après une ou deux parties.

Nombre de joueurs : C'est à 4 que le jeu est le plus passionnant, mais il se joue de 2 à 4 joueurs.

Possibilité de jouer en solitaire : seule une version informatisée « Reach for the star » s'y prête.

Possibilité de jouer par correspondance : très bonne, mais nécessite un arbitre.

Durée du jeu : de 4 à 6 heures, en général. Des parties plus longues sont possibles.

pour une planète.

Deux règles d'or sont à respecter :

— On ne peut acheter du matériel que si l'on possède la technique correspondante ; par exemple, pour acheter des usines, modifiant le rapport d'égalité entre la production et la population, il faut posséder la technique industrielle.

— On ne peut pas faire apparaître du matériel sur une planète qui n'a pas la capacité productive correspondante à son prix d'achat.

b) L'investissement en technique :

— **la recherche en propulsion.** Elle permet l'augmentation de la vitesse de tous les vaisseaux du joueur, qui peut ainsi quadrupler entre le début et le milieu de la partie.

— **la technique d'armement.** Décomposée en deux parties :

● la technique offensive : les chasseurs, les croiseurs lourds et les ordinateurs de tir qui permettent, approximativement, de doubler la cadence de tir.

● la technique défensive : les bases de missiles, les bases de missiles avancées, et le champ de force planétaire qui rend une colonie invulnérable à toute attaque.

— **la technique pure.**

● le contrôle de l'environnement qui permet de coloniser des planètes inhabitables souvent riches en minéraux, doublant ainsi la production.

● la technique industrielle qui permet de construire des usines.

● la technique industrielle avancée qui fait passer le rapport maximum d'usine/population de 1 à 2.

● l'industrie robotique qui permet de créer des usines-robots moins chères et qui ne nécessitent pour leur entretien global qu'un seul million de colons.

● la portée illimitée qui élimine la nécessité de posséder une base pour s'enfoncer plus loin dans l'espace.

● la communication illimitée qui permet de communiquer à tout moment avec ses vaisseaux, donc de les faire changer de direction en cours de route.

Pour éviter de trop soudains bonds technologiques, ces techniques sont affectées d'un niveau allant de 1 à 3. Il faut posséder toujours une technique de niveau inférieur pour acheter une technique.

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

3) L'émigration

Le but du jeu étant la colonisation et non l'acquisition d'une capacité productive maximum, un joueur devra décider à un moment ou à un autre de faire émigrer ses colons. Si cette émigration n'est pas trop importante, il obtiendra un bonus d'émigration en population découlant d'un élan démographique qui s'ajoutera aux émigrants. (Exemple : sur une planète de 12 millions d'habitants, 3 millions émigrent. Il en reste donc 9 millions sur la planète, mais le joueur obtient un bonus d'1 million, donnant donc 4 millions d'émigrants).

N'oublions pas que, pour émigrer, il faut construire des transports de colons.

L'émigration est aussi nécessaire lorsque le niveau de la population atteint le maximum inscrit pour la planète sur la carte-étoile, sous peine de perdre un accroissement de population toujours souhaitable.

4) La diplomatie

Elle est très réduite, se limitant à des échanges de tirs, et à des retraites hors du système solaire convoité.

5) Les combats

Ils ne peuvent avoir lieu qu'au sein d'un système solaire. Chaque joueur tire tour à tour jusqu'à l'élimination de l'adversaire, ou sa retraite.

6) La conquête d'une planète

Une fois les vaisseaux ennemis détruits, le joueur peut choisir entre l'établissement d'un blocus spatial ou la conquête de la planète.

En cas de blocus spatial : la planète n'est plus alors considérée comme une base. Elle ne peut plus construire de vaisseaux spatiaux mais peut, par contre, perfectionner ses défenses terrestres. La conquête d'une planète est similaire au combat spatial. C'est l'anéantissement des forces de défense qui donne la victoire. Il faut noter que le choix d'une retraite ne s'applique qu'à l'attaquant qui peut décider, au lieu de tirer, de se retirer et d'assiéger la colonie. Le défenseur a, quant à lui, le choix à chaque fin d'échange de tirs de saboter ses usines, s'il en possède. Une colonie conquise est toujours fidèle. L'envahisseur doit toujours maintenir une force d'occupation pour éviter une rébellion immédiate.

La production de la colonie tombe à zéro pour le premier tour de production suivant la conquête, ensuite elle produira pour le conquérant. Elle ne peut bâtir de défense planétaire pour le conquérant.

Comme les populations de deux sociétés ne peuvent pas être mélangées, un conquérant peut détruire la population d'une planète. Cependant cette destruction massive peut rendre la planète inhabitable par les moyens employés. Il sera donc parfois préférable de « déplacer » la population vers une autre planète, sous bonne escorte. L'escorte est indispensable pour éviter que cette population ne se rebelle immédiatement.

— COMMENTAIRES —

1) Les qualités de CS

a) l'originalité des règles. CS est un jeu original dans le sens où les décisions des joueurs portent sur des domaines aussi différents que la démographie, l'économie ou la guerre.

De plus, après quelques parties, on découvre que ces domaines, bien que différents, sont tous liés étroitement. Seconde originalité du jeu : l'ignorance totale du choix des autres joueurs. En effet, tous les pions se déplacent sur le plateau de jeu, face cachée. Parfois, des surprises de taille bouleversent votre vision du jeu. Par exemple, découvrir que le petit pion bleu qui s'approche, depuis 8 coups, de votre planète principale n'est pas un vaisseau d'exploration inoffensif, mais un groupe de plusieurs croiseurs spatiaux prêts à l'asservir !

Ce genre de surprise est courant dans « CS », chaque joueur dissimulant son avance technologique ou sa puissance militaire pour mieux surprendre ses adversaires.

b) la diversité des situations. Ayant joué plus d'une vingtaine de parties, une constatation s'impose : la diversité psychologique entre les joueurs entraîne une diversité de choix et donc de situations différentes. Il est vraiment très rare de voir une partie de CS ressembler à la précédente. CS est un jeu dont on ne lasse pas facilement. A 4, la multitude de situations possibles rend le jeu encore plus ouvert qu'un jeu de pouvoir tel Diplomacy.

Du coup, il n'existe pas de solution miracle pour gagner. Durant une partie, un joueur crut l'avoir trouvée en poussant sa production au plus haut. Juste avant de pouvoir racheter en bloc toutes les techniques militaires qu'il n'avait pu prendre, sa planète s'est faite asservir par une vulgaire corvette ! A l'inverse, un joueur trop militaire déchantait vite en voyant que toutes les planètes qu'il désirait asservir étaient munies d'un champ de force planétaire rendant totalement inutile sa monstrueuse flotte de guerre !

2) Les défauts de « CS »

a) Le réalisme. Le livret de 11 pages nous donne un ensemble de règles cohérentes et équilibrées, malheureusement parfois au détriment d'un certain réalisme.

Mais avant de critiquer, précisons, que le « réalisme » dans un jeu de science-fiction est difficile à déterminer et qu'il est souvent subjectif. Néanmoins, les règles concernant les limitations des mouvements paraissent contestables. En effet, pourquoi les vaisseaux situés à plus de 8 hexagones d'une base sont-ils détruits ? On ne peut évoquer un problème de communication, car ces vaisseaux peuvent posséder la technique de communication illimitée. De plus, s'il existait une contrainte physique occasionnant cette destruction, on a du mal à imaginer laquelle, et encore plus à comprendre pourquoi les vaisseaux d'exploration y échappent ! Il semble, en fait, que cette limitation ait été faite pour la cohérence du jeu, sans se soucier trop du réalisme.

b) Un jeu de comptable ? Une grande rigueur est nécessaire pour comptabiliser les augmentations de population, les différents bonus d'émigration, ainsi que pour calculer la production totale et surtout sa répartition entre l'achat de matériel et l'investissement technologique. Rapidement, une calculatrice devient très utile ! Ainsi, pour éviter que de nombreuses petites erreurs, plus ou moins volontaires, ne se glissent en cours du jeu, la présence d'un petit programme sur micro ou d'un arbitre est très souhaitable.

— CONCLUSION —

Conquête Stellaire est, pour résumer, un jeu séduisant et intelligent. Il possède certains aspects du wargame de science-fiction classique, mais son mécanisme de jeu le rapproche davantage de jeux comme Civilisation ou Les sept royaumes combattants par son côté stratégique.

Une gestion rigoureuse des ses ressources, une bonne anticipation des choix de ses adversaires, et un plan stratégique à très long terme sont trois éléments essentiels à posséder pour espérer gagner à CS en compagnie de joueurs de valeur. Quant au bluff, à vous de jouer pour intoxiquer tous vos concurrents ! ! !

CS peut aussi être considéré comme un jeu de base. Une version plus complexe, avec un nombre plus élevé de joueurs et l'introduction de la diplomatie à travers des échanges autant économiques que scientifiques, serait encore plus intéressante à jouer.

Pour l'heure, CS s'installe tranquillement en France. Des clubs l'ont adopté avec beaucoup d'enthousiasme, ce jeu étant l'un des rares à pouvoir réunir la même table des joueurs de Squad Leader et de Diplomacy... Déjà des projets de jeux par correspondance naissent...

Bruno Giraudon

PS : Je tiens à remercier la boutique Jeux Descartes rive gauche pour sa gentillesse qui m'a permis d'étudier cette nouvelle version de Conquête Stellaire.

Quand on m'a demandé de réaliser un jeu pour le 3ème Championnat de France de Wargame, un petit dilemme s'est présenté : fallait-il faire un jeu historique ? et quelle période choisir ?

Mon choix s'est porté immédiatement sur le 1er Empire ; non pas parce qu'il m'est plus familier qu'un autre, mais parce qu'il permet de jouer sur des règles devenues maintenant classiques et très rapides à maîtriser.

Les organisateurs et moi-même, avions une petite idée derrière la tête, c'est de ne faire découvrir la carte servant de support, que le jour du championnat, mais il fallait quand même réaliser un jeu de base (règle, pions, carte) afin que les joueurs puissent s'entraîner avec le matériel qui leur servirait lors de la compétition.

Jean-Jacques Petit

1812

La carte éditée dans ce numéro ne servira pas le jour du championnat, mais elle comporte tous les éléments de terrain de la carte type et ne servira que pour vous entraîner. La carte de la compétition sera plus grande et dévoilée le jour de la rencontre.

Les pions et la règle eux ne changeront pas et c'est avec eux que vous deviendrez peut être le 3ème champion de France de Wargame.

Les pions sont historiques, ils représentent certains corps d'armées français et la 1ère armée russe en 1812 ; la carte sera inventée et ne reconstituera aucun champ de bataille ayant existé.

L'échelle est la suivante :

- 1 hexagone = environ 400 m réels
- 1 pion unité = une division
- 1 tour = 30 mn de temps réel.

Précisions

— Dans les unités d'artillerie à pied il n'est pas fait de distinction entre artillerie lourde et ligne ; les deux sont inclus dans le même pion.

— L'artillerie divisionnaire est rassemblée par corps d'armée.

— Dans l'artillerie de la Garde Française est inclus une partie du parc d'artillerie.

— Les unités de la réserve de cavalerie russe sont des corps de cavaliers mais avec l'équivalent d'une division de cavalerie de réserve française. Ils sont donc pour ce jeu traités comme des divisions de réserve de cavalerie. La petite entorse historique a été de les regrouper et de leur donner un chef choisi arbitrairement. Que les puristes me pardonnent, je ne le referai plus.

— La deuxième petite entorse (mais celle-ci facilement excusable) fut de prendre en compte les renforts survenus très vite au 1er corps russe. Batail-

lon de réserve, contingent de l'armée de Finlande. J'ai laissé à la 1ère division ses grenadiers.

— Et pour finir, j'ai exclu le corps de Platov associé très vite à la deuxième armée.

Le petit déséquilibre des potentiels combat français par rapport aux russes est largement compensé par le moral et le nombre de pions russes. Je pense que ces deux armées se valent tout en ayant des qualités différentes. D'ailleurs, le système du championnat est prévu par phase de deux parties, contre des adversaires différents et prenant alternativement les Français et les Russes, ce qui équilibre parfaitement la compétition.

Pour ceux qui désirent s'entraîner sur une carte qui aura à peu près la grandeur de celle du championnat (environ 50 x 60), les cartes des jeux suivants sont recommandées : — Waterloo, Ligny, Quatre Bras, Wagram, des dernières batailles de Napoléon de S.P.I.

— Eylau de Cornejo (sans les lacs et rivières gelés).

— Wagram d'Hexalor

— Napoléon à Austerlitz et Valmy chez Jeux Descartes.

Il y en a d'autres, ceci n'est qu'un échantillon pour vous donner une idée.

Pour maintenir l'équilibre, l'entraînement sur la carte de ce numéro de C.B est recommandé avec la moitié des pions.

Le jeu

La carte représente le champ de bataille avec différents types de terrains. Une grille hexagonale est surimprimée pour faciliter le déplacement et la position des unités. Les pions représentent les unités françaises et russes. Sur chaque pion sont imprimées diffé-

rentes indications :

-  infanterie
-  cavalerie légère
-  Cavalerie lourde

-  Artillerie
-  Artillerie à cheval

Identification : non de l'unité.

Potentiel de combat : force relative d'une unité.

Potentiel de mouvement : capacité d'une unité à se déplacer

Potentiel moral : valeur de l'unité et du commandement

Identification →  Nature de l'unité
Potentiel de combat → 6 6 5 Potentiel de mouvement
Potentiel moral

Identification de commandement →  Distance maximum de portée artillerie

Pion commandant

Identification →  Nom du commandant
Potentiel de commandement → 3 10 Potentiel de mouvement

Organisation du jeu : On tire à pile ou face, le gagnant choisit le côté de la carte ou les séquences de jeu. Celui qui choisit les séquences de jeu décide s'il sera le joueur A ou B.

Position de départ

Avant d'installer les unités sur la carte, on désigne la place de chacune d'elles en indiquant le numéro d'hexagone qui sera sa position de départ. On peut placer ses unités où l'on veut dans une zone comprise entre son bord de carte et six hexagones de profondeur d'un bout à l'autre de la carte.

Exemple : zone comprise entre 0101, 0601, 0625, 0126, ou 1825, 1326, 1301, 1801.

Quand tout ceci est effectué, on place les pions sur la carte aux endroits indiqués précédemment.

Séquence de jeu

La partie se joue en huit tours. Placez le marqueur Tour sur la bande de succession des tours. Chaque tour est divisé en 7 phases :

Phase 1 : le joueur A déplace ses unités.

Phase 2 : le joueur A réorganise ses unités.

Phase 3 : le joueur A exécute ses combats.

Phase 4 : le joueur B déplace ses unités.

Phase 5 : le joueur B réorganise ses unités.

Phase 6 : le joueur B exécute ses combats.

Phase 7 : le marqueur tour est déplacé d'une case.

Les joueurs répètent ces 7 phases à chaque tour jusqu'à la fin de la partie.

Mouvement

Pendant la phase de mouvement, le joueur peut déplacer toutes ses unités ou une partie d'entre elles, en n'excédant jamais le potentiel de mouvement. Le joueur peut, s'il le désire, ne pas utiliser tout son potentiel de mouvement ; celui-ci n'est pas transférable sur une autre unité. On ne peut pas empiler deux unités par

hexagone. Une unité peut passer sur une case déjà occupée par une unité amie. Le passage sur une case occupée par une unité ennemie est interdit. Certains éléments topographiques facilitent ou ralentissent le mouvement, voir tableau des terrains. Les routes annulent les éléments du terrain.

Zones de contrôle

Les six hexagones immédiatement adjacents à une unité constituent la zone de contrôle. Chaque case est appelée case ou hexagone contrôlé. Une unité doit interrompre son mouvement et ne devra plus bouger tant qu'elle se trouvera dans la zone de contrôle d'une unité ennemie. Toute unité exerce un contrôle qu'elle que soit la phase ou le tour. Les zones de contrôle n'ont aucune influence sur les unités amies. Il n'y a qu'un moyen de quitter une zone de contrôle : le combat. Les hexagones, village, forêt, séparés par une rivière sans pont, ne sont pas contrôlables. Les unités peuvent circuler dans ces hexagones sans subir l'influence du contrôle ennemi. Elles peuvent quitter ces cases quand elles le désirent. Les unités occupant ces hexagones ne sont pas obligées de combattre, sauf si elles sont attaquées. Bien entendu, les unités occupant de tels hexagones peuvent contrôler les cases adjacentes si celles-ci n'entrent pas dans la catégorie citée plus haut. Il est interdit de passer sur un hexagone occupé par une unité amie si celle-ci est contrôlée par une unité ennemie.

Combat

Tout joueur ayant effectué les mouvements désirés, entre dans la phase de combat : il est appelé l'attaquant, l'autre joueur le défenseur. Cette appellation est indépendante de toute situation stratégique.

Le combat ne peut avoir lieu qu'avec des unités ennemies se trouvant sur des hexagones adjacents. Exception : l'artillerie. Le combat est obligatoire quand l'unité de l'attaquant se trouve sur une zone de contrôle ennemie. Il n'est pas obligatoire quand cette même unité ne se trouve pas sur une zone de contrôle. Une unité ne peut attaquer qu'une seule fois dans la phase de combat. Elle ne pourra être attaquée qu'une seule fois dans la phase de combat de son adversaire. Une unité qui se trouve au début de sa phase de combat dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies doit attaquer toutes ces unités en même temps. Des unités se trouvant dans la zone de contrôle d'une unité ennemie doivent combiner leurs forces pour attaquer cette unité. C'est l'attaquant qui décide l'ordre de ses combats, et quelles sont les unités qui participent. Le potentiel combat d'une unité ne peut être partagé entre plusieurs combats. Quand plusieurs unités attaquent ou se défendent dans un même combat, leur potentiel combat est additionné.

Effets du terrain

Les différents types de terrain ont une influence sur les combats : voir ta-

bleau des effets de terrain.

Défense doublée : on multiplie le potentiel combat par deux. Dès — 1 pour attaquant : on retire 1 point au résultat du jet de dé. Les avantages ponts, lignes de crêtes, ruisseaux, sont valables si toutes les attaques d'un même combat sont effectuées sur ce type de terrain.

Mécanisme du combat

L'attaquant fait la somme des potentiels combat de l'unité ou des unités qui attaquent un même hexagone (ne pas oublier de tenir compte de la nature du terrain, voir effets du terrain), on fait le rapport entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur.

Ce rapport est arrondi en faveur du défenseur :

3 contre 2 fait 1 contre 1.

2 contre 3 fait 1 contre 2.

L'attaquant jette le dé, et consulte le tableau de résultat des combats. L'intersection de la colonne « rapport » et « dé » donne le résultat du combat.

Les rapports supérieurs à 5 contre 1 sont résolus comme 5 contre 1.

Les rapports inférieurs à 1 contre 4 sont résolus comme 1 contre 4.

Les résultats supérieurs à 6 au jet de dé sont résolus comme 6.

Les résultats inférieurs à 0 au jet de dé sont résolus comme 0.

Traduction des résultats de combat

AE = Attaquant éliminé : toutes les unités de l'attaquant sont éliminées.

DE = Défenseur éliminé : toutes les unités du défenseur sont éliminées.

E = Echange : toutes les unités du défenseur sont éliminées ainsi que les unités de l'attaquant représentant un nombre égal ou supérieur de potentiel de combat, ceci au choix de l'attaquant. Même si la somme des potentiels combat de l'attaquant ne fait pas un nombre égal aux unités du défenseur, il est interdit d'éliminer des unités n'ayant pas participé au combat.

A1 ou A2 = Attaquant recule : toutes les unités de l'attaquant reculent d'un hexagone pour A1, de deux hexagones pour A2.

D1 ou D2 = Défenseur recule : toutes les unités du défenseur reculent d'un hexagone pour D1, de deux hexagones pour D2.

Mouvements après combats

Après certains résultats de combats, des mouvements sont obligatoires : (attaquant ou défenseur recule). Ces déplacements sont indépendants de ceux effectués pendant la phase de mouvement. Ils doivent être effectués après chaque combat. Une unité doit reculer dans un hexagone libre de toute zone de contrôle ennemie. Si elle ne peut reculer dans ces conditions, elle est éliminée.

Une unité peut repousser l'unité amie pour libérer l'hexagone. Plusieurs unités peuvent ainsi se déplacer pour permettre à la première de trouver un hexagone non contrôlé par l'ennemi. Si au cours de ce déplacement en chaîne, l'une d'entre elles ne peut

reculer en dehors d'une zone de contrôle, la première unité qui devait reculer est éliminée. Par suite de déplacement en chaîne, une unité peut effectuer plusieurs mouvements au cours de la même phase de combat. Une unité est éliminée si elle doit effectuer son recul en dehors de la carte ainsi que sur un terrain interdit. Les hexagones laissés libres après combat (recul, élimination), peuvent, si le joueur le désire, être occupés par l'une ou l'autre des unités victorieuses ayant pris part au combat. Ce mouvement doit être effectué avant la résolution de tout autre combat. Dans ce déplacement, on ne tient pas compte des zones de contrôle. C'est toujours le propriétaire de l'unité qui effectue le mouvement après combat.

Après un résultat recul de un ou deux hexagones, l'unité concernée passe un test moral. Un jet de dé plus le potentiel moral de l'unité, doit faire 7 pour un recul de 1 ; 8 pour un recul de 2 hexagones. Les unités ne faisant pas ce chiffre sont désorganisées : retourner le pion.

Désorganisation

Une unité désorganisée ne peut plus entrer dans une zone de contrôle ennemie, elle ne peut plus avancer comme résultat de combat. Le combat reste obligatoire, si au début de sa phase de combat elle se trouve dans une zone de contrôle ennemie. Le potentiel combat est réduit de moitié (arrondi à l'unité supérieure). Le potentiel moral de base est réduit de 1 point. Si, dans son combat, l'adversaire dispose au moins d'une unité de cavalerie, il ajoute 1 point au dé pour la cavalerie légère, 2 points pour la cavalerie lourde.

Réorganisation

On réorganise une unité en jetant un dé et, à ce résultat on additionne les points valeur de l'unité : si le total fait au moins 7, l'unité est réorganisée. Une unité se trouvant dans une zone de contrôle ennemie peut tenter une réorganisation, mais le joueur devra retrancher 2 points au jet de dé. Une unité désorganisée, subissant un deuxième résultat désorganisé, est éliminée.

Artillerie

Les unités d'artillerie du joueur attaquant ont la possibilité de combattre à plusieurs hexagones de distance par bombardement. Ce bombardement a lieu pendant la phase de combat du joueur.

Le mécanisme est le même que le combat au contact. Une unité d'artillerie bombarde à un hexagone de distance avec le double de son potentiel combat, à sa portée maximum avec la moitié de son potentiel arrondi à l'unité inférieure.

Plusieurs unités d'artillerie peuvent bombarder le même hexagone. Une unité ne peut bombarder qu'un seul hexagone. Le combat par bombardement n'est pas obligatoire. Une unité d'artillerie qui combat par bombardement ne tient pas compte des résul-

tats : attaquant éliminé, attaquant recule ; dans le résultat échange, seul le défenseur est éliminé, elle n'avance pas comme résultat de combat.

Une unité d'artillerie se trouvant dans une case contrôlée par l'ennemi, ne peut bombarder une autre unité. Elle doit combattre au contact comme toute autre unité.

Par bombardement, une unité d'artillerie peut additionner son potentiel de combat à toutes unités amies combattant au contact.

Effets du terrain sur le combat par bombardement :

Les tirs se faisant à vue, certains éléments du terrain peuvent bloquer les bombardements. Ces éléments sont les villes, les lignes de crête d'une colline du bas vers le haut, ou à deux hexagones et plus de la ligne de crête. Une unité d'artillerie peut bombarder des unités se trouvant dans les cases forêt, marais et ville. Celles-ci bénéficient des avantages du terrain comme tous combats au contact.

Les bombardements à partir des hexagones ville sont réduits de moitié (arrondi à l'unité inférieure). Les hexagones forêt et marais sont interdits, sauf par la route ; combat interdit, l'unité est éliminée si elle est attaquée.

Attaque de diversion

Une unité d'infanterie se trouvant dans la zone de contrôle de plusieurs unités ennemies peut, dans ce combat, se faire épauler par une unité d'artillerie en bombardement. L'unité ennemie bombardée ne participera pas au combat au contact de l'unité d'infanterie.

Charge de cavalerie

Une unité de cavalerie qui attaque une autre unité peut décider de charger : (superposer légèrement le pion cavalerie sur l'unité chargée) elle double son potentiel combat. La charge

est interdite si elle aboutit ou si l'unité chargée se trouve sur une case forêt, ville, marécage ou séparée par une rivière.

Considérant d'après l'échelle qu'une unité de cavalerie ennemie chargée peut contre-charger, l'avantage de la charge n'est valable que si les unités chargées sont de l'infanterie ou de l'artillerie et qu'il n'y a aucune unité de cavalerie ennemie qui ne participe au combat.

Combat interarmée

Quand dans un même combat un joueur fait intervenir les trois armes : infanterie, cavalerie, artillerie, le jet de dé est augmenté de un point.

Pion commandant

Un pion commandant n'a pas de zone de contrôle, celle-ci n'a pas d'effet sur lui. Les commandants n'ont d'influence que sur leurs propres troupes (mêmes initiales). Le chef français Napoléon et le chef russe Barclay de Tolly peuvent commander n'importe quelle unité de leur armée dans la limite de six pour le Français, quatre pour le Russe.

On peut empiler un nombre illimité de commandants sur un hexagone ou sur une unité.

Pour être commandée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de communication illimitée, sans passer par des zones de contrôle ennemies ou des hexagones interdits (rivières infranchissables). Une zone de contrôle occupée par une unité amie peut être franchie par cette ligne de communication.

Une unité ne pouvant tracer cette ligne de communication n'est pas commandée. Elle ne pourra rentrer dans une zone de contrôle ennemie. Si elle se trouve au début de sa phase mouvement dans une zone de contrôle ennemie, elle combattra normalement mais ne pourra pas avancer comme résultat du combat.

Un commandant empilé à des unités adjacentes à l'ennemi, réagit comme précédemment.

