

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

*Qui veut la peau
du jeu de rôle?*

Un écran

modulaire de Meneur de Jeu

pour Star Wars

Les éclaireurs

Jouez avec vos camarades à

Kremlin

dossier wargame

**La guerre
aérienne**

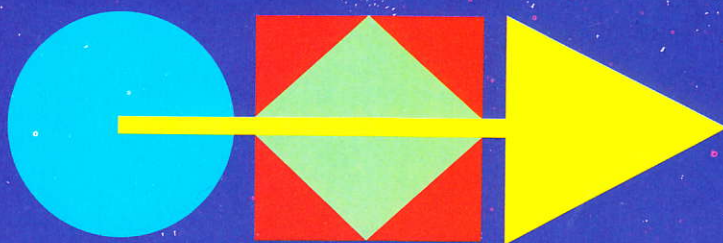
M 3168 - 48 - 30,00 F



3793168030008 00480

210 FR - 8 ES - Scan 5 25





MultiMondes

JAMAIS
LES ETOILES
NE SERONT AUSSI PROCHES

MultiMondes

**Le Jeu de Rôle Français
de Science Fiction**

Par :



JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

**SIEGE
CROISADES**

SAMOURAI

mai 68

**CAPITAINE
COSMOS**

En 89, ce sera aussi:



Fief 2



**ZARGOS
YOM
KIPPUR**

DRAGON NOIR

OKINANA

VIKING

**LITTLE
BIG HORN
COLONISATOR**

Des jeux **EUROGAMES** distribués par
REXTON S.A. 32 rue Brancion 75015 PARIS

 (1) 45 32 86 86

Génération

NOVEMBRE 88

N°6

A la découverte
de l'AMIGA.

JEUX DE RÔLE:
la frénésie!

Conversions
images:
Amiga-ST
ST-Amiga.

TOUS les jeux testés
ATARI ST - AMIGA -
SEGA - NINTENDO

EXCLUSIF!
Des exclusivités
exclusives.

MENSUEL



**Il est tout à la fois pour vous accompagner
tous les jours de l'année.**



L'AGENDA DU JOUEUR

Quel est le familier
tout en couleurs, qui
adore jouer, et qui
saura vous plaire tous
les jours de l'année

?

DES FIGURINES COMME VOUS N'EN AVEZ JAMAIS VU !

Une date
dans l'histoire de la figurine.



Seul
le fabricant de
RAL PARTHA
peut vous offrir
une telle perfection



- ◆ 999 exemplaires pour l'Europe de l'Ouest
- ◆ Une série unique par sa finesse du détail
- ◆ Une qualité irréprochable
- ◆ Les n° 501 à 521 seront peintes par
David HOPPOCK,
le plus renommé des peintres américains...
(Vendues 590f "franco" le set de 6)
Toutes les figurines sont numérotées sous le socle.
Elles seront disponibles, seulement chez les meilleurs
spécialistes du jeu, à compter du 12/12/88.



**N'HESITEZ PLUS A RENTRER DANS
LE MONDE DES COLLECTIONNEURS**

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Je commande set(s) de 6 figurines peintes à 590f franco.

set(s) de 6 figurines non peintes à 119f franco.

Ci-joint mon règlement de F par chèque, CCP ou mandat.

A RENVoyer à **JEUX DESCARTES**
5, Rue de la Baume
75008 PARIS

LES DOSSIERS DE CASUS BELLI

JEU DE RÔLE: HAWKMOON

▲ L'épreuve du feu		34	L	L
▲ Les aides de jeu	<i>Les Fous du Tragique Millénaire.</i>	36	L	L
▲ Le scénario	<i>Le renard dans la roulotte.</i>	II	L	L

JEUX DE RÔLE: MARVEL SUPER HÉROS

▲ L'épreuve du feu		38	L	L
▲ Les aides de jeu	<i>Tables de batailles urbaines.</i>	40	L	L
▲ Le scénario	<i>Opération Doppelganger</i>	IV	L	L

LA GUERRE AÉRIENNE

● Combat aérien et simulation	<i>Avec de telles armes...</i>	86	L	L
● 3 jeu de combats aériens	<i>...la guerre devient impossible!</i>	88	L	L
● Air Force: conseils aux chasseurs	<i>Notre conseiller militaire.</i>	90	L	L
● Air Force: en double aveugle	<i>Aide de jeu + scénario.</i>	91	L	L
● Air Force: scénarios	<i>Barbarossa + Reconnaissance aérienne.</i>	94	L	L

CASUS SPÉCIAL

▲ Un écran modulaire de maître de jeu	<i>Olivier Ledroit.</i>	52	L	L
▲ Qui veut la peau du jeu de rôle?	<i>Encart gratuit commun à trois revues.</i>	--	L	L

SCÉNARIOS

▲ AD&D niv. 5: L'ambassadeur	<i>Nos vaillants aventuriers au fond du Cloaque!</i>	VI	L	L
▲ JRTM: Le blanc messager	<i>Un voyage à travers ciel et à travers mer.</i>	X	L	L
▲ JRTM: Qui trahit gagne...	<i>Enlèvement à Tharbad.</i>	XIII	L	L
● Tank Leader: Dure Journée pour la «Das reich»		98	L	L
◆ Charges: 363 Mésopotamie		100	L	L

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ Les éclaireurs dans Star Wars	<i>A la conquête de la galaxie.</i>	72	L	L
◆ Métalliques	<i>Figurines en plomb.</i>	102	L	L

CRITIQUES

▲ MegaTraveller	<i>La nouvelle version de Traveller.</i>	68	L	L
▼ Sur un plateau: Kremlin	<i>Le jeu des bons camarades.</i>	82	L	L
■ DuelMasters	<i>Combats de gladiateurs par correspondance.</i>	84	L	L
■ Fief	<i>La conquête du pouvoir sur minitel.</i>	84	L	L

RUBRIQUES

■ Nouvelles du Front	<i>Calendrier, clubs,...</i>	8	L	L
■ Inspi bouquins	<i>Nouvelles de la science-fiction.</i>	25	L	L
■ Inspi BD	<i>Des BD pour jouer.</i>	26	L	L
■ Têtes d'Affiche	<i>Les nouveaux jeux déballés.</i>	28	L	L
■ Kroc le bô	<i>BD de Chevalier Ségur.</i>	78	L	L
■ Ludotique	<i>Wargames et jeux d'aventure sur micros.</i>	102	L	L
■ Petites annonces	<i>Elle est belle ma petite annonce !</i>	105	L	L
■ Couverture	<i>Frédéric Desmare & Yoëlle</i>		L	L

Ce numéro n'est complet qu'avec son encart central de quatre pages: «Qui veut la peau du jeu de rôle?», ainsi qu'avec l'encartage d'abonnement Jeux & Stratégie et Casus Belli.



Lasse des âneries proférées à propos du jeu de rôle, la presse spécialisée se rebiffe. Un encart gratuit de 4 pages figure ainsi dans les numéros de fin d'année de *Chronique d'Outre Monde*, du *Dragon Radieux* et de *Casus Belli*. Il s'adresse moins à vous qu'à ceux qui, dans votre entourage, n'ont d'autres sources de renseignements que des articles assez souvent bâclés, et surtout basés sur des informations extrêmement douteuses : voir à ce sujet « l'Université de Pétaouchnok », dans le *Barbare Déchaîné*, tiré d'un document arrivé hélas trop tard pour être cité dans l'encart commun. A vous d'en faire le meilleur usage.

Vous trouverez également dans ce numéro une nouvelle sorte de poster : un écran de Meneur de Jeu en quatre volets, à coller sur un support ou sur votre vieil écran. En effet, si les posters restent au programme, ils alterneront désormais avec des aides de jeu : écrans de MJ pour renouveler votre garde robe, mais aussi plans ou cartes, figurines à découper et autres idées liant l'utile et l'agréable.

Autre changement pour 89 : *Casus* paraîtra, toujours tous les deux mois, dans le courant de la semaine du 15, le mercredi. Seule exception prévue : juillet, où il est avancé au 5 pour que vous puissiez l'emmener en vacances...

Joe Casus et Annabella Belli.

Nous vou-lons des ma-ni



présent

Paris

3/11 décembre

Dans le cadre du **Salon du Cheval** (!), un trophée primé sera décerné à l'occasion d'un concours international de créateurs de jeux de société.

avenir

France

année 88-89

Le Comité de la **Coupe de France de Jeu d'Histoire** antique et médiéval (CCFJH), créateur de la règle *Charges*, redouble d'activité. Après l'énorme succès de la coupe 1988 et la publication d'un superbe livret de listes d'armées, il prépare déjà la coupe 1989. Demandez le règlement et inscrivez-vous dès maintenant (dernier délai : 31 janvier 89) en envoyant 50 F et la composition de votre armée 25 mm (1400 points budget *Charges*) au CCFJH, 2307 Tour Atlas, 10 Villa d'Este, 75013 Paris. L'inscription donne en outre droit à une carte de réduction sur les règles *Charges*, des listes d'armées et des figurines, et l'envoi d'une feuille d'ordre personnalisée. Les finales régionales auront lieu d'avril à mai et la finale nationale se déroulera à Toulouse, fin octobre 1989. Toutefois, il n'est pas trop tôt pour s'inscrire car les éliminatoires sont d'ores et déjà commencées !

Par ailleurs, en marge de la finale, se déroulera le **trophée Sun Tzu** et récompensera le meilleur tacticien. L'idée est originale : on fait jouer les concurrents avec des armées imposées qu'ils ne connaissent pas, sur des terrains imposés, si possible historiques. Ils devront jouer plusieurs parties consécutives avec des armées et des adversaires toujours différents.

Chatenay-Malabry

10/11 décembre

Le **6ème triathlon des jeux de simulation** n'a pas lieu cette année à Boulogne-Billancourt mais à Chatenay-Malabry. Autre changement, il n'est plus seulement ouvert aux clubs mais aussi aux associations de joueurs. Chaque équipe doit fournir dix joueurs. Deux pour les jeux de plateau : *Super-Gang* et *Mai 68*, deux pour les wargames : *Les Aigles* et *Air Force* (sur le scénario paru dans notre numéro), six pour le jeu de rôle : *L'appel de Cthulhu* (cinq joueurs et un maître).

Le dimanche, de 15h à 16h, on pourra venir mouler sa figurine sur le stand *Prince August*, et repartir avec.

Tous renseignements auprès de Catherine Lefebvre, 36 rue du Loup Pendu, 92200 Chatenay-Malabry, tél : (1) 46.31.04.05 ou de Hervé Caplanne, 12 rue Nouvelle, 78490 Méré, tél : (1) 34.86.17.46.

Soissons

17 décembre

Le club *des dernières runes* organise un **tournoi AD&D** à la salle de la mutualité de Soissons. Pour tous renseignements : Les dernières runes, 25 bd Raymond Poincaré, 02200 Soissons. Tél : (16) 23.53.51.79.

Parthenay

17 décembre

Le *Risk* sur le Club organise, dans la prolongation du F.L.I.P. 88 un **grand-tournoi AD&D** ayant pour thème le XXIème siècle post-apocalyptique. Renseignements auprès de Sylvaine Texier, association du développement de Parthenay et de sa région, 7 rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél : (16) 49.94.03.77.

Saint Dizier

23 décembre

Le club *La Taverne Ludique* organise un **tournoi AD&D** niveau 5-6 dès 14h à la MJC de St Dizier. Pour tous renseignements, écrire à la MJC de St Dizier, 3 rue Marcel Thil, 52100 St Dizier, ou contactez Olivier Méliouss après 20h ou (16) 25.56.19.71.

Lorraine

27 décembre/1er janvier

La *migration barbare* vous propose, cette année encore, de jouer un **grand-tournoi AD&D** à pied, à cheval, en chariot. Le thème choisi : les Mongols,

Nouvelles du Front

fest-tations ! Nous vou-lons des ma-ni-fest-tations !

en 1222. Les plus douilleux pourront se rendre au banquet barbare qui clôturera la migration. A signaler : les engourdis des doigts peuvent se procurer des costumes mongols tous faits. Pour recevoir le prospectus et avoir des renseignements : Noir Solitaire, 37 route Nationale, 55200 Lérrouville. Tél : 29.91.34.88.

Essone début 89

Les 2 trolls (VPC de jeux) organisent un **tournoi de Blood Bowl** dans l'Essone. Les dates des éliminatoires seront fixées dès la limite de 32 candidatures dépassée. Écrivez à : Les 2 trolls, 18 rue de Milly, 91540 Mennecey. Tél : (1) 64.57.09.73 (9h à 19h).

Paris - Jussieu

7 janvier

Les *Seigneurs de l'Astrolabe* organisent leur **5e journée ludique** avec des tournois AD&D, Stormbringer, JRTM, RuneQuest et Rêve de Dragon. Pour tout contact : Bertrand Triplet, 180 rue Lafayette, 75010 Paris ; ou téléphonez l'après-midi au (1) 43.36.25.25 poste 3988.

Viroflay 8 janvier

Le **4ème tournoi du 20 naturel** aura lieu de 13h à 19h à la salle Du-noyer de Segonzac, 14 avenue des combattants, à Viroflay. Les jeux en lice sont Bitume, Star Wars, Universom, JRTM, Stormbringer, Zone, RuneQuest, Cthulhu, Animonde, AD&D, Trauma, Légendes, Empires & Dynasties. Les inscriptions seront closes au 126e inscrit. Il sera toutefois possible de prendre une place « vacante » le jour-même. Pour tous renseignements : 20 naturel, 8 rue du général Galieni, 78220 Viroflay.

Annecy

20/22 janvier

Pour la 3ème année consécutive, la MJC des Teppes d'Annecy organise un **forum du jeu de rôle** au centre Bonlieu. Le thème en est cette fois-ci la Révolution française, à travers un concours de scénarios de jeux de rôle, et un tournoi autour de ces mêmes scénarios. Rappelons qu'il s'agit pour les participants au concours d'écrire un scénario de 30 pages minimum ayant pour thème la Révolution française, sans obligation de système de règles. Le concours est doté en espèces, par la

ville d'Annecy et par le ministère de la Jeunesse et des Sports. La date limite de remise des manuscrits a été reportée au 30 juin 1989.

Il y aura aussi une conférence-débat et un salon sur les livres et les BD interactives. Tous renseignements à la MJC des Teppes, place des Rhododendrons, 74000 Annecy. Tél : (16) 50.57.56.55.

Paris

21 janvier

Le tournoi organisé par *La Légende des Mites* le 3 décembre se transforme en **séminaire** (casse-croûte, bière, café, tenue de soirée de rigueur) le 21 janvier. Rendez-vous de 14h à tard le soir au 92-96 rue d'Assas, 7ème étage.

Paris - Quartier Latin

21 janvier

Paradoxes et le Club Quartier Latin (gym, piscine, squash, etc.) organisent une **murder-party** contemporaine, au 19 rue de Pontoise, 75005 Paris, de 19h30 à 1h00. Pour tous renseignements, téléphonez au (1) 43.54.82.45 de 9h à 23h en semaine, et de 9h à 20h le week-end.

Le Mesnil Saint-Denis

21/22 janvier

Le **2ème trophée SuperGang** se déroulera cette année au Centre de Loisir et Culture, 4 avenue du maréchal Joffre, 78320 Le Mesnil Saint-Denis. Les concurrents s'affronteront par équipes de deux joueurs. Le premier prix est un séjour d'une semaine pour 4 personnes à la station des Arcs. Inscriptions avant le 14 janvier. Renseignements auprès d'Eric Besson, 32 rue Marcel Rivière, 78320 La Verrière. Tél : (1) 34.61.07.54.

Plaisir

29 janvier

Le club *Asmogorgon & Cie* organise un **tournoi de jeux de rôle** sur AD&D et l'Appel de Cthulhu au château de Plaisir, de 10h à 20h. Contact : Nicolas Doussière, 11 rue de la Ferronnerie, 78370 Plaisir. Tél : (1) 30.55.06.48. (après 19h).

Vitrolles

4/5 février

Le désormais traditionnel **tournoi du Jedor** aura lieu cette année au lycée Pierre Mendès France. Les joueurs s'affronteront sur AD&D, James Bond, Les 3 mousquetaires, JRTM, Stormbringer, RuneQuest, Paranoïa, Star Wars, l'Appel de Cthulhu, Empire Galactique, ainsi que lors de deux grandeurs nature au thème contemporain.

Les inscriptions seront closes le 31 janvier. Renseignements à la Maison pour Tous, centre culturel Georges Sand, B.P. 151, 13744 Vitrolles Cedex. Tél : (16) 42.89.80.77 ou (16) 42.89.71.96.

Brocéliande

11/12 février

Participez à un **grandeur nature arthurien** de deux jours, à cheval. Réservations avant le 1er janvier. Contact : Eric Deniel au (1) 98.90.67.53.

Campeneau

17/23 février

Les **semaines de chevalerie** vous donneront l'occasion, pendant 8 demi-journées à cheval, de vous entraîner en manège et en extérieur, de participer à des grandeurs nature. Inscriptions avant le 1er janvier auprès de Dominique Franc au (16) 98.53.56.29.

Phalsbourg

18/19 février

Le *Gribeauval* organise à Phalsbourg les **éliminatoires nationales « Empire » pour la Coupe d'Europe 89**. La convention se jouera avec des figurines 15 mm sur la règles « Newbury fast play » (règle imposée par les Anglais). Figurines et règles pourront être fournies. Pour tous renseignements, s'adresser à Jean-Christian Raguet, 6e régt d'artillerie, quartier « La Horie », 57370 Phalsbourg. Tél : (16) 87.24.21.92.

Grenoble

25/26 février

L'A.M.M. de Grenoble organise la **2ème Coupe de la Fédération Française de Jeu d'Histoire**.

L'échelle retenue est le 15 mm et la règle est la 7ème édition de WRG (Wargamer Research Games). La manifestation se déroulera à la ferme Heurard, centre socio-culturel, 8 rue Joseph Moutin, 38180 Seyssins.

Les inscriptions sont normalement closes, mais avec les retards des postes, il reste peut-être quelques places. Contactez donc Alain Roudil, 74 avenue de la République, 38170 Seyssinnet-Pariset. Tél. dom. : (16) 76.21.48.68. Tél. bur. : (16) 76.40.49.50 poste 497.

Nantes

26 février

La « **Manu** » 89 de *Stratégies & Maléfices* devrait changer de programme (il était pourtant difficile de faire mieux). Bientôt plus de précisions. Contact : Rodolphe Berthaud, 3 rue de la Bretannière, 44880 Sautron. Tél : (16) 40.63.21.27.

Senlis

5 mars

Pour fêter leur bicentenaire (NDLR : ?), les *Gardiens des Remparts* organisent un **tournoi de jeu de rôle et wargame** sur JRTM, AD&D et Air Force, au centre des rencontres de Senlis (dans l'Oise, à 30mn au nord de Paris). Pour tous renseignements : AJRS Les Gardiens des Remparts, 9 avenue G. Clémenceau 60300 Senlis. Tél : Olivier au (16) 44.54.74.05.

Paris - Porte de Versailles

1er/9 avril

Le **Salon des Jeux de Réflexion** aura lieu pendant les vacances scolaires. Casus Belli y organisera, les 1, 2 et 3 avril le 6ème championnat de France de wargame.

Jeux Descartes parrainera le stand « Créateurs de jeux français ». Si vous faites partie de cette illustre confrérie, vous pourrez y présenter vos oeuvres, même si elles sont éditées par des concurrents. Pour vous inscrire, contactez Valérie Lahanque (au stand créateur, pas au championnat de wargame) en téléphonant au (1) 40.74.49.04. Notre prochain numéro vous donnera plus de détails sur le salon.

**Vous organisez une manifestation ?
Lisez donc notre rubrique En direct de la rédaction.**

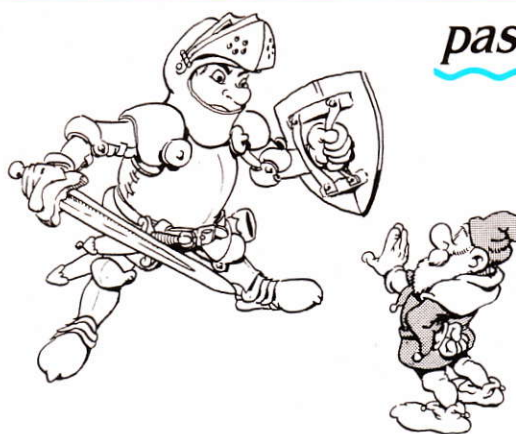
Paris

Full Richard Lenoir Planète



En plein tournoi de Full Metal Planète. On notera la barre de céréales, témoin de l'énergie nécessaire à l'effort cérébral de cette rude compétition.

Des expériences en laboratoire le prouvent : Full Metal Planète est un redoutable jeu de tournoi ! Ravissant la vedette, le nouveau jeu de Ludodélire a fait monter la température du désormais classique « Défi Richard Lenoir ». Au fur et à mesure des rondes, chacun étudiait les techniques de ses éventuels futurs adversaires, tout en comptant les points de minéral... Vainqueur de ce défi, Philippe Durand laisse loin derrière les Simples Soutiers et accède directement au grade de Pirate Galactique avec 175 pt, titre où le devance le leader de ce classement tout neuf, Xavier Jacus, avec 297 pt. Revenons au Premiers Couteaux et autres Ennemis Publics de SuperGang, jeu où le gagnant du samedi fut Marcel Chambrier, récidiviste après son succès à Grenoble au Festival du polar, et celui du dimanche, Xinopp. Pas de compétition, mais une méga-démo de Mai 68 orchestrée par François Nédélec. Et FAR 90 ? On y revient, finalement, pour ajouter une victoire de plus au palmarès d'Omar Jeddaoui. Côté jeu de rôle, exit papy AD&D : n'ont résisté à l'avancée des « crabes » à minéral que Cthulhu, Réve de Dragon et Trauma. Seule convention française organisée par un éditeur, le « Défi » continue à se forger une image à part, et c'est très bien comme ça.



passé simple

Comment les gnomes ont-ils fait cette fois-ci ? Dans notre précédent numéro, nous n'avons pas annoncé cinq manifestations qui pourtant nous avaient envoyé leur courrier à temps. Disparues dans un autre espace-temps, ces feuilles ont réapparu plusieurs jours après la sortie du numéro 47. Nous prions donc les organisateurs de la manifestation de Charle-roi, du grandeur nature de Clermond-Ferrand, de la rencontre de Besançon, du tournoi d'Ivry-sur-Seine, et de la convention de Liège de bien vouloir nous excuser.



Salon du Jouet de pointe à Poitiers : un coin du Plan d'Enfer reconstitué avec soin pour une bonne partie de Supergang !

Poitiers

Comme on se rencontre.

Symbiose entre un salon et des associations, les « Rencontres du Jouet de Pointe » sont l'occasion pour les clubs d'organiser leur tournoi, tout en étant présents sur les stands des éditeurs où défilent professionnels du jeu

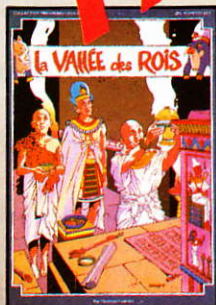
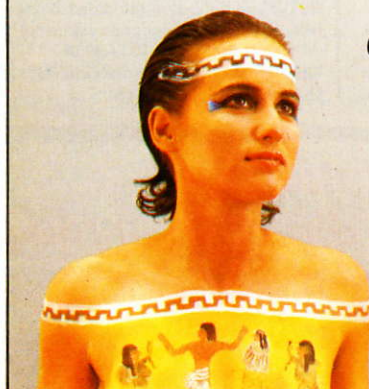
(en général) et jeunes amateurs. Bien que nous préférions les initiations aux tournois, il faut bien admettre que la participation de Ludodélire, Socomer, Descartes et Casus était un peu noyée au milieu de jeux divers et surtout de jouets, et que la partie la plus sympa fut donc la compétition organisée, en d'autres lieux, par Hexagonal 86 et CAP Sud. Ravitaillés par un traiteur chinois, les concurrents (venus de Bordeaux, Parthenay, ou Normale Sup' à Paris) rivalisaient sur un même scénario, ou du moins une même trame, habillée par son auteur en fonction de chaque jeu,

de Star Wars à Cthulhu via Stormbringer (même situation de départ, PNJ avatars des mêmes archétypes, buts identiques). Le travail laissé aux Meneurs de Jeu entraînait en ligne de compte dans le classement (imagination, incarnation des PNJ, gestion des événements). Le « rôle » était aussi l'argument principal côté joueurs, ce qui a permis à deux néophytes de figurer parmi les vainqueurs. On tournoyait aussi sur SuperGang, Full Metal Planète ou Les aigles (... et les figurinistes poitevins sont actifs et imaginatifs, cré nom !). Ne ratez pas leurs prochaines manifs !

LA VALLEE DES ROIS,

et...

PTAH!



Jeux Descartes

L'APPEL DE CTHULHU,

et...

FTAGH'N!



Jeux Descartes



A intervalles réguliers, l'organisateur lançait un mini-concours sur le stand de la Lune Noire : l'attroupement était chaque fois instantané.

Limoges

Au rendez-vous des amis.

À la grande époque de Pilote, les dessinateurs vedettes et le rédacteur en chef (Gosciny) animaient une émission sur Europe 1, sous-titrée « nous on fait de la radio parce que ça nous repose les yeux ». Eh bien nous, on va à Limoges un peu pour les mêmes raisons. Pas de tournoi, mais des dizaines de tables de jeu dans un local relativement peu sonore, une organisation chaleureuse et efficace par La Lune Noire et le club La Compagnie Grise, des stands qui servent moins à la vente qu'à la discussion avec les créateurs présents... un vrai plaisir pour tous, agrémenté de découvertes pour le curieux : nouvelle mouture de la « Terre Creuse », jeu de rôle (à paraître...) tiré de la série du même nom au Fleuve Noir ; New York 2222, JdR au titre explicite en démo par l'auteur ; Laborinthus, le JdR le plus cher du monde (mais il y a des raisons) présenté par le DragRad qui va probablement l'importer... de Suisse. Mais aussi les premières créations de Remark, qui aussi présente un énorme catalogue de figurines 6,15 et 25mm historiques Irregular ; et l'arrivée d'une nouvelle marque, Dark Horse, avec ses packs originaux (les 3 âges du Dragon) et bien gravés. Sans oublier, gag sympa de la Compagnie grise, la

Déclaration des Droits du Troll et du Gobel : art 1, Trolls et Gobelins naissent moches et demeurent pas beaux. Ils sont dénués de conscience et doivent agir les uns envers les autres comme bon leur semble, ou comme bon semble au chef ; art 9 : tout Gobelins vaut 5pt d'expérience ; art 17 : tout Gobelins bô et sans pustules sera confié à la magie troll...

Des nouveautés, des discussions, des démonstrations-initiation, que demander de plus sinon... (vœu pour l'an prochain) de pouvoir jouer en non-stop toute la nuit ?

Renaix

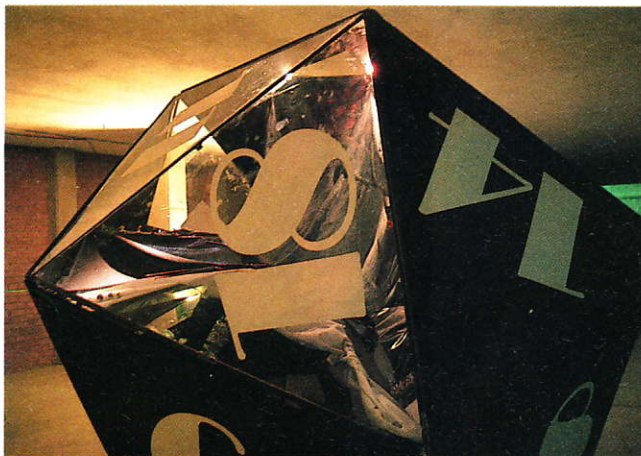
Av(w)alon Hills...

C'est pas une sinécure de vouloir devenir chevalier de la Table Ronde. Ceux qui s'étaient laissés tenter par l'aventure concoctée par le Dédale du Sombre dans les forêts de Belgique ont dû résister tant aux assauts des Pictes qu'aux charmes de Morgane, pour délivrer Guenièvre prisonnière de Méléagant... Après ce coup d'essai, transformé, le club prévoit d'organiser d'autres GN, à des dates non encore fixées.

Pour en savoir plus sur leurs prochaines activités :

- **Hexagonal 86** : Centre socio-culturel des trois cités, 86000 Poitiers, contact : Frédéric Tournadre, tél : (16) 49 46 24 86.
- **CAP Sud** : Bellejoanne, 20 rue de la jeunesse, 86000 Poitiers, tél : (16) 49 58 53 93.
- **Boutique La Lune Noire** : 3 rue de la boucherie, 87000 Limoges, tél : (16) 55 34 54 23.
- **La Compagnie grise**, contact : Philippe Masson et Sylvie : (16) 55 35 50 58.
- **Ludodélire/Plan d'enfer** : 27 rue du chemin vert, 75011 Paris, tél : (1) 48 07 41 04.
- **Le Dédale du Sombre** : François Rose, 13 bd des fusillers, 9600 Renaix, Belgique, tél (depuis la France : 19 32, de Belgique : 0) 55 21 95 68.

What's your game ?



Barcelona Juga Jesyr III



Barcelone. D'un côté le calme, avec Civilization, le jeu d'histoire ou les échecs.

De l'autre côté, un dé-expo géant, sonore et fumant, des démos de jeu de rôle, et d'étranges visiteurs sous les voûtes d'anciennes écuries.



Porté par l'activité persévérante de plusieurs groupes de personnes, le jeu de simulation commence à bien prendre en Espagne, et l'une des meilleures occasions annuelles de le vérifier est le week-end organisé par Ludocentre chaque automne à Barcelone. L'environnement y est pourtant peu favorable au développement d'un tel domaine. En France le jeu avait vite profité d'un réseau de plusieurs dizaines de boutiques dédiées aux jeux de réflexion, prêtes à s'ouvrir aux premiers jeux de simulation, et la vente par correspondance a fait le reste. Il en va autrement outre-Pyrénées. Les boutiques sont rares, ou non spécialisées, mais surtout le



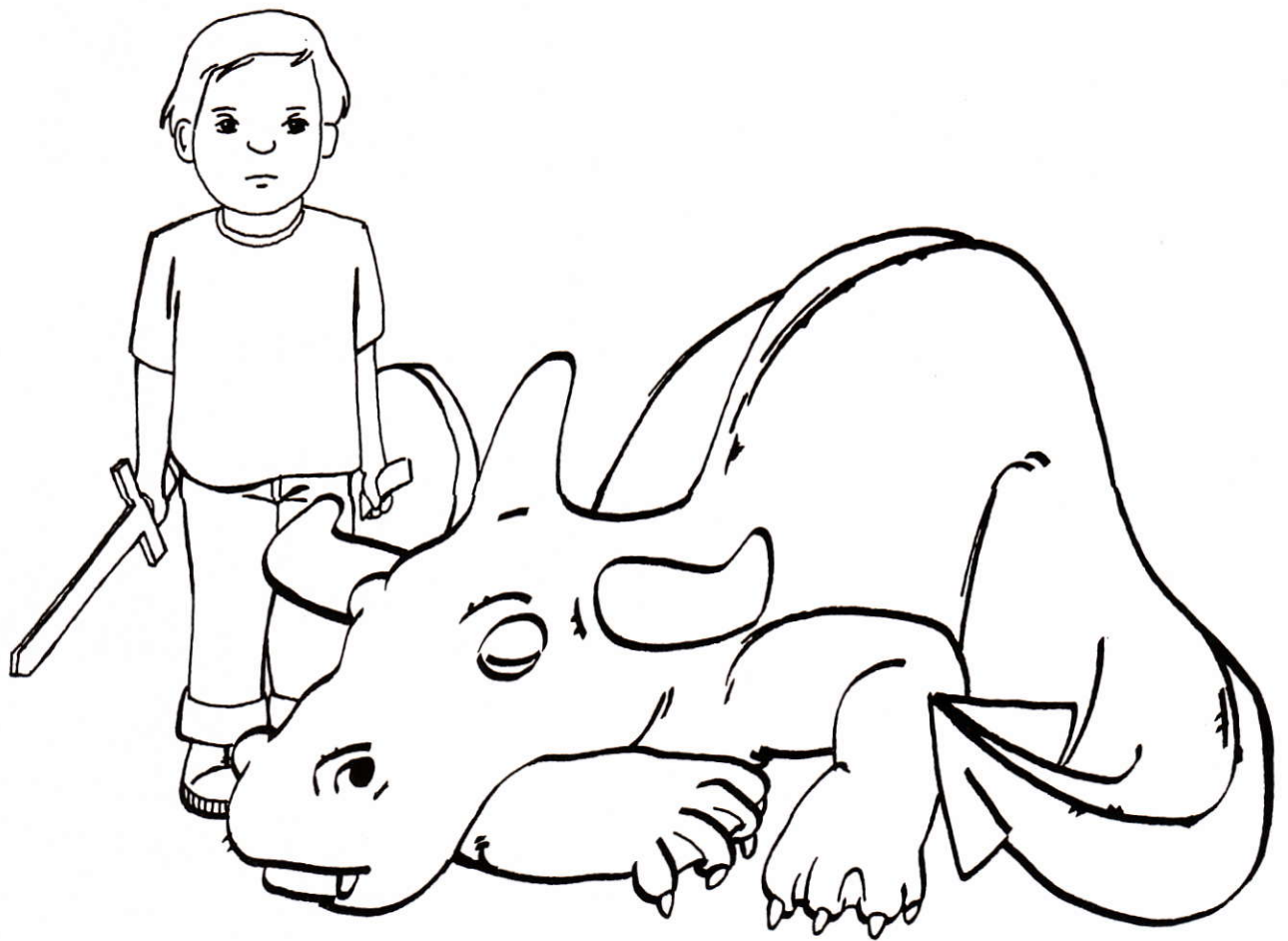
JETDOR 89

4^e CONVENTION DE JEUX DE RÔLES

4 et 5 FEVRIER 1989

VITROLLES B.-du-Rh.

LYCÉE P. MENDES FRANCE



AD & D. CTHULHU. J-BOND. 3 MOUSQUETAIRES. JRTM. STORMBRINGER. RONEQUEST. PARANOÏA. STARWARS. EMPIRE GALACTIQUE. SEMI-RÉELS CONTEMPORAINS.

DEMANDEZ VOS DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

Maison Pour Tous - Centre Culturel G. Sand - BP 151 - 13127 Vitrolles - Tél : 42.89.80.77 et 42.89.71.96

RETOUR DES DOSSIERS AU PLUS TARD LE 31 JANVIER 1989

avec la participation de :



LE BAZAR DU BIZARRE

7, Rue Estelle

13001 MARSEILLE

91.54.25.03

ARCHIMAGE

15, Rue des Marseillais

13100 Aix-en-Provence

42.38.54.00

LA BOITE A RÔLES

Rue de Verdun
Quartier de Ferrières

13500 MARTIGUES

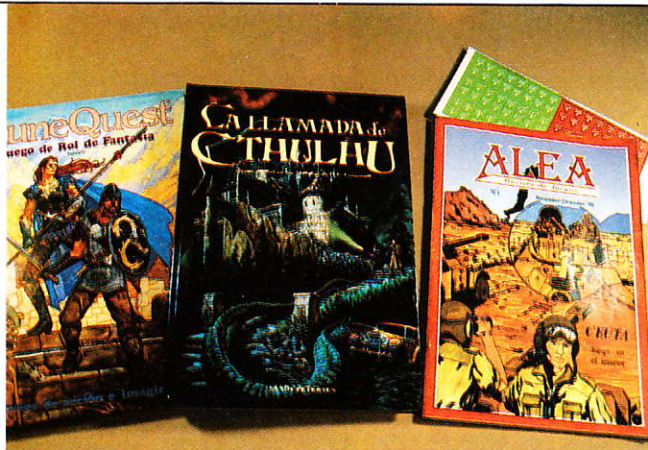
42.49.22.30

L'EDEN DES JEUX

234, Rue Paradis

13006 MARSEILLE

91.81.30.90



RuneQuest et Cthulhu hispanisés, et la nouvelle revue espagnole, Alea.

transport des marchandises et paquets y est très aléatoire (quelques semaines, quelques mois ou... quelques éternités !). Dans ce contexte, on ne peut qu'admirer la confiance de l'éditeur Joc International qui vient coup sur coup de traduire L'appel de Cthulhu et RuneQuest, dans leur version « livre cartonné », car le marché reste à créer. Heureusement, chaque joueur compte pour dix en enthousiasme. Il faut souligner que dans la bonne marche du week-end, chacun avait sa part de travail : éditeurs, clubs, artistes, chacun selon sa spécialité. En marge d'un tournoi multijeu (Civilization, Squad Leader, Figurines antiques, L'appel de Cthulhu), les clubs assuraient l'animation et de nombreuses démos. L'un des plus anciens avait même créé et imprimé pour la circonstance un jeu de rôle d'initiation, Principes de la Tierra Media, de Xavier Casalles. Une excellente idée qui fit recette. Seule étrange, la séparation de la manifestation entre deux locaux, heureusement assez proches. D'un côté, l'accueil, une brève

expo, et surtout des tables de jeux « classiques », principalement d'échecs, qui ont été vite rejoints par les diplomates, les figurinistes et quelques rôleurs plus amateurs de calme ; de l'autre les exposants et quelques tables de démos. Côté presse, entre les deux magazines déjà existants, Lieder et Troll, présents avec toute leur équipe, est apparu un nouveau venu, Alea, consacré (dans l'ordre) aux wargames, figurines et jeux de rôle. Bien fait, il contient un wargame en encart avec planche de pions cartonnés, qui devrait également être publié en français dans un prochain numéro du Journal du Stratège. Alea est édité par Ludopres, qui par ailleurs importe des jeux français en Espagne avec traduction, et réciproquement fournit (surtout la région sud) la France en jeux espagnols (Frank Stora nous parlera des wargames de TYR dans un prochain numéro).

Joe Casus



Salon du Jeu à Essen (Allemagne)

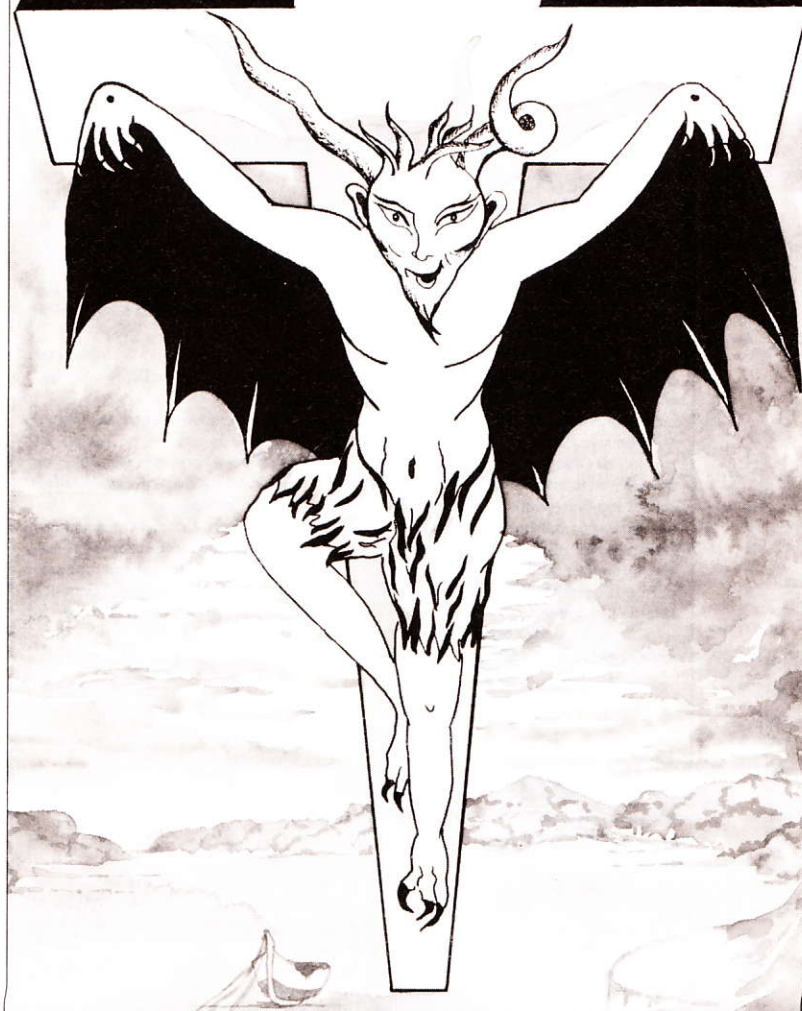
Au 6e Salon du Jeu, du 27 au 30 octobre dernier, un cinquième des 225 exposants avaient un rapport avec les jeux de simulation : les grands éditeurs, bien sûr, mais aussi beaucoup de petits. C'est dans ce domaine qu'on remarquait le plus grand essor par rapport à l'an dernier, et plus particulièrement dans les « simulations de conflit » (version allemande officielle pour kriegspiel et wargame). Ce thème, assez délicat en Allemagne, trouve de plus en plus d'adeptes. Les Allemands se réveilleraient-ils enfin à ce sujet ? Mais la véritable explosion vient des jeux de simulation par correspondance (comme en France DuelMaster, voir p84. Ndlr). Pas moins de dix nouveaux jeux ont été lancés cette année, avec à leur suite une myriade de fanzines. Du côté des grandes maisons, Citadel Allemagne présentait la traduction de Illuminati, et l'on trouvait aussi Civilization par Welt der Spiele et Battletech chez Fantasy Production, avec une nouvelle couverture plus hollywoodienne,

tandis qu'étaient annoncées les versions allemandes de Mech Warriors et Car Wars De Luxe. Enfin, Schmidt Spiele prévoit la sortie pour le printemps 89 d'une nouvelle version de Midgard, le plus ancien (et meilleur) jeu de rôle allemand. Une version française, accompagnée de deux scénarios pourrait même sortir l'automne prochain. Croisons les doigts pour ce beau jeu... Comme chaque année, les joueurs se sont vus submergés par une foule plus curieuse qu'intéressée, qui les empêchait de participer aux démonstrations, déjà assez rares. Une bonne nouvelle pour finir : Metal Magic s'est enfin décidée à faire de bonnes figurines, et exposait vingt modèles tout à fait crédibles de la série Asterix qui sera présentée en trois boîtes : dix Gaulois, dix Romains et dix Pirates. Sortie prévue pour le printemps. De quoi se réjouir d'avance.

Alexander Klesen

L'ŒUF

CUBE



UN MONDE OÙ TOUT EST POSSIBLE

Tous les rôles, toutes les simulations, tous les jeux...
Toujours les dernières nouveautés dans les 2 magasins :

24, rue Linné, 75005 PARIS

15, rue Guy-de-la-Brosse, 75005 PARIS... ET
PARTOUT PAR CORRESPONDANCE

Nouveau catalogue gratuit sur simple demande

– Encore + vite : commandez par téléphone

... payez par carte bleue

– Encore + facile : offrez des jeux à vos amis lointains ...

... l'Œuf Cube se charge de l'envoi

Pour tous renseignements : Carole : 43.31.91.02

– Encore moins cher : Tournez la page

Vos annonces de manifestations...

Cher G.O., vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer vos annonces de conventions, tournois, démonstrations, etc. Parfois malheureusement, elles ne passent pas dans le journal, aussi voici quelques recommandations qui devraient améliorer cet état de fait :

— Quand vous nous envoyez une annonce de manifestation, faites le au moins deux mois à l'avance.

— N'envoyez pas dans la même lettre, à la fois des questions à la rédaction, un avis de naissance de club ou des annonces de manifestations. Si vous ne pouvez pas vous permettre plusieurs timbres, séparez au moins les divers sujets sur différentes feuilles de papier. N'oubliez pas de mettre vos coordonnées en tête de chaque lettre.

— Si vous demandez que l'on passe une annonce, écrivez à Casus Belli Rédac-

tion, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

— Si vous demandez une dotation en lots, un sponsoring, la présence de Casus à votre manifestation, écrivez à Valérie Lahanque, Relations extérieures Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

— SURTOUT, si vous voulez contacter les deux services, faites DEUX courriers séparés.

— Après avoir envoyé votre courrier, si vous avez peur que les postes ou les gobelins l'ait égaré, passez donc un coup de fil à la rédaction pour vérifier de sa bonne réception.

— Si par hasard vous avez rencontré des personnes de la rédaction dans une convention, dans la rue ou chez le coiffeur, et que vous leur avez annoncé une manifestation : écrivez tout de même. C'est bien plus sûr. Merci de votre attention.

Réflexions

de quelques créateurs français et de la rédaction de Casus Belli aux organisateurs de manifestations.

Il est des manifestations comme de tout, il y a des modes ! Actuellement, il est de bon ton « d'inviter » des auteurs français ou des journalistes. Signalons donc aux organisateurs qu'un créateur de jeu français dispose en général d'un pécule mensuel peu différent du SMIC. Il lui est donc difficile de se payer un voyage, un hôtel et des restaurants pour le week-end. La moindre des choses lorsque l'on « invite » un auteur est de le dédommager de ses frais de transport, de logement et mieux encore, de nourriture (hé oui c'est trivial, mais essayez de ne pas manger ni dormir, pour voir...).

De plus, il nous paraît inutile, vu le développement de toutes sortes de manifestations (plus d'une par semaine), de convier des auteurs ou des journalistes à des tournois. Ces gens-là viennent en général pour faire des démonstrations, parler à des joueurs, expliquer le jeu de rôle à des néophytes. Quelle

intérêt y a-t-il, en dehors de celui de faire plaisir à l'égo des organisateurs, à demander à ces personnes de faire le pied de grue au milieu de tables de tournoi ? Il n'est pas très amusant de sacrifier pour cela son quatrième week-end du mois et de découvrir la trentième répétition de « la plus grande, la plus originale, la seule et la plus intéressante des manifestations du monde ». Le tournoi est réservé à des joueurs qui préfèrent rester entre eux, qui connaissent déjà bien le jeu de rôle. Nous sommes désolés d'être un peu rudes, mais il fallait que ces choses-là soient dites. En revanche, nous sommes prêts à apporter tout notre soutien à des manifestations originales, qui aident véritablement à la connaissance, à la pratique intelligente des jeux de simulation (et il en existe comme, par exemple, le salon des jeux de simulation de Limoges cette année).

Nos rédacteurs sont des héros

Alors qu'ils pourraient gentiment chauffer leurs pieds velus au coin d'un feu, nos charmants rédacteurs ont moult activités :

- Thierry Ségur et Bruno Chevalier ont laissé Kroc-le-bô à la garderie pendant qu'ils allaient recevoir le grand prix du festival de BD d'Illzach (en Alsace) pour leur album *La saison des cendres*.
- Roland C. Wagner a reçu le prix Rosny Aîné pour *Le serpent de l'angoisse*, à égalité avec Joëlle Wintrebert pour *Les Olympiades Truquées* (ce prix est remis par les professionnels de la science-fiction - comme le Hugo américain - et récompense une œuvre parue dans l'année). Vous devriez trouver en ce moment chez vos libraires le premier volume d'une trilogie intitulée *La poupée aux yeux noirs*, qui commence par le retour d'un explorateur de l'espace, vieilli, retrouvant sa compagne qui est toujours jeune. Au mois d'avril paraîtra

un roman en 2 volumes, *Les derniers jours de mai*, qui est la suite du *Serpent d'angoisse*. Tout ceci dans la collection Anticipation du Fleuve Noir.

- Jean Balczesak continue de travailler sur toutes les traductions de la gamme Star Wars, pour Jeux Descartes. Et si Lucas Films n'était pas si long à la détente, vous auriez déjà toute la gamme en français.
- Pierre Rosenthal vient de faire paraître un livre interactif pour adultes : *Empires*, une entreprise dont vous êtes le manager, aux éditions First. Il prépare un jeu de rôle SF pour mars.
- Frédéric Blayo devient le rédacteur en chef de *Tatou*, le magazine des éditions Oriflam. Son maquettiste est Jean-Marie Noël, le dessinateur de nos logo Têtes d'Affiche, Devine..., Ludotique, et du titre Casus Belli.
- Aucun de nos wargameurs n'est entré au ministère de la Défense.

Vu dans le présent, prévu dans l'avenir

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Cercle de Stratégie

● **Spécial Mer de Java** est un dossier de création française (66 p.), préparé par le Cercle de Stratégie, édité par Socomer/Hexagonal, permettant de jouer la bataille de la mer de Java (l'invasion du sud-est asiatique par les Japonais en 1940) sur terre avec *Squad Leader*, sur mer avec *Amirauté* et dans le ciel avec *Air Force*.



Croc

- L'écran pour *Bitume* est disponible, il contient un livret de règles de combat avec figurines.
- **L'arc-en-ciel des ténèbres** est le premier supplément (56 p.) pour *Ani-monde*, il contient deux scénarios, des détails sur le monde et de nouvelles créatures.

Dragon Radieux

- Les **Anashiva Reahna** sont des suppléments pour *Empires & Dynasties*. Le numéro un est paru, il concerne l'art de la guerre (voir Têtes d'affiche).
- En février 89, nos joyeux éditeurs feront paraître **Hurléments**, un jeu de rôle de Jean-Luc Bizien, au thème éminemment lycanthropique.

Hexagonal

Vague de traductions et d'importations pour cette société.

● **Les Rangers du Nord** est une campagne pour *JRTM* et *Rolemaster* (68 p.).

● **PlasTech** est le nom des figurines plastique de *BattleMachs*, vous pouvez vous procurer deux sets de 8 figurines. Quant à **BattleTech Map Set 2**, il s'agit de champs/plans de bataille pour ce jeu de combats.

Jeux Descartes

● **Les Monstres de Cthulhu** est un superbe livret contenant force illustrations et détails sur les indicibles mais néanmoins dessinables créatures du mythe. Indispensable aux fans de Lovecraft, qu'ils pratiquent ou non le jeu de rôle.

● **Warhammer - le jeu de rôle fantastique** (WJRF), la traduction de WFRP est disponible avec ses 310 pages de règles.

● **Dr No.** est une aventure pour *James Bond*, dans toutes vos bonnes pharmacies.

● **Cœur cruel** est un scénario d'Hervé Fontanier pour *Maléfices*.

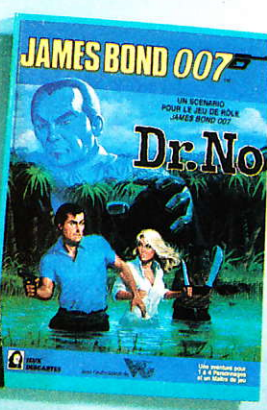


Nous nous sommes livrés à quelques indiscretions chez Jeux Descartes pour connaître ce que l'année prochaine nous apportera. A part le **Guide de Star Wars** qui doit sortir entre maintenant et dans quelques mois (tout dépend de la Force Cosmique) le reste de la production est pour « dans le courant de l'année 1989... ». Demandez le programme !

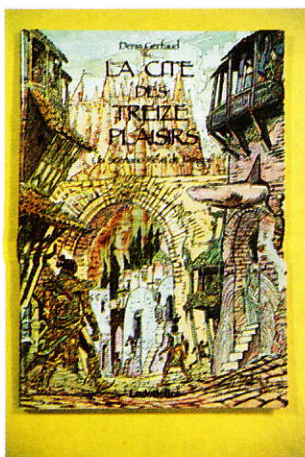
● Pour **Cthulhu** : le supplément *Cthulhu 80* suivi des *Oeufs de Karlath*, une campagne d'origine française.

● Pour **Star Wars** : *Star Warriors*, des modules, le tout étant traduit au fur et à mesure, mais attendant « l'imprimatur » de Lucas Films.

● Pour **Paranoia** : la deuxième version, *Alpha complexities*, *Orc Busters* et d'autres modules...



- Pour **Sherlock Holmes, détective conseil** : une nouvelle enquête de conception française se déroulant à Liverpool.
- Pour **Suprématie** : *Suprématie*² est la compilation des trois premières extensions.
- Pour **Maléfices** : *Le voile de Kali* sera une campagne se déroulant en Inde, Egypte, Ecosse et France.
- Pour **Warhammer** : le calendrier de traduction contient force suppléments et aventures. Une campagne française est aussi en préparation.
- **Killer**, le mythique jeu de Steve Jackson doit être traduit.
- Enfin, **Fief & Empires** sera une extension pour le wargame fantastique *Ave Tenebrae*, permettant de gérer des royaumes.



Ludodélire

- Le **Miroir des Terres Médiannes n°8**, pour Rêve de Dragon est paru. Il s'appelle *La cité des treize plaisirs* et contient la description d'une ville, accompagnée de trois scénarios, plus quelques règles additionnelles.
- **Tempête sur l'échiquier** est un jeu de cartes au format tarot, qui amènera folie et amusement dans vos parties d'échecs dès qu'il sera disponible.

Oriflam

- **MultiMondes** devrait être dans vos boutiques avant Noël. D'après nos informateurs il s'agit d'un jeu de science-fiction spatiale, se déroulant dans les années 2400, au sein du système solaire entre la Terre, Mars, Vénus, et Troie. Le système étant de Michel Gauda (*Maléfices*) il devrait être simple. Les personnages se créent d'ailleurs à l'aide de tests psychologiques (les possesseurs d'IBM PC pourront les créer sur ordinateur grâce à une disquette fournie dans la boîte). Nous consacrerons une « épreuve du feu » à ce jeu, dans notre prochain numéro.
- **La Fureur de Dracula**, le jeu de plateau, arrive...

- **Le voleur d'âmes** est une campagne pour *Stormbringer* qui contient le module du même nom plus *L'épée noire*.
- **Les Dieux de Glorantha** est un gros et beau livre de 192 pages, comprenant la traduction de l'original (*Gods of Glorantha*) complété des *Wyrm's Footnotes* et de nombreuses illustrations.



Signalons qu'Oriflam a déménagé au 132 avenue de Marly, 57158 Montigny-Les-Metz. Tél : (16) 87.63.96.69.

Prince August

- La série des figurines pour Middle Earth s'agrandit avec *les voleurs de Tharbad*. Une occasion de les utiliser est de jouer le scénario « Qui trahit gagne... » de notre encart-scénarios.

Siroz Productions

- **Zone +**, le supplément pour *Zone* est sorti (voir Têtes d'affiche).
- **Whog Shrog**, le quatrième jeu *Universum* ne devrait plus tarder.
- On parle pour mars 89 d'un jeu de rôle français très mutagène.

Transecor

La traduction de *Forgotten Realms* est prévue pour la fin de l'année, mais on ne sait pas encore si elle s'appellera *Les Royaumes Oubliés*.

Var

- Le conseil général du Var a décidé, pour faire la promotion de son département, de publier un très joli livre illustré : **VAR, le département dont vous êtes le héros**. Le texte est de Fromental, et le dessin de Floch, un couple bien connu des bédéphiles. Disons-le tout net : pourquoi s'embêter à jouer avec ce livre alors qu'il y a de si belles images à regarder à chaque page ?

VOUS AVEZ TOURNÉ LA PAGE !

Alors choisissez votre monde, votre époque, votre camp, dieu ou démon, bête ou humain, maître ou esclave, Vivez 1 000 vies... souffrez 1 000 morts

OFFREZ-VOUS
OFFREZ-LEUR...