Un commandant peut participer à la réorganisation d'une unité sous son influence, un chef d'armée *toutes les unités*. Il faut qu'il soit empilé à celle-ci ; son potentiel de commandement est ajouté au jet de dé. Un commandant effectuant une réorganisation ne peut plus commander ses troupes pendant ce tour (effet signalé plus haut). Ne pas oublier que, dans ce cas, les chefs d'armée peuvent les remplacer.

Un commandant attaqué doit refuser le combat en se déplaçant de un ou deux hexagones. S'il ne peut le faire sans rentrer dans un hexagone interdit, occupé par l'ennemi ou sortir de la carte, il est éliminé. S'il est empilé, il subit le sort de l'unité sur laquelle il se trouve. Un nouveau commandant sera désigné avec un potentiel de commandement de 1.

La désignation du nouveau chef prendra 1 tour complet. Toutes les unités du corps d'armée ne seront plus commandées pendant ce tour.

Sortie de carte

Une unité peut sortir de la carte par suite d'un mouvement ou comme résultat d'un combat.

Une unité sortie de la carte ne peut plus y entrer : elle est retirée du jeu. Ses points potentiel combat sont ajoutés aux unités éliminées pour le calcul des points victoire.

Fin de partie

On fait le total des pertes potentiel combat et le double des potentiels commandements des chefs éliminés. Le vainqueur est le joueur qui fera le plus de pertes à son adversaire, ceci calculé en pourcentage par rapport au total des potentiels combats du début de partie.

Tableau des résultats de combat

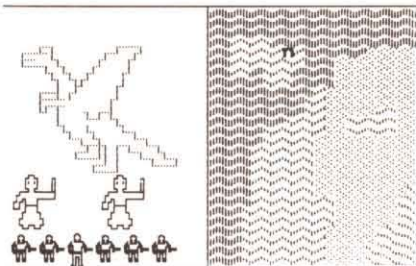
	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1
0	AE	A2	A2	A1	A1	A1	E	E
1	A2	A2	A1	A1	A1	-	D1	E
2	A2	A1	A1	A1	-	D1	D1	D1
3	A2	A1	-	-	D1	D1	D1	D2
4	A1	-	-	D1	D1	D1	D2	D2
5	A1	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE
6	D1	D1	D1	D1	D2	D2	DE	DE

Tour

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

Tableau des terrains

symbole								
ville								
lac, rivière								
ruisseau								
pont								
route								
colline								
bois								
marécage								
mouvement	—	infranchissable	+ 1 pour passer	—	1/2 point	—	+ 2 pour cavalerie + 1 pour infanterie	+ 1 par hexagone
combat	double en défense	par bombardement seulement	- 1 au dé pour les attaques par le ruisseau	double en défense	—	- 1 au dé pour les attaques du bas vers le haut	double en défense	double en défense



PHANTASIE

UN NOUVEAU JEU DE RÔLE SUR Apple ! édité par S.S.I.

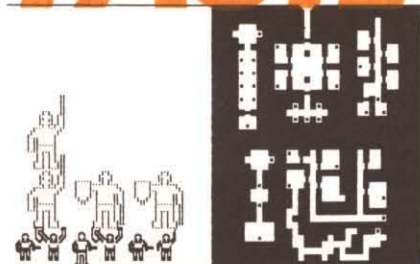
Le scénario est peu original : dans un univers médiéval-fantastique, le méchant sorcier Nikadamus, versé dans les sombres arcanes de la magie noire, a défait les neufs bons magiciens qui assuraient la paix sur le monde. Il les a transformés en Chevaliers Noirs qui répandent le Mal et le Chaos. Mais il recherche désespérément neuf anneaux magiques, dispersés trois par trois, source de sa puissance. Aidé par un troll hideux, nommé J.R. Trollkin (authentique), il tente de les récupérer. Vous devez l'en empêcher. Bien sûr, tous les espoirs de ce monde reposent sur vos épaules. On peut le voir, ce scénario est vaguement inspiré d'une célèbre trilogie dont le nom m'échappe...

Côté jeu, c'est nettement mieux : La création de personnage est classique, mais le choix est vaste : 5 races principales, plus 10 races aléatoires (pour guerriers ou voleurs), et 6 classes. On peut former un groupe de six personnages, plus un élémentaire que l'on peut invoquer. Ces personnages sont créés dans une ville où tous les services sont accessibles : temple, marchand, entraînement, et même banque (!). Le seul gros défaut, à la longue, est la gestion des objets (chaque joueur peut en avoir neuf). C'est en effet très rudimentaire : les personnages ne savent pas se donner un objet, ils se deshabillent alors complètement, font un gros tas sur la place de la ville avec tout leur équipement, et chacun récupère ses billes selon sa convenance. C'est donc très pénible. Côté magie, on dispose de 54 sorts, plus ou moins puissants, agencés selon le principe de Runequest : guérison1 est moins puissant que guérison2, etc... La doc fournit la liste des sorts, car en cours du jeu, on n'y fait référence que par un numéro : il lance le 23, moi le 12, banco ! Un effort aurait pu être fait.

Puis, quand les personnages se sont deshabillés et rabillés plusieurs fois (au début, réussir à équiper tout le monde avec de nouvelles armes de façon optimale tient de l'exploit : une fois rhabillés, y'en a toujours un pour dire (mais moi j'ai pas d'armes...), les personnages sortent hors de la ville !

Là, ils découvrent la campagne sur la droite de l'écran, eux étant symbolisés sur la gauche. En couleur, c'est très beau. Puis, ils se promènent, et bien sûr, rencontrent des monstres. Plusieurs options

s'offrent alors : combattre, accepter qu'ils se rendent, fraterniser, demander pitié, et fuir. S'ils combattent, ils peuvent faire plusieurs coups : « slash », « thrust », « lunge », « attack », lancer des sorts (le 40 est très bien). Pendant ce temps, les monstres sont apparus sur la gauche de l'écran. Tous les protagonistes ont deux positions : ils vont frapper, ils ont frappé. On visualise alors bien le combat. Si tout



va bien, les joueurs récupèrent de l'or et des points d'expérience, et parfois des objets (il faut alors se deshabiller dans une ville pour voir ce qu'on a vraiment trouvé).

Par contre, si tous les personnages meurent, ça devient très amusant : les monstres sautent de joie sur l'écran. Les morts sont conduits dans le plan astral, ils y rencontrent un démon, qui les détruit, les ressuscite, ou les transforme en mort-vivants ! (le tout bien sûr animé sur l'écran). Mais dans ce cas, ils n'ont plus accès à l'armurier, ni au temple... Et quand ils se deshabillent sur la place du village pour récupérer une arme qu'un de leur copain encore bien vivant vient de leur acheter, les passants se détournent pudiquement : *pouah, un mort-vivant qui se deshabille !* Enfin, les personnages peuvent entrer dans les donjons : et là, une bonne surprise : finies les cartes griffonnées des donjons d'Ultima ou de Sorcellerie : le plan se dessine tout seul au fur et à mesure ! Et le programme garde sur le disque trois cartes différentes. De plus, ce sont des donjons « intelligents » : on y trouve indices, énigmes, objets... Quelque part, il y a des « blebs », (sorte de grenouilles, je suppose, car il n'y a pas de description de monstres dans la doc), qui sont de couleurs différentes : certaines mentent, d'autres disent la vérité, d'autres n'importe quoi, et les dernières des fois mentent, ou disent vrai, selon l'air du temps. Bref : l'horreur. On trouve aussi des gags : un vieux gnome vous dit : « Avez-vous vu le grand Shibrann ? ». Selon votre réponse, il dit « Dites-lui bonjour de ma part », ou « C'est un copain à moi ». Bref, pas de quoi vous faire avancer dans le scénario.

En définitive, Phantasie est un jeu très captivant par certains de ses aspects, mais qui est quand même en dessous d'Ultima 3, (le summum pour l'instant, à mon avis, il n'y a qu'à voir les combats pour s'en convaincre). Malgré son prix (environ 700 F), il est vraiment à conseiller.

Olivier Tubach

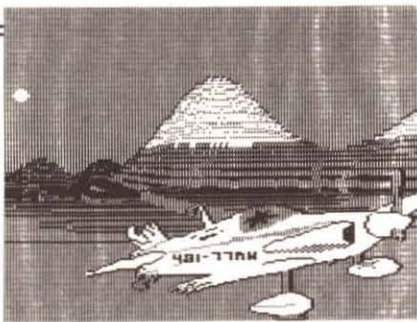
ORPHEE

ORPHEE EST UN JEU D'AVENTURE pour Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 sur disquette (double face), édité par Loriciel.

Le scénario est plus que banal : alors que vous roulez sur une route, Satan vous apparaît, et vous voilà aux enfers. Vous devez vous en sortir vivant. Le jeu est plein de pièges bêtes et méchants : si vous allez à l'ouest, vous mourrez, par exemple, étouffé dans une nappe de pétrole. Il n'y a pas de moyen logique d'éviter ces pièges, il faut donc explorer méthodiquement, « essayer » tous les pièges et faire un plan rigoureux du jeu. Heureusement, le programme est doté d'une sauvegarde de jeu, ce qui permet de ne pas repartir du début à chaque fois. Les images sont splendides, les couleurs raffinées, et le programme doté d'une synthèse vocale : il parle, et c'est extrêmement intelligible. Belle prouesse technique. L'analyse de syntaxe est puissante et rapide : *je prends la clef de rubis*.

Orphée est donc un très beau jeu d'aventure, assez agréable à utiliser, le seul reproche que l'on peut lui faire est la faiblesse de son scénario. Et vu son prix (295 F), il vaut le détour.

Olivier Tubach



VOTRE PETIT AVION VIENT DE s'écraser quelque part dans la Sierra Nevada, aux USA. Par chance, vous êtes indemne, mais devez rejoindre la civilisation, un petit chalet perdu duquel les secours pourront venir. Malheureusement, avec un équipement réduit, peu de nourriture, encore moins d'eau, le climat sans pitié, les animaux sauvages (ours, serpents...), une épreuve de survie dans la nature inhospitalière vous attend : Wilderness, un jeu d'aventure en anglais pour **Apple**, vous y initie de façon approfondie et agréable. D'abord votre équipement : il est très détaillé. Tous vos habits sont répertoriés : ne vous encombrez pas de chaussures de neige pour le désert ; mais prenez la nourriture nécessaire : 32 oz de fromage, 24 de pommes, 8 de raisin... soit une vingtaine de produits différents, que l'on peut avoir au début, ou trouver dans la nature. En plus, il y a des outils divers :

WILDERNESS

Electric Transit

canifs, boussole, altimètre, hameçons... En tout, environ 70 objets à manier, ayant chacun un poids en onces, un volume en inches cube (*ceux-là, le jour où ils adoptent le système métrique, je mange mon chapeau !*).

Une fois le minimum vital pris, vous devez vous orienter... Une carte topographique vous est fournie, le petit chalet y figure, mais pas votre position. Grâce à la boussole, à l'altimètre, il faut choisir la route à suivre. Sur l'écran, vous avez une vue à 90 degrés de l'horizon. Et pour vous repérer, une foule de commandes est disponible : regarder à gauche, en arrière, en bas, face au soleil : l'écran est modifié en conséquence, en tenant compte des distances (une montagne éloignée est petite) de la météo (nuages, brouillard qui gênent la visibilité), de l'heure (n'espérez pas voir beaucoup de détails la nuit...). On peut aussi se tourner doucement, pour que l'écran, défilant de gauche à droite, vous montre une vision à 360 degrés. Epoustouflant !

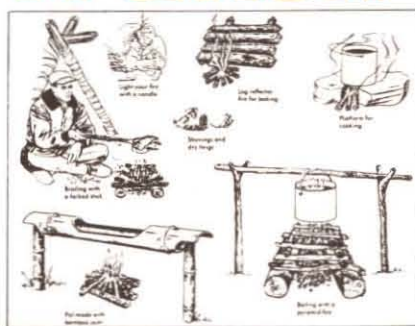
Puis, vous marchez dans une direction, que vous espérez judicieuse. Là, beaucoup de choses peuvent arriver : vous trouverez de quoi manger, des animaux

sauvages (gare aux morsures des serpents, aux ours qui vous tapent ou volent votre nourriture...). Après avoir marché pendant le temps que vous avez spécifié, l'écran montre un nouveau paysage : le système fonctionne parfaitement.

Il vous faudra de plus surveiller votre santé : manger et boire de façon réfléchie, et vous soigner en cas de maladie ou blessure ; une vingtaine de cas différents peuvent se présenter, la doc indique comment se soigner : par exemple, en cas de morsure de serpent, il faut faire les commandes suivantes : USE KNIFE, CUT BODY, SUCK VENOM, USE PRESSURE... Inutile de dire que sans jeter de fréquents coups d'œil sur votre « feuille de personnage », votre santé se dégrade très vite, si vous n'agissez pas à temps.

Vous pouvez aussi faire un camp, un feu, poser des collets, pêcher, recueillir de l'eau, faire cuire des plantes, les goûter pour voir si elles peuvent être dangereuses (je ne parle même pas des champignons)...

Un mot sur la doc : c'est un livre d'une bonne centaine de pages, écrite de manière très pédagogique : en plus des commandes à faire dans tous les cas possibles (construire un radeau, poser un piège, fabriquer un abri), un texte explique concrètement ce qu'il faudrait faire si vous étiez vraiment dans la situation. On y trouve aussi une foule de renseignements : comment construire un radeau



avec un canif et une hache, vous repérer avec les étoiles, retrouver le nord avec un cadran solaire improvisé, construire un igloo, arrêter une hémorragie. Il y a aussi des planches sur les plantes sauvages, les poissons venimeux, façon vieux livres d'histoire naturelle. Bref, si vous échouez n'importe où en terrain hostile, à 100 km de tout lieu habité, emportez la doc de Wilderness.

Signalons plusieurs autres scénarios disponibles : dans la Cordillère des Andes, pour survivre dans le froid, en Nouvelle Guinée, dans la forêt tropicale en Inde (Burma), en Bolivie... de quoi s'amuser assez longtemps. De plus, différents ni-

veaux de difficulté sont accessibles, et le programme peut créer de nouveaux territoires pour y survivre. (Cette création minutieuse peut prendre plusieurs heures).

Pour conclure, un seul mot : **CHAPEAU !** Wilderness est un jeu excellent, qui place très haut la barre de la qualité sur Apple. Sa richesse, la beauté de sa finition graphique, la diversité des situations rencontrées en font un logiciel INDISPENSABLE. Il est cher (775 Frs), mais le rapport qualité/prix est plus que bon. Je ne veux pas me mêler de ce qui ne me regarde pas, mais si vous ne courez pas l'acheter...

Olivier Tubach

LORANN

pour MO5 - TO7/70

logiciels création novasoft

VOUS ETES LORANN, MAÎTRE du sortilège, vous devez libérer les cent une cryptes dominées par Nekron. Avant d'affronter Nekron et ses démons, le jeu permet de s'entraîner. Toutes les cryptes sont accessibles directement pour tester les pièges et essayer d'anéantir les démons.

Lorann est graphique, totalement graphique et c'est très pratique. Tous les choix sont symbolisés par des portes qu'il suffit de franchir pour accéder aux fonctions désirées :

- jeu ou atelier.
- exploration ou entraînement.

La partie atelier vaut le déplacement à elle seule !

Vous pouvez recréer toutes les cryptes du jeu par l'utilisation de pictogrammes. Vous dessinez le plan de la crypte et la remplissez de trésors et de démons. (Ceci permet de créer des salles particulièrement mortelles et de les faire jouer à des copains non prévenus !)

La partie jeu comprend deux choix : entraînement ou exploration des cryptes. Le jeu étant très rapide et certains tableaux très difficiles, un peu d'entraînement ne fait pas de mal !

Lorann est un jeu étonnant, par son graphisme, par l'utilisation de pictogrammes, par sa rapidité. Vous ne serez pas déçu en l'achetant. D'ailleurs moi, je retourne tout de suite poursuivre mon exploration !

Jean Lefèvre

Dernière minute...

● **ULTIMA IV** est disponible ! Vu la qualité des précédents, vous pouvez l'acheter les yeux — presque — fermés. Deux précisions : c'est cher (plus de 900 Frs), et il faut 64 K, mais ça doit être vraiment bien. On en recense dans le prochain numéro. (pour Apple).

● Un jeu d'aventure, un jeu d'arcade, un jeu de réflexion, des animations, un scénario dans la Chine des années 30, tout ça (et plus, qui sait ?) c'est dans **OPIUM**. De plus amples échos dans deux mois. (pour Apple, environ 400 Frs).



La paire de gants engourdissants

C'est une paire de gants finement décorée, d'une matière qui ressemble au cuir mais qui n'en est pas. Les voleurs n'utiliseront peut-être pas ces gants, préférant conserver le doigté de leurs mains nues, mais les autres... Une fois ces gants enfilés, on ne peut plus les enlever. Le premier jour, les doigts commencent à se raidir jusqu'à ce qu'au bout de 3 jours, on ne puisse plus les bouger. Ils deviennent complètement raides, donc plus moyen d'utiliser ses armes, etc... Deux solutions pour vous en sortir :

- vous vous coupez les mains, donc retraite forcée pour le guerrier ou tout autre coupe-jarret.
- partir à la recherche du « constructeur » des gants avec quelques amis. Le « constructeur » ne sera certainement pas disposé à vous donner le remède (il n'y a que des mages mauvais pour faire des farces aussi sottes...). Un *Remove Curse* lancé au XVI^e niveau au moins pourra aussi vous en débarrasser, pour un « peu » d'argent.

P.S. : Si un seul gant est mis, il n'y aura aucun effet et on pourra l'enlever.

David Talerman

LE SAC-GLOB-TROTTEUR

Fréquence : très rare
Nombre apparaissant : 1
Classe d'armure : 8
Mouvement : 12" (d'où son nom)
% dans le repaire : 1 %
Type de trésor : voir plus bas
Dés de coup : 2 (d8) + 1
Nombre d'attaque : 1 jet de gaz
Dégâts : 1d4 + Sommeil (sauf ST réussi à -2 contre « Breath Weapon »)
Attaque spéciale : déchirure sentimentale (voir plus bas)
Défense spéciale : aucune.
Résistance à la magie : standard
Intelligence : moyenne
Alignement : chaotique neutre
Taille : moyenne
Capacité psionique : aucune
Points d'expérience : 110 + 3/HP

Bref : un sac, mais quand même pas si sac que ça.

Le sac-glob-trotteur est un abject et concupiscent animal, rare et maléfique. Il apparaît comme un innocent sac (tout simplement), mais sa richesse excite l'envie des voyageurs confiants. Apparemment, le sac-glob-trotteur a une valeur totale d'environ



5000 P.O. (poignée d'ivoire incrusté, cuir pur, étanchéité parfaite, anti-tout, vacciné, etc...) mais il est évident que, en pièces détachées, cette œuvre d'art ne vaudrait plus grand chose... d'un point de vue pécunier, naturellement.

Jusque-là, ce monstre infâme ne cause aucun problème. C'est seulement lorsqu'ils auront mis un certain nombre d'objets de valeur dedans (après tout, c'est un sac, non ?) que les personnages s'apercevront qu'ils ont affaire à un imposteur : le pseudo-conteneur filera à la première occasion, dérobant ainsi aux pauvres joueurs, ce qui leur est plus précieux que leur propre épée + 35 : leur argent, qu'ils verront dévaler à toute allure vers la sortie la plus proche, après avoir lâché sur les aventuriers son gaz soporifique.

Malgré les apparences, le supplice est plus dur encore que le coup du vieux sac dévoreur. Les PJ voyant l'argent dévoré par le tas de toile ont au moins la consolation de savoir qu'il ne profitera à personne d'autre. L'angoisse (et c'est là que réside l'horreur de la créature), c'est que le sac-glob-trotteur n'engloutit rien du tout : il s'empresse de le ramener aux globes, ses maîtres, contre quelques morceaux de tartopohm, son plat préféré. Brave petite bête !...

J.B. Koehl

La paire de bottes satiriques

Cette paire de bottes a été fabriquée par un mage puissant d'alignement mauvais avec du cuir d'hippoxyle, brodé avec des

La potion aimant

Cette potion se présente sous forme d'un liquide gris métallique qui, une fois bu, transforme l'estomac du buveur en un véritable aimant vivant. Il attire à lui toutes les flèches, tous les carreaux en balade. La durée de cette potion est permanente. De plus, le buveur perd 2 points de classe d'armure définitivement. Tous les petits objets métalliques (jusqu'au poids d'une dague) seront attirés vers le ventre du buveur. Un *Remove Curse* lancé au Xe niveau vous fera retrouver la légèreté de votre estomac... mais pas le malus de CA. Valeur : 0, Expérience : 0.

David Talerman

cheveux de dryades, le tout arrosé d'un sort dont je ne vous révélerais pas le nom, à la pleine lune d'une nuit d'hiver.

A toute première vue, ce sont de belles bottes, excellent outil de travail pour tout voleur qui se respecte. Au bout de 1d3 jours à une heure fixée par le D.M., les bottes resteront collées à l'endroit où se tient leur processeur (imaginez en plein combat ou retraite...). Seuls, plusieurs *Remove Curse* permettront aux bottes de se décoller.

P.S. : les pieds du personnage sont collés dans les bottes, et elles ne peuvent être détruites en aucune façon. (un *Wish*, peut-être...).

David Talerman

L'amulette d'étranglement

C'est une amulette qui, une fois mise autour du cou, ne pourra plus être enlevée. Ensuite, le porteur a sept jours pour retrouver le couteau qui pourra couper la substance magique de l'amulette qui pourra au choix du D.M., être gardée par un dragon ou tout autre méchant monstre ; sous peine de mourir étranglé dans d'horribles souffrances. L'amulette se resserrera en effet chaque jour davantage autour du cou de la victime, à la joie de certains D.M.

David Talerman

- 10 % sur tout le stock



PO *

* Prix TTC — Toute Tricherie Compris.

250

POTION DE CLAIRVOYANCE : le buveur subit un *continual light* sur tout le corps. Très pratique la nuit.

500

POTION POUR TOURNER LES MORTS-VIVANTS : en cas de proximité de morts-vivants ; dès que le buveur parle, les morts-vivants se tournent... de l'autre côté.

250

POTION DE CLERC AUDIENCE : permet d'entendre tout ce qui est dit par un clerc, à moins de 100 m

250

POTION DE SUPRA « FEATHER FALL » : même effet que *feather fall* mais plus puissant. Le DM doit indiquer les conséquences en cas de courant d'air, souffle de dragon ou de guerrier avec force supérieure à 18/90 (distance et direction du vol plané).

0,5

FIOLE D'HUILE... (d'olive ininflammable).

150

PHILTRE D'AMOUR : ne marche que sur un druide, qui tombe alors amoureux du premier être vivant qu'il rencontre...

200

POTION « DETECT LIE » lorsque quelqu'un vous ment, votre nez s'allonge.

120

POTION « DETECT LIE » EVENTEE : lorsque quelqu'un vous parle, votre nez s'allonge.

200

POTION DE DIMINUTION EVENTEE : diminution de rapport 3 sur : 1 — 2 bras gauche, 3 — 4 bras droit, 5 — 6 jambe gauche, 7 — 8 jambe droite, 9 — 10 rien d'extérieur...!

50

POTION DE MIRACLE : permet l'une de ces actions : changer l'eau en vin, marcher sur les flots ou ressusciter une personne. Le joueur réalise « instinctivement » la première possible dans la suite de l'aventure.

Ah ! Monsieur, ça fait bien plaisir d'avoir quelqu'un pour vous écouter. Avec tous ces gens qui refusent de vous offrir à boire sous le prétexte que vous êtes un demi-orc. Comme si nous n'avions pas nous aussi des choses intéressantes à raconter. Mais laissez-moi vous placer le décor...

J'étais encore un jeune gamin, et mes parents adoptifs, de pauvres mais pieux paysans n'avaient pas grand nourriture pour mon appétit. Ceci m'obligeait bien entendu à de petites rapines, au gré des rencontres. Un matin, en me rendant à l'auberge, où logeaient de riches et imprudents voyageurs, j'entendis des pépiements provenant du pied d'un arbre. Un oisillon. Je me précipitais sur la tendre nourriture. Mais je n'avais pas été le seul et la bande de Huron d'Aubert se mit à courir après moi. Ils me rattrapaient lorsque je buttais contre un obstacle métallique. Bing ! fit mon crâne, je lâchais l'oiseau qui n'était pas si blessé que ça et s'envola. « Au moins ils l'attraperont pas, ces salauds. »

— « Qui n'attrapera pas quoi ? » fit une grosse voix au-dessus de moi. L'homme était impressionnant, dans sa belle armure à quatre cent pièces d'or, avec son bouclier à dix pièces d'or et ses autres objets étincelants de moindre valeur. La classe !

— « Eh bien, l'oiseau, qu'y voulaient bouffer, sof vot' respect, Monseigneur. »

— « Ah, et où sont tes parents, mon brave garçon ? »

— « A c'theure, doivent être à l'église, qu'y va falloir attendre que les cloches elles sonnent. »

Et c'est ainsi que je me suis retrouvé à l'école de Chevalerie du Bourg d'Hamigano, dans l'ordre des cadets Bloncel, ainsi nommés parce que recrutés par le Paladin du même nom. Tous des naves et des bēnis oui-oui. Mais attention : de la nourriture, des cours d'armes, et même d'écriture et de calcul. Comme j'étais un garçon honnête, qui ne rendais jamais un coup plus fort que celui qu'on aurait pu me donner, je décidais de passer par leurs singeries pour leur faire plaisir. Et après tout, pourquoi j'aurais pas eu une belle armure à cinq cent pièces d'or moi aussi ?

Quelques années passèrent et je devins un expert au maniement de l'épée courte et de la dague, mes congénères préférant des armes plus grossières et plus impressionnantes. J'avais un professeur pour moi tout seul, un brave bougre nommé Tourneur. Alors que j'étais au sommet de ma pratique et que je parcourais le bourg, je vis Tourneur en conversation avec un homme de très petite taille, accepter une fiole de sa part. J'en parlais au frère Mohéno le soir, et je ne revis jamais mon professeur. Mais j'avais suivi le nain et retenu l'emplacement du passage secret où il s'était enfoncé.

Finalement, ce fut mon éducation qui

**Un extrait
des chroniques de Krikork,
ancien chef de guerre
des Urul'ug.
Alors qu'il n'en était
qu'au début de
sa longue carrière.**



L'apologie du Paladinat

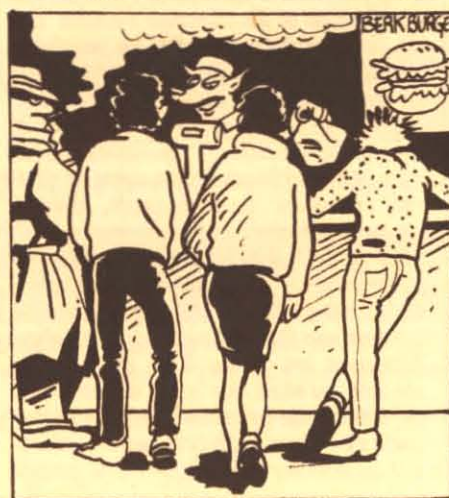
m'attira les pires ennuis. Je passe sur les détails mais je fus intronisé Paladin. Enfin, j'en ai eu les certificats. Une prophétie voulait que l'un d'entre nous soit désigné par le hasard pour être le sauveur d'Hamigano, et ceci quelque soit ses mérites. Je favorisais le hasard et quelques années plus tard, remboursais ma dette en libérant Hamigano de toute peste, maladie ou famine future.

Mais je m'égare. L'éducation donc. Je m'étais fait un compagnon d'arme, presqu'un frère, qui m'avait sauvé la vie de nombreuses fois et dont j'épongeais régulièrement les dettes. Il se trouva, jour maudit, qu'alors que nous délivrions je ne sais quelle peuplade d'un joug inhumain et infâme, mon compagnon découvrit un bouclier magnifique d'une grande

magie. Aussitôt je lui dis : « Ce bouclier est à moi, et qui me le prend, je jure que je le tue ». Il n'aurait pas dû, non, il n'aurait pas dû mais voilà qu'il me répond : « Pour trois vies, je te le réclame, à moins que tu ne me dises pour quelle raison tu le désires. » Pouvais-je lui dire que ce bouclier, c'était le frère jumeau de celui que possédait le Paladin Bloncel, et que tout enfant je m'étais fait serment d'en posséder un semblable ? Non, car cela aurait été péché d'orgueil et condamner mon âme immortelle.

Le nain s'appelait Gorfnu. Je dépensais toute ma fortune afin que mon ami ait une mort rapide et sans souffrance. Puis je quittais les ordres.

C'est depuis que je voue une haine profonde et inextinguible aux nains.







MORROW project

Dans une Amérique dévastée, 150 ans après l'apocalypse nucléaire...

48

« The Morrow Project » est un jeu de rôle où les armes à feu modernes ont une importance prépondérante, ainsi qu'en témoigne le récit à peine romancé ci-contre, récit qui décrit la fin d'une partie jouée, et qui se veut typique (pacifistes s'abstenir !). Les dégâts effroyables causés par ces armes sont simulés dans les règles de façon très réaliste, comme nous allons le voir.

Les quatre hommes progressaient aussi silencieusement qu'ils le pouvaient parmi les arbustes clairsemés du flanc de la colline. Leurs visages étaient passés au noir, leurs combinaisons de combat étaient de couleur sombre, et leurs chargeurs et leurs grenades étaient étroitement assujettis à leurs ceinturons pour empêcher tout cliquetis intempestif. La lune n'était qu'un mince croissant parmi les nuages, fournissant une lueur parcimonieuse propice à une telle mission de commando. Les hommes étaient tous munis d'armes automatiques et bardés d'explosifs et de munitions. Chacun d'eux avait entre les mains un puissant M 16, modèle U.S. Army, équipé de son lance-grenade de 40 mm, et portait dans un holster fixé à la hanche un petit pistolet-mitrailleur Ingram, que le silencieux dont il était doté rendait redoutable.

Cliff, le tireur d'élite du groupe, avait quant à lui troqué son M 16 contre un fusil de précision M 21 avec silencieux, muni d'un viseur télescopique à amplification de lumière Starlight, avec lequel il pouvait loger un projectile de 7,62 dans une cible humaine à 600 mètres. Exploit qu'il venait d'ailleurs de réaliser, cinq minutes auparavant, afin d'éliminer un guetteur embusqué au pied de la colline.

Peter marchait en tête, en tant que chef de groupe. Il atteignit la crête de la colline et s'aplatit au sol. Le campement des cannibales s'étendait au fond de la combe qu'il dominait, à environ un kilomètre au Nord. Le groupe observa longuement le campement, aux jumelles et à la lunette Starlight. Ce village de nomades n'était pas sans rappeler un campement indien, de par la forme des tentes, la disposition des enclos à chevaux... A cette différence près que les tentes étaient en tissu goudronné. La tente du chef était reconnaissable à un grand portique devant son entrée, auquel étaient cloués d'innombrables crânes humains, macabres trophées de maintes expéditions contre les fermes de la vallée...

— Et voilà, nous y sommes ! Chuchota Peter. Objectif : la tente du chef. Lui abattu, les cannibales iront chercher des proies ailleurs, et devront se contenter de gibier animal jusqu'à ce qu'un nouveau chef-sorcier ait réussi à s'imposer. Cliff et Jeff, vous ferez diversion au Nord du campement. Tex, avec moi, au Sud... Hey, attendez ! Peter avait sorti la lunette à infrarouge AN7. Intrigué par

Mais qu'est-ce que le « projet Morrow » ?

De prime abord, c'est un livret de règles comportant 72 pages, bien illustré. Comme nous l'explique l'introduction, Bruce Edwin Morrow était un homme d'origine inconnue, qui, en 1962, réussit à persuader neuf grands industriels américains de prendre part à une organisation nommée « Council of Tomorrow ». On le soupçonne d'avoir possédé des pouvoirs ESP, comme la téléportation et un certain don de prédiction de l'avenir. Peut-être voyageait-il même dans le futur !

Toujours est-il qu'il se consacra à la survie de l'humanité menacée par la guerre nucléaire qu'il prévoyait. Des équipes furent recrutées, entraînées, et mises en hibernation cryogénique dans des bases souterraines secrètes, avec un assortiment impressionnant de matériel et d'armement. But : les faire revenir à la vie après la fin de la guerre, afin d'aider les survivants à faire émerger une nouvelle civilisation. C'est là la préoccupation ultime des équipes du MP.

En 1979, B.E. Morrow ramena « d'une longue absence » un petit générateur électrique à fusion (l'énergie des bombes H et des étoiles) et un laser sophistiqué. En 1987, l'équipement des bases fut renouvelé et modernisé, incluant notamment des générateurs à fusion portatifs de 20 Mégawatts à très longue durée de vie, des véhicules blindés mus par la même énergie, lourdement armés, des lasers de combat portatifs, des armures hydrauliques blindées (style Iron-Man), des unités de soins intensifs automatisées, etc. Tous ces équipements ne sont que des extrapolations des possibilités de la technologie actuelle (notons que le jeu a été publié en 1980).

La guerre nucléaire survint alors. Le jeu n'en précise ni la date, ni les causes. En tant que G.M. (Game Master), je l'ai personnellement fixée à Avril 1989. Quant aux raisons et au déroulement de ce bref mais cauchemardesque affrontement, j'ai tout simplement repris (en l'étoffant quelque peu) un des nombreux scénarios de l'OTAN. Les âmes sensibles sont averties...

En plus des impacts nucléaires, des épidémies dues à des virus artificiels ont contribué à décimer notre malheureuse espèce. Mais dans mon scénario, le pire fut le refroidissement général dû aux milliards de tonnes de poussières soulevées par les explosions, qui arrêterent durant des années le rayonnement solaire avant de retomber progressivement. Certes, pas grand-chose : un à deux degrés en moyenne, mais cela suffit pour causer à la flore et à la faune des dommages considérables. Les rares céréales qui acceptaient encore de pousser sans engrais n'y survécurent pas. Ceux qui comptaient s'en nourrir non plus...

Ainsi, l'année 1990 vit l'apparition de la famine généralisée. On estime qu'en 1994, 8 à 10 millions d'humains seulement étaient encore en vie. Les USA, cadre du jeu, n'étaient peuplés que par 500 à 700 mille individus squelettiques.

Le Morrow Project comportait une seule base secrète dotée de personnel éveillé, la plus importante : la Prime Base. Après le feu d'artifice, les hommes de la Prime Base établirent une communauté viable à l'extérieur, mais un fou nommé Krell détruisit la colonie avec une bombe nucléaire et sabota bactériologiquement la Base, qui est donc hors service. Privés des ordres de la Prime Base, les ordinateurs des autres bases, à laquelle ils étaient reliés, restèrent passifs, et ne déclenchèrent le réveil que 150 ans après la guerre.

l'absence de guetteur entre le commando et le camp, il avait fouillé du regard les quelques buissons denses qui s'étendaient sur le versant à parcourir à découvert. Et là, camouflés dans un épais arbuste, à moins de 300 mètres, se dissimulaient deux hommes.

— deux cannibales aux aguets. Leurs silhouettes claires et chaudes se découpaient nettement sur le fond sombre du végétal. Peter signala leur présence aux trois autres, qui les localisèrent à travers l'AN7.

— Ils sont apparemment tournés vers nous, fit Cliff. Ils nous ont entendu monter vers la crête. Ils ont des oreilles de chien.

— Et nous allons les abattre comme tels, sans quoi ils vont nous voir et nous canarder, répondit Peter. A la Ingram, ça te paraît faisable ?

— A cette distance ? Oui, à condition de tirer tous ensemble pour truffer cet arbuste de plomb.

Les quatre hommes posèrent leurs M 16, se mirent en ligne, sur la crête, à plat ventre, et ouvrirent simultanément le feu avec leurs Ingram. En deux secondes, près de cent balles de 9 mm criblèrent le buisson. Les silencieux étaient d'une telle efficacité que le bruit des armes masquait à peine celui du ruissellement des douilles vides sur le sol.

Rien ne bougea dans le camp. Peter rengaina son Ingram au canon brûlant et réexamina le buisson à la lunette infrarouge. Les deux silhouettes gisaient à présent, tassées, effondrées au sol.

— OK, allez-y, lança-t-il, laconiquement.

Cliff et Jeff partirent vers l'autre extrémité du campement, décrivant un large demi-cercle. Tex et Peter se mirent à ramper vers le buisson dans lequel gisaient les guetteurs, seul couvert important entre eux et le camp. Après quelques minutes de reptation, ils s'y glissèrent sans bruit.

Les guetteurs morts présentaient le type morphologique classique des cannibales, rendu stable par la consanguinité régnant dans ces tribus peu nombreuses : nez plat, mâchoire prognathe, système pileux développé, charpente robuste. Leur aspect primitif était trompeur : leur ruse et leur cruauté démoniaques, ainsi que leur science du combat, les rendaient effroyablement dangereux. On prétendait qu'ils avaient muté au point de dépendre de la chair humaine pour leur alimentation. Mais il était probable que seule leur religion morbide était responsable de leur anthropophagie.

Les premières tentes du camp étaient à présent à moins de 600 mètres. Les deux hommes attendirent encore quelques minutes. Tout était toujours immobile dans le camp : les cannibales avaient sans doute célébré dans

les flots d'alcool le succès de leur dernier raid meurtrier dans la vallée.

Soudain, l'enfer se déclina de l'autre côté de l'amas de tentes. Les lueurs blanches de deux grenades au phosphore trouèrent la nuit, projetant dans un rayon de 30 mètres une nuée d'éclats incandescents. Une dizaine de tentes s'enflammèrent comme des torches, tandis que roulait encore l'écho de la double déflagration. Puis retentirent deux départs de lance-grenade de 40 mm. Deux autres tentes furent changées en chaleur et lumière. Cliff et Jeff étaient passés à l'attaque.

Le camp fut changé en fourmillière. Des appels et des cris fusaient, des guerriers se ruaient vers les explosions, d'autres formèrent une haie devant la tente du chef.

Tex et Peter, progressant par bonds, commencèrent à s'approcher du camp, la Ingram à la main. Alors, qu'ils n'étaient plus qu'à 300 mètres de leurs objectifs, ils essayèrent brusquement plusieurs coups de feu. Une demi-douzaine de guerriers cannibales se ruaient vers eux, armés de méchantes pétroires à poudre noire. Quelques salves de 9 mm, irrésistiblement silencieuses, abattirent quatre d'entre eux. Les survivants, ébahis, stoppèrent net, puis déguerpirent face à ces armes inconnues, qui faisaient siffler des nuées de balles à leurs oreilles sans la moindre détonation. Soudain, le percuteur de Tex claqua à vide. Tandis qu'il changeait fébrilement de chargeur, Peter ajustait son M 16 vers la grande tente du chef, que les flammes des incendies paraient de lueurs mouvantes. Le lance-grenade fixé sous son canon aboya. La tente semble se soulever du sol, et disparut dans un embrasement.

— On décroche ! Ordonna Peter en balançant une grenade fumigène.

Derrière eux, un bruit de turbine suraigu se rapprochait rapidement : leur véhicule blindé sur roues V-150 fonçait vers eux pour les récupérer. Le V-150 surgit au sommet de la crête et s'immobilisa. Son pilote s'installa à la tourelle, et ouvrit le feu avec la mitrailleuse MAG 58 du véhicule, par-dessus les têtes de Tex et Peter. Le staccato puissant et les gerbes mortelles des balles de 7,62 traçantes achevèrent de semer la panique dans le campement. Un instant après, les deux autres hommes étaient récupérés par le V-150, qui s'éloignait le plus vite possible des cannibales. Des quatre membres du commando, seuls Tex et Cliff avaient subi des impacts, mais les balles, tirées de trop loin avec des armes à poudre noire de mauvaise qualité, avaient été arrêtées par les combinaisons et les gilets pare-balles. La mission avait été un succès complet.

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...**



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**

Mise en service des anges gardiens

Le GM fait commencer la campagne à ce moment, et explique l'histoire et leur mission aux joueurs, membres à peine « réchauffés » de l'équipe d'une base secondaire.

On peut être surpris, a priori, de l'importance attribuée à l'armement pour une mission (re)civilisatrice. Mais cette mission sera au cours de la campagne confrontée à bien des obstacles qui nécessiteront le recours à la violence la plus extrême. Car prenez des humains et des animaux après une guerre atomique (en supposant qu'on puisse alors encore les différencier), placez-les dans un environnement hyper-agressif, saupoudrez d'agents mutagènes chimiques, bactériologiques et nucléaires, laissez mariner 150 ans dans un délire écologique, et vous obtiendrez un milieu qui n'a rien à envier au célèbre *Monster Manual*... Douze pages du livret de règles sont consacrées à de nombreux mutants et humanoïdes plus ou moins amicaux, à jeter en pâture aux joueurs. La lecture de ces pages fait comprendre pourquoi une certaine force d'argumentation est nécessaire aux joueurs de ce monde.

Pas d'avenir pour les mickeys

Ceci nous amène à la création et à l'équipement du personnage, qui est aussi rapide (moyennant une calculatrice). Chaque personnage possède sept caractéristiques : la Force, la Constitution, la Dextérité, la Précision, le Charisme, la capacité PSI, et la Chance. Ces caractéristiques sont obtenues en lançant 4d6 et en soustrayant 4 au total (on obtient donc un chiffre de 0 à 20). Il est conseillé de lancer 5d6 et de garder les quatre meilleurs, les faibles meurent vite ici...

La Force et la Constitution déterminent la résistance physique du personnage. La Dextérité indique combien d'actions élémentaires il peut accomplir pendant chaque « tour de combat » (4 secondes). Viser, tirer, ou remplacer un chargeur sont des actions durant chacune une unité de mouvement élémentaire, ouvrir une porte dure deux unités, etc. Il faut donc tirer un d20 sous la Précision pour savoir si on a touché sa cible ou non (à un modificateur près dépendant de l'arme, de la distance, de la visibilité, de la taille de la cible, de la vitesse de mouvement et du terrain !). Le Charisme est utilisé pour savoir quelle est la réaction d'un individu face à un personnage. La capacité PSI fournit un pourcentage ridicule (20 % pour un 20 en PSI, 5 % pour un 15) d'avoir une aptitude (réduite) comme l'empathie, le soin, la télékinésie ou la pyrokynésie. Enfin, la Chance est une capacité de réussite dans les cas douteux, comme le tir dans des conditions limites, la compréhension d'un mécanisme bizarre, etc. (Force $\times$ Constitution) + 100 donne les Points de Structure (Sp) et Points de Saignement (Bp), qui sont le dégât que peut encaisser le personnage par dommage corporel (tissus, squelette) et par hémorragie. Ces points sont répartis dans les zones du corps : 38 % pour le torse, 8 % pour chaque genou, etc... Le groupe sanguin, doit également être déterminé (gare aux transfusions approximatives, dont les règles décrivent les conséquences médicales).

Les points de dégâts en cas d'impact de projectile (cas le plus fréquent) sont proportionnels à son énergie cinétique (ou E-factor). La zone d'impact est tirée au hasard (pourcentage) sur une table de localisation, dans laquelle le torse est même subdivisé en 4 aires selon leur importance vitale. Les points de dégâts sont retranchés aux Sp de cette zone. Ces points sont égaux à l'E-factor, diminué d'une éventuelle protection (ex. : une combinaison standard MP a une Armor Class de 7, on soustrait 7 à l'E-factor). Si une zone du corps tombe à zéro Sp, elle est détruite. Une unité de soins intensifs peut la « réparer », mais si c'est une articulation, elle a une chance sur quatre de mal cicatriser et de rester paralysée. Un système similaire est utilisé pour les dégâts par explosifs, gaz, électricité, armes primitives (massues, arcs...) et les combats au corps à corps. Ces derniers sont très jouables. Il n'y a pas de dommage par chute, mais il est vrai que le GM en mal de sadisme trouvera dans les agents bactériologiques rémanents des auxiliaires précieux répondant aux noms poétiques de Lugo Fatigue, September Fever et Toledo Infection (cette dernière mortelle à 90 % en trois jours). Les dégâts par irradiation sont également traités. L'impression de malaise que l'on ressent après avoir lu les règles est à la mesure de leur atroce réalisme.

Rayon arsenal : bonjour les dégâts !

Après avoir déterminé quel poids il peut transporter (Force $\times$ 3,5 kg), le personnage choisit son équipement dans le stock de la base. Il a le choix entre 3 pistolets, 2 pistolets-mitrailleurs et 2 fusils d'assaut. Les grenades à main et de 40 mm proposées sont : explosives, à fragmentation, au phosphore, à gaz, fumigènes, etc. Les armes lourdes sont aussi très bien représentées (mortier, canon de 20 mm, lance-roquette, missile longue portée...). Les armes disponibles varient en fonction du type de l'équipe : Mars, Science ou Recon (Reconnaissance). Les équipes Mars sont très puissamment armées, et sont dotées notamment des armures blindées hydrauliques multiplicatrices de force, armées de lasers (poids 907 kg, AC 620 !). On voit mal ce qui pourrait présenter un danger durable pour des personnages si bien équipés. Les équipes Science sont spécialisées quant à elles dans des domaines bien précis, et sont chargées, par exemple, de reconstituer une agriculture rationnelle dans une communauté. Les plus jouables sont les équipes Recon, assez bien armées pour ne pas craindre la faune, mais pas assez pour mépriser une bande armée. La mission commando décrite plus haut aurait été sans objet si l'équipe avait disposé de missile Maverick, comme les équipes Mars (rappelons que le Maverick porte à 22 km, est guidé par TV, transperce 1,20 m d'acier et détruit tout sur 2 000 mètres carré).

On mesure les risques encourus par le personnage lorsqu'on sait qu'une balle de M 16, calibre 5,56 mm, a un E-factor de 15, est tirée en général par rafales de 4 ou 8, est encore dangereuse à 2 600 m, a 5 % de chance d'atteindre la tête dudit personnage, et 10 % de chance de se loger dans l'aire 1 de son torse, les chances de mort instantanée étant alors respectivement de 90 % et 60 %. Donc, pas de remords, il s'agit d'être dissuasif, et il faut tuer le premier lorsqu'on a dépassé le stade de l'intimidation.

On peut se demander si le calcul des dégâts selon l'arme, la zone des impacts, etc., ne ralentit pas le jeu durant les combats. En fait, avec un brin d'habitude, cela va très vite. Dans le cas où une horde hurlante, brandissant masses et piques, se jette sur nos valeureux joueurs dans l'intention de les occire, il convient de régler leur compte rapidement à ces cibles. Les règles contiennent à cet effet une table « NPC Fast Kill » qui permettra aux joueurs d'opérer en gros, à la grenade et à la mitrailleuse. Un seul regret : le cas du tir « dans le tas » sur cibles groupées n'est traité que par cette méthode, sinon il faut supposer qu'on les ajuste une à une.

Des averses de missiles sont à prévoir...

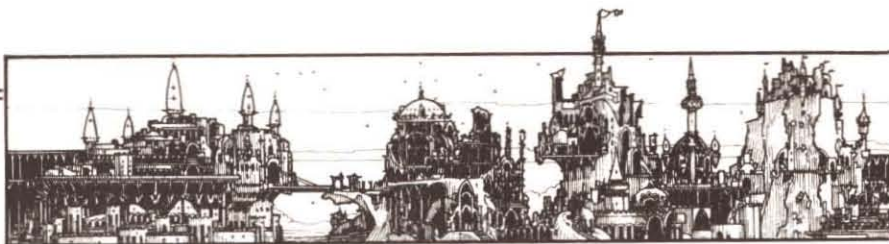
La mise en place d'une campagne demande un minimum de travail de la part du GM, qui doit « préparer » le terrain (le dévaster, en fait). Il faut notamment situer les lieux des impacts de missiles nucléaires ou bactériologiques et leurs types (du SS-N-8 au SS-19). Les données techniques des différents missiles soviétiques sont fournies, elles laissent un arrière-goût de cendre. Pour le patelin dont la police locale vous a collé une contravention (dixit la règle), essayez donc le SS-18-M2 à 10 ogives de 2 Mégatonnes chacune : cratère de 1 800 m de diamètre et vitrification sur un rayon de 10 400 m assurés. Tout ce qu'on invente, quand même... Pour les flemmards, le début du livret contient la liste, état par état, de tous les missiles reçus par les USA (il y en a 4 pages). Le moindre barrage hydroélectrique, le moindre arsenal a reçu son colis. C'est un gros travail en moins pour le GM, et c'est (encore) très réaliste.

Donc, un vrai plaisir !

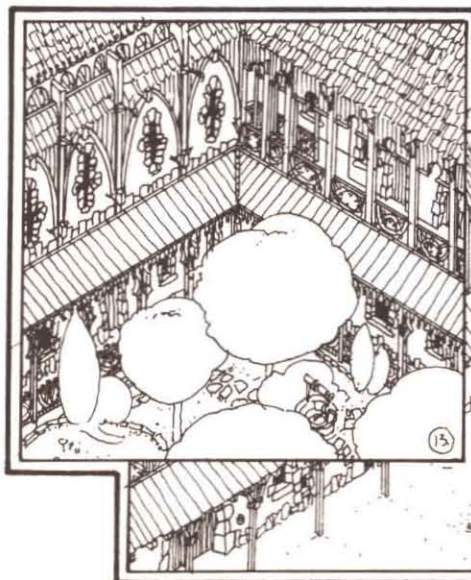
Dans l'ensemble, un jeu réaliste, d'une grande minutie dans les détails, et pourtant extrêmement jouable. C'est le plus agréable à utiliser de tous les jeux à base d'armes à feu que je connaisse. Toutes les formes de combat y sont décrites, et le but et les motivations des personnages y sont très clairs, tout en leur laissant une liberté d'action que seule l'imagination limite. Vivement les livrets de suppléments. □

Frédéric Mora

The Morrow Project de Time Line Inc., publié sous licence en Angleterre par Flying Buffalo Ltd.



La ferme fortifiée



Une ferme pas comme les autres...

Comment ? Après avoir visité 7428 auberges (voir Casus n° 29), vos joueurs commencent à présenter certains signes de lassitude ? Allons bon, il est temps pour eux de découvrir une institution qui, de l'Antiquité au Moyen Âge, a rempli une importante fonction sociale : la ferme fortifiée. Etape idéale pour les grands voyageurs, elle peut être à l'origine de nombreuses petites aventures qui pimenteront agréablement vos campagnes.

52

Une ferme qui est aussi une place forte

Pour la société médiévale, posséder une bonne terre est toujours un signe de richesse. Malheureusement, il est parfois nécessaire d'aller chercher assez loin de nouveaux terrains adaptés aux cultures. Cela implique souvent un certain isolement vis à vis de la relative sécurité des agglomérations. Les campagnes ne sont pas sûres, et si le fermier ne veut pas devenir une proie facile pour les brigands, les hordes de loups affamés et autres barbares en vadrouille, il lui faut organiser intelligemment la défense de son exploitation agricole.

C'est pour toutes ces raisons, que l'on trouve essentiellement des fermes fortifiées dans des plaines ou sur des plateaux fertiles, situés un peu à l'écart de la civili-

sation. Généralement construites près de cours d'eau, entourées par des champs, des vergers et des paturages, elles offrent le spectacle d'oasis de prospérité dans des contrées autrement sauvages.

Lieu de travail pour de nombreux ouvriers agricoles qui n'ont pas d'autres solutions pour éviter la misère, elles ont aussi une grande valeur stratégique, car elles sont d'excellentes sources d'approvisionnement pour des armées en campagne. Malheureusement, cela leur vaut souvent d'être pillées et incendiées.

L'autonomie, condition essentielle de la survie

Isolée par nature, une ferme fortifiée ne peut exister qu'en se suffisant à elle-même. Pour subvenir à tous ses besoins, elle est obligée de diversifier ses activités.