Pour commencer... en français

Warhammer J de R	179	Dracula	220
James Bond	119	Full Metal Planet	295
Docteur No pour J-B	69	Hawkmoon	195
Terror Australis : cthu.	109	Ecran Hawkmoon	70
Les Monstres de Cthulu	99	Les Rangers du Nord (JRTM)	108
Dieux de Glorantha	175	Cross of Iron New edit.	215
Apple Lane : R.Q.	75	Curse of Mummys Tomb.	220
Le voleur d'AME Storm	125	Heroes For Dungeon Quest	170
Marvel Super Heroes	155	Cœur cruel maléfices	59
Scénarios Marvel	45	Open Fire	270

Pour les pros... en anglais

City Systems : R.Q.	90	Robotech Book 5	90
FR5 Savage Frontier	80	Cthulhu Covers	60
Ruins of Adventures	75	Living Steel New edit.	210
Greyhawk Adventure	145	The Periphery Battletech	145
Gaz 8 Five Shires	80	West of Alamein ASL 5	395
Strike Force Star war	75	Ranger Solo	225
Ta Tooine Manhunt Star war	75	Great Army of Republic	230
Far-Harad Merp	110	Strategies Tactics n° 121	905
Shadow in the South Merp	110	Kremlin (AUCH)	180
Fortress of Middle-Earth	65	World in Flames 4° edit.	450

Commande à retourner à L'CEUF CUBE, 24, rue Linné, 75005 Paris
Tél. : 45.87.28.83

NOM PRENOM
ADRESSE
C.P. VILLE TEL.

☐ Liste des jeux	CB 48	Gratuite
Désignation		Prix
Participation frais de port et d'emballage		35 F
Marché commun port 45 F	TOTAL	

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

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● L'extension **Révolution** pour le jeu **Kremlin** est disponible (voir notre article dans ce numéro).

Blacksburg Tactical Research Center

● Après **Timelords** et **Macho women with guns**, Greg Porter nous gratifie d'un troisième jeu de rôle SF : **Space-time**.

Chaosium

● Parution prochaine du deuxième **Sandy Petersen Monster Guide** portant sur les monstres des Contrées du Rêve. Les illustrations sont encore plus belles que dans le précédent.

FASA

● **Rolling thunder** est un pack de scénarios pour **BattleTech**, **BT Reinforcements** et **MechWarrior**. Quant à **House Davion**, c'est le 5e volet de la série des Maisons.

● **The Officers' Manual** est une mise à jour de **Star Trek** d'après la nouvelle série **The Next Generation**. Son contenu est un peu trop « hiérarchie militaire » à notre avis. **The White Flame** est un ensemble de scénarios pour le **Starship Combat Game**. Quant au **Star Trek IV, Movie Update**, il est définitivement épuisé.

● Pour **Renegade Legion**, **The Fire Eagle** est un ensemble de scénarios pour **Interceptor**, et **Harbingers of Death** est un module pour **Centurion**. Quant au 3e jeu de la série, **Circus Imperium**, il mélange jeux de cirque romain et chars anti-gravité.

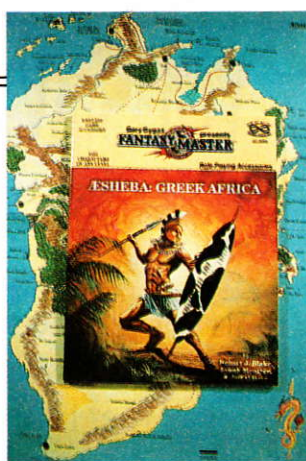
FGU

● Pour **Space Opera**, **S.C. of Star Craft 3** est un compendium de plans de vaisseaux. **Incedus II** et **SSA 3 : The Azurian Imperium**, sont définitivement épuisés.

● **The Greater God** est une aventure pour **Villains & Vigilantes**.

GDW

● On attend toujours le jeu de plateau **Star Galleons of Mars**. Par contre la série **Twilight 2000** continue avec de nouveaux scénarios.



Games Workshop

● **Battlecars** est une boîte de voitures et de motos en plastique pour **Dark Future** (voir Têtes d'affiche). **White line fever** est le premier supplément pour ce jeu.

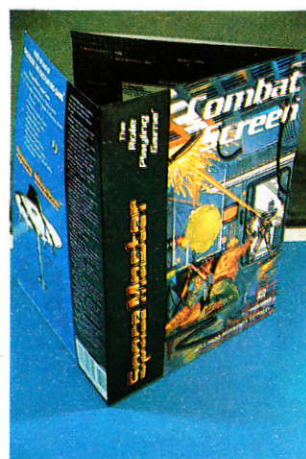
● **40K Craters** sont des panneaux de plastique représentant des jolis cratères pour vos figurines **Warhammer 40,000**.

● **Realm of Chaos : Slaves to Darkness** et **The Lost and the Damned**, sont de gros suppléments illustrés pour les jeux **Warhammer (WFRP, WFB et W40K)**. **Warhammer Armies** est un supplément pour **WFB**.

● **Something rotten in Kislev** est une aventure pour **WFRP**.

Grenadier

● Les possesseurs de la boîte **Black Dragon II** dont l'illustration représente une jeune fille poitrine nue possèdent une rareté. Les vendeurs américains ayant protesté, les nouvelles boîtes ont rhabillé la demoiselle.



ICE

● Pour **MERP**, **Mouth of the entwash** est un module d'aventure. **Shadow in the south** est une campagne. **Halls of the Elven King** est le 3e volet de la série des citadelles. **Mirkwood - The wilds of Rhovanion** est une campagne reprenant et complétant des éléments parus dans **Northern Mirkwood** et **Southern Mirkwood**.

● La nouvelle version de **Space Master** reprend les règles originelles accompagnées de celles du compagnon, sous une présentation plus claire (voir Têtes d'affiche). Pour compléter cette boîte vous pouvez vous procurer le **Space Master screen** et les modules **League of Merchants** et **Voyage of the Titania**.

New Infinities Productions

● **Aesheba : Greek Africa** est le deuxième volume de la série **Fantasy Master** présentant des univers multi-jeux. Le dieu **Gygax** nous dispense là le résultat de ses divines réflexions : une île ressemblant à l'Afrique, mais qui n'est pas l'Afrique, pleine de Grecs antiques et de guerriers zoulous...

New Rules

● Cette toute nouvelle société nous propose un jeu arthurien présenté comme une « doc » de gros programme informatique : **Hidden Kingdom**. C'est impressionnant mais nous n'avons pas pu encore déterminer s'il s'agit vraiment d'un jeu de rôle.

Steve Jackson Games

● Et de trois ! Après **Bushido** et **Land of Ninja**, voilà **GURPS Japan**.

● **Harkwood** est une aventure pour **GURPS Fantasy**.

● On nous annonce **Unight** une aventure pour **GURPS Space**, un **GURPS Supers** (super-héros ?), et le **Road Atlas 6 : The free oil states**.

Supremacy Games

Voici deux nouvelles extensions pour **Supremacy** qui en compte déjà trois :

● **Neutron Bombs and Killers Satellites** ajoute des armes à l'arsenal du jeu et alourdit la boîte de base de 348 nouvelles pièces.

● **The Middle Powers** introduit deux nouvelles superpuissances : la Fédération de l'Australasie et le Dominion de Canartica.

Strategy and Tactics

● Le n°121 est disponible. Une fois de plus ce magazine aborde un thème passionnant et totalement original puisqu'encre jamais traité dans aucun wargame : la sanglante révolte des **Cipayes** dans l'Empire britannique des Indes en 1857. Six petites pages de règles, une carte divisée en zones et non pas en hexagones, et un livret historique de qualité.

Task Force Games

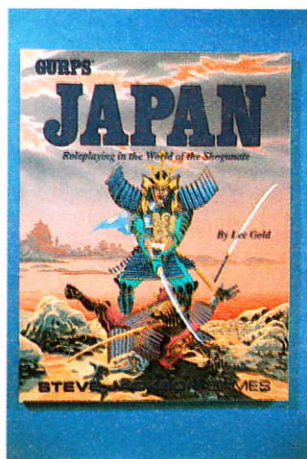
● Dans **Crimefighters Police RPG**, les joueurs incarnent des policiers du genre de ceux des séries télévisées (de **Starsky et Hutch** à **Capitaine Furillo**). Le système de simulation est simple et agréable, les combats se déroulent sur des plans quadrillés avec des petits marqueurs. Plus recommandable que

l'autre jeu de cette firme : **Delta Force**.

The Wargamer

● Au sommaire du volume 2 numéro 6 : un gros dossier sur un nouveau jeu de **Vanguard Games**, **Pas de Calais**, des scénarios pour la série **Sniper** de **TSR**, des analyses et des transcriptions de parties pour **North German Plain** et **Horse Soldiers** (2 jeux parus dans **Strategy and Tactics**).

● Au sommaire du vol.2 numéro 7 : des analyses et des transcriptions de parties pour **East Front** (Columbia games), **Hunt for Red October** (TSR), **The Tigers are burning** (S&T), et **Korean War** (VG).



TSR

● Les deuxième et troisième volumes du **Gamer Handbook of Marvel Universe** sont parus.

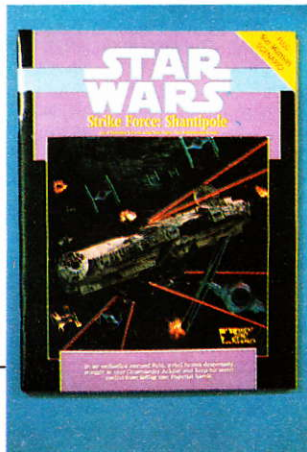
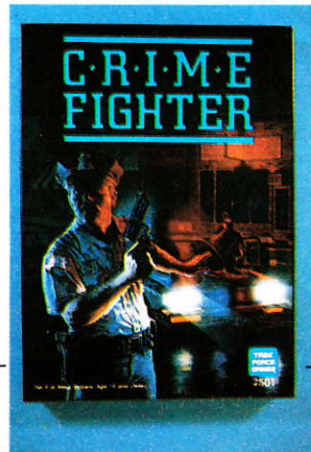
● Voici un nouveau tryptique attendu pour **Forgotten Realms**. **Azure Bonds** est un roman, **Curse of the Azure Bonds** est le module qui en est tiré, et **SSI** en réalise un programme informatique.

● La ligne **Top Secret** se développe sans cesse. **Commando** est un supplément pour faire jouer (mais oui !) toutes sortes de commandos, des tactiques aux armements.

West End Games

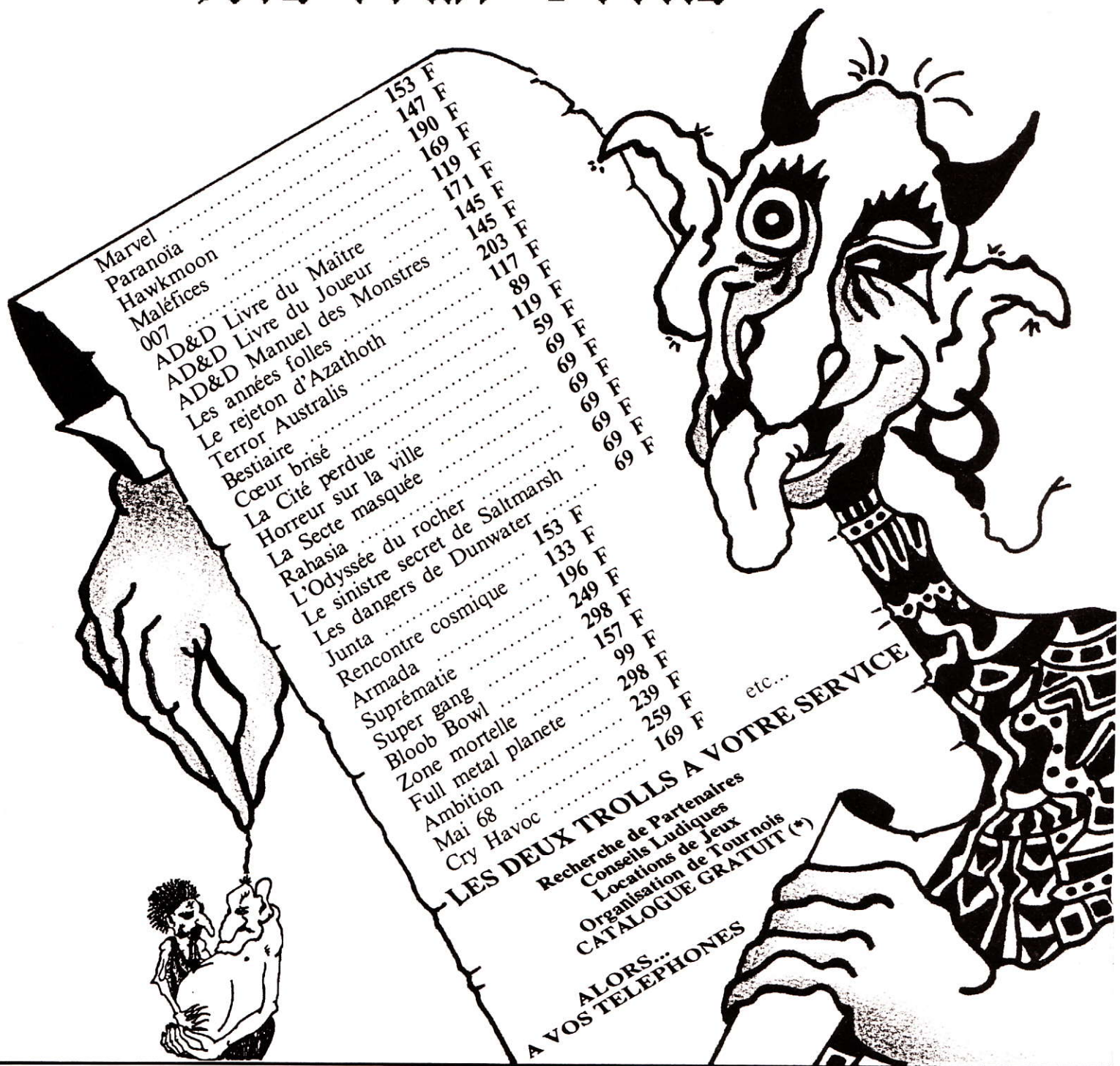
● Du nouveau avec du vieux pour **Parranoia**. **The computer always shoot twice** est la ressource de **Send in the clones** et **Orcbusters**, remaniés pour la deuxième édition du jeu. Les dessins sont hideux.

● Elles existent, nous les avons vues, les figurines de **Star Wars** sont là. Pour le moment il y a trois boîtes : **Heroes of Rebellion**, **Imperial Forces** et **The Bounty Hunters**. Suivent **The Empire strikes back** et **The New Hope**. Quant à **Strikeforce : Shantipole**, il s'agit d'un scénario pour le jeu de rôle.



Le demon du jeu vous envoie ses nouveaux emissaires

Les deux Trolls



BON DE COMMANDE **Les deux Trolls** Tél. : (16-1) 64 57 09 73 18 rue de Milly - 91540 MENNECY

Nom : _____	<table border="1"> <tr> <th>Désignation des Jeux</th> <th>PRIX</th> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Participations aux frais</td> <td>30,00 F</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td> </td> </tr> </table>	Désignation des Jeux	PRIX									Participations aux frais	30,00 F	TOTAL	
Désignation des Jeux		PRIX													
Participations aux frais	30,00 F														
TOTAL															
Prénom : _____															
Adresse : _____															
Tél. : _____															
Code Postal : _____ Ville : _____															

VENTE PAR CORRESPONDANCE (*)Pour recevoir notre catalogue gratuit joindre 2 timbres à 2,20 F. Tous les jeux sont distribués dans la limite des stocks disponibles. Réglement par ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat à l'ordre de les deux Trolls ☐ Contre remboursement (joindre 18,00 F).



Sentiers Obscurs

Il s'est glissé quelques erreurs et omissions dans les caractéristiques des équipes de combat. Il fallait lire :

12.1- Equipes de combat vietnamiennes

12.1.1- Equipe Viet-minh :

- Soldat A : vigilance 8, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 4 PM + 2 P + 1 Co + 1 G.
- Soldat B : vigilance 6, habileté -1, armement 1 C, munitions 3 C + 2 G + 1 Co.
- Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 Co.
- Soldat D : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 G + 1 Co.
- Soldat E : vigilance 4, habileté + 1, armement 1 F, munitions 4 F + 1 Co.
- Soldat F : vigilance 4, habileté + 1, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
- Soldat G : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 4 F + 1 Co.
- Soldat H : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 4 F + 1 G + 1 Co.

12.1.2- Equipe de réguliers :

- Soldat A : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 5 PM + 1 G + 1 P + 1 Co.
- Soldat B : vigilance 7, habileté -1, armement 1 C, munitions 5 C + 1 G + 1 Co.
- Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 Co.
- Soldat D : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 G + 1 Co.
- Soldat E : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 4 F + 1 Co.
- Soldat F : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
- Soldat G : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.
- Soldat H : vigilance 3, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 1 Co.

12.2- Equipes de combat françaises

12.2.1- Equipe de ligne :

- Soldat A : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM + 1 P, munitions 4 PM + 1 P + 2 G + 1 Co.
- Soldat B : vigilance 6, habileté 0, armement 1 PM, munitions 4 PM + 2 G + 1 Fu + 1 Co.
- Soldat C : vigilance 6, habileté 0, armement 1 FM + 1 P, munitions 6 FM + 1 P + 1 Co.
- Soldat D : vigilance 5, habileté -2, armement 1 C, munitions 5 C + 2 G + 1 Co.
- Soldat E : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 2 Fu.
- Soldat F : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F + pharmacie, munitions 6 F.
- Soldat G : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 3 F + 2 G + 1 Fu.
- Soldat H : vigilance 4, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F.

12.2.2- Equipe d'élite :

- Soldat A : vigilance 8, habileté 0, armement 1 PM + 1 P, munitions 3 PM + 2 G + 1 Fu + 1 P + 1 Co.
- Soldat B : vigilance 6, habileté -1, armement 1 FM + 1 P, munitions 5 FM + 1 Fu + 2 P.
- Soldat C : vigilance 8, habileté -2, armement 1 FL, munitions 6 FL + 1 G.
- Soldat D : vigilance 6, habileté -2, armement 1 C + 1 P, munitions 4 C + 2 P + 1 G + 1 Co.
- Soldat E : vigilance 7, habileté -1, armement 1 PM, munitions 4 PM + 2 G + 1 Fu + 1 Co.
- Soldat F : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 G + 1 Co.
- Soldat G : vigilance 6, habileté 0, armement 1 F + pharmacie, munitions 5 F + 2 G + 1 Co.
- Soldat H : vigilance 5, habileté 0, armement 1 F, munitions 5 F + 1 G + 1 Fu + 1 Co.

CB EC

Nous vous avons déjà donné quelques résultats de notre sondage dans le numéro précédent. Voici aujourd'hui les principaux résultats, complétés de ceux dont nous n'avions pas encore parlés.

Lecteur qui êtes-vous ?

- La moitié (49 %) d'entre vous nous connaissait avant notre sortie en kiosque, le restant est donc un public de « nouveaux ».
- Vous lisez plus d'un livre par mois (50 %, seulement 7 % lisent moins de 3 livres par an) et le tiers de tête des genres est science-fiction (64 %), heroic fantasy (62 %), fantastique (61 %). Plus loin derrière, viennent les livres scolaires (30 %). En ce qui concerne la bande dessinée, vous en lisez aussi un peu plus d'une par mois, mais il semble que vous dévoriez plus de textes que d'images.
- Quant à votre âge, il se situe principalement dans la tranche 12-24 ans, la moyenne totale étant de 19 ans.
- Vous êtes 60 % à être plus souvent meneur de jeu que joueur. Or ce nombre ne devrait être que de 20 % (une moyenne de 4 joueurs pour un maître). Nous sommes donc plus lus par les meneurs de jeu, c'est-à-dire ceux qui font jouer, qui lisent, préparent et achètent les scénarios, qui décident des jeux pratiqués.
- Enfin, nos lecteurs sont à 98 % masculins.

98 % masculin ?

N'y aurait-il donc aucune jeune fille à pratiquer le jeu de rôle ? Que nenni puisque 21 % d'entre vous jouent en couple, et qu'il existe d'autres jeunes filles qui jouent « en solo ». Seulement, elles ne lisent pas beaucoup Casus Belli, et c'est bien dommage, ni ne jouent en tournoi (ce qui se comprend aisément). Vous rencontrerez ces joueuses en jouant chez vos amis, ou en participant à des grandeurs nature.

Qui sont les wargameurs ?

- 50 % d'entre vous pratiquent les wargames ou les jeux de figurines (en comptant aussi nos encarts et ceux de Jeux & Stratégie).
- Votre époque préférée est la 2e Guerre Mondiale, suivie par le Moyen-Age. Et quand on regarde la liste des jeux que vous citez, on voit une nette prédominance du tactique sur le stratégique.
- Enfin, vous pratiquez entre 2 et 6 jeux en majorité.

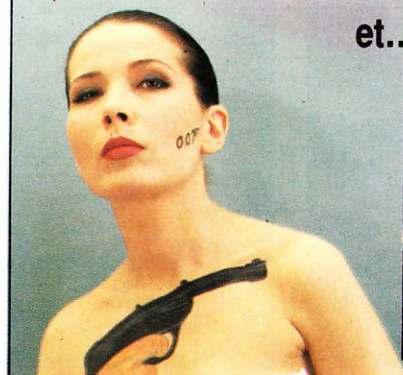
Qui sont les rôlistes ?

- Vous n'êtes plus que 8 % à pratiquer un seul jeu, le gros du bataillon pratiquant au moins quatre jeux.
- Les thèmes préférés sont le médiéval-fantastique (76 %), la science-fiction (30 %) et l'horreur (28 %).
- Vous jouez surtout à AD&D, L'Appel de Cthulhu, Stormbringer et JRTM, qui sont vos jeux préférés et dans l'ordre de votre préférence. AD&D et Cthulhu se talonnent, JRTM et Stormbringer sont au-dessus des « autres jeux » mais encore loin des deux jeux de tête.
- Plus important encore, lorsque nous avons dépouillé le

JAMES BOND 007,

et...

PAW!





sondage, 11 jeux étaient cités un peu plus souvent que les autres, et nous avons mis le reste des réponses dans une catégorie dite « divers ». Et finalement cette catégorie approche AD&D dans celle des jeux préférés et écrase les autres dans celle des jeux pratiqués. Moralité : vous êtes de plus en plus nombreux à pratiquer et à préférer des jeux moins connus et plus spécifiques.

Etes-vous wargameurs ou rôlistes ?

Eh bien, accrochez vous bien : il n'y a que 6 % de wargameurs purs. Cela voudrait-il dire que nous avons 94 % de rôlistes ? Vous n'y êtes pas. 50 % d'entre vous ne pratiquent que les jeux de rôle, et donc 44 % assument les deux pratiques ludiques. Bravo, vous êtes plus éclectiques que nous ne le pensions.

Quels jeux achetez-vous ?

Vous achetez d'abord des jeux de rôle en français (originaux ou traductions), puis des suppléments, et enfin des scénarios. Juste derrière viennent les figurines et les jeux de plateau. Les jeux de rôle en anglais et leurs suppléments sont en grande perte de vitesse. Cette tendance va de paire semble-t-il avec l'élargissement et le rajeunissement du public.

Qu'est ce qui vous décide à acheter un jeu ?

Tout d'abord un article dans Casus Belli (65 %, merci), puis votre propre jugement en magasin (37 %), et l'avis de vos amis (28 %). En queue de liste, les conseils du vendeur (11 %).

Quelles sont vos rubriques préférées ?

Un point est certain, la partie de Casus Belli la plus lue est celle des scénarios (87 %). Mais elle est talonnée par les critiques de jeux ou les annonces de nouveautés (80 %). Juste derrière vient Kroc-le-bô (77 %). Suivent les diverses aides de jeux (45 % à

65 %), Bâtisses & Artifices en tête. Dans la queue du peloton on trouve la ludotique (18 %), et le calendrier des manifestations (16 %).

Que voulez-vous voir dans Casus Belli ?

Notons que 70 % d'entre vous n'ont pas envie de voir changer Casus Belli. Sur le restant, 30 % veulent des aides de jeux. Les autres propositions sont quasiment inexistantes à l'exception d'un journal de 200 pages gratuit et mensuel. Nous essayerons donc de réaliser de plus en plus d'aides de jeu.

Voilà, c'est fini ! Nous avons été heureux de recevoir autant de réponses, et nous espérons que vous continuerez à nous faire confiance encore longtemps. Ah oui, un dernier détail : il n'y a plus que 4 % d'entre vous qui ne pratiquent « que » D&D ou AD&D.

CB Larsen 47

Voici enfin les premiers résultats du CB Larsen. Nous ne pouvons pas les donner in-extenso car alors ils prendraient une pleine page, mais en voici la quintessence.

Tout d'abord vous appréciez le journal dans l'ensemble (6,3), le trouvez bien réalisé (6,7) et aucune rubrique n'a en-dessous de la moyenne.

Votre rubrique préférée a été Têtes d'Affiche, suivie de près par toutes les rubriques des Nouvelles du front, Bâtisses, les critiques James Bond et Universom, la carte wargame.

Ce qui vous a le moins plu dans ce même numéro : le poster (mais il y avait de nombreux avis très différents).

En ce qui concerne la réalisation des rubriques, vous donnez à peu près les mêmes notes que pour l'intérêt, à l'exception du dossier wargame, que vous trouvez mieux réalisé qu'intéressant.

Quelques faits marquants : vous n'avez pas vu d'intérêt à un dossier sur

Trauma. Et surtout, vous trouvez la carte wargame plus intéressante que les règles, mais les règles mieux réalisées (voudriez-vous une jolie carte sans règles ?).

Enfin, les variations les plus importantes par rapport au CB Larsen 46 se sont portées sur le dessin de couverture et Kroc-le-bô, qui perdent chacun 1,5 pts.

Vont-ils refaire leur retard cette fois-ci ? Pour vous récompenser de vos réponses, nous avons tiré au hasard un CB Larsen parmi ceux qui étaient accompagnés de leur adresse. C'est donc Yvan Roux, de Carros, qui recevra un de nos tous nouveaux « badges-crapous ».

Pour le CB Larsen 48, nous vous rappelons : « Int » pour intérêt de l'article et « Réa » pour sa réalisation. Les notes vont de 0 (nul) à 9 (génial). Mettez votre adresse au dos, l'un d'entre vous recevra un cadeau Casus. Notre adresse : Casus Belli Larsen, 5 rue de la Baume, 75008 Paris.

WARGAMES - JEUX DE RÔLES - FIGURINES - ÉCHECS CARTOMANCIE - JEUX CLASSIQUES ET ÉTRANGES

Ouverture novembre
à
LYON
99, avenue
des Frères-Lumière
69008 LYON

Ouverture novembre
à
MELUN
5, rue Guy-Baudouin
77000 MELUN
Tél.: 64 09 21 36

Toujours
à
EVRY
C.C. EVRY 2
Place de l'Agora
91000 EVRY
Tél.: 64 97 81 74

...VONT VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

celles grises

2 NOUVELLES BOUTIQUES...



Les Nouveautés en Français

Les Jeux de Rôle:

Warhammer (le JdR)	179F
James Bond	119F
Dr No (Sc. James Bond)	59F
James Bond + Dr No	169F
Hawkmoon	195F
L'Ecran (Hawkmoon)	69F
Hawkmoon + l'Ecran	259F
Les Dieux de Gloranth	178F
Multimondes	239F
Marvel Super Heroes	149F
Ecran ou modules (M.S.H.)	45F
Marvel + Ecran + 3 Modules	299F
Les Monstres de Cthulhu	99F
Coeur Cruel (Sc. Maléfices)	59F
La Cité des 13 Plaisirs (Sc. Rêve de Dragon)	75F

Les Jeux de Plateau:

Full Metal Planete	295F
Tempête sur l'Echiquier	78F
Les Ripoux	179F
La Fureur de Dracula	219F
Kremlin	219F
Révolution (Ext. Kremlin)	129F
Kremlin + Révolution	339F
Tokyo Express	379F

POUR COMMANDER

DESIGNATION PRIX

Ajouter 35F de Port

A VOUS DE JOUER
30, Cours de la Liberté
69003 LYON
Tel: 78 60 88 49

INTERDIT
aux
- 13 ans

LOVE TRIVIA

POUR VOS SOIREE EN COUPLE
L'AMOUR EN 5000 QUESTIONS

349F

clubs

□ **France.** Les Chevaliers d'Assas organisent, sur toute la France, une bourse d'échange de scénarios Star Wars. Toute personne qui envoie un scénario (et un timbre) reçoit en retour la liste des autres scénarios ainsi qu'un résumé, lui permettant de choisir celui qu'il recevra en échange. Pour encourager les créateurs, le meilleur scénario de la bourse recevra le portfolio Art of Star Wars. Les chevaliers d'Assas, Corpo de Paris II, 92 rue d'Assas, 75006 Paris.

□ **Briançon.** Le club La Vorpale Enrayée réunit ses membres les mercredis de 13h30 à 18h et deux fois par mois le samedi de 13h30 à 18h. Rendez-vous à la MJC du Briançonnais, 35 rue Pasteur, 05100 Briançon. Tél : (16) 92.21.25.76.

□ **Dinard.** La Guilde du Dragon Eteint est membre de la Guilde de Bretagne et du Goblin's Wildlife Fond. Elle joue régulièrement le samedi soir et le dimanche après-midi au 6 rue Ampère, 35008 Dinard. Adresse courrier : B.P. 73, 35802 Dinard Cedex.

□ **Ecully.** Les Maîtres d'Armes est un club de jeux de rôle, de jeux de plateau et de wargames. Il est ouvert le samedi de 13h à 22h, au centre social d'Ecully. Contact : Marc Richard, au (16) 78.33.65.34.

□ **Elaucourt.** Venez rejoindre les Démon du Chaos le samedi, de 14h à 18h, au point jeunesse, place de la campagnole, 78890 Elaucourt. Tél : (1) 30.62.23.48. Vous y pratiquerez jeux de rôle, jeux de plateau et grandeur nature.

□ **Froidmond (Belgique).** L'Ordre des Simulateurs Tournaisiens (OST) ouvre ses portes le samedi, de 16h à minuit, 36 rue Albert 1er, B-7613 Froidmond. Vous y pratiquerez force jeux de rôle, et parfois un killer. L'OST organise aussi des parties par correspondance de Tétrarchie, Droit Divin et En Garde. Pour tous renseignements écrivez à Gérard Dezutter, à l'adresse du club.

□ **Grenoble.** L'Association Maquettisme et Modélisme Grenoble (A.M.M.G.) est spécialisée dans le jeu d'histoire avec figurines. On y pratique le napoléonien, l'antique médiéval, la 2e Guerre Mondiale, la Guerre de Sécession. Le local est situé 7 bis rue Aristide Bergès, 38000 Grenoble. On y joue le vendredi à partir de 20h30, et le samedi à partir de 14h, mais le local est disponible 24h/24 et 7 jours/7. Contact : Alain Roudil, 74 avenue de la république, 38170 Seyssinet-Pariset. Tél : (16) 76.21.48.68.

□ **Guilde de Bretagne.** Après avoir réalisé un badge « Sauvez les gobelins », la Guilde de Bretagne récidive avec quatre autres oeuvres : « Son of Mordor », « Accréditation Infra-rouge », « Moi vois, moi tue » et « Gros Bill ». Les badges sont vendus 10 F l'unité, port compris. Nous espérons que ces sympathiques jeunes gens reverseront les droits d'auteurs du badge 1 aux héritiers de Tolkien, du badge 2 à Jeux Descartes et des badges 3 et 4 à Casus Belli. L'adresse de la guilde : MJC, rue de la Paillette, 35000 Rennes.

□ **Lille.** Le club 666 existe à la Maison de Quartier du 11 rue d'Angleterre, à

Lille. On y pratique les jeux de rôle, et bientôt les wargames.

□ **Meylan.** Les dés traqués se réunissent tous les vendredis, de 17h à 22h, à la MJC de Meylan (Isère). On y accueille rôlistes et ouwargameurs.

□ **Mortagne au Perche.** La Guilde de l'épée noire vous propose de jouer à Star Wars, AD&D, AdC ou tout autre jeu de rôle. Rendez-vous à la MPT de Mortagne au Perche, 61400, le samedi après-midi, ou téléphonez à Fred au (16) 33.25.33.02.

□ **Nantes.** Les Lanciers de l'Ouest est un club de jeu d'histoire qui pratique l'antique, le napoléonien et la 2e Guerre Mondiale en 25mm, 20mm, 15mm et 5mm. Réunions le samedi après-midi toutes les 3 semaines. Contact : Dominique Sanches, 7 rue Charly, 44100 Nantes. Tél : (16) 40.40.98.05.

□ **Normandie.** Sur le même modèle que la guilde de Bretagne, la guilde de Normandie est née. Nous vous fournirons leurs coordonnées dans notre prochain numéro.

□ **Notron.** Le club des Compagnons de l'Anneau est situé au 4 rue de Chaux, 24300 Nontron. On y joue à Cthulhu, D&D, AD&D, Maléfices, Paranoïa, Star Frontiers et quelques autres.

□ **Périgueux.** Le club Avalon réunit ses membres tous les samedis soir, à partir de 20h, au Couvent de la Visitation, rue Littré, 24000 Périgueux. Ils partagent bon nombre de jeux de rôle, quantité de wargames, mout de jeux de plateau, et organisent des grandeur nature. Téléphone du club : (16) 53.53.55.17.

boutiques

ARCUEIL

La boutique Mythes & Légendes organise une convention sur Guet-Apens, à partir du 7 janvier (mais les inscriptions se passent maintenant). Les sélections les épreuves suivantes sur des scénarios originaux de Jean-Jacques Petit. Pour tous renseignements : Mythes & Légendes, 6 rue de la Gare, 94110 Arcueil. Tél : (1) 46.64.80.99.

BELFORT

Le magasin Fantasmagorie déménage au 1 rue Cléber, 90000 Belfort. Tél : (16) 84.28.55.99.

LYON

La boutique A vous de jouer change de gérant (c'est désormais Sébastien Crozier) et lance un concours de peinture de figurines. Date limite : 17 janvier. Remise des prix : 31 janvier.

LYON

Cellules Grises ouvre une boutique au 99 avenue des frères Lumière, 69008 Lyon.

MARSEILLE

Le Crazy Orque Saloon vend des figurines et des accessoires pour jeux de rôle. Rendez-vous au 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tél : (16) 91.54.36.59.

MELUN

Cellules Grises ouvre une boutique au 5 rue Guy Baudouin, 77000 Melun. Tél : (1) 64.09.21.36.

MONTPELLIER

Après Marseille, ouverture d'une nouvelle boutique Le Dragon d'Ivoire, au 5 rue des balances, 34000 Montpellier.

PARIS

Vous avez aimez les marionnettes de notre poster « Meanwhile, back in the forest... » ou de notre couverture. Il existe aussi des petits dragons adorables, que vous pouvez vous procurer à la boutique Clair Obscur, 161 rue Saint Martin, 75003 Paris.

PARIS & ARCUEIL

L'association Poly Styrene JR fait des expositions-ventes de dioramas, maquettes et calendriers dans les boutiques suivantes : Descartes, 15 rue Montalivet, Paris 8e ; Mythes et Légendes, 6 rue de la Gare, Arcueil-Cachan ; Oeuf Cube, 24 rue Linné, Paris 5e.

SAINTES

La boutique Espace Loisirs ouvrira ses portes le 15 janvier 89, au 15 rue Alsace Lorraine, 17100 Saintes. Vous y trouverez des figurines, des wargames, des jeux de plateau et des jeux de rôle.

□ **Paris.** L'AJHS (ex Anty-Mythes) est une association réservée aux wargameurs. Elle dispose d'un local loué à l'année. Les joueurs peuvent donc laisser leurs jeux en place entre deux séances. Son adresse est le 34 rue de Léningrad, 75008 Paris. On y joue le vendredi à partir de 19h, le samedi à partir de 14h, le dimanche à partir de 15h (pour les mordus, possibilité de jouer 24h/24, 7j/7). Vous pourrez y rencontrer Laurent Henninger, Jean-Baptiste Dreyfus, Frank Stora, Alexandre Rousse-Lacordaire, etc. Cotisation annuelle : 780F. Téléphones : (1) 42.93.28.54 (club), (1) 47.58.70.23 (secrétariat).

□ **Pontault-Combault.** Nous vous signalons l'ouverture du club de jeux de rôle La magie des dragons, à la MJC/Maison pour Tous, 14 avenue de Bellevue, 77340 Pontault-Combault. Les séances ont lieu le samedi à partir de 20h30.

□ **Roanne.** Fanatiques de jeux de rôle, allez jouer à (A)D&D, l'Oeil Noir, Cthulhu ou Stormbringer au club du Troll Bossu. Il vous attend au foyer des jeunes travailleurs, rue Chassain de la Plasse. Pour tout contact : Didier au (16) 77.72.73.69 (le soir).

□ **Thiel s/Vanne.** Si vous habitez Sens ou les environs allez rendre visite au club des voleurs d'âmes. On y pratique le mercredi après-midi Star Wars, Traveller, AD&D, l'Oeil Noir, Pendragon, JRTM, etc. Contact : Emmanuel Delperier, 11 rue du Parc, 89760 Thiel s/Vanne. Tél : (16) 86.88.28.86.

□ **Thonon-les-Bains.** Peu loin d'Annecy, à la MJC de Thonon-les-Bains, le club N.R.V. (Noyau Révolutionnaire Vorpale) pratique beaucoup les jeux de rôle, de temps en temps les wargames, et parfois le grandeur nature. Renseignements à la MJC, tél : (16) 50.71.00.91.

□ **Vallée de Chevreuse.** L'association Clepsydra s'est constituée pour organiser des grandeur nature de tout type. Pour tous renseignements : Association Clepsydra, 39 avenue du maréchal Joffre, 91400 Orsay. Tél : (16) 69.28.49.32.

Le Barbare

sub-magazine



humoristique

Déchaîné

Tirez les premiers, messieurs les Anglais...

Ça a commencé par des jeunes gens qui ressortaient livides de leurs magasins de jeux habituels... Curieux, je les ai interrogés. Le motif de leur dépit, tous les beaux jeux Games Workshop avaient augmenté singulièrement : Warrior Knights (de 192 F passe à 250 F), Dungeon Quest (170 F à 224 F), etc. Poursuivant mon enquête, j'ai découvert que Games Workshop avait décidé de ne plus vendre directement aux boutiques françaises, mais de passer par un importateur : Agmat (Citadel France). Evidemment, tout travail mérite salaire, et l'apparition d'un intermédiaire a fait augmenter les prix. Alors que faire ? Râler, grogner, pétitionner ? Que non, me dirent les quelques éditeurs français que je vis peu après. Achetez plutôt français, pour une fois qu'une mesure protectionniste est mise en oeuvre par ceux-là mêmes qu'elle pénalise... Vous voyez, tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes.

L'université de Pétaouchnok

Avec le joli encart (allez vite voir au centre du journal) qu'ont réalisé Joe, Annabella et leurs amis des autres revues : Urk et Dr Destroy, j'avais prévu de prendre quelque repos. Evidemment cela n'a pas manqué, une pièce du dossier est arrivée après le bouclage, en la forme d'un huit pages publié par la Game Manufacturer's Association, et écrit par Greg Stafford, Loren Wiseman et Michael A. Stackpole.

Nous citons, après traduction : Une question d'exactitude

Le Dr. Thomas Radecki, dans les bulletins de 1987 de la National Coalition Against Television Violence (NCTV), cite le livre de Rona Jaffe, *Mazes and Monsters*, comme étant un « travail de reportage... » Il indique que le sujet du dit livre est une affaire de meurtre et une émeute sur le campus de l'Université Grant de Pequod, en Pennsylvanie. La « disparition et mort probable » d'un « étudiant brillant et doué » au cours du « printemps 1980 » est liée, d'après Radecki, au « violent jeu de rôle *Mazes and Monsters* », joué sur le campus. Radecki inclue même la citation d'un étudiant écrivant dans le journal de l'école, « Je sais que *Mazes and Monsters* est un jeu très populaire sur le campus. J'y ai joué pendant deux ans. Mais l'été dernier, j'ai détruit mes 100 dollars de matériel. Ce jeu prend le contrôle de votre vie. Vous changez. Je préviens avec force toute personne qui voudrait commencer, de s'abstenir ; et toute personne qui continue à jouer, d'arrêter avant qu'il ne soit trop tard. »

MAIS

Il n'y a pas de journal de l'école de l'Université Grant.

Il n'y a pas d'Université Grant à Pequod en Pennsylvanie.

Il n'y a pas de ville nommée Pequod en Pennsylvanie.

Il n'y a pas de jeu appelé *Mazes and Monsters*.

Le livre *Mazes and Monsters* est un livre de pure fiction. Le fait que la NCTV le cite à de nombreuses reprises comme une source véridique met en doute le sérieux du reste de leur travail.

Fin de citation. □

RISQUES & PERILS

Un monde nouveau vous attend dans lequel tout est possible !

Découvrez un autre état d'esprit !

Parce que la vie elle-même est une aventure.

Prouvez que vous êtes un héros !

La mort est trop facile. Le vrai courage est de refuser de tuer.

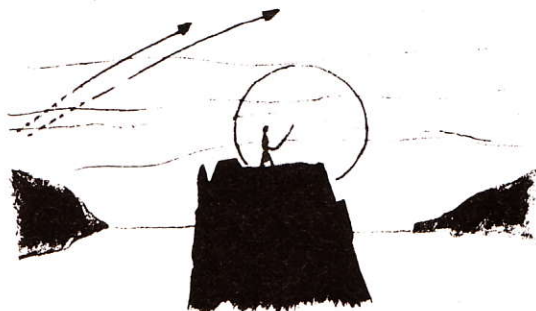
Vivez des situations plus riches...

grâce à des univers moins manichéens et la liberté totale du personnage.

... et des combats stressants !

avec l'état de choc et la position défensive.

R & P est un jeu de rôle **UNIVERSEL** et **MODULAIRE** : Il permet de jouer dans tous les univers imaginables avec les mêmes règles de base justement appelées **REGLES COMMUNES**.



Ce bon de commande est à envoyer à INFLUX au 5, rue de Turbigo 75001 PARIS accompagné d'un chèque à l'ordre de INFLUX.

NOM :

Prénom :

adresse :

code postal :

ville :

nb fascicule

☐ Règles communes 30 F

☐ Univers Fantastique

Médiéval 110 F

☐ Univers futur 30 F

☐ Univers Japonais 30 F

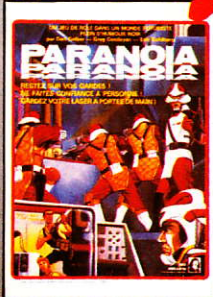
Ajoutez 15 F de participation aux frais d'envoi.

Vous pouvez recevoir gratuitement la liste des scénarios disponibles sur demande. (prix moyen des scénarios : 30 F)

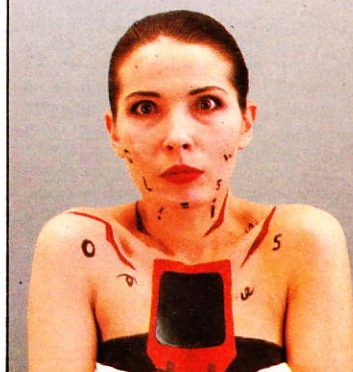
PARANOIA,

et...

BUG!



Jeux Descartes



Nos chers confrères



Deux petits nouveaux pour commencer. Le premier était annoncé dans la précédente chronique sous le titre *Cosmos Press*, mais s'appelle en fait **Galactic News** (n°1, 4 p., mensuel, 24 F pour 5 numéros) et donne toutes sortes d'infos pouvant servir de toile de fond si vous jouez à un jeu de SF, quel qu'il soit. Le second a pour nom **Sphinx** (n°1, 16 p., apériodique, gratuit) et présente un cocktail détonnant, 50 % Universom/50 % Bitume, scénarios et aides de jeu, par les auteurs eux-mêmes.

Les deux suivants de la liste ne sont pas tout à fait des nouveaux (ils en sont déjà au n°3) mais viennent tout juste de nous signaler leur existence. Mesdames, Messieurs, j'ai l'honneur de vous présenter, spécialement venu de Lyon, **Game Report** (n°3, 8 p., moyen format, mensuel, gratuit) avec des chroniques locales, des interviews de joueurs et des critiques de jeux de rôle parus en français. La rédaction anime en plus une émission hebdomadaire du même nom sur Radio Canuts - 102.2 Mhz. Et aussi, en provenance de la galaxie Amstrad, **Am'ateur** (n°3, 4 p., mensuel, gratuit), se définit lui-même comme « touchant un peu à tout, avec une critique de jeu de rôle par numéro » (fin de citation).

Les autres, à présent, quasiment aussi récents mais déjà vus sur cet écran : **Fyfos** (n°2, 14 p., mensuel, 10 F) nous offre des scénarios -Empire Galactique (c'est rare, merci) et Pendragon- et des critiques diverses : bouquins, ciné. **Ombre** (n°4, 34 p., bimestriel, 10 F) est entièrement dévoué aux frissons de toutes natures, avec des chroniques à faire frémir, deux scénarios Chill et un Cthulhu by Gaslight, à ne pas lire les nuits de pleine lune. **La Gazette du Troll Bossu** (n°4, 32 p., petit format, parution chaotique, gratuit) est essentiellement un organe de club, avec des news et des compte-rendus de parties, mais aussi des critiques, des aides de jeu (James Bond, AD&D) et une rubrique ludotique.

Impossible de ne pas mentionner maintenant les valeurs sûres, les purs et durs du fanzine, ceux qui paraissent qu'il pleuve ou qu'il vente, pas toujours régu-

lièrement mais efficacement... Dans le plus grand désordre, devant vos yeux éblouis : **Meluzine** (n°4, 50 p., apériodique, 15 F), entièrement réalisé à la main sur ordinateur, avec des news, des critiques et des scénarios pour les grands classiques (AdC, AD&D niveau 5). Welcome back, AMJ, ça faisait longtemps ! **La légende des Mites** -avec un i l- (n°8, 74 p., apériodique, 10 F) réalise quelques scoops (Hurlements et Multimondes) et un interview exclusif de Judge Dredd. On y retrouve le ton

humoristique habituel, émaillé de mites irrespectueuses et de quelques crapoux (des vrais et des faux !...) mais un peu trop, à mon goût, de chroniques « d'humour rédactionnelles », parfois lourdes et indigestes. Péchés de jeunesse diront certains paternalistes. A suivre... **Le Bulletin de la Guilde** (n°11, 24 p., bimestriel, 10 F) combine les « infos spéciales clubs bretons » avec quelques news, locales et autres, des scénarios (AD&D niveau 6-8) et des aides de jeu (Star Wars). A noter, une fiche costume mongol, assez simple, pour jeu de rôle grandeur nature. Dans la famille « jeux d'alliance », **Triumvirat** (n°36, 36 p., petit format, bimestriel, 60 F pour 6 numéros), outre les habituels compte-rendus de parties, nous offre cette fois-ci quelques « trucs » pour ne pas se faire démantibuler en trois saisons à Diplomatie et une étude de Wooden Ships and Iron Men, pour fana seulement.

La prochaine fois, nous irons faire un tour dans les paradis latins (Espagne, Italie) où le jeu de rôle bouge comme un fou, avec plusieurs journaux et fanzines, l'un d'entre eux s'appelle même *Rune* ! Mais où vont-ils chercher tout ça ?

André Foussat

CONCOURS

Trophée 89 S.E.F.

Faites-vous connaître mondialement, participez au trophée 89 de la Société d'Encouragement des Fanzines, sponsorisé par Annabella, Joe et Le Barbare lui-même.

Réservé, bien sûr, aux créateurs de fanzines passés et à venir, le but de ce trophée n'est pas de trouver et de récompenser « le meilleur fanzine du monde connu », même si vous êtes persuadés que c'est le vôtre.

Son objectif est d'essayer de combler le vide existant entre d'une part les magazines (comme CB et quelques autres) qui parlent principalement des jeux les plus connus, les plus répandus, les plus joués en fait, et d'autre part les joueurs qui préfèrent « autre chose », de plus exotique, ou tout simplement, de plus intéressant à leur avis.

Pour cela, les vainqueurs du trophée recevront une aide à la diffusion de leurs fanzines.

Nous vous en reparlerons plus en détail dans le prochain numéro, mais vous pouvez déjà fourbir vos machines à écrire ou vos PAO (pour les plus chan-

ceux) et nous concocter des merveilles dans les trois domaines suivants :

— Les « Généralistes », qui parlent de toutes sortes de jeux, pour le simple plaisir de jouer à des choses différentes, dans les meilleures conditions possibles. Ils fournissent en général des scénarios et des aides de jeux de qualité, pleins de trouvailles originales, hors des sentiers battus. On ne sait en général pas de quoi sera fait le prochain numéro... (Prix « Annabella Belli »).

— Les « Spécialistes », entièrement dédiés à un jeu ou une série de jeux pas assez répandus pour être évoqués dans les journaux ou encore mal traités (en deux mots...) dans les magazines à grande diffusion. En les achetant, pas de surprise, on sait de quoi va être fait le sommaire. (Prix « Joe Casus »).

— Les « Zines d'opinion », qui estiment qu'ils ont à dire des choses différentes de celles qui sont exprimées ailleurs, ou encore qui ont des opinions sur des sujets non traités, ainsi que, par exemple, des remarques d'ordre général sur le monde cruel et sans pitié du jeu de simulation. (Prix « Barbare Déchainé »).

Ce trophée est ouvert aux nouveaux et aux anciens, mais se base de toutes manières sur vos deux ou trois prochains numéros. Ces catégories se définissent sur le contenu général du zine, mais rien n'empêche un « Spécialiste » d'avoir des idées sur un autre jeu et un « Opinion » de passer un scénario... Dates limites et règlement définitif du trophée dans notre prochain numéro.

Lettres

Agnès Chevalier. Paris.

Salut Barbare,

Voilà mon problème, je suis membre du club Asmogorgon & Cie qui a reçu une fort mauvaise pub. Comme tu le sais sans doute, un article d'un journal que je ne citerai pas, écrit par un certain noix de coco, a soulevé une violente polémique. Notre club a été cité à notre insu et le pire, c'est que je suis personnellement nommée, ça fait toujours mal !

Je tiens à dire que je ne suis pour rien dans toutes les conneries distillées dans ce pastiche flamboyant (eh oui, je deviens lyrique) sus-cité. Au nom de tout le club, je tiens à préciser que nous ne voulons pas être rapprochés du sinistre individu auteur de cet article.

Non, nous ne sommes pas sponsorisés par Glénat, comme on a pu le croire au très sérieux tournoi d'Ivry.

Salut à toi Barbare, j'espère que tu ne nous banniras pas.

Chère Agnès (j'adore ton prénom), merci de ta gentille lettre. Tu es la première fille à m'écrire. Aussi, si on se rencontre un soir au coin d'un donjon, je t'inviterai à dîner avec moi. Le Barbare déchainé.

Christophe Delvaux. Bruxelles.

Chers Annabella et Joe,

...A chaque nouveau numéro, un choix cruel et difficile obstrue ma route de lecteur passionné et assidu : jouer ou décorer... il faut choisir. Je voudrais décorer mon kot d'étudiant avec vos somptueux posters et en même temps, jouer avec les jeux en encart. Evidemment, je pourrais acheter 2 CB (ça va pas non !) mais alors mon petit budget JdR/Wg en souffrirait...

Je vous propose donc 3 solutions :

1) On ne change rien ! Vu... (oh qu'ils sont susceptibles...)

2) On sort alternativement un poster, un wargame, un poster, un wargame... (question : que mettre au verso ?)

3) On sort, à chaque numéro, un poster et un wargame sur 2 feuilles différentes (question angoissée d'un porte-monnaie presque vide : et moa ?).

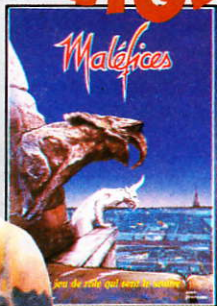
A part cela, j'ai eu une idée sublime en prenant mon bain (encore un ! ?). Vous pourriez insérer gratuitement (oh que c'est gentil !) des autocollants du style : I love Casus Belli, I Like JdR, Wg is my life... ou des petits badges du même genre, que nous puissions nous reconnaître.

Voilà c'est tout.

Cher lecteur, merci de tes propositions. Il nous semble juste un peu difficile de publier deux encarts par numéro (les paierais tu ?). Aussi, nous allons en rester à cette formule qui fait notre succès, hé oui ! Nous en sommes désolés car il y a de très nombreux lecteurs qui sont ralistes et wargameurs. Quant aux badges, nous allons confier le dossier à notre Nain comptable, il verra si cela est possible. Sinon, mais garde le pour toi (c'est un secret) des badges « Crapou-Casus » seront bientôt en vente dans les boutiques.

Amitiés ludiques, Joe et Anna.

MALEFICES, et... GARGL !



Jeux Descartes



choisies

Jérôme Darrieux. Courbevoie.

Cher Casus,
Tout d'abord je tiens à vous dire un grand bravo pour le beau Casus 47 ! Plus que deux numéros avant de fêter le numéro 50. Je vous envoie ci-joint la Casus Larsen. Pardon Pierre pour le zéro pointé à Trauma, mais c'est après le jeu que j'en ai et pas à ton article... Je n'apprécie en effet pas du tout ce jeu dont je désapprouve l'ambiance malsaine qu'il entretient de par sa violence inhérente. Il est regrettable qu'un tel jeu s'inspire des événements navrants de l'actualité tels que terrorisme, guerres, etc. Et révoltant que des événements tels que ceux qui viennent de se produire en Algérie puissent susciter des réactions telles que « Chouette, une nouvelle idée de scénario. »

Je ne suis donc pas tellement d'accord avec ton analyse qui trouve ce jeu éducatif. Educatif ! ? C'est le dernier qualificatif que j'aurais employé pour ce jeu ! Un prototype de JdR éducatif aurait été à mon avis un jeu qui répondrait plus ou moins aux caractéristiques suivantes :

— Les armes seraient quasiment inexistantes (les gens ne se trimbalent pas dans la rue avec tout un arsenal dans la poche).

— Le jeu développerait une dimension diplomatique avant tout (si les gens étaient plus raisonnables et apprenaient la négociation, le regrettable drame de la grotte d'Ouvéa aurait peut-être été évité).

— Les scénarii développeraient des missions du style humanitaire (scénario du genre : vous êtes une équipe de Médecins sans frontières, ou encore une équipe d'ethnologues en Amazonie), les joueurs pourraient s'instruire en jouant.

En résumé : un bon jeu éducatif ferait réfléchir, plutôt que d'inciter à se complaire dans le morbide...

Voir notre réponse après la lettre suivante.

Wilfried Blein. Levignen.

Chers Joe et Annabella,
(Le début de la lettre reprend les arguments de la précédente)

...Pour couronner le tout vous avez (oui vous ! Honte sur vos épaules) donné une description de quelque chose de tout à fait impossible quant à l'emploi : « l'innommable bombe atomique » (vous avez oublié la bombe H !)...

Cher Jérôme,
Tu m'interpelles sur le chapitre politico-éducatif et je vais y répondre. Tout d'abord je confirme le terme « éducatif » que j'ai choisi. Si en effet dans une partie de Trauma que je « masterise » les joueurs se procurent des armes et s'en servent, il est quasiment évident qu'ils vont soit finir au fond d'une cellule, soit périr dans le combat. Si, d'après toi un jeu éducatif doit n'avoir presque pas d'armes, mais alors c'est que ce monde serait pacifique, et que les négociations n'y seraient pas si difficiles que dans notre propre monde (compte aussi le nombre d'armes déci-

tes dans les jeux d'heroic fantasy). Ce qui fait que Trauma est un jeu exécrable et vomitif, ce n'est pas du tout le jeu en lui-même, ce sont les scénarios que la plupart des gens créent pour lui, et l'attitude de bon nombre de maîtres de jeu ou de joueurs... Si tu t'en rappelles, je suggérerais de ne jouer à Trauma que si on se joue soi-même ou alors en faisant partie des forces de l'ordre... Evidemment, au bout d'une ou deux parties, ça lasse, mais je n'ai pas prétendu que Trauma était un jeu à pratiquer assidûment.

Cher Wilfried,

Toi-même et d'autres lecteurs m'ont reproché à la fois de parler du jeu sanguinaire Trauma, et de ne pas donner des caractéristiques conformes de la bombe atomique. Il faudrait savoir... Pour ceux qui n'auraient pas compris, les caractéristiques données sont des gags : comment peut-on avoir une bombe A chez soi ? De plus le scénario proposé se voulait un « Y a-t'il un terroriste dans la banque ? », sorte d'hommage à San Antonio et à tous les navets films-catastrophes de série B. Car franchement, il m'aurait été pénible de faire un « vrai » scénario contemporain et glaquant. Auriez-vous « vraiment » préféré un scénario sordide ? En tout cas c'est promis, nous essayerons désormais d'éviter tout humour dans nos « Epreuves du feu ».

Amitiés à tous les lecteurs de Casus, Pierre Rosenthal

Et pour quelques lettres de plus...

...De nombreux lecteurs nous demandent où sont passées les inspis...

N'ayez crainte la BD et la SF reviennent, mais seront désormais plus proches des jeux que vous pratiquez. Quant à l'inspi ciné, elle disparaît car elle était trop éloignée de l'univers ludique.

...Où est passé le scénario AD&D du numéro 47 (voix angoissée) ?...

Mais non, nous n'abandonnons pas le vénérable ancêtre. Il revient ce numéro-ci. AD&D peut quand même prendre des vacances de temps en temps non ?

« Vous êtes les plus beaux, les plus meilleurs, etc. »

Merci aux 1200 lettres de ce genre.

« Casus de m..., vous êtes vendus, depuis le premier numéro c'est la déchéance..., articles minables..., journal sans intérêt, etc. »

Soyez courageux, publiez notre lettre, sinon c'est que vous êtes de vils lâches. »

Soyez originaux, nous avons reçu une vingtaine de lettres de ce type. Alors oui, nous sommes de vils lâches. Et nous préférons consacrer les huit pages que prendraient vos courriers à des « articles minables ».

Continuez à nous écrire, et merci encore de votre intérêt pour notre magazine.

Amicalement, Joe et Annabella.

UN NOUVEAU JEU: L'EUROPE '92

10.000.000 DE NOUVELLES VOIES POUR LA 5ème REPUBLIQUE

Région Wallonie

Charleroi : Le Parcmetre

Rue des 3 Pistolets, 1

Kids Super Kids

Galerie St Bernard, 19

Huy : Librairie Diachron

Rue Vierset-Godin, 3

Liege : Hobby 2000

Quai DeGaulle, 9

Mons : The Model Shop

Rue Goudin, 5

Namur : Boitajeu

Rue du Pont, 22

SPA : Recre

Rue Royale, 25

Tournai : Kazebul

Rue du Cygne, 29

Brussels : Figs starring Tony Vendredi

Rue Marché aux Charbons, 96

L'Enfer du jeu

Rue Ernest Solvay, 19

Serneels Games World

Avenue de la Toison D'or, 26

Vlaams Gewest

Antwerpen : Herman verschooten

Eiermarkt, 14 (+ Computergames)

Brugge : Kimar

Langestraat, 75-77

Gent : Eichperger Games World

Kortrijksepoort, 216

Koksijde : Boek & Spel

Zeelaan, 224

Oostende : Internationale Boekhandel

Adolf Buylstraat, 33

St. Niklaas : The Tin Soldier

Kokkelbeekstraat, 181

(dépôt : Minifigs)

INSTANT AVAILABILITY !

Games Workshop - Citadel - Standard

Games - Titan - Avalon Hill - Victory

Games - T.S.R. - Fasa - Columbia - Iron

Crown Enterprises - Chaosium - West End

Games - GDW - Hero Games & Gedemco

Buildings...

DISTRIBUTED BY

SATELLITE GAMES

056 / 51 84 10

BELGIUM

Tatou

Dans la plaine, face au château de la princesse publi-annonce, se regroupaient déjà les armées de Lormyr. Les rumeurs les plus contradictoires circulaient sur qui allaient s'octroyer ses faveurs pour le CASUS BELLI N°48. Les grands guerriers du sud attendaient, prêts à défendre les intérêts de Stormbringer à grands coups de leurs célèbres haches.

Tout à coup, des collines de l'est s'éleva un grand cri. Les cohortes lunars déferlèrent en rangs serrés dans la plaine. Aussitôt, la bataille fit rage. Soudain des ornithoptères granbretons survolèrent le champs de bataille et crachèrent la souffrance et la mort. C'est alors qu'un des horribles oiseaux mécanique fut descendu en flammes par les canons de 20 de la Flak de la Panzer Lehr qui débouchait par le nord. S'en suivit une terrible bataille entre les différents protagonistes. Le chaos le plus indescriptible régnait en maître sur le champ de bataille. Et ce n'est surtout pas l'intervention des brigades spatiales de la Confédération des Planètes Unies qui clarifia la situation. Chacun défendait son jeu favori. Les uns criaient "Stormbringer", d'autres "RuneQuest", certains hurlaient "Hawkmoon" ou "MultiMondes", d'autres encore répondaient "TankLeader".

C'est alors que les les portes du château de la princesse s'ouvrirent et un jeune héraut apparut. Il attendit que le silence se fit et lut sa déclaration: "La ,Publi-Annonce sera consacrée à... TATOU".

Les différents guerriers repartirent chacun chez eux, ne comprenant pas trop ce qui se passait. TATOU. Ce nom ne vous dit rien. En fait, il ne s'agit ni plus ni moins du nouveau nom de "Broos". En effet, Broos était un excellent fanzine consacré à RuneQuest. Il ne nous a pas semblé être un titre adéquat pour un magazine qui parle de tous les jeux Oriflam.

Quand sortira Broos?

Vigin, Ronq.

Bon maintenant, on ne parlera plus de Broos mais de Tatou. Ok? Je sais, je sais vous l'attendez. Notre retard est uniquement dû à notre volonté de sortir un produit de qualité. Donc Tatou sortira vers la fin-novembre, en même temps que le voleur d'âmes. Son prix sera de 30 F et on pourra se le procurer dans toutes les boutiques spécialisées dignes de ce nom ou bien encore par abonnement.

De quoi parlera-t-il?

Stéphan Camp, Eaubonne.

Tatou est le magazine officiel d'Oriflam. Il sera uniquement consacré à nos publications. On y trouvera des scénarios, des aides de jeu, des articles de fond et des conseils.

Au sommaire du N° 1: les plaines de Prax, l'envahisseur lunaire, les cultes de la passe des dragons, un système pour l'expérience préliminaire RQ, une carte de Sartar et de Prax, les Aldryami, une présentation de MultiMondes, les Ducs du Chaos pour Stormbringer, la diplomatie granbretonne, des compléments de règles pour Tank Leader et deux scénarios: un pour Stormbringer et un pour RuneQuest.

Peut-on s'y abonner?

Antoine De Baecke, Compiègne.

Pour s'abonner rien de plus simple. Il suffit de nous envoyer un chèque de 175 F à Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-les-Metz et vous recevrez les 6 prochains numéros directement chez vous.

Dernière précision. Le Rédacteur en Chef s'appelle Frédéric Blayo, il vient de finir un stage chez Chaosium. L'adresse du journal est: TATOU, 38, rue Falguière, 75015 Paris.

inspi bouquins

Les livres du bimestre

Je vous ai parlé de Joëlle Wintrebert, l'une des rares femmes en France à écrire de la SF. Après la réédition en deux volumes des *Olympiades truquées* (Éditions Fleuve Noir), voici enfin ! **Le créateur chimérique**, qui devrait réconcilier les amateurs d'une SF « dure » et ceux de fantasy soft. Tiré de deux nouvelles dont la première avait, en son temps, été très remarquée des amateurs, *Le créateur chimérique* est une description poétique et détaillée d'un univers très différent du nôtre, une authentique oeuvre d'imagination comme on en lit trop peu sous la plume d'auteurs français. L'histoire complexe et déchirante de ce peuple asexué, dont la société apparemment juste et équilibrée dérive peu à peu à cause de l'intrusion d'un événement inattendu - en l'occurrence, la naissance d'un individu « différent », possède la force des classiques et l'écriture des modernes. Une franche réussite. (*J'ai Lu*, « Science-Fiction »).

Autre événement - de taille -, la publication au Livre de Poche du premier volume de la troisième série de **La Grande Anthologie de la SF** intitulé *Les mondes francs* et consacré à la SF française de 1950 à 1970. La sélection, très proche de celle des anthologies similaires jadis publiées chez Seghers, n'a rien de surprenant, puisqu'il s'agit de quelques-uns des meilleurs textes de l'époque. Un document exceptionnel, qui laisse bien augurer des suivants, qui couvriront les seventies et les eighties. Cocorico ! (*Le Livre de Poche* « Science-Fiction »).

Les favoris

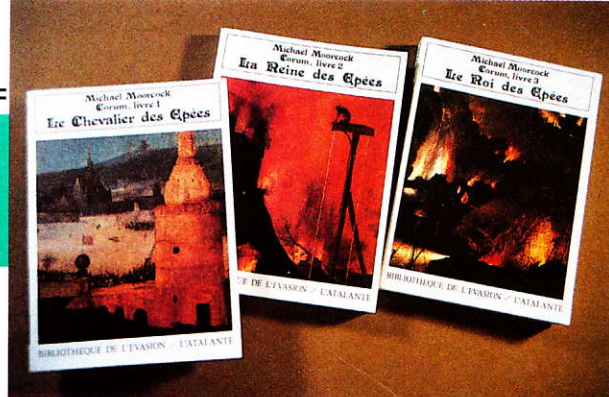
■ Kim Stanley Robinson est l'un des plus remarquables écrivains américains contemporains. **La planète sur la table**, recueil de huit nouvelles, offre un panorama intéressant de ses divers

styles et préoccupations. De la poésie de *Venise engloutie* à l'intimité de *Sur la ligne de crête*, de l'enquête policière « scientifique » de *Mercuriale* à l'humour très second degré du *Lucky Strike*, Robinson a composé là un recueil d'une qualité constante, qu'il serait vraiment dommage de laisser passer. (*J'ai Lu* « Science-Fiction »).

■ Avec **L'étoile du danger**, Presses-Pocket semble se lancer dans l'édition intégrale du cycle de Darkover, bien connu des amateurs de fantasy anglophone. Cette série, qui doit compter au bas mot une vingtaine de volumes - plus deux recueils rédigés par les « Friends of Darkover », avait été entamée, dans le désordre, par Albin Michel. C'est également dans le désordre que Presses-Pocket s'y attaque - en changeant le nom français de Darkover qui, de Ténébroza, est devenu Ténébreuse. Quoi qu'il en soit, c'est une grande saga de science-fantasy, qui ravira les amateurs comme les néophytes. (Presses-Pocket « Science-Fiction »).

■ Les deux premiers **Trois saigneurs de la nuit**, anthologies fantastiques réunies par Jacques Finné, constituaient des ouvrages dignes d'éloges et le troisième s'inscrit dans leur droite lignée. Et, à nouveau, ce sont les vampires qui se taillent la part du lion, avec six nouvelles sur les neuf que compte le recueil. Les quatre derniers textes sont de véritables petits bijoux d'humour noir qui vous feront sûrement grincer des dents. D'accord, ce livre-là n'est pas en poche, mais le prix n'en est pas loin. Non ? (*NéO* « Fantastique Science-Fiction Aventures »).

■ L'association de Jean-Marc Ligny - l'un des auteurs les plus personnels révélés dans *Futurs au présent* - et de Dominique Goult a produit l'un des livres les plus durs jamais écrits sur la guerre dans le cadre de la collection *Anticipation*, collection où ce thème est pourtant souvent revenu. Mais c'était en général sous la plume d'auteurs bellicistes, alors que Ligny est bien connu pour ses positions progressistes. **Kriegspiel**, avec ses courts chapitres, entraîne le lecteur vers la révélation finale à un rythme haletant, que les rares passages paisibles ne font que



MOORCOCKOGRAPHIE

- Au moment où sort *Hawkmoon - le jeu*, l'intégralité du *Cycle des Runes* commence à paraître chez Presses-Pocket (voir détail dans l'article sur le jeu).
- Quant à *Stormbringer*, les fans pourront dévorer « *Le navigateur sur les mers du destin* » (toujours Presses-Pocket) où Elric rencontre Hawkmoon, Erikasé et Corum.
- A propos de Corum, le cycle du troisième des *Champions Éternels*, va être réédité puis complété par une nouvelle maison d'édition nantaise : l'Atalante. Vous pourrez découvrir « *Le chevalier des épées* », « *La reine des épées* », « *Le roi des épées* », puis « *La lance et le taureau* », « *Le chêne et le béliar* », « *Le glaive et l'étalon* » (tous trois inédits). Nous vous en reparlerons.

Joe Casus

rendre plus efficace. Rappelez-vous - It's more fun to compete ! (*Fleuve Noir* « Anticipation »).

■ Fleuve Noir encore avec **Le monde de la Terre Creuse**, une tétralogie d'Alain Paris décrivant - encore ! - une uchronie où les nazis ont gagné la 2ème Guerre mondiale. Mais Paris a su se déprendre de cette tarte à la crème sans sombrer dans les clichés. Si les nazis ont gagné, c'est en atomisant les États-Unis, ce qui a eu pour effet d'irradier à mort une bonne partie de la population terrestre. Huit siècles après l'holocauste, nazis, Japonais, Incas, Espagnols et musulmans se partagent un monde moyenâgeux. Dans le premier volume, Arno von Hagen, fils d'un junker d'Ukraine, voit sa famille et sa maison anéantie - d'une manière parfaitement ignoble - suite à une dénonciation. Sa vengeance, bien évidemment contée dans les tomes suivants, prendra des détours pour le moins inattendus. Disons-le tout net, il y a des hauts et des bas, tant dans le style que dans les péripéties, mais le résultat est au bout du compte plutôt intéressant - et puis, d'abord, c'est toujours réjouissant de voir les méchants punis, non ? (*Fleuve Noir* « Anticipation »).

Les outsiders

■ Presses-Pocket change de présentation pour adopter une nouvelle maquette que je vous laisse découvrir, mais sachez désormais que rien n'entache les couvertures de Siudmak. Outre *L'étoile du danger*, dont je vous parle plus haut, deux titres viennent de paraître sous ce nouvel aspect. **Le masque**, de Stanislas Lem, est un curieux recueil de nouvelles, jadis publié chez Calmann-Lévy.

On y retrouve ces univers kafkaïens et cet humour si particulier qui ont fait une partie de la réputation de l'auteur polonais le plus connu en Occident. **Triton**, un énorme roman signé Samuel Delany, est un livre difficile, ardu, à la structure complexe et brillante, description hallucinante de précision d'un monde futur original et cohérent. Faites l'effort d'y entrer, vous ne le regretterez pas ! Avant de changer de présentation, Presses-Pocket a réédité **Les dédales démesurés** de Philip K. Dick¹, réédition d'un excellent recueil Casterman, et **Le privé du cosmos**, space opera parodique signé Philip José Farmer, paru à l'origine sous le pseudonyme de Kilgore Trout - celui-ci étant un auteur mythique inventé par Kurt Vonnegut Jr. (Presses-Pocket « Science-Fiction »).

■ Un bon roman d'Andreven, chez J'ai Lu, **La trace des rêves**. Onirisme, étrangeté, récit sans faille... Une fin un peu décevante, peut-être. (*J'ai Lu* « Science-Fiction »).

■ **Sur des mers plus ignorées...**², troisième roman de Tim Powers publié en France, n'est pas un livre de SF, mais bel et bien de fantastique. Si vous avez aimé *Les voies d'Anubis* plutôt que si vous êtes un fan du *Palais du Déviant*. (*J'ai Lu* « Science-Fiction »).

■ Nouvelle collection se voulant « populaire », « Science-fiction », aux récemment créées éditions Patrick Siry, a publié huit titres d'un coup, dont **Cocktail** de Jean-Pierre Hubert est le plus long et le meilleur. Encore une fois, Hubert fait preuve d'un imaginaire riche et varié, unique dans la SF française actuelle. Surtout, ne vous laissez pas arrêter par l'aspect rebutant de la couverture... (*Siry* « Science-Fiction »).

Roland C. Wagner

- 1) Les fans de Dick apprécieront cette nouvelle authentique, politique et quasi science-fictionnelle : *Le Monopoly* est maintenant en vente, traduit en russe, dans les pays de l'Est.
- 2) « *Les voies d'Anubis* » (dont l'action se déroule sous l'ère victorienne à Londres) et « *Sur des mers plus ignorées...* » (mélangeant piraterie, Caraïbes, vaudou et Barbe-Noire) devrait « inspirer » tout amateur de système de magie original, avec son monde bien particulier. Un univers dont l'adaptation en jeu de rôle serait originale et bienvenue.

Joe Casus

STAR WARS,

et...

WHARP!

Jeux Descartes



Ce n'est pas de leur faute,
ils sont dessinés comme ça!

inspi BD



Dans la BD, c'est comme dans les jeux de rôle (mais pas ailleurs, je vous assure), à toutes les époques, les héros sont plutôt sympathiques et les méchants ont l'air méchant (1). C'était déjà vrai au Moyen-Âge, par exemple en Angleterre, à la cour du roi Artu, cour décrite d'une manière très personnelle et surprenante, dans **Les Héros Cavaliers**, la grande ourse. On peut aussi dire la même chose de la Bretagne, pays des Dieux et des intrigues de palais, et ce n'est pas Gwen, petit-fils de Konan Mériadec qui me contredira si jamais il revient vivant de son long voyage, de son séjour Ailleurs et de son retour aux sources, si j'ose dire (**Les Ecluses du Ciel**, **Avalon**). Si on va par là, c'est n'importe où en France que cela aurait pu arriver, comme dans **La Traque**, quatre courtes histoires dont on ne sait pas où se séparent exactement le fantastique du réel, si même ils se séparent un jour... C'est bien beau tout ça, si vous jouez à **La Table Ronde**, **Légendes Celtiques** ou **Pendragon**, mais plus près de nous, qu'en est-il ? Au hasard, prenez dans une main **Les Trois Mousquetaires**, dans l'autre **Sanguine**, et en face de vous vos joueurs préférés. Et hop, la transformation s'opère, sans hésiter, vous gagnez un scénario se passant en pleine guerre de religion, au XVIII^e siècle. Avec les bons, les méchants, les justes et les mécréants, l'amour et la haine... tout quoi !

Après, on pourrait croire que ceux qui, dépités de ce qu'ils voient autour d'eux, créent leur propre monde pour y faire évoluer leurs propres héros (pas toujours très propres les héros, mais bon, je n'insiste pas...), vont en faire des mondes parfaits, idéaux, où les gens sont généreux et purses leurs âmes... Avec des fleurs pour le régal des yeux et du nez et des oiseaux pour celui des oreilles (et pas le contraire, êtes-vous déjà rentrés dans une volière avec des centaines de piafs et du guano

partout ?). Hé bien NON ! (2) Je suis en mesure de vous révéler que les créateurs de mondes dits « d'héroïque fantasy » s'inspirent de ce qu'ils voient dans le monde réel... Regardez **Le masque de Taï Dor**, ce ne sont qu'intrigues, mauvaise foi et combats acharnés pour s'attribuer un trône et beaucoup d'argent. Examinez **Le Mercenaire**, **Le sacrifice**, le pauvre héros est obligé de se battre (?) pour sauver la vie d'un pauvre enfant, et quand on voit le résultat, on se demande vraiment à quoi servent tous ces efforts et tout ce sang versé. Une chance que les décors soient extraordinaires. Enfin, délectez-vous avec **Le Maître des Brumes**, **La route vers Glimrock**, le début d'une fantastique quête pour un maître d'armes hors du commun, dans des circonstances fabuleuses... Il est amoureux, elle a disparu dans des conditions peu claires, il a une chance de la retrouver, alors il y court et d'autres vont l'en empêcher... Classique ! C'est bien ce que je disais au début ! Mais là aussi, si vous aimez faire jouer à **AD&D**, **Role Master**, **WFRP** (en français aujourd'hui) ou **Harnmaster**, l'adaptation est quasi immédiate. Pour d'autres, comme **Réve de Dragon** ou **The Oriflam** la Translated Trilogy (**RuneQuest**, **Stormbringer**, **Hawkmoon**), un petit travail de mise au point fournira des scénarios cohérents, ces aventures pouvant bien entendu se dérouler dans n'importe lequel de vos univers de jeu favoris.

Surtout, n'allez pas croire que les Orientaux valaient mieux que les autres... Si on en croit **Le Vent des Dieux**, **Lapin-tigre**, il devait être plus facile de mourir (plus ou moins honorablement, certes) que de vivre dans cet environnement à la fois barbare et raffiné qu'affectionnaient les samouraï et leurs maîtres. A conseiller à tout amateur de **Oriental Adventure**, **Bushido**, **RQ/Land of Ninja** et autre **GURPS/Japan**, c'est parfois difficile à lire mais l'intrigue, depuis le premier

épisode, vaut son pesant de cacahuètes.

Si vous préférez la science-fiction (*Space opera*, *Traveller*, *Méga*, *Space Master*, *MegaTraveller* (voir p. 68) et autres arpenteurs du futur), ne vous inquiétez pas, vous allez être servis. A propos, qu'est-ce que c'est la SF ? Selon certains philosophes : « La science-fiction n'est rien d'autre qu'une projection de notre expérience vers l'avant, une prospection intellectuelle, destinée à la fois à justifier notre crainte de l'inconnu et à tenter d'en exprimer rationnellement l'irrationnel » (Lao-Tseu, Ainsi parlait Mr Spock, livre IV, ch 8, verset 12). En clair, dans la SF, rien de nouveau sous les soleils, si ce n'est quelques méga-octets d'idées, proprement stockées et mises en réserve sur ce merveilleux support d'information qu'est le papier. Dans **Beattifica**, **Blues 2**, la Terre est à l'état de cataclysme pré-post-atomique et les sous-vivants se battent comme des chiffonniers pour quelques plaquettes d'hallucinogène. Pour John Difool, que ce soit à la fin de son histoire officielle (**L'Incal VI**, **La cinquième essence**, 2^e partie) ou avant qu'elle ne soit portée à la connaissance du grand public (**Avant l'Incal**, 1^{ère} partie), rester vivant pose toujours le même problème presque insoluble, et pourtant il y arrive. A noter que l'on trouve dans ce dernier album une description parfaite du « quartier chaud » idéal pour n'importe quelle mégapole du futur. Et en imaginant que les Terriens ne se soient pas détruits eux-mêmes pendant la fameuse WWII, ils ont alors entrepris de coloniser leurs environs stellaires immédiats, mais ce n'est pas toujours très réussi comme opération (**Les Colonisateurs**).

Passons à présent au présent ! Je veux dire par là aux aventures contemporaines de figuration narrative. On ne peut constater qu'une seule chose : elles suivent exactement le même schéma. Un point c'est tout. Ces pauvres héros de **Les Enfants de la Salamandre**, **Angie**, venus d'on ne sait où, sont traqués comme des bêtes sauvages à la fois par d'abominables fanatiques religieux (du moins ça y ressemble) et des agents des forces spéciales de sécurité dont on ne voit jamais le visage. C'est louche, mais moi, si je faisais jouer à **Chill**, ou même à **Psi-world**, je sais ce que je pourrais en faire... Et les super-héros à propos (**Marvel Super-héros**, **Super World**, **DC Heros**, **Villains and Vigilants**), que sont-ils sinon une tentative pour lutter contre les penchants désagréablement destructeurs de leur contemporains ? Jamais depuis qu'ils existent, le monde n'était aussi proche de la catastrophe nucléaire que dans **Les Gardiens**, **Laurie**. Et tout ça à cause de quoi ? Certainement des idées loufoques de l'un d'entre eux, à moins que ce ne soit qu'un leurre, un piège de plus pour les super-villains... Comment savoir ? Alors *wait and see*, la solution est pour bientôt. Pratiquement en même temps que la sortie en français des règles de **Marvel Super-héros** (voir p. 38), une nouvelle pièce est apportée au dossier « plus ça va, moins ça va », au travers de la parution de plusieurs albums, format « comics » et couverture cartonnée, relatant les aventures d'une part de Batman (**Vengeance Oblige**, T1 et T2) et d'autre part de Spiderman (**La Mort du Chasseur**, T1 et T2), tous deux membres de l'écurie Marvel. Il était plus que temps que le lecteur francophone réalise de lui-même et apprécie à leur juste valeur les exploits qu'ac-

complissent journalièrement ces vaillants défenseurs de la Loi, la Justice et de « l'American Way of Life ». Amen.

Attention, ce qui précède n'est pas forcément exact (3) et toute tentative de généralisation des attitudes humaines est vouée, à plus ou moins brève échéance, à l'échec ! Des preuves, hurle la foule en délire, des preuves ! Il y en a dans **Dar Shak**, **La main des Dieux**, où l'on voit qu'il existe une organisation galactique pour la paix, la très fameuse O.W.E., au sein de laquelle cohabitent plusieurs races, oeuvrant pour le bien et le développement harmonieux de tous. On y découvre en prime une genèse des principales races humanoïdes connues, dont les héros de l'histoire ne se sont pas encore remis. Des preuves encore, bien qu'au second degré, sont apportées, presque malgré eux, par Laureline et Valérien (**Sur les frontières**). Avec quelques rescapés de *Galaxy*, ils sont prêts à tout, même au pire, pour retrouver et faire revivre leur monde d'origine, dans plusieurs siècles d'ici... C'est bien la preuve que ces descendants de la Terre ont trouvé, quelque part dans le temps et l'espace, des raisons de croire et d'exister, non ? Un peu comme si le Père Noël existait pour de bon...

Par ordre d'apparition à l'écran :

- Les Héros Cavaliers, T2 : La Grande Ourse. Cothias et Rouge. Glénat.
- Les Ecluses du Ciel, T4 : Avalon. Rodolphe et Allot. Glénat.
- La Traque. Marc-Renier. Editions du Miroir.
- Sanguine. Sokal et Populaire. Cas-terman.
- Le Masque de Taï Dor, T2. Rodolphe, Le Tendre et Serrano. Novedi.
- Le Mercenaire, T4 : Le Sacrifice. Segrelles. Glénat.
- Le Maître des Brumes, T1 : La Route vers Glimrock. Eric et Dufaux. Glénat.
- Le Vent des Dieux, T4 : Lapin-tigre. Cothias et Adamov. Glénat.
- Les Enfants de la Salamandre, T1 : Angie. Renaud et Dufaux. Dargaud.
- Les Gardiens, T5 : Laurie. Moore et Gibbons. Zenda.
- Batman, Vengeance Oblige, T1 : L'aube Noire et T2 : Nuit Blanche. Mazzuchelli et Miller. Comics USA.
- Spiderman, La mort du chasseur, T1 : Le Bourreau et le Cercueil. T2 : Mort et Résurrection. Zeck et DeMatteis. Comics USA.
- Beattifica, Blues 2. Griffio et Dufaux. Dargaud.
- Une Aventure de John Difool, l'Incal VI, La Cinquième Essence, 2^e partie. Moebius et Jodorowsky. Les Humanoïdes Associés.
- Une Aventure de John Difool, Avant l'Incal, 1^{ère} partie. Janjetov et Jodorowsky. Les Humanoïdes Associés.
- Les Colonisateurs. Azpiri. Delcourt.
- Dar Shak, T2 : La Main des Dieux. Patrito. Glénat.
- Valérien agent spatio-temporel, T13 : Sur les Frontières. Mézières et Christin. Dargaud.

André Foussat

1 - La secrét. (2) m'a bien dit d'éviter les répétitions, mais là je ne vois pas comment.

2 - (NdT) Peut-être « secrétaire de rédaction » ? Mais j'hésite encore...

3 - Ce mot, en majuscules, doit être prononcé avec force, merci.

4 - (NdT secrét.) Encore heureux, j'allais partir en pleurant...

*Pas besoin
d'embuscades,
il y a des boutiques
pour ça...*

LA VOUIVRE

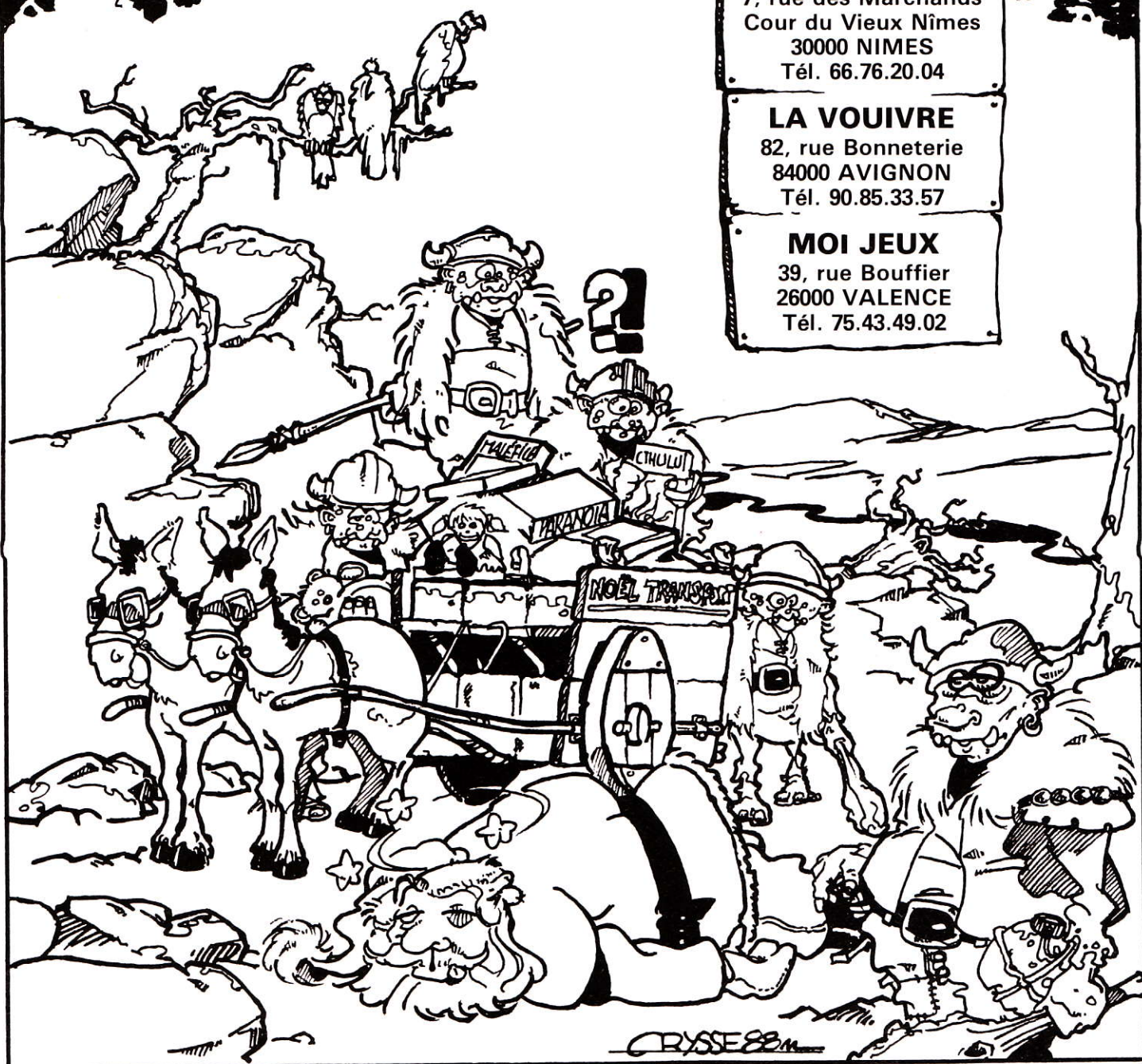
7, rue des Marchands
Cour du Vieux Nîmes
30000 NÎMES
Tél. 66.76.20.04

LA VOUIVRE

82, rue Bonneterie
84000 AVIGNON
Tél. 90.85.33.57

MOI JEUX

39, rue Bouffier
26000 VALENCE
Tél. 75.43.49.02

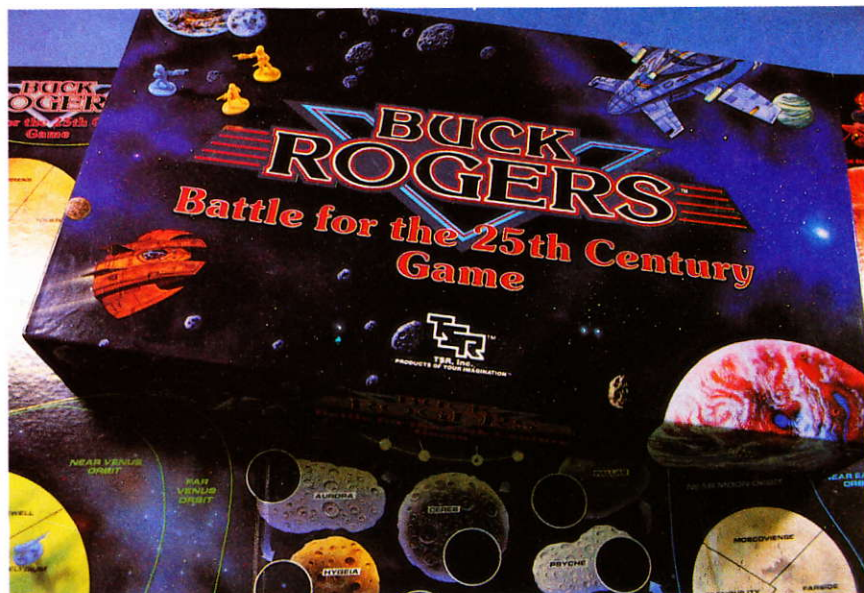


TÊTES D'AFFICHE

A nos lecteurs : vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger d'un jeu de rôle ou d'un wargame sans l'avoir pratiqué longuement. Néanmoins, notre vocation est de vous informer le plus rapidement possible du contenu et de l'intérêt des jeux. C'est là l'objectif de la rubrique Têtes d'Affiche, vous donner le plus rapidement possible des informations grâce à l'avis éclairé -nous l'espérons- de spécialistes. En aucun cas il ne s'agit d'une critique détaillée et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en 30 lignes ?).

Vous trouverez trois abréviations à côté des noms de jeux. Elles en signalent l'origine. V.O. : jeu en langue étrangère. V.F. : traduction française d'un jeu étranger. V.O.F. : jeu français. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle.

Merci de votre attention.



BUCK ROGERS

V.O.

Méga-galactique !

J'avoue que j'étais méfiant en voyant cette immense boîte regorgeant de petites figurines plastique de couleurs différentes. Hé bien non, c'est un excellent jeu. Si, si, d'ailleurs je vais vous expliquer. D'abord, vous pouvez oublier Buck Rogers, ce serait Tintin et Milou que ça serait pareil. Les six personnages tirés de la BD ne servent qu'à donner aux joueurs un « plus » au combat.

Reprenons au début : le gigantesque plateau de jeu est divisé en deux représentations. Une du système solaire (où les planètes tournent) et une des planètes, divisées en zones. Un paquet de cartes distribué au départ décide des zones planétaires (différentes à chaque partie) détenues par les joueurs, puis on range ces cartes pour le reste du jeu. Maintenant, le but du jeu est de contrôler 15 zones, ou trois systèmes planétaires, enfin bref, de détruire les autres ! Chaque joueur (de deux à six) commence avec 8 soldats, 4 chasseurs, 2 usines, 2 « gennies » (des humains génétiquement conçus pour le combat) et 1 transport. Les usines produisent au choix à chaque tour : 2 soldats, 2 gennies, 1 chasseur, 1/2 usine, 1/2 satellite tueur ou 1/2 bombardier. Les trans-

ports peuvent contenir jusqu'à 5 soldats ou 1 usine. Les gennies ne peuvent pas quitter la planète où vous les avez placés. Les combats se font avec des dés à dix faces. Voilà.

Maintenant, le jeu se complique par le mouvement des planètes. Celles-ci tournent autour du soleil, et selon les tours, sont plus ou moins proches les unes des autres. Votre stratégie doit en tenir compte. De plus, on détermine au hasard à chaque tour l'ordre de jeu.

Simple ? D'accord, ça c'était le jeu de base, voici quelques règles avancées (que je vous conseille fortement d'utiliser). D'abord, votre carte « Leader » (Bck ou un autre) vous donne désormais un pouvoir que vous pouvez utiliser à chaque tour. Les gennies ont des pouvoirs différents suivant les planètes où ils se trouvent. Vos chasseurs, bombardiers et transports n'avancent plus aux mêmes vitesses. De plus, il est possible (mais c'est risqué) de passer très près d'une planète ou du soleil pour aller plus vite. On peut également se rendre ou retraiter, faire des opérations de commando, remplacer ses pièces par d'autres, laver le cerveau des leaders ennemis, etc. Il y a plusieurs buts du jeu possibles.

Les règles optionnelles rendent ce jeu complètement délirant et passionnant. Notez bien au départ celles que vous utilisez pour éviter les contestations.

Un très bon jeu.

Frédéric Blayo

Jeu de plateau en américain édité par TSR.

jeux de rôle

2300 AD

Le retour du bâtard...

V.O.

Voici donc 2300 AD, la seconde édition de Traveller 2300, l'autre jeu de rôle de SF de GDW (voir la Tête d'Affiche de CB n°36).

Ce qui frappe en lisant les règles de 2300 AD c'est l'absence de référence à son prédécesseur, comme si GDW en avait honte ! Il semble en effet qu'il n'ait été qu'un brouillon incomplet, préfigurant cette version. Le lecteur attentif remarquera peut-être deux ajouts capitaux : la possibilité de progresser grâce à l'expérience, absente dans Traveller 2300, et une meilleure description de l'univers. C'est sans doute ce dernier qui fait tout l'intérêt du jeu, car le futur décrit n'est pas si improbable que cela. Les grandes puissances (Chine, Amérique, France, Texas...) ont colonisé l'espace (nous avons échappé à l'utopie numéro un des produits de ce type : le gouvernement mondial...).

Le système de jeu, simple mais non simpliste, est inchangé mis à part des ajouts mineurs. L'amateur d'humour au second degré appréciera les cinq nouvelles races d'extra-terrestres, franchement ridicules... Quant à la présentation, les avis divergent : s'il est appréciable de trouver des illustrations pour toutes les pièces d'équipement, il est dommage que leur qualité soit très moyenne.

A l'instar de Fasa et de ICE, 2300 AD possède « son » jeu de combats spatiaux : Star Cruiser. Avis aux amateurs !...

Fabrice Lamidey

2300 AD est un jeu de rôle de space opera en américain édité par Games Designers Workshop.

SPACE MASTER

Etoiles, étoiles...

V.O.

Le Space Master nouveau est arrivé ! Cette seconde version du jeu de science-fiction de ICE, basé sur le même système complexe que Rolemaster, ne présente pas en elle-même d'innovation réelle.

Les trois livrets (Player Book, GM Book et Tech Book), remplaçant Future Law et Tech Law sont d'une lecture plus agréable que leurs prédécesseurs. Les mécanismes de jeu, inchangés, sont complétés par feu le Space Master Companion. On peut noter l'apparition de plusieurs talents comme « sniping », forme particulière d'embuscade, ou « quick draw », le tir instinctif. D'un autre côté, il est dommage que les exemples de « culture » aient disparu sans laisser de trace.

Les nouveaux talents ne sont pas le seul apport original à cette seconde version. Notons la description de trois « corporations » sous forme

de tableaux synthétiques dont il est facile de s'inspirer, les plans de neuf vaisseaux très agréables à utiliser ainsi que certaines précisions concernant les blessures et leur guérison, qui comblent le vide laissé par la précédente édition.

Regrettons l'ajout de nouvelles tables de toucher et de critique qui s'additionnent à celles nombreuses, déjà existantes. En tout le jeu compte pas moins de 27 tables (respectivement 12 et 15). Essayer donc de faire un écran avec tout ça !

Que les possesseurs de l'ancienne version se rassurent, si leur boîte est ipso facto obsolète, il n'en va pas de même des modules qui restent pleinement compatibles.

Cette nouvelle versions de Space Master n'est que le premier volet d'une trilogie qui comptera bientôt un jeu de combats de vaisseaux spatiaux : Star Strike, et une simulation de combats en armures : Armored Assault. La politique d'ICE semble donc être de créer une gamme de produits calquée sur celle de FASA (Renegade Legion et Battletech) afin de profiter de la « mode » outre-Atlantique en ce domaine.

L'avenir dira si son calcul s'avère exact...

Pierre Lejoyeux

Jeu de rôle de space opera en américain édité par ICE.

jeu de plateau

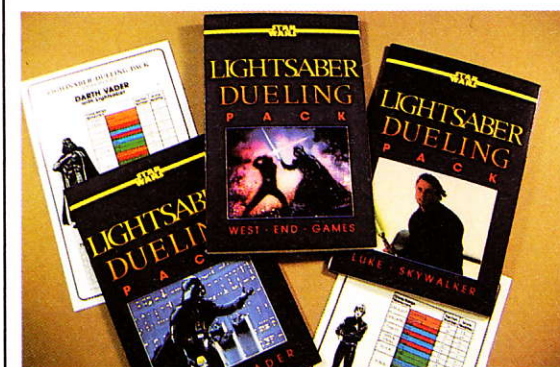
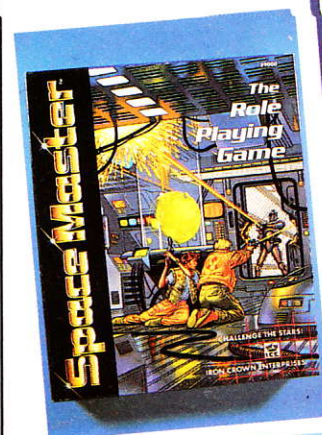
DARK FUTURE

V.O.

USA-1995 : Le drapeau blanc est déchiré

Comme le laisse comprendre le sous-titre sur la boîte (« Le jeu des guerriers de l'autoroute »), Dark Future est une simulation de combats automobiles. C'est aussi le second jeu Games Workshop présenté en grosse boîte luxueuse, contenant environ 500 kg de matériel divers : des voitures, des motos, des armes, des sections de route, des armes, des pions cartonnés pour les obstacles, le sable et les mines, des armes, quelques dés à 6 faces, un livret de 100 pages de règles (!), une règlette en plastique pour mesurer les distances de tir et un astucieux bidule en carton à utiliser en cas de tête-à-queue. On y trouve aussi des armes à coller sur les véhicules (pour les décorer...). Les voitures en plastique fournies ne sont pas particulièrement réussies, on peut même dire qu'elles sont moches, mais Dark Future présente l'avantage d'utiliser une échelle (environ 1/60 ème) facilement trouvable dans toutes les bonnes charcuteries de jouets. Les armes (il y en a, si, si) s'adaptent très facilement aux modèles du commerce. Un petit conseil en passant : collez les roues pour éviter les mouvements intempestifs.

Malgré l'autre inscription du couvercle de la dite boîte (« 3D Roleplay Game »), Dark Future n'a strictement rien d'un jeu de rôle. Un bon



tiers du livret de règles décrit pourtant le contexte du monde avec un grand luxe de détails et on peut imaginer, on en a l'habitude chez GW, l'arrivée plus ou moins prochaine d'une série de compléments (le premier, White line Fever, doit sortir sous peu).

Pour les vieux routiers (Gag !) qui connaissent déjà Car Wars, Dark Future paraîtra un peu simple, offrant nettement moins de construction de véhicules ou de déplacements, au profit d'une plus grande rapidité de jeu. Un système simplifié (c'est possible...) de règles permet de jouer sa première partie moins d'une demi-heure après avoir ouvert la boîte, ce qui est appréciable. Et on peut utiliser l'ensemble des règles, facilement, grâce à des tableaux clairs regroupés en fin de livret, après une seule lecture.

Des illustrations dans le plus pur style Mad Max complètent le livret et la couverture de la boîte de ce jeu à la fois simple, rapide et distrayant, bien qu'un peu cher une fois arrivé de ce côté-ci de la Manche.

André Foussat

Simulation de combats routiers, édité en anglais par Games Workshop. Prix : environ 290 F.

wargames

SOLDIERS

Embûches pour les soldats

V.O.

En ouvrant la boîte de Soldiers, j'ai pensé avoir entre les mains un remake de Ambush (VG), bien connu de nos lecteurs. Les joueurs actionnent entre 9 et 30 soldats, l'échelle est la même (une case pour 10 mètres) et le système des actions réalisées par les personnages est tout à fait comparable. Mais là s'arrêtent les similitudes, tant il ne semble pas exagéré de dire qu'avec Soldiers, West End Games signe un excellent jeu sub-tactique. La toile de fond est naturellement la France en 1944, les protagonistes sont Allemands et Américains. L'originalité du jeu réside dans le système du « cycle de commandement » et de la prise délibérée de risques. En gros, vous avez le choix, à chaque tour de jeu, entre agir avec prudence et en prendre plein la figure, ou bien saisir l'initiative en acceptant des risques supérieurs. Dans les deux cas, le problème est de savoir si vos hommes tiendront le coup, physiquement et moralement. Rien n'est moins évident. Le niveau de risque que vous acceptez détermine si vous avez ou non l'initiative, mais également le genre et l'intensité des opérations que peuvent mener vos hommes. L'un et l'autre étant intimement liés, il vous appartient de savoir quand prendre des risques et dans quelle proportion... en espérant que vos hommes seront à la hauteur du héros que vous êtes. Les soldats sont repartis en unités gérées par écrit en ce qui concerne l'armement. Côté matériel : quatre cartes partiellement géométriques, 300 pions (qui ne sont pas trop jolis au contraire

des cartes), sept scénarios mais l'auteur annonce dès maintenant que son jeu est un système qui va faire des petits.

Ce n'est pas un rival de Ambush (qui se joue en solitaire), ni de SL/ASL, dont l'approche est très différente. Par conséquent, je recommanderais ce jeu à tous ceux qui aiment le sub-tactique 2e GM, et plus particulièrement les casse-cou.

Jean-Baptiste Dreyfus

Wargame sub-tactique édité en américain par West End Games.

THE GREAT PATRIOTIC WAR

V.O.

La simplicité souffle sur la steppe

L'épidémie est venue d'Avalon Hill, avec ses règles de base en quatre pages pour Russian Front, Flight Leader, Tac Air. Le virus a touché SPI, avec son premier « lighting game » : Onslaught. GDW ne pouvait être épargné : avec The Great Patriotic War(1), la simplicité a encore marqué un point. 1941-1945, des tours d'un mois et demi, avec des règles que tout wargameur un peu expérimenté apprendra en une demi-heure, 240 pions à peine, et néanmoins TGPW paraît réserver aux joueurs à la fois le plaisir du jeu et la fidélité de la simulation. Frank Chadwick et Brad Hay (sans capitales - drôle de pseudo !) se sont dit que l'on pouvait faire de la bonne soupe dans de vieux pots, surtout avec de bons ingrédients, et surtout si on est bon cuisinier ! Résultat : un système de jeu d'une simplicité biblique, mais d'une réelle finesse, mine de rien. Essentiellement, le tour d'un joueur se compose de : mouvement des blindés, combats, mouvement général (blindés bis + infanterie). Autrement dit, si l'infanterie doit combattre, il faut qu'elle vienne au contact un tour à l'avance, ce qui oblige le joueur à penser à sa stratégie au lieu de se débattre avec des petites règles d'empilement ou autres (en fait d'empilement, y a pas plus simple : un pion par case). Avec ça, vous pouvez vous lancer dans toute la guerre si vous avez une longue journée, ou dans l'un des cinq scénarios courts si vous n'avez qu'une petite soirée.

A signaler aussi, une carte plastifiée de façon originale.

Ajoutez qu'en prime, GDW vous offre un mini-jeu sur la bataille de Moscou, avec trois douzaines de pièces. De quoi initier un débutant, ou occuper une à deux heures plus agréablement qu'en jouant un tour et demi d'un « monster » qu'on ne finira jamais.

Bref, je vais me plonger dans la Grande Guerre Patriotique et vous ferai part sans faute des impressions des testeurs.

Frank Stora

Wargame édité en américain par GDW.

(1) C'est comme cela que l'histoire officielle soviétique appelle la Deuxième Guerre Mondiale, car dans le fond, Tovaritch, il ne s'est rien passé avant le 22 juin 1941 qui vaille la peine d'en parler - et après, bien sûr, le Pacifique, l'Afrique, l'Italie, la France : brouillies !

autres...

LIGHTSABER DUELING PACK

V.O.

« Use the Force, Luke... »

Star Wars, le jeu de rôle, vous proposait d'incarner un rebelle, parmi tant d'autres, dans la lutte contre l'Empire tout puissant et ses implacables sbires. Ce « complément » (on ne peut pas appeler parler de « supplément », puisque c'est un jeu en lui-même) vous offre la possibilité d'être, le temps d'un combat seulement, Luke Skywalker, ou encore son ennemi le plus terrible, Darth Vader (Dark Vador, en français dans le texte, m'a toujours fait mourir de rire...). Présenté sous la forme de deux livrets, un pour chaque combattant, il s'agit d'une utilisation particulière du système de jeu « Lost Worlds » de Nova Game Designs, dans laquelle les capacités très spéciales, il faut le dire, des deux protagonistes ont été intégrées. Bien sûr, ils sont très forts tous les deux et savent faire avec un sabre (laser ou non) tout ce qu'un combattant digne de ce nom... (cette phrase, bien qu'incomplète, se suffit à elle-même.) Mais ils maîtrisent tous deux la Force, bien que dans des buts contraires, et cette différence est rendue dans le mécanisme du jeu. Par exemple, Dark Vador (je craque !) peut tenter d'influencer Luke pour lui faire rejoindre les rangs de l'Empire et le Côté Obscur, tandis que Luke peut essayer de faire basculer son ennemi mortel, et de le convaincre d'utiliser ses pouvoirs pour la bonne cause... Une pierre de plus dans l'édifice de la lutte entre le Bien et le Mal, mais aussi un moyen simple et distrayant de jouer, après quelques minutes d'apprentissage, en attendant que commence une partie de jeu de rôle, pendant que vos co-aventuriers créent leur personnage où qu'ils accaparent le maître de jeu pour régler des problèmes ne vous concernant (peut-être) pas.

André Foussat

Jeu édité en américain par West End Games. Prix de vente : 129 F.

jeu avec figurines

COMMAND DECISION

V.O.

Le plomb se modernise

Le boom des figurines n'est un secret pour personnes, et plus spécialement dans les périodes classiques, antique-médiévale et napoléonienne. Command decision intéressera les passionnés de figurines et de

modélisme 2^e GM. Il s'agit en effet pour Frank Chadwick (Team Yankee, The Third World War) de donner aux joueurs un instrument pratique, facile à jouer et très réaliste. Dans la boîte vous trouverez un livret de règles (de base et avancées) permettant de jouer aux échelles 1/285 (1/300), 15 mm, 20 mm (1/72-1/76). Pas trop de complexité et un excellent rythme de jeu. Vous trouverez également 6 scénarios composant une campagne : « Le corridor de Stolberg ». Six scénarios c'est peu me direz-vous ? Mais il est tellement facile de les créer soi-même ou de se procurer le fameux « Scénarios for wargames » de Charles Grant (WRG). Vous trouverez aussi un très intéressant opuscule décrivant l'organisation, au véhicule près, des unités engagées au cours de la guerre entre 1941 et 1945 pour les nations suivantes : Allemagne, Italie, URSS, Royaume-Uni et Etats-Unis. C'est à mon avis un document extrêmement précieux pour les amateurs, les chercheurs et les concepteurs de jeux. Chaque formation, selon la moyenne de la nation considérée et l'année de guerre, est classée en « bleus », « expérimentés », « vétérans » ou « élite », un niveau moral chiffre accompagnant le niveau de qualité. Enfin, on trouve un livret synthétisant en tableaux les caractéristiques utiles des véhicules de combat employés par les belligérants cités plus haut. On signalera les définitions simples et très réalisme de bon aloi.

Jean-Baptiste Dreyfus

Jeu de guerre moderne avec figurines, édité en américain par Games Designers Workshop.

suppléments

ZONE +

V.O.F.

Un gadget bruyant

Désormais le relatif silence ne sera plus l'apanage des parties de jeux de rôle. Dans le supplément au jeu de rôle Zone, vous est livré un 45 tours à décrasser les oreilles (starring les Mouse Moment et Les Satellites). Mais comme si cela ne suffisait pas vous trouverez un nombre incroyable de choses utiles dans ces 44 pages made in france. Dans l'ordre : des précisions et ajouts de règles (genre Repérer un truc chelou), une méthode de combat de groupe (dont les termes d'unités, de test de moral, de facteur de dégâts ou de mouvement devraient évoquer quelque chose aux lecteurs de la deuxième partie de notre magazine), des nouveaux stremons (du psychobilly au bidasse), des conseils au maître de jeu, deux pages sur les dialectes et les monstres du sud (Cong ! Vise un peu le kéke !), trois scénarios (dont nous ne révélerons rien), des nouvelles, des tables de rencontres, des figurines en carton... STOP !

AQUILA

DES NOUVEAUTES TOUS LES MOIS



SCENETTE S03

COLLECTION CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

Sortie de l'ensemble des personnages de la légende répartie sur cinq mois.



GUENIEVRE



LE ROI ARTHUR

**DERNIERE
MINUTE**

SORTIE D'UNE GAMME

S.F
LE 6 DECEMBRE

AQUILA - 320, rue Saint-Honoré - 75001 Paris - Tél. : (1) 48 86 32 17
LUDODELIRE DIFFUSION - 27, rue du Chemin Vert - 75011 Paris - Tél. : (1) 48 07 41 04

Et en plus à l'intérieur ça devient clean et bien dessiné. Où s'arrêteront-ils ?

Pierre Rosenthal

Supplément en français pour le jeu de rôle Zone édité par Siroz Productions.

ANASHIVA REAHNA

V.O.F.

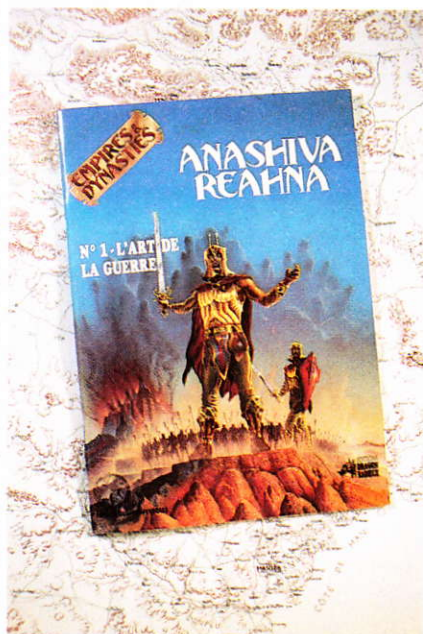
N°1. L'art de la guerre

Dans le monde d'Empires & Dynasties, l'armée impériale a un rôle important. Et le moins que l'on puisse dire est qu'elle était peu décrite dans la boîte de base.

Heureusement ce supplément de 62 pages vient combler très efficacement ce manque. Vous y trouverez les carrières, la hiérarchie, le matériel, la politique. Les amateurs de règles trouveront un moyen de régler les combats de groupes, et des précisions sur la localisation des dommages. Enfin, ce supplément est complété par un gros scénario et une carte détaillée de l'Empire de Ney-Dora.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Empires & Dynasties publié par les Editions du Dragon Radieux.



GLORANTHA

V.O.

La bible...

Sous-titrée « Genertela, le creuset des guerres des Héros », cette boîte bien remplie contient trois livrets. Le premier (40 p.) est consacré au monde de Glorantha, ses différents plans, son histoire, les langues etc. ; le second (100 p.) détaille tout le continent de Genertela, région après région, cartes à l'appui ; enfin, le troisième (36 p.) indique com-

ment créer des personnages originaires des régions détaillées.

Il est difficile de parler en quelques lignes d'un tel travail. C'est la première fois depuis la création de RuneQuest que certaines provinces sont décrites. On découvre ainsi de nombreuses facettes inconnues de Glorantha. Même des régions connues comme Prax ou Sartar recèlent des surprises, et quand on s'aperçoit qu'elles ne couvrent que quelques pages seulement, on se rend compte de l'ampleur et de l'ambition de ce supplément.