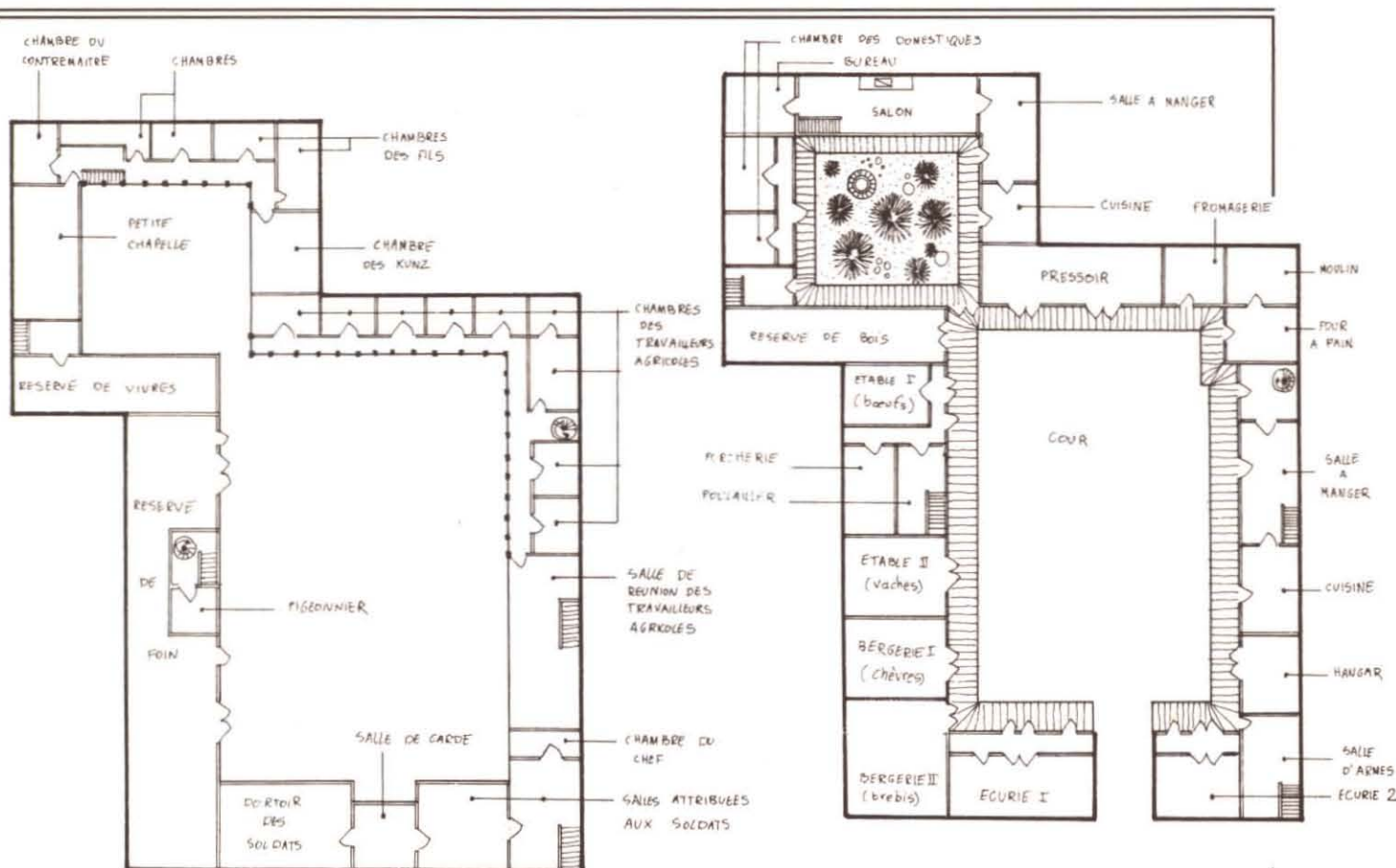
Ainsi, ses champs doivent produire les céréales nécessaires à la confection du pain quotidien et à la nourriture des volailles. Son élevage (bovins, porcs, moutons, etc...) fournit le lait, la viande et les matériaux d'habillement. A l'occasion, les mercenaires chargés de la défense de la ferme n'hésitent pas à profiter de leurs patrouilles dans les forêts des environs pour ramener quelques pièces de gibier afin d'agrémenter « l'ordinaire ».

Il n'est pas rare de voir une ferme produire son vin et son fromage. Lorsqu'il y a des excédents, ceux-ci sont vendus dans les foires des villes les plus proches. Les revenus ainsi obtenus servent à acheter du matériel... ou à accroître la fortune personnelle du propriétaire !

Mais dites voir, à quoi ça ressemble ?

Invariablement, une ferme fortifiée se présente comme une vaste cour encadrée de bâtiments à un étage. Les murs extérieurs ne sont percés que de rares meurtrières (au premier étage) et toutes les fenêtres s'ouvrent sur l'enceinte intérieure.

Les maîtres de la ferme — le propriétaire et sa famille — ont souvent à cœur de s'isoler de leurs employés et disposent, presque toujours, d'un quartier privé avec jardin intérieur, où ils peuvent préserver leur intimité.



Dominant l'ensemble, une tour de guet permet de surveiller les alentours et sert de pigeonnier.

Objet de toutes les convoitises, la réserve de vivres est placée à côté du quartier des maîtres. Elle est souvent construite en pierre pour assurer une meilleure conservation des denrées périssables pendant la saison chaude et réduire les risques que lui font encourir les termites et le feu.

Le nombre des pièces et leur affectation varie grandement selon la taille de la ferme, mais, en principe, elles sont toujours ordonnées selon le même schéma :

— Rez-de-chaussée : salles communes, abris pour les bêtes, pièces de rangement, réserve de bois, cuisines et autres ateliers.
— Premier étage : chambres, dortoirs, provisions et fourrage.

Une société en miniature

Une ferme fortifiée abrite tout un petit monde qui obéit à ses propres règles. Chaque homme y a une fonction bien précise et un statut clairement défini dans la hiérarchie de la ferme.

Plutôt que de s'encombrer de réflexions fastidieuses, observons, si vous le voulez bien, la vie d'une ferme typique : celle de Joachim Delenhir, grand propriétaire terrien.

La ferme de l'arbre qui pleure

Construite voici une trentaine d'années, à l'endroit où se dressait un vieux chêne qui avait tendance à grincer les jours de grand vent (d'où le nom du lieu), cette

ferme fortifiée a déjà eu plusieurs occasions d'éprouver ses défenses. Située au bord d'une petite rivière à l'onde claire, elle mène une existence monotone calquée sur le rythme des saisons, indifférente au tumulte qui règne au-delà de l'horizon. Ses habitants sont, par ordre de hiérarchie décroissante :

Les maîtres

Joachim Delenhir

Depuis la mort de sa femme, emportée par la maladie il y a une dizaine d'années, Joachim mène d'une main de fer son petit univers. Propriétaire des lieux, il a su faire la preuve de ses qualités de chef et son autorité est incontestable et... incontestée ! Agé d'une cinquantaine d'année (il ne se souvient plus lui-même de sa date de naissance), Joachim a encore fière allure. Malgré un certain embonpoint, sa calvitie totale, ses épaisses moustaches et son regard pénétrant ont fait de lui un interlocuteur redoutable pour tous les négociants de la ville. Car Joachim est un commerçant né ! (Les mauvaises langues prétendent qu'il n'aurait pas hésité, en maintes occasions, à vendre comme esclaves certains de ses « invités »). Pendant de longues années, il a accumulé une richesse considérable, qu'il estime à plus de 20000 pièces d'or. D'une extrême avarice, il est intraitable avec ceux qui convoitent ses biens. Pour plus de sûreté, il ne se déplace jamais sans un grand couteau de cuisine qu'il dissimule dans ses hautes bottes de cuir. Avis aux amateurs : il sait s'en servir et a déjà égorgé

plus d'un voleur impénitent qui croyait pouvoir abuser de sa bonté.

Thylen et Nylider Delenhir

Fils du précédent, ils n'ont qu'une obsession : « le magot du vieux ». Où peut-il bien être ? Dans la réserve de vivres ? Sous le lit de Joachim ? Vingt cinq années de vie privilégiée n'ont pas su leur apprendre autre chose que l'oisiveté et l'amour de l'argent. Par malheur, pour eux, ils sont nés jumeaux. S'il est inconcevable dans leur esprit qu'ils héritent ensemble (ils multiplient les bassesses, chacun de leur côté, pour s'attirer les faveurs du maître de maison), ils veillent en permanence à ce que personne n'acquière trop de crédit auprès de leur père. Leur fortune personnelle est négligeable — ils n'ont pas 100 pièces d'or à eux deux — mais ils sont prêts à la défendre farouchement, car ils se croient d'excellents brèters.

Livinia Delenhir

Fille de Joachim, elle est « l'exception qui confirme la règle ». Belle à en couper le souffle, douce et attentive, elle adore son père. Ce dernier lui rend bien et il passe de longues heures à contempler sa somptueuse chevelure blonde alors qu'elle fait de la broderie au coin de l'âtre. A 18 ans, elle n'a qu'une seule ambition dans la vie : se marier avec l'homme le plus beau, le plus tendre, le plus courageux, le plus... Joachim n'y verrait aucun inconvénient, s'il ne craignait les « coureurs de dot ». En effet, conscient que ses fils ne sont que des bons à rien, il envisage sérieusement de coucher sa fille sur son testament...

Les employés

Thorin Morger

Cet homme maigre et au maintien strict est le contremaître de la ferme. Gagnant près de 20 pièces d'or par mois, il doit justifier son salaire. C'est pourquoi, en bon arriviste qu'il est, il n'hésite pas à utiliser la manière forte pour améliorer le rendement. Son rôle est de gérer la ferme et de veiller à son bon fonctionnement. Pour s'acquitter de sa tâche, il s'est trouvé un excellent outil : une badine en bois vert avec laquelle il n'hésite pas à corriger les ouvriers paresseux. Mais il sait aussi se servir de ses poings et certains pensent qu'il a dû être élevé chez des moines combattants. Quoiqu'il en soit, il est très mal vu par les fils de son maître, car ceux-ci sont persuadés qu'il a des vues sur leur héritage.

Drabagh

Chef de la milice chargée de la défense de la ferme, Drabagh détient le pouvoir des armes. Ce rôle n'a pu lui échoir que parce qu'il connaissait Joachim depuis très longtemps (il a près de soixante ans aujourd'hui). Après avoir servi de nombreuses années dans les rangs des armées les plus diverses, il a décidé, un beau jour, de prendre sa retraite. Joachim lui a alors proposé son poste actuel, avec un salaire de contremaître. Malgré son âge, il est resté un excellent soldat et un combattant redoutable.

La milice

Composée d'une dizaine d'homme, elle vit perpétuellement en état d'alerte. Chaque année, il lui faut faire face à de nouvelles bandes en mal de rapines. Les miliciens sont pour la plupart des hommes d'un âge avancé (quarante ans en moyenne) qui prétendent tous être des vétérans de glorieuses batailles. Mais peut-être ne sont-ils pas si glorieux que ça ? Leurs armes sont des plus classiques : quelques arcs, des frondes, des piques et des épées longues (offertes par Joachim à chaque nouveau milicien). Même s'ils ne gagnent que deux pièces d'or par mois, ils ont toujours su jusqu'à présent, défendre leur « gagne-pain ». D'une fierté sans borne et d'une grande suspicion, ils ne voient jamais d'un très bon œil les nouveaux arrivants à la ferme. La règle est

simple : ils refusent de laisser entrer tout étranger, s'il ne se désaisit pas de ses armes ! Leur apparence physique (yeux diversement bridés, peaux plus ou moins bronzées) trahit leurs origines multiples. Ils portent soit des cottes de maille, soit des armures de cuir et sont soumis corps et âme à Drabagh.

Les cuisiniers et le « boulanger »

Domestiques personnels des maîtres. Ils changent souvent, car il est difficile de supporter très longtemps les rodomontades des fils du propriétaire.

Oupsal

Il est le doyen des travailleurs agricoles et, par voie de conséquence, leur porte parole. C'est un vieillard frêle à barbe blanche, un peu radoteur. Il dispose d'une richesse dérisoire (quelques pièces d'or), mais il a toujours eu le cœur sur la main. Son violon d'ingre : raconter de merveilleuses histoires concernant des trésors fabuleux, le soir à la veillée. Mais que les aventuriers trop crédules se méfient, elles sont toutes fausses...

Les travailleurs agricoles

Ils sont attachés à la ferme comme des serfs. Ils ne possèdent rien d'autre que ce qu'ils portent sur eux. Pour tout salaire, ils sont nourris et logés. Leur régime est des plus frugals : pain, soupe au lard et fromage. Chaque année, leurs rangs sont augmentés de quelques cueilleurs saisonniers qui repartent une fois la récolte terminée.

Une journée à « L'Arbre qui Pleure »

Une ferme fortifiée est avant tout une ferme. Sa vie quotidienne est largement tributaire des saisons et des activités qui leur sont liées (semailles, récoltes, vendanges, etc...). Mais, sauf en hiver où la vie quotidienne connaît un énorme ralentissement, chaque journée à « L'Arbre qui Pleure » suit un cérémonial immuable.

— Dès l'aube, Drabagh et quelques miliciens partent inspecter les alentours à cheval. Leur patrouille dure généralement une demi-heure, le temps pour eux de faire le tour des champs et des pâturages en observant bien si des traces suspectes ne laissent pas augurer d'une activité inhabituelle dans les parages.

— Pendant ce temps, les ouvriers agricoles commencent leur journée par une bonne collation, avant de se consacrer au ramassage des œufs et à la traite des chèvres, des brebis et des vaches laitières les plus productives.

— Dès que la patrouille est de retour, les plus jeunes ouvriers emmènent paître les troupeaux, alors que leurs aînés se dirigent vers les champs pour y accomplir les tâches de saison (printemps : entretien des cultures et plantation potagères ; été : récolte des céréales et ramassage des fruits ; début d'automne : vendanges ; fin d'automne : semailles). Les femmes restent souvent à la ferme pour se consacrer au filage de la laine, à la confection des fromages, etc...

— Vers le milieu de la journée, tout le monde s'accorde une pause-déjeuner.

— Le soir, les troupeaux sont ramenés à la ferme (il n'est pas prudent de les laisser paître la nuit, à cause des loups, entre autres). Puis vient l'heure de la traite des vaches.

— Le repas du soir, se compose d'une soupe que tout le monde consomme dans la salle commune. C'est à ce moment que Joachim s'enquiert des événements qui ont émaillé la journée, avant de donner ses ordres pour le lendemain.

— Ensuite, tout le monde va se coucher, après une courte veillée au cours de laquelle Oupsal improvise un nouveau conte encore plus extraordinaire que celui de la veille.

— Pendant la nuit, les miliciens se relaient, les uns après les autres dans la tour de guet, jusqu'à l'aube annonciatrice d'une nouvelle journée...

Des aventuriers, en visite à « L'Arbre qui Pleure » auront peut-être l'occasion d'assister à des événements qui brisent la monotonie quotidienne de la ferme. En voici quelques exemples :

— Tous les occupants de la ferme sont réunis dans la grande cour centrale ; aujourd'hui, Joachim doit châtier l'un de ses « sujets » parce qu'il a contrevenu aux lois implicites qui gouvernent l'exploitation agricole. Le coupable, encadré par deux miliciens, a déjà reçu une sévère correction préliminaire. Morger joue le



QUOI DE NEUF A STRAT ?

- ORIENTAL ADVENTURES (AD & D)
- STEALER OF SOULS (Stormbringer)
- SEA ELVES (Elfquest)
- FIGURINES pour Elfquest
- WARRIOR KNIGHTS
- DRAGON N° 102 - 103 - 104

rôle de l'accusateur et Oupsal, celui de l'avocat. Pendant plus d'une heure, ils vont faire assaut d'arguments. Puis, le maître les interrompt et donne sa sentence qui est exécutée sans délai. Peines et délits sont en principe toujours proportionnés, mais Joachim a toujours à cœur d'être sévère, car il considère que des sentences exemplaires sont celles qui servent le mieux ses intérêts. Exemples : — Si un ouvrier s'est rendu coupable d'un délit de paresse grave (plusieurs jours de suite, il n'a pas exécuté les tâches qui lui étaient confiées) : plusieurs dizaines de coups de fouet, selon l'humeur du jour.

— Si un ouvrier a dérobé de la nourriture (en s'introduisant dans la réserve de viandes ou en volant une volaille) : la main droite du voleur est tranchée et le moignon cautérisé. Le condamné est ensuite renvoyé avec toute sa famille.

— Si un ouvrier a tué l'un de ses congénères ou a commis un vol grave (argent dérobé au maître) : mort par pendaison, assortie de tortures selon les circonstances.

Bien sûr, ces peines peuvent être adoucies si Oupsal a su trouver de bons arguments ; quoiqu'il en soit, les sentences sont toujours appliquées par Drabagh et ses hommes.

— De grandes fêtes paysannes sont organisées au printemps et en automne. Au mois de mai, un prêtre vient à la ferme et célèbre la cérémonie de la fécondité, héritée des cultes druidiques de l'Antiquité. En octobre, les ouvriers organisent avec les cueilleurs saisonniers la fête rituelle de la fin des vendanges. Un énorme banquet est préparé (le meilleur repas de l'année pour les ouvriers) et les réjouissances durent toute la nuit.

Il n'est pas rare de voir ces fêtes dégénérer en orgie, mais Joachim ferme les yeux en ces occasions, car les paysans ont besoin d'exutoire à leur misère, pour pouvoir supporter leur condition tout au long de l'année.

— Plusieurs fois par an, Joachim organise une petite caravane (deux ou trois chariots bâchés) à destination des villes les plus proches, pour aller vendre les surplus de la production de la ferme. Il emmène Drabagh et cinq de ses hommes, ainsi que quelques paysans qui auront pour tâche de s'occuper des bêtes de trait (des bœufs, en général). Pendant l'absence du maître, qui est souvent accompagné par ses fils, Thorin Morger devient le chef de la maison. En principe, il profite de ces quelques semaines de pouvoir absolu pour accroître encore le rendement et augmenter la pression qu'il exerce sur les ouvriers. Tout étranger arrivant à la ferme à ce moment là fera l'objet d'une attention soutenue et risque de vite prendre conscience qu'il est indésirable.

Les événements présentés ci-dessus peuvent servir à ajouter de la « couleur locale » à un séjour dans une ferme fortifiée. Mais ce lieu peut aussi se prêter à quelques véritables aventures...

Une moisson d'aventures

Les scénarios proposés ici ne sont que des suggestions. Ils sont plus ou moins détaillés et devraient pouvoir, sans difficultés, être adaptés à n'importe quel jeu de rôle d'Épopée Fantastique (AD & D, U.E., Oeil Noir, Runequest, Dragonquest, etc...). N'hésitez pas à user et à abuser d'eux. Mêlez leurs intrigues et veillez toujours à conserver le cachet typique de l'ambiance d'une ferme fortifiée.

Le renard est dans le poulailler !

Les aventuriers se sont vus confier une mission importante : récupérer l'Oeil de la Méduse, une énorme émeraude aux pouvoirs magiques considérables, qui a été dérobée deux mois plus tôt par un maître-voleur (ex : voleur/assassin de haut niveau). Depuis son méfait, il a complètement disparu de la circulation. La dernière fois qu'il a été aperçu, il se dirigeait à bride abattue vers l'Est.

Suivant les traces du voleur, les aventuriers arrivent bientôt à la ferme de « l'Arbre qui Pleure ». Une fois qu'ils ont remis leurs armes aux hommes de garde, ils peuvent commencer leur enquête.

Les faits : Severias, le voleur, est venu se réfugier à la ferme peu après son crime, histoire de se faire un peu oublier. Pour se faire engager comme ouvrier, il n'a pas hésité à tuer son cheval et a pris l'apparence d'un paysan débile, sale et un peu fou. Chargé des volailles, il en a profité pour dissimuler son butin dans un trou creusé sous le nid de la meilleure pondeuse du poulailler. Tout allait bien, jusqu'au jour où Cyclam, un milicien, est parvenu à percer le secret de son identité grâce à un tatouage que le voleur portait à l'épaule (un dragon noir, emblème d'une guilde de voleurs connue). Cyclam a vite fait le rapprochement entre Severias, le faux paysan, et le vol de l'Oeil de la Méduse. Comprenant qu'il y avait là une fortune à prendre, il réussit à prendre le voleur dans un traquenard qu'il avait organisé dans un bois proche. Ensuite il tortura Severias, qui mourut sans révéler la cachette de l'émeraude. Tout le monde à la ferme est persuadé que le paysan fou s'est enfui et a été dévoré par les loups. Cyclam verra d'un très mauvais œil l'arrivée des personnages et fera tout pour les compromettre auprès de Joachim, ou même pour les tuer (c'est un excellent combattant !), s'ils commencent à subodorer la vérité. Une indication pourra permettre aux joueurs de deviner où est cachée l'émeraude : Sévérius, de son vivant, s'occupait avec passion du poulailler et refusait que quiconque, à part lui pénétre à l'intérieur...

Amours bucoliques

À peine les aventuriers sont-ils arrivés à la ferme, que Livinia, la fille de Joachim, s'éprend violemment de l'un d'entre-eux (« Il est si beau ! Si grand ! Si... »). Le joueur concerné devra être avisé qu'il n'est pas insensible aux avances de la merveilleuse jeune fille qu'est la fille du propriétaire. Tout serait pour le mieux, si

cette idylle ne présageait pas des pires ennuis !

Thylen et Nylider, les frères, s'appliquent à ridiculiser, par tous les moyens, celui qu'ils considèrent comme un rival intéressé par leur héritage ; Joachim, lui-même, se méfie du « coureur de dot » et donnera toutes sortes de missions saugrenues et dangereuses aux aventuriers (ex : exterminer les infâmes créatures qui hantent les cavernes des alentours, régler son compte à la bande de brigands qui écume le voisinage, etc...). Si les personnages expriment le désir de quitter au plus vite la ferme, Livinia, éperdue d'amour, n'hésitera pas à tuer leurs montures et à accuser l'un des compagnons de « l'homme de son cœur » de vol, pour ne pas être éloigné de ce dernier. Les personnages auront deux solutions pour se sortir de cette situation fâcheuse : soit aider leur camarade à expliquer à Livinia que « L'amour, euh... ce n'est pas pour les aventuriers... euh... » (ça ne sera pas facile !) ; soit tout faire pour entrer dans les bonnes grâces de Joachim et expliquer, ensuite, leur point de vue. Attention, cette aventure peut se terminer par un mariage campagnard...

Les fauves aux abois

Avant d'arriver à la ferme, les personnages ont découvert dans la plaine à quelques heures de marche de « l'Arbre qui Pleure » les restes d'une caravane de marchands qui a été exterminée par une bande de pillards. A la ferme, deux visiteurs déguenillés ont déjà été accueillis et la milice n'apprécie pas ce brusque arrivage d'étrangers...

Les faits : les deux « voyageurs » font partie d'une petite avant-garde. L'armée à laquelle ils appartiennent est non loin, à cours de provisions. Ils ont pour tâche de préparer, de l'intérieur (poison, assassinat des gardes, etc...), l'attaque de la ferme qui aura lieu le lendemain.

Un étrange parfum de terreur

En arrivant à la ferme, tout paraît normal aux aventuriers. Mais alors que les heures s'écoulent, des détails insignifiants viennent troubler cette première impression : les étables sont très mal entretenues, jamais un paysan ne sort sans être accompagné par un milicien, les champs semblent laissés à l'abandon, les paysans semblent terrorisés, etc...

Les faits : la ferme a été conquise, quelques semaines auparavant par une bande de voleurs des grands chemins.

Le lieu leur paraissant être une excellente couverture pour leurs activités, ils ont décidé de prendre la place du propriétaire et de sa milice qu'ils ont enfermée dans une cave. Ils ne feront rien à l'encontre des voyageurs, craignant alors de se découvrir. Mais si ceux-ci devinent la vérité, ils devront jouer serré...

De nombreuses autres aventures peuvent encore être imaginées, mais maintenant, c'est à vous de les créer pour exploiter totalement les possibilités offertes par une ferme fortifiée.

Cyril Rayer et Jean Balczesak

Il y aurait tant à dire sur la société du Japon médiéval. Enfin... Voilà, pour les maîtres de jeux épris du Pays du Soleil Levant, de quoi faire vivre correctement une ville typique du règne du Shôgun Ieyasu (1603-1614).

la Ballade de Yoshimoto



Yoshimoto, harassée par sa longue marche, décida de s'accorder une pause au pied d'un cerisier en fleurs. Tout en s'épongeant le visage, à l'aide du morceau de tissu qui lui tenait lieu de foulard, il examina plus attentivement la grande ville qui s'étalait en contre-

bas dans la vallée. Comme chaque année, il avait quitté son village natal pour aller assister à la fête du Maturi à Hidekura. C'était, pour lui, l'occasion de se rendre au grand marché qui s'établissait devant le monastère de la cité, ce qui constituait l'un des rares plaisirs que pouvaient s'offrir les petites gens. Ayant renoué son foulard autour du cou, Yoshimoto constata que le soleil était au zénith ; il devait se dépêcher, s'il voulait profiter de l'après-midi. Il descendit donc d'un pas pressé un sentier escarpé, avant d'atteindre, quelques instants plus tard, les premières habitations paysannes, crasseuses, qui formaient le pourtour de la ville... »

HIDEKURA

CITE MEDIEVALE JAPONAISE



La ville médiévale

Très peu dissemblables des villages de l'époque, les villes médiévales, à quelques exceptions près, n'étaient jamais entourées de fortifications. Elles étaient ainsi très vulnérables aux agressions de toutes sortes et s'organisaient, la plupart du temps, autour d'un château ou d'un monastère. Dotés de remparts, ces hauts lieux du culte et du pouvoir, étaient défendus par des samouraïs ou des moines guerriers. Au pied même des forteresses, on trouvait des champs destinés à leur subsistance. La ville, à proprement parler, s'installait en couronne autour de ces champs. Les demeures des riches étaient situées à leurs abords même. Ensuivait, au fur et à mesure que l'on s'éloignait du centre, on trouvait les habitations des artisans et des boutiquiers, avant d'aboutir aux baraquements pouilleux des paysans. La quasi totalité des maisons n'avaient qu'un rez-de-chaussée et étaient construites en bois, torchis et chaume. Les séismes incessants de l'archipel nippon n'encourageaient pas les hommes à utiliser la pierre en guise de matériau de construction. Celle-ci n'était employée que pour les plus grands édifices religieux ou gouvernementaux.

« ... Yoshimoto traversa rapidement le quartier paysan. Ici, les maisons étaient pressées les unes contre les autres, ne laissant, en guise de rue, qu'un étroit sentier de terre. Il ne s'étonna pas du peu de monde qu'il rencontrait : on pouvait entendre les chants et les tambourins qui drainaient la population vers le cœur de la cité... »

La maison paysanne

Les maisons des paysans variaient de la cabane à la simple hutte de branchages. Leur intérieur était sombre et sale. Elles étaient divisées en deux ou trois « compartiments » par des parois de bambou ou de roseau. A l'entrée, on trouvait un fourneau de terre où les habitants faisaient cuire leurs aliments. Cette pièce, la plus grande, était suivie d'une seconde qui faisait office de dortoir pour toute la famille. A noter que la frugalité extrême des paysans avait le don d'étonner les classes plus aisées.