C'est aussi un plaisir à lire et à découvrir. Chaque région est minutieusement défrichée : religion, habitants (humains et non-humains), géographie, système politique, villes et lieux intéressants etc. Plus des tables d'événements courants, peu courants et rares, donnant d'innombrables idées de scénarios.

Désormais, c'est LA boîte à avoir pour jouer dans Glorantha. C'est tout !

Signalons enfin que cette boîte ne décrit qu'un des continents de Glorantha et qu'un deuxième supplément sera consacré à Pamaltela, l'autre continent. La traduction de ces suppléments est prévue pour avril 89 par Oriflam.

Frédéric Blayo

Supplément en américain pour RuneQuest III édité par Avalon Hill.

EARTH-TEC JORUNE

V.O.

Les lasers du passé

Voici enfin le troisième supplément de cet excellent jeu de science-fiction qu'est Jorune. Il décrit la technologie amenée jadis sur la planète Jorune par les colons terriens. Technologie précisément détaillée depuis les sources d'énergie jusqu'à la conservation par cryogénie, les robots de tout type, les armes laser, dont malheureusement les techniques de fabrication sont perdues. Pourtant quelques objets et robots fonctionnent toujours, 3500 ans après, et on a découvert récemment des « caches » contenant du matériel en parfait état de marche...

Il y a également un chapitre sur la « bio-technologie », science permettant de créer biologiquement des organismes vivants pour accomplir certaines tâches. Ces organismes se développent dans des « plantes-hôtes » appelées incupodes. Là encore, les hommes ont oublié cette technique, mais leurs créations se reproduisent toujours à la surface de la planète. Certaines servent à trouver de l'eau, d'autres à fournir de la lumière, etc.

Enfin, le texte est parsemé de notes d'humour et d'anecdotes diverses qui rendent la lecture très plaisante. Il y a plus d'idées de scénarios dans ces pages que dans bien des suppléments du même type. Mais peut-être est-ce dû à la richesse de l'univers ?

Frédéric Blayo

Supplément en américain pour le jeu Skyrealms of Jorune édité par Skyrealms Publishing.

INTO THE TROLL REALMS

V.O.

Le retour de Trollpak

Enfin ! Troll Realms est le premier supplément tiré du mythique Trollpak qui va être réédité, amélioré, en deux boîtes et de deux livrets.

Il n'y a pas grand chose à dire sur la qualité, Trollpak ayant été pendant des années le plus prestigieux supplément jamais produit dans le monde du jeu de rôle. Troll Realms contient trois excellents scénarios, plus d'autres idées de scénarios (ah, les caravanes d'insectes géants), et les règles du trollball, un sport violent, très populaire parmi les trolls, où un trollinet sert de ballon (tout ceci a été écrit bien avant Blood Bowl). Si vous jouez dans Glorantha, voici une bonne occasion pour vos aventuriers de découvrir ces créatures intelligentes, farouches ennemies du Chaos.

En résumé, un excellent supplément signé Greg Stafford et Sandy Petersen comme on aimerait en voir plus souvent.

Frédéric Blayo

Supplément en américain pour RuneQuest III édité par Avalon Hill.

livres-jeu

DEFIS & SORTILEGES

V.O.F.

Quatre pour un

Gallimard, avec sa collection « dont vous êtes le héros », vient de déroger à sa tradition : elle vient de publier des livres d'auteurs français (Gildas Sagot et Bruno-André Giraudon). Plus grande originalité encore, ces livres peuvent faire jouer ensemble plusieurs personnes.

En effet, chaque volume correspond à un personnage qui entreprend une quête. Il évolue dans un monde où il peut croiser d'autres personnages, donc d'autres joueurs. Si vous jouez avec des amis, vos personnages pourront se rencontrer, se combattre ou s'allier. Il ne s'agit pas vraiment de jeu de rôle puisque les choix sont directs, et que seul le personnage qui dirige l'alliance décide des directions de l'aventure, mais il s'agit là d'une transition douce à partir du livre en solitaire. Une tentative à suivre.

Les quatre volumes parus sont : Keldrilh le ménestrel, Caithness l'élémentaliste, Péreim le chevalier et Kandjar le Magicien.

Pierre Rosenthal

Livres interactifs en français édités par Gallimard.

SIROZ PRODUCTIONS PAR CORRESPONDANCE

Vos Jeux de Rôles chez vous en 24h



ZONE (2eme Edition) 99Frs

Le Jeu Rock'n'Rôle par excellence, le ton d'une B.D rock, la précision d'une encyclopédie, l'atmosphère d'un grand jeu. "Des règles écrites avec un humour féroce et décapant..." (C.B. 38) - "Que dire d'autre qui ne gâcherait pas la lecture de ce jeu étonnant... Simplement que c'est une réussite" (C.O.M. 7) - "J'aime(...) les rigolades débridées de Zone..." (C.O.M. 11) Zone c'est toute la faune et la flore du macadam, des règles simples et complètes, la grande aventure de la rue. Le tout pour 99 Frs seulement (à peine 4 pack de Kro).

N
F
O
U
V
E
A
U
X
T



ZONE + 99 Frs

Le petit complice du jeu qui cartonne, ZONE + c'est des multitudes d'aides de jeu, de nouveaux perso et monstres, des ajouts de règles, des scénarii, des surprises, des... Le compagnon indispensable du Zonemaster. Qu'on se le dise...

ZONEQUEST 90 Frs

Une campagne de 9 scénarii, intenses en aventures, qui vous plongera en tant que Roadies de la tournée Cordon Rock 87 dans une grande épopée Rock'n'Rollienne à travers notre douce France. "...Embrrouilles et Baston sur fond de Rock speedé, de braquage et d'amour..." (C.O.M. 10), "Les conseils de Rachid : Jouez les scénars avec votre Teppaz à côté de la table, les Lords Of The New Church, OTH ou les Béruriers Noirs mettront l'ambiance." (CB 42)



ZONESCREEN 54 Frs

Le Paravent (En rouge et nooiir, Tralala Pouet Pouet) accessoire indispensable du Zonemaster (Poster très apprécié), accompagné d'un excellent scénario, "Britanicus Remake" (Très librement inspiré de Jean "Killer" Racine). On y apprend entre autres que Néron et Britanicus ne sont ni plus ni moins que des skins et que l'auteur a beaucoup de culture.



LES JEUX DE ROLES UNIVERSOM : LA NOUVELLE GENERATION

Retrouvez tous les thèmes de la Science Fiction qui vous ont séduits grâce aux jeux **UNIVERSOM**. Chaque tome de la collection est un jeu complet qui nécessite seulement l'acquisition de quelques dés.



SILRIN 72 Frs

Entre une société de Haute-Technologie basée sur l'oisiveté et dominée par les plus gros et des rebelles réfugiés dans un désert aride, sanctuaire de dangers effrayants, le majestueux peuple ailé Celnack à bien du mal à faire reconnaître son ascendance sur la planète Silrin. Un univers humoristique et violent qui s'offre à vous.

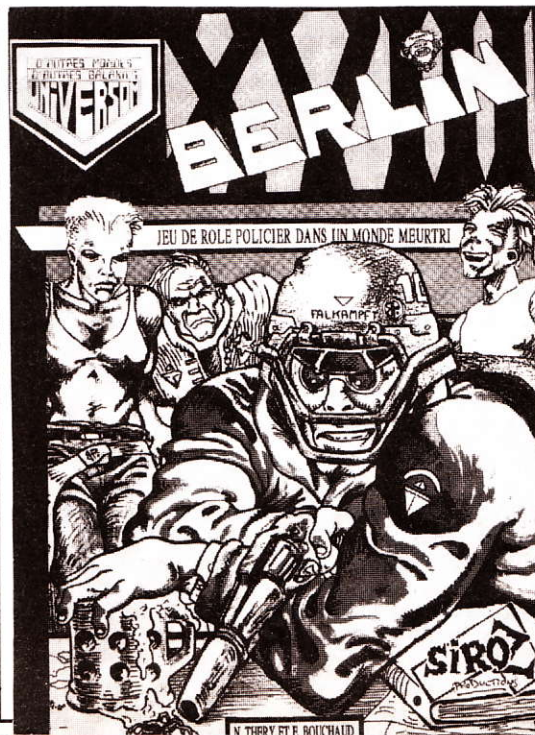


KOROS 72 Frs

Le lyrisme grandiose d'un Space-Opera flamboyant et gothique. Sur les 12 lunes de Koros l'ombre du Souverain Velriz Sharg IV est omniprésente, ses Chevaliers Ghisarghs sont partout et ses armées de femmes fanatisées font respecter sa loi. Malheur aux populations Agro qui oseraient esquisser un mouvement de colère...

BERLIN XVIII 80 Frs

Ni bons, ni mauvais : Flics. Vous êtes Falkampft à l'ordre de l'ubuesque cité de Berlin, ce qui n'est pas tout à fait l'enfer et certainement pas l'Eden. Vous devez à coup de calibres, de vodka glacée, faire respecter l'ordre la justice, et ce qu'ils appellent en haut, la liberté. Parcourez les artères populaires et enfumées de la ville, où règnent en maître les Narcogangs et Volkraubers, pour seulement 80 Francs.



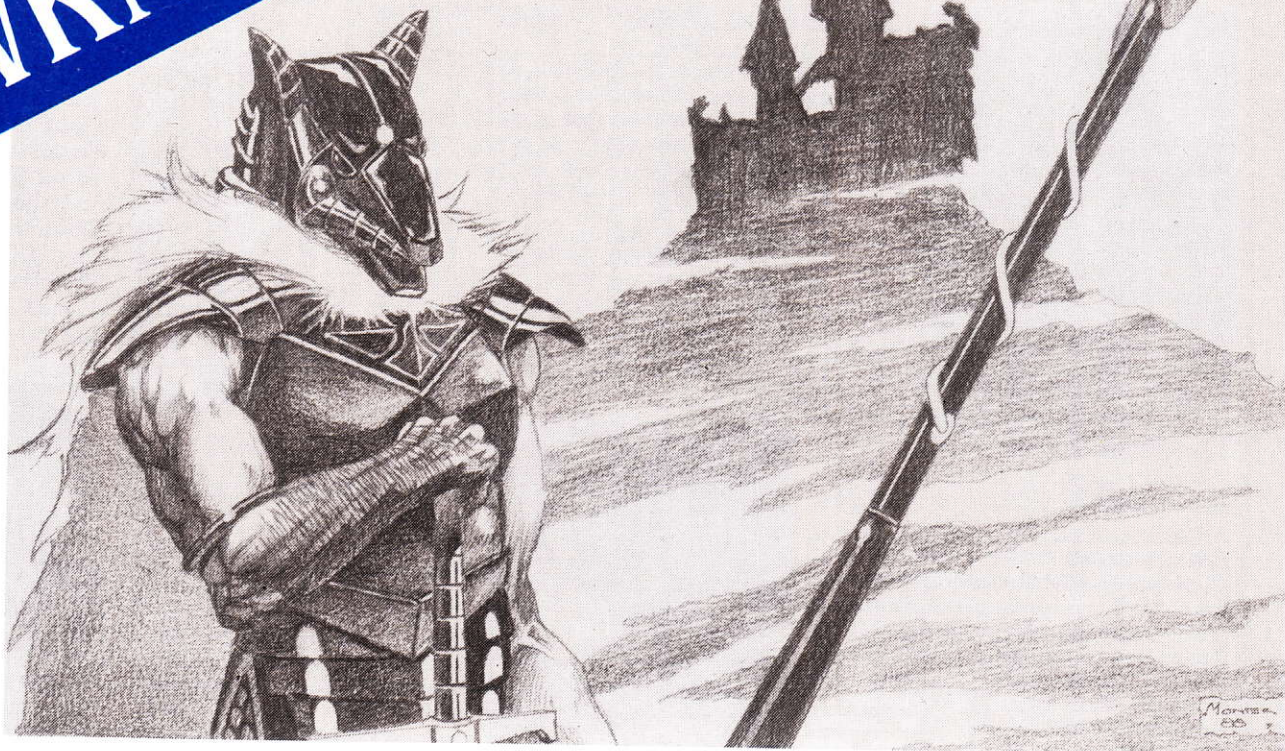
Pour recevoir les publications SIROZ Productions sous 24h, il vous suffit d'envoyer un chèque du montant total de la commande libellé à l'ordre de Thery-Bouchaud et Cie ainsi que votre nom et adresse tout en ayant dûment rempli votre commande à : Thery Bouchaud et Cie, 8 rue du Gal Galliéni, 78220 Viroflay.

DESIGNATION

PRIX

L'ÉPREUVE DU FEU

HAWKMOON



Hawkmoon est un jeu de rôle qui occupe une place à part, aux confins de l'heroic fantasy et du post-apocalyptique. Tiré de « la Saga des Runes » de Moorcock, son univers, à la fois proche de nous et dépayçant, est pratiquement aussi sombre que celui de son « frère » Stormbringer.

La fin du monde et ce qui s'ensuit

La Dernière Guerre Mondiale éclata peu après notre époque. Conférences sur le désarmement ou pas, il restait encore un considérable arsenal nucléaire, bactériologique et chimique, qui fut utilisé en totalité. Suivirent 1000 ans particulièrement mouvementés, dans un monde transformé en « chaudron de sorcière » radioactif, où les rares survivants continuaient à s'entretenir sans plus trop savoir pourquoi. A la fin de cette période, un semblant de normalité se réinstaura. L'histoire reprit son cours, sous la forme d'un quasi-Moyen Age qui dura 2000 ans. Cette période est en train de s'achever. Les Granbretons ont en effet décidé « d'unifier l'Europe ». Louable projet, à ceci près que les Granbretons sont d'Affreux-Méchants-Pas-Bô comme il fallait s'appeler Moorcock pour en rêver : des hordes de despotes sadiques portant des masques de bêtes, dirigées par un cadavre immortel qui règne depuis le début de l'éternité du fond de la Sphère Impériale, etc. Leurs projets sont efficacement servis par une « science » démente, très en avance sur celle des autres pays, qui leur permet d'inventer engin de cauchemar après engin de cauchemar... Et les personnages vont devoir survivre sur un continent encore largement irradié, que les Granbretons

sont en train de mettre à feu et à sang... Amusant, n'est-ce pas ?

Naissance, vie et mort d'un héros

Le système de jeu reprend le Basic Role Playing de Chaosium. Il sera donc familier à tous les joueurs de Cthulhu, RuneQuest et surtout Stormbringer.

Pour les autres, disons en quelques mots qu'un personnage est défini par 7 caractéristiques (FORce, CONStitution, TAILle, INTelligence, POUvoir, DEXtérité, CHARisme) tirées avec 3D6. Les valeurs de base subissent ensuite quelques ajustements en fonction de la nationalité du futur aventurier. Une petite remarque chauvine : merci Mr Chaosium, les personnages français reçoivent un bonus dans 6 caractéristiques. La table d'ajustement est nettement moins « chaotique » que celle de Stormbringer : impossible de se retrouver avec toutes ses caractéristiques dramatiquement descendues ou monstrueusement augmentées. Après quoi, on tire le milieu d'origine du personnage. Celui-ci rapporte automatiquement un certain nombre de compétences. Il ne reste plus au joueur qu'à choisir son background, à prendre quelques autres compétences à titre « d'expérience préliminaire », et à s'équiper. Toute cette procédure, classique et rapide dès lors

qu'on a un minimum d'habitude du jeu de rôle, reste très aléatoire. Le Maître de Jeu a intérêt à être attentif à la cohérence du groupe, et par conséquent, à imposer certains choix (la nationalité, par exemple...).

Le système de simulation est simple. Toutes les compétences sont exprimées en pourcentage. Chaque fois qu'un aventurier en utilise une, il doit réussir un score inférieur à sa compétence avec 1D100. Les compétences non choisies par le joueur au départ ont un pourcentage de base égal à un « bonus » dérivé des caractéristiques. Pour les actions ne dépendant pas d'une compétence, on prend une caractéristique, multipliée par un nombre dépendant de la difficulté de l'action (de x1 pour « très difficile » à x5 pour « facile ») pour obtenir le pourcentage.

Les combats fonctionnent selon les mêmes principes. Comme ceux de Stormbringer, ils réussissent à être à la fois relativement simples à gérer et très détaillés. Le round commence par les déclarations d'intentions (par ordre de DEX croissant), suivies par la résolution des actions (par DEX décroissante). Les parades, les maladresses, les coups critiques (aux effets dévastateurs), etc, sont bien pris en compte.

Une remarque en passant : en général, les personnages sont relativement fragiles par rapport aux armes qu'on peut leur opposer. Les combats seront donc très meurtriers, et il vaut mieux les éviter autant que possible, sous peine de finir -au mieux- dans la catégorie « mutilés de guerre » (la Table des Blessures Critiques est toujours aussi impressionnante). Seule petite réserve : les combats aériens. Les radiations ont en effet produit toutes sortes de bêtes volantes géantes pouvant servir de monture. Les règles ont manifestement été très

« pensées », et sans être trop complexes, elles s'avèrent un peu lourdes à gérer pour le MJ dès qu'il est question de vraies batailles aériennes entre 5-6 créatures...

Et pour quelques Rads de plus...

Le joyeux bouillon de culture qu'est devenue l'Europe après irradiation/contamination massive a donné naissance à toutes sortes d'improbabilités génétiques, providence des joueurs à la recherche de « chair à vorpale », mais aussi de ceux qui apprécient de jouer des êtres bizarres...

Ceci dit, jouer un mutant n'est pas chose facile et mieux vaut être un joueur expérimenté pour s'y risquer. En dehors des transformations subies, qui ne sont pas très agréables en général, il faut aussi compter avec l'hostilité des populations, toujours prêtes à dresser des bûchers pour les « monstres ». Les règles de mutation sont fort simples : un ou plusieurs tirages sur une table vous donnent des définitions du genre « Maladie congénitale » ou « Régénération », à vous de vous arranger pour le reste avec le MJ. On peut en tirer n'importe quoi, avec un peu d'imagination...

Il existe une autre sorte de mutants : ceux qui ont été artificiellement créés dans les laboratoires des innombrables savants fous qui existent en Europe...

« Regarde, Igor, il a bougé ! »

La science est loin d'avoir disparu de cet univers. En fait, elle est même souvent en avance sur ce que nous connaissons aujourd'hui. Mais elle est réservée à une toute petite élite de scientifiques que le reste de la population considère avec méfiance, ou hostilité. L'invention de nouveaux gadgets dépend d'une panoplie de compétences bien particulières : les Connaissances (Biologie, Mécanique, Chimie et Électricité qui a été oubliée sur

la feuille de personnage). Ce sont les seules compétences à pouvoir dépasser 100 %, et à ne pas augmenter selon la procédure d'expérience normale.

Le système fonctionne de la façon suivante : l'aspirant-génie décrit son invention au MJ. C'est ce dernier qui va la « formaliser », en cherchant ce qui correspond à la description dans une liste de « capacités » très complète et fort bien faite. Chaque capacité a un facteur de difficulté. Et le facteur total de l'invention est soustrait de la Connaissance concernée pour obtenir le pourcentage de réussite. Si on arrive à un malus trop écrasant, il est possible d'augmenter ses chances en donnant des points faibles à l'invention (en plus de ceux choisis secrètement par le MJ), qui ne va pas laisser passer une telle occasion de s'amuser un peu aux dépens des joueurs...). Ces règles fonctionnent bien. Au joueur d'être précis en décrivant son invention, et au MJ de rester cohérent dans l'attribution des capacités. Tout cela prend un peu de temps. Évitez de réinventer la poudre à canon pendant que les autres joueurs se morfondent dans la pièce à côté... Même si la science paraît un outil très puissant, les joueurs comprendront vite qu'elle est d'un maniement délicat. Créer un objet coûte cher, exige beaucoup de temps et un matériel « pointu » qui n'est pas toujours disponible.

« En terre étrangère » ou le voyage trans-dimensionnel à la portée de tous

La Terre du Tragique Millénaire n'est pas un monde « clos ». Ce n'est qu'un des très nombreux plans du Multivers¹, comme les Jeunes Royaumes de Stormbringer, et il arrive parfois que certains plans du Multivers entrent en conjonction, pour quelques minutes ou quelques siècles. Ou qu'un mortel parvienne à déchirer le voile qui sépare les univers, grâce à la magie ou à la science. Apparaissent alors toutes sortes de paradoxes réjouissants dont les aventuriers risquent de faire les frais, à commencer par le voyage (volontaire ou non) dans l'univers d'à côté.

Un tel contexte permet de créer une infinité d'aventures, dans autant d'univers biscornus que vous pourrez imaginer. Et, bien sûr, de mélanger Hawkmoon et Stormbringer. Les conditions « physiques » (c'est-à-dire le système de simulation) sont rigoureusement semblables dans les deux univers. Au contraire des conditions « magiques », qui varient énormément. Dans le monde d'Hawkmoon, le Chaos est infiniment plus faible que dans les Jeunes Royaumes, et les sorciers y verront leur magie « étouffée » par la puissance de la Loi. Par contre, cette dernière étant à peu près constante dans tout le Multivers, les gadgets d'un scientifique d'Hawkmoon fonctionneront toujours dans les Jeunes Royaumes...

Le triomphe de Mr Plus

Un mot de la traduction. Comme de coutume chez Oriflam, le jeu a été considérablement enrichi et amélioré. Des chapitres entiers de règles ont été ajoutés : les combats aériens, les

règles sur les inventions (c'est-à-dire les 2/3 du livret de la Science), quelques nouveaux monstres, les scénarios. Le responsable de l'adaptation s'est davantage conduit en co-auteur et mérite un coup de chapeau pour avoir réussi à gommer les faiblesses du jeu original. Tiens, il a quand même oublié de corriger une « perle » rigolote : à en croire les Américains, Copenhague est la capitale de la Hollande... Il y a vraiment quelque chose de pourri au royaume du Danemark... Fin de ma minute de chipotage mesquin...

Et puis, il y a le soin apporté à la présentation. Même si ce n'est pas primordial, des choses comme la présentation des livrets, les illustrations, comptent aussi. Et de ce côté-là également, les améliorations sont énormes.

En fait, Chaosium serait bien inspiré de faire traduire cette version aux USA, tant elle est supérieure à l'original.

Pour conclure...

Hawkmoon est un bon jeu, qui plaira à tous les lecteurs de Moorcock et aux amateurs d'univers bizarres. De plus, il complète très agréablement Stormbringer, en attendant la description des prochains plans du Multivers. La réédition de la *Saga des Runes* chez Presse-Pocket fera bien plaisir aux MJ avides d'éléments « d'inspiration ».

Mais, paradoxalement, le jeu souffre peut-être un peu d'une trop grande fidélité à Moorcock. En effet, ce dernier a axé toute la saga sur l'invasion granbretonne, sans trop développer le cadre. Or, même si les Granbretons sont parfaits dans le rôle de « méchants », les joueurs risquent de se fatiguer un peu de déjouer leurs machinations, scénario après scénario. L'alternative, l'exploration de l'Europe dévastée et « exotique », est rendue difficile à mettre en place à cause d'un background un peu mince. On manque cruellement par exemple, de renseignements sur les 2000 ans qui séparent la fin du Tragique Millénaire de l'époque actuelle. La parution, annoncée pour 89, d'un « Atlas de la Terre du Tragique Millénaire », viendra sans doute régler ce problème... De toute façon, que ça ne vous empêche pas d'acheter le jeu d'ici là, il en vaut la peine...

INSPI BOUQUIN

Le cycle du Bâton Runique (Hawkmoon) est en cours de réédition chez Presses-Pocket. En voici le programme, au rythme d'un volume par trimestre : 1988 : *Le joyau noir* (paru), *Le dieu fou* (décembre). 1989 : *L'épée de l'aurore*, *Le secret des runes*, *Le comte Airain* (inédit), *Le champion de Garathorm* (inédit). 1990 : *La Quête de Tanelorn* (inédit).

Dans le livre *Le navigateur sur les mers du destin* (Presses-Pocket), Elric de Melniboné rencontre Hawkmoon.

Tristan Lhomme

1) Dans les ouvrages de Moorcock, il n'y a pas « un » univers, mais une infinité de « plans » parallèles. La Loi et le Chaos (pour simplifier, on pourrait dire la Science et la Magie) s'y livrent à une gigantesque partie d'échecs cosmiques, avec les hommes pour pions. Tout cela est largement développé dans le « livre du joueur » d'Hawkmoon.

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez les jeux oniriques, baroques.



Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.



Si une belle présentation prime.

INVENTORIUM

Jeu de rôle américain de Chaosium publié en français par Oriflam.
Auteur : Kerie Campbell-Robson
Adaptation française : Eric Simon
Présentation : Boîte couleur en carton fort et brillant de 31 x 24 x 3 cm.
Illustrations intérieures de Frank Brunner, Thierry Monter, Guillaume Sorel et Stéphane Truffert.

Contenu :

- Livre du joueur (55 p.) : Le monde, création du personnage, les compétences et les combats, les voyages trans-dimensionnels.
 - Livre de la Science (32 p.) : Histoire du Tragique Millénaire, résumé des romans de la saga, quelques créations technologiques, les règles d'invention d'objets, les mutations.
 - Livre du Maître (48 p.) : Conseils au Maître, Monstres et Célébrités de l'Europe du 54^{ème} siècle, deux scénarios.
 - Livre de références (16 p.) : Regroupe les principaux tableaux nécessaires au jeu et les feuilles de personnage.
 - Carte de l'Europe 40 x 55 cm. Pas de dés à 4, 6, 8, 10 faces, pourtant nécessaires.
- Prix indicatif : 199 F.
Suppléments déjà publiés : Ecran du maître de jeu, avec un scénario de 16 pages (70 F.).

Les Fous du Tragique Millénaire

A l'image de la Terre, la race humaine a été bouleversée par le Tragique Millénaire. Les enfants de ces âges sombres, pourchassés, rejetés par leurs frères épargnés se sont réfugiés dans les régions les plus sauvages et retirées. Aujourd'hui, alors que les légions de fer et de haine granbretonnes déferlent sur l'Europe, ces petites communautés sont devenues autant de peuples. Mais toujours craintes et rejetées, ces jeunes races intéressent peu d'Européens à l'exception de rares érudits et des chasseurs. Voici les « Fous », l'une de ces races qui attendent depuis des siècles dans l'ombre des Hommes.

« On rencontre parfois d'étranges cortèges où se mêlent des gens de tous âges et de toutes conditions sur les routes de Tchèque. Vêtus comme des gueux, ils semblent atteints de sénilité précoce. Les moins arriérés aident les plus piteux qui ont oublié jusqu'à leur nom. Ces nouvelles tribus repoussées par tous, errent à jamais sur les chemins de Tchèque, bravant la pluie, la neige et la glace. Des paysans apeurés nous ont avoués que ces pauvres gens étaient les victimes des Fous ».

Rapport d'un capitaine sanglier au baron Méliadus

Les Fous sont les vecteurs exclusifs de la maladie de l'oubli. Cette infection contagieuse s'attrape par simple contact avec l'épiderme d'un Fou. Le sujet est alors contaminé à moins de réussir un jet sous 5xCON moins l'intensité de la maladie. Celle-ci varie selon les mutants, sa valeur est de 4D10. Une fois atteint, le malade perd progressivement la mémoire. Les premiers symptômes sont de simples oublis, puis la victime devient incapable de reconnaître ses proches, oublie tout son savoir et finit par ne plus pouvoir utiliser le langage. En termes de jeu le personnage perd 1D3-1 points d'Intelligence par mois. Au stade ultime, la victime est devenue un véritable légume qui ne peut survivre qu'entourée des soins attentifs de plusieurs personnes. Aucun remède n'est connu à ce jour, certains scientifiques élaborent cependant des drogues qui ralentissent l'infection. Le malade voit ainsi augmenter son tourment de quelques mois.

« Notre pays possède des coutumes fort étranges aux yeux des étrangers. De nombreuses épreuves les attendent à l'entrée de nos burgs. Nul voyageur ne peut entrer sans avoir caresser longuement un chat devant les miliciens. De même aucun Germain ne serrera la main d'un étranger ».

Propos du duc Dorian Hawkmoon au château Airain

Les Fous sont atteints d'une seconde mutation, ils sont allergiques à tous les félins : chat, tigre, lion, jaguar de guerre... En plus de manifestations physiologiques (gonflement des yeux, éruptions de boutons) les mutants perdent 2D10 à toutes leurs compétences. Pour plus de détails, reportez-vous p.30 du Livre de la Science. Cette allergie, connue des Germains, leur sert à identifier les Fous, ces derniers en effet ne portant aucune particularité physique. Les érudits expliquent cette allergie par les phéromones(1) propres aux félins. Ainsi des poils de chat ou tout autre trophée similaire seront de peu d'utilité.

« Accompagnant le comte Airain dans l'une de ses nombreuses campagnes en Germanie, j'eus l'occasion de découvrir un peuple mutant des plus étranges. Les Germains les appellent les Fous et ils sont sans aucun doute les mutants les plus craints et les plus mystérieux de toute la Germanie, terre pourtant riche en prodiges de toutes sortes. Mais même la folie a ses raisons aux yeux de l'érudit ».

Premières chroniques de Noblegent

Ce ne sont pas les mutations sauvages du Tragique Millénaire qui enfantèrent le peuple des Fous. Il fut créé sciemment dans un but destructeur. Ses pères furent les derniers scientifiques d'une empire aujourd'hui oublié de tous. Engagé dans une guerre sans merci et au bord de l'anéantissement, ils imaginèrent une arme terrible capable de ramener la victoire dans leur camp. Ils firent de leur peuple les vecteurs d'une maladie fatale qui devait contaminer et réduire à l'impuissance leurs ennemis. Aujourd'hui l'histoire a oublié l'issue de cette guerre et le destin des belligérants, mais les Fous sont toujours là !



« Il est de notre devoir de préserver la pureté de la race humaine, les mutants doivent tous périr ! Les Fous représentent certainement le plus grand péril. Si les autres mutants présentent la corruption du corps, ceux-là sont le vice de l'esprit. Leur terrible pouvoir et leur comportement exigent une destruction totale. Debout fidèles guerriers ! Partez dans toutes les provinces et soyez sans pitié pour ces monstres ».

Prêche du Prim-Général au Lab-Cathédrale de Bradichla

Une terrible « malédiction » frappe ces mutants. Si leur comportement est tout à fait sain dans leur jeunesse, ils deviennent subitement fous entre 30 et 40 ans. Leurs folies sont très diverses, certains ont des troubles de la personnalité, d'autres deviennent fous furieux... Nombreux sont ceux qui fuient alors leur communauté et errent parmi les humains pour finir tôt ou tard massacré par ces derniers. La connaissance commune se limite à ces individus, ce qui explique les comportements extrémistes adoptés par les Européens.

« Avant d'oublier jusqu'à son nom, le chevalier Espiam nous rapportait des informations des plus intéressantes Votre Grandeur. Les Fous forment des clans qui occupent les ruines de l'Age d'Or. Ils détiennent les secrets du passé et toutes les machines de cette époque fabuleuse. Songez Majesté à ce que vos armées invincibles pourraient ramener comme butin... Ces antiques machines feraient de vous le premier monarque du monde, ô Votre Splendeur ! »

Supplique de l'antiquaire royal à Ozbahk le Grand, souverain des Carpathes

Les communautés connues du peuple des Fous se situent dans les forêts de Germanie et les montagnes de Tchèque. Comme la plupart des mutants exclus de l'humanité, ils occupent des terres incultes laissées à l'abandon et difficiles d'accès. Leur résistance « naturelle » à certaines maladies leur permettent de vivre dans des lieux contaminés, comme certaines grandes cités du Tragique Millénaire aujourd'hui en ruine. Ce qui leur procure une certaine sécurité.

Les communautés, dont la structure est proche de celle d'une cellule agricole, entretiennent peu de relations entre elles car il est très difficile pour un mutant de traverser les contrées occupées par les hommes. En cas de rencontre, les Fous préfèrent la fuite au combat et ils excellent dans toutes les compétences de discrétion. Chaque groupe compte au plus quelques milliers de personnes. Le pouvoir est détenu par un conseil composé de mutants encore épargnés par la folie. Son autorité est quasi-absolue. Les aventuriers auront à traiter avec lui s'ils entrent en contact avec l'un de ces groupes. Les Fous ne sont pas particulièrement cruels mais ils ont de bonnes raisons de haïr les hommes, ne l'oubliez pas.

La majorité des Fous détestent les scientifiques qu'ils rendent responsables de leur état. Cela ne les empêche pas d'utiliser les reliques du Tragique Millénaire découvertes dans les ruines de leur cité. Ils ont oublié pour la plupart les connaissances de leurs ancêtres et sont incapables de décrypter les documents croustillants dans les tours bibliothèques.

« Ce soir nous avons fait boire l'étrange passager. Après plusieurs flacons il a enfin enlever son masque »

et ses gants. Les marins lui ont alors tous serré la main, ils sont enfin rassurés. Ils ne croient plus que cet homme est un fantôme, la mutinerie n'aura pas lieu. Le voyageur masqué a fini par s'endormir en marmonnant des histoires de peuple à sauver, de malédiction et de quête. Le vin ne réussit pas à tous ».

Livre de bord du Vangart

Le destin qui attend les Fous les rend amers, résignés ou révoltés. Ainsi certains fuient leur communauté pour traverser brièvement le monde des hommes. Cependant, génération après génération, la grande quête continue. Les Fous cherchent depuis des siècles à lever la malédiction. Selon la légende, les créateurs des Fous avaient mis au point une machine qui devait, une fois l'ennemi terrassé,



annuler cette mutation. Mais dissimulée nul ne sait où, aucun mutant ne l'a encore trouvée. Aussi des Fous quittent-ils régulièrement leur village espérant sauver leur peuple. Ils utilisent aussi des hommes à cette fin. Les conseils détiennent le secret d'une drogue qui annule pour un temps la maladie de l'oubli. Après avoir contaminé les personnes de leur choix, ils leur proposent le marché suivant : la drogue en échange de la quête de la machine légendaire.

JOUER UN FOU ?

Si le maître de jeu l'accepte, pourquoi pas. Dans ce cas votre personnage est un mutant avec les particularités suivantes :

— Mutation : vecteur de la maladie du sommeil. Allergie aux félins. Immunisé à deux types de maladies (à déterminer par votre MJ).

— Son charisme n'est pas diminué de 1D6.
— Il possède les compétences suivantes : Forgeron 20 %, Pister 30 %, Se cacher 1D100 %, Mouvement silencieux 1D100 %, Attaque et parade avec une arme de son choix à 20 %. Il maîtrise encore 1D6 + 2 autres compétences laissées à votre choix.

— Votre personnage a 10 % de chance cumulatifs par an à partir de 30 ans de devenir fou.

Libre à vous d'en faire un disciple de la grande quête, un desperado, ou tout autre personnage à votre goût.

LES INSTANTANES

Mini scénars, ou quelques petites idées à utiliser au cours de vos aventures.

— Comment réagiraient vos aventuriers si l'un d'eux se découvrait une subite allergie aux chats à l'entrée d'une ville allemande ?

— Une épidémie mystérieuse de la maladie de l'oubli frappe à la cour du roi de Tchèque. On soupçonne un intrigant d'avoir engagé un Fou pour assassiner ses rivaux. Un conseiller royal engage les aventuriers, qui doivent découvrir le meurtrier et son commanditaire. L'enquête devra se faire avec beaucoup de tact. Le responsable pourrait être un noble local à la solde des Granbretons, ceux-ci désirant éliminer leurs ennemis les plus décidés dans l'entourage du roi.

— Construisez une belle histoire d'amour impossible entre l'un de vos aventuriers et une femme du peuple des Fous.

— Un riche inconnu portant un masque et couvert de la tête aux pieds engage les aventuriers pour rechercher une antique machinerie du Tragique Millénaire... S'ils refusent, une poignée de main pourrait rapidement faire basculer leur avis.

Eric Simon

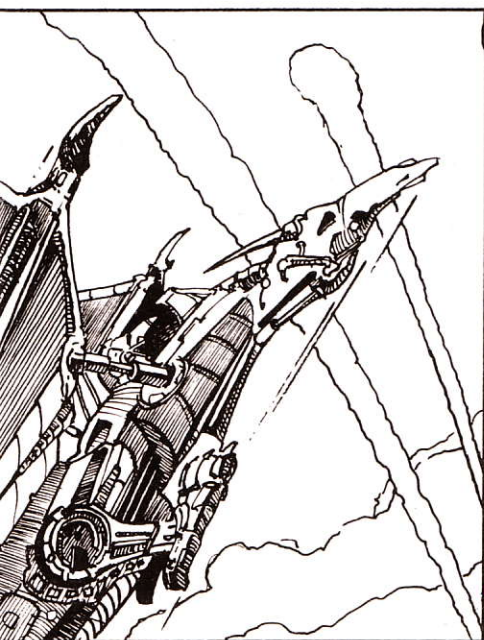
Adaptateur de la version française d'Hawkmooon

illustration : Thierry Monter

1) Sécrétions glandulaires comparables aux hormones, mais qui sont rejetées hors de l'organisme.

LES COMBATS AERIENS

seconde édition



Des premiers échos concernant Hawkmooon, il ressort que certains d'entre vous jugent les combats aériens (par ailleurs made in France) « bien utiles mais un peu lourds à gérer ». Ayant été conçus comme un jeu dans le jeu ils demandent un temps d'apprentissage supplémentaire. Nous avons préféré traiter ce point fort du jeu dans cette optique plutôt que de le restreindre à de simples jets de dés. Pour les joueurs ne voulant pas s'attarder dans les cieux du Tragique Millénaire voici donc un nouveau système des plus simples.

— Le pilote qui a la plus grande Dextérité possède l'initiative lors de chaque round de combat aérien.

— Les participants doivent tester au début de chaque round leur compétence « Piloter un ornithoptère » ou « Diriger un animal volant ». Seuls ceux ayant réussi ce jet sont à même d'utiliser leurs armes, les autres n'ont pas réussi à se placer correctement pour se battre. Une réussite critique à ce jet donne un bonus de 20 % à l'utilisation des armes pour ce round.

— Fuir une joute aérienne demande 1D6 rounds pendant lesquels le pilote ne peut attaquer ses poursuivants. Si le fuyard survit à cette période, il est alors hors de portée de ses assaillants et le combat prend fin.



De quoi parlons-nous ?

Marvel Super Héros, édité par Schmidt France est la traduction du jeu de rôle américain du même nom paru chez TSR en 1984. Son thème est tout entier compris dans son titre : l'adaptation en jeu de rôle des histoires de super-héros issues des comics Marvel.

Le super-héros, cet inconnu

Qui n'a jamais tenu en main un comics, ces petits fascicules de bande dessinée à la présentation « cheap », papier de mauvaise qualité et couleurs fades, qui atteignent avec les ans des prix astronomiques ? Tout le monde je pense, mais ce que vous ignorez peut-être c'est qu'ils écrivent depuis des décades une saga aux multiples rebondissements, drames et épopées à côté de laquelle les « soap movies » comme Dallas ou Dynasty font pâle figure...

Ces histoires ont toutes pour vedette des super-héros. Phénomène typiquement, spécifiquement américain, le super-héros et son pendant, le super-vilain, règnent en maîtres absolus sur la BD d'outre-Atlantique. Chaque super-héros ou équipe de super-héros a sa propre publication, son propre « comics ». Citons pour l'exemple *Iron Man*, *Daredevil*, *The Uncanny X Men*, *The Four Fantastic*s et *The Avengers*. Certains héros ont même plusieurs comics qui racontent leurs aventures comme c'est le cas pour le populaire Spiderman (l'Araignée). En France, une seule maison d'édition, Lug, s'occupe de publier tout ce matériel (voir encadré).

Mais qu'est-ce qu'un super-héros ? Un tel être possède des super-pouvoirs, innés ou acquis, connus ou latents, contrôlés ou non. Il se bat généralement contre des super-vilains, version maléfique du super-héros, dont l'idée fixe est de faire le mal. Tout super-héros qui se respecte sauve le monde au moins une fois dans sa vie, mais ne va pas le crier sur les toits, car il est modeste. Ajoutons qu'il n'apparaît que costumé et très souvent masqué pour garder jalousement secrète sa véritable identité et que son idée fixe à lui est de faire le bien, même si sa cote d'amour ne décolle pas du plancher. Être super-héros est un sacerdoce...

Des héros justiciers hantant les ruelles obscures de New-York comme l'Araignée, Daredevil ou le Punisseur, aux redresseurs de tort galactiques tels le Surfer d'Argent ou Captain Marvel (paix à son âme !) en passant par les dieux (Thor, Hercule) et les organisations

Marvel Super Héros

Attention, ça va chauffer ! La Chose, Serval, l'Araignée, Ororo, Madelyne et les autres, tous les autres, bondissent hors de leurs comics pour prendre possession des tables de jeu. Attention guerriers et magiciens ! Voilà la relève, et elle est super...

tentaculaires (Le Shield), Marvel présente un panel exhaustif de super-pouvoirs et de puissances dans lequel on trouve toujours son bonheur.

Dans la boîte

Le jeu français propose la même présentation que celle de l'édition originale. La boîte contient trois livres : le « livre des combats » qui sert d'introduction au jeu, le « livre des règles » où les mécanismes sont démontés et expliqués, et un « livre d'aventure » contenant le module d'initiation. Des pions représentant les principaux personnages de l'histoire, les fiches cartonnées de huit super-héros et deux magnifiques cartes représentant un parc et des intérieurs de bâtiments divers, accompagnent le module. Une paire de dés à dix faces, indispensables, sont bien sûr inclus dans la boîte, boîte dans laquelle il reste assez de place pour contenir les modules, l'aventure solo et l'aide de jeu parus en même temps et vendus séparément.

L'aide de jeu consiste en l'écran du maître et un guide de l'incontesté et incontestable centre de l'univers : New-York. Les modules, *La chirurgie* et *Le dernier recours*, contiennent une carte de la même qualité que celle du jeu et l'aventure solo, *Le tonnerre de Thor*, utilise le classique découpage en entrées couplé à un ingénieux système qui ménage le suspense.

Votre premier super-héros

« Il existe trois sortes de héros : les héros Marvel, les héros originaux et les héros aléatoires. Les héros Marvel sont tout droit sortis des bandes dessinées Marvel. Leurs caractéristiques et pouvoirs sont basés sur ce que le maître

de jeu et les joueurs savent d'eux. Les héros originaux sont décrits oralement ou par écrit par les joueurs. Le maître de jeu leur assigne alors des caractéristiques et pouvoirs en accord avec la description du joueur. Finalement les joueurs ou le maître de jeu peuvent créer des héros de façon aléatoire, en leur assignant des caractéristiques et des pouvoirs d'après des jets de dés... »

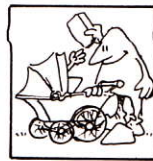
Ce texte est extrait de l'introduction au chapitre de la création de personnage. Il résume la grande orientation du jeu. Marvel Super Héros veut être un jeu d'initiation, un glissement progressif vers le jeu de rôle. Le joueur commence par prendre l'identité d'un héros dont il lit les aventures, puis il en crée un de toutes pièces et finalement, par souci de rigueur, en vient à utiliser des règles de création. Cette progression pourra sembler puérile et inutile à certains vieux routards des décaèdres, mais pour bien comprendre son utilité, il faut savoir que la majorité du lectorat des comics est constitué par les 10-15 ans, et que c'est d'abord à eux que le jeu s'adresse...

Des règles simples mais cependant réalistes (voir « Le système de jeu ») et la limitation des contraintes, comme la création des personnages, permettent un jeu souple, une mise en place rapide et laissent libre cours à l'imagination. La rigueur des salles enfumées n'est pas le crédo des aficionados des sucettes et cela, les créateurs de Marvel Super Héros l'ont parfaitement perçu.

Un héros, quelle que soit son origine, est défini par sept caractéristiques, un nombre variable de pouvoirs et de talents, une évaluation de ses Ressources, une cote de Popularité, une identité secrète (s'il le désire !), un nom de « guerre » et des points de Vitalité et de Karma (voir plus loin).



A qui s'adresse ce jeu?



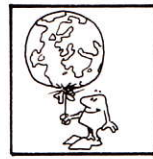
Pour l'initiation.



Si vous voulez des règles claires.



Surtout si vous aimez l'œuvre, la série.



Si le monde compte plus que le mécanisme.

d'un système manichéen dans lequel les demi-teintes n'existent pas. S'il se tient résolument à la frontière, il doit en payer le prix fort en Karma et ses possibilités d'évolution s'en trouvent de fait grandement rognées. Oui, il est dur d'être un héros...

Pour les joyeux

Marvel Super Héros, par son système de jeu simple et son thème, nouveau sur le marché français, plaira certainement à beaucoup, et plus spécialement aux lecteurs de Strange, Titans et autres publications Lug. Ce jeu est pour eux, conçu pour eux dans un souci de simplicité et de jouabilité. Comme initiation au jeu de rôle, il est parfait, progressif. Mais plus que tout, la grande force de ce jeu est, et reste, l'univers qu'il apporte. Un univers cohérent, construit, aux multiples personnages et aux inépuisables intrigues.

Pour les grincheux

Les joueurs de rôle purs et durs reprocheront à Marvel Super Héros le manque de profondeur des personnages et la superficialité des scénarios, mais rappelons-le encore, ce n'est pas à eux que le jeu s'adresse, mais bien au lectorat de Marvel. L'autre objection est la taille même de l'univers Marvel. « Bien jouer » à ce jeu implique une connaissance quasi encyclopédique, connaissance que les amateurs du genre, et eux seuls, possèdent. Ce barrage par le savoir, cette connaissance supposée acquise, peut faire reculer un acheteur éventuel, même si le jeu est bon, même si le thème est intéressant...

Ce que l'auteur de l'article en pense

Si vous êtes comme moi parfois repus de vaisseaux spatiaux, de planètes lointaines, de sous-sols insalubres et mal fréquentés, de dragons irascibles ou d'ordinateurs fous, vous serez heureux de trouver un nouvel espace où user votre mine 0,5 mm HB et votre gomme Rotring. Les super-héros représentent le type même de ce nouvel espace, reste alors le choix du jeu... Ils sont légion (DC Heroes, Villains and Vigilants, Golden Heroes, Superworld, Heroes Unlimited, Champions, etc.) mais tous en anglais. Marvel Super Héros possède sur ses concurrents trois avantages cruciaux : la richesse de son univers et la popularité de ses héros, bien plus grandes que celles de DC, d'une part et d'autre part sa traduction en français qui fait de lui le seul jeu du genre sur le marché.

Bientôt dans vos boutiques

Schmidt France annonce deux autres modules traduits de l'anglais pour le début de l'année prochaine et peut-être, si tout va bien, la version « advanced¹ » du jeu pour l'horizon 90. Alors souhaitons-leur bonne chance...

Pierre Lejoyeux

1) La version « avancée » du jeu (disponible en anglais uniquement) est un peu plus détaillée et précise nombre de pouvoirs ou capacités supplémentaires. Mais le système de jeu reste exactement le même.

Les valeurs issues des dés des caractéristiques sont aussitôt converties en niveaux (Facteur 0, Faible, Médiocre, Normal, Supérieur, Excellent, Remarquable, Incroyable, Fantastique, Monstrueux, Inhumain, Facteur X et Classe 1000), les valeurs numériques ne servant que pour l'expérience. Ce « jeu d'écriture » simplifie la gestion du jeu et désacralise le côté « feuille d'impôt » des feuilles de personnages classiques. Les Ressources, la Popularité, les pouvoirs et les talents utilisent le même système de niveaux. L'identité secrète et le nom de « guerre » sont affaire personnelle, pouvoirs et talents sont expliqués en détail, quant à la Vitalité et le Karma, ce sont les seuls « comptes » que les joueurs doivent tenir. Parfois, on aimerait retomber en enfance !

Votre première partie

Le système de jeu est simple et réaliste. Il est expliqué, décortiqué en des termes compréhensibles par tous. Un réel effort de vulgarisation a été accompli dans ce jeu et cela devait être souligné. Mais jetons donc un oeil sur ce fameux système...

Les Faits et la table universelle

Un *Fait* est une action qui en jette et pour laquelle le joueur est obligé d'user ses beaux dés tous neufs. Pour chaque *Fait* tenté, le maître de jeu détermine le niveau de réussite requis (il en existe trois : Vert, Jaune et Rouge dans l'ordre de difficulté croissante). Le joueur lance alors un dé de pourcentage et le maître

de jeu, sourire narquois et commentaire sybillin, consulte la table universelle, table constituée de colonnes, une par niveau et de lignes graduées de 5 % en 5 %. Selon le résultat du dé et le niveau considéré, les pourcentages de chance d'obtenir une réussite verte, jaune ou rouge diffèrent mais existent toujours. Une autre table est jointe, celle qui résume toutes les options de combat possibles et quantifie, pour chacune d'elles, les trois niveaux de réussite.

Le Karma, le dur métier de héros

Le Karma est à la fois l'expérience et le capital chance du personnage. En dépensant les points de Karma patiemment engrangés, le personnage peut augmenter ses caractéristiques. Mais le joueur peut aussi les « brûler » pour modifier un jet de dé, en somme tricher avec le hasard...

A la fois points d'expérience et droit à l'erreur, le Karma est dur à gagner et dur à conserver car toute mauvaise action, tout crime, délit ou simple pécadille dans votre vie de tous les jours peut le faire baisser. Par exemple, si vous ne venez pas à une soirée à laquelle des amis vous ont invité, vous perdez 20 points, 10 si vous avez une bonne excuse. Tout ceci peut paraître excessif et injuste mais c'est l'image que la Marvel donne des super-héros, du moins celle qu'elle donnait en 1984... Un super-héros doit être sans peurs et sans reproches, un super-héros doit être gentil avec ses voisins, attentionné pour sa vieille tante, il doit sauver les innocents, etc.. Le héros se trouve prisonnier

Les super-héros ne cessent de se battre contre les super-vilains et leurs séides, toujours plus puissants et machiavéliques. Ces combats ont souvent lieu en pleine ville, devant une foule interdite. Ces tables d'événements permettront au maître de jeu de rendre ces « rencontres » plus vivantes en y ajoutant une touche d'imprévu à l'intention des joueurs... Le MJ détermine d'abord qu'elle est la « condition » du combat selon les critères ci-dessous, puis il se reporte à la table correspondante et tire 1D10.

Quelques mots sur les index Marvel et TSR

Deux volumineux index sont parus en anglais, l'un édité par Marvel et l'autre par TSR. Tous deux sont des bibles pour le joueur de Marvel Super Héros. **The Official Handbook of Marvel Universe** (10 tomes) regroupent les innombrables héros et vilains, morts ou vivants, qui ont jalonné de leurs exploits les pages des comics Marvel. Cet index, bien qu'en anglais, est une source de renseignements irremplaçable pour les maîtres de jeu. L'histoire et les pouvoirs de chaque personnage sont résumés et cette somme de détails permet de construire des scénarios plus fouillés, plus subtiles, pour peu que les joueurs connaissent leurs comics sur le bout des doigts. En revanche, les caractéristiques des personnages n'y sont pas données. Cette lacune est comblée par l'index TSR, **The Gamer Handbook of Marvel Universe**, également en anglais, qui compte à la date d'aujourd'hui 3 volumes (et ce n'est pas fini !). Tous les éléments nécessaires au jeu sont présents, les pouvoirs sont quantifiés en termes de jeu et les caractéristiques sont données. L'histoire du personnage de l'index Marvel est reprise in extenso, mais en revanche les éclatés d'armes, de gadgets et les plans de locaux ont disparus... Personne n'est parfait.

Les super-héros arrivent en France Bruno Solves

En publiant quelques planches des Fantastic Four au milieu des années 60, « l'Anthologie de la BD » réalisée par Planète (une revue « intello-branchée » de l'époque) mit l'eau à la bouche à nombre de jeunes Français. Pourtant il fallut attendre jusqu'en février 69 la parution du n°1 de Fantask pour enfin lire en VF l'épopée des Fantastiques et du Surfer d'Argent. Mais, considérée « trop violente », cette publication fut très vite interdite par la censure. Cela n'empêcha pas, quelques mois plus tard, les éditions Lug de revenir à la charge avec Strange (janvier 70), une toute petite revue

en deux couleurs dans laquelle on retrouvait Daredevil, Iron Man et les X-Men. Quatre mois plus tard, ce fut le tour de Marvel (les Fantastiques, Captain Marvel, etc.) d'exploser dans les kiosques. La « Chose » déplaisant souverainement à la censure, cette revue fut rapidement interdite. Quoiqu'il en soit, il était trop tard pour endiguer le flot des rêves en technicolor qui nous venait d'Amérique. Nova, Titans, Spidey, Strange et Spécial Strange sont là aujourd'hui pour témoigner d'un engouement qui ne s'est jamais démenti pour les personnages imaginés par Stan Lee...

Critère	Condition
Tout va mal...	Blanche
Les vilains prennent l'avantage	Verte
Les héros ont l'avantage	Jaune
Tout va bien	Rouge

Table de condition blanche

1	Un nouveau vilain entre dans la danse.
2-3	Un hélicoptère de la Police arrive sur les lieux.
4-5	Un automobiliste au volant de son véhicule fonce sur le ou les vilains.
6-7	Le gang de Yancy Street prête main forte aux héros.
8-10	Un nouveau héros arrive à la rescousse.

Table de condition verte

1	Un nouveau vilain entre dans la danse.
2	La foule est hostile aux héros.
3	Des badauds risquent d'une manière ou d'une autre de prendre un mauvais coup.
4-5	Un photographe de presse se rapproche un peu trop.
6	Un tireur embusqué fait feu sur les vilains.
7-8	Un pan de mur durement ébranlé tombe sur les épaules d'un vilain au moment fatidique.
9	La foule est hostile aux vilains.
10	Un nouveau héros arrive à la rescousse.

Table de condition jaune

1	Un nouveau vilain entre dans la danse.
2	Une voiture prend feu.
3	Un tireur embusqué fait feu sur les héros.
4-6	Une équipe de télévision mobile arrive sur les lieux et commence le reportage malgré les risques.
7-8	Des voitures de Police font irruption, toutes sirènes hurlantes, sur les lieux du combat.
9	Des voyous en profitent pour piller les vitrines éclatées.
10	Les vilains prennent la fuite sans demander leur reste.

Table de condition rouge

1	Un nouveau vilain ou un vilain que l'on croyait hors de combat entre dans la danse.
2	Une bande de punks prend le parti des vilains.
3-4	Un pan de mur menace de s'écrouler sur les badauds.
5-7	Un vilain prend un passant en otage pour protéger sa fuite.
8-10	Les vilains prennent la fuite sans demander leur reste.

la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE



ET EN PLUS,
ILS FONT DES ARMES !



Armes du moyen-âge, en vente dans votre boutique de jeux préférée
ou par correspondance (exemple : **Epée à deux mains**, 1,20 m prix : 270 F).

... Et toujours : les Plateaux d'Aventures, l'Ecran du Maître et la Piste Infernale !

CJR : 66 rue de Chezy 92200 Neuilly

DONJONS & DRAGONS VU PAR CAZA



D&D, AD&D NOTRE SEULE LIMITE VOTRE IMAGINATION

SIX MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE
VOUS ATTENDENT

DISTRIBUÉS PAR
TRANSECOM S.A.
PARC D'ACTIVITÉS LES DOUCETTES
AVENUE DES MORILLONS
GARGES-LES-GONESSE 95140



DONJONS & DRAGONS, AD&D, Règles
AVANCÉES de DONJONS & DRAGONS
et PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
sont des marques déposées appartenant à TSR Inc.

COPYRIGHT TSR, Inc.

pour AD&D
L'ambassadeur

pour J.R.T.M.
Qui trahit gagne...

pour J.R.T.M.
Le blanc messager

et les scénarios
de nos « Epreuves du feu » :

- L'opération Doppelganger pour M.S.H.
- Le renard dans la roulotte pour Hawkmoon.