« ... Bientôt, Yoshimoto atteignit le quartier commerçant de la ville. Là non plus, les rues n'étaient pas très larges. Les artisans installaient leurs étals, à même le sol, directement devant leurs échoppes, encomrant à loisirs le peu d'espace disponible à la circulation. Pourtant, la foule avait élu domicile en ces lieux. Les piétons déambulaient en tout sens, soulevant des nuages de poussière de leurs pieds nus, s'arrêtant toujours au moment où



l'on s'y attendait le moins. Dans la chaleur étouffante de ce début d'après-midi, quelques samouraïs à cheval tentaient de se frayer un passage au travers du grouillement envahissant. Ressentant une vive douleur à la partie charnue de son individu, Yoshimoto s'écarta, laissant passer un palanquin dont un des porteurs venait de le gratifier d'un coup de pied... »

Les rues

S'il existait, dans les plus grandes villes, quelques avenues bordées de saules ou d'autres arbres ornementaux, la plupart des rues étaient petites et tortueuses. Les qualités défensives de ce dispositif n'étaient pas négligeables, mais l'infection qui en résultait était souvent insupportable. Les trottoirs étaient inconnus puisque tout le monde se déplaçait à pied. Seuls les samouraïs utilisaient des chevaux. Quant aux palanquins, sortes de hamacs accrochés à un rondin, ils étaient la prérogative exclusive des riches et des aristocrates. Les ordures étaient, sans complexe, déversées

sur la chaussée (la « fonction la moins noble de l'individu » était accomplie au vue et au su de tous !). Sèches et poussiéreuses en été, les rues se transformaient en hiver en véritables bourbiers. Quelle que soit la saison, elles étaient quasiment impraticables pour les véhicules à roues, qui ne parvenaient d'ailleurs pas à franchir les fameux ponts japonais, trop bossus, qui étaient plus esthétiques que fonctionnels.

« ... Toujours maugréant, Yoshimoto s'approcha d'une forge, désireux de se renseigner sur les tarifs pratiqués... »

Les métiers

Les artisans jouissaient d'un certain respect au sein de la société japonaise. L'art du métal était tout particulièrement prisé des guerriers : fabriquer un « katana » ne s'improvisait pas et l'on estimait beaucoup les forgerons. L'artisanat du bois et du papier étaient également très florissants. Quant à la céramique, elle connaissait un grand succès, car on s'arrachait les plus belles pièces afin de pouvoir briller au cours de la rituelle « cérémonie du thé ». La médecine était bien développée et l'acupuncture existait déjà, bien sûr. Mais, religieux, médecins et sorciers se battaient pour avoir la primauté dans l'art de soigner leur prochain. Les bains publics étaient une institution bien implantée. On prenait ces bains à l'extérieur, dans les rues, hommes et femmes mêlés. En effet, au Japon la nudité peut être vue, du moment qu'elle n'est pas regardée...

Si dans les campagnes le troc n'était pas rare, en matière de commerce, dans les villes, la faveur allait déjà à la monnaie.

« ... Yoshimoto ressortit furieux de l'atelier de forge. L'ignoble escroc pratiquait des tarifs prohibitifs et, en plus, il se refusait au troc ! Il se dirigea, sans plus hésiter, vers le temple shintoïste qui occupait le centre de Hidekura. Il se frayait un passage à grands coups de coude et d'insultes. Une femme, déséquilibrée, se raccrocha à son bras. La couvrant d'injures, Yoshimoto la repoussa violemment... »

A propos de la politesse orientale

La politesse japonaise est, comme bien d'autres choses, une légende. Il ne s'agissait que d'un comportement réservé aux classes dirigeantes, qui ne traduisait pas un véritable élan venu du cœur. Des bagarres éclataient à tous les coins de rue. Les voleurs et autres bandes de « mendiants musclés » étaient choses courantes. La police, en ce temps là, n'était pas très diligente.

« ... Des maisons luxueuses longeaient maintenant des allées plus salubres. Emporté par la foule, Yoshimoto se prit à admirer un instant les jardins magnifiques qui les entouraient... »

Les maisons riches

Partie intégrante d'une belle demeure, le jardin japonais obéissait à des règles strictes. Encombré de petits rochers, de cascades et d'arbres, il n'avait pour but que de représenter la nature sauvage. Le jardin d'une habitation modeste n'occupait souvent qu'un côté de la maison. Chez les riches, il l'entourait complètement.

Une véranda assurait la transition avec l'intérieur de la demeure constitué généralement de plusieurs pièces séparées par des parois mobiles. La surface des pièces était mesurée en « tatami », petits tapis dont les dimensions (un « ken » sur un « demi-ken », soit, environ 1m90 sur 95 cm) représentaient à la fois la surface nécessaire au repos d'un homme et la distance (pour leur longueur) qui devait séparer les piliers de soutènement de la maison. Les problèmes de confort ne semblent jamais avoir beaucoup inquiété les Japonais. Les maisons étaient de vraies « boîtes à courants d'air » et le mobilier était toujours des plus succincts : quelques coffres en bois ou en bambou et de rares tables basses. La nuit, les nobles employaient de simples lampes à huile de sésame pour s'éclairer. On préférerait d'ailleurs éteindre assez tôt, car les incendies étaient de véritables calamités !

« ... une femme ravissante, à la peau nacrée, se tenait sur le devant d'une maison de thé. Yoshimoto, se prit à regretter d'être si pauvre et de ne pouvoir s'offrir les talents d'une geisha... »

Les maisons de thé

Non, non et non ! Les geishas n'étaient pas des prostituées ! Depuis leur plus tendre enfance, ces femmes s'étaient consacrées à l'art de plaire et avaient appris la musique, le chant et la danse pour reposer l'esprit des « honorables clients » des maisons de thé. Ces dernières étaient des sortes de cafés où l'on pouvait boire (du thé ou du saké). Souvent dirigées par des geishas, elles faisaient office de points de rencontre.

« ... Enfin, Yoshimoto réussit à pénétrer dans l'enceinte, noire de monde, du temple. Au passage, il jeta une petite pièce à un mendiant. Bientôt, il se trouva confronté à une foule bigarrée et pittoresque. Il y avait des musiciens, des montreurs de singes, des marionnettistes, des acrobates, des moines itinérants qui commentaient des images pieuses, des fidèles qui accompagnaient leurs prières en frappant un gong suspendu à leur poitrine. Ici, c'était le paradis des coupes-bourses !... »

Les abords du temple

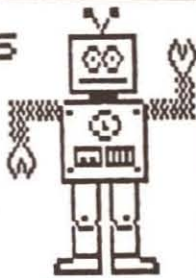
Ils étaient envahis par des barriques de lépreux, d'aveugles et autres paralytiques. Cette cour des miracles attendait toujours quelque rétribution en échange de sa bénédiction. Mieux valait faire acte de charité, car de véritables bandes organisées de mendiants n'hésitaient pas à s'attaquer aux passants insensibles à leur condition...

« ... Le spectacle qui avait suivi la cérémonie était terminé. Yoshimoto hâta le pas : il lui faudrait une bonne partie de la nuit pour rejoindre son village. Dire qu'il devra attendre une nouvelle année avant de pouvoir revenir. Ah, qu'il est dur d'être un pauvre paysan !... »

Philippe Dohr

Jeux de rôles

UNE NOUVELLE
ASSOCIATION
UN NOUVEAU JOURNAL

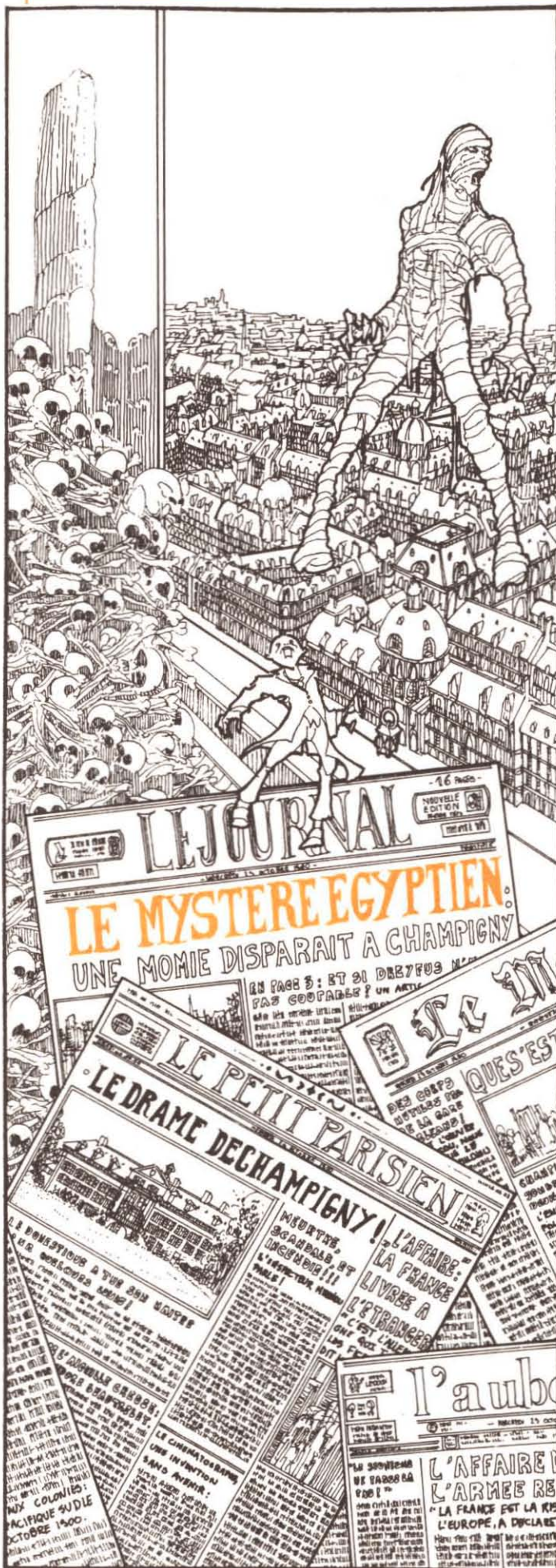


Dragon radieux

**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**



ACTE I : Le drame de Champigny

Mi-octobre 1900

Chaque personnage reçoit à son domicile un carton d'invitation libellé en ces termes :

« Isidore Marie Duprès, Comte de la Marelloise, de retour d'Egypte, vous invite cordialement à assister à la présentation du produit de ses fouilles. Elle aura lieu à 20 heures 30, le 28 de ce mois en sa demeure de Champigny ».

Note : Champigny est une petite bourgade située à une dizaine de kilomètres au Sud-Est de Paris.

Mardi 28 octobre 1900

C'est par une soirée fraîche et brumeuse que les personnages arriveront, en calèche, à la demeure du Comte de la Marelloise. Il s'agit d'une grande bâtisse de style renaissance entourée d'un vaste parc et construite à quelques minutes du centre de Champigny.

Après avoir été accueillis par Hector, le majordome, les personnages seront introduits dans un grand salon richement décoré où sont déjà rassemblées une vingtaine de personnes très « bon chic, bon genre ». Dès qu'il les apercevra, le Comte, un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux poivre et sel, viendra les saluer.

Des vitrines, placées le long des murs, offrent aux regards toutes sortes de vestiges de la grande culture de l'Egypte antique (sta-

tuettes, bijoux, papyrus, etc...). Au centre de la pièce, protégée par une imposante vitrine, trône le clou de l'exposition : une grande momie. Si l'un des personnages réussit un jet de *Perception*, il remarquera un ankh (croix de vie égyptienne) en or maintenue autour du cou de la momie par une petite chaînette du même métal.

Au bout d'un moment, le Comte réclamera le silence et entamera un long discours sur la grandeur de l'esprit français, citant et remerciant les personnes qui ont participé à son expédition dans la vallée des rois : le capitaine Laville (présent parmi l'assemblée) et le célèbre égyptologue Jules Meunier qu'une grippe foudroyante a empêché de venir. Il attirera ensuite l'attention de l'assistance sur la momie qu'il pense être celle d'un certain Ub-Sabaath, grand prêtre de la cinquième dynastie. Son discours terminé (enfin !), le Comte priera ses invités de passer dans la salle à manger attenante où un buffet froid (champagne, caviar, foie gras, etc...) les attend.

Note pour le MJ : pendant le repas, les personnages auront l'opportunité de discuter avec certains invités. Les sujets abordés seront certainement centrés autour de l'Orient mystérieux et de l'affaire Dreyfus. Certaines personnes sont plus remarquables que d'autres.

— L'archiduchesse Anastasia Volodine, grosse dame d'origine russe (elle a un accent à couper au couteau !) jettera son dévolu sur l'un des personnages et l'abreuvera de banali-

La réalité derrière la légende de Ub-Sabaath

Quelques millénaires avant J.C., un puissant mage égyptien invoqua Ub-Sabaath, l'un des innombrables démons de l'enfer. Ce dernier prit apparence humaine et ravagea les alentours verdoyants de la Vallée du Nil, les transformant en désert. Un prêtre réussit à le vaincre et détruisit (presque) tous ses pouvoirs. Puis il plaça autour du cou du démon une amulette en forme de croix ansée ayant pour but de le plonger dans un sommeil éternel. Ensuite, il l'enferma dans un sarcophage magique destiné à empêcher l'irradiation de l'aura maléfique d'Ub-Sabaath. Enfin, il l'ensevelit dans un tombeau non loin de la Vallée des Rois.

Meunier, en détruisant le sarcophage, fut assailli de plein fouet par les ondes mauvaises accumulées depuis des dizaines de siècles dans ce coffre spirituellement hermétique. A cet instant précis, son esprit bascula dans la folie et il ne cessa pas de rêver que la « momie » allait les tuer tous, lui et ses compagnons. Petit à petit, il devint convaincu que le seul moyen pour lui de s'en sortir était de prendre le talisman que la momie avait autour du cou. De la Marelloise y étant opposé, Meunier l'assassina et s'empara de l'amulette. Au moment où il s'en saisit, il remarqua que Ub-Sabaath eut un sursaut. Réalisant que le démon était réveillé, il décida de l'attendre à l'extérieur et de lui proposer son aide afin d'entrer dans ses bonnes grâces. Les invités partis, la momie se leva, tua les derniers occupants de la maison et déclencha l'incendie.

Dans le parc, elle rencontra Meunier. Fut-elle impressionnée par le talisman que brandissait l'égyptologue ? Nul ne le saura jamais. En tout cas, elle accepta de le suivre jusqu'aux catacombes où il lui serait possible de rester cachée jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé tous ses pouvoirs.

Une momie, des « gens du monde », quelques meurtres horribles et le Paris du début du siècle noyé dans les brouillards d'automne : de quoi vivre une aventure pleine de suspense dans l'univers d'humour et de terreur de Maléfices.
Ce scénario est prévu pour 3 ou 4 personnages issus des couches aisées de la population parisienne de la Belle Epoque.

tés. Il faudra réussir un jet en *Aptitudes Physiques* pour se dégager de son étreinte.

— Si un personnage réussit un jet en *Perception*, il remarquera un homme obèse et mal habillé dont le visage est orné d'énormes moustaches. Il s'agit de Léon Mildiou, inspecteur de la brigade criminelle de Paris, dépêché sur place pour veiller à la protection de l'exposition. Homme borné et irritable, il ne comprend jamais rien à rien, mais reste toujours persuadé d'avoir raison...

— Un autre jet de *Perception* réussit permettra de remarquer un homme jeune et bien fait de sa personne qui évite consciencieusement de prendre part aux conversations. Il paraît anxieux et jette de fréquents coups d'œil sur sa montre à gousset. Son nom est Jacques Villard, il est importateur en soieries. Sa femme ne sait pas qu'il est ici. Il espérait retrouver sa maîtresse, une certaine Eulalie Maupin (mariée, elle-aussi), mais la dame de son cœur n'est pas venue. Dès les premiers incidents, il s'esquivera discrètement.

Soudain, un rôle sinistre provenant du salon de l'exposition, pétrifie l'assistance. Presque aussitôt, un bruit de verre brisé et une galopade se font entendre.

Mildiou, n'écoutant que son courage se précipite le premier et... bloque le passage vers la pièce voisine.

Un personnage réunissant son jet de *Perception* pourra voir deux choses par dessus son épaule :

— le Comte de la Marelloise git sur le sol, un couteau de cuisine profondément enfoncé dans la poitrine.

— un homme vêtu d'une casquette et d'un manteau noirs est en train de sauter par une fenêtre donnant sur le parc.

Rapide comme un éléphant (et aussi encombrant !), Mildiou foncera vers la fenêtre et tirera par deux fois dans la nuit. Un cri de douleur retentira dans le parc.

(Maître de Jeu : en fait, Mildiou vient de blesser grièvement le majordome Hector qui était sorti fermer la grille de l'enceinte. Malgré ses dénégations, l'inspecteur restera toujours persuadé de sa culpabilité). Si un personnage se précipite au secours du Comte, il pourra recueillir ses dernières paroles : « Ub-Sabaoth... La malédiction ! ! ! »

La vitrine de la momie a été brisée à la hauteur de la tête de cette dernière. S'ils l'avaient remarquée auparavant, les personnages pourraient noter que la croix ansée en or a disparu. Pour Mildiou, l'affaire est claire : Hector est coupable. Il congédiera rapidement les invi-

tés en les priant de venir au commissariat le lendemain après-midi pour faire leurs dépositions. Dans un coin, le capitaine Laville, atterré, contemple fixement le corps de son ami...
Mercredi 29 Octobre 1900

L'édition de midi du « Petit Parisien » apporte des éléments nouveaux. Un article intitulé « Meurtre, Scandale et Incendie à Champigny » précise que peu après le départ des invités, le manoir du Comte a brûlé dans son intégralité. Deux personnes étaient encore dans la maison : le capitaine Laville et Irma Raduse, la cuisinière du défunt Comte. On présume qu'ils ont péri dans le sinistre. Les noms et adresses de tous les invités sont cités dans l'article. Les personnages sont éclaboussés par le scandale, à eux de réagir ! Le « Clairon Vespéral », un journal du soir, reprendra les détails de l'affaire et annoncera dans un autre article, que les corps décapités de deux hommes — un commis-boulangier et un tailleur — ont été retrouvés à l'aube dans un buisson d'un square de la place Denfert-Rochereau.

Les jours suivants

Les journaux se feront presque quotidiennement l'écho de nouvelles morts par « arrachage de tête » dans le sud de Paris, aux abords de la place Denfert-Rochereau.

Cela durera jusqu'à ce que l'affaire soit résolue...

ACTE II : Un démon venu de la nuit des temps

Les personnages pourront connaître les circonstances de la découverte de la momie soit en discutant avec le capitaine Laville au cours de la soirée du drame, soit en lisant un article du même Laville dans un des derniers suppléments du dimanche du célèbre journal « Le Monde Illustré » :

— La tombe d'Ub-Sabaoth était située un peu à l'écart de la Vallée des Rois. Au premier abord, elle parut vide aux explorateurs. Mais, des hiéroglyphes couvraient l'un de ses murs et leur traduction (« N'approche pas de cet endroit. Tu n'y trouveras que mort et désespoir ») incita le Comte de la Marelloise à faire abattre la paroi. Pendant ce travail de démolition, deux fellahs (ouvriers égyptiens) trouvèrent la mort sous un éboulement. Les autres ne demandèrent pas leur reste et s'enfuirent. Seuls, les trois Français pénétrèrent dans la chambre mortuaire d'Ub-Sabaoth. Il n'y avait là qu'un sarcophage en granit noir recouvert d'inscriptions incompréhensibles. Anxieux de découvrir

la momie, l'égyptologue Meunier se munit d'une masse et força le cercueil. Ce dernier tomba instantanément en poussière révélant pour la première fois, depuis des millénaires, la dépouille d'Ub-Sabaoth. A Marseille, au retour, la momie qui était très lourde (150 kilos), se décrocha d'un palan et tomba sur un employé des docks, le tuant sur le coup...

Si les personnages mènent correctement leur enquête, ils pourront découvrir que Jules Meunier habite un appartement meublé situé au 11 de la rue Mont-Cenis à Montmartre. La rue Mont-Cenis est une petite ruelle en pente typique de l'ambiance villageoise du Montmartre de l'époque. Meunier habite au troisième étage du numéro 11, sous les toits. L'immeuble est défendu par la redoutable Madame Poilu, concierge de son état, qui sait parfaitement qu'un balai peu servir à autre chose qu'aux tâches domestiques (Attaque : 10). Gouailleuse et parisienne jusqu'au bout des ongles, elle pourra révéler que son locataire a bien changé depuis son retour d'Egypte et qu'il ne sort plus qu'à la nuit tombée, si elle est interrogée adroitement.

Jules Meunier est un homme d'une trentaine d'années, aux cheveux et à la barbe hirsutes, affligé d'un terrible bégaiement (une conséquence de la malédiction d'Ub-Sabaoth). Son esprit est manifestement dérangé, et il refusera de parler avec quiconque. Il ne se sépare jamais de sa canne-épée et saura s'en servir si le besoin s'en fait sentir. Si les personnages profitent de l'une de ses absences pour forcer la porte de son appartement (jet en *Aptitude Physique*, malus — 2 ou *Habileté*, malus — 4 pour crocheter la serrure), ils découvriront un incroyablement capiteux. Les draps du lit défait n'ont pas été

changés depuis des lustres et des livres ouverts encombrant le plancher. Le bureau est couvert de documents et de papyrus en cours de traduction. En réussissant des jets de *Perception* (un par document), ils pourront trouver :

— La traduction d'un manuscrit égyptien. « ... et lorsque les prêtres d'Horus eurent vaincu le démon... détruit presque tous ses pouvoirs... ils l'enfouirent dans le sol avec... cou un talisman qui le tiendrait pris... car ils ne pouvaient le tuer... mal est immortel et ne peut être détruit ». Le texte est signé d'une ankh.

— Une lettre du Comte de la Marelloise adressée à Meunier, en date du 25 Octobre dernier. Le passage le plus significatif en est le suivant : « Soyez sérieux, Jules ! Je vous répète que je ne peux vous céder ce que vous réclamez. Arrêtez de croire à toutes ces sottises ».

— Un dessin représentant un lion couché (MJ : le lion de la place Denfert-Rochereau) surmontant un point d'interrogation et portant la mention : « L'endroit adéquat ».

Si les personnages suivent Meunier lors de l'une de ses pérégrinations nocturnes, ils risquent fort de découvrir...

ACTE III : L'enfer sous Paris

Tous les soirs, vers dix heures, Jules Meunier sortira de chez lui et se rendra au 2 bis de la place Denfert-Rochereau. Très méfiant, il se retournera souvent (il a 8 en *Perception*). Le 2 bis est un petit pavillon à frises sculptées marqué de l'enseigne « Inspection des Carrières. Entrée Interdite au Public ». Grâce à un passe-partout, l'égyptologue ouvrira la porte et s'enfoncera dans l'obscurité. Si les

UB-SABAOTH

Se présentant sous l'apparence d'une momie couverte de bandelettes, dont le visage découvert arbore une expression hideuse, Ub-Sabaoth mesure près de deux mètres de haut et pèse 150 kilos. Du fait de son poids, sa vitesse de déplacement est légèrement inférieure à celle d'un homme. Ce handicap est contre-balancé par son invulnérabilité. En effet, il ne peut pas être tué ou détruit. Pour le vaincre, il n'existe qu'un seul moyen : lui remettre l'amulette antique autour du cou (Jet d'*Habileté*, malus — 2).

Voir Ub-Sabaoth en train de bouger peut pétrifier d'effroi le plus courageux des aventuriers ; c'est pourquoi, il faudra réussir un jet d'*Ouverture d'Esprit* (ampleur : 3 !) pour pouvoir faire autre chose que rester là, bouche bée, à la merci du démon millénaire.

Ses armes :

— Ses bras surpuissants. Attaque 20. Dommages équivalents à ceux d'un fusil de chasse (sa manie est d'arracher les têtes !). — Sa pensée. Grâce à elle, il peut contrôler un personnage si celui-ci ne réussit pas son jet de *Spiritualité* (degré : 2). Il ne peut faire qu'une tentative par séquence de combat et ne peut jamais contrôler qu'un seul individu.

Sa tactique :

Ub-Sabaoth aime tuer et satisfera toujours son instinct quand c'est possible. En contrepartie, il craint que son existence soit révélée, ce qui pourrait nuire à sa quiétude. Il préférera donc fuir, quand il aura des doutes sur le nombre de ses assaillants.

personnages attendent sur place, ils verront sortir Ub-Sabaoth deux heures plus tard (entre-temps, ils auront eu 30 % de chances d'être attaqués par des maraudeurs armés de gourdins).

S'ils continuent à suivre Meunier, ils découvriront que le pavillon est occupé pour moitié par des bureaux, alors que le reste est une sorte de remise à outils (pelles, pioches, cordes, lanternes, etc...). Dans cette deuxième partie, un escalier, dissimulé par une porte de métal (qui n'est pas fermée à clef) mène à près de vingt mètres sous le niveau du sol jusqu'aux catacombes.

Note pour le MJ : les catacombes de ce scénario doivent être encore plus inquiétantes que nature. Les couloirs sont assez étroits et se dirigent dans toutes les directions. Il y règne une odeur de salpêtre et de mort. Les seuls sons que l'on peut y entendre sont ceux produits par des gouttes d'eau qui tombent du plafond et des rats qui s'enfuient. Les personnages devront réussir un jet en *Ouverture d'Esprit* pour ne pas succomber à la terreur. Quatre-vingt-dix marches plus bas, les personnages pourront suivre une galerie creusée dans le calcaire.