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



Ce scénario convient à un petit groupe d'aventuriers débutants désirant découvrir la Kamarg.

Le renard dans la roulotte

Introduction

La Kamarg célèbre fastueusement l'anniversaire de l'accession au trône du Comte Airain. Avec ses antiques remparts ornés de banderoles chamarrées, Aigues-Mortes est une ville splendide. Les PJ y font un séjour fort agréable, qu'ils peuvent mettre à profit pour prouver leur vaillance, proposer une nouvelle invention au Comte, faire les poches de quelques touristes trop fortunés, etc. Le Seigneur-Gardien en personne préside aux différents tournois, concours de chant, d'adresse, de poésie et de magie. Comme de coutume, les festivités se concluent par un traditionnel lâcher de taureaux dans les rues de la ville, parmi la foule. Bien évidemment, nos héros sont dans les rues à ce moment-là. Leurs déambulations les conduisent jusqu'à une petite place, où une vingtaine de personnes attendent un taureau. Un peu à l'écart du groupe, un jeune homme brun, curieusement vêtu, ne semble pas partager l'excitation générale. Un jet de *Voir* permet de remarquer qu'il jette de fréquents coups d'oeil du côté des PJ. Là-dessus arrive un taureau. Sans prêter attention à ceux qui l'entourent, l'animal fonce vers le jeune homme, l'encorne, le jette à terre et entreprend de le piétiner méthodiquement. Même gravement blessé, il continuera à s'acharner sur l'inconnu. Il s'arrête de lui-même au bout d'un certain temps et reste là, à dodeliner stupidement de la tête (25 PdV. 1 Pt d'Armure). Malgré son triste état, le jeune homme est encore vivant, mais il n'en a plus que pour quelques minutes. Il reprend conscience quelques instants, et au prix d'un terrible effort, il sort une petite croix d'or de son pourpoint et la remet aux PJ... (Voir « Le dernier voyage des Errants » en encadré).

Premiers éléments

La foule atterrée commence à faire des commentaires sur la victime, « *un de ces drôles d'étrangers comme on en voit beaucoup depuis quelques semaines* ». Le taureau porte un X dans un cercle, la marque de l'élevage Ekart, et il semble parfaitement normal. Un examen attentif entre ses cornes souillées de sang (*Voir*) permet de déceler une cicatrice récente. Un examen plus approfondi

(difficile à faire avant que l'animal ne soit emmené à l'équarrissage) révèle un étrange petit objet implanté dans son cerveau : une capsule délicatement ouvragée, à la mode granbretonne. C'est un appareil rudimentaire de contrôle mental (il faut au moins 50 % en *Biologie* ou *Mécanique* pour déduire cela). La croix remise par l'étranger semble très ancienne. Des jets en *Evaluer un Trésor* ou *Connaissance du Monde Ancien* permettent de déterminer qu'elle a une certaine valeur (env. 1000 F). C'est une relique d'avant le Tragique Millénaire, qui était dans la famille du mort depuis des siècles (si les Errants viennent à apprendre qu'elle est entre les mains des PJ, ils feront de leur mieux pour la récupérer, quitte à la voler s'ils ne peuvent l'acheter). C'était pour lui un moyen de désigner indirectement son assassin : Derrès A La Croix, l'armateur/agent des Granbretons (la scène ayant été surprise par un espion, il va lui aussi tenter de la récupérer. Les PJ peuvent s'attendre à des agressions, cambriolages, etc.).

Chateau-Airain

Si les PJ cherchent des renseignements sur la victime, ils n'obtiennent guère plus que des radotages portant sur des « *étrangers voleurs de poules* ». Les Errants ne s'arrêtent jamais ici, ils vont directement aux Dames de la Mer. Ils peuvent cependant apprendre l'existence d'un « *coordinateur chargé des Errants* », qui doit veiller aux bonnes relations entre les deux communautés. Le coordinateur se nomme Pier Vonach. C'est un homme encore jeune, passionné, mais assez incompetent (ses premières mesures ont failli déclencher une émeute !). Il peut faire aux personnages un exposé enthousiaste sur les Errants, leurs moeurs et leurs coutumes... A propos de l'accident, il leur apprend que Vavra (la victime) était un personnage haut placé. Il envisage d'ailleurs d'aller lui-même présenter ses condoléances à la Dame. (Il y a alors de fortes chances pour que, précédant les PJ, il embrouille les choses à plaisir, ravive l'hostilité des Errants et finisse par se faire assassiner -avec le concours de son « *agent* » Zehan Jessoc- dans des circonstances propices à contraindre le Comte Airain à expulser les Errants...).

Le mas Ekart

Les PJ peuvent aussi souhaiter poser quelques questions au propriétaire supposé du taureau meurtrier. Son mas est installé au nord d'Aigues-Mortes, au milieu de centaines d'hectares de pâturages et de salines où errent des milliers de taureaux surveillés par des gardiens montés sur des chevaux cornus. Le propriétaire des lieux est un petit vieillard chenu, méfiant à l'égard des étrangers. Il jure ses grands dieux que le taureau incriminé ne lui appartenait pas. Depuis des années, il fournit des bêtes pour de telles fêtes. N'importe qui a pu imiter sa marque. Si les PJ insistent, il leur fait faire le tour de l'élevage, sort ses registres et les laisse interroger son personnel.

Note au MJ : Même s'il est complètement étranger à l'affaire, les Granbretons peuvent souhaiter le voir disparaître, pour focaliser l'attention sur l'élevage pendant qu'ils terminent l'enlèvement des Errants. Peut-être des ombres furtives rôdent-elles autour de la demeure d'Ekart la nuit...

Les Dames de la Mer

Le centre religieux des Errants se trouve à une demi-journée de route au sud d'Aigues-Mortes. Le paysage est d'une beauté à couper le souffle : des lacs sereins sous le soleil offrent un panorama bleu et vert où ciel et mer se confondent... La ville proprement dite est un tout petit port. Les habitants sont de paisibles pêcheurs qui ont toujours eu de bonnes relations avec les Errants et qui regrettent vivement leur prochain départ définitif. Le camp se trouve un peu à l'écart de la ville, sur une petite colline au sommet de laquelle se trouve le Sanctuaire.

Le camp

Des milliers de roulottes sculptées et multicolores couvrent chaque centimètre de terrain disponible (ne lésinez pas sur la couleur locale !). Les habitants ont l'air relativement heureux, bien que plutôt misérables. Ils appartiennent à tous les types physiques imaginables, avec une proportion de mutants plus forte que partout ailleurs (être Errant est plus un état d'esprit qu'autre chose). Tant que les « *gadgés* » (nom donné par les Errants à ceux qui n'appartiennent pas à leur peuple) ne dépassent pas

certaines limites, ils sont bien traités. Les Errants peuvent être parfaitement tolérants, ou extrêmement hostiles, selon la tournure que vous voulez donner au scénario. Interrogés, tous ces gens sont à la fois heureux et anxieux. La Mère leur a dit que l'Errance était terminée, mais ils ne savent pas trop ce qui la remplacera, et beaucoup de rumeurs circulent. Bien sûr, les chefs de tribus sont mieux informés. Mais ils sont, eux, beaucoup moins bavards...

Ces chefs sont une vingtaine et le plus ouvert du lot est un homme entre deux âges appelé « *le Gadgé* ». Il s'est joint à l'Errance il y a des années, et a fini par devenir le chef de la tribu qui l'avait recueilli. Il leur expose franchement les projets d'exode de la Dame. A son avis, c'est une mauvaise idée, mais ce n'est pas lui qui décide... Questionné sur Zehan Jessoc, il se livre à quelques insinuations malveillantes. Il mentionne par exemple que celui-ci semble ignorer des choses que tous les autres Kamargais savent dès le berceau, alors qu'il est très au courant des moeurs de lointaines contrées... Le Gadgé paraît être un homme aigri. Ne vous privez pas pour laisser entendre qu'il est en fait jaloux de la position de conseiller acquiescé par Jessoc. Il pourrait les aider à entrer dans le Sanctuaire.

Jessoc

C'est un homme d'une trentaine d'années, mince et bronzé, avec des cheveux noirs en broussaille et une barbe de huit jours. S'il apprend la venue des PJ, il part « *pour Aigues-Mortes* », afin d'éviter de les rencontrer (il ne tient pas à tomber sur des gens qui auraient connu le véritable Jessoc, qu'il a « *remplacé* »). Si on le trouve au camp, il paraît modérément ravi de voir arriver des éléments extérieurs sur son terrain d'étude (il se prétend ethnologue), et prend le large dès que possible. En cas de discussion, il se dégage assez vite, pour paraître bientôt très sympathique. S'il peut faire en sorte que les PJ lui fassent confiance, il trouvera un moyen de les plonger dans les ennuis (obliger les PJ à participer à un « *duel judiciaire* », ou leur donner des conseils « *infaillibles* » pour pénétrer dans le Sanctuaire...). Si on interroge ses voisins, ceux-ci se souviennent qu'il est parti quelques jours à Aigues-Mortes, un peu avant la mort de Vavra (qui ne

semble pas l'affecter beaucoup. Pourtant, on les voyait souvent ensemble...). En fait, il est parti prendre livraison du taureau « traité » et fixer un rendez-vous fatal à un Vavra qui commençait à devenir soupçonneux. Si on cambrie sa roulotte sans se faire remarquer (c'est très difficile), on peut y trouver (Chercher) un masque de Renard en cuir (sur un jet d'INT x 3, on peut se souvenir que l'Ordre du Renard est celui des marchands-espions de Granbretagne).

Le Sanctuaire

C'est ici que, d'après les légendes, se sont installées deux femmes venues de l'Orient au plus fort du Tragique Millénaire. Elles ont protégé les habitants des Fléaux, puis se sont mariées. Leurs enfants furent les premiers Errants. Les gadgés ne sont pas autorisés à pénétrer dans le Sanctuaire, à moins de circonstances vraiment exceptionnelles (Zehan a ses entrées, mais on le considère plus comme un ambassadeur que comme un curieux). Le petit édifice de pierres blanches surplombe une grotte qui contient la statue des deux Dames, ainsi que des milliers d'offrandes et d'ex-voto qui s'amoncellent là depuis le commencement des temps. Si les PJ y touchent, ils signeront leur arrêt de mort. L'édifice sert de résidence aux chefs du Peuple Errant et abrite aussi une petite garde prétorienne, prête à tout pour défendre le Sanctuaire.

1) La Mère (la Dame, l'Héritière) : c'est une très vieille femme, courbée et tannée, qui a dû être très belle, jadis. Elle ne sort plus jamais à l'air libre. En effet, depuis quelques mois, elle a tendance à « s'ossifier », à accorder de plus en plus de confiance à ses familiers (dont Zehan). Il est très difficile de la faire changer d'avis sur quelque sujet que ce soit. Il faut pour cela des preuves formelles. Mais si on arrive à la sortir de sa léthargie, on se retrouve alors devant une femme de tête, prenant vite les décisions qui s'imposent.

2) Dimah : c'est la petite fille et l'héritière de la Dame, ainsi que sa plus proche conseillère. Elle est infiniment plus facile à rencontrer, car il lui arrive de sortir. Elle n'apprécie guère les gadgés mais fera tout son possible pour venger Vavra. Elle a plutôt confiance en Zehan, qui leur a été très utile pour préparer l'Exode. Toutefois, elle reconnaît que Vavra semblait s'en méfier. Ne

serait-ce qu'en les mettant en contact avec Derrès A La Croix, le seul armateur qui ait accepté de les transporter (« on » a fait changer d'avis aux autres...). Si les PJ sont convaincants, ils peuvent la faire passer dans leur camp...

Derrès A La Croix

L'armateur qui s'est proposé pour convoier les Errants vers leur rêve finira tôt ou tard par attirer l'attention des PJ, que ce soit par ses tentatives pour récupérer la croix de Vavra, ou par ses liens avec Zehan. Sa résidence, une vaste villa pseudo-romaine, se trouve non loin des Dames de la Mer. A son fronton flotte le drapeau qui lui a valu son surnom : une croix blanche sur fond vert. Si on prend le temps d'enquêter sur son compte, on découvre qu'il a une réputation de parfait honnête homme, malgré un passé un peu trouble : fils d'une bonne famille ka-

margaise, il a quitté l'élevage familial pour se faire marin. Des rumeurs persistantes laissent à penser qu'il a été pirate (vrai) ou esclave sur les galères du Calife (vrai aussi) ou... pire encore ! Il ne fait guère de difficultés pour recevoir les PJ (évidemment, s'ils n'ont pas été discrets jusque là, il n'est pas certain qu'ils ressortent !). Si on s'en tient à un entretien courtois, il explique volontiers qu'il a été contacté par les Errants pour assurer leur transport sur l'autre rive de la Mer. Il a accepté ce contrat et s'occupe maintenant de réunir une flotte suffisante. Même s'il peut avoir recours à la violence (dans ce cas, il essaiera de les tuer tous d'un coup, de préférence dans un accident), il préfère faire jouer ses relations au Château pour écarter les PJ (à vous de voir ce que cela peut signifier, en fonction de la position sociale et des appuis de vos joueurs). Son plus gros défaut est la cupidité. Les Granbretons lui ont offert une somme

fabuleuse pour sa trahison. Si les PJ sont en mesure de faire une offre supérieure (avec une garantie d'impunité), il peut éventuellement se laisser tenter. Si on parvient à pénétrer dans sa propriété, on y trouve bien assez de preuves pour convaincre la Mère de la félonie de Zehan (qui se réfugie ici, si les PJ le démasquent) : des cartes, des documents en Commun et en langage secret granbreton. En outre, Derrès a l'habitude de recevoir des individus bizarres, certaines nuits. Une ou deux filatures judicieuses peuvent mener les PJ dans un autre guépier...

Le port secret

Un mouillage confortable, dans une anse abritée, entre Mazeille et les Dames. Pour l'instant, les Granbretons l'utilisent comme point de rassemblement pour la flotte qui va emmener les Errants. Mais d'ici quelques temps, si on ne les arrête pas, ils comptent en faire une base navale importante, qui leur servira pour la conquête de l'Italia, de la Provence et de la Kamarg. Le Comte Airain serait ravi de l'apprendre (si les PJ en parlent, ils seront chargés d'aider à sa destruction. C'est-à-dire de guider une petite colonne de soldats à travers un marais infesté de sables mouvants et de baragins, puis de conseiller von Vilch pour l'assaut. Une autre tactique plus subtile serait de corrompre Derrès et de l'utiliser comme agent double). En attendant, les PJ peuvent contempler le spectacle de dizaines de vaisseaux de toutes les formes et aux voiles de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, qui arborescent le drapeau de Derrès. Quand on y regarde de plus près, les marins ont tous des têtes de brutes et les officiers, drapés dans leurs grandes robes grises, portent parfois des masques de requins ! D'ici quelques jours, ils partiront vers les Dames de la Mer. Les Errants embarqueront et vogueront vers leur destin... Une petite perquisition à bord d'un des bateaux peut se révéler pleine d'enseignements. Il est en outre possible de pousser les marins à la révolte. Ce sont « d'honnêtes pirates », et les Requins les terrorisent (au fait, il est prévu qu'ils finissent à Londra, eux aussi).

Note au MJ : Le final doit être tout, sauf une partie de plaisir. Les nefs sont bien gardées. Les PJ que vous ferez prisonniers seront peut-être amusés d'apprendre que les Requins n'ont pas choisi ce totem seulement à cause de leurs talents de marins, mais aussi à cause des habitudes alimentaires de ces animaux...

Le destin des Errants

Si les PJ parviennent à contrer le complot, ils gagnent l'amitié éternelle du Peuple Errant, qui leur propose alors de s'embarquer avec eux. Libre aux PJ de choisir. Qui sait ce qui se trouve là-bas, de l'autre côté de la Mer ? D'un autre côté, s'ils ont révélé aux autorités kamargaises l'existence du port secret, ils peuvent s'assurer une position enviable à Château-Airain, ou suffisamment d'argent pour être à l'abri du besoin un bon moment. Mais n'oublions pas les Granbretons ! Eux n'ont aucune raison de faire des cadeaux aux PJ. Leurs noms seront peut-être même prononcés devant le Roi-Empereur Huon. Et, tôt ou tard, ils subiront la vengeance du Ténébreux Empire. Finalement, il serait peut-être intéressant d'aller voir de l'autre côté de la Mer, non ?...

scénario
Tristan Lhomme
illustration
Thierry Monter

Le dernier voyage des Errants

Les Dévastations ont relativement épargné le peuple tzigane, qui a continué à sillonner l'Europe, en évitant les zones les plus contaminées. Ces hommes ont conservé la plupart de leurs traditions, à peine altérées par le passage des millénaires, et notamment la coutume du pèlerinage annuel aux Saintes-Maries-de-la-Mer, en pleine Kamarg... Ils étaient en paix avec les sédentaires, malgré quelques tensions occasionnelles, jusqu'à ce que se lève l'étoile de la Granbretagne. Le Ténébreux Empire leur voue une haine particulière : ils sont trop mobiles, trop difficiles à assujettir. Aussi a-t-on commencé à leur appliquer une politique d'extermination systématique...

Ce pèlerinage aux Dames de la Mer sera le dernier. La Mère des Errants, leur chef suprême, a ordonné à toutes les tribus dispersées à travers l'Europe de venir en Kamarg. Elle a décidé qu'ils quitteraient une Europe devenue invivable pour partir de l'autre côté de la Mer du Milieu, vers l'inconnu. Mais les Granbretons n'ont pas l'intention de se laisser frustrer de leur « légitime vengeance ». Ils ont un agent chez les Errants. Il a adopté l'identité d'un émissaire du Château-Airain, Zehan Jessoc, et sous couvert de les aider, il les a mis en rapport avec un armateur à la solde du Ténébreux Empire. Celui-ci a bien entendu accepté de les transporter, mais l'exode des Errants doit s'achever dans les sinistres laboratoires expérimentaux de Londra... Vavra, le jeune homme que les PJ ont vu mourir, est un des conseillers de la Mère. Il a découvert la vérité. Jessoc lui a donc fixé un faux rendez-vous et dirigé sur lui un taureau « contrôlé »... Il fallait que le meurtre passe, pour un accident, sous peine de retarder le départ des Errants.

Les protagonistes



DIMAH
FOR 12 TAI 09 INT 15 CHA 14
CON 14 DEX 15 POU 14 PdV/BM
15/07

Armes : Poignard 60/60 % - 1D4+2. Arc simple 30/- % - 1D6+1.
Compétences : Connaissance de la musique 65 %, Connaissance du monde ancien 25 %, Connaissance de la tradition des Errants 75 %, Premiers soins 40 %, Chantier 60 %, Manipulation et Agilité à 30 % (sauf les compétences de vol).

Notes : Si les choses devaient mal tourner, Dimah fera un bon otage pour Zehan ou une alliée inestimable pour les PJ. Tous les Errants lui obéissent.

ERRANT TYPIQUE
FOR 14 TAI 13 INT 13 CHA 12
CON 15 DEX 14 POU 12 PdV/BM
15/08

Armes : Coutelas 55/50 % - 1D6+1+1D6 (75/80 % pour les gardes du Sanctuaire). Parfois une autre arme à 40/35 %.

Compétences : une compétence « utile » (jongler, chanter, couper une bourse...) à 60 %, quatre autres à 40 % (équitation, artisanat, etc.).

N'oubliez pas qu'il y a pas mal de mutants parmi eux...

DERRÈS A LA CROIX
ancien pirate mal repent
FOR 14 TAI 14 INT 15 CHA 13
CON 13 DEX 13 POU 12 PdV/BM
15/08

Armes : Hache à 2 mains 50/35 % - 4D6
Compétences : Celles d'un Capitaine, plus Crédit, Eloquence et Persuader à 60 %

PIRATE TYPIQUE (x80)
Caractéristiques de l'Errant, compétences d'un marin, plus 2 armes à 55/60 %

OFFICIER REQUIN (x10)
Caractéristiques de Jessoc, compétences d'un Capitaine, armes : Sabre 65/70 % et parfois Lancefeu 40 %.



ZEHAN JESSOC
FOR 12 TAI 14 INT 16 CHA 15
CON 14 DEX 16 POU 13 PdV/BM
16/08

Armes : Epée courte 60/65 % - 1D6+1+1D6. Lancefeu 45 % - 5D6 (nést pas au camp).

Compétences : Communication à 80 %, Ecouter 60 %, Embuscade 50 %, Se cacher 70 %, Crocheter - Faire un piège 35 %, Equitation 40 %, Mvt silencieux 45 %, Mémoire 55 %.

Note : c'est un des meilleurs agents de l'Ordre du Renard. A un penchant prononcé pour les plans tordus. Il est assez doué pour qu'ils réussissent, en général. Evite autant que possible les affrontements directs.



Ce scénario est prévu pour quatre héros comme les Vengeurs de la côte ouest : Oiseau Moqueur, Oeil de Faucon, Tigra et Wonder Man. Ces héros sont donnés uniquement à titre d'exemple et l'histoire est aisément adaptable à des personnages d'une autre trempe. Le maître de jeu devra seulement veiller à garder un juste équilibre entre « bons » et « méchants »...

Projet Doppelganger

La Roxxon Oil, multinationale sans scrupules, fait planer sur le monde une nouvelle menace aussi terrible qu'insidieuse. Elle est sûre d'arriver à ses fins, mais c'est compter sans quelques super-héros intrépides qui mettront tout en œuvre pour faire échouer ses plans machiavéliques. Du moins, il faut l'espérer...

L'histoire en quelques mots

La Roxxon, par l'entremise de sa filiale Future Technology Inc., développe actuellement un ambitieux programme de recherche en robotique, dirigé par le génial docteur Ravenwood. Son but est de construire des doubles d'êtres humains si parfaits que seul un examen radiologique ou médical pourrait prouver qu'il s'agit de robots. Grâce à ces doubles, ces « doppelgangers », la Roxxon pourra remplacer ceux qui gênent ses projets.

Les premiers prototypes sont d'ores et déjà parmi nous. Munis d'une identité fabriquée de toutes pièces, ils vivent comme vous et moi, ignorant même qu'ils ne sont pas « humains ». L'un de ces prototypes, Sarah Wong, a eu une défaillance. Suite à un accident de voiture, elle a perdu l'usage de ses jambes. Son médecin traitant, agent de la Roxxon, empêcha de justesse que le secret ne soit découvert et tout rentra dans l'ordre. Néanmoins un autre problème vint se greffer à celui-ci. Sarah tomba amoureuse et envisage aujourd'hui de se marier. Voulant à tout prix éviter une « fuite » dans le projet, le Penseur Fou décide de la mettre « hors-circuit » sans tarder, d'où la tentative d'enlèvement...

San Francisco, Chinatown

Par une belle journée de juin, les héros se promènent, ouvertement ou sous le couvert de leur identité secrète, chacun de son côté ou ensemble, dans Stockton Street, en plein Chinatown. La foule, en grande majorité asiatique, se presse devant les étalages des magasins. Tout est écrit en chinois, les pancartes, les prix, les journaux, les noms des rues, absolument tout...

Les héros remarquent une grosse limousine noire. Elle avance lentement puis s'arrête et cinq hommes en sortent (voir

fiche : hommes de main Roxxon), d'étranges pistolets au poing. Ils se précipitent sur une jeune Chinoise en chaise roulante, Sarah Wong, accompagnée d'un jeune homme, Malcom Thornburg. Indifférents aux cris de la foule, deux d'entre eux la visent et tirent sans hésiter tandis que les trois autres assomment sans aucune peine son compagnon. Des décharges d'énergie frappent de plein fouet la jeune femme, qui s'écroule... Les cinq hommes s'emparent d'elle en un éclair et la traînent vers la voiture devant la foule médusée. Aux héros d'agir maintenant...

Pour affronter les super-héros, les hommes de main sortent de véritables armes à feu et tentent, dans la mesure du possible, d'amener Sarah dans la voiture et de démarrer en trombe...

Une fois arrêtés, les criminels refusent de parler, même si les héros essayent de les intimider. Ce ne sont pas des enfants de cœur ! Ils ne craqueraient même pas si la Chose leur soufflait la fumée de son cigare au visage en leur expliquant comment il broie les poutrelles d'acier entre ses doigts délicats...

Dès l'heure suivant leur arrestation, un avocat vient les assister et ils sont libérés sous caution le lendemain matin. La justice est ainsi faite...

Gain de Karma par héros

- Eviter l'enlèvement : + 20 points.
- Arrêter les criminels : + 5 points par criminel.
- Si Sarah est « blessée » : - 10 points.
- Si Sarah est « tuée » : - 20 points.

Etre ou ne pas être

Sarah agit exactement comme un être humain, en fait pour elle, elle est humaine. Ainsi, elle ne refusera pas d'aller à l'hôpital se faire examiner si les héros le lui propose. Où qu'elle soit, Ravenwood tentera de la récupérer avant que sa véritable nature ne soit découverte. Pour cela, il emploiera des super-villains, puisque des super-héros sont de la fête. Ainsi, il engage trois durs à cuire : Le Fouet (Blacklash), Boomerang et Blizzard qui possèdent un matériel miniature captant tous les signaux émis par Sarah (image, son, traceur)...

Le maître de jeu est libre de choisir la façon dont les vilains interviendront. Ils peuvent aussi bien menés une attaque frontale, investir l'hôpital ou quelque endroit où Sarah (ou ses restes) se trouvent, ou encore enlever son boy-

friend pour l'utiliser comme monnaie d'échange. N'oubliez pas que ces gens-là sont pleins de ressources et ne reculent devant rien.

La découverte de la nature robotique de Sarah est le moment le plus poignant du scénario. Ne le « sabrez » pas sous prétexte qu'il n'est pas assez musclé. Etre un héros c'est aussi trouver les mots justes et savoir soulager la peine des autres.

Si Sarah est encore « vivante » quand les personnages découvrent qu'elle est un robot, faites jouer la corde sensible. Cette jeune fille sympathique s'effondre en larmes, refusant de voir son fiancé qui ne comprend pas pourquoi elle le rejette et tentant même dans un accès de désespoir de se suicider, devra toucher le cœur des héros.

Gain de Karma par héros

- Etre touché par la détresse de Sarah : + 20 points.
- S'en « battre l'oeil » : - 20 points.

Nos héros peuvent remonter la piste de la Future Technology Inc. et par là de la Roxxon, en découvrant que tous les composants et micro-ordinateurs équipant Sarah viennent de la même « boîte » : Cognos Agglomerate, à Silicon Valley.

Silicon Valley

Cognos Agglomerate est une usine de composants tout ce qu'il y a de plus standard. La salle de fabrication est exempte de la plus petite poussière, l'air est filtré et refiltré et les techniciens travaillent en combinaison. Les bureaux individuels dans leur cage de verre croulent sous les dossiers et les ordinateurs. Toute une fourmilière de gens s'y agit, les téléphones sonnent sans arrêt. Cognos Agglomerate est une filiale à 51 % de Roxxon Oil, qu'elle fournit en composants pour le projet Doppelganger. Des envois massifs et réguliers alimentent les laboratoires de recherche de Ravenwood sous le couvert de rebuts de fabrication allant à la décharge. En fait de décharge, ils prennent le chemin d'une scierie abandonnée de la Sierra Nevada sous laquelle se trouve Future Technology. En observant les allées et venues des camions, nos héros peuvent remarquer un étrange camion noir, sans aucune marque distinctive, arriver nuitamment et repartir chargé de composants avant

l'aube. S'ils préfèrent mener une enquête dans l'usine, ils devront être discrets. Par exemple en se faisant engager comme balayeur ou se faire passer pour un livreur de pizza. Garder pour la fin la solution de l'effraction. Toujours est-il qu'en fouillant les cahiers de livraisons, ils découvrent que des quantités astronomiques de composants (plus de 60 % de la production) sont « jetées » purement et simplement. Ce détail devrait leur mettre la puce à l'oreille. Si ce n'est pas suffisant, faites donner les super-villains, du moins ceux qui ne sont pas encore sous les verrous...

Gain de Karma

- Trouver et comprendre l'indice : + 15 points.
- Effraction : - 10 points.

Future Technology, Sierra Nevada

Le camion noir suit la Highway 120 et après Buck Meadows s'engage sur une route de terre qui serpente dans des collines couvertes de pins jusqu'à la scierie abandonnée. Des caméras camouflées sont disposées sur le trajet... La scierie est entourée d'une enceinte barbelée de trois mètres de hauteur. L'usine souterraine se trouve sous le bâtiment A, les bâtiments B et C sont laissés à l'abandon. L'endroit a l'air complètement désert...

A l'intérieur du bâtiment A, les héros découvrent un immense monte-charge où les traces du camion aboutissent.

1) Premier sous-sol

C'est un vaste hangar où s'entasse des caisses d'équipements divers. Le camion trône en plein milieu, des techniciens s'occupent de le décharger. Dans le coin opposé à celui du monte-charge, se tient le centre de surveillance. Tenu par quatre mercenaires, il consiste en un local avec des parois de verre, un mur de moniteurs et quelques terminaux pour faire bonne mesure. Ce centre commande également le seul accès aux autres niveaux : l'ascenseur...

2) Deuxième sous-sol

C'est à ce niveau que les robots sont assemblés, « revêtus » de peau synthétique et éduqués par l'entremise des puissants ordinateurs du troisième sous-sol. Toutes ces opérations se font en salle blanche. Dans les sarcophages d'éducation « occupés », les héros trouvent des répliques de Reagan, Bush et de Dukakis (à tout hasard !). Un seul

ascenseur permet d'atteindre le dernier niveau et il est commandé par l'empreinte rétinienne et la voix de Ravenwood.

Une sortie de secours dûment indiquée recèle un piège mortel. Elle mène en fait à un ascenseur factice et qui, de plus, est miné. Si quelque chose tournait mal, la Roxxon ne veut pas de témoins gênants...

3) Troisième sous-sol

Il abrite la machinerie (épuration de l'air, générateurs, climatisation, etc.), la salle des ordinateurs, un second centre de surveillance doublant le premier et le laboratoire privé de Ravenwood. La place est défendue par deux lasers de haute énergie occasionnant des dommages incroyables. Dans le laboratoire secret de Ravenwood, les héros trouvent une copie de Marilyn Monroe en cours d'élaboration. Pour être génie on n'en est pas moins homme...

Quelques précisions

S'ils restent des super-vilains encore « entiers », ils se trouveront aux côtés des commandos en exosquelette dans le combat final, à moins que le maître du jeu ait d'autres plans pour eux.

Les techniciens sont en fait des prisonniers qui travaillent sous la menace des mercenaires. Dès l'intrusion des héros, ils saisissent leur chance de s'enfuir, certains aident même les héros s'ils se trouvent en difficulté. La plupart fuient par le monte-charge, mais six d'entre eux préfèrent la sortie piégée. Le couloir saute et d'épaisses volutes de poussière envahissent le second niveau. Les six hommes sont encore vivants mais l'aide des héros peut leur épargner une mort atroce.

Le premier réflexe de Ravenwood quand les héros atteignent le dernier niveau est de tout faire sauter en enclenchant le dispositif d'autodestruction. Une fois débuté, le compte à rebours va jusqu'à son terme, tout explose, tout s'écroule.

Gain de Karma par héros

— Sauver les techniciens : + 20 points. Tous les héros les reçoivent qu'ils aient participé ou non dans la mesure où l'action est concertée.

— Par mercenaire arrêté : + 5 points.
— Sauver Ravenwood malgré lui : + 10 points.

Epilogue

Les héros ont mis à jour une machination diabolique et les plans de la Roxxon dans le domaine sont à l'eau. Comme d'habitude et bien que la responsabilité de la firme ne fasse aucun doute, il n'y a aucune preuve de l'implication directe de la Roxxon et celle-ci s'en sort encore blanche comme neige grâce à sa cohorte d'avocats véreux. Les têtes qui tombent sont celles des dirigeants des filiales impliquées et au premier chef Ravenwood.

La Roxxon n'oubliera pas ceux qui ont contrecarré ses plans. Gageons que nos héros auront de nouveau affaire à elle...

Les séides de la Roxxon

LES HOMMES DE MAIN

Complet veston, lunettes noires, mines patibulaires et armes étranges au poing.

CORnorm AGLsupr FORnorm ENDsupr RAlnorm INTnorm PSYnorm
Vitalité 32 Karma 18

Talent : tireur d'élite

Équipement :

— Armes à feu classiques.

— Pistolet à énergie électromagnétique neutralisant les circuits électroniques pour 10 rounds.

Les trois super-vilains

BLIZZARD

CORsupr AGLsupr FORsupr ENDexcl RAlnorm INTsupr PSYnorm
Vitalité 50 Karma 22

Pouvoirs de l'armure :

— Protection supérieure contre attaque physique.

— Protection fantastique contre le froid.

— Création projectiles de glace remarquable (portée 3 zones).

— Immobilisation victime dans bloc de glace fantastique.

NB : L'armure est alimentée par un générateur porté dans le dos qui peut endurer des dommages remarquables avant de tomber en panne.

LE FOUET

CORremr AGLsupr FORsupr ENDrem RAlnorm INTsupr PSYfait
Vitalité 80 Karma 34

Talents : Maître d'arme au fouet, Maître arts martiaux.

Équipement :

— Armure donnant protection supérieure contre attaque physique et excellente contre attaque par énergie.

— Une paire de fouets cachés dans ses gants. Ils infligent des dommages remarquables en Bagarre et peuvent immobiliser un adversaire avec une Force incroyable. Un fouet peut aussi s'enrouler sur lui-même donnant un bouclier d'une protection excellente. Chaque fouet peut se transformer soit en nunchaku soit en perche. Résistance des fouets : incroyable.

BOOMERANG

CORexcl AGLremr FORsupr ENDexcl RAlnorm INTsupr PSYnorm
Vitalité 80 Karma 26

Talent : Maître d'arme boomerang.

Équipement : 7 boomerangs portés sur le costume

— Boomerang explosif (dégâts fantastiques dans une zone).

— Boomerang gaz lacrymogène (intensité monstrueuse sur une zone).

— Boomerang rasoir (résistance incroyable, dégâts remarquables).

— Boomerang lame (dégâts incroyables n'affectant que armure corporelle inférieure à supérieure).

— Boomerang sonique (attaques excellentes).

— Boomerang gravitationnel (champ de gravité, local intensité incroyable).

— Boomerang spécial (si résultat jaune dans Tirer/Lancer, la victime doit tester son Endurance dans la colonne Etourdi ?).

COMMANDOS EN EXOSQUELETTE

CORsupr AGLexcl FORincr ENDexcl RAlnorm INTnorm PSYnorm

Équipement : Chaque commando ne possède qu'une seule arme parmi les suivantes.

— Lance-flammes (portée 3 zones, dégâts remarquables sur une zone).

— Filet électrifié (portée 1 zone, jet sous Etourdi ? pour la victime).

— Pistolet à plasma (dégâts incroyables).

SARAH WONG

CORfaib AGLfact0 FORfaib ENDnorm RAlnorm INTnorm PSYnorm
Vitalité 30 Karma 0

17 ans, jolie, sympathique, elle continue courageusement ses études malgré son accident. Elle vit seule dans un petit appartement de MacAllister Street, juste en face d'Alamo Square. Son boyfriend, Malcom Thornburg, reste le plus souvent avec elle. Ses parents et



son petit frère habitent à Los Angeles et elle correspond toutes les semaines avec eux.

Tout ceci est factice. Sarah est un robot proche de la perfection et a été fabriquée voilà moins d'un an. Elle a toutes les apparences de l'humanité, elle mange, boit, dort, pense par elle-même, ressent des émotions, rit, pleure et peut tomber amoureuse ou malade... La Roxxon lui a fourni un passé, des souvenirs et une identité. Sarah ne sait pas qu'elle n'est qu'un robot, elle se croit humaine et Malcom est à cent lieux de se douter de la véritable identité de sa fiancée.

Sa « vie » ne résistera pas à une en-

quête un peu poussée. Sa famille n'a jamais existé, il n'y a pas d'acte de naissance à son nom, etc... Ses yeux sont des caméras miniatures, ses oreilles des émetteurs et des traceurs électroniques sont disposés au plus profond de son corps fait d'innombrables pièces mécaniques, bioniques et de centaines de micro-ordinateurs sophistiqués. La Roxxon sait ainsi à tout moment où elle est, ce qu'elle fait et avec qui...

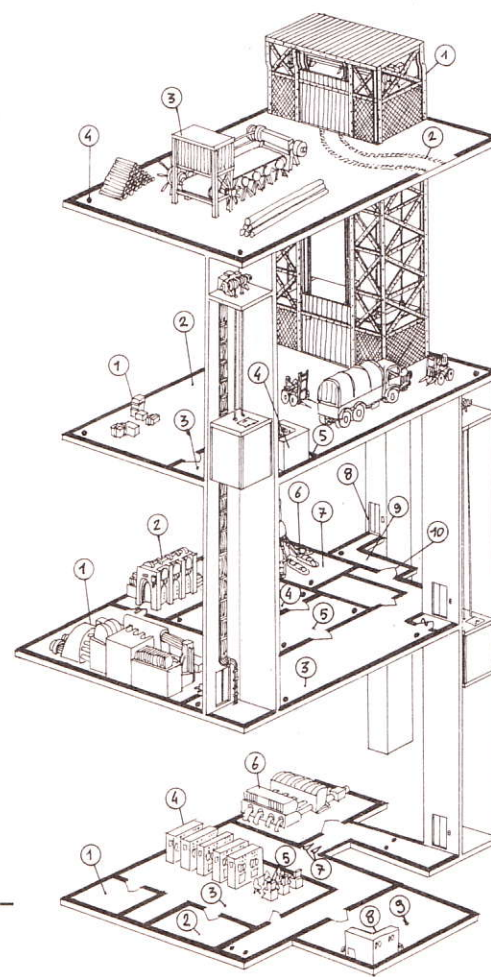
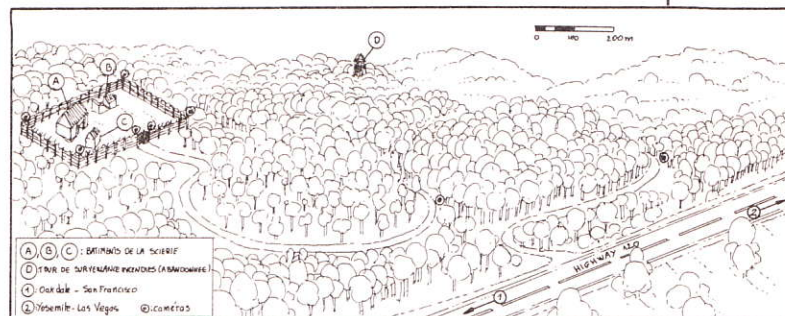
NB : L'issue la plus poignante pour Sarah serait de se sacrifier pour sauver la vie d'un héros ou de Malcom, prouvant ainsi son humanité. La plus romantique serait de conserver malgré tout son amour pour son fiancé et de vivre heureuse avec lui, à l'écart du monde et à l'abri de la Roxxon...

MALCOLM THORNBURG

19 ans, étudiant sans histoire, fiancé de Sarah.

CORnorm AGLnorm FORnorm ENDnorm RAlnorm INTnorm PSYnorm
Vitalité 35 Karma 16

scénario
François et Pierre Lejoyeux
plan
Stéphane Truffert
illustration
Frédéric Blanchard



BAT A - SURFACE

- 1 MONTE-CHARGE
- 2 TRACES DE PNEUS
- 3 RESTES MATÉRIEL SCIERIE
- 4 CAMERA

BAT A - 1^{er} SOUS-SOL

- 1 CASQUES ÉQUIPEMENT DIVERS
- 2 5 TECHNICIENS
- 3 4 MERCENAIRES
- 4 MONITEURS DE SURVEILLANCE
- 5 PARRUS DU VERRE

BAT A - 2^{ème} SOUS-SOL

- 1 CHAÎNE MONTAGE ROBOTS (10 TECHNICIENS)
- 2 HABILLAGE EN PEAU SYNTHÉTIQUE (3 TECHNICIENS)
- 3 2 MERCENAIRES
- 4 QUARTIER DES TECHNICIENS (30 LITS)
- 5 RELECTEURS (4 TECHNICIENS)
- 6 "CARROSSAGE DE VERRE"
- 7 L'ORDONNANCEMENT - ÉQUIPEMENT AGÉLÉE
- 8 ARCADES POUR FAUX ET PIÈGE
- 9 COULOIR NIVEAU
- 10 SORTIE DE FUGES

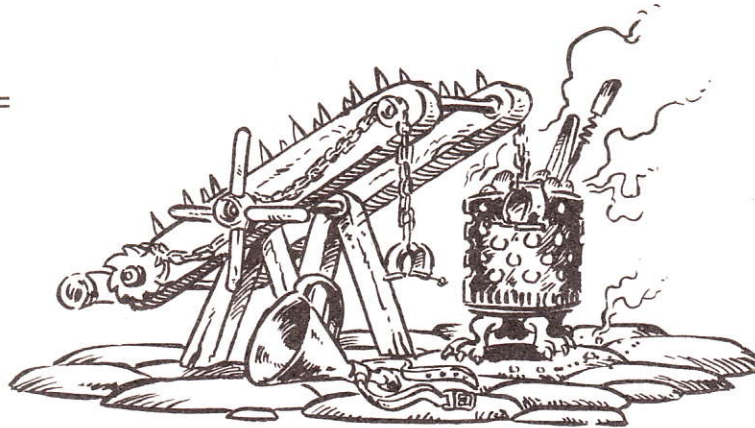
BAT A - 3^{ème} SOUS-SOL

- 1 BANQUES DE DONNÉES
- 2 LABORATOIRE NEVE DE RAVENWOOD
- 3 RAVENWOOD + 3 TECHNICIENS
- 4 ORDINATEURS
- 5 TECHNICIENS
- 6 MACHINERIES
- 7 USERS
- 8 MONITEURS
- 9 6 COMMANDOS EN EXOSQUELETTE



L'ambassadeur

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ. Le Manuel des Monstres peut s'avérer utile pour certaines créatures, ainsi que Casus Belli n° 35 pour la description de la ville de Laelith.



Une agréable soirée...

Goûtant la douceur d'une belle soirée d'été, les aventuriers déambulent dans les ruelles de la Chaussée du Lac. Soudain, alors qu'ils s'engagent dans une venelle peu fréquentée, ils perçoivent des appels au secours accompagnés de bruits de lutte provenant d'une impasse perpendiculaire, plongée dans une semi-obscurité. Malgré la pénombre, ils parviennent à distinguer plusieurs silhouettes, qui tentent de neutraliser une forme de haute taille. Cette dernière, acculée au fond de l'impasse, rugit des paroles dans une langue inconnue et, brandissant des pichets d'étain, exécute de terribles moulinets. Apercevant les aventuriers, la victime s'écrie d'une voix rocailleuse : « A moi, compagnons ! Cent pièces d'orrr à qui viendrrra m'aider ! » Entendant les aventuriers accourir, les assaillants rompent le combat et se réfugient à l'intérieur d'un bâtiment lépreux (l'arrière d'une taverne, sans doute) dont ils referment solidement la porte derrière eux. Il était temps ! Touché, semble-t-il, l'inconnu vient de s'écrouler. C'est un homme de stature imposante, doté d'une moustache et de favoris impressionnants. Il est richement vêtu mais empesté l'alcool. Un examen rapide révélera qu'il n'est que légèrement blessé. A en juger à l'énorme bosse qui orne son front, il s'est assommé lui-même avec l'un des pichets.

Alors que les aventuriers se consultent pour décider de la marche à suivre, un sort de *Paralyse* (Hold person) est lancé sur eux depuis une maison voisine. Au même instant, une troupe de 15 guerriers solidement armés, menée par un Fouineur, fait irruption dans l'impasse, rendant toute fuite impossible.

Pris au piège !

Désarmés, les aventuriers sont entravés sans ménagement. Ignorant leurs protestations, les gardes les emmènent hors de l'impasse. Cependant, ils ont le temps de remarquer que le chef des gardes a rejoint le Fouineur et s'entretient avec lui. « Sa Seigneurie va bien... oui, pris sur le fait... *Son Excellence Erkiel... la plus grande sévérité...* »

Solidement encadrés, les aventuriers sont emmenés jusqu'au Port Militaire et enfermés dans les cachots d'un bâtiment fortifié.

Un horrible malentendu

C'est dans une geôle aux murs suintants d'humidité (elle se trouve vraisemblablement sous le niveau du lac) que se retrouvent les aventuriers. Après une nuit d'angoisse, ils reçoivent la visite d'un greffier accompagné de quelques gardiens musclés. Ils sont escortés jusqu'à une vaste salle qu'éclaire la lueur sinistre de quelques braséros. La nature du « mobilier » (chevalets, estrapades) ne laisse aucun doute sur le lieu : il s'agit bien d'une salle de torture ! L'un des aventuriers (au choix) est alors attaché sur une table basse, tandis qu'un aide-bourreau apporte en sifflant un tonnelet (d'eau ?) et un entonnoir. Le greffier commence alors à poser

les questions suivantes : « Pourquoi avez-vous tenté à la vie de Sa Seigneurie le prince Izarra ? Qui a commandité ce crime ? » Etc. Bien évidemment, nos amis seront bien en peine de répondre à cette avalanche de questions, mais toute dénégation n'aura pour effet que d'arracher un ricanement bref au bourreau. Vous pouvez faire durer cette scène aussi longtemps qu'il vous plaira, et même commencer à passer un aventurier à la question. Mais ne l'abîmez tout de même pas trop, car...

Un nouvel ami...

Alors que la situation devient absolument insoutenable, et que le bourreau fait chauffer ses pinces à écorcher, un soldat fait irruption dans la pièce et murmure quelques mots à l'oreille du greffier. Celui-ci le regarde avec stupéfaction, puis fait suspendre l'interrogatoire. « Sa Seigneurie désire vous parler, explique-t-il aux aventuriers, mais à votre place je me garderais bien d'être soulagés. On dit qu'Elle est féroce comme un loup des steppes et cruelle comme un schlouga ! »

Les aventuriers sont donc détachés et emmenés jusqu'à une sorte de parloir situé au rez de chaussé du bâtiment. L'inconnu de la veille s'y trouve, entouré d'un grand nombre de courtisans aux vêtements chamarrés. Un grand silence s'installe à l'arrivée des aventuriers, puis l'homme se dirige vers eux en écartant les bras. « Aaah ! Sauveurrrs, courrrageux guerrrriers et amis de toujours ! Prrince Izarra heurrreux remerrrcier vous ! »

Avisant l'aventurier le plus proche, le prince Izarra le serre contre son cœur. Puis, se tournant vers un homme vêtu de gris qui se tient près de lui, il lui adresse une longue phrase ponctuée d'amples gestes des bras et d'éclats de rire sonores. Se tournant alors vers les aventuriers, l'homme en gris déclare d'un ton neutre : « Sa Seigneurie le Prince Izarra vous doit la vie. Pour vous exprimer sa reconnaissance, elle vous convie dans son palais de la Haute Terrasse. Vous êtes ses invités. »

La belle vie

Une fois sortis du bâtiment, les aventuriers sont entraînés par Izarra jusqu'à une file de chaises à porteurs. Il installe d'autorité nos amis dans les plus belles et prend place sur une sorte de pavois porté par deux colosses aux carrures plus qu'impressionnantes. Le convoi s'ébranle rapidement, suivi par une vingtaine de courtisans, dont certains ont visiblement été frustrés de leur moyen de locomotion habituel.

Après avoir remonté l'échelle des Mille Marches, le cortège se trouve au pied de la Haute Terrasse. En vue du poste des gardes, un héraut se porte en avant et souffle dans un cor de chasse aux belles dimensions. « Place à Sa Seigneurie le Prince Izarra, Ambassadeur extraordinaire de Mosky, Grand Maître de l'Ordre du Hanap, Premier d'entre les Seconds et Bretteur Divin ! » hurle-t-il.

Inclinant leurs lances en signe de respect, les gardes du Roi Dieu s'effacent devant le cortège tandis que du haut de son pavois, le prince Izarra leur jette une poignée de pièces de platine. Et c'est ainsi que les aventuriers pénètrent dans la Haute Terrasse...

Les aventuriers réalisent alors que tout ce qu'on leur avait raconté sur cette partie de la ville est

faux. Non, ce n'est pas un endroit splendide : c'est un quartier féérique. Non, les gens n'y sont pas vêtus richement : ils sont littéralement recouverts de soies précieuses et de bijoux sans prix. Les maisons ne sont pas luxueuses : la plus petite d'entre elles ressemble à un palais magique. La fragrance de l'air est incomparable et même les paroles qu'échangent les habitants ressemblent à une symphonie à l'incomparable mélodie...

Bref, une fois nos amis remis des émotions de la découverte, le cortège s'arrête devant un palais de marbre rose rehaussé de sculptures dorées. Le prince saute au bas de son pavois et murmure quelques mots à l'oreille de l'interprète qui se tourne ensuite vers eux. « *Sa Seigneurie vous a fait préparer un bain. Suivez le majordome, il va vous conduire aux étuves.* »

Une fois parfumés et vêtus de riches habits, les aventuriers sont conduits auprès du prince Izarra qui s'apprête à déjeuner. Il leur présente son interprète, Ivor, son Premier Chambellan, Archimbald, son bouffon Brabouf ainsi que le capitaine de ses gardes, un vieux soldat couturé nommé Zventibold. Enfin, avisant un homme au visage sinistre qui se tient dans l'ombre d'une tenture, il part d'un grand éclat de rire et, tendant un bras musclé, l'attire dans le cercle de lumière. « *Voici Czekzor, chef police secrète moi ! Lui charrngé prrrotection moi ah ! ah !* » beugle-t-il en happant au passage un poulet rôti et en le déchiquetant à belles dents. L'homme cligne des yeux comme un hibou exposé soudainement à la lumière et salue d'une inclination du torse. Profitant de ce que le prince taquine la croupe d'une servante, il se dégage prestement et regagne l'ombre de sa tenture.

À l'issue du banquet, le prince, dont le visage a pris une belle teinte violacée, darde des yeux injectés de sang sur les aventuriers et rugit dans sa langue natale. L'interprète traduit : « *Sa Seigneurie le Prince Izarra serait honoré si, par amitié, vous acceptiez de devenir ses gardes du corps permanents.* »

Une fois de plus, les aventuriers n'ont guère le choix. S'ils refusent, le prince sera mortellement offensé et devra venger son honneur en affrontant les aventuriers dans un duel au premier sang, à la mailloche. S'ils hésitent, l'interprète leur expliquera ces détails en ajoutant que les gardes du corps de Sa Seigneurie sont en général grossièrement rémunérés (environ 50 PO par jour).



Un métier pas commode

Si les aventuriers acceptent, faites leur passer quelques jours en compagnie du prince. C'est un être capricieux, prompt aux colères comme aux cajoleries. En attendant d'être reçu par le Grand Prêtre Valdenath, il souhaite découvrir la ville et ses « merveilles » (c'est à dire les endroits où l'on peut s'encaillier).

Habituellement, le prince se lève tard, déjeune avec son chambellan et son bouffon. L'après-midi, il s'entraîne au maniement des armes, écrit quelques poèmes ésotériques, reçoit des mar-

chands. Le soir, il gagne la ville basse escorté des aventuriers, de deux gardes assez âgés et des trois espions sur le retour employés par Czekzor. Lorsqu'il a bien bu et comblé une demi-douzaine de femmes, il s'amuse à fausser compagnie à ses gardes (c'est au cours d'une telle équipée qu'il s'est fait attaquer).

Amusez vous avec le personnage d'Izarra. Faites lui exécuter quelques caprices, bref rendez la tâche de vos aventuriers très difficile. Il est probable que le prince provoquera un esclandre à la maison des Mille Fleurs (voir CB 43), ou que des voleurs tenteront de lui dérober sa bourse. Au bout de quelques jours, ou dès que vous êtes à cours d'idées, passez à la suite...

Réception chez Izarra

Arrivé depuis une semaine à Laelith, Izarra va donner une réception en l'honneur de quelques notables locaux. La fête va se dérouler dans la salle d'honneur de son palais, et sera suivie d'un repas. Les aventuriers, chargés de la protection du prince, l'accompagneront en permanence et seront présents lors de l'accueil des invités. Le repas sera égayé par la venue de baladins et de troubadours. L'un d'eux, qui s'est présenté sous le nom de Tramvir, remportera un vif succès en exhibant des doudils dressés (ce sont des sortes de doudilains primitifs, dont l'intelligence est celle des singes. Ils ne peuvent parler et n'ont aucun pouvoir télépathique).

Au cours de la soirée, les aventuriers seront abordés par un prêtre du Temple du Crâne nommé Keyril. C'est un homme encore jeune, au regard rusé et qui a un don oratoire certain. Il est chargé de préparer le terrain pour l'entrevue avec Valdenath et prend cette mission très à cœur. Intrigué par la présence des aventuriers, il cherchera à savoir qui ils sont et quelles sont leurs relations avec le prince. Les libations terminées et les convives partis, Izarra regagne ses appartements. Comme chaque soir, il ordonne à l'un des aventuriers de dormir en travers de sa porte et aux autres de s'installer dans une antichambre voisine.

Une journée qui commence mal

La nuit s'écoule paisiblement, à peine troublée par les cris de quelques doudilains farceurs. Vers la fin de la matinée, le Chambellan se rend dans la chambre du prince, apportant le petit déjeuner. Il en jaillit une poignée de secondes plus tard, poussant des cris terrifiés qui retentissent dans tout le palais.

Le prince Izarra git sur son lit, un sourire de sang tracé en travers de la gorge. À peine les aventuriers ont-ils eu le temps de se pencher sur le corps déjà froid et de constater que toutes les issues sont verrouillées, que les volets de bois éclatent dans un grand fracas. Ce sont les fameux soldats d'élite du Roi Dieu qui (une fois de plus) arrivent avec un léger retard. La propre garde du prince arrive sur ces entrefaits, menée par un Zventibold blême. Tout cela crée un joyeux encombrement au niveau des appartements princiers. Si les aventuriers en profitent pour s'éclipser, cette fuite sera interprétée comme un aveu de culpabilité et ils seront interceptés par les gardes du Roi Dieu. S'ils attendent sur place la venue du Premier Fouineur, ils seront dirigés vers les prisons pour « simple interrogatoire ». La suite du prince bénéficiant de l'immunité diplomatique, elle ne sera pas inquiétée. C'est donc sous le regard d'un Czekzor cachant mal son contentement, que les aventuriers seront emmenés pour la seconde fois. Ils seront interrogés par le même greffier que précédemment, et sa conclusion sera d'une lumineuse simplicité. « *Les issues étant verrouillées, personne n'a pu pénétrer dans la pièce hormis vous. Vous êtes donc les premiers suspects et je suis au regret de vous maintenir en détention préventive.* »

Vers le milieu de l'après-midi, ils reçoivent la

visite du prêtre Keyril. « *Je n'irai pas par quatre chemins, dit-il en s'installant sur une paille. Je ne crois pas en votre culpabilité. Pourquoi auriez vous tenté d'assassiner le prince alors que vous en auriez eu la possibilité auparavant ? Malheureusement, cette affaire est loin d'être terminée, et vous risquez de moisir ici un long moment. Or, il se trouve que nous avons un intérêt commun : retrouver l'assassin. Je me propose donc de vous faire évader cette nuit, d'autant que j'ai peut-être un début de piste. En fouillant attentivement dans la pièce, j'ai trouvé ceci au pied de la cheminée.* Plongeant la main dans sa poche, le prêtre en retire une boîte contenant une touffe de poils grisâtres. Des poils de doudilain. J'ignore ce que cela signifie, mais vous aurez peut-être l'occasion d'en apprendre davantage. Tenez vous prêts à toute éventualité et dès que vous aurez trouvé une piste, venez discrètement me voir au Temple du Crâne. Un dernier mot : ne cherchez pas à me tromper, mes serviteurs auraient tôt fait de vous retrouver. Bonne chance ! »

Bref séjour dans le Cloaque

Vers minuit, le sol de la cellule se met à vibrer. Une fissure apparaît dans un coin, puis se mue en une véritable faille miniature. Malgré le bruit, les gardiens ne donnent pas signe de vie. Une créature effroyable, ressemblant à un gorille recouvert d'écaillés, se hisse à l'intérieur du cachot. Son visage de gargouille cornue brille dans l'obscurité. Plongeant une patte griffue dans une besace qu'elle porte en bandoulière, la créature en tire plusieurs morceaux de parchemin qu'elle tend successivement aux aventuriers :



« *Bonsoir, mon nom est Arp et je suis un serviteur zélé de qui vous savez.* »

« *Je viens pour vous sauver.* »

« *Suivez moi dans les souterrains.* »

« *Ne vous effrayez pas à la vue des amis que nous pourrions croiser en chemin.* »

Suivant ce guide étrange, les aventuriers s'engagent dans le trou béant et atterrissent dans un couloir pentu. D'un vieux sac posé dans un coin, Arp extrait six torches, une corde, et un marteau de guerre pour aventurier. Ces marteaux sont usagés et se briseront sur un 1 naturel. Après une bonne heure de marche dans les souterrains déserts, les aventuriers sont pour la plupart désorientés. Pourtant, leur guide semble parfaitement connaître le chemin et les mène sans hésiter à travers un dédale de couloirs, de puits, d'escaliers et de salles. Soudain, à un détour de couloir, ils se trouvent nez à nez avec une troupe de gobelins cheminant en file indienne. À moins que les aventuriers ne cèdent à leurs instincts meurtriers, les deux colonnes se croiseront sans problème.