Ils auront tout intérêt à suivre les flèches grossièrement peintes sur les murs pour ne pas se perdre. Au bout de quelques minutes, ils arriveront devant une porte de fer sur laquelle est écrit : « Arrête, c'est ici l'Empire de la Mort. Pour pouvoir

continuer à avancer, la majorité d'entre-eux devra réussir un nouveau jet en *Ouverture d'Esprit*. Une fois cette porte poussée, une nouvelle épreuve les attend : ils pénétreront dans l'Ossuaire de Paris. Les parois sont couvertes de millions d'ossements. Un jet réussi en *Ouverture d'Esprit* évitera au damas de s'évanouir (c'était très à la mode à l'époque !) et aux messieurs de pousser un cri qui avertirait Meunier et... son compagnon.

S'ils ne font pas de bruit, les personnages découvriront Meunier agenouillé et en transe au pied de la momie dans l'une des salles de l'Ossuaire. S'ils font du bruit, Ub-Sabaoth s'enfuira en sautant dans un trou donnant sur les niveaux inférieurs des catacombes (il ne craint pas les chutes) et Meunier se retournera vers les indis-

crets muni de sa canne épée. Son col de chemise sera grand ouvert et laissera apparaître la croix d'or que portait originellement la momie. Au cas où les personnages seraient amenés à s'enfoncer plus profondément dans les souterrains, il faudra que l'un d'entre-eux réussisse deux jets consécutifs en *Fluide* (ils pourront en faire un par heure) pour retrouver leur chemin. En effet, sortir du labyrinthe inextricable des catacombes relève plus de la chance, et donc du surnaturel, que de l'intelligence.

Conclusion

Après qu'ils soient parvenus, grâce à l'amulette, à neutraliser Ub-Sabaoth, les personnages seront confrontés à un gros problème : le démon ne pouvant être ni tué, ni détruit, ils

devront trouver un endroit où le dissimuler (ex : derrière les ossements de l'Ossuaire, au fond de la Seine, dans une cimetière, etc...). Alors que les personnages réfléchiront à ce dilemme, procédez en secret à un jet sous leur Spiritualité. Si l'un ou l'autre de ces jets est raté, le personnage concerné sera hanté pendant de longues années par des rêves terribles : il se verra en train de détacher l'amulette du cou de la momie...

Epilogue

Il est très possible que les joueurs ne suivent pas exactement la trame proposée dans ce scénario. Dans ce cas, le Meunier de Jeu devra se préparer à toutes les éventualités. A Maléfices, il est le Metteur en Scène suprême ; à lui, s'il le désire, d'imaginer de nouveaux rebondissements et d'autres développements de l'intrigue de base. Il faut cependant qu'il se souvienne toujours qu'il est là pour procurer du plaisir à ses joueurs et non pas pour tuer leurs personnages (ce qui serait facile dans cette aventure !). Conteur, il doit enluminer par des descriptions appropriées ce qui ne pourrait être qu'une simple carte postale un peu jaunie témoignant d'une époque méconnue de notre histoire. Dans l'univers de Maléfices, les rues sentent le purin de cheval, le brouillard est synonyme de mystère et la nuit est le refuge des terreurs de la superstition populaire.

Jean Balczesak

Quelques précisions concernant...

La Place Denfert-Rochereau

Située dans la partie sud de la capitale, cette grande place parisienne est occupée en son centre par une statue monumentale en bronze représentant un lion couché réalisée par Bartholdi (le sculpteur de la Statue de la Liberté). Symbole de la résistance héroïque de Belfort au cours de la guerre de 70, elle fut érigée en hommage aux défenseurs de cette ville dont Denfert-Rochereau, lui-même fit partie.

L'Ossuaire de Paris

L'Ossuaire rassemble plus de six millions de squelettes sur une surface d'environ 800 mètres carrés. Ces corps ont été amenés dans ce lieu dès le XVIII^e siècle pour des raisons de salubrité publique. Ils proviennent pour la plupart de cimetières (celui des Innocents n'est pas le moins connu) qui à l'époque étaient « surpeuplés ». Il est possible aujourd'hui de visiter cet Ossuaire, mais... suivez le guide !

ENFIN ! ce que VOUS attendiez ! FICHIER NATIONAL DES JOUEURS DE JEU DE RÔLE

Vous êtes un joueur solitaire, vous appartenez à un club.

Ceci vous concerne. Envoyez-nous :

Une fiche portant : Nom, prénom, adresse, tél., jeu(x) pratiqué(s), meilleurs personnages, expérience éventuelle de la compétition.

En échange de votre inscription vous :

- Recevrez la liste
 - de tous les joueurs de votre département (inscrits)
 - des clubs (s'ils nous contactent)
 - des manifestations
- Pourrez participer à notre banque
 - de module (échange, vente...)
 - de matériel

Envoyez votre fiche à : F.N.J.J.R. 17, rue du Margéziac, 73100 AIX-LES-BAINS

Frais d'inscription : 25 F

LA LÉGENDE D'ENAS WORH

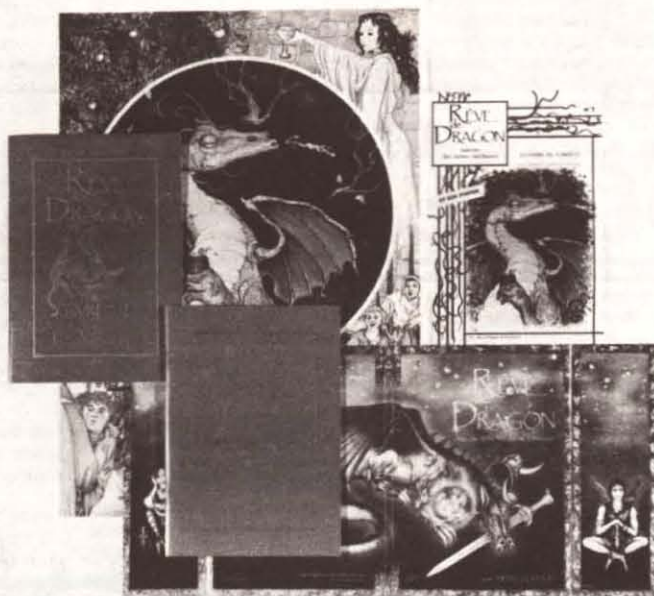
C'EST ENAS WORH, LE MAGICIEN LUNAIRE,
AU COEUR DES NUITS IL CHEVAUCHE SANS TRÊVE,
ENTRE LES AILES DE SA GRANDE CHIMÈRE,
ET VERS LA LUNE, S'ENVOLE À TIRE DE RÊVE.

C'EST ENAS WORH DES LACS ET DES FONTAINES,
BLEU MAGICIEN DES VAGUES ET DES GRÈVES,
ENTRE LES BRAS DE SES AMOURS SIRÈNES,
AU COEUR DES EAUX, IL PLONGE À TIRE DE RÊVE.

AU COEUR 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, ENAS WORH, DANS LA TERRE,
QUE CHERCHES-TU AVEC AUTANT DE FIÈVRE ?
L'ARME DU TEMPS, LA MAGIE TOUTE ENTIÈRE
COEUR DE DRAGON, TE VEUX LA GENÈSE MÈRE.

ET S'IL LE FAUT, DEMES MAINS DE POUSSIÈRE,
JE CREUSERAI JUSQU'À PERTE DE RÊVE.



LE JEU DE RÔLE FRANÇAIS GAGNE DES AUTEURS

RÊVE de DRAGON

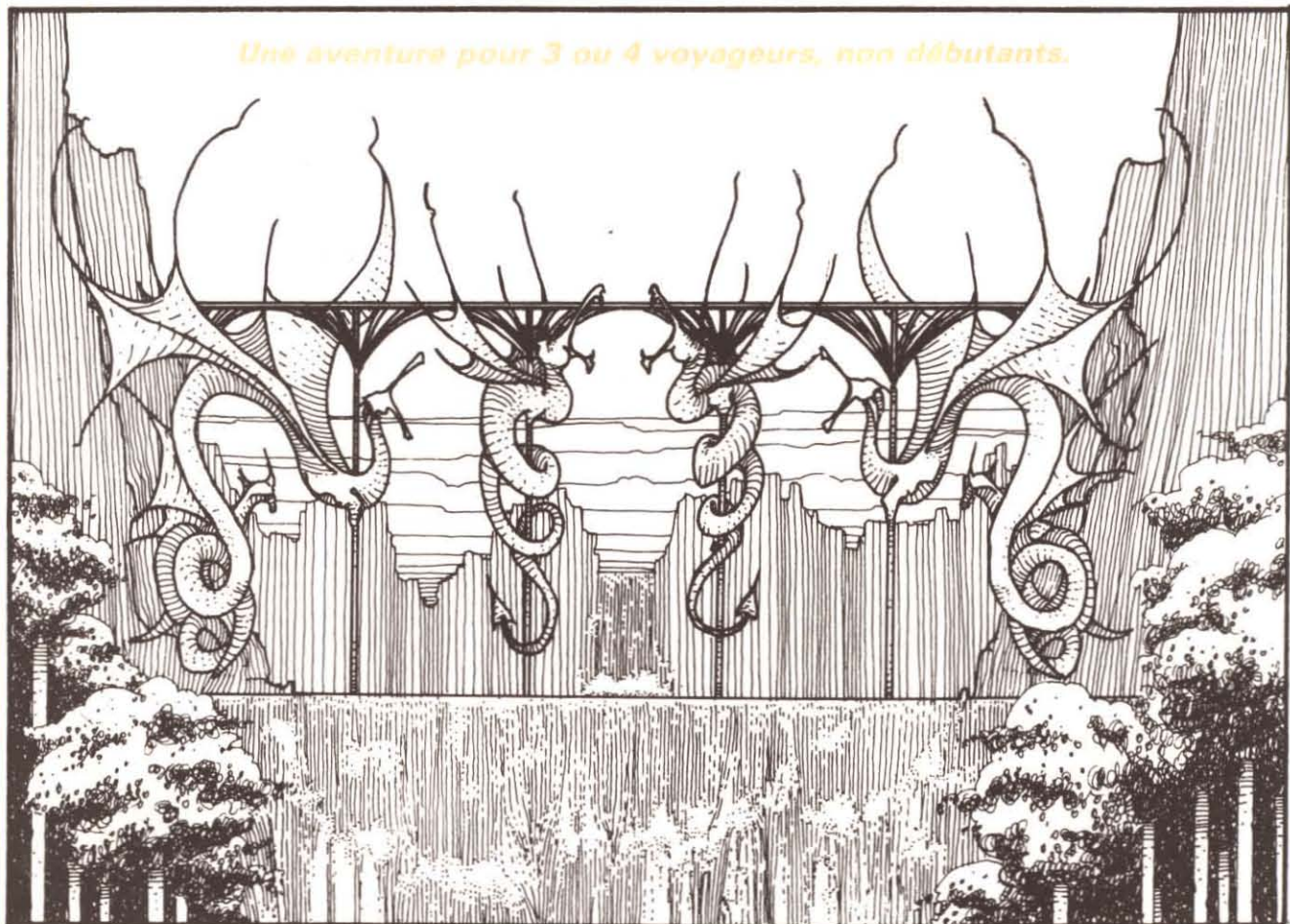
LA NEF : DES JOUEURS POUR LES JOUEURS

par DENIS GERFAUD

DENIS
GERFAUD
BERNARD
VERLMAC

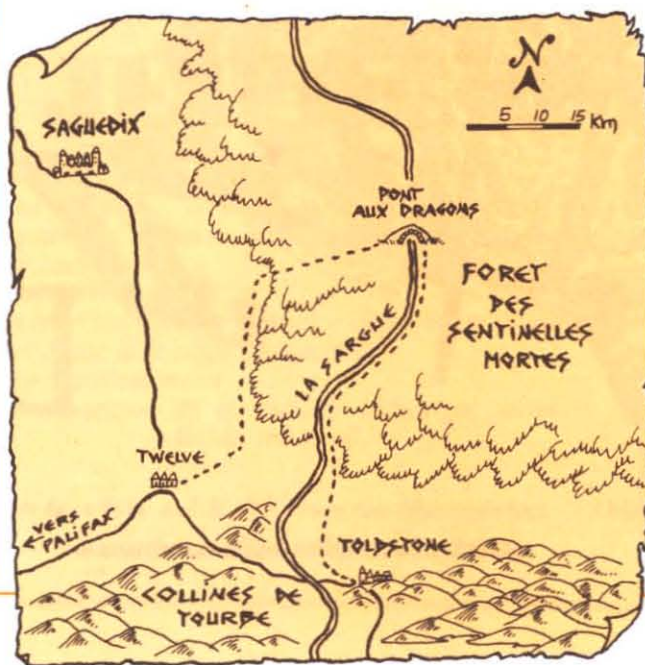
La forêt des sentinelles mortes

Une aventure pour 3 ou 4 voyageurs, non débutants.



Au village de Toldstone

C'est le début de l'été, le 10^e jour du mois de la Couronne. Les voyageurs (incarnés par les joueurs) viennent d'arriver au village de Toldstone. C'est une petite agglomération d'une cinquantaine de maisons de bois et de torchis, vivants pauvrement d'une agriculture précaire et de l'industrie de la tourbe. Le village doit surtout son existence à la route qui le traverse et mène ensuite à la grande cité de Saguedix. C'est une assez bonne route, empruntée par des caravanes de marchands. L'une de ces caravanes a justement précédé les voyageurs d'un jour ou deux ; et quand ils arrivent à l'auberge (car Toldstone se permet néanmoins un assez vaste auberge, une sorte de caravansérail), ils la découvrent pleine de monde : des chariots dételés encombrant la cour, dans la salle discutent les marchands, les serveurs, les mer-



cenaires enrôlés pour la sécurité du voyage.

De fait, on discute très ferme, et la consternation se mêle à la colère. La route de Saguedix est coupée. Le grand pont de bois qui traversait la Sargue à 5 kilomètres à l'ouest du village a été emporté au printemps par une crue soudaine et catastrophique. La rivière, à cet endroit, est encaissée entre les collines, elle fait de 30 à 40 mètres de large, sa profondeur est de 12 à 15 mètres, et son courant est encore très rapide. Il n'y a aucun gué dans les environs. La reconstruction du pont est prévue, mais c'est à peine si les travaux ont commencé, à peine si les plans ont été dressés. Les villageois proposent une solution de secours : construire de grands radeaux pour faire passer la caravane. Ils seront mis à flot une douzaine de kilomètres plus au Nord, là où les rives deviennent accessibles. Le problème, c'est que les radeaux ne seront pas prêts avant trois ou quatre semaines.

WORLANG

né à l'heure du Serpent. 49 ans. 1 m 72. 70 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	19	VIE	11
APPARENCE	08	INTELLECT	12	ENDURANCE	30
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	PROTECTION	d2
FORCE	12	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	11	REVE	12		
DEXTERITE	11	CHANCE	12		
VUE	14	Mêlée	11		
OUÏE	15	Tir	12		
ODORAT	06	Lancer	12		
GOUT	06	Dérobée	11		

Dague mêlée niv + 4 init 9 + dom + 1

Épée 1 main niv + 4 init 9 + dom + 2 (épée courte)

Esquive niv + 4

Discours + 3/ Discretion + 6/ Se cacher + 2/ Commerce O/ Equitation + 9/ Premiers soins + 4/ Survie en cité, forêt, collines, plaines + 3/ Autres suivies -2/ Armurerie + 3/ Natation + 3/ Orfèvrerie + 3/ Légendes O/ Lire & écrire + 3.

C'est dans cette ambiance et avec ce problème que les voyageurs vont faire connaissance avec les villageois et les caravaniers. L'auberge étant bondée, il ne reste que les chambres les plus chères (5 PB la nuit) ou un coin de paillasse dans le dortoir (5 PE).

Worlang

Avec la caravane voyage un homme à part, apparemment pas un marchand. Il est assis à l'écart et ne participe pas à la conversation. Agé d'une cinquantaine d'années, il arbore une mine sévère. Ses lèvres ne sont qu'un mince filet et ne doivent jamais avoir connu le sourire. L'homme est vêtu d'habits de voyage en cuir gris, sobres et stricts. Une épée courte se laisse deviner sous son manteau. Contrairement aux marchands, il ne boit que de l'eau. Près de lui se trouve une jeune fille. Une personne frêle d'environ 20 ans, aux cheveux châtains clairs ramenés en torsades sur la nuque, ni belle ni laide. Elle a l'air timide, ou désespérée. Elle ne dit rien, mais semble complètement soumise à l'homme en gris. Enfin, le couple est gardé par deux colosses : deux ogres se ressemblant comme des jumeaux, 2 mètres 20 de haut, chauves et glabres, la peau grisâtre, les yeux jaunes et les lèvres troussées sur des crocs protubérants. Ils ne semblent pas briller

par leur intelligence. Vêtus de cuir renforcé de métal, ils sont armés de boucliers et de grandes haches.

Aux voyageurs, les marchands interrogés répondront qu'il s'agit du seigneur Worlang qui voyage en compagnie de sa fille Rosanna et de ses deux gardes du corps, des ogres (c'est visible), Thrill et Ghast. Mais ne demandez pas qui est Thrill et qui est Ghast. Depuis deux semaines qu'ils voyagent avec

ROSANNA

née à l'heure du Vaisseau. 19 ans. 1 m 57. 38 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	10	VIE	07
APPARENCE	11	INTELLECT	09	ENDURANCE	17
CONSTITUTION	07	EMPATHIE	15	PROTECTION	d0
FORCE	06	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
AGILITE	10	REVE	14		
DEXTERITE	09	CHANCE	12	Moral	- 1
VUE	13	Mêlée	08		
OUÏE	13	Tir	11		
ODORAT	10	Lancer	08		
GOUT	10	Dérobée	12		

Dague mêlée niv - 3 init 1 + dom 0

Esquive niv + 3

Danse O/ Discretion + 3/ Se cacher + 5/ Equitation O/ Premiers soins O/ Survie en cité, forêt, collines, plaines - 3/ Natation - 3/ Légendes - 5/ Lire & écrire 0.

nous dans la caravane, personne n'a encore pu les différencier. Oui... la fille a l'air triste ! On ne sait pas pourquoi. Ils ne communiquent guère, vous savez. Ils voyagent avec nous pour plus de sécurité. Mais

Worlang n'est pas un marchand. Il n'a ni chariot ni marchandises. C'est un seigneur qui va à Saguedix « pour affaires... » De fait, bien que succinct, ceci est l'entière vérité. Worlang, malgré son aspect rébarbatif, n'a aucune responsabilité ni complicité dans les événements de cette histoire. Son rôle est simplement d'être pressé et de vouloir rejoindre la cité au plus vite. Peu important véritablement les affaires qu'il a à y traiter (encore que Rosanna prétendra que c'est pour l'y marier contre son gré...), mais le Gardien des Rêves est invité à le jouer de façon ambiguë et à laisser croire qu'il a un rapport direct avec les zombies de la forêt.

Quant aux deux ogres (voir page 72 du Livre I des règles), ils sont totalement dévoués à Worlang et loyaux envers lui. Sur un signe de leur maître, ils sont prêts à se battre jusqu'à la mort.

Worlang et sa fille voyagent chacun sur un cheval de selle. Une mule porte leurs bagages (assez réduits). Les deux ogres vont à pied (aucun cheval ne les supporte, non pas à cause du poids, mais de la peur).

sentier longe la Sargue et mène probablement au pont. Personne ne l'emprunte, et surtout, fait assez parlant en lui-même : *personne n'en vient jamais.*

Quitte à passer un mois à l'auberge, les marchands vont alors se résigner et attendre les radeaux. Mais pas Worlang. L'homme en gris va faire des offres de service : il désire qu'un petit groupe d'hommes courageux aillent jusqu'au pont, l'inspectent, voient s'il est passable et reviennent lui communiquer les résultats. Si le pont est passable, il l'empruntera car il est pressé de rejoindre Saguedix. Dans cette optique, il pourra éventuellement rengager les éclaireurs, pour lui servir cette fois d'escorte supplémentaire. Il accorde un délai de 4 jours (on suppose qu'il y a un jour et demi de route jusqu'au pont). Il est prêt à verser pour cette mission 5 PA par éclaireur, dont 1 payée d'avance, ainsi que des provisions pour 4 jours. Rien d'autre. (Si on marchande, Worlang montera jusqu'à 7 PA maximum, mais dont toujours une seule payée d'avance). Les montures sont rares. Il n'y en a pas au village et les marchands ne veulent pas se déssaisir des leurs. Si les voyageurs n'en ont pas, ils iront à pied.

Enfin, si les voyageurs acceptent, il réglera pour eux toutes leurs dépenses raisonnables à l'auberge jusqu'au lendemain matin (y compris une chambre à 5 PB). Lui-même et sa fille dorment dans une chambre, les deux ogres restent devant leur porte, dans le couloir, dormant par terre à tour de rôle. De fait, les personnages des joueurs sont les seuls à pouvoir accepter la mission. Pas un villageois ne s'aventurerait dans la forêt pour tout l'or du monde ; et les mercenaires, déjà liés par contrat avec les marchands, restent avec eux.

La forêt

Les histoires racontées par les villageois, sans être absolument fausses, manquent néanmoins de véracité. Le pont ne date que du Second Age et doit son nom aux statues dont sont formés ses piliers. Quant à la forêt elle-même, un jet de *Intellect/ Légendes* à -3 peut rappeler le refrain d'une vieille complainte présumée dater du Second Age,

Le pont dans la forêt

Tôt ou tard, ce sujet sera abordé. N'existe-t-il réellement aucun moyen de traverser cette sacrée rivière ?

Certes, il y a un pont, un grand ouvrage de pierre, sans doute capable de résister aux crues les plus fortes. C'est le **PONT AUX DRAGONS**. Mais il est loin... Et puis est-il encore pas-

THRILL

né à l'heure du Château Dormant.

GHAÏST

né à l'heure des Épées.

2 m 20. 160 kg. Mêmes caractéristiques.

TAILLE	18	VOLONTE	12	VIE	18
APPARENCE	04	INTELLECT	04	ENDURANCE	40
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	08	PROTECTION	d4 + 2
FORCE	18	ELOQUENCE	02	VITESSE	14
AGILITE	10	REVE	10		
DEXTERITE	11	CHANCE	12		
VUE	07	Mêlée	14		
OUÏE	07	Tir	09		
ODORAT	12	Lancer	13		
GOUT	08	Dérobée	06		

Dague mêlée niv + 4 init 11 + dom + 5

Dague jet niv + 3 init 9 + dom + 4

Hache 1 main niv + 7 init 14 + dom + 7 (hache de bataille)

Bouclier niv + 7 (bouclier lourd)

Corps à corps niv + 5 init 12 + dom (d4 + 4)

Esquive niv + 4 (-2 dû à l'armure)

Escalade + 5/ Saut + 5/ Charpenterie + 4/ Maçonnerie + 4/ Survie en forêt, collines, plaines, montagnes + 8/ Survie en cité + 3/ Autres survivies O/ Armurerie 4/ Maroquinerie + 4/ Natation + 4/ Botanique 4/ Légendes -6.

La Légende de Mortèbre :

*Blêmes enchantements qui fument et qui blastent
Et déchirent le rêve en grincements funèbres !
Rire des ossements et rire de Mortèbre,
Grand-œuvre de malmort du Noir Oniroclaste !
Au fond de la forêt comme grouillants cloportes
Veillent sur son non-rêve les Sentinelles Mortes !*

sable ?... Et puis... il se trouve au cœur de la grande forêt dont la lisière commence à 20 kilomètres de Toldstone et qu'on appelle la **FORET DES SENTINELLES MORTES**. Pourquoi ?... Parce que le pont est très vieux, il date du Premier Age, dit-on, et parce que les Dragons en partant y ont laissé des gardes impérissables. Des gardes morts qui ne peuvent donc être tués une seconde fois. Un vague

Mortèbre est cité comme le nom de l'un des Neuf Magiciens Fous dont la légende veut qu'ils consommeront à eux neuf la ruine totale et définitive du Second Age. Mortèbre aurait possédé des centaines de repaires, pouvant se déplacer magiquement de l'un à l'autre. On dit qu'il y mettait sur pieds d'énormes foules de morts-vivants destinés à remplacer définitivement les Humains dans le

rêve des Dragons. « Ce que j'aime chez les squelettes, proclamait-il, c'est qu'ils sont *perpétuellement souriants* ». C'était bien entendu un haut-révérant adepte de la Voie de Thanatos. Aucune légende ni témoignage ne sont restés sur sa disparition.

Il y a effectivement 9-10 heures de marche entre Toldstone et le Pont aux Dragons. La forêt est sombre, dense, avec des ravines hérissées de ronciers, et très silencieuse. *Empathie* ou *Intellect/Survie en forêt* à -1 peut amener à penser qu'une telle absence de bruits d'animaux n'est pas normale.

Le Pont aux Dragons

C'est un grand édifice de pierre, enjambant les 30 mètres de rivière de ses cinq grandes arches. Le tablier fait 7 mètres de large avec, de part et d'autre, un petit parapet de 80 centimètres de haut. Il surplombe les eaux rapides de la Sargue d'environ 12 mètres. Les piliers de chaque arche sont formés de grandes statues de dragons, ailes déployées. Ce sont les ailes des

statues qui semblent soutenir le pont. L'ensemble est maintenant très érodé, verdi, moussu. *Intellect/Maçonnerie* à -3 en fait remonter la construction au milieu du Second Age (il y a très approximativement 6 ou 7 000 ans). *Vue/Maçonnerie* à 0 permet de penser qu'il durera encore au moins aussi longtemps. Mais les voyageurs n'auront pas immédiatement le temps de l'examiner en détail. Dès qu'ils en approcheront l'entrée, une grande forme grisâtre semblera surgir de la pénombre de la pierre à l'autre bout, se dressant sur ses ergots et poussant un nauséabond « cocorico ! ». C'est une entité de cauchemar : un *Quauquemaire* qui se précipitera sur les arrivants. Toutefois, si ceux-ci se replient dans la forêt, l'entité ne les y poursuivra pas. Mais ni le passage ni l'examen du pont ne sont possibles tant que le *Quauquemaire* n'est pas détruit.

Si les voyageurs examinent en détail les arches du pont, ils peuvent découvrir, sous la première arche, donnant dans le

talus Est sous le pont, que la maçonnerie n'est pas stable. De fait, toute une partie peut pivoter intérieurement. L'entrée secrète fait 1 mètre de large sur autant de haut. Il faut pour le détecter jouer *Vue/Maçonnerie* à -2. Au-delà commence un souterrain qui aboutit, environ 400 mètres plus loin, dans la grande caverne située sous le repaire de Mortèbre.