Les Gobelins : CA 6, DV 1-1, PV 7, D 1-6

1. Une demi-heure et quelques rencontres plus tard, ils pénètrent dans une salle très haute, ornée de statues d'hommes à tête de lézard. La

pénombre qui règne ne permet pas d'en distinguer les limites. Une fois les aventuriers au milieu de la pièce, ils perçoivent un sifflement derrière l'une des statues, bientôt suivi de beaucoup d'autres. Des formes sombres se mettent à bouger dans la pièce... Fébrilement, Arp plonge la patte dans sa besace et en tire un nouveau message : « Attention : ceux là sont des ennemis, il va falloir les combattre ! » Déjà, une dizaine d'hommes-lézards jaillissent de l'obscurité et se ruent sur l'équipe.

Les Hommes-Lézards : CA 5, DV 2+1, PV 15, D 1-2/1-2/1-8

A l'issue d'un combat acharné, nos amis viennent à bout de ces ignobles créatures. Mais, victime d'une estocade vicieuse, le pauvre Arp s'est écroulé au pied d'une statue. Un sang froid s'écoule par saccades de sa gorge tranchée. Nos héros se trouvent à présent dans une inquiétante situation : perdus dans le Cloaque, comment vont-ils regagner la surface ? S'ils pensent à fouiller la besace de Arp, ils découvriront un ultime message, placé dans un tube de bois.

« Si vous lisez ceci, c'est que Arp est mort. Lui seul connaissait le chemin pour quitter le Cloaque. Tout ce que je sais, c'est qu'il faut que vous gagniez une salle décorée de statues d'hommes-serpents. Une fois à cet endroit, vous serez proches de la sortie... K. »

2. Ce couloir mène à un lac sombre, à la surface duquel est visible un îlot rocheux. Un autel en basalte y est dressé, sur lequel brille un objet doré. Si les aventuriers décident de s'y rendre à la nage, ils devront affronter un élémental d'eau.

L'élémental : CA 2, DV 12, PV 30, D 5-30

L'objet sur l'autel est une magnifique conque en or, ayant les propriétés d'une Conque des Tritons (Horn of the tritons)... Une dizaine de chauves-souris géantes, postées contre la voûte de la grotte attaqueront les intrus dès qu'ils poseront les pieds sur l'île.

Les chauves-souris : CA 8, DV 1, PV 8, D 1-4

3. Cet escalier descend dans les profondeurs du Cloaque. Des bruits confus en proviennent, s'amplifiant au fil des secondes : une dizaine d'hommes-lézards grimpent à la rescousse.

4. Cette pièce est faiblement éclairée par la lueur de trois bougies. Celles qui sont posées dans les coins est et ouest brillent d'une couleur rougeâtre. Contre le mur du fond est visible un trône de pierre sur lequel est installé un squelette de taille imposante. Une candélabre fixé au mur, juste au dessus de sa tête, porte une bougie qui brille d'un éclat jaune. A la base du trône ont été gravées d'anciennes runes qui signifient : « Patiente ici deux jours, voyageur, et la Voie te sera ouverte ». Bien entendu, il faut éteindre successivement toutes les bougies, en commençant par celle de l'est, afin de simuler le passage d'une journée, et recommencer. A ce moment, un passage s'ouvrira dans le mur est. Si les bougies est et ouest ne posent pas de problème, il n'en est pas de même pour celle qui surplombe le squelette. En effet, dès que l'on y touche, la créature se réveille et combat avec une épée bâtarde +2. Ce squelette spécial ne peut pas être tourné. Lorsqu'il fait « nuit », il est désactivé, et l'ouverture du passage le met totalement hors de combat.

Chez Trollf le gnome

Montant un escalier, les aventuriers débouchent devant une porte en fer garnie d'une dizaine de serrures, toutes verrouillées. L'une recèle un dard, l'autre dégage un gaz somnifère, la troisième provoque une explosion (D : 1-6).

C'est ici que débute le domaine de Trollf, un savant fou qui passe son temps à inventer des instruments de mort. Trollf est assisté de deux aides gnomes totalement dévoués.

Trollf et ses aides : CA 7, N 3, PV 15, D 1-6

L'ensemble du domaine est entouré d'un couloir secret par lequel Trollf peut observer tout ce qui se passe. Dès qu'il aura repéré les aventuriers, il déchainera contre eux ses armes meurtrières.

5. C'est ici que vivent les deux aides de Trollf. Ils sont souvent en train de vaquer à leurs occupations, si bien qu'il est difficile de prévoir où ils sont. Leur chambre ne contient que quelques objets d'art gnome.

6. Si les aventuriers empruntent ce couloir et que Trollf les guette depuis le couloir parallèle, il déclenchera une pluie de fléchettes. (D : 4X1-3).

7. Dans cette pièce, protégée par une double serrure, se trouve un troll dont le gnome essaye de faire une arme de guerre. Inutile de préciser qu'il n'y est pas encore arrivé....

8. Cette trappe de 12 m de fond garnie de pieux (D : 2d6+2) se déclenchera si Trollf guette les aventuriers depuis le passage secret (a).

9. C'est dans cette pièce que le gnome fait certaines expériences. Il y règne un bric à brac impressionnant d'inventions diverses. Si Trollf aperçoit les intrus depuis le couloir secret, il lâchera, depuis le plafond, une grêle de boules de fer hérissées de pointes (D : 1d3X6).

10. La chambre de Trollf. On y trouve ses inventions les plus remarquables : un vélo-pède, une horloge à lutins, une machine à faire du bruit et de la fumée, un appareil à salir les murs et un filtre destiné à rendre l'eau imbuvable... Un passage secret permet d'accéder au couloir d'observation. Un autre mène à une salle nue (11), dont l'un des murs est orné d'une peinture très réaliste représentant les jardins de la Terrasse du Nuage. Il est possible de passer à travers ce mur, et l'on se retrouve alors... dans les jardins, sous un beau soleil d'automne ! Cette étrange invention, par laquelle Trollf peut se rendre en ville quand l'envie lui en prend, a finalement sauvé les aventuriers.

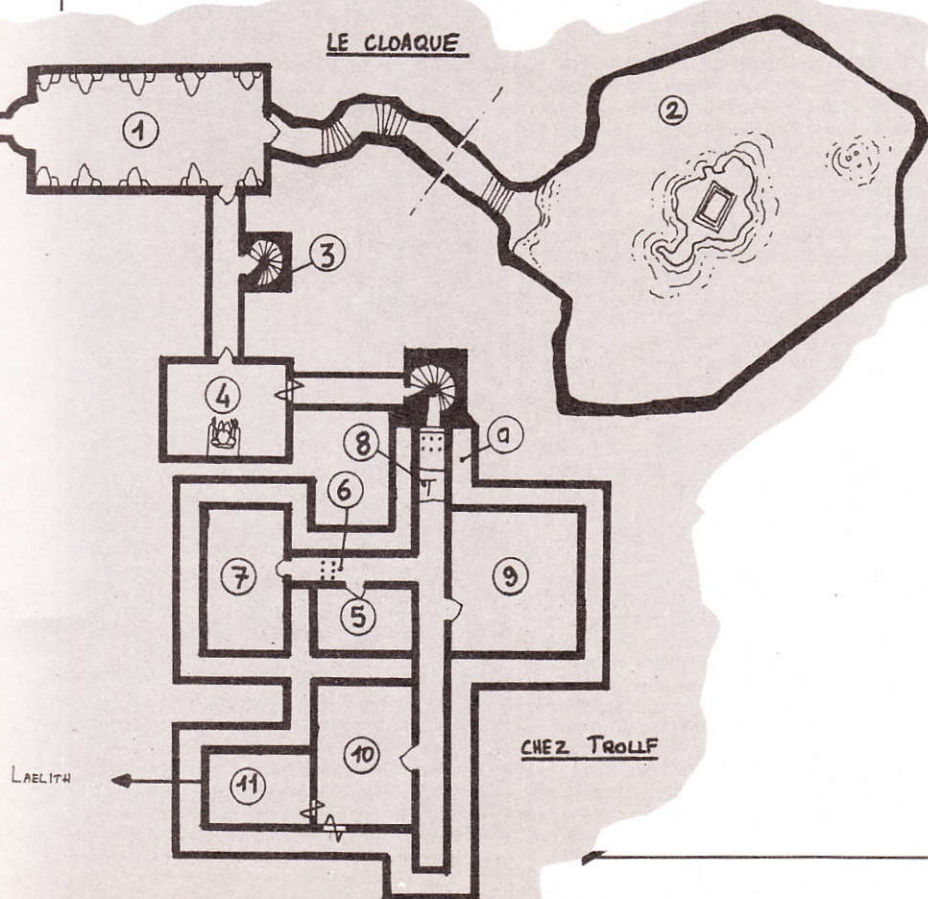
L'auberge de la Lune Ivre

Une fois hors du Cloaque, les aventuriers vont pouvoir se lancer à la recherche de l'assassin d'Izarra. S'ils font le lien entre les poils de doudilain trouvés par Keyril et la dernière soirée du prince, ils se rappelleront probablement le numéro du troubadour Tramwir. Peut-être y a-t-il un lien entre le monstre de doudils et la mort de l'ambassadeur ? La piste est très mince, mais elle a l'avantage d'exister... Pour cela, les aventuriers peuvent aller se renseigner au collège bardique de la ville, situé à proximité des jardins. Tramwir y est connu, mais il n'a pas très bonne réputation. Si les aventuriers mentionnent son numéro de dressage, leur interlocuteur se montrera très surpris. D'après lui, Tramwir est incapable de dresser des animaux. Par contre, il existe au nord de la ville une sorte de ferme où sont dressés toutes sortes d'animaux et dont le propriétaire, un dénommé Gratz, vend parfois ses services au collège. Si les aventuriers se présentent comme des amis de Tramwir (et se montrent convaincants), ils pourront même obtenir son adresse du moment : un estaminet de la Chaussée du Lac portant l'enseigne de « l'auberge de la lune ivre ».

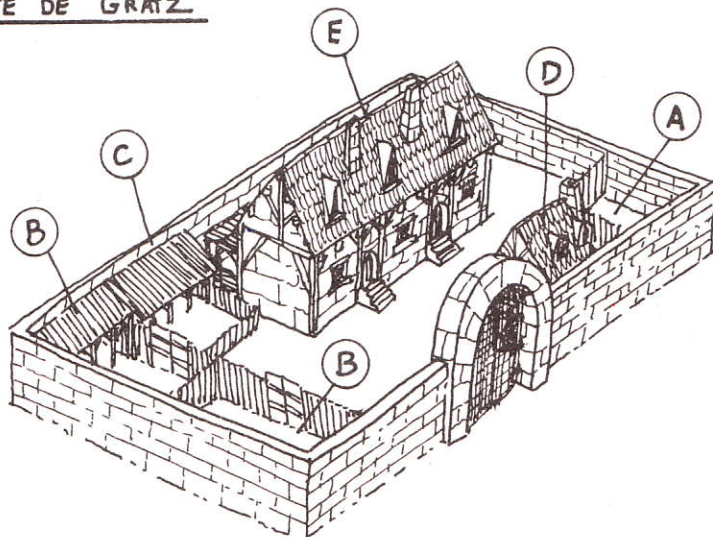
Si vos investigateurs tergiversent trop, vous avez toujours la possibilité de leur faire découvrir une affiche murale vantant les exploits de « Tramwir le Magnifique » un troubadour qui se produit le soir à l'auberge de la lune ivre.

L'auberge est un endroit sale et mal famé. Il y règne une odeur de vinasse et de poisson particulièrement tenace. Parsemée de recoins sombres, elle semble propice aux complots.

Pollth, le tenancier, est un gros homme perpétuellement en nage, dont la langue ne se délie qu'à la vue d'une bourse rebondie. « Pas d'chance les gars, leur dira-t-il en empochant la bourse, mais vot' copain a passé l'arme à gauche, comme on dit ! Ouais, on l'a retrouvé c'te nuit dans l'impasse d'à côté, un couteau entre les omoplates. Raide comme la justice qu'il était ! » Pollth leur apprendra également que



PROPRIÉTÉ DE GRATZ



Tramwir exécutait depuis peu un numéro avec des doudils, mais qu'il n'a pas donné de représentation la veille. Les doudils appartiennent vraisemblablement à Gratz, un individu très discret qui tient une sorte d'élevage au nord de la ville.

Nantis de ces renseignements, les aventuriers vont probablement se rendre sur place, afin de voir si, par hasard, l'éleveur de doudils ne serait pas l'instigateur de l'assassinat.

L'élevage de Gratz

Cette petite ferme se situe dans les collines, à quelques kilomètres au nord de Laelith (K2 sur le plan). De loin, elle a l'aspect d'une maison forte, avec son mur d'enceinte et sa lourde porte. Deux dogues se promenant en liberté dans la cour, il est pratiquement impossible de s'y introduire de jour.

Les dogues : CA 6, DV 2+1, PV 17, D 2-8

Si les aventuriers s'y rendent en curieux, ils seront fraîchement accueillis par l'un des employés de Gratz. Ce dernier a donné l'ordre de ne pas être dérangé et ses serviteurs éconduiront tous ceux qui se présenteront devant les grilles.

Si, par contre, les aventuriers attendent le soir pour agir, ils verront une petite troupe de quatre cavaliers gagner la ferme et s'y engouffrer. Il s'agit du prêtre Varyik et de ses comparses (voir plus loin). A ce stade de l'aventure, les aventuriers peuvent aller demander de l'aide à Keyril, mais cela risque de prendre du temps. Néanmoins, il leur confiera quatre acolytes (guerriers niveau 1). S'ils décrivent le prêtre nommé Varyik, Keyril les accompagnera en personne.

Les chiens neutralisés, les aventuriers peuvent pénétrer dans la propriété et se diriger jusqu'à l'habitation principale...

A. Cet enclos abrite une demi-douzaine de babouins qui, la nuit, dorment dans une sorte de cabane.

Les babouins : CA 7, DV 1+1, PV 9, D1-4

B. Ces deux enclos contiennent une vingtaine de magnifiques chevaux.

C. Dans cet autre enclos, sont rassemblés une dizaine de chiens. La prudence doit être de rigueur pour qui veut s'en approcher...

D. Dans cette petite maison sont logés les serviteurs de Gratz (des guerriers niveau 1, CA 8, se battant à l'aide d'épées courtes (D : 1d6)). Avec eux se trouve le maître des chiens (à traiter comme un guerrier niveau 3). La maison est accolée à la « muraille » près de la lourde porte d'entrée, barrée dès la tombée de la nuit.

E. L'habitation de Gratz.

1. Une vaste cuisine. Rien de particulier.
2. Une sorte de salle de travail. Elle contient un grand nombre de plantes, de livres d'herboristerie et de préparations au goût étrange.
3. Une dépense.
4. Cette pièce permet de communiquer avec l'arrière de la maison, où sont dressés les doudils. Il y a une dizaine de doudils présents. Comme ils ne sont pas drogués, ils sont totalement inoffensifs.
5. Cet escalier mène à la cave taillée dans le roc. Une grille de fer barre l'accès à une petite grotte où Gratz élève en secret une araignée géante d'Azilian. Comme elle est encore très jeune, elle a l'aspect d'une araignée géante « normale ».

L'araignée : CA 4, DV 4+4, PV 36, D 2-8

Au premier étage, Gratz est en grande discussion avec Varyik.

6. Les appartements de Gratz. On y trouve 500 PO environ, quelques bijoux, deux potions de *Contrôle animal* (Animal control). Un coffret en bois contient toute la correspondance échangée avec Varyik. Il l'a conservée afin de pouvoir s'en servir, un jour, comme moyen de pression. Bien entendu, la production de ces lettres prouverait l'innocence des aventuriers.

7. La salle de réunion. C'est ici que sont en train de discuter Gratz, Varyik et trois clercs de niveau 2.

8. Une chambre d'ami, inoccupée. Les aventuriers ont le choix des moyens. Ils peuvent se contenter de cambrioler la chambre de Gratz et de lui dérober les lettres compromettantes. Ils peuvent aussi choisir de le combattre, mais ils devront alors faire attention, car si Gratz parvient à libérer ses babouins et ses chiens, la lutte risque de devenir inégale...

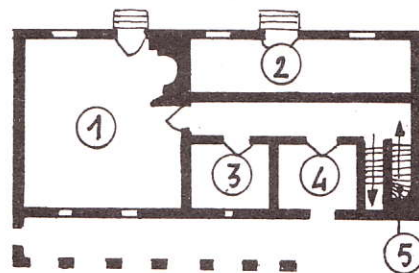
Gratz : guerrier niveau 5. PV 45, CA 7, D 2-9. Il possède une épée longue +1, une dague +2.

Varyik : clerc niveau 5. PV 40, CA 5, D 2-8. Il porte une cotte de mailles légère +1. *Sorts en tête :* Injonction, Epouvante, Blessures mineures, Soins mineurs, Paralysie, Silence sur 5 mètres, Parler avec les animaux, Marteau spirituel, Animer les morts, Dissipation de la magie.

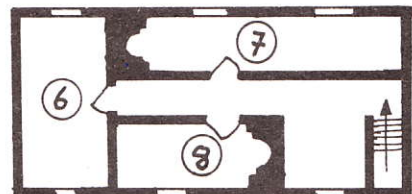
Les acolytes de Varyik ont des caractéristiques standard (CA 8, PV 16, D 1-6).

Gratz vaincu et les lettres récupérées, les aventuriers pourront regagner Laelith et demander leur réhabilitation. Keyril les aidera de son mieux dans cette entreprise (il espère s'en faire des hommes de main...). Pour une fois que nos amis réussissent à nouer des relations « amicales » avec un prêtre du Temple du Crâne...

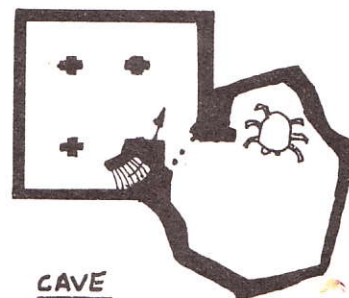
MAISON DE GRATZ



R_d-C



1er ETAGE



CAVE

L'histoire

Cet assassinat a pour origine une banale histoire de rivalité. Keyril et Varyik sont deux prêtres qui se détestent cordialement. Aussi, lorsque Varyik apprit que Keyril allait être chargé de mener les négociations avec un ambassadeur, il résolut de les faire échouer. De la sorte, son ennemi tomberait définitivement en disgrâce. Après l'échec d'un premier guet-apens, il s'aboucha avec un individu au passé douteux et facilement corruptible : Gratz. Ce dernier lui proposa les services d'un doudil tueur. Cet animal, totalement inoffensif en temps normal, devenait un fauve assoiffé de sang dès qu'on lui avait fait ingérer certaines herbes. Il restait à présenter sa victime au doudil. Les deux compères convinquirent un troubadour de moindre talent, Tramwir, de se produire en compagnie de la petite bête. Le doudil étant déjà dressé, il suffisait de lui faire exécuter quelques cabrioles, et le tour était joué. Pendant ce temps, l'animal s'imprégnait de l'odeur de sa victime. Le soir même, il se glissait dans la chambre par la cheminée et tuait l'ambassadeur dans son sommeil. Devenant un témoin trop dangereux, Tramwir connut peu après le même sort.

scénario
Denis Beck
plans
Stéphane Truffert
illustration
Didier Guiserix



Le blanc messager

Cette aventure est prévue pour un groupe de 4 à 6 aventuriers de tous niveaux.



« Quand les Nains éveillèrent le mal dans les montagnes, de nombreux Elfes quittèrent leur demeure en Lorien et s'en furent. Nimrodel se perdit loin dans le sud, dans les cols des Montagnes Blanches, et elle ne vint pas au navire dans lequel Amroth son amant l'attendait. Mais au printemps, quand le vent passe dans les feuilles, on peut encore entendre sa voix près des cascades qui portent son nom. Et quand le vent est au sud, la voix d'Amroth monte de la mer ; car la Nimrodel se jette dans le Cours d'Argent, que les Elfes nomment Celebrant, Celebrant dans l'Anduin-la-Grande, et l'Anduin se jette dans la baie de Belfalas, d'où les Elfes de Lorien prirent la mer. Mais Nimrodel, ni Amroth, ne revinrent jamais. »

J.R.R. Tolkien

Autrefois...

Amroth, roi de Lorien, aimait depuis de longues années la douce Nimrodel du peuple des Galadhrim. Pour elle, il avait accepté de vivre selon les usages des Elfes sylvains et d'habiter dans les grands arbres de Cerin Amroth en Lothlorien. Mais Nimrodel refusait de l'épouser car Amroth était un Elfe de l'ouest, qui avait à ses yeux apporté la guerre dans les Terres du Milieu. Quand le Balrog surgit de la Moria, elle s'enfuit vers le sud. Amroth la retrouva aux confins de la forêt de Fangorn, et lui promit de la conduire dans un pays où règnerait la paix, de quitter son peuple pour elle. Mais pendant qu'ils faisaient route vers le port des Elfes dans la baie de Belfalas, ils furent séparés.

En arrivant à Edhellond, Amroth ne trouva qu'un seul navire elfe qui s'appêtait à prendre la mer. Envahi par le chagrin, il convainquit l'équipage d'attendre Nimrodel. Mais une nuit d'automne, une terrible tempête ravagea le pays, et le léger navire elfe rompit ses amarres, emmenant au large ceux qui vivaient à son bord. En s'éveillant, Amroth découvrit le désastre et, désespéré, se jeta dans les flots en hurlant le nom de son aimée. Il nageait encore vers le rivage quand les navigateurs elfes aperçurent pour la dernière fois le reflet du soleil sur ses blonds cheveux.

Amroth, épuisé, sombrait dans les flots et se noyait... Les échos de sa détresse parvinrent alors à Ulmo, Roi de la Mer, Seigneur des Océans et Maître des Vagues. Emu par la douleur du jeune roi, Ulmo l'entoura d'un voile protecteur qui lui permit de respirer sous l'eau. Il commanda ensuite aux courants de déposer le corps inconscient d'Amroth dans une prairie sous-marine, non loin de l'embouchure du Ringlo. A quelques centaines de mètres de profondeur, Ulmo ordonna alors aux eaux de se retirer, créant ainsi un petit domaine où pouvaient respirer et vivre les enfants d'Iluvatar. Amroth dormait, reposant au sein de la mer... Quand Nimrodel parvint à atteindre le port d'Edhellond, elle ne trouva qu'une ville abandonnée et des quais désertés. Pensant qu'Amroth l'avait trahie et oubliée, elle erra pendant plusieurs jours sur la côte, résolue à se laisser mourir de tristesse. Un immense cygne blanc surgit alors des flots, et lui demanda de la suivre. Nimrodel, reconnaissant un message du Seigneur des Océans, accepta sans hésiter de monter sur son dos. La frayer qui la saisit au moment où l'oiseau plongea dans la mer fit place à une joie indicible quand Amroth lui ouvrit les bras, au cœur de son nouveau royaume sous-marin...

Maintenant

Depuis cette époque, Nimrodel et Amroth vivent à l'écart du monde dans leur domaine, heureux et en paix. La « dame de la caverne blanche » a accepté d'épouser l'ancien roi de Lorien car la protection d'Ulmo leur a permis enfin de trouver une terre paisible.

Avec le temps, le jeune couple a transformé son royaume sous-marin en une terre verdoyante. Grâce à l'aide des grands cygnes d'Ulmo et de naufragés sauvés par les dauphins, ils ont recréé une forêt de Lorien miniature dans les profondeurs océaniques. De temps à autre, Amroth envoie un cygne jusqu'en Lothlorien, pour prendre des nouvelles de son peuple et garder un contact avec la reine Galadriel, seule au courant de leur existence. Un de ces blancs messagers a été blessé par une flèche dunlending, et demandera aux personnages de le secourir...

L'aventure

Cette histoire peut se dérouler au Troisième ou au Quatrième Age. Cependant, un certain nombre d'années doivent s'être écoulées depuis la disparition d'Amroth et de Nimrodel, qui a eu lieu en 1981 sous le règne d'Eärnil II de Gondor. L'aventure débute quelques jours avant le solstice d'été, au nord-ouest de la Trouée de Rohan, dans les contreforts des Montagnes Brumeuses. Elle se termine dans la baie de Belfalas non loin de l'embouchure du Ringlo. Les personnages devront un peu voyager... Vous pouvez très bien résumer ces déplacements ou les détailler,

selon votre goût et le temps dont vous disposez (et peut-être les suppléments que vous possédez). Ce sera une occasion de faire découvrir aux joueurs les royaumes de Rohan et de Gondor.

Le Dunland

Les personnages voyagent depuis plusieurs jours dans le pays des Dunlendings, au bord des Montagnes Brumeuses. Depuis quelque temps, ils ont pu remarquer de nombreuses traces de pas humains, un panache de fumée dans le lointain, des restes de campement... Il est facile de comprendre grâce à ses indices qu'un clan de Dunlendings rôde dans les environs.

En milieu de matinée, alors qu'ils traversent une forêt de conifères, les personnages se trouvent nez à nez avec un groupe de chasseurs du clan Roth. Si les personnages ne sont pas ouvertement agressifs et si aucun Rohirrim n'est présent, la rencontre ne risque pas de dégénérer en combat. Les chasseurs ne sont pas chargés de gibier, et peu enclins à répondre aux questions indiscrettes. Ce sont eux qui ont blessé le grand cygne blanc, et ils recherchent l'animal pour l'apporter à leur prêtre. Pour ce peuple superstitieux, l'oiseau sera une victime idéale pour le sacrifice des fêtes du solstice d'été. Pour l'instant, ils sont plutôt pressés de partir de peur de perdre leur gibier. Ils restent néanmoins soupçonneux et poseront quelques questions rapides sur la raison de la présence des voyageurs. Leur groupe sera d'une force à peu près égale à celui du groupe des personnages. Déterminez leur nombre en fonction. Trois d'entre eux sont armés d'arcs et de flèches.

Après avoir repris leur route dans le bois de résineux, les personnages entendront de temps à autre quelques appels, des sons de trompe... En fin d'après-midi, ils remarqueront ce qui semble être les plaintes d'un oiseau blessé, de grande taille. En se dirigeant grâce au son, ils arriveront dans une minuscule clairière située au flanc des montagnes. A la limite de leur champ de vision, une grande forme blanche s'agite faiblement. Un cygne immense dont le plumage est aussi blanc que l'écume repose sur le flanc, blessé par une longue flèche. Il a réussi à se traîner pour se cacher dans un renfoncement dans la roche, presque une petite grotte. Un jet de *Perception Difficile* permet de reconnaître la flèche comme identique à celles des chasseurs rencontrés dans la matinée.

Si les personnages ne se montrent pas agressifs et ne font pas de remarque déplaisante comme

« quel beau rôti en perspective ! », le cygne se tournera vers eux et leur adressera la parole en elfe sylvain. Si personne ne semble le comprendre, il utilise le westron. Il a très peur des personnages, et refusera de se laisser toucher... Bien qu'il ait perdu beaucoup de sang et qu'il ne puisse plus voler, il est encore en état de combattre et refusera de se laisser soigner « de force ».

Le langage « sifflé » du cygne n'est pas facile à comprendre. Peu à peu, il arrive à expliquer son histoire. Il portait un message d'Amroth à la reine Galadriel, quand un vent puissant a détourné son vol vers l'ouest. Alors qu'il se préparait à traverser les Monts Brumeux, il a été touché au flanc par une flèche et forcé d'atterrir. Il supplie les personnages de venir à son secours, et de se rendre auprès d'Amroth. Celui-ci pourra prévenir ses congénères, pour qu'ils viennent le chercher et l'aider à rejoindre le domaine de son seigneur Ulmo. Si les personnages le questionnent sur Amroth, il pourra leur révéler que le roi elfe n'est pas mort mais qu'il vit sous la mer en compagnie de son épouse Nimrodel (ainsi que la plupart des informations données dans le paragraphe « Maintenant »). Il confie à chaque personnage l'une de ses plumes, qui permet de respirer sous l'eau. Il leur sera ainsi plus facile de rejoindre Amroth. Cette plume est de grande taille (environ trente centimètres de longueur) et difficile à dissimuler dans un équipement. Le grand oiseau perd conscience avant de révéler l'emplacement exact de la demeure sous-marine. Son dernier mot sera « *Belfalas* »... Il est maintenant possible de le soigner, de stopper l'hémorragie et éventuellement de retirer la flèche. Cependant l'oiseau est trop affaibli pour pouvoir voler avant plusieurs jours, mais son état ne risque pas de s'aggraver. Il ne reprendra pas conscience avant le lendemain matin. Il n'est pas sage de rester près de l'animal, car les chasseurs dunlendings sont toujours à proximité...

Il est relativement facile de dissimuler le corps du cygne inconscient, en plaçant quelques branchages et rochers devant l'entrée de la minuscule grotte. Il sera ainsi à l'abri des recherches des chasseurs, tout du moins pendant quelques temps.

Tout barde digne de ce nom connaît la chanson de Nimrodel, surtout s'il est de race elfique. Si l'un des personnages exerce cette profession, vous pouvez le lui rappeler à cette occasion. Sinon, un jet d'*Intelligence Très Difficile* permet à un personnage lettré (comme un animiste ou un mage) de se souvenir de l'histoire d'Amroth

et Nimrodel. N'allez pas plus loin que la disparition des deux amants ! Le reste de leur histoire n'est connu que des habitants du domaine sous-marin et de la reine Galadriel...

Quel que soit le lieu où se trouvent les personnages, ils rencontrent à nouveau le groupe de chasseurs à la tombée de la nuit. Ils sont deux fois plus nombreux que lors de la première confrontation. Il est évident que l'un d'entre eux remarquera une plume de cygne, et les Dunlendings exigeront d'être conduits immédiatement à leur gibier. Ils accusent les personnages de les avoir volés, et s'ils ne veulent pas collaborer, tentent de les capturer.

Si les personnages résistent et gagnent le combat qui s'ensuit, les chasseurs s'enfuient quand la moitié d'entre eux seront au sol.

Si les personnages se rendent ou perdent le combat, ils sont faits prisonniers et conduits au campement provisoire des Dunlendings, à une heure de marche de là. Laissez les joueurs spéculer sur leur sort, s'inquiéter... Les paroles des chasseurs ne doivent surtout pas les rassurer, et ne sont même pas des menaces déguisées. Les Dunlendings attendent l'arrivée de leur chef pour « questionner » plus sérieusement leurs prisonniers. Ils ne cachent pas le sort qu'ils réservent au cygne, et suggèrent que les personnages prennent sa place s'ils ne parlent pas. Bien sûr, leur chef n'arrivera pas avant le lendemain, et nos voyageurs auront de multiples occasions d'évasion au cours de la nuit. Facilitez-leur la tâche...

Jusqu'à ce qu'ils traversent le fleuve Glandin, ils entendront les trompes des Dunlendings et devront rester dans la crainte d'être repris.

Le voyage

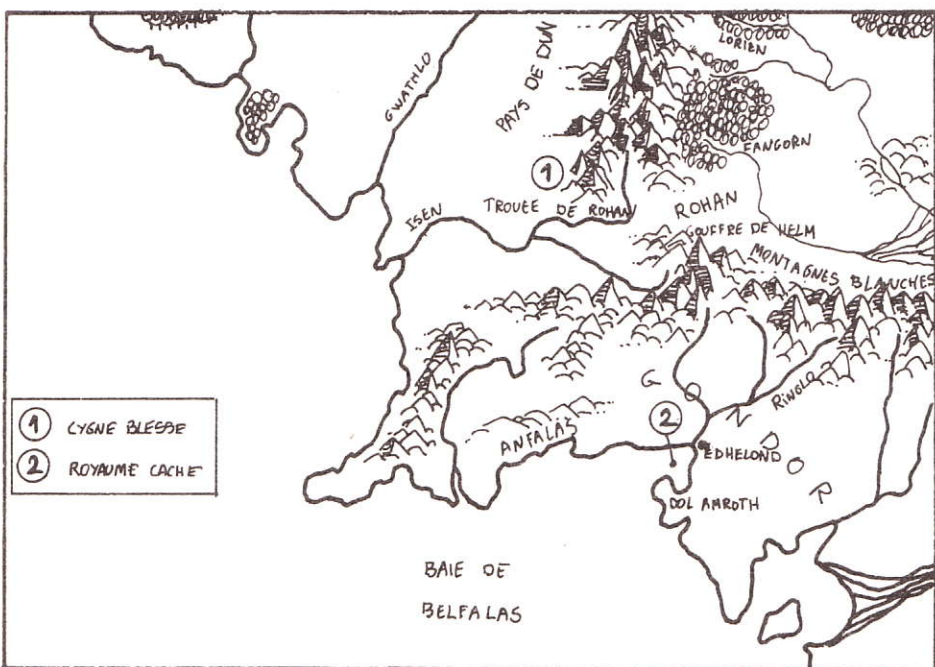
Les personnages ont le choix de l'itinéraire qui leur permet de rejoindre la baie de Belfalas. La route la plus logique est de passer par le gouffre de Helm, de longer les Montagnes Blanches par le nord dans le royaume de Rohan, et de les traverser pour entrer en Gondor.

Le voyage peut se passer sans incident, mais vous pouvez le pimenter par quelques contrôles de patrouilles, une soirée mouvementée dans une auberge, ou une nuit inquiétante dans les montagnes... N'hésitez pas à utiliser toutes les sources dont vous disposez pour agrémenter ces déplacements (comme les suppléments édités par Iron Crown Enterprises : *Dunland and the Southern Misty Mountains, Riders of Rohan, Havens of Gondor*).

Deux endroits se révéleront importants pour les personnages, car ils pourront y trouver des renseignements plus précis sur l'histoire de Nimrodel et d'Amroth : la ville de Dol Amroth et le port d'Edhellond.

● A Dol Amroth, ils pourront apprendre que la maison princière qui gouverne la cité est d'ascendance elfique. Le premier seigneur de Dol Amroth, Galador, était le fils d'Imrazôr le Numenoréen, qui vécut à Belfalas, et de la dame elfe Mithrellas, de race sylvaine. Celle-ci était l'une des compagnes de Nimrodel, qui avait fui comme elle la Lorient lorsque le mal surgit de la Moria. Elle épousa Imrazôr et lui donna un fils, Galador, et une fille Gilmath. Elle disparut une nuit et plus personne ne la revit. La légende affirme qu'elle se promenait souvent sur les plages près d'Edhellond peu avant sa disparition (elle a rejoint son amie Nimrodel dans le royaume sous-marin, après avoir compris qu'Imrazôr vieillirait très vite comme tous les humains et qu'elle se retrouverait seule). A Dol Amroth, les personnages pourront acheter facilement un petit navire, ou louer les services d'un capitaine, pour explorer la baie de Belfalas.

● A Edhellond, gouverné par les navigateurs elfes, les personnages pourront apprendre la totalité de la légende d'Amroth et de Nimrodel jusqu'au moment de leur disparition. Certains marins, une fois mis en confiance, leur parleront du mystère des naufragés dont le corps n'a jamais été retrouvé, des chants entendus au cœur des tempêtes dont les mots semblaient être en langue elfe sylvaine... Ils pourront leur



situer approximativement l'endroit où ont eu lieu ces phénomènes étranges. Il sera difficile de persuader les elfes de prêter l'un de leurs blancs navires et aucun équipage n'est disponible pour le moment.

Le royaume caché

Le royaume sous-marin d'Amroth et Nimrodel se trouve dans la baie de Belfalas, à 10 kilomètres de l'embouchure de Ringlon. Il est difficile de le trouver en entrant dans l'eau depuis une plage, car la force des courants fait dévier le voyageur de sa route. La meilleure méthode pour le rejoindre est de se rendre en bateau jusqu'à la localisation probable du royaume caché, de prendre la plume blanche comme l'écume offerte par le cygne, et de se laisser couler... La plume crée autour de la personne qui la porte une enveloppe d'air d'une épaisseur de 20 cm.

En arrivant au fond de la mer, il devient très difficile de s'orienter car il fait très sombre. Si les personnages ne disposent pas d'un moyen magique pour se procurer de la lumière, ils seront obligés d'avancer à l'aveuglette. Une torche ou une lampe à huile allumée à l'intérieur



de l'enveloppe de protection consomme très rapidement l'oxygène nécessaire au voyageur sous-marin... Il commence à suffoquer après dix minutes de marche.

Vous pouvez provoquer quelques rencontres au fond de l'eau, car la baie de Belfalas contient une faune variée : requins, raies, quelquefois une baleine ou un kraken, serpents de mer, et poissons « normaux ». Vous pouvez exploiter toutes les ressources des fonds marins : champs d'algues, récifs aux grottes inquiétantes, grandes étendues de sable. Quelques poissons phosphorescents peuvent occasionner de grandes frayeurs aux personnages ! Profitez de cet environnement inhabituel pour dépayser au maximum les aventuriers. N'oubliez pas que le son se propage sous l'eau d'une façon très différente que dans l'air : distorsion, échos et résonances...

Selon les précautions prises par les personnages (éclairage, moyens d'orientation, etc.) et le point de départ choisi (un navire, une plage) et sa localisation même, le voyage peut durer de quelques heures à plusieurs journées. Il est possible de pêcher sous l'eau avec des filets ou des pièges, mais l'utilisation des armes de jet normales est impossible. Lors de combats, tous les protagonistes reçoivent une pénalité de -20 sur toutes leurs actions physiques. Utilisez la table de mouvement « Accidenté et forêt » pour les déplacements sous-marins.

Amroth est rapidement mis au courant de la venue d'intrus à proximité de son domaine. Il demande alors à quelques dauphins de faire une petite reconnaissance et de rendre visite aux voyageurs. Quand les personnages seront à moins de deux kilomètres du royaume caché, les dauphins tourneront autour d'eux à distance respectueuse. Une tentative de communication est alors possible, si les aventuriers possèdent un moyen de se faire comprendre des créatures marines. Les dauphins repartent après quelques minutes d'observation pour rapporter à Amroth ce qu'ils ont vu.

Quand les personnages sont à moins de cinquante mètres du royaume caché, ils perçoivent une lueur diffuse. Tandis qu'ils approchent, cette lumière devient de plus en plus vive. Ils débouchent enfin dans cette petite région où les eaux se sont écartées sur l'ordre d'Ulmo... Elle est de forme approximativement ronde, de 3 kilomètres de diamètre. Une lueur bleutée relativement vive y règne, comme si un soleil miniature luisait derrière un rideau d'eau. Le royaume caché est maintenant une petite forêt, parsemée de clairières et de sources d'eau douce. Il est facile de reconnaître les espèces d'arbres et de fleurs poussant en Lorien, mais leur couleur semble étrange sous le dôme liquide. Les demeures de la centaine d'habitants sont construites dans les arbres, à la manière des flets des Elfes sylvains, ou dans des récifs creusés et sculptés au cours des ans par le passage des eaux, lorsque la mer était encore là. Quelques animaux ont été apportés depuis la surface, soigneusement choisis pour constituer une chaîne alimentaire. Ils ne servent pas de gibier mais permettent aux gens du royaume caché de

ne pas se sentir trop isolés du monde qu'il connaissait.

Ces habitants sont pour la majorité des Elfes navigateurs tombés à la mer au cours de tempêtes, et souhaitant vivre aux côtés d'Amroth et Nimrodel. Mithrellas, lasse du monde des humains, est venue rejoindre son amie Nimrodel et réside depuis de nombreuses années dans cet endroit. Quelques humains sont aussi présents, mais leur nombre reste restreint à cause de leur courte durée de vie. Ils se nourrissent principalement de poissons et d'algues, cuisinés de façon très originale.



Amroth est méfiant et ne comprend pas la venue de ces étrangers qui semblent posséder le pouvoir de respirer sous l'eau. S'agit-il d'émissaires de Sauron, de créatures venues apporter la guerre dans ce havre de paix ? Il décide alors de les mettre à l'épreuve, pour deviner leurs intentions sans mettre en danger ceux qu'il aime. Le temps qu'il les localise, les personnages auront pénétré d'environ un kilomètre dans son domaine. Ils n'auront rencontré personne, à part quelques animaux sauvages... Amroth se rend à leur rencontre, revêtu de son armure et portant un heaume dissimulant ses traits. Il garde son épée au côté et se campe fièrement sur leur chemin. Les réactions des personnages sont alors très importantes, car Amroth les analysera dans leurs moindres détails. Tout geste à son importance. Amroth ne parle pas et reste impassible, laissant les intrus s'expliquer le plus longtemps possible, avant de prendre une décision. Leur patience se révélera aussi être un facteur-clé. La langue qu'ils utilisent peut aussi s'avérer importante...

Si les personnages sont hostiles ou leurs arguments ne sont pas convaincants, Amroth utilise sa magie et ses armes pour les mettre hors d'état de nuire. Eventuellement, d'autres Elfes viendront à son aide (guerriers de niveau 4). Les intrus seront alors conduits, inconscients, sur une plage près de Dol Amroth, la plume magique ayant disparu de leurs possessions. Bien sûr, personne ne voudra croire leur histoire de royaume sous-marin et le cygne blessé ne retrouvera jamais les siens...

Si les aventuriers parviennent à convaincre Amroth de leurs bonnes intentions, il retire son heaume d'une geste lent et les salue en elfe sylvain, si l'un d'entre eux a déjà utilisé cette langue. Sinon, il utilisera le westron avec un fort accent elfe, en cherchant un peu ses mots. Un large sourire éclaire son visage alors qu'il les conduit vers le flet où Nimrodel l'attend, anxieuse. Peu à peu les habitants du royaume sous-marin sortent de leur réserve, et se pressent autour des voyageurs pour avoir des nouvelles du monde extérieur.

L'ancien roi de Lorien leur fait les honneurs de sa demeure, tandis que Nimrodel, avertie du danger qui menace le cygne blessé, s'excuse et part prévenir ses congénères. Les personnages sont conviés à un festin de poissons et d'algues préparés de façon diverses, pendant que leur hôte leur conte l'histoire de son royaume...

A la fin du repas, un battement d'aile se fait entendre. Des cygnes majestueux atterrissent dans la clairière où les tables ont été dressées, l'un d'eux portant Nimrodel sur son dos. Un humain, un pêcheur d'après ses vêtements, lui remet un grand filet auquel de longues cordes sont attachées (il permettra aux cygnes de ramener leur compagnon blessé). Nimrodel

XII

DONNEES TECHNIQUES

Chasseurs dunlendings (Rangers)

Niv 4 PdC 65 AT 9/CR BD 25 Bouclier ATT
Hache-60 Javelot-65 Arc court-50

Les cygnes

Niv 25 Vitesse TR PdC 200 TA CR BD 60 ATT
Bec-90 TAI E CRIT GIG
Ils possèdent une résistance naturelle de +70 à la magie des trois domaines. Le cygne blessé n'a plus que 40 points de coups.

Amroth (Guerrier)

For-101 Ag-101 Co-102 Ig-90 In-94 Pr-97 Ap-91
Niv 40 PdC 165 TA 1 BD 130 Bouclier-30 ATT
Epée large-245 Arc long-200 Bonus manoeuvre-45
Sorts : 35 PP. 55 PP. Il connaît les listes « Connaissance de la nature » et « Les Voies de la Terre ».

Objets possédés : Truelle de mithril qui permet d'utiliser la liste « Les Voies de la Terre » ; Bracelet qui permet d'utiliser la liste « Connaissance de la nature » ; anneau x5 PP ; Epée large +30 ; Arc long +30 ; Luth qui ajoute +25 aux tentatives de séduction accompagnées d'un chant ; Anneau donné par Ulmo qui lui permet de communiquer avec les créatures marines.

Nimrodel (Barde/Animiste)

For-93 Ag-97 Co-89 Ig-85 In-90 Pr-101 Ap-104
Niv 25 PdC 110 TA 1 BD 35 ATT 80-Dague Arc long-140 Bonus manoeuvre-35
Sorts : 75 PP. x5 PP. Elle connaît tous les sorts réservés aux animistes et la liste « Les puissances des chants » des bardes.

Objets possédés : Arc +20, portée triple, aucune maladresse ; Collier x5 PP, donnant une aura de brume et un BD de 60 ; Anneau donné par Ulmo qui lui permet de communiquer avec les créatures marines.

demande aux personnages de prendre place sur le dos des cygnes (leur nombre correspond exactement au nombre de passagers à emporter) et de la guider jusqu'à l'endroit où le messager d'Ulmo repose.

Avant leur départ, Amroth demande aux voyageurs de jurer de ne jamais révéler leur existence, et leur remet un cadeau. Choisissez-les en fonction des personnages présents : un multiplicateur de sort x2 ou x3, une arme avec un bonus de +20 ou +25, ou tout autre objet approprié.

Le sauvetage

Après quelques heures de vol qui resteront à jamais gravées dans la mémoire des personnages, le petit groupe atterrit dans la clairière où le cygne est dissimulé. Les chasseurs n'ont pas encore retrouvé leur gibier, ou ont sans doute renoncé... Dès que les branchages sont écartés, Nimrodel s'avance pour soigner l'animal. Celui-ci est conscient mais très faible. Il pépie doucement pendant que la reine elfe s'occupe de lui, posant sa tête blanche au bec flamboyant sur ses genoux. Une demi-heure plus tard, le cygne est placé dans le filet avec l'aide des personnages. Avant de partir, les grands oiseaux confèrent un instant avec Nimrodel. Elle s'avance alors vers les aventuriers et leur fait part du présent des cygnes d'Ulmo... Ils peuvent garder la plume blanche, qui leur permettra de respirer sous l'eau. Mais s'ils la jettent dans la mer ou dans un cours d'eau, un cygne répondra à leur appel et viendra les secourir peu après. Ils leur proposent aussi de les déposer dans un lieu de leur choix, situé sur le chemin du retour vers la baie de Belfalas. Les derniers mots de Nimrodel au moment de l'ultime séparation sont l'ancien salut elfe « *Elen sila lumenn' omentielvo* » (Une étoile brille sur l'heure de notre rencontre)...

GLOSSAIRE

- **Belfalas** : « La Grande Côte ». Zone côtière dans Gondor, située entre le Morthond et le Gilrain. Sa ville principale est Dol Amroth. Belfalas est le fief des Princes de Dol Amroth.
- **Cerin Amroth** : Colline de Lothlorien où Amroth avait construit sa demeure. A l'époque de la Guerre de l'Anneau, la maison n'existe plus et la colline est recouverte d'herbe, d'elandor et de niphredil.
- **Edhellond** : « Le port des Elfes ». Le port situé à l'embouchure du Ringlo, d'où partent vers le sud les navires blancs des Eldars retournant au pays d'Aman.
- **Dol Amroth** : « La colline d'Amroth ». Port et forteresse, la capitale de Belfalas, en Gondor. L'emblème des Princes de Dol Amroth est un navire et un cygne d'argent, leur bannière est bleue.
- **Flet** : Plate-forme dans un arbre, où les Elfes sylvains construisent leur demeure.
- **Illuvatar** : « Le Père de Tous ». La divinité suprême qui créa les Ainur, les Elfes et les Hommes. Avec les Ainur, il chanta la création du monde et leur permit de l'engendrer.
- **Lorien** : « Le Pays des Rêves ». Autre nom de la Lothlorien.

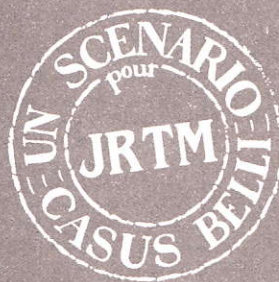
BIBLIOGRAPHIE

Pour vous remettre en mémoire la légende de Nimrodel et d'Amroth, consultez les livres suivants :

- *Le Seigneur des Anneaux*, tome 1, chapitre 6.
- *Contes et Légendes Inachevés*, seconde partie, chapitre 4.

texte
Anne Vétillard
illustration
Didier Guiserix
plan
Stéphane Truffert

Qui trahit gagne...



Ce scénario est prévu pour 3 ou 4 aventuriers (guerriers, rangers ou scouts) de niveau 4-5. Il peut être intéressant de se reporter à « Thieves of Tharbad » (I.C.E.), notamment en ce qui concerne certains personnages non-joueurs, mais ce supplément n'est absolument pas indispensable.



DAME FORMÉQUIN

Avertissement

La période durant laquelle se déroule cette aventure (1409-1410) n'étant pas celle habituellement utilisée par I.C.E. dans ses modules, les joueurs devront sans doute créer des personnages, à moins qu'ils ne préfèrent les transposer. Quoi qu'il en soit, l'un d'entre eux devra incarner Velthir, le personnage de l'introduction, un Chevalier (Requain) du 7ème niveau, bras droit du Comte (Hiri) Ramman d'Eredoriath. Prenez un mélange de Lancelot, Gauvain et Arthur, et vous aurez une bonne idée de sa personnalité. Les autres joueurs incarneront ses compagnons.

— chapitre 1 —

ENTREE EN MATIERE

Un peu d'histoire

En l'an 861 du 3ème Age, le Royaume d'Arnor est partagé entre les trois fils du défunt roi Eärendur. Pendant près de cinq siècles, les trois royaumes (Arthedain, Cardolan et Rhudaur) vont s'entre-déchirer pour savoir, entre autres, lequel pourra contrôler la Tour d'Amon Sûl et son précieux Palantir.

Or, survient au XIVème siècle un quatrième larron qui va mettre tout le monde d'accord : le Roi-Sorcier d'Angmar. Obéissant aux ordres de Sauron, il va créer au nord le Royaume d'Angmar, avant de s'allier au Rhudaur, la plus faible des trois nations, et de se retourner contre l'Arthedain et le Cardolan. Fort heureusement pour ces derniers, règnent alors deux rois d'une exceptionnelle envergure qui vont conclure la paix entre eux et préparer une défense commune contre l'Angmar dès 1385.

Hélas, il est déjà trop tard... Prêt depuis bien plus longtemps que ses ennemis, le Roi-Sorcier lance en 1409 sa première grande offensive. En quelques jours, les hordes d'Angmar vont envahir les Marches du Nord du Cardolan, anéantir toute résistance et raser Amon Sûl. Par chance, le Palantir, lui, a pu être sauvé. Malgré tout, la victoire finale reviendra aux Dunedains et aux Elfes menés par le prince Araphor d'Arthedain, après une furieuse bataille livrée dans les Hauts des Galgals.

Mais est-ce vraiment une victoire ? Ostoher de Cardolan et ses fils ont péri avec la quasi-totalité de l'armée cardolaine à Amon Sûl. De plus, Arveleg I d'Arthedain a trouvé la mort en conduisant la retraite. Sauron peut être satisfait de son serviteur ; en un siècle, il a fait tomber le Rhudaur sous sa coupe, ruiné définitivement la puissance du Cardolan et réduit l'Arthedain à rester sur la défensive...

Le désastre

L'homme se frappa la tête sur la pierre froide du cairn. Son maître se mourait à deux pas et lui, Velthir, ne pouvait rien faire, pas plus que

les hommes qui veillaient sur le noble Hiri en ce moment !

Velthir compta les survivants. Des 160 Requains qui avaient rejoint le roi Ostohor de Cardolan à Tharbad avec le Hiri Ramman d'Eredoriath à leur tête, il ne restait plus que trois chevaliers d'Arthedain et lui-même. Juste ce qu'il fallait pour aider le passage de son seigneur dans l'Autre Monde, et après... après ?... Il n'y aurait pas « d'après », car Velthir avait vu s'effondrer en une journée l'univers dans lequel il vivait. Il ferma les yeux et tous les événements revinrent à sa mémoire...

L'ennemi avait été contenu pendant trois jours et les Dunedains en avaient profité pour se regrouper autour d'Amon Sûl. Et puis, la veille au soir, les éclaireurs avaient signalé qu'une nouvelle armée venue d'Angmar avait franchi le Mitheithel. Amrith, le meilleur scout de l'armée du Cardolan, les avait dénombrés : 35.000 orcs qui venaient grossir les rangs des 20.000 hommes qu'ils avaient jusqu'alors affrontés. Toute la nuit, les tambours de guerre avaient résonné dans la plaine, glaçant le cœur des soldats et les empêchant de prendre le moindre repos. Au petit matin, les deux armées s'étaient enfin élancées l'une contre l'autre. La bataille dura toute la journée, malgré l'écrasante supériorité numérique de l'ennemi. Le soir venu, Amon Sûl était tombée. A ce moment là, seule la bannière d'Ostohor flottait encore et les Dunedains se rallièrent à elle pour livrer un dernier combat, tandis que les hordes noires grouillaient autour des survivants. Velthir se voyait au côté de son maître, tailladant les traites du Rhudaïr qui les entouraient de toutes parts. Et puis ce fut le choc. Le néant. Velthir s'était effondré, probablement assommé par une balle de fronde. Au réveil, il put constater qu'il gisait sous des monceaux de cadavres. La nuit était tombée et, près de lui, Ramman d'Eredoriath gémissait faiblement. Avec grand soin, il avait soulevé son seigneur pour le hisser sur un cheval. Ensemble, ils avaient traversé les plaines, évitant miraculeusement les maraudeurs. La guerre, si guerre il y avait encore, devait s'être déplacée plus à l'ouest. Mais ce qui lui importait, c'était que Ramman se mourrait, sans qu'il puisse faire quoi que ce soit, si ce n'est pleurer le désastre avec les survivants qu'il avait rencontrés en chemin...

Le serment

— Velthir !

Entendant son nom, Velthir tourna la tête ; un chevalier lui faisait signe de venir, car Ramman voulait lui dire quelque chose. Les yeux du seigneur d'Eredoriath le fixèrent intensément lorsque Velthir se pencha sur lui. Le moribond murmura : *Ecoute, ami de toujours, tu m'as servi loyalement et je veux que tu me serves encore une dernière fois. Va à Tharbad. Trouve ma femme et ma fille car désormais, leurs vies sont en péril... Prend les sous ta protection et fuyez vers le Gondor... Jure le moi...*

— Je te le jure, seigneur !

Les traits de son visage se détendirent et Ramman esquissa un ultime sourire. Puis, d'une voix presque inaudible, il chuchota à l'oreille de Velthir : *Prend mon sceau... Il te donnera toute autorité... Pour subvenir à vos besoins... va voir Ondolini... il te remettra... il te...*

— Monseigneur !

Ramman s'affaissa lentement dans les bras de Velthir, ses yeux déjà figés par la mort. Le dernier des Eredoriath n'était plus...