Dans l'autre sens, du côté caverne, au cas où les personnages y arriveraient en commençant par les ruines, l'entrée secrète doit être détectée de la même façon.

Les Ruines de Mortèbre

Il ne s'agit pas du repaire principal du nécromancien, mais de l'un de ses nombreux pied-à-terre, ou plus exactement « pied-sous-terre ». Seules les chambres souterraines présentent encore un certain intérêt. Les voyageurs peuvent y pénétrer de deux façons : par le bas, c'est-à-dire par les cavernes après avoir trouvé l'entrée secrète sous le pont, ou par le haut, c'est-à-dire par les ruines extérieures. Ces dernières ne sont pas visibles du pont. Pour les trouver, via la forêt, il faut avancer dans la bonne direction (plein Est) et, au bout de 4 à 500 mètres, réussir un jet de *Vue/Survie en forêt* à -2. En cas d'échec, ce jet peut être retenté toutes les 15 minutes tant que l'on reste dans le bon périmètre.

1. **Les souterrains**, creusés à même la terre et le roc, font en moyenne 2 mètres de large sur 2 m 50 de haut. Les cavernes, naturelles, ont leur plafond situé à environ 4 mètres. Elles sont humides, l'air y est lourd et vicié, les torches ou lanternes brûlent mal en fumant beaucoup. Qui plus est, elles sont infestées de cafards géants : des *chrasmes*. Il y en a environ une quinzaine, répartis dans toutes les cavernes et les boyaux. Ils ne surgiront pas tous en même temps. C'est au Gardien des Rêves de régler leur fréquence et leur nombre à chaque apparition.

2. **La caverne** devient artificielle, avec des murs lisses et perpendiculaires. L'escalier en colimaçon est couvert de moisissures, il n'a pas dû être emprunté depuis des siècles. Il

tourne deux fois sur lui-même, pour une dénivellation d'environ 7 mètres.

3. **Trois portes** donnent dans ce hall de pierre nue, verdâtre et gluante. Elles sont massives, renforcées de parements en bronze. Malgré le temps, leur solidité est intacte. Seule la porte Nord-Ouest (donnant sur l'escalier A) est encore verrouillée : difficulté -3.

4. **Cette grande crypte** servait à Mortèbre de réserve de matériaux. Il s'y trouve encore une dizaine de cercueils vermoulus contenant des restes inoffensifs, et de nombreux ossements éparpillés. Dans l'angle Nord-Est, 6 épieux de bronze sont scellés dans le sol, pointe tendue vers le plafond. Des restes de cadavres desséchés y sont encore agglutinés. C'est d'autant plus étrange que, au-dessus, le plafond est normal (à moins de réussir un jet de résistance, r%, auquel cas on y distingue un trou carré de 2 mètres de côté). Un jet de *Maçonnerie* ne peut rien apprendre. Enfin, dans la crypte se trouvent encore 2 squelettes animés, devenus « sauvages » depuis la disparition de leur maître.

5. **Aucune des portes de ce hall** nu et moisi n'est verrouillée. L'escalier B a les mêmes caractéristiques que l'escalier A. L'entrée secrète de la salle d'enchantement (7) peut être détectée (et ouverte) avec *Vue/Maçonnerie* à -3.

6. **Tout au fond, une porte** identique aux autres termine apparemment ce couloir. C'est une illusion et un piège. La porte n'existe pas, non plus que les deux derniers mètres de sol du couloir. A la place, un trou carré, béant, surplombe les épieux de la crypte (4). L'illusion est donnée par un sort d'*Illusion Géographique* (Oniros), rendu permanente et fonctionnant toujours.

Le jet de résistance est normal : r% (voir Livre II page 26). Les êtres ou les choses entrant dans l'illusion se comportent toujours, pour les spectateurs, en accord avec l'illusion. Dans le cas présent, un objet jeté au fond du couloir, par exemple, *semblera* y rester (même s'il est en fait tombé). Un personnage (tombant) *semblera* pour les autres être très vite entré par la

Caractéristiques du Quauquemaire

REVE21 ENDURANCE42 TAILLE21

Protection (jet de rêve de l'attaquant à -3)

VITESSE au sol -/24/- ; en vol -/48/-

Ergots & griffes 21 niv + 3 init 13 + dom + 8

Bec 21 niv + 3 init 13 + dom + 8

Esquive 10 niv 3

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

Caractéristiques des chrasmes

TAILLE	05	VIE	07
CONSTITUTION	08	ENDURANCE	20
FORCE	09	REVE	09
PERCEPTION	12	VOLONTE	09
Protection	d4	VITESSE	-/22/-

Mandibules	11	niv + 3	init 8 + dom + 1 et venin
Esquive	11	niv + 3	
Discretion	16	niv + 3	
Se cacher	15	niv + 3	

Caractéristiques de squelettes

18 points de rêve.			
PUISSANCE	12	ENDURANCE	18
DEFENSE	18	Protection	8
PERCEPTION	18	VITESSE	18
Griffes	12	niv + 1 + dom + 1	
Esquive	18	niv + 4	

Lecture d'Aura Magique

Une complète lecture d'aura magique sur le masque de Mortèbre donne les indications suivantes :

- Métal : argent (inertie = 14).
- 2 gemmes (alchimiquement pulvérisées et alliées).

Gemme N° 1 T6 P6
(inertie = 1)
Enchantement (F11) 57 r
Permanence*** (D14)
Autonomie*** (E11)
Purification (F12)
Alliance (I11)
Individualité (C13)
Grande Ecaille de Narcos***
(Nécropole de Kroak C1)
R-18 r22
Purification (C1)
Grande Ecaille de Narcos***
(Nécropole d'Antinéar K14)
R-18 r 22
Points de rêve actifs : 42

Gemme N° 2, T4 P3
(inertie = 3)
Enchantement (F11) 18 r
Permanence*** (D14)
Purification (F12)
Alliance (I11)
Individualité (C13)
Purification (F12)
Griffe Morbide de Thanatos*** (C10)

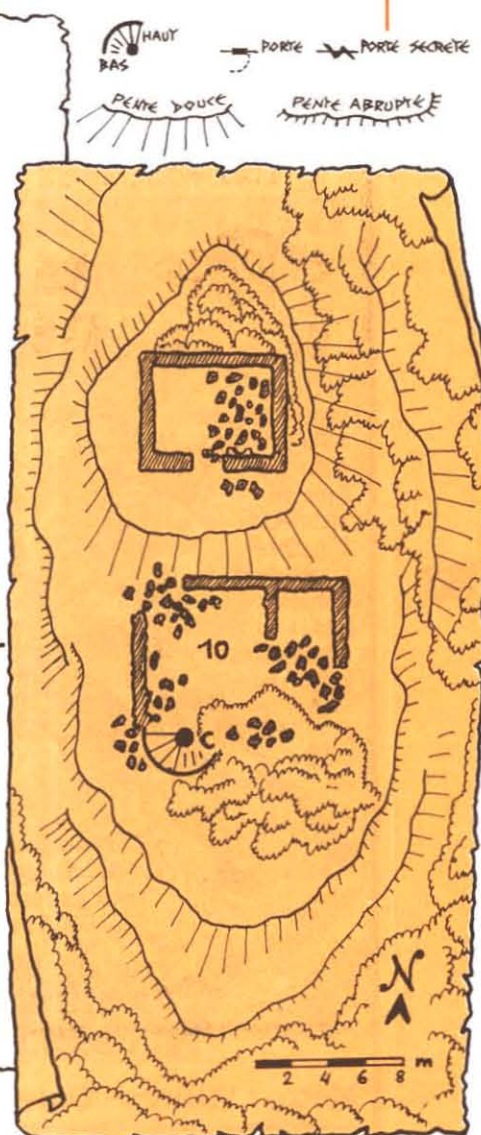
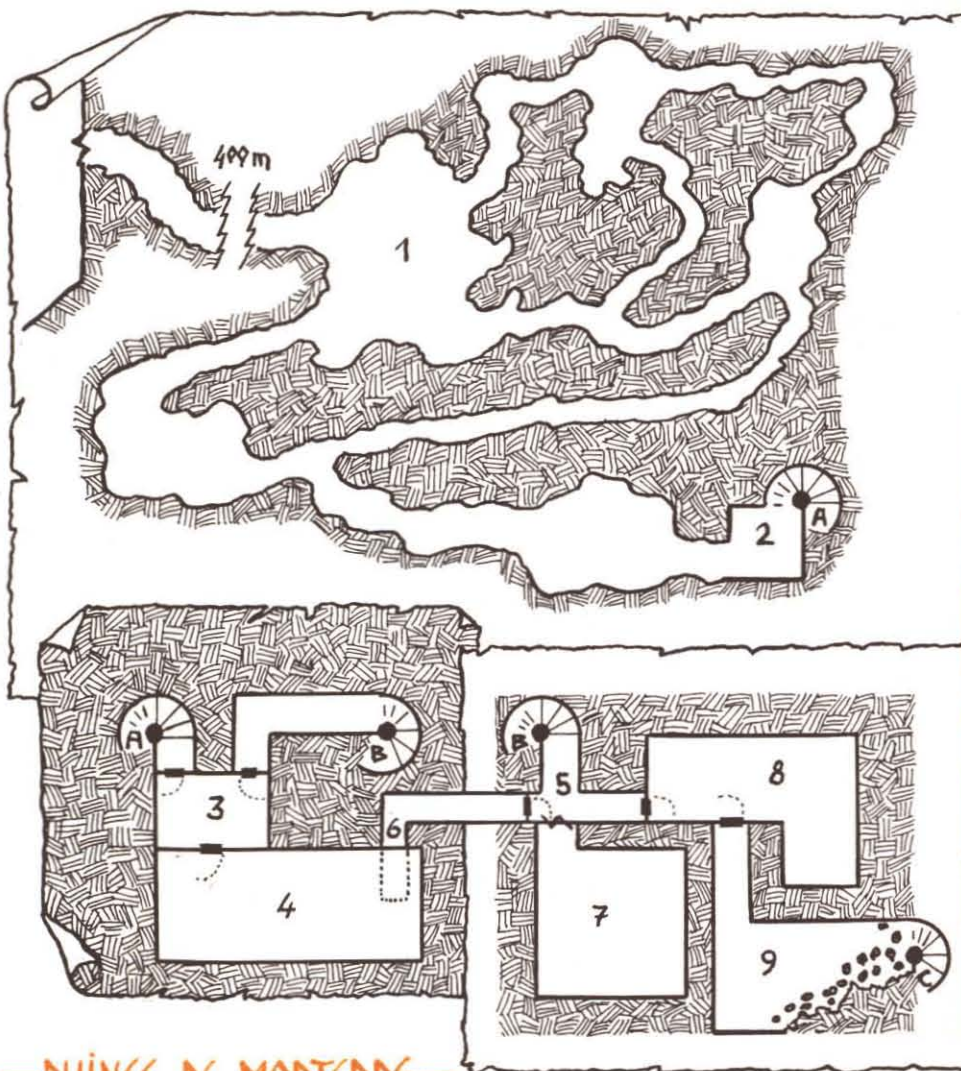
Points de rêve actifs : 1

Maîtrise totale de l'objet : points actuels de rêve à -7. La première G.E.N. confère à l'objet le pouvoir de contrôler les morts-vivants à une portée 10 fois plus grande que la normale. La seconde confère le pouvoir de prendre le contrôle des morts-vivants sauvages. La gemme N° 1 dépense 7 r chaque fois qu'elle est activée et/ou pour chaque heure d'utilisation. La gemme N° 2, supportant la Griffe, n'a qu'un seul point actif et ne dépense rien quand la Griffe est activée.

durée de base de lecture est fixe : 2 heures. Sa lecture permet d'acquies 35 points d'expérience dans la Voie de Thanatos jusqu'à concurrence maximale du niveau + 1. *Important* : si les parchemins sont lus, les points et les niveaux correspondant sont aussitôt acquis, et autant de niveaux

dans l'une ou l'autre des autres voies *doivent* être instantanément éliminés. Telle est la loi de cette Voie vampirique. (Si le lecteur a déjà + 1 ou davantage en Voie de Thanatos, la lecture *ne change rien*). La seconde moitié ne peut être lue que par Thanatos. C'est la formule du sortilège *Autométa-*

morphose en Bête (Livre II, page 54). La durée de base de la lecture est de 1 heure ; la difficulté du texte est de -2. Le masque est un redoutable objet magique. Spécialement enchanté par une Grande Ecaille de Narcos, il permet à celui qui le maîtrise de contrôler zombis et squelettes à une distance de 2 fois *Empathie* fois 10 mètres (au lieu de 2 fois *Empathie* en mètres). Il ne permet pas le contrôle des morts-vivants actuellement soumis à leur propre maître, mais permet par contre le contrôle de ses propres morts-vivants à soi et de tous les zombis et squelettes *sauvages* du moment qu'ils se trouvent dans la portée. Pour maîtriser le masque, il faut s'en coiffer le visage et avoir l'idée de son pouvoir. Cette idée survient automatiquement en présence d'un mort-vivant agressif. La gemme (alliée) qui enchante le masque possède 42 points de rêve actifs (6 ailes actives). Mais une seconde gemme (également alliée) supporte une *Griffe Morbide de Thanatos* (Livre II, page 57). La maîtrise de l'objet doit donc se faire en réussissant *points actuels de rêve* à -7, faute de quoi non seulement l'objet n'est pas maîtrisé, mais la Griffe Morbide est activée. Le masque dépense 7r sur ses 42 points actifs chaque fois qu'il est activé et/ou pour chaque heure d'utilisation. Il



régénère normalement ces points grâce à *Autonomie*. Tous ces pouvoirs, y compris la Griffe peuvent être découverts par une normale *Lecture d'Aura Magique*.

8. Cette pièce délabrée était la chambre à coucher de Mortère. On y trouve encore des meubles, mais ils sont en ruine, vermoulus et croûlants. Les décorations, gravures et motifs encore visibles, sont d'un goût très macabre. La salle ne contient rien qui soit d'aucune valeur.

9. Le hall d'entrée est à moitié éboulé. La lumière du jour y parvient par l'escalier C, et des plantes sauvages, des mousses, s'insinuent entre les pierres. L'escalier est encombré de gravats. Pour s'y frayer un passage, il faut le dégager en partie. La durée de base de cette tâche est de 3 minutes (à multiplier par F.T. Force). Si deux personnes joignent leurs efforts, la durée de base tombe à 1 minute ; mais deux personnes maximum peuvent travailler ensemble à cause de l'étroitesse. Ceci est valable que l'on vienne du haut ou du bas.

10. Les ruines extérieures ne sont qu'éboulis, herbes sauvages et ronces. Ce qu'il reste des murs fait au maximum

1 m 50 de haut. Il n'y a plus aucun toit. Aucun objet non plus. Les ruines sont sur une éminence, une butte entourée par la forêt. Chaque ligne de contour (plus ou moins abrupte) sur le plan représente une dénivellation de 3 mètres. Les ruines culminent à une dizaine de mètres de haut.

Les zombies

Lorsque les voyageurs se trouveront parmi les ruines, à l'extérieur, 20 zombies surgiront de la forêt, encerclant la butte, et resserrant leur cercle, monteront à l'assaut des voyageurs. Les zombies n'apparaîtront qu'à ce moment. Si les voyageurs viennent de la forêt, ils n'en auront pas rencontré auparavant, et maintenant, en haut de la butte, ils ont le choix : soit les affronter (ils sont nombreux), soit tenter de rompre le cercle assaillant et fuir par la forêt (les zombies les y poursuivront ; et *Survie en forêt*, difficulté —3), soit dégager l'escalier et tenter de fuir par là (les zombies ne les poursuivront pas au-delà d'une porte fermée). Si les voyageurs viennent d'en bas, via le passage secret sous l'arche du pont, les choix sont les mêmes, sauf que l'escalier sera déjà dégagé et que redescendre

équivalra à faire demi-tour. Enfin, dans ce second cas, l'un d'eux peut posséder le masque. S'il le maîtrise alors, il obtient le contrôle des 20 zombies présents.

De fait, si le masque est maîtrisé, son possesseur a maintenant à sa disposition un énorme pouvoir. A lui (et au Gardien des Rêves) de voir comment ce pouvoir sera utilisé et à quelles fins pour la suite du scénario (qui dès lors peut prendre des tournures très diverses).

Retour à Toldstone

Les voyageurs peuvent retourner à Toldstone à divers moments. D'abord, ils peuvent fort bien tricher avec Worlang (qui leur fait confiance), se contenter de rester à la lisière de la forêt pendant 3 jours et revenir raconter n'importe quoi à leur commanditaire. S'ils disent : « *Ce n'est pas passable* », Worlang n'ira pas vérifier. Il n'ira pas au Pont des Dragons, mais ne restera pas non plus à Toldstone. Il fera demi-tour, repartant d'où la caravane venait, mais cette fois *seul* (avec sa fille et ses deux ogres). On n'en entendra plus jamais parler. Les voyageurs auront facilement gagné leurs PA et... fin du scénario. Si les joueurs disent alors : « *Pas terrible, cette histoire* », leur répondre : « *Peut-être, mais juste*. La grandeur de vos aventures ne peut être que proportionnelle à votre propre *petitesse*.

En revanche, s'ils disent que l'on peut passer et escortent Worlang, ils tomberont sur les dangers décrits. Les voyageurs peuvent également revenir après avoir vaincu le Quauque-maire, pensant que c'était le seul danger. S'ils escortent maintenant Worlang, 20 zombies les attendront au pont. Enfin, ils peuvent revenir après avoir exploré les ruines, avec ou sans le masque. De fait, de la maîtrise ou non du masque dépend essentiellement la suite de l'histoire, et c'est imprévisible. Si le personnage qui maîtrise le masque (et donc une petite armée) décide de l'utiliser à des fins personnelles et d'une façon « mauvaise », pour attaquer le village par exemple, la tournure du scénario change du tout au tout, et c'est lui qui devient l'ennemi à abattre. Gardiens des rêves, soyez prêts à cette éventualité.

Dans tous les cas, si le Pont aux Dragons est déclaré « passable », Worlang et sa suite y partiront dès le lendemain matin. S'ils le désirent, les voyageurs seront engagés à nouveau pour servir d'escorte jusqu'à Saguedix. Ils seront nourris pendant le voyage et toucheront chacun 2 PO arrivés à Saguedix, et seulement à ce moment. « *Je ne voyage pas avec une telle somme sur moi !* » expliquera Worlang. Il n'y a pas à marchandier. Les voyageurs acceptent ou refusent.

Rosanna

Au premier campement, la jeune fille réussira à tromper la surveillance de son père et des

deux ogres pour avoir un bref entretien particulier avec l'un des voyageurs, une femme de préférence, ou à défaut celui dont l'*Empathie* est la plus haute. Elle dira ceci : « *Mon père ne m'a pas dit pourquoi nous allons à Saguedix, mais, toutes les nuits, je fais le même rêve affreux : mon père me marie de force à un riche mais affreux et brutal marchand de cochons... Et c'est à peine si ce mari me traite ensuite mieux que ses bêtes ! Je crois en ces rêves, et je ne veux pas aller à Saguedix. Si, après ou avant le passage de ce pont, vous arrivez à m'enlever et à me conduire en sécurité à Palifax, qui se trouve plus au Sud, je vous dédommagerais richement. J'ai une tante qui vit là-bas, et vous recevriez chacun 10 PO...* » Rosanna n'a pas d'autres garanties à offrir. Les voyageurs peuvent ou non accepter de l'aider.

En réalité, Rosanna ne connaît personne à Palifax. Et si l'affaire se poursuit effectivement jusque là, arrivée dans cette ville, elle éclatera en sanglots, tombant à genoux devant les voyageurs, et leur demandera pardon de les avoir abusés... mais c'était la seule façon qu'elle avait d'échapper à son horrible destin. Comment les personnages réagiront-ils ? Lui pardonneront-ils ? Si oui, bien qu'elle soit assez peu douée, Rosanna peut devenir leur amie et continuer le voyage avec eux.

Second passage du pont

Tout ce qui n'a pas déjà été éliminé (Quauque-maire, zombies) ou contrôlé (zombies) se trouvera près du pont pour en empêcher le passage lors du retour des voyageurs en compagnie de Worlang. (Si le masque a déjà été maîtrisé, les zombies peuvent aussi s'y trouver de par la volonté du porteur de l'objet). Dans tous les cas, les zombies seront au nombre de 20, moins ceux qui auraient déjà pu être détruits. Il peut y avoir bataille ou fuite. Les ogres, quant à eux, seraient plutôt prêts à frapper ; mais ils n'agiront que sur ordre de Worlang. Se souvenir que l'on peut toujours fuir devant les zombies avec de bonnes chances de ne pas être rattrapé. Eventuellement, dans la confusion ainsi créée, les voyageurs peuvent saisir l'occasion de filer avec Rosanna (quitte à trouver un autre moyen pour traverser la Sargue) et laisser Worlang se débrouiller seul avec ses ogres. A eux de voir et au Gardien des rêves de régler la situation. Enfin, si le pont est finalement passé et si les voyageurs préfèrent faire confiance à Worlang plutôt qu'à Rosanna, ils seront effectivement payés le prix convenu dès leur arrivée à Saguedix. Ce qu'il adviendra ensuite de ces personnages non-joueurs est une autre histoire, laissée à la libre inspiration du Gardien des Rêves s'il désire donner une suite de son choix à cette aventure.

Denis Gerfaud

Caractéristiques des zombies

15 points de rêve.

PUISSANCE	15	ENDURANCE	30
DEFENSE	07	Protection	0
PERCEPTION	07	VITESSE	7/-/-

Griffes 15 niv + 2 init 9 + dom + 3
Esquive 07 niv -2

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

Ce scénario pour AD&D est prévu pour faire jouer une équipe de quatre à six aventuriers de niveau 5/6.

IL ETAIT UNE FOIS...

Toute l'action de cette aventure se déroule dans un petit duché gouverné par un vieux chevalier : Sire Hugues de Payns. Ce dernier ne possède pour seul et unique descendant, qu'une jeune écervelée de dix-neuf ans, répondant au doux nom de Cassandre et qui occupe tout son temps à courir les bois et à faire des gaudrioles.

Dans ce duché, existe une école de magie accueillant une dizaine d'étudiants, école fondée par le Grand Mage Khert-Nether et son disciple, le sorcier Nem Toth.

Tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes, si, un jour, Nem-Toth n'avait pas été chargé par son maître de se rendre à la capitale pour y faire quelques courses. Emervillé par la beauté somptueuse de la grande ville, il conçut le projet (saugrenu) d'épouser la princesse du duché pour accéder au pouvoir. Aussitôt dit, aussitôt fait, il se jeta aux pieds de la jeune beauté, clamant sa fougue et son amour, mais, pas de chance, la princesse ne voulut rien savoir...

Fou de rage, Nem Toth ne s'avoua pas vaincu pour autant et décida de prendre la place de son « vénéré » maître. Ce qui ne changea d'ailleurs rien à son problème. En désespoir de cause, il engagea une tribu de nains dégénérés afin qu'ils enlèvent la récalcitrante.

Tout se passa alors selon ses plans, jusqu'au moment où, en pleine nuit, la princesse parvint à s'échapper. Elle trouva refuge auprès d'une bande de brigands et tomba instantanément amoureuse de son chef !

Apprenant la disparition de sa fille, le roi fit appel à la Guilde des Assassins de sa capitale, afin qu'elle soit retrouvée et que toute personne ayant pu lui porter préjudice soit impitoyablement punie...

Quant à Nem Toth, malade de dépit depuis la nuit de l'évasion, il envoya ses hordes sanguinaires déferler sur tous les villages des alentours, dans l'espoir de retrouver Cassandre.

C'est clair, non ?

Eh bien, c'est à ce moment précis de l'histoire que les aventuriers font leur apparition !

NOS HEROS SONT LA

Tous les joueurs n'auront pas la même mission à remplir, certains devront libérer Kerth-Nether, les autres devront retrouver un bijou ...



Une histoire de fous



Au départ tous sont à Khem, la ville des marchands. Les joueurs ne se connaissent pas forcément, ils vont être embauchés par un marchand et par deux magiciens.

Le marchand : Ezzro dit « Gras Double »

Ezzro est un riche marchand de Khem qui porte bien ses 30 ans et surtout une obésité certaine. Cela ne l'empêche pas d'être bougrement malin, surtout en affaires. Son point faible c'est incontestablement les bijoux. Il en possède une magnifique collection dont le clou est une parure presque complète qui a autrefois appartenu à un très illustre roi. C'est pourquoi il recherche quelques mercenaires (deux ou trois) afin de l'aider à compléter ce magnifique trésor. La pièce manquante est un bracelet d'or incrusté de pierres précieuses, dont la valeur est immense tant par le prix que par la rareté. Ce bijou émet une aura magique (car selon une vieille légende, il aurait été forgé par un dieu), aisément détectable grâce à une espèce de boussole que détient le marchand, et qui s'oriente toujours dans la direction du bracelet. Ezzro remettra cet objet aux joueurs ainsi qu'une prime de cinq cents pièces d'or et la promesse d'en avoir mille de plus au retour.

Les deux magiciens

Ce sont deux jeunes élèves de Khert-Nether, qui ne comprennent pas pourquoi les cours ont

cessé, et pour quelle raison leur professeur a disparu. Même si les autres élèves sont partis étudier ailleurs, eux veulent résoudre cette énigme.

Aussi depuis plusieurs jours traînent-ils dans les tavernes de Khem, dans l'espoir de trouver deux ou trois volontaires. Le problème est qu'ils n'ont pas un sou, mis à part ce que peut leur rapporter leurs tours de magie, et ne peuvent que promettre que leur maître, une fois délivré, sera reconnaissant (il sait très bien, paraît-il, enchanter les objets...)

Ils ne savent pas grand chose sur ce qui est arrivé, bien qu'ils soupçonnent Nem Toth, et ignorent totalement l'histoire de la princesse. Ils pensent que Khert-Nether est emprisonné à l'école de magie. Ils pourront indiquer la route à suivre et décrire l'aspect de l'école. Ils sont tous les deux magiciens niv. 1.

NB : Il faut que le MD s'arrange pour que les deux groupes se rencontrent et fassent connaissance.

Les joueurs n'ont pas plus d'informations, et ne connaissent rien de l'existence de la princesse.