— chapitre 2 —

THARBAD

La Cité des Voleurs

La ville de Tharbad est, grosso-modo, divisée en sept quartiers. La rive nord est la zone la plus peuplée. L'île centrale, reliée aux berges par

un pont gigantesque, abrite (du sud au nord) : des docks, les demeures des marchands les plus aisés, les hôtels particuliers de la noblesse, les quartiers royaux et, enfin, le quartier des voleurs. Sur la rive sud, on trouve la banque royale, la prison, le péage du pont et une zone résidentielle, où Cirimir le légat du Gondor fait régner le plus strict, avec la bénédiction du chancelier Nimhir. La ville toute entière est entourée d'impressionnantes fortifications.

L'arrivée

L'annonce du désastre plonge Tharbad, la capitale, dans une situation critique. Le chancelier Nimhir, pour éviter une querelle dynastique dont le pays n'a pas besoin, a tout de suite pris le titre de Régent en attendant que la princesse Ninnadel, unique héritière du trône, atteigne sa majorité. La ville, qui était déjà engorgée par l'afflux des réfugiés, se voit désormais submergée par les paysans qui ont fui le nord du royaume. Comble d'infortune, la disette menace la région, car la moitié des récoltes ont été détruites. Les prix montent, les accapareurs spéculent et la population, déjà appauvrie, est accablée au désespoir. Rixes et scènes de pillage sont devenues choses courantes, et la prévôté dispose d'à peine 225 soldats pour maintenir l'ordre au sein d'une population de 21.000 habitants réduite à la dernière extrémité. Les abords de la ville (rive nord) sont devenus très dangereux et les voyageurs qui empruntent la route principale pour se rendre à Tharbad, ont une chance sur trois de se faire attaquer en plein jour (une chance sur deux la nuit) par une bande de malfaits (niveau : 4-5, nombre : 6). Ceux-ci n'insisteront cependant pas et préféreront s'enfuir, si leurs poies s'avèrent plus coriaces que prévu.



Le camp de réfugiés offre le spectacle habituel : gens entassés les uns sur les autres et maladies qui font des ravages sur les corps affaiblis par la malnutrition. La violence règne en maîtresse sur une jungle humaine où seule la force a droit au respect. Si les aventuriers se rendent dans cette zone, ils le feront à leurs risques et périls. Et si une altercation devait générer (entraînant l'intervention des gardes), elle serait mise sur le compte des « provocateurs d'Arthedain qui profitent de la détresse du bon peuple pour le soulever contre l'Autorité !... » (dixit). De fait, les aventuriers ne sont en relative sécurité qu'une fois passées les portes de la ville. En cas de problème, ils peuvent être éventuellement secourus par la prévôté lorsqu'ils arrivent en vue du pont et de la Place du Marché, mais uniquement s'ils ont l'apparence de gens respectables.

Les faits

Le comte (Hiri) Ramman d'Eredoriath avait une femme, Formeglin (Éclat du Nord) et une fille, Finglorel (Chevelure Dorée). A l'annonce de la guerre, sachant pertinemment que ses terres allaient subir le premier choc, il emmena sa femme et sa fille dans son palais de Tharbad, considérant que les remparts de la capitale seraient plus à même de les protéger. A son arrivée, Velthir découvrit la situation suivante : le palais des seigneurs d'Eredoriath

a été attaqué la nuit précédente et, évidemment, les deux femmes ont été enlevées... Thangar, un cousin de la famille, a été retrouvé inconscient, assommé par les malandrins alors qu'il tentait de défendre Formeglin. Il n'a pas eu la possibilité d'identifier ses agresseurs, car ceux-ci étaient masqués. La prévôté est accourue en entendant les appels au secours, mais il était déjà trop tard : les ravisseurs s'étaient fondus dans le brouillard qui recouvre la cité toutes les nuits. Une enquête rapide a révélé que le vin des gardes du palais, livré le soir même, avait été drogué.

L'annonce de l'enlèvement a plongé la famille royale dans une profonde affliction. Malheureusement, la confusion règne à Tharbad et Eärdil, le Ministre de la Justice, ne peut pas faire grand chose, si ce n'est offrir une récompense de 10.000 PO à tous ceux qui permettront de retrouver les disparues. Il n'est pas incompétent, il est juste un peu « débordé »... Thangar, pour sa part, est visiblement au comble du désespoir.

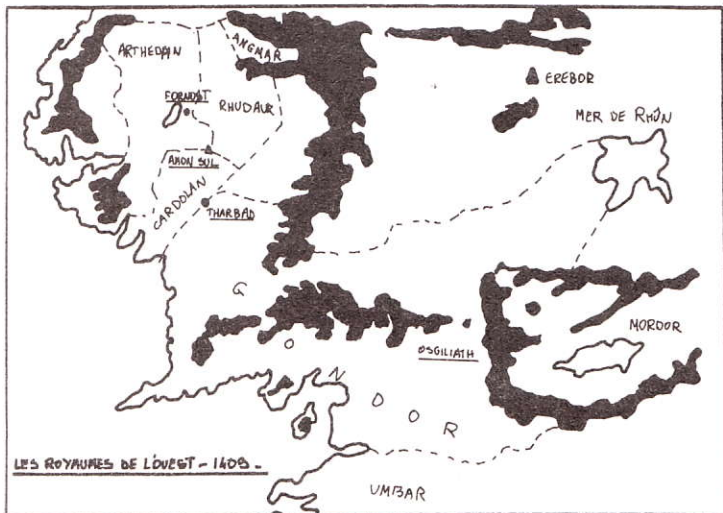
L'intrigue

Bien des tourments attendent la veuve et la fille du défunt Comte d'Eredoriath, car les passions se déchaînent à Tharbad...

En effet, deux « vautours » s'intéressent à elles. Le premier s'appelle Thangar (eh oui !) et le second n'est autre que le Hiri Mablung Girthlin de la dynastie des Eldanars (l'un des seigneurs les plus influents de la Cour). Ils n'agissent pas pour les mêmes raisons :

— **Thangar**, cousin de Ramman d'Eredoriath, serait le seul héritier des biens de la famille si Formeglin et sa fille y renonçaient. Or, il se trouve précisément qu'il est ruiné et cette fortune, estimée à 200.000 PO, ferait bien son affaire. Elle se compose de titres et de lettres de crédit encaissables à Fornost, Tharbad ou Osgiliath, ainsi que de 50.000 PO en liquide. Ayant appris la mort de son cousin, il s'est décidé à extorquer cet argent, après avoir loué les services d'une bande de malandrins par l'intermédiaire d'un certain Brego (cf plus loin). Selon le plan qu'il avait échafaudé, Thangar devait verser un soporifique dans le vin des gardes et laisser la porte de l'office ouverte. Une fois les malandrins dans la place, il ne lui restait plus qu'à se laisser assommer et ces derniers pouvaient emmener les deux femmes jusque dans les caves d'une masure du Quartier des Voleurs. Deux jours plus tard, une demande de rançon réclamant 150.000 PO devait arriver à la maison. Cette rançon aurait dû être déposée à minuit à l'extrémité sud du Canal de l'Enceinte (réclamer exactement le montant de la fortune aurait pu éveiller les soupçons). Les captives auraient alors été libérées et Thangar se serait enfui dès le lendemain, pour aller couler des jours paisibles, sous une autre identité, au Gondor. Mais voilà : Thangar n'est qu'un petit escroc et il ne se doutait pas qu'il était surveillé par un aigrefin autrement plus redoutable que lui...

— **Mablung Girthlin**, membre du Conseil du Sceptre et Pair du Royaume, convoité depuis longtemps les terres de la famille Eredoriath qui sont bien plus fertiles que les siennes. Pour l'instant, la guerre interdit toute exploitation, mais Mablung n'en songe pas moins à l'avenir. Lorsque Brego est venu lui raconter l'affaire en cours, il a tout de suite compris le parti qu'il pouvait en tirer. Comme prévu, Thangar pourrait diriger l'enlèvement de ses cousines, mais les ravisseurs n'iraient jamais à l'endroit prévu : au dernier moment, Brego leur donnerait une nouvelle destination ! Les deux femmes tomberaient ainsi sous la coupe de Mablung Girthlin et ce dernier n'aurait plus qu'à faire pression sur la mère en menaçant la fille, pour que la riche veuve consente à épouser le beau-frère du Comte, Barahir, qui lui est entièrement dévoué. Craignant pour la vie de son enfant, Formeglin ne pourrait que se montrer docile. De toute façon, si elle devait se rebeller, il suffirait que la mère et la fille aient un petit « accident », pour que les choses rentrent dans l'ordre. Barahir étant trop âgé pour avoir des enfants, à sa



mort, ses possessions reviendraient à son plus proche parent... le très dévoué Mablung Girthlin ! Quel que soit le cas de figure, il ne faudrait pas plus de quelques années pour que le Comte s'approprie les terres des Eredorath, puisque Barahir, qui siège également au Conseil du Sceptre, n'est qu'un « pantin » à son service. La pression exercée sur le chancelier Nimhir serait telle qu'il ne pourrait pas s'y soustraire. Ainsi, Girthlin se retrouverait à la tête de la moitié des terres habitées du royaume. Bien sûr, les comtes de Tinare et de Calantir feront tout pour empêcher cela, et Tardegil, le capitaine de l'Armée Royale, cherchera certainement la guerre. Mais, ce n'est pas pour faire peur à Mablung, soldat dans l'âme et grand capitaine de surcroît. Après tout, n'est-il pas le seul comte à avoir survécu au massacre d'Amon Söl ?... Comme on peut le constater, l'enlèvement des deux femmes n'est que le premier maillon d'une chaîne d'événements qui pourrait s'avérer désastreuse pour le Cardolan. Une guerre civile ne ferait que précipiter la ruine du royaume et Mablung, assoiffé de pouvoir, n'en a cure... Le présent module ne s'attache à décrire que l'enquête concernant le rapt. Le complot contre l'Etat n'y est que suggéré et le Maître de Jeu pourra lui donner l'importance qu'il désire.

chapitre 3

L'ENQUETE

Développements

Deux cas de figure peuvent se présenter :

— Soit les joueurs ont révélé d'emblée leur identité aux autorités et à Thangar. Auquel cas, toutes les démarches officielles seront facilitées. En contrepartie, les ravisseurs sauront que les captives ont des « défenseurs »... ce qui peut mettre ces derniers dans une situation précaire et dangereuse.

— Soit les aventuriers ont choisi de rester dans l'anonymat, ce qui leur confèrera des avantages inverses. En effet, les autorités pourront les prendre pour les ravisseurs, mais l'enquête dans les bas-fonds sera plus aisée et les « méchants » se perdront en conjectures (« Mais qui sont donc ces vengeurs masqués ?... »). Selon le cas, l'enquête pourra se dérouler de façon très différente, et le Maître de Jeu devra toujours penser à en tenir compte.

Chronologie

Voici un synopsis des événements qui se dérouleront pendant les jours qui suivront l'enlèvement :

Premier jour

La confusion est générale. Thangar, hâve et meurtri, porte des traces du coup qui l'a as-

sommé. Les deux femmes sont aux mains des ravisseurs. Brego a envoyé un message à Girthlin : « Monseigneur, ce qui fut dit a été fait. »

Sur ce, arrivée des aventuriers...

Deuxième jour

Comme la demande de rançon n'arrive pas, Thangar s'inquiète de plus en plus et son attitude trahit son agitation intérieure. Il essaye désespérément d'entrer en contact avec Brego pour connaître la raison de ce retard imprévu et si les personnages sont perspicaces, ils peuvent le suivre pour comprendre la raison de son comportement bizarre.

Thangar ne tentera pas de se rendre directement chez Brego, il ira d'abord dans une taverne du Quartier des Voleurs (si les aventuriers entrent dans ce lieu... bon courage !). S'il est interrogé sur ses déplacements, il répondra d'une voix acide : « Mais, j'enquête, voyons !... » Quoi qu'il en soit, Brego est introuvable.

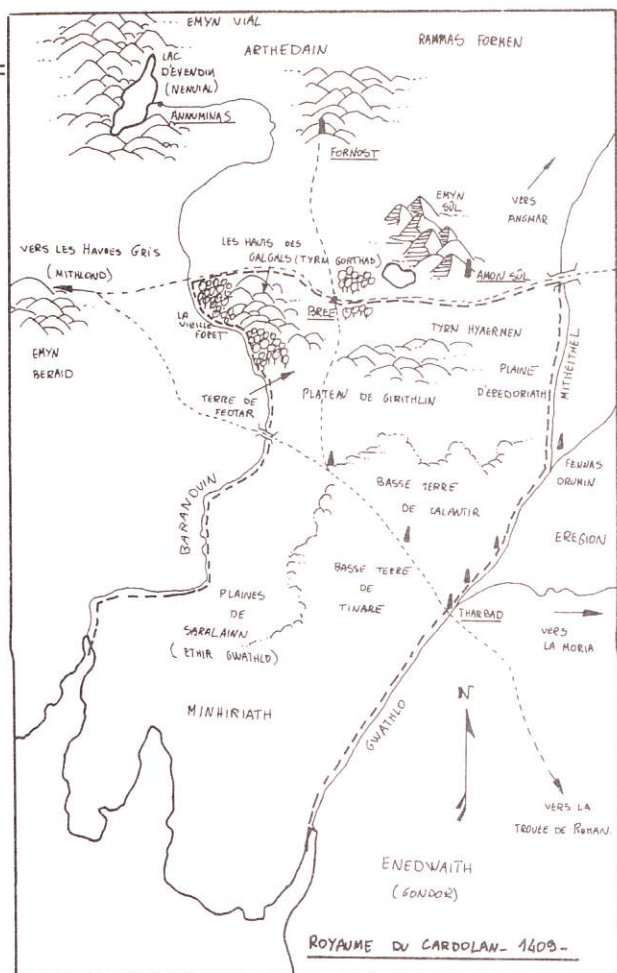
Troisième jour

Alors que les aventuriers s'intéressent de plus en plus à Thangar, un gamin des rues leur remet le message suivant :

« Ce soir, à l'heure du souper, Auberge de la Couronne Etoilée, chambre cinq. Si vous avez de l'argent, vous pourrez en savoir plus. Détruisez ce billet après l'avoir lu, il peut être dangereux pour votre sécurité. »

Si les joueurs décident de se rendre à ce rendez-vous, ils découvriront une grande auberge installée en plein cœur du Quartier des Docks. Le propriétaire, nommé Eilwen, sera trop occupé à servir ses premiers clients de la soirée pour leur interdire de se rendre jusqu'à la chambre cinq. Là, les aventuriers découvriront Thangar... le corps percé de coups de poignard et mort depuis peu. S'ils mettent trop longtemps à donner l'alarme, une servante de la maison fera soudain irruption et hurlera : « Assassins ! Au meurtre ! » C'est à ce moment précis que la prévôté fera son apparition !

Inutile de préciser que Brego est derrière tout cela. Comme Thangar voulait le rencontrer, il lui a donné rendez-vous à la Couronne Etoilée et l'a tué. Ayant eu vent de l'enquête menée par



les personnages, il leur a fait parvenir le message dont il est question plus haut. Dans le même temps, il a envoyé une lettre anonyme à Eardil, le ministre de la justice, le prévenant que les ravisseurs des deux comtesses devaient rencontrer leur commanditaire à l'auberge, le soir même. Thangar est arrivé avant l'heure du repas, a loué une chambre et attendu Brego. Ce dernier guettait son arrivée depuis le toit de la maison d'en face. Ni vu ni connu, il a tendu une corde entre les deux bâtiments, est entré dans l'auberge par les combles et a poignardé Thangar. Il a ensuite sauté par la fenêtre dans la rue obscure. Une demi-heure plus tard, les aventuriers sont arrivés...

Ils vont avoir fort à faire pour se disculper, surtout s'ils ont commis l'erreur de détruire la lettre. De plus, s'ils ne se sont pas déjà fait connaître des autorités, ils devront s'expliquer longuement pour tenter de prouver leur bonne foi.

Bref, ils seront dans le pétrin !

Ils peuvent également choisir de fuir, quitte à s'expliquer plus tard, mais cela les privera de tout soutien officiel. En contrepartie, s'ils perdent plusieurs jours pour s'innocenter, ce temps sera mis à profit par Girthlin pour persuader Formeglin d'épouser Barahir... avec toutes les conséquences désastreuses que pourra entraîner cette union.

Si les personnages tentent de fuir, ils n'auront pas trop de mal à se cacher, vue la période troublée que traverse Tharbad. Il sera cependant risqué pour eux de fréquenter les établissements publics, car le patron de l'auberge a communiqué leur signalement à la prévôté. Néanmoins, ils auront une chance de sauver les deux malheureuses avant qu'il ne soit trop tard.

Quatrième jour

Que les aventuriers aient réussi à se disculper rapidement, ou qu'ils aient préféré prendre la tangente, ils se retrouvent sans piste. Le Maître de Jeu doit observer la manière dont ils s'organisent. S'il juge qu'ils prennent de bonnes dispositions, il aura toute latitude pour les mettre sur une piste. Ils peuvent ainsi rechercher le gosse qui leur a remis le message et lui promettre une belle pièce en échange d'informations. Si la pièce est suffisante, celui-ci leur

donnera un « tuyau », sinon, il courra prévenir Brego et enverra les joueurs dans un nouveau guet-apens. Dans les deux cas, la rencontre aura lieu sur le terrain de prédilection de Brego : le Quartier des Voleurs. L'enfant les conduira, à la nuit tombée, devant une taverne mal famée. Si un piège est tendu aux aventuriers, une dizaine de malandrins manoeuvreront pour leur couper toute retraite et passeront à l'attaque. Si le renseignement est bon, le gamin leur dira que Brego se paye du bon temps avec sa « régulière », une certaine Moira, au premier étage. Selon le plan d'approche des personnages, il leur sera peut-être possible de découvrir Brego dans le plus simple appareil ! Mais, il faut savoir que le bandit a l'ouïe fine et qu'il ne sera pas facile à surprendre.

Si Brego leur échappe encore, les aventuriers pourront cependant obtenir des renseignements inespérés auprès de Moira, s'ils arrivent à la faire parler (une menace ne produira aucun effet sur elle, par contre, une remarque perfide concernant les autres conquêtes de Brego...). En effet, le bandit parle pendant son sommeil et depuis deux jours il n'arrête pas de répéter un même nom : Barahir !

Evidemment, si Brego est capturé, quelques arguments... « frappants »... sauront venir à bout de sa résistance et il révélera le fin mot de l'histoire. Dans tous les cas, si les joueurs manoeuvrent finement, ils finiront par trouver la prison des deux captives.



THANGAR

Si elle est vide, cela signifiera que Barahir a été averti et les personnages devront le filer jusqu'à la nouvelle cachette. On peut très bien imaginer qu'ils surviendront au moment du transfert (combat dans la rue noyée de brouillard et d'obscurité, bref : du rythme !).

Si les captives sont encore là, les aventuriers devront alors se débarrasser des cinq larrons (niveaux 4 et 6) qui les gardent. Le Maître de Jeu devra organiser les lieux de telle sorte que les personnages devront préparer soigneusement leur plan pour réussir leur audacieux coup de main.

Si les comtesses sont libérées, Barahir sera immédiatement arrêté, mais il mourra, empoisonné avant d'avoir pu révéler quoi que ce soit. Brego sera retrouvé flottant dans le fleuve et nos aventuriers devront se méfier de tout et de tous, car Girithlin ne peut pas se permettre le luxe de les laisser en vie.

Si les captives ne sont pas libérées par les aventuriers, ce sera Barahir qui les « sauvera » officiellement. Les fiançailles seront annoncées peu après. Dame Formeglin et sa fille, Finglrel, logeront alors au palais des Girithlin pour se « remettre de leurs émotions » et il sera impossible de les approcher. Pendant ce temps, Barahir essaiera d'accréditer sa thèse concernant les événements : rapt organisé par Thangar et sauvetage effectué au prix de mille dangers...

Cependant, rien ne sera encore perdu pour les personnages, car les deux femmes connaissent Velthir et peuvent le laver, ainsi que ses hommes, de tout soupçon. Ils pourront donc essayer de les rencontrer par tous les moyens pour organiser leur défense. On peut très bien imaginer, que les aventuriers organisent l'enlèvement des comtesses le jour du mariage (un peu de panache, que diable !). De toute façon, le Maître de Jeu devra faire monter régulièrement la tension.

Girithlin étant un adversaire redoutable que l'on ne peut pas accuser à la légère, les personnages devront, à longue échéance, se résoudre : soit à l'éliminer une bonne fois pour toutes, soit à prendre leurs jambes à leur cou sans avoir accompli leur devoir...

— chapitre 4 —

LES PROTAGONISTES

Dame Formeglin (45 ans)

Digne épouse de feu le Hiri Ramman d'Eredoriath, Formeglin n'a plus qu'une chose qui compte dans la vie : sa fille. La dame froide et orgueilleuse de jadis a aujourd'hui cédé le pas à la mère. Mais gare à celui qui touche à son enfant ! Formeglin peut se montrer impitoyable. Barahir n'aura qu'à bien se tenir...

Finglrel (20 ans)

Fille de dame Formeglin et de Ramman d'Eredoriath. Il est dit que ses ancêtres appartenaient à la Maison Hador de Dor-Lomin. Et il est vrai qu'un sang farouche et impétueux coule dans ses veines et la rend prompte à la colère, mais aussi au pardon. Vraiment, Finglrel n'est pas de celles qui souffrent de la « maladie de langue » ! Elle est mince et son beau visage ovale rehaussé par des yeux émeraude est encadré d'une longue chevelure d'or sombre. Finglrel se serait volontiers suicidée pour délivrer sa mère de l'odieuse chantage que l'on exerce sur elle, mais elle redoute de lui briser le cœur. Et puis, tout n'est pas encore perdu...

Thangar (47 ans)

Cousin de Formeglin, il est de taille moyenne et ses yeux sont assortis à sa chevelure aile de corbeau. Thangar est une crapule. Il a décidé de rembourser ses dettes de jeu en extorquant l'argent des Eredoriath. Veule envers ses supérieurs, méprisant ses subordonnés, il est capable de tout quand il a une situation bien en main. Mais c'est aussi un lâche, et il n'hésitera pas à s'enfuir si le vent venait à tourner.



BREGO

Brego (38 ans)

Habillé d'un pantalon de boucanier rouge et blanc et d'une chemise bouffante jaune, il a le teint basané et ses longs cheveux noirs sont maintenus par un turban de soie écarlate. Ancien contrebandier d'Umar, burlingueur impénitent et roublard sans pareille, ce Dunlending prétend s'être définitivement rangé des « affaires ». Il se fait maintenant passer pour un honnête marchand. Bien sûr, la réalité est toute autre et l'on peut parfois rencontrer nuitamment le sieur Brego dans les tavernes du Quartier des Voleurs. Il est alors habillé de façon un peu moins voyante...

Mablung Girithlin

Le Comte Girithlin est avant tout un opportuniste qui n'a en tête qu'une seule chose : acquérir le maximum de pouvoir pour la plus grande gloire de la lignée des Eldanar. Pendant toute l'aventure, il restera dans son château du plateau de Girithlin et n'agira qu'indirectement. Il n'a pas tenu son fils Falathar au courant des opérations qu'il menait du côté des Eredoriath. Seul Barahir, son beau-frère, est dans la confidence, et pour cause ! Mablung est un personnage très influent et il s'est constitué un service de renseignements efficace qui veillera tout au long de l'aventure à ce que ses ordres soient exécutés à la lettre. Il ne sortira de sa retraite que lorsque tout danger aura été écarté. Quoiqu'il en soit, Mablung est le protagoniste le plus dangereux de ce « chassé-croisé », d'autant qu'il est d'humeur imprévisible et porté à la suspicion la plus démesurée...

Barahir (60 ans)

Ce vieux seigneur a un caractère faible et il n'a jamais su tenir tête à Mablung, son beau-frère. D'une nature particulièrement lubrique et dépravée, il voit d'un bon oeil l'alliance qu'on lui a promis avec Dame Formeglin. En effet, sous une allure de vieux « sage » se cache une âme dévoyée qui a depuis longtemps sombré dans la luxure et l'alcool. Des faiblesses qui permettent aisément à son parent de le tenir sous sa coupe. Il loge au Palais des Girithlin et connaît bien des personnalités influentes de Tharbad. Si quelque chose tourne mal, il en sera d'abord averti et avisera sur l'instant, avant de prévenir son beau-frère.

Conclusion

A la fin de cette aventure, les aventuriers auront pu se faire de nombreuses amitiés (et inimitiés !) à Tharbad. Ce qui leur permettra peut-être de découvrir encore bien des aspects méconnus de la Cité des Voleurs. Ils pourront alors vivre bien des aventures...

texte
Philippe Rochas
illustration
Didier Guiserix
plan
Stéphane Truffert

CARACTÉRISTIQUES

	Niveau	PdV	Type d'armure	BD	Bouclier	Jambières	BO mêlée	BO Tir	Manœuvres	NOTES
Eärdil	9	120	Ch/13	35	Oui	Oui	121 ss (Epée courte)	95 hcb (Arbalète lourde)	10	Guerrier dunedain, Ministre de la Justice +10 ss, insigne de son ministère +10 BD.
Ciramir	20	160	Ch/15	80	Oui	Oui	170 bs (Epée bâtarde)	140 cb (Arc composite)	20	Guerrier dunedain, légat du Condor, +15 épée bâtarde, +10 bouclier & armure. Bottes d'agilité +15 aux mouvements.
Brego	6	55	SL/7	35	Non	Non	89 ha (Hache)	41 ha (Hache)	10	Scout dulending. Hache +10 revenant vers le lanceur si la distance ≤ 15 m et si la cible est ratée.
Nimhir	5	40	/	40	Non	Non	70 ls (Epée longue)	-	0	Guerrier dunedain. Chancelier et régent du royaume. Intelligence et Sagesse:100 Administrateur de 1ère force, décidé.
Mablung Girithlin	20	200	Ch/15	70	Oui	Oui	210 bs (Epée bâtarde)	100 cb (Arc composite)	20	Guerrier dunedain. Force: 101. Epée bâtarde +20. Armure et bouclier +10. Paranoïaque.
Barahir	7	75	Ch/15	20	Non	Non	90 bs (Epée bâtarde)	60 cb (Arc composite)	0	Guerrier dunedain. Beau-frère de Mablung. Epée bâtarde +10. Vieux dévoyé.
Thangar	9	95	Ch/12	30	Non	Non	130 bs (Epée bâtarde)	110 cb (Arc composite)	15	Guerrier dunedain. Cousin des Eredoriath. Epée +10. Dague +15. Dés pipés.

feu d'artifice pour clore l'année du dragon... !

**DRAGON
RADIEUX**
Novembre 88
N°18

**DRAGON
RADIEUX**
Décembre 88
N°Hors- Série
Spécial scénarios

**DRAGON
RADIEUX**
Janvier 89
N°19



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

Je désire recevoir :

- ... exemplaire du N°18 de "Dragon Radieux"
au prix unitaire de 30 FF + port 5 FF
- ... exemplaire du N° Hors-Série 2 "Spécial Scénarios" (+ poster)
au prix unitaire de 40 FF + port 5FF (port gratuit pour abonnés)
- ... je souhaite m'abonner à Dragon Radieux : 1 an/6 numéros
au prix unitaire de 150 F (étranger 180 FF)

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de
"EDITIONS DRAGON RADIEUX - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64

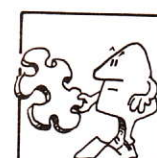
NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

Code Postal :

VILLE :

Si vous aimez les jeux
réalistes, historiques.Si une belle présentation
prime.Si vous aimez les jeux en
kit.

Imperium grand luxe cherche joueurs

MegaTraveller

Fort de ses 10 ans d'expérience, Traveller est aujourd'hui le jeu de rôle de SF le plus complet qui soit. Ses règles n'ont peut-être rien d'extraordinaire, mais son univers aux innombrables systèmes stellaires (l'Imperium) est incroyablement détaillé. L'intérêt de ce jeu ? Permettre de jouer la « SF classique », celle qu'ont popularisé les Grands Anciens de l'Age d'Or...

Ambiance : en terrain connu

Traveller (et donc MegaTraveller qui en est une édition remaniée et améliorée) a été créé par Frank Miller, un fan de SF aventureuse et de wargames. Il s'est directement inspiré de ses auteurs préférés : E.C. Tubb, Harry Harrison, Frank Herbert et Joe Haldeman. L'Imperium a donc un côté « déjà vu » pour les lecteurs du *Monde de la Mort*, des aventures d'Earl Dumaest et de *Dune*. On y retrouve en effet de bons vieux vaisseaux hyperspatiaux qui ressemblent plus à des bombardiers de la 2ème Guerre Mondiale qu'à des engins de la NASA... Marqué par son goût pour les wargames, Miller s'est particulièrement attaché à détailler l'organisation militaire de son univers. Avec le temps, il a d'ailleurs développé dans ce domaine une sorte de philosophie « bienveillante » issue directement du Plan Marshal et des épisodes de Star Trek.

Pas d'exotisme forcé dans l'Imperium

Empire gigantesque à l'ampleur inimaginable, l'Imperium possède une structure politique qui rappelle beaucoup les royaumes médiévaux. La plupart des planètes sont soumises à un régime quasi-féodal et la technologie est loin d'être bien répartie dans l'empire. Quelques races extra-terrestres (Aslans félins, Vargr à tête de chien, etc.) sont là pour la couleur locale, mais elles sont moins nombreuses que dans la plupart des jeux du même type. Evidemment, il y a des « méchants », les Zhodanis, de dangereux humanoïdes dotés de pouvoirs psy redoutables.

De l'esprit des règles

MegaTraveller se veut un jeu simple. Il n'utilise que des dés à 6 faces et ne cherche pas à être une simulation rigoureuse. Étrangement, si certains mécanismes sont géniaux d'efficacité (ex : le système de commerce interplanétaire), d'autres sont trop lourds (construction de vaisseaux) ou trop simplistes (expérience). Pour tant, ce système de jeu reste intéressant et.



surtout, intéressant à jouer. D'abord, parce qu'il est complet et qu'il envisage tous les aspects que négligent trop souvent les jeux de SF (création de mondes, commerce, drogues, etc.). Ensuite, parce qu'il se prête aisément à toutes les transformations, modifications et adaptations que peut souhaiter un maître de jeu. Ces règles ne sont en fait souvent qu'un « canevas » à partir duquel tout est possible.

FICHE TECHNIQUE

MegaTraveller est la nouvelle édition remaniée et améliorée de Traveller, le jeu de rôle de science-fiction de Games Designers Workshop, en anglais.

Sujet : science-fiction aventureuse, à mi-chemin du space opera et de la hard science.

La boîte contient :

- un Manuel du Joueur (106 pages).
- un Manuel de l'Arbitre (106 pages).
- une Encyclopédie Impériale (98 pages).
- une carte en couleurs des « Spinward Marches », un secteur stellaire.
- des dés à 6 faces.

Vivre puissant ou jouer jeune, il faut choisir !

MegaTraveller propose deux systèmes de création de personnage, le système « avancé » étant bien évidemment le plus intéressant. D'entrée de jeu, les personnages ne sont pas des débutants. Avant de commencer à jouer, les joueurs doivent choisir une profession -ou plutôt un « service»- et faire vivre leur alter ego pendant quelques années, grâce à tout un système de tables. Il n'est donc pas rare d'avoir des personnages de plus de 50 ans ! Les services, comme leur nom l'indique, privilégient les carrières militaires (mercenaire, soldat, etc.), mais on peut choisir en fait n'importe quel travail (bureaucrate, marchand, explorateur, etc.).

Détail paradoxal : il est tout à fait possible qu'un personnage trouve la mort pendant le processus de création ! En effet, plus vous souhaitez que votre aventurier soit « puissant », plus vous le faites « vivre » avant de le jouer. Résultat : il peut très bien mourir de vieillesse ou être victime d'un accident...

Le système de base, une affaire de tâches

Dans MegaTraveller, chaque action est résolue par un système de « tâche ». Grosso-modo, comme dans Star Wars, il s'agit d'obtenir un score supérieur ou égal à un facteur de difficulté. Par contre, ici, on jette toujours deux dés et seuls les modificateurs changent. Ainsi, une tâche sera plus ou moins difficile à accomplir en fonction du temps qu'on lui consacre et des compétences dont on dispose. Il est d'ailleurs étonnant de constater combien les systèmes employant uniquement des dés à 6 faces ont tendance à se ressembler (Empire Galactique, Star Wars, Ghostbusters, etc.).

Les devoirs de Dieu

Le maître de jeu, « l'arbitre », a une importance considérable. C'est lui qui va adapter les règles à son point de vue et qui va devoir développer l'Imperium en fonction de ses goûts en matière de SF. Ce jeu est plus un « kit détaillé » qu'un « produit fini ». Mais s'il demande quelques efforts au MJ, il lui offre également des possibilités illimitées. Que l'on aime les combats, les négociations diplomatiques ou le commerce, ce jeu s'accommode de tous les goûts...

Alors ?

S'il y a encore un jeu de SF qui mériterait d'être publié en français, c'est bien MegaTraveller. Qu'ajouter de plus ?

Jean Balczesak

**DIX
ANS
D'EXPERIENCE
AU
SERVICE
DU
JEU
DE
ROLE**



LE PLUS FANTASTIQUE DES JEUX DE ROLE

WARHAMMER

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon.

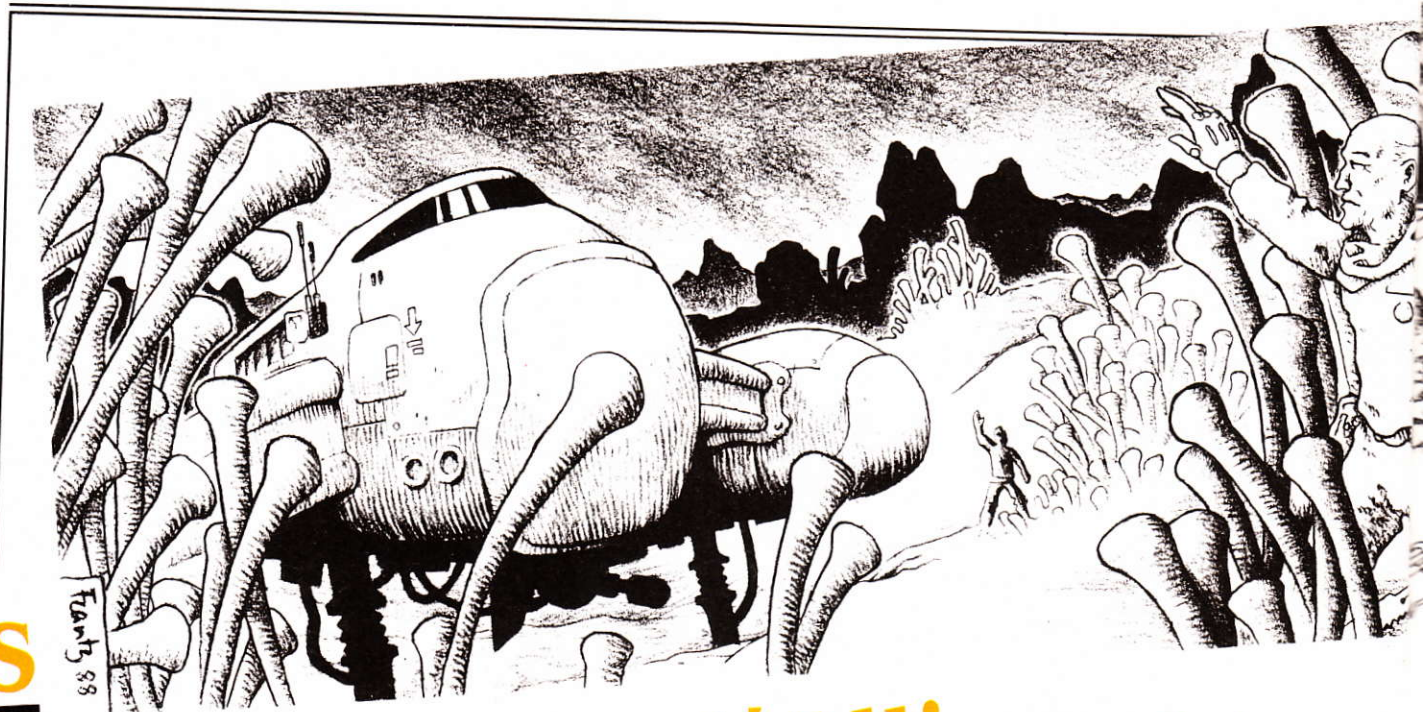
Je désire recevoir : WARHAMMER, le jeu de rôle fantastique

Ci-joint mon règlement de 204 F. franco (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :





Les

Eclaireurs de l'Alliance :

La quête infinie

Certains « grincheux » reprochent à Star Wars d'être trop centré sur le conflit qui oppose l'Alliance Rebelle à l'Empire... quoi de plus normal, pourtant, pour un jeu qui permet de revivre La Guerre des Étoiles ? Il serait cependant dommage de ne pas tirer pleinement parti d'un univers qui ne se veut limité que par la seule imagination des joueurs. Voici donc pour tous ceux que l'Empire ne fait plus frémir, une proposition de campagne mettant en scène un nouveau type d'aventurier : l'Eclaireur.

70

Même en temps de guerre, la vie continue. Cela se vérifie, à plus forte raison, dans une galaxie aussi diversifiée que celle qui sert de cadre à Star Wars. Ni l'Empire, ni l'Alliance, ne connaissent tous les systèmes stellaires et toutes les planètes de l'univers. Il ne fait même aucun doute que certaines planètes sous développées de la Bordure Extérieure ignorent tout de la lutte acharnée qui se livre à quelques parsecs de chez elles.

Mais, au fait, quel est l'enjeu de la Guerre des Étoiles ? L'Empire de Palpatine et la Rébellion se disputent la suprématie galactique. Au delà des conflits idéologiques (tyrannie contre démocratie), cette suprématie représente le contrôle politique de centaines de milliards d'individus de toutes races. Mais la « puissance politique » dépend en grande partie des moyens économiques dont on dispose. Pour s'assurer une bonne assise, il faut sans cesse trouver des sources d'approvisionnement en matières premières, des techniques nouvelles

et des marchés exploitables. La croissance économique de la galaxie est entièrement liée à son expansion territoriale. Ce n'est que par l'exploration et l'exploitation de nouveaux mondes que la civilisation peut encore progresser. Tel un champ en friche aux limites infinies, l'espace regorge de richesses potentielles.

Or c'est aux Eclaireurs à préparer la moisson...

LES HOMMES

Les Eclaireurs d'avant la Guerre des Étoiles

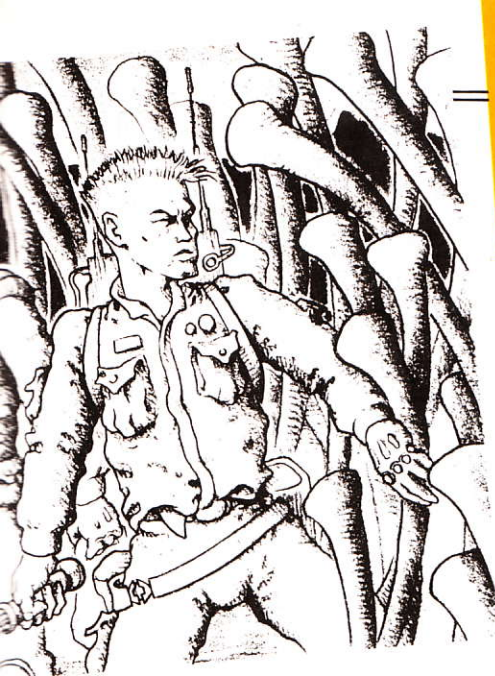
Au temps du règne du Sénat, à l'époque où Palpatine n'était encore qu'un politicien avide de pouvoir, les Eclaireurs étaient respectés dans toute la galaxie connue. Conscients de la grande mission civilisatrice qui était la leur, ils avaient fini par développer un « sentiment de caste » qui se traduisait par une totale indépendance d'esprit vis à vis des idéologies

politiques.

Cloîtrés dans de minuscules vaisseaux d'exploration bardés de senseurs, ils passaient de longs mois solitaires coupés des contingences de la société civilisée. Leur métier était l'un des plus difficiles qui soient. Pour être engagé comme Eclaireur par la République ou une compagnie du Secteur Corporatif, il fallait avoir suivi un entraînement intensif de pilote et de navigateur à l'Académie, et une formation rigoureuse dans de nombreux domaines théoriques (biologie, ethnologie, exo-botanique, etc.). Mais il ne suffisait pas d'être à la fois un homme d'action et un scientifique, il fallait aussi avoir les nerfs bien accrochés ! Cheminer de système en système et vivre dans la solitude pendant de longues périodes en étant en permanence à la merci d'un accident mortel, a de quoi ébranler l'équilibre psychologique de n'importe qui. Heureusement, grâce aux sévères critères de recrutement (ex : pas d'attaches familiales, propension naturelle à la solitude) qui leur étaient appliqués, peu d'Eclaireurs « perdirent les pédales » en cours de mission... Quoiqu'il en soit, les « trieurs d'étoiles » (comme les appelaient ironiquement les autres pilotes) étaient fiers de leur métier. Pour eux, c'était le meilleur.

Quand Palpatine accéda au pouvoir, il tenta vainement de contrôler le corps des Eclaireurs. Tous refusèrent farouchement d'abandonner une part de leur autonomie. Alors, l'Empereur décida de sévir. Il fut interdit de pratiquer l'exploration sans une autorisation expresse de l'Administration Impériale. Les plus récalcitrants des Eclaireurs furent impitoyablement pourchassés et abattus.

Aujourd'hui, l'Empire et le Secteur Corporatif recourent à des droids sondes (les sondbots) pour découvrir de nouveaux territoires. La plupart des Eclaireurs qui ont refusé d'abandonner leur métier, ont depuis rejoint la Rébellion.



Une aide de jeu pour Star Wars 3 synopsis d'aventures

Comment on ouvrait une planète à la colonisation

Quand un Eclaireur découvrait, grâce à ses senseurs, une planète apparemment viable, il se posait en divers endroits de sa surface et l'étudiait pendant plusieurs semaines. Si, à la fin de cette période, il concluait que le monde était colonisable, il consignait ses observations dans un rapport qu'il remettait ensuite à son employeur. Ce dernier dépêchait alors sur place un « Groupe d'Etude » composé de scientifiques de haut niveau, qui après 6 mois passés à étudier la planète en question sous tous les aspects, décidait de l'ouvrir à la colonisation ou non.

Les Eclaireurs de l'Alliance

Avec le risque de rencontrer à chaque détour d'étoile un destroyer de l'Empire ou une escadrille de chasseurs TIE, il n'est plus question aujourd'hui pour la Rébellion d'envoyer des Eclaireurs seuls à bord d'appareils dépourvus d'armes. Les Groupes d'Etude ne sont également plus au goût du jour (il est impensable de bloquer des scientifiques de haut niveau sur un monde pendant six mois ! L'Alliance a trop besoin de ses têtes pensantes). Néanmoins, les forces rebelles ont besoin de nouveaux mondes pour y installer des bases et des sanctuaires, et se procurer des matières premières pour ses industries (ex : les usines de Calamari). Il a donc fallu trouver un compromis.

Les engins d'exploration de l'Alliance sont désormais des appareils d'une taille comparable à celle d'un vaisseau de transport léger (quand il ne s'agit pas, purement et simplement, d'un appareil de ce type qui a été réaménagé !). Ils sont armés, sans être de véritables vaisseaux de guerre, et leur équipage se compose en général de cinq personnes plus « spécialisées » que les Eclaireurs d'antan :

- un pilote
- un navigateur-mécanicien
- un canonier
- un officier scientifique (cf « Devine... »)
- un commandant de mission

Le commandant est généralement un Eclaireur expérimenté chargé de superviser et de conseiller ses compagnons. Théoriquement, il est « l'unique maître après l'Etre Suprême » à bord du vaisseau. En fait, l'équipage tout entier décide démocratiquement des actions à entreprendre.

L'officier scientifique, quant à lui, est le seul habilité à décider si une planète est, oui ou non, colonisable. Il se garde bien, cependant, de se mêler des problèmes qui relèvent de la seule compétence des autres membres d'équipage. Il est souvent plus âgé que ses partenaires (c'est un universitaire) et de lui dépend entièrement la réussite ou l'échec d'une mission.

Découvrir des planètes pour le compte de la Rébellion

Les vaisseaux d'exploration de l'Alliance entreprennent des missions d'un an, au cours desquelles ils effectuent des « sauts de puce » de système en système. Chaque fois qu'ils découvrent une planète apparemment viable, ils se posent et commencent un programme d'étude d'un mois. C'est là qu'intervient l'officier scientifique.

Avec le concours de ses compagnons, il effectue les tests et les reconnaissances indispensables pour qu'il puisse se forger une opinion. Il n'a pas le droit à l'erreur. De lui dépend la vie des milliers de colons qui occuperont peut-être ce monde. Il doit prendre en compte beaucoup de paramètres (atmosphère, gravité, écologie, climat, etc.). En effet, c'est à l'équipage des vaisseaux d'exploration que revient la charge d'exécuter les tâches confiées jadis aux Eclaireurs et aux Groupes d'Etude.

L'officier scientifique a également pour mission de prendre contact avec les cultures extra-terrestres rencontrées, quel que soit leur niveau d'avancement technologique. Il doit essayer de les gagner à la cause de la Rébellion, tout en respectant leurs usages. C'est pourquoi on rencontre rarement un officier scientifique sans son droid traducteur personnel.

L'étude préliminaire d'un monde inconnu est rarement de tout repos et il faut parfois faire usage de ses armes pour se protéger d'une faune trop agressive. Mais la Rébellion s'est fixée une règle impérative : « Respecter l'équilibre en toute circonstance ».

Procédures en usage

Quand un vaisseau d'exploration découvre un monde propice à la colonisation, il doit d'abord se rendre à l'avant-poste de la Rébellion le plus proche pour y remettre ses coordonnées. Celles-ci sont scellées dans des petits tubes d'iridium (affectueusement surnommés « cartes postales ») conçus de telle sorte qu'ils se détruisent si on essaye de les forcer. Un monde habitable est un trésor sans prix ! Les coordonnées sont envoyées aux membres de

l'état-major de l'Alliance, qui en ont la clé, et qui décideront du sort de la planète.

Par contre, quand une mission d'exploration trouve une planète inhospitalière, mais néanmoins riche en matériaux stratégiques (ex : ytterbium), elle se contente de noter son emplacement pour l'indiquer à sa base dès son retour.

Enfin, quand des « explorateurs » tombent par inadvertance sur des forces impériales importantes (bases secrètes, flottes), ils doivent signaler au plus vite sa présence à l'Alliance... en évitant autant que possible de se faire repérer.

LE MATERIEL

Equipe divers

Les explorateurs portent des combinaisons de vol robustes et fonctionnelles couvertes de poches. Ils disposent de masques filtrants pour parcourir la surface d'une planète nouvellement découverte. Leur armement classique se compose d'une vibro-lame et d'un pistolet-blaster. Mais ils disposent également de tout un matériel spécifique :

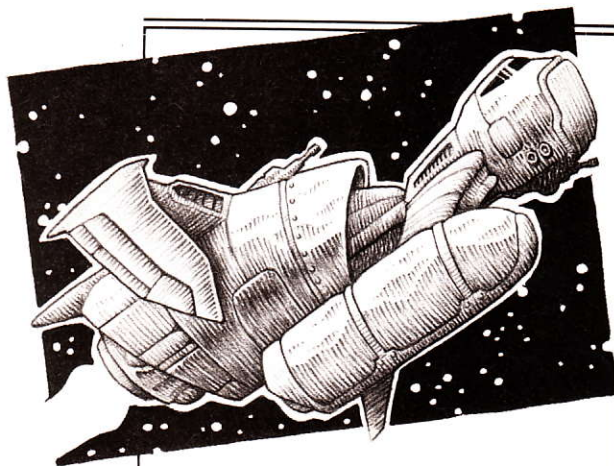
— **Ordinateur sensoriel portable** : cette petite merveille de miniaturisation a la taille d'une petite malette. Elle regroupe toutes sortes de senseurs (radars, détecteurs de formes de vie, analyseurs, etc.) aux performances relativement limitées, mais qui sont quand même bien utiles quand on explore une planète.

— **Générateur d'anti-toxines** : ce petit appareil gros comme un paquet de cigarettes peut concocter rapidement une antidote à la plupart des poisons. Il est cependant nécessaire d'employer un ordinateur à diagnostiquer pour déterminer la nature d'un empoisonnement.

— **Compas-cartographe** : non seulement cet appareil est un guide sûr et évite de se perdre quand on progresse à pied dans un milieu inconnu, mais il dresse également des cartes topographiques. Pour fonctionner, il doit être connecté à des macro-jumelles mises en surveillance panoramique (360°). Cet appareil se porte en bandoulière comme une sacoche.

— **Anesthésieur** : il s'agit d'une petite « arme » ultra-perfectionnée qui envoie des projectiles très spéciaux. Ces derniers, qui ressemblent à de grosses fléchettes, contiennent un mini-ordinateur et un synthétiseur de drogues. Une fois en contact avec une créature, les circuits électroniques du dard essayent de déterminer la nature de son métabolisme, afin de sécréter un « anesthésique » approprié. L'efficacité des anesthésieurs n'est pas absolue. Certaines créatures complexes peuvent résister aux analyses effectuées. Dans ce cas, le projectile évite de produire une substance qui pourrait s'avérer dangereuse. Néanmoins, il se produit parfois des accidents : lancez 2D si les joueurs emploient un anesthésieur contre un être « exotique » ; si vous obtenez deux « 1 »... la créature touchée mourra. On n'emploie un anesthésieur qu'en cas d'absolue nécessité !

Note : Inutile de préciser que l'équipement détaillé ci-dessus est extrêmement rare et coûteux.



Le vaisseau d'exploration FX-27b « Rôdeur »

Conçu par les ingénieurs et les techniciens d'Incom qui ont rejoint la Rébellion avec les plans du Aile-X, le FX-27b est un appareil très particulier. Sous bien des aspects, il ressemble à un engin spécialisé (comme les appareils employés autrefois pas les Eclaireurs), mais il présente aussi quelques caractéristiques que l'on trouve généralement sur des vaisseaux « multi-fonctions » (ex : armement, soute importante).

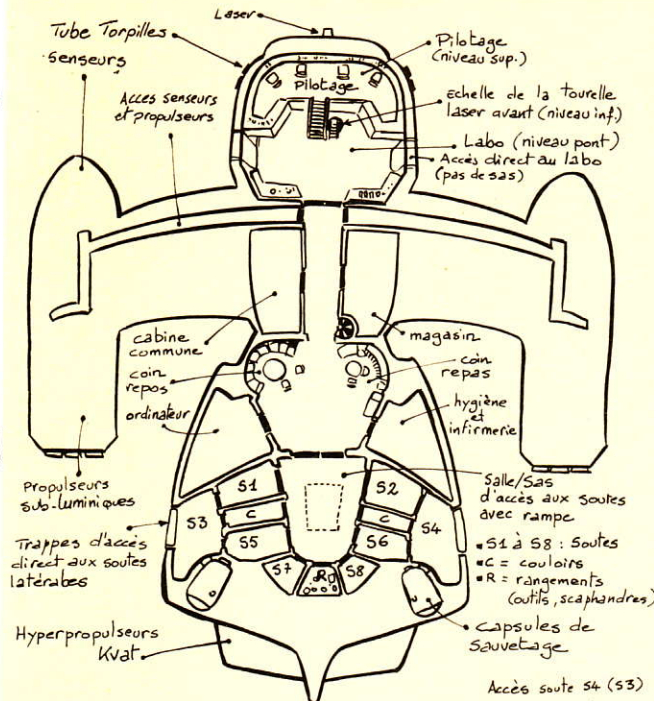
Il n'en existe que quelques dizaines d'exemplaires en service. La vie à leur bord n'est pas des plus agréables, car il n'offre pas beaucoup de possibilités de distraction et son autochef est prévu pour ne préparer en guise de repas que des « bouillies » nutritives...

LA CAMPAGNE

Rien de plus facile que de mener une campagne d'exploration. Vos joueurs pourront ainsi découvrir de nouveaux horizons et rencontrer des races extra-terrestres inconnues. Evidemment, pour bien faire les choses, il vous faudra concevoir des mondes surprenants et des créatures étranges. Sans oublier de noter soigneusement leurs caractéristiques. Mais, ça aussi, c'est le jeu de rôle !

N'hésitez pas à adapter vos livres préférés et, surtout, ne limitez pas votre imagination. Si vous avez envie de faire intervenir l'Empire, faites-le. Si vous préférez l'archéologie, rien ne vous empêche de semer, ça et là, des ruines mystérieuses témoignant de l'existence d'une civilisation aujourd'hui disparue. Mais ne négligez jamais les aspects « écologiques » des explorations. Après avoir effectué une mission d'un an (une dizaine de parties), vos joueurs auront le sentiment que l'univers ne se limite pas à la Rébellion et à l'Empire. Peut-être prendront-ils goût à l'infini ?

Quoi qu'il en soit, voici trois synopsis qui vous permettront d'entreprendre vos premières parties. Surtout ne vous appesantissez pas sur les systèmes stellaires sans intérêt. Si vous avez besoin de déterminer la Durée Standard de voyage entre deux systèmes, lancez un dé : le



Appareil d'exploration FX-27b

Equipage : 5

Passagers : aucun

Capacité de la soute : 30 tonnes métriques (réparties entre divers compartiments étanches et dotés de systèmes de survie autonomes).

Autonomie : 1 an

Multiplicateur d'hyperpropulsion : 1

Navordinateur : oui

Hyperpropulseur de secours : oui

Vitesse sub-luminique : 3D

Maniabilité : 0

Coque : 5D

Armes :

— 2 tourelles lasers bitubes. Ordi-

nateur de visée : 3D, Dommages : 5D chacune.

— 2 lance-torpilles à protons. Ordinateur de visée : 2D, Dommages : 9D.

Ecrans : coefficient 2D

Note : Le « Rôdeur » est doté d'une sonde télécommandée auto-propulsée. Equipée d'une caméra holographique et de senseurs qui relaient leurs informations jusqu'au vaisseau-mère, elle effectue des observations préliminaires à tout atterrissage sur une planète inconnue.

résultat indiquera le nombre de semaines de voyage (si vous faites 6, relancez le dé et ajoutez le résultat à celui du premier jet). Voilà, en espérant que vous ne vous perdez pas au détour d'une étoile...

Les mini scénarios

Les INSTANTANES

à développement rapide



de CB

Les aventures ci-dessous sont présentées de façon très dirigiste pour des raisons de commodité. A vous de les adapter à votre point de vue personnel.

1. Rencontre avec Dieu

— ...Drôle de planète ! Sa surface est lisse comme la paume de ma main !

— Hum... ce n'est pas une planète !

— Quoi ?

— Je dis : c'est PAS une planète ! Ce truc est artificiel !!

Présentation

Une ancienne race extra-terrestre originaire d'une autre galaxie, conçut jadis une sonde artificielle gigantesque dont la mission était d'examiner toutes les formes de vie évoluées de l'univers... et de supprimer celles qui mettaient en danger l'équilibre instauré par la Force. Cette sonde fut lancée il y a des millions d'années et aujourd'hui, elle arrive dans notre galaxie où elle va soumettre les PJ à quelques tests...

L'aventure

● **Episode Un** : Tandis qu'ils visitent un système inconnu sans grand intérêt, les PJ repèrent une énorme planète qui n'obéit pas aux règles habituelles de l'astronomie. En l'observant de plus près, ils découvrent qu'il s'agit d'un énorme vaisseau spatial.

● **Episode Deux** : Une petite lumière clignotante attire l'attention des aventuriers. En approchant avec leurs scaphandres spatiaux, ils découvrent une espèce de sas hermétiquement clos. Les clignotements lumineux ont une séquence très particulière (une impulsion lumineuse, puis deux, puis trois). Pour ouvrir le sas, il suffit de produire quatre éclairs avec une lampe !