LES PERSONNAGES, LES FAITS, LES LIEUX

Nem Toth le magicien

C'est un homme d'une trentaine d'années, mais à qui on pourrait

donner vingt ans de plus. Il est absolument méchant, ambitieux, sournois, hargneux, caractériel, et imbu de sa personne, il est mégalomane au possible et fou de voir qu'une simple princesse peut lui résister. Cela ne l'empêche pas d'être laid comme un pou et qui plus est couard...

Il n'est pas réellement tombé amoureux de la princesse, mais il sait pertinemment que c'est sa meilleure chance d'arriver au pouvoir. Khert-Nether ne l'aurait jamais laissé agir de la sorte, et c'est ainsi que lui est venue l'idée de s'en débarrasser. Un soir il mit du somnifère dans le repas de son maître et une fois endormi, le dépouilla, le ligota, et le séquestra dans un placard.

Seulement cela ne lui suffisait pas. Il passa alors un pacte avec une tribu de nains dégénérés et décida de faire enlever la princesse, le tout dans le plus grand secret. Quand cette dernière réussit à s'enfuir, il décida de la retrouver coûte que coûte, et il envoya depuis lors ses hordes déferler toutes les nuits sur les villages du duché.

Cassande la princesse dite « la petite peste »

C'est une jeune femme de 21 ans pleine de charme et héritière du trône, fonction qui ne l'intéresse d'ailleurs pas le moins du monde. Elle aime mieux aller courir les bois avec des coupeurs de bourses, et c'est ainsi qu'elle a reçu un jour comme cadeau, un magnifique

bracelet en or, serti de pierres précieuses, qu'elle porte toujours à la cheville et considère comme son fétiche (c'est le bracelet que recherche Ezzro). La princesse est très capricieuse, juste pour le plaisir de pouvoir ennuyer les gens ; elle est de plus née pour jouer la comédie et adore faire marcher le monde, surtout les garçons. Elle n'a jamais fait attention à Nem Toth, elle l'a tout au plus remarqué pour sa laideur. La nuit où elle fut enlevée, elle ne comprit pas très bien ce qui lui arrivait, mais elle saisit l'occasion qu'elle avait de s'enfuir, et des mains de ses ravisseurs et de la cour qu'elle déteste. Elle a trouvé refuge parmi une bande de brigands dont elle est tombée amoureuse du chef.

Sire Hugues de Payns dit « le Têtu Boiteux »

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, de constitution solide, qui s'est autrefois illustré sur les champs de bataille, ce qui lui a valu d'être roi et de gagner une blessure à la jambe. Il sait toujours ce qu'il veut et n'aime pas trop que l'on discute ses décisions. Il en veut beaucoup à Cassande d'être une fille, et surtout de mener la vie qu'elle mène. Il n'a cependant pas supporté sa disparition et fait appel à la Guilde des Assassins de la capitale.

Le roi est un guerrier niveau 10.

La Guilde des Assassins

Largement financée par le roi pour qu'on lui retrouve sa fille, la guilde a mis de gros moyens en œuvre. Des petits groupes

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

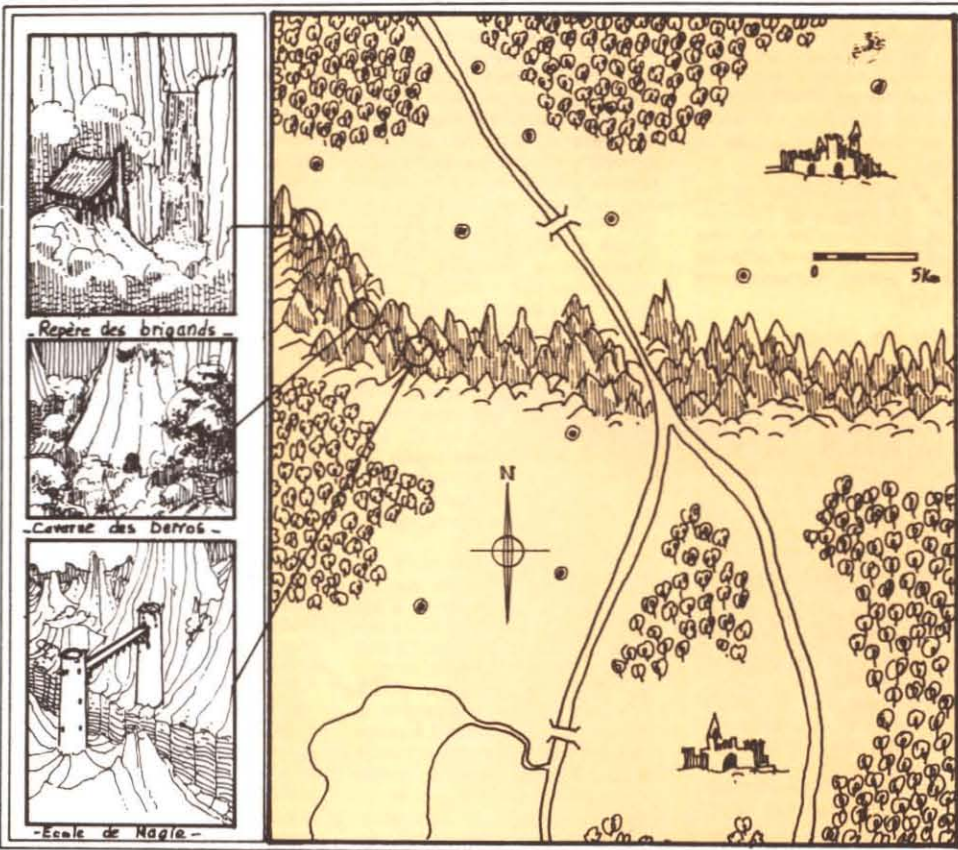
Jeux de rôle — wargames

Démonstrations les samedis

Vente par correspondance



CARTE DE LA REGION



NEM TOTH

Magicien humain niveau 9. HP : 23. AC : 1 (4). AL : CE.

FOR : 7, SAG : 8, INT : 18, CON : 10, DEX : 17, CHA : 9.

Equipement : il porte toujours sur lui une robe d'AC 4, une ceinture à laquelle sont suspendues une besace avec son livre de sorts, une dague + 2, trois petites bourses contenant des composants, et une quatrième contenant vingt pièces d'or. Il a toujours à portée de la main son balai volant, qui est son plus fidèle compagnon en cas de fuite précipitée.

Il a 24 sorts des niveaux 1 à 5 dans son livre. Les sorts qu'il a en tête sont laissés au choix du MD.

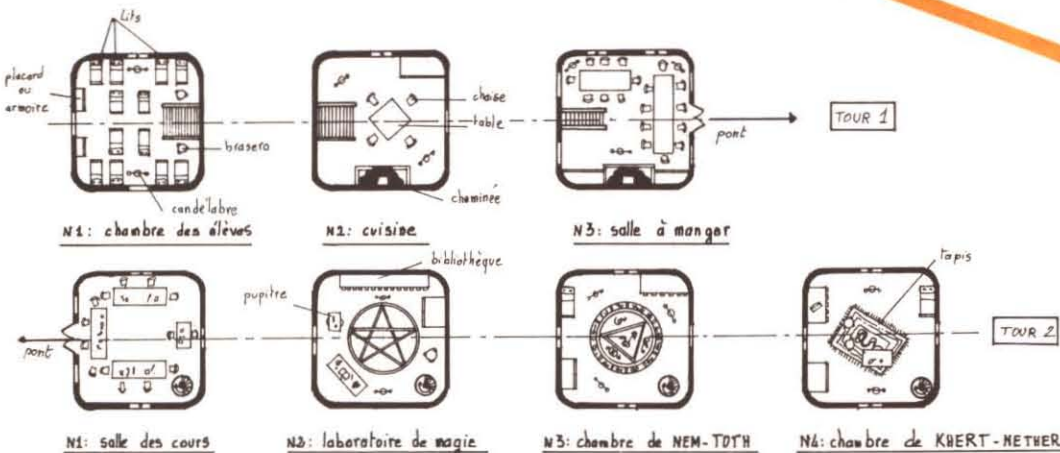
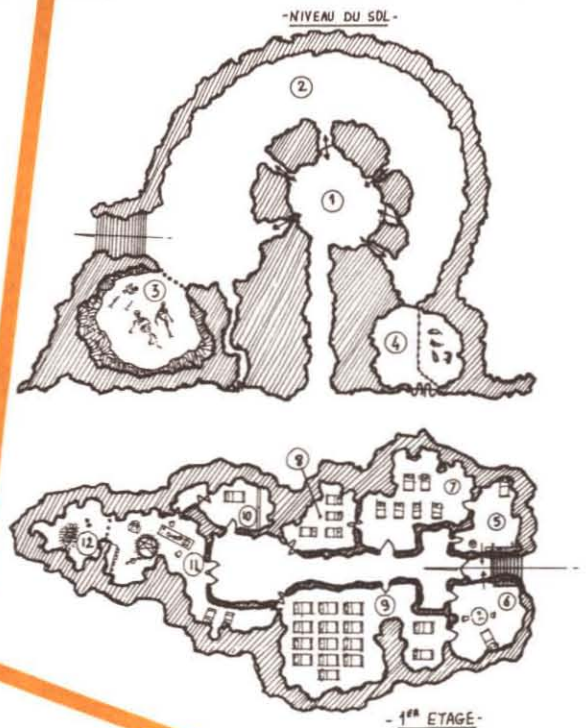
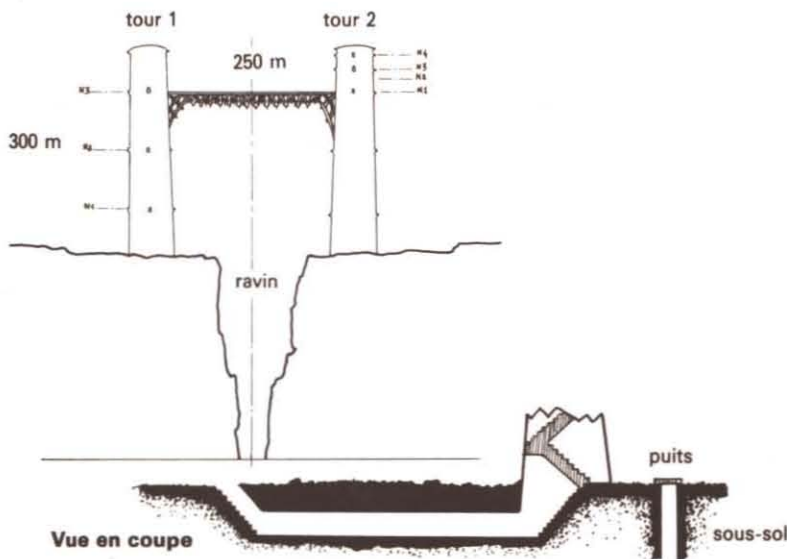
CASSANDRE

Ranger humaine niveau 4. HP : 38. AC : 10. AL : CG.

FOR : 14, SAG : 14, INT : 15, CON : 14, DEX : 13, CHA : 17.

Equipement : au moment où elle est enlevée, elle porte juste une simple tunique, son bracelet à la cheville et un anneau d'invisibilité à la main gauche (ce qui lui a permis de s'enfuir). Plus tard elle aura une épée longue et un arc long.

L'ECOLE DE MAGIE



LES ASSASSINS

Chaque groupe se compose de deux assassins niveau 5 qui ont chacun 20 HP et un assassin niveau 6 qui a 25. Leurs caractéristiques sont les mêmes :

FOR : 14, SAG : 10, INT : 15, CON : 10, DEX : 18, CHA : 11, AC : 4 (8), AL : LE.

Description : tous les assassins de la guilde sont habillés de la même façon : vêtements sombres sur une armure de cuir, une corde enroulée autour de la taille. Ils ne portent apparemment pas d'armes, mais dissimulent cinq dagues sous leurs vêtements. Ainsi qu'une petite bourse contenant des instruments de voleur. Ils portent tous un anneau d'or au petit doigt de la main gauche (signe de la guilde).

LES VOLEURS

* **Le chef** est un humain 9^o niveau. Il porte une armure cloutée de cuir noir recouverte d'une cape de velours vert pâle qui est en réalité un manteau d'elfe, il possède également des bottes d'elfe. Il a une épée longue accrochée à sa ceinture, et une giberne contenant son matériel. Il dissimule deux dagues dans le dos, et une troisième dans sa botte gauche.

FOR : 17, SAG : 9, INT : 14, DEX : 18, CON : 13, CHA : 12, AL : NE, AC : 4 (8), HP : 45.

* **Les six autres voleurs** sont quatre femmes et deux hommes du 4^o niveau. Bien que leur habillement soit des plus variés, on peut considérer qu'ils portent tous une armure de cuir et des vêtements sombres. Ils possèdent comme armes une épée longue et deux dagues.

FOR : 12, SAG : 9, INT : 12, DEX : 18, CON : 13, CHA : 15, AL : NE, AC : 4 (8), HP : 20.

LES BRIGANDS

Il y a vingt brigands qui sont troisième niveau de guerrier, ils sont d'alignement neutre. Leur équipement est laissé au choix du MD.

Oeil de faucon est guerrier voleur niveau 7/6.

FOR : 17, SAG : 10, INT : 14, CON : 12, DEX : 17, CHA : 15, HP : 40, AC : 3 (7), AL : N. Il possède une épée longue + 2 « flammes », ainsi qu'un anneau de protection + 4/+ 2, et un « eye of the eagle ».

d'assassins sont postés dans chaque village pour espionner et pour retrouver la trace de Cassandra. La mission qui leur est assignée est de ramener la princesse, même au péril de leur propre vie.

Dans chaque village se trouve trois assassins, qui savent tout de la fille du roi, en outre qu'elle ne se sépare jamais d'un bracelet qu'elle porte à la cheville droite. Inutile de dire qu'ils n'hésiteront pas à pister les aventuriers afin de s'emparer de l'objet qui peut les conduire chez la princesse : la boussole.

La guilde des voleurs de Khem

Il n'y a malheureusement pas qu'Ezro qui soit intéressé par le bracelet, c'est aussi le cas de la guilde des voleurs de Khem qui

envoie une bande de voleurs suivre les aventuriers à un jour de décalage. Son but est d'attendre qu'ils se soient emparés de l'objet pour leur voler, ou de s'en emparer eux-même si les aventuriers n'en sont pas capables. Ils sont sept à suivre le groupe.

NB : si les assassins et les voleurs venaient à se rencontrer, ils ont toutes les chances de trouver un terrain d'entente, et de se prêter mutuellement main forte.

L'école de magie

L'école de magie a été créée il y a dix-huit ans par Khert-Nether et son maître, maintenant défunt. Son accès n'est pas des plus simples, il faut suivre un sentier qui serpente dans la montagne pendant sept ou huit heures (un cheval ne passe pas). L'architecture est très curieuse, elle est formée de deux tours de deux cent cinquante mètres qui se font face, séparées par un ravin. Le seul moyen de passer d'une tour à l'autre est d'emprunter le pont de pierre qui les relie.

Depuis la disparition de Khert-Nether, les cours ont cessé et la tour est désormais habitée par Nem Toth, protégé par quelques nains dégénérés : les Derros (voir MM2 page 42). Khert-Nether n'est plus dans la tour.

— **Accès à la tour 1 :** il faut emprunter un petit escalier de pierre, qui permet d'arriver au bâtiment par le sous-sol.

TOUR 1

Niveau 1 : chambre des élèves. C'est une vaste pièce qui peut accueillir jusqu'à douze pensionnaires. Il y a donc douze lits et deux grands placards qui renferment des draps et autre linge de maison sans grande valeur. Les trois fenêtres et les volets sont clos. Quatre Derros montent la garde dans la salle et sont parfaitement attentifs à ce qui peut se passer dans l'escalier. Ils sont armés d'arbalètes et d'épées courtes, leurs carreaux sont enduits de poison. (HD : 3 /hp : 15, 12, 11 / AC : 6). L'un d'eux possède un cor de chasse pour alerter les autres.

Niveau 2 : cuisine. Là aussi il y a des Derros (deux), qui s'embusqueront en haut de l'escalier avec leurs arbalètes, dès qu'ils auront entendu l'alerte. (HD 3 / hp : 16, 17 / AC : 6). Au centre de la pièce, il y a une table et quatre chaises, une grosse armoire contient des ustensiles de cuisine, sans valeur, là aussi les volets sont fermés.

Niveau 3 : salle à manger. Ici aussi les volets sont fermés, il n'y a personne à l'intérieur. Deux placards contiennent de la vaisselle et du linge de table, sans valeur. Une porte fermée à clef donne sur le pont (c'est Nem Toth qui a la clef). Le pont est large de trois mètres.

TOUR 2

Niveau 1 : salle des cours. C'est là que Khert-Nether dispensait son savoir, il se tenait debout derrière son pupitre, face aux trois tables entourées de chaises où s'installaient les étudiants. La pièce est très aérée, de part le nombre de fenê-

tres, dont les volets ne sont pas fermés. Un escalier en colimaçon va vers le laboratoire.

Niveau 2 : laboratoire de magie. Cette pièce est complètement close, hormis une ouverture vers l'extérieur qui est fermée par un panneau de bois amovible et un escalier en colimaçon qui mène vers la chambre de Nem Toth. La bibliothèque contient des traités de magie et les livres de sorts de Khert-Nether (les sorts sont à déterminer par le MD), il y en a deux. Un placard contient des instruments et des composants divers. Sur une table se trouve du matériel d'alchimie.

Niveau 3 : la chambre de Nem Toth. La pièce est vide mis à part les meubles : un lit, une armoire vide, et une petite bibliothèque qui contient des traités d'astronomie sans valeur. Les volets sont ouverts, les fenêtres fermées.

Niveau 4 : la chambre de Khert-Nether. C'est là que vit maintenant Nem Toth, c'est pour lui très symbolique. Il s'enfuit par la fenêtre grâce à son balai volant, dès qu'il sentira que sa vie est en danger, il aura pris soin d'ouvrir une fenêtre si l'alerte a été donnée. La pièce contient une petite bibliothèque avec quelques traités de magie et d'histoire antique, un lit, un placard avec quelques vêtements sans grande valeur. Au centre un pupitre et deux braseiros sur un riche tapis.

Le repère des Derros

Les Derros ont passé un accord avec Nem Toth, qui s'engage, en échange de leurs services à leur fournir régulièrement des esclaves. Leur repère se trouve dans une vallée à environ cinq kilomètres de l'école de magie. Il est taillé à même la roche et le plafond, aussi irrégulier que les murs, ne dépasse jamais deux mètres. Il n'y a pas d'éclairage, sauf quand cela est précisé. Toutes les portes sont en bois et possèdent une serrure, elles ne sont pas fermées à clef, sauf si cela est précisé.

Dans le repère habitent au total : vingt Derros (HD 3), six (HD 4), deux (HD 6), un (HD 7), un savant, deux étudiants, trois gargouilles, et une quarantaine d'esclaves humains et dix-huit chiens de guerre.

Toutes les nuits les Derros organisent des raids sur les villages afin de retrouver la princesse, et en profitent pour ramener des esclaves. Pour cela ils forment deux groupes composés chacun de neuf Derros (sept à HD 3, deux à HD 4) qui chevauchent les chiens de guerre. Si les aventuriers attaquent la nuit, il restera au repère deux HD 6, deux HD 4, un HD 7, le savant, les deux étudiants, quatre HD 3, et les trois gargouilles.

Salle 1 : fausse entrée, les murs sont très irréguliers, il est très difficile de voir qu'il y a des meurtrières.

Salle 2 : salle de garde, il y a toujours deux Derros avec leurs arbalètes (et du poison sur leurs carreaux) qui montent la garde. S'ils entendent du bruit, ils iront chercher quatre autres Derros

qui occuperont les autres meurtrières.

Salle 3 : prison, quarante déshérités humains y sont enfermés, trente femmes et dix hommes ; des squelettes et des rats jonchent le sol.

Salle 4 : écurie, à l'intérieur quarante chiens de guerre (voir MM page 29).

Salles 5 & 6 : chambres des HD 6, il y a dans chacune de ces chambres un ratelier de cent carreaux et une jarre de poison.

Salle 7 : chambre des six Derros HD 4.

Salle 8 : chambre avec trois Derros HD 3 et le chef Derro HD 7.

Salle 9 : chambre avec quinze HD 3, moins ceux qui sont en bas.

Salle 10 : chambre du savant, il y a 30 % de chances qu'il soit là en cas d'attaque de nuit ; sinon il sera dans le laboratoire de magie. Un placard contient ses vêtements de cérémonie, ainsi que ses objets magiques (qu'il aura sur lui en cas d'alerte, voir MM2 page 42). La porte de sa chambre est verrouillée, il porte la clef sur lui.

Salle 11 : laboratoire de magie. La porte double est fermée à clef de l'intérieur par le savant qui a toujours le trousseau dans sa poche. C'est là que dorment les deux étudiants (ils dorment le jour, en même temps que leur professeur). Il y a aussi des gardiens, ce sont les trois gargouilles (voir MM page 42, HP : 24/25/16). Une petite bibliothèque contient des traités de magie écrits pour la plupart en Derro et des livres de sorts rédigés dans la même langue. Quand le savant est dans la salle, un candélabre est allumé, ainsi qu'un petit feu à même le sol.

Salle 12 : prison. La grille est verrouillée, c'est le savant qui a la clef. Khert-Nether y est ligoté, nu sous une tunique. Il est complètement épuisé et n'a pas été nourri depuis une semaine ; il faut l'aider pour marcher, et ne peut pas lancer de sorts. Il est quatorzième niveau de magicien.

NB : le MD équipera sa tribu de Derros suivant la puissance des aventuriers. Tout est expliqué dans le MM2.

Oeil de faucon et sa bande

Ils vivent dans un petit refuge, au cœur des montagnes. Ils font surtout de la contrebande avec le duché voisin. La princesse s'est réfugiée parmi eux, et est tombée amoureuse d'Oeil de faucon leur chef et réciproquement.

Maintenant, Cassandra est parfaitement intégrée à ce petit groupe de hors-la-loi pas vraiment belliqueux, et compte bien rester là. Elle ne refusera pas de donner son bracelet, mais fera marcher les aventuriers un bon moment, jusqu'à leur faire perdre patience (elle prêterait qu'elle l'a perdu dans le ravin à côté...). Si les aventuriers veulent prendre le bracelet par la force, ils auront à affronter toute la bande.

Jérôme Bohbot

"IL" EST PARU.

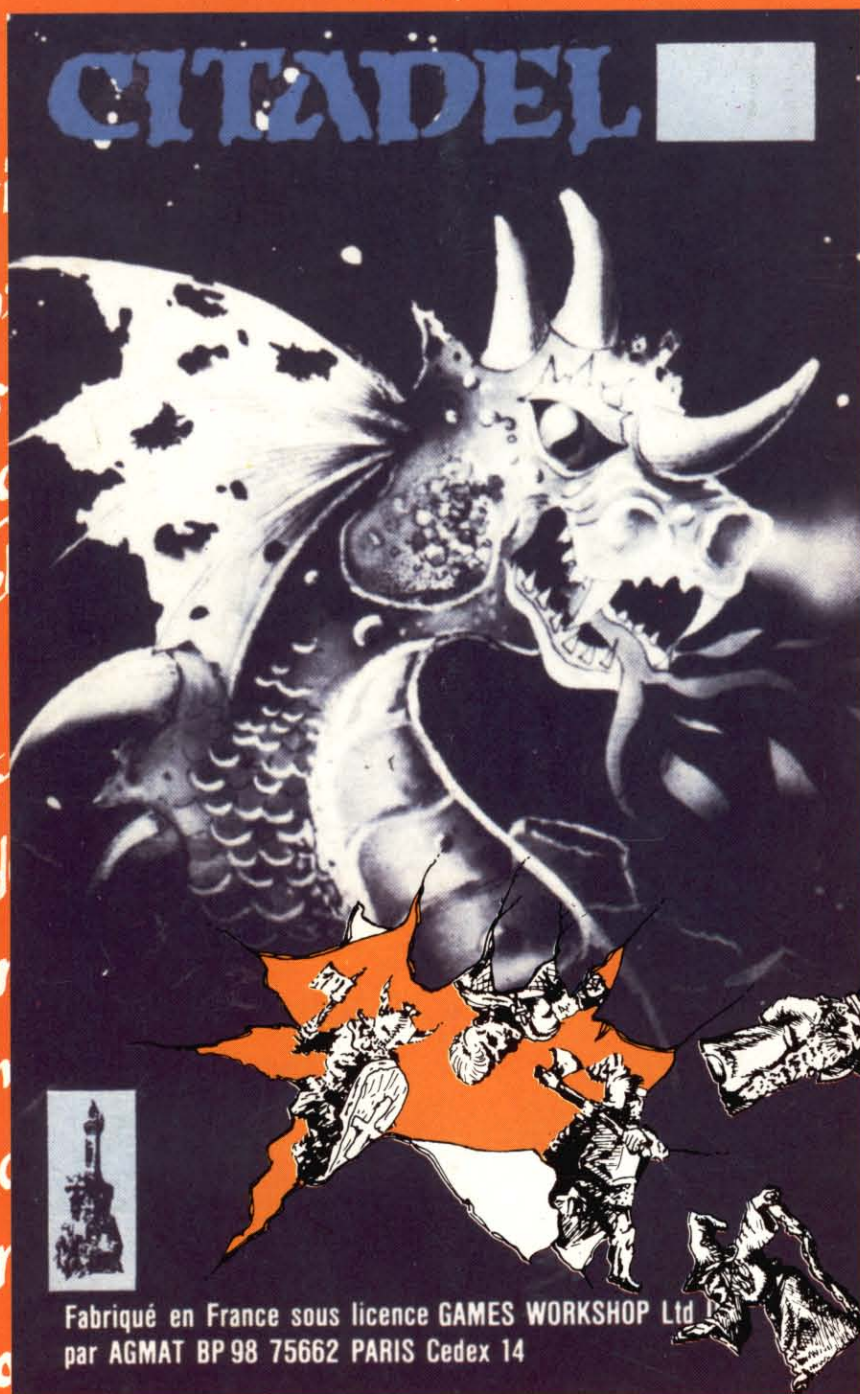


LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

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 : EURÉKA 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 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. : 41.22.562 35 27

Figurines

CITADEL



Liste des revendeurs sur demande





© Jean-Jacques Petit et CASUS BELLI

[illegible]