● **Episode Trois** : Une fois à l'intérieur, les PJ se retrouvent dans un labyrinthe immense et obscur aux parois rouillées. Ils doivent déjouer plusieurs pièges dangereux : trappes (Perception), herses (Dextérité), champs de force (Technique), serrures complexes (Mécanique), énigmes mathématiques (Savoir). La sonde commence à les tester...

● **Episode Quatre** : Incapables de trouver un chemin pour ressortir, les PJ pénètrent dans une immense salle (50 km de diamètre) remplie d'un désert de sable éclairé par un énorme soleil artificiel. Ils doivent affronter de nouveaux dangers : tempête (Survie), attaques de robots monstrueux (compétences de combat et ruse), etc.

● **Episode Cinq** : Les PJ arrivent dans une espèce de cathédrale gothique au centre de laquelle trône un vieillard en robe (en fait, un « hologramme matériel ») qui se présente comme étant Dieu. Il demande aux personnages de choisir parmi eux deux champions qui devront s'affronter pour son plus grand plaisir. Ce n'est qu'à cette seule condition qu'il acceptera de les laisser partir.

● **Conclusion** : Si deux personnages se battent, « Dieu » interrompra le combat et leur fera un sermon sur l'importance de la non-violence, avant de laisser repartir tout le monde. Si les PJ argumentent pour éviter un combat, le vieillard discutera âprement avant d'approuver leur attitude. Au moment où les aventuriers quitteront le système stellaire, une voix résonnera dans leur tête : « Votre race est encore jeune, mais prometteuse. Essayez toujours d'être justes, et la Force sera avec vous, à jamais ! »

2. Légitime défense

— Cette planète a l'air superbe...

— Mouais...

— Quoi ? On trouve une planète magnifique et c'est tout ce que tu trouves à dire ? !

— Moi, elle ne me dit rien qui vaille...

Présentation

Cette aventure a été inspirée par « Le monde de la mort » de Harry Harrison (J'ai Lu 911). Les PJ vont se trouver confrontés à un monde végétal télépathe qui sait se défendre...

L'aventure

● **Episode Un** : Les personnages découvrent un monde idyllique aux paysages splendides et à la végétation luxuriante. Tout n'est ici que beauté et tranquillité. L'air est délicatement parfumé, les fruits sont délicieux. Seuls détails étranges : il n'existe aucune forme de vie animale (bien qu'il y ait quelques espèces « d'animaux-plantes ») et les arbres « saignent » quand on les entaille.

● **Episode Deux** : L'air devient de plus en plus lourd et malodorant aux alentours du vaisseau. La végétation semble malade. Un PJ aperçoit (jet de Perception) une sorte de créature humanoïde qui s'enfuit dans la forêt. Il s'agit en fait d'une « copie » végétale du PJ lui-même. Soudain, une fleur d'apparence inoffensive mord un aventurier... Une atmosphère lourde et hostile s'installe.

● **Episode Trois** : Des cris en provenance du lointain vont inciter les PJ à se séparer. Dès

qu'un personnage se retrouve seul, il est attaqué par la végétation qui l'assaille et l'entraîne au loin. Une « copie » végétale prend sa place (*Note au MJ* : prenez le joueur concerné à part et demandez-lui de continuer à interpréter son personnage, tout en simulant d'étranges trous de mémoire). Les PJ réalisent soudain qu'ils ne peuvent plus faire décoller leur vaisseau, il est emprisonné dans un réseau de lianes dures comme de l'acier ! La forêt merveilleuse s'est transformée en une jungle de cauchemar aux plantes couvertes de piquants et aux fleurs carnivores...

● **Episode Quatre** : Les aventuriers réalisent l'imposture de « l'homme-plante ». Ils doivent maintenant partir à la recherche de leur compagnon enlevé. Pour le libérer, ils devront affronter des êtres végétaux d'une sauvagerie inouïe et se frayer un passage au travers d'un enchevêtrement démentiel de lianes et de ronces mouvantes. Poursuivis par les êtres végétaux, ils parviennent à rejoindre leur vaisseau.

● **Episode Cinq** : Enfermés dans leur appareil, les PJ sont assiégés par la végétation. Le monde sur lequel ils se sont posés, ne fait que se défendre, en fait. Pour se sortir de cette situation, les joueurs doivent comprendre qu'il leur faut faire la preuve de leurs bonnes intentions (ex : soigner une petite plante malade,

L'argot des Eclaireurs

Les Eclaireurs emploient des expressions très personnelles quand ils discutent entre eux. En voici quelques exemples...

— « Cette planète était aussi radieuse que Bantek IV ! » : « Je me suis méfié de cette combine et j'ai bien fait ! ». Les nouvelles planètes sont souvent moins hospitalières qu'elles ne le paraissent de prime abord. Bantek IV est un monde qui fut colonisé hâtivement. Au bout de deux ans on finit par découvrir que sa flore sécrétait des gènes mutants qui provoquaient de graves ennuis cardio-vasculaires chez les humanoïdes. Bilan : 15.000 morts...

— « Tu es un véritable bureaucrate de Capitale ! » : « Espèce de ~~merdeux~~ ! ». Traiter un Eclaireur de « bureaucrate » est déjà une injure mortelle. Mais si on sous-entend en plus qu'il est au service de l'Empire...
— « Lui, il voyage à deux ! » : « Le pauvre gars est complètement cinglé ! ». Le dédoublement de personnalité est l'un des plus graves périls qui menacent les Eclaireurs en mission.

— « Senseurs au clair ! » : « Belle journée ! ». Certaines mauvaises langues prétendent qu'un Eclaireur est incapable de vous dire s'il fait beau sans consulter au préalable ses senseurs...

— « Allez, n'essayez pas de devenir riche ! » : « Allez, prenez bien soin de toi ! ». « Devenir riche » signifie laisser tomber son travail et laisser tomber l'exploration est la pire déchéance...

— « Cloportes, Limaces, Vermiceaux », etc. : « Habitants des planètes ». Les gens respectables vivent dans l'espace. Et encore...

— « Singes, Rigolos, Clampins », etc. : « Pilotes et astronautes ». Rien ne vaut un véritable Eclaireur !!!

sortir sans armes au milieu de la forêt déchaînée et communiquer par télépathie avec les plantes... en faisant bien attention à ne pas trop abîmer l'herbe !). Evidemment, cette planète n'est pas colonisable.

3. Entre deux enfers

— Cette planète est complètement en ruine !

— Oui, mais elle a encore des habitants, nous devons prendre contact avec eux...

— C'est de la folie ! Qui pourrait vivre sur un monde pareil ? ! Envoyons d'abord la sonde.

Présentation

Le monde que découvrent les aventuriers a été détruit par un grand conflit nucléaire. La race (les Zedrahs) qui vit à sa surface est humanoïde, mais a la peau couverte d'écailles (origine reptilienne). Les combats (armes automatiques. Niveau technologique équivalent à nos USA des années 50) font encore rage dans les rues dévastées d'immenses cités en ruine. En fait, seul un dernier chef religieux fanatique, Arglos, souhaite continuer les combats. Il est prêt à tout !

L'aventure

● **Episode Un** : Les PJ envoient la sonde de leur vaisseau examiner la surface de la planète. Soudain, elle est « capturée » par un groupe de guerriers en armes. Comme elle vaut très cher, les aventuriers vont devoir se poser pour la récupérer.

● **Episode Deux** : L'atterrissage se passe mal, le vaisseau est endommagé par une tempête magnétique et il faudra deux jours pour le réparer. Les PJ font la connaissance (après une petite échauffourée) d'un petit groupe de résistants qui combattent un certain Arglos dont le but est d'anéantir toute vie sur la planète afin de satisfaire son dieu sanguinaire, Razal-le-Tueur. La sonde a été capturée par les hommes d'Arglos qui l'ont emmenée dans leur forteresse où se trament de sombres projets...

● **Episode Trois** : En se rendant à la forteresse d'Arglos à bord d'un énorme véhicule blindé à pétrole, les PJ sont poursuivis par des chars d'assaut ennemis et doivent les semer. En interrogeant un adversaire blessé, ils apprennent que la sonde a été démontée afin d'utiliser certains de ses circuits à la finition d'une énorme bombe qui pourra détruire le monde tout entier. L'holocauste n'est plus qu'une question d'heures !...

● **Episode Quatre** : La forteresse d'Arglos ressemble beaucoup à un château médiéval. On ne peut y rentrer que par la ruse. Après quelques combats, les PJ sont capturés et enfermés dans des geôles souterraines. Ils doivent s'évader.

● **Episode Cinq** : Les PJ arrivent juste à temps pour empêcher l'explosion de la bombe. Arglos défie l'un d'entre-eux en combat singulier (il se croit invulnérable). Si l'aventurier réussit à le vaincre, ses partisans se retrouveront dans la plus grande confusion. Réalisant que leur chef n'est pas une incarnation divine, ils le lyncheront et permettront aux aventuriers de mettre définitivement la bombe hors d'état de nuire.

Jean Balczesak

illustration : Franz Auberlet
plan : Didier Guiserix

Novembre 88



Je n'en reviens pas !
 Figures, vous que ces vaillants aventuriers
 Ral-Partha ont décidé d'exterminer
 toutes sortes de vampires, démons,
 squelettes et autres créatures
 aux noms imprononçables !
 Souhaitons qu'ils en
 reviennent... eux !
 (vous pouvez toujours essayer
 de les faire venir avec le
 bon "ci-contre...")

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon .
 Je désire recevoir :

LE LOT DE 12 FIGURINES SPÉCIALES ANNÉES 30

Ci-joint mon règlement de 145 F. franco (chèque, mandat, CCP) à l'ordre de :
 Jeux Descartes, 5, rue de la Baume 75008 Paris

Nom : Prénom :

Adresse :

.....

**RAL
 PARTHA**



PAR ST GEORGES!!!
ON N'A PAS IDÉE D'AVOIR
AUTANT DE FIGURINES
DANS UN MAGASIN!

STRATEJEUX

13 rue Poirier-de-Narçay
75014 PARIS Tél. 45.45.45.87
Métro: Porte d'Orléans





qui vient dîner ce soir... et autres curiosités incroyables...



- Dis Onc'Fwouin, quel est ce recueil intitulé « Devine qui vient dîner ce soir... et autres curiosités » que je vois sur ton lutrin ?

- Ne t'approche pas petit inconscient... ce lutrin est piégé. Ce livre dis-tu ? Hé bien il me vient d'un voyageur étrange, venu d'autres dimensions. Il contient des descriptions de force monstres, trésors, objets magiques, personnages inconnus ou illustres, et même paraît-il (mais je ne comprends pas ce terme) de vaisseaux spatiaux.

- Tu me racontes dis Onc' Fwouin ?

- Bien, assied-toi donc et écoute...

Et deux curiosités laelithiennes

LES TROLLS NAINS



Les trolls nains ne sont pas une race comme les nains ou les humains, mais bien des trolls atteints de nanisme. Ils sont trapus, ridiculement petits et tassés au regard de leurs ancêtres. Complexés et très méchants, ils ne peuvent supporter les personnes de plus de 1m60, cherchant à les raccourcir par tous les moyens. Par contre, ils peuvent se prendre d'affection soudaine pour toute personne de moins de 1m30.

Les bandes importantes sont constituées de 40 % de mâles, 20 % de femelles et 40 % de jeunes. Leurs armements typiques sont : épée courte + dague (10 %), hache de lancer + dague (10 %), fronde + dague (15 %), lance -réduite- + épée courte (15 %), fronde + épée courte (30 %), lance + dague (20 %).

Ils vivent sous la surface, au sein de villes taillées dans le roc. Sous Laelith, dans le Cloaque, ils vivent en petites bandes, et utilisent les chiens des profondeurs comme rabatteurs de gibier.

En combat, les géants ont un malus de -5 au toucher, et les personnes de plus d'1m60 ont -1 au toucher. Les trolls nains ont +1 au toucher contre les géants.

Fréquence : très rare

Nbr rencontre : 1-100

Classe d'armure : 4

Déplacement : 24 m

Es de vie : 4 + 4

Pourcentage d'être au gîte : 40 %

Types de trésors : B + M et K

Nbre d'attaques : 3

Dégâts/attaque : 1-3/1-3/1-10 ou par arme

Attaque spéciale : voir ci-dessous

Défenses spéciales : régénération

Résistance magique : standard

Intelligence : moyenne

Alignement : chaotique mauvais

Taille : P (1m)

Capacité psy : sans

Pts d'expérience : 130 + 5/pts de vie



L'OFFICIER SCIENTIFIQUE

un nouveau personnage pour Star Wars⁽¹⁾

Dextérité 2D
Savoir 4D
Mécanique 3D
Perception 3D
Vigueur 2D
Technique 4D

Présentation

Dès votre plus jeune âge vous avez montré une grande curiosité. Vos parents avaient parfois du mal à vous supporter parce que vous posiez sans cesse des questions sur tout. Quoi de plus naturel, alors, que vous vous soyez tourné vers une carrière universitaire ! Vous êtes rapidement devenu un savant réputé et vous avez consacré votre vie à la recherche. Mais quand Palpatine est arrivé au pouvoir, il a supprimé tous les crédits des laboratoires, sauf ceux des centres d'études militaires. Vous êtes profondément pacifiste et vous n'avez pas supporté cette attitude. Vous avez donc décidé de rejoindre les rangs de la Rébellion. Quand on vous a proposé de participer à des missions d'exploration, vous avez immédiatement saisi l'occasion d'effectuer des recherches sur le terrain. Bien sûr, vous n'avez rien d'un aventurier, mais l'espace n'est-il pas le plus vaste laboratoire dont on puisse rêver ?

Personnalité

Entièrement dévoué à la science, vous êtes froid et réfléchi. Mais votre « masque » impassible dissimule une sentimentalité de midinette qui vous embarrasse parfois. Vous avez tendance à être sentencieux et moralisateur, ce qui vous vaut la réputation d'un véritable enqueteur...

Équipement :

- Mini-ordinateur de poche
- Communicateur
- Pistolet-blaster
- Vibro-lame
- Un droid de protocole-traducteur 6PO

Une citation typique

« Allons, ne parlez pas de ce que vous ne connaissez pas, jeune homme. Je vous rappelle que Wilfurd Garrick, dans son excellent traité intitulé « Les métagénétiques néo-spasmiques et leurs corrélations génétiques », a dit que, etc. »

Relations avec les autres personnages

Un Éclaireur Laconique peut vous avoir rencontré pour discuter de divers problèmes scientifiques. Vous comptez peut-être un Historien Pantouillard parmi vos amis. Un Vieux Sénateur a peut-être été à l'école avec vous.

⁽¹⁾ Pour plus de détails, voir « Les éclaireurs de Star Wars » p.70

LES CHIENS DES PROFONDEURS

77

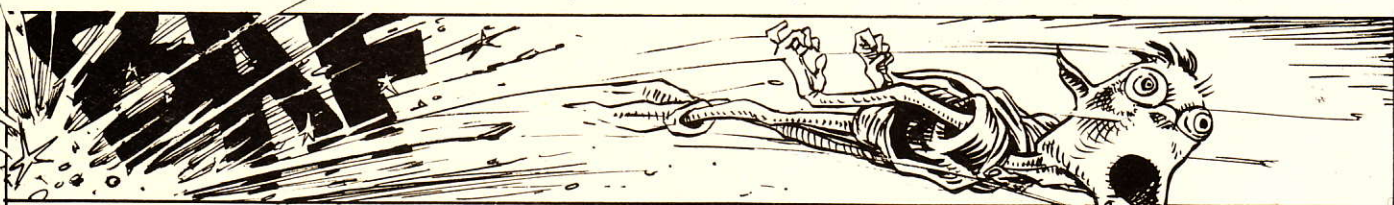
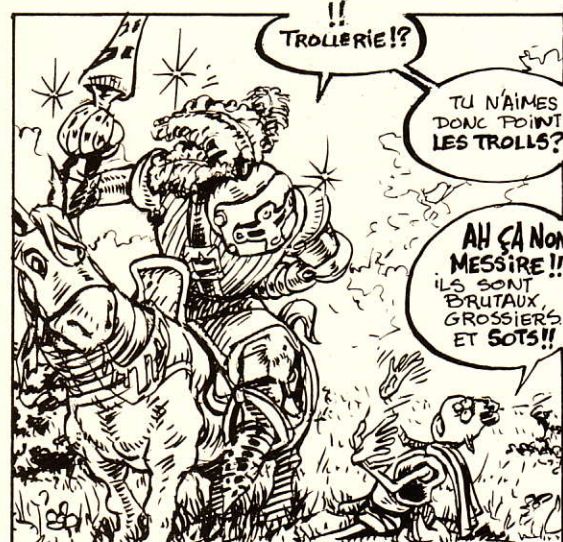
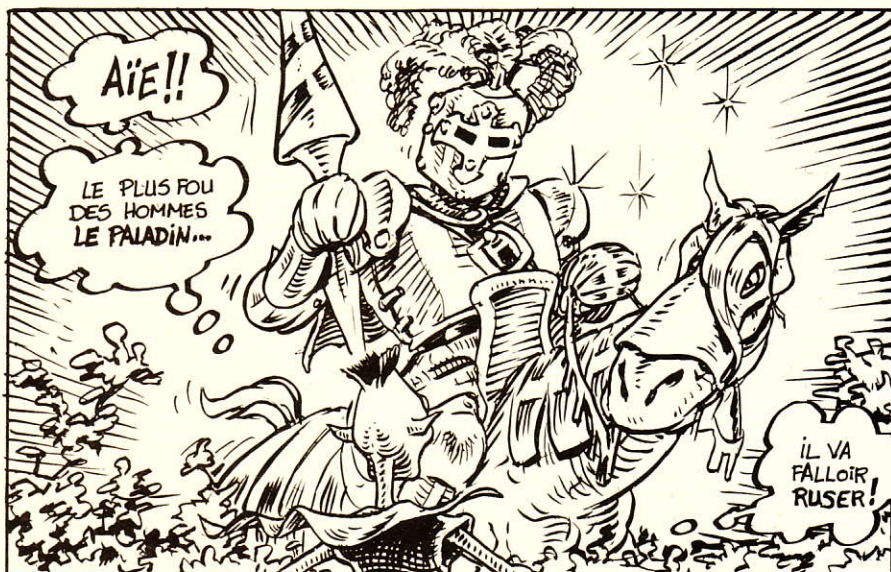
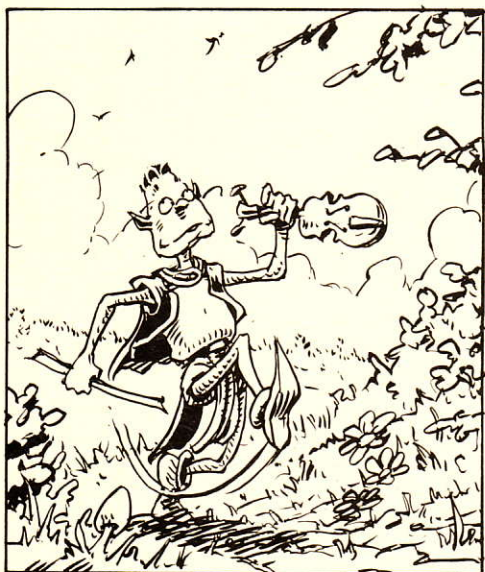
Les chiens des profondeurs vivent dans des grottes sèches, en bandes d'une vingtaine d'individus. Ils possèdent l'infravision et sont gênés en plein jour (-1 au toucher). Très petits, ils sont assez sauvages et il est difficile de les dresser. Leur queue a la forme d'un fléau dont les pointes exsudent du poison. Toute victime doit faire un jet de protection à +2 ou être pris de vomissements et de convulsions extrêmement douloureux. Les effets se font sentir en une heure et durent trois jours. Non soignée, la victime a 10 % de malchance de mourir.

Fréquence : rare
Nbr rencontre : 2-20
Classe d'armure : 7
Déplacement : 30 m
Dés de vie : 1
Pourcentage d'être au gîte : 40 %
Type de trésor : non
Nbre d'attaques : 3 ou 1
Dégâts/attaque : 1-2/1-2/1-4 ou 1-6
Attaque spéciale : poison
Défenses spéciales : aucune
Résistance magique : standard
Intelligence : animale
Alignement : neutre
Taille : P (20 cm au garrot)
Capacité psy : sans
Pts d'expérience : 45 + 1/pts de vie

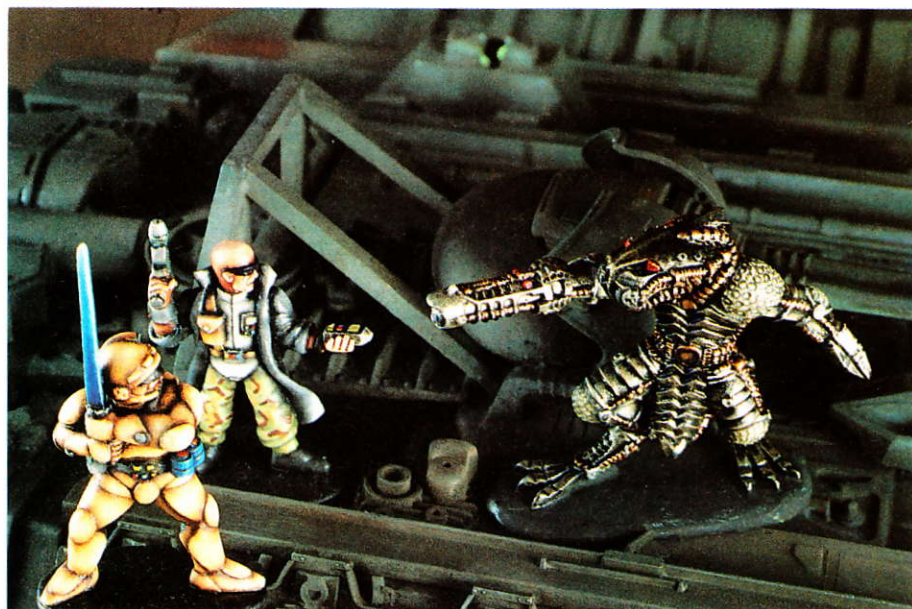


opos recueillis par Fwouin le parcheminé auprès de Jean Balczesak pour l'Officier Scientifique, d'Emmanuel Arbabe pour les trolls nains
 les chiens des profondeurs.
 luminures scientifiques de Franz Auberlet, souterraines d'Emmanuel Arbabe.

LES TERRIBLES AVENTURES DE



COPY 2000 HORDEAUX Tél 56.24.25.80



MÉTALLIQUES



Guerrier SF d'Armageddon.

Revue de détail

Citadel/Agmat

24 nouvelles références en deux mois (août/septembre) : c'est une véritable débâche de nouveautés... et de qualité ! Si Citadel continue à cette cadence, nous devons demander une augmentation de pages pour Métalliques.

Depuis la parution de Warhammer 40.000, Citadel accorde une place de plus en plus importante aux figurines SF, et nous ne nous en plaignons pas. La nouveauté, c'est que maintenant la firme anglaise s'attaque aux maquettes. En effet, après avoir réalisé toutes sortes de chariots, de catapultes et de béliers en plomb, Citadel propose désormais des blindés façon SF... en plastique. Une de ces petites merveilles est le Rhino, une sorte de char massif et agressif tout à fait réjouissant. Présentée sous boîte, avec 2 autres modèles, cette maquette est très simple à monter et on peut la modifier afin d'avoir des engins très différents. Elle est très agréable à regarder une fois peinte et devrait plaire aux fans de Warhammer 40.000, mais aussi à tous les passionnés de SF et de plomb. Par ailleurs, Citadel produit également les figurines de l'équipage du Rhino (réf. RT 107).

Tant que nous sommes dans la SF, signalons aussi de splendides Robots Impériaux qui, selon vos préférences, peuvent faire de très bons droids ou « bots ».

A part ça, nous avons craqué sur deux magnifiques démons (Demons of Khorne and Slaanesh). Ces horribles créatures, d'environ 6 centimètres de haut, bénéficient d'une gravure irréprochable qui met fort bien en valeur la bestialité immonde qui les caractérise d'ordinaire. Un conseil, cependant : ne vous énervez pas en montant les ailes !

Enfin, il serait injuste de ne pas parler des figurines pour Bloodbowl (humains, nains et elfes noirs) qui donneront fière allure à vos parties de football américain sanglant.

Ral Partha

Jeux Descartes vient de publier un catalogue consacré aux modèles Ral Partha fabriqués et distribués en France. Il est bien fait et com-

prend, en plus de nombreuses photos en noir et blanc, 28 photos de figurines peintes (Dis, monsieur Descartes, tu aurais pu préciser que j'en ai peint une bonne partie ! Signé : F. Bassot).

On y trouve, à côté des traditionnels aventuriers et monstres, 16 modèles pour BattleTech répartis entre six références. Combinant des poses intéressantes et une gravure très fine, ces figurines sont tout bonnement superbes. Pour les spécialistes de ce jeu, nous précisons que les 2 « maisons » en conflit (Kurita et Steiner) sont représentées par les différents types de troupes qui composent leurs armées (pilotes, fantassins, technoguerriers, etc.). Il est chaudement recommandé de s'inspirer des illustrations fournies dans les suppléments *House of Kurita* et *Steiner* pour mettre en couleur les uniformes de ce joli monde.

Grenadier

Nous avons eu quelques problèmes à nous procurer les nouveautés de cette excellente société et nous ne parlerons donc que d'un seul modèle, de qualité au demeurant. En effet, petit dernier de la série « Dragon Lords », le Black Dragon II est très joliment gravé et possède une pose encore plus démoniaque que le premier dragon sorti il y a quelques années. Avant de peindre ce joyau, il faudra procéder à un petit montage, mais celui-ci est très simple et ne devrait poser aucun problème.

Prince August

Quelle belle réussite que cette série « Mithril » pour les Terres du Milieu ! On pensait avoir atteint des sommets avec certains modèles « Lords of The Ring » de Citadel (souvenez-vous, nous en parlions dans le premier Métalliques !) et Prince August propose aujourd'hui des figurines encore plus « poétiques », si l'on peut dire...

Dans la fourmée que nous avons reçue, nous trouvons une série de cavaliers de Rohan (archer, porte-étendard, etc.), ainsi qu'un seigneur rohirrim et le roi Theoden. Comme



Il est heureux que ce Demon of Khorne ne soit pas fourni en version odorante : on sent déjà son haleine fétide... (Citadel)



Technoguerrier et pilote de tank de la Maison Kurita (Ral Partha pour BattleTech).



Les aventuriers du futur issus des hauts fourneaux d'Armageddon...

Animiste de Sagath : la série Mithril continue sans faiblir en qualité, au contraire (Prince August).



toujours (nous nous répétons, mais nous n'y pouvons rien !) ces figurines sont d'une remarquable finesse et très bien mises en valeur par leur sous-couche grise « d'usine ». Un petit regret, cependant, à propos des chevaux qui ne sont pas aussi léchés que leurs cavaliers et souffrent parfois d'erreurs de proportions. Mais, ne chipotons pas, la qualité générale est exceptionnelle.

Notre « must » du mois est, sans hésitation possible, l'animiste de Sagath (M 18). Jugez-en d'après la figurine peinte par Bassot : ce mage a fière allure avec son faucon, non ?

Armageddon

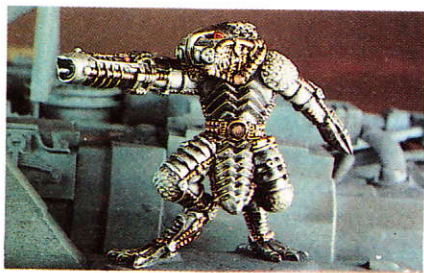
Après une belle série de soldats de l'espace, cette jeune société française semble se spécialiser dans le futur en proposant des « aventuriers SF » (4 modèles) qui vous seront bien utiles par les jeux qui courent. Mais, la figurine dont elle semble la plus fière, à juste titre, est un fabuleux extra-terrestre « sauro-insectoïde » en armure bio-mécanique (réf. K 1). Résolument inspiré par Giger et Druillet, ce modèle a beaucoup d'allure ! (D'après certaines indiscretions, il semblerait que cette figurine ait été spécialement conçue pour un jeu qui sortira début 89).

Nous saluons également la bonne idée d'Armageddon de proposer une série de figurines pour Baston, « le jeu qui craint ». A noter que ces quatre modèles (un punk, un rocker, un skin et un baba) sont montés sur un socle triangulaire, ce qui n'empêche pas de les utiliser pour des jeux de rôle « typés » comme Zone ou Bitume.

Dernière minute

Encore ! Hexagonal distribue en France des figurines en plastique pour BattleTech. Leur nom ? Vous ne devinez jamais... PlasTech ! On peut trouver dans les bonnes boutiques une boîte contenant 16 figurines (8 modèles différents répétés deux fois). Elles mesurent environ 5 centimètres et sont suffisamment bien réalisées (socle épais, bon moulage...) pour intéresser les fans de BattleTech, le jeu de rôle ou de plateau. Seule ombre au tableau, un prix assez élevé pour des figurines en plastique : environ 120 F la boîte.

Deux impériaux évacuent leur char (Citadel).



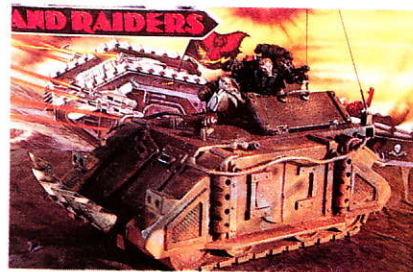
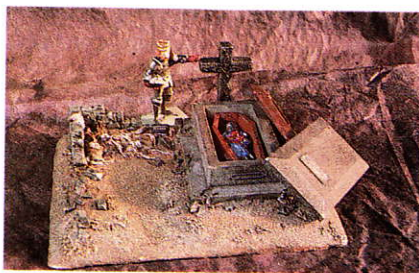
Le Krall s'avance, menaçant. Mais est-il venu seul ? (Armageddon).



Le Chancelier Nimhir, PNJ de notre scénario JRTM dans Tharbad (Prince August) et un punk de Baston, par Armageddon.



Ce vieux magicien de Ral Partha semble de nouveau disponible. Profitez-en.



Technique de peinture

Vous en avez assez des enamels (peintures au vernis) ? Les acryliques vous sortent par les yeux ? Alors essayez un peu les encres ! Qu'on les emploie pour peindre toute une figurine ou combinées à des peintures classiques, elles permettent des effets superbes. En effet, les encres sont idéales pour obtenir des dégradés progressifs. Pour les débutants, nous vous conseillons l'achat du pack de 9 couleurs missibles entre elles proposé par Citadel. Attention, ces encres sont brillantes !

Conseils de base :

- Tout d'abord il faut impérativement couvrir votre modèle avec une sous-couche de blanc mat. Si vous utilisez une autre couleur (ex : gris clair), vos encres étant relativement transparentes, leurs nuances seront faussées et produiront un résultat tème.
- Armez-vous de patience : quand vous utilisez une encre vous devez absolument attendre que la couche soit complètement sèche avant d'en employer une autre. Les encres se mêlant très facilement (c'est un de leurs intérêts), elles peuvent parfois déborder quand on les applique sur une couche encore fraîche. Ainsi, si vous peignez une ceinture brune sur une robe bleue encore humide, le brun et le bleu risquent de se mélanger autour de la ceinture...
- Les encres sont très fragiles, elles doivent donc être protégées par une couche de vernis, une fois bien sèches. Utilisez, de préférence, un vernis en bombe en passant d'abord une très fine couche.

Encre et lavis

Les encres peuvent également être utilisées en complément d'autres peintures. Elles assurent alors une finition exemplaire.

- Pour la mise en couleur de votre figurine, vous pouvez employer n'importe quelle peinture pourvu qu'elle soit douce... pardon mat. Les encres n'accrochent pas sur les peintures brillantes.
- Vous pouvez utiliser les encres pures, ou légèrement diluées pour obtenir plus de transparence. A vous de juger selon les cas...
- Déposez légèrement vos encres aux endroits où vous désirez faire apparaître des ombres ou des reflets.
- Terminez par une couche de vernis.

Fred (Roi sous la montagne) Bassot et Maniak
encrage : Bassot lui-même
photos : Yoëlle

Dernière minute : Aquila, en plus des « donjons » modulaires, propose des « saynettes », très séduisantes, et des figurines.

un plateau Sur

A l'heure où Mikhaïl Gorbatchev se débat dans une impitoyable lutte d'appareil pour imposer sa Perestroïka, Avalon Hill nous propose une simulation sur la lutte pour le pouvoir en URSS. Simulation très caricaturale cependant, car, pour réussir, mieux vaut se méfier des effets de l'âge que de ses adversaires politiques !



KREMLIN

82

L'Union Soviétique est très certainement le pays où la lutte pour la conquête du pouvoir est la plus âpre. Sans sanction du suffrage universel, c'est plus la magouille et le clientélisme que la véritable valeur, qui permet aux politiciens soviétiques de se maintenir aux rênes du parti. Il y avait là matière à un jeu d'alliance. C'est chose faite avec Kremlin.

Dans ce jeu chaque joueur (de trois à six) incarne une faction qui, par l'influence qu'elle aura sur les politiciens, va tenter d'occuper la place enviable de premier secrétaire du Parti, et surtout verrouiller le reste de l'appareil pour se maintenir à ce poste.

Influence et gérontocratie

Le plateau de jeu représente le Politburo, véritable centre du pouvoir soviétique. Dix-huit « fenêtres » simulent les dix-huit postes les plus importants, sur lesquels évolueront des cartes représentant des hommes politiques.

Au début du jeu, après avoir déployé au hasard les cartes sur le plateau (créant ainsi un gouvernement initial), chaque joueur va noter secrètement les points d'influence qu'il souhaite attribuer aux politiciens de son choix. Chaque faction dispose de 55 points d'influence à répartir en dix valeurs décroissantes (de un à dix points) sur les 26 politiciens du jeu (seuls 18 occupent initialement des postes, les autres intervenant au cours du jeu lorsque les purges et les décès auront fait de la place). Cette décision est de loin la plus importante du jeu, car elle conditionne toute la stratégie du joueur et elle est irréversible (les joueurs auront cependant la possibilité, à trois reprises, de distribuer deux points d'influence supplémentaires aux politiciens de leur choix).

Les points d'influence permettent de contrôler les politiciens, ainsi le joueur qui contrôlera le chef du KGB pourra tenter de destituer ses adversaires. Finesse du jeu, les valeurs d'influence sont secrètes, et seul le joueur ayant dévoilé le plus grand nombre de points d'influence contrôlera le politicien. On assiste alors

à un jeu d'enchères permanent, les joueurs dévoilant peu à peu leurs points, certains préférant les tenir secrets jusqu'au dernier moment. On comprend l'importance de la phase d'attribution des points, il faut jauger les chances des politiciens (en fonction de leur âge ou de leur poste) de parvenir au pouvoir suprême et de leur affecter en fonction un nombre de points, tout en essayant de deviner la stratégie adverse pour la contrer.

Cette première phase étant terminée, le jeu proprement dit commence. Il dure dix tours, eux-mêmes divisés en huit phases comme suit :

- 1) phase de cure médicale
- 2) phase de purge
- 3) phase de procès
- 4) phase de santé
- 5) phase de nomination du chef du Parti
- 6) phase de remplacement
- 7) phase de réhabilitation
- 8) phase de parade

Le jeu prend fin au dixième tour (le vainqueur étant le joueur contrôlant le chef du Parti). A moins qu'un joueur ait réussi à contrôler le chef du Parti pendant trois tours, et soit arrivé à le maintenir en suffisamment bonne santé pour qu'il soit capable, lors de l'anniversaire de la Révolution d'Octobre (phase huit), de saluer la foule.

Le jeu prend en effet un ton volontairement ironique. L'URSS qui nous est présentée est celle de la période 1970-1985 qui a vu se succéder des jeunesses comme Brejnev, Andropov et Tchernenko. L'âge moyen des politiciens tourne autour de 69 ans, et plus que l'élimination par ses adversaires, le joueur doit redouter son élimination naturelle : par la mort de ses politiciens. Toute la stratégie va donc consister à s'élever et se maintenir dans la hiérarchie, sans s'affaiblir outre mesure et en éliminant les politiciens adverses, ou tout au moins tenter de les affaiblir. Ainsi, pour chaque action qu'effectuent les politiciens (purgé, procès, nomination d'un subordonné...), ils se voient attribuer des points de stress qui, se rajoutant à leur âge, les rendent plus vulnérables aux maladies. La maladie est l'un des éléments fondamentaux du jeu : plus le politicien vieillit, plus il a de chances de tomber malade et, s'il ne fait rien pour se soigner, de mourir. Lors de la première phase de chaque tour, tous les politiciens malades ont la possibilité de partir pour le sanatorium. A partir d'un certain âge, seule une cure au sanatorium peut guérir un politicien malade. Cependant un politicien en sanatorium doit y rester pour un tour entier et perd son droit de vote tout en devenant plus vulnérable aux procès et aux purges que ses adversaires n'hésiteront pas à tenter contre lui : le choix est déchirant.

Le Politburo : une assemblée inégalitaire

Les postes du gouvernement n'offrent pas tous les mêmes avantages. Il y a cinq niveaux de responsabilités au sein du Politburo.

Le premier niveau n'est occupé que par le chef du Parti : il dispose du droit de vote, il est particulièrement difficile à limoger, et peut, lors de la phase six réorganiser le Parti (et ainsi promouvoir ses amis, ou affaiblir ses ennemis). Le second niveau est occupé par trois postes : le chef du KGB, le ministre de la Défense et

celui des Affaires Étrangères : ils disposent eux aussi du droit de vote, bénéficient aussi d'un pouvoir (purge, procès, nomination du successeur du chef du Parti), et sont assez difficiles à limoger.

Le troisième niveau rassemble cinq ministères (Idéologie, Economie, Culture, Industrie et Sports) ne disposant pas de pouvoirs particuliers (sauf en cas de vacance d'un politicien du second niveau), mais ayant le droit de vote. Enfin les niveaux quatre et cinq regroupent les candidats au Politburo (5), ainsi que les candidats à la candidature (5), qui ne disposent ni de pouvoirs ni de droit de vote, mais sont les futures élites du Parti prêtes à remplacer les politiciens évincés, morts ou à la retraite.

Purges, procès : le lot quotidien des politiciens soviétiques

Chaque politicien du second niveau dispose d'une phase de jeu pour mettre en oeuvre son pouvoir.

Lors des phases 2 et 3, seuls le chef du KGB et le ministre de la Défense peuvent effectuer des purges et des procès qui ont le même effet, celui d'envoyer le politicien visé en Sibérie. A cela double avantage : envoyer un adversaire bien placé au plus bas de l'échelle (un condamné à la Sibérie ne pourra revenir lors de la phase de réhabilitation que lorsque les 26 politiciens du talon seront passés dans le jeu), mais surtout tous les points d'influence dévoilés sur un politicien qui part en Sibérie sont perdus : c'est encore là un bon moyen d'affaiblir les adversaires.

Si les effets des purges et des procès sont les mêmes, leur mise en oeuvre ne l'est pas. Le chef du KGB peut décider d'une purge de son propre chef, il lui suffit de choisir un adversaire et de jeter un dé. Plus le politicien visé est bas dans la hiérarchie, plus la tentative a des chances de réussir (il n'y a par exemple que 15 % de chances de réussir à éliminer le chef du parti), et si le politicien cible est au sanatorium, la tentative a plus de chances de réussir. A l'inverse, le ministre de la Défense doit tenir compte d'un vote avant de décider de l'issue d'un procès (seule exception : il peut directement envoyer en Sibérie un politicien du quatrième niveau). Seuls peuvent participer à ce vote les politiciens occupant les trois premiers niveaux, et ceux qui ne sont pas au sanatorium. Il suffit de deux voix (y compris celle de la cible) prônant son innocence pour que le politicien soit acquitté. Là encore il est intéressant d'accuser un politicien actuellement au sanatorium car il sera incapable de voter pour sa défense. Enfin le ministre de la Défense a la possibilité de soupçonner des candidats adverses, ce qui leur donne un point de stress supplémentaire par an.

Notre dirigeant suprême n'est plus, vive notre nouveau dirigeant suprême !

Dernier politicien à posséder un pouvoir particulier, le ministre des Affaires Étrangères. Son pouvoir n'est cependant que facultatif, il n'interviendra que si la place du premier secrétaire

est vacante. En effet, si la redoutable phase de santé est fatale au chef du Parti, c'est lui qui va proposer la nomination du successeur. Ce pouvoir est fondamental, mais ce ministre n'a pas le choix de ces nominations : il doit d'abord nommer un autre politicien du second niveau (KGB ou Défense), puis si cette nomination est refusée par trois politiciens (ni le nommé, ni le ministre lui-même ne pouvant voter contre), le ministre doit alors proposer la nomination d'un des votants non. Enfin, si cette dernière proposition est à nouveau rejetée (toujours par trois votes) c'est le ministre lui-même qui devient chef du Parti.

Le joueur contrôlant ce poste doit évidemment évoluer sur une corde raide, puisqu'il devra presque à coup sûr proposer la nomination d'un de ses adversaires ; tout l'art va consister à nommer l'adversaire qui déplaîra le plus aux autres joueurs (celui qui est déjà en tête par exemple) dans l'espoir que ce choix soit repoussé et qu'éventuellement, le ministre lui-même succède au premier secrétaire.

Coucou or not coucou, là est la question...

La dernière phase du jeu est l'une des plus palpitantes : le premier secrétaire, s'il n'est pas au sanatorium, va tenter de saluer la foule lors du défilé de l'armée sur la Place Rouge. Le salut est automatique si le premier secrétaire est en bonne santé, il devient déjà plus difficile si celui-ci est malade, voire à l'article de la mort... Si à un moment du jeu, une faction arrive à faire saluer trois fois un de ses membres, elle gagne la partie.

Les sages conseils de Casiusky

Il est très difficile, comme dans tous les jeux diplomatiques, de gagner seul à Kremlin. Ce n'est qu'au prix d'alliances, de compromis et évidemment de trahisons qu'un joueur finira par l'emporter. Donner des conseils dans ces domaines est dès lors impossible, chacun possédant SA diplomatie. Il est cependant possible de donner certains « trucs » qui seront utiles aux débutants.

● Premier impératif : ne jamais dévoiler sans raison des points d'influence sous peine d'être immédiatement éliminé par des joueurs plus discrets. Ne dévoiler ses points que sur des politiciens des 2 premiers niveaux (qui seuls disposent d'un pouvoir effectif) et à la limite sur ceux du 3ème niveau (lors d'un vote important par exemple). Impératif corollaire, frapper impitoyablement tout joueur qui s'est dévoilé : un politicien adverse éliminé, c'est une voix de gagnée !

● Autre conseil important : en cours de partie, il est utile d'avoir toujours au moins deux membres votants contrôlés qui ne sont pas au sanatorium. Dès lors ils se protégeront mutuellement en cas de procès, et n'auront à redouter que les purges (ce qui est déjà suffisant).

● Dernier point important : viser particulièrement la faction qui contrôle le premier secrétaire. L'expérience montre qu'il est souvent impossible de tenter une purge contre le chef du Parti. Il convient alors de l'isoler en évinçant les membres de sa faction, puis de tenter un procès au cours duquel on est sûr qu'il ne

pourra pas rassembler le nombre de voix nécessaires (deux) à sa disculpation. Lorsque au contraire on contrôle le premier secrétaire, il est impératif, dès la première phase de remplacement, de verrouiller le Parti en faisant occuper aux membres de sa faction les places les plus importantes (KGB, Défense puis Affaires Étrangères). Une fois cet objectif atteint, il n'est même plus nécessaire d'éliminer ses adversaires, mieux vaut éviter de fatiguer inutilement ses poulains ; plus personne ne sera en mesure de vous menacer, et seule la malchance lors de la phase de santé pourra vous enlever une victoire quasi certaine.

Dernières auto-critiques

Kremlin est un jeu très agréable dans lequel la chance se combine harmonieusement à la diplomatie. C'est une réussite qui est de la même veine que celle des meilleurs jeux du genre (comme Illuminati) et qui vous fera passer deux à trois heures hilarantes. On peut cependant regretter la laideur des cartes de jeu (couleurs trop criardes, dessins hideux), et le côté systématiquement caricatural du matériel (notamment les commentaires fumeux au dos des cartes des politiciens).

De plus, il eût sans doute été beaucoup plus intéressant et réaliste de remplacer le ministre des Sports par celui de l'Agriculture - poste terriblement stratégique en URSS ! - et de proposer des cartes relatives aux négociations soviéto-américaines sur les livraisons de blé, par exemple.

PS : Avalon Hill nous annonce une version historique du jeu, avec des cartes représentant Lénine, Staline et leurs « amis »... Si cette perspective est réjouissante, qu'en sera-t-il du système de jeu ? Il perdra sans doute un peu de sa solidité, en effet la gérontocratie est un phénomène relativement récent (et peut-être déjà terminé ?) dans l'histoire de l'URSS : après tout Staline est arrivé au pouvoir à 44 ans...

P.P.S : cette extension est parue. Elle propose 26 personnages et 33 cartes, plus un complément de règle. Le tout sous enveloppe en papier.

FICHE TECHNIQUE

Jeu diplomatique édité en américain par Avalon Hill.

Les règles sont traduites par l'importateur Jeux Actuels.

But du jeu : Contrôler le chef du Parti soviétique suffisamment longtemps pour lui faire faire trois fois « coucou » lors de la parade d'octobre.

Matériel :

1 plateau de jeu représentant le Politburo

4 pages de règles

26 cartes de politiciens

34 cartes d'intrigues (cartes « chance », utilisables dans le jeu avancé)

1 dé à 20 faces

1 bloc de feuilles pour noter les points d'influence

1 planche de pions

Prix indicatif : 240 F

Jérôme Discours

DUELMASTERS

*Jeu de simulation
par correspondance*

Les héros dont vous êtes l'entraîneur

Imaginez : l'arène, le sable, la foule qui hurle de joie ou de déception, les gladiateurs qui attendent leur tour et ceux qui sortent, sur une civière ou par leurs propres moyens... et vous, l'entraîneur, vous qui avez ordonné aux cinq gladiateurs de votre équipe de combattre en utilisant telle ou telle technique, responsable des réussites autant que des échecs de vos hommes... Vous leur avez tout appris, mais ils ont chacun leur spécialité, leur personnalité, et leurs préférences en matière de styles de combat et d'armes. Vous croyez tout savoir d'eux mais le choix que vous n'avez pu faire lors de leur sélection et le destin ont fait de chacun un être unique, au comportement parfois surprenant...

Ave, Computer, ceux qui vont mourir te saluent !

Le jeu par correspondance existe depuis plusieurs années en France, dans différents domaines comme les jeux de diplomatie, les wargames, les échecs et l'ordinateur y a fait une timide apparition, dans la gestion des interactions entre les joueurs (Avatar, Shaddam, Empire Stellaire : des jeux de conquête galactique). L'originalité de Duelmasters réside dans le fait que chaque gladiateur est traité séparément, tant au moment de la création que dans la résolution des combats. L'entraîneur détermine les caractéristiques de ses hommes (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Volonté, Vitesse et Adresse) à partir d'un tirage aléatoire et de points supplémentaires à répartir (Don +

entraînement). Chaque caractéristique est comprise entre 3 et 21, la moyenne globale étant 12, après entraînement. Chaque gladiateur apprend un « style de combat », choisi dans une liste de dix. Toutes ces données sont introduites dans un ordinateur qui détermine pour le combattant un certain nombre de caractéristiques secondaires (armes préférées, compétences particulières, endurance, ambidextrie,...) et d'autres composantes de son comportement dont personne, pas même son entraîneur, ne peut avoir idée.

Une sorte de « Sphinx-Arbitre »

En effet, une des particularités du jeu est que vous n'en connaissez pas les mécanismes exacts ni les chiffres qualifiant (ou « quantifiant ») chaque gladiateur. Par exemple, une des caractéristiques secondaires est l'Endurance. Le terme lui-même n'étant pas défini dans les règles, fions-nous au dictionnaire : « Aptitude à résister aux fatigues, à la souffrance ». Un léger effort de réflexion amène à comprendre que cette « endurance » aura une grande importance dans la durée des combats, ainsi que dans la quantité de dommages qu'un combattant pourra encaisser. Comment est-elle déterminée ? Mystère et poil de gnome... Seules indications fournies : la Force, la Constitution et la Volonté entrent dans son calcul ! C'est maigre... Et une fois votre combattant d'élite évalué, la seule chose que vous apprenez au sujet de son endurance c'est qu'il en a « peu », « très peu », ou bien qu'elle est « bonne »... Et même, dans le cas de X..., vous découvrirez avec surprise qu'il

a « peu d'endurance », mais qu'il peut encaisser « une quantité immense de dégâts ». Alors ? Hé bien tout fonctionne de la même manière, et ce n'est qu'après plusieurs combats que vous pourrez découvrir, par « essai et erreur » (« Trial and error », in english) les préférences des hommes de votre équipe. Pour chaque combat, l'entraîneur doit choisir pour chacun de ses guerriers, un équipement (armes, armure, casque) et un comportement, suivant certaines règles (effort offensif, degré d'activité, volonté de tuer, zone ciblée, zone protégée, tactique offensive et tactique défensive) minute par minute. L'ordinateur, qui pour une fois n'est pas forcément votre ami mais un arbitre neutre et impartial, décide en fonction de tous ces critères de l'issue des duels, vous en fournissant une description détaillée, minute après minute, avec les réactions de la foule en fond sonore.

De l'Histoire à l'Informatique

Le créateur -américain- du jeu, « mordu de jeu et de combat médiéval (sic) », s'est consacré à l'étude historique des différents styles, des techniques du combat singulier, des armes et des armures pour élaborer Duelmasters, et le nombre de possibilités de rencontres différentes paraît difficile à dénombrer. Les 10 styles de combat donnent déjà 55 possibilités, auxquelles s'ajoutent les armes (19) et les protections (7 armures, 4 casques et 3 boucliers) et si l'on tient compte des incompatibilités existant entre tel style ou telle arme et des préférences d'un guerrier donné pour une arme ou une armure particulière...

Même si certains choix -purement techniques- sur les combats, sont discutables et si ce jeu est une traduction de plus d'un apport original anglo-saxon (Reality Simulations Inc. est une compagnie américaine spécialisée dans ce type de jeu), l'adaptation proposée par Ambrosial Dimension est tout à fait honorable et les compte-rendus des combats sont vivants et souvent humoristiques. Chaque arène peut contenir jusqu'à 40 équipes de gladiateurs et un système de notes diplomatiques et de petites annonces (que je qualifierai plutôt de graffiti) permet de communiquer avec les entraîneurs des autres équipes, tout en prenant connaissance des résultats dans une « gazette » délivrée à chaque tour.

Du sang pour même pas 100

En bref, Duelmasters est « un jeu de simulation résolu par ordinateur, joué par correspondance », d'un type nouveau en France. Il est plaisant, pour l'entraîneur en tout cas, de suivre l'évolution de la popularité de ses gladiateurs, après avoir pris connaissance des détails de chaque combat. Après une mise en place gratuite de l'équipe (tirage, caractéristiques, etc.) et avec un rythme d'un tour toutes les deux ou quatre semaines (au choix de l'entraîneur), pour un coût maximum de 64 francs par tour (pour les cinq gladiateurs) les jeux du cirque ne sont plus réservés à une élite, mais à tout un chacun et que le meilleur gagne !

Plus de renseignements auprès de : Ambrosial Dimension, 1 square des Aïeux, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 43.34.04.00.

Pour des causes fort compréhensibles de grève postale, l'essai proposé dans la publicité parue dans notre dernier numéro est prolongé jusqu'à la fin de l'année.

minitel

3615 FIEF

Fief, fils spirituel de Starsaga et La Ruée vers l'Or bénéficie de la quasi-totalité des améliorations réclamées pour ces deux jeux. Faire plus complet, plus cohérent et plus facile d'accès, un challenge d'une enfantine simplicité... La première différence est que vous ne gérez plus, de loin, vos troupes perdues dans une guerre sans fin sur un territoire mille fois convoité : votre personnage est présent sur le terrain. Il peut encourager ses troupes mais peut, du coup, être fait prisonnier, puis libéré contre rançon, ou proprement exécuté. Pour se protéger, et c'est aussi une nouveauté, votre preux chevalier (dont le titre évoluera avec le nombre de villes possédées) pourra se tailler un fief, un ensemble de villes voisines, que ses ennemis ne pourront pas attaquer autrement qu'en passant d'abord par celles situées à la frontière du domaine. Ainsi prévenu des intentions hostiles de ses voisins, votre héros aura le temps de « voir venir », pour contre-attaquer, fuir ou négocier de l'aide.

Au secours ! Help ! et toutes ces sortes de choses...

Perdu dans le dédale d'opérations possibles (et il y en a trop pour les détailler ici) il existe un accès facile à une page d'aide « intelligente », en tapant - oh surprise ! - sur la touche « Guide ». En une ou deux pages, à la fois claires et détaillées, vous êtes remis sur les rails, prêt à retourner sur le front. De plus toutes ces

fonctions sont sur un même « plan », sans aucune hiérarchie entre elles. Il est donc possible de passer de l'une à l'autre sans avoir à subir une interminable succession de menus intermédiaires, perte de temps et d'argent, oh com-

Téléphone ou tirelire, il faut choisir

Quelqu'intéressant que puisse être Fief, il souffre tout de même de deux maux. L'un, dû aux joueurs, vient du fait qu'une fois « installés » dans le jeu, les puissants, propriétaires de nombreux territoires (Consul, Roi ou autres), ont peur de s'attaquer les uns les autres et produisent une sorte de blocage, front contre front, sans grands échanges, sans souffle épique ni à la réglementation des Telecom, qui facture presque 1F/mn ce genre de délabement (dont plus de 60 % sont reversés au serveur, il est vrai), et les chiffres grimpent vite, trop vite. Jouer en restant « raisonnable », dans une limite de 30 mn/jour, ne m'a permis d'obtenir après un mois d'efforts (700 à 800 F) qu'un modeste rang de Marquis (15 villes) et une gestion très difficile à réaliser dans le temps impartiment... Fief est indiscutablement un bon jeu, alliant stratégie et diplomatie, mais LE jeu, minitel, à la fois souple, interactif à souhait, plein de possibilités diverses et variées, et surtout accessible à toutes les bourses reste encore à inventer...

André Foussat, Marquis

La conquête du pouvoir au Moyen-Age

Entraîneur Calus Marcus Barbis Foussat

Illustration VANDY VANDY

**ON DÉCOLLE
LE 20 JANVIER**

Le magazine de toutes les découvertes
va bientôt voir le jour.
Son nom : SCIENCE & VIE JUNIOR.

REJOIGNEZ-NOUS,

ABONNEZ-VOUS...

ET ECONOMISEZ 60 F!

Son ambition : vous faire découvrir chaque mois les dernières avancées des sciences et des techniques, vous faire vivre en couleur la grande aventure scientifique et ses exploits les plus ahurissants. SCIENCE & VIE JUNIOR vous raconte la science d'aujourd'hui, d'hier et même de demain, comme on ne l'a encore jamais fait : avec rigueur et éclat. Une grande clarté rédactionnelle et beaucoup de photos étonnantes, c'est ça, SCIENCE & VIE JUNIOR.

SCIENCE & VIE JUNIOR, c'est beau. Et en plus, c'est vrai !

1 AN - 11 NUMÉROS : 160 F seulement au lieu de 220 F*

**SCIENCE & VIE
JUNIOR**

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner à SCIENCE & VIE JUNIOR
5, rue de La Baume - 75415 Paris Cedex

OUI, je m'abonne pour un an à SCIENCE & VIE JUNIOR en bénéficiant de l'offre spéciale lancement : 160 F au lieu de 220 F*

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Age _____

• Ci-joint mon règlement par chèque à l'ordre de SCIENCE & VIE JUNIOR-BRED.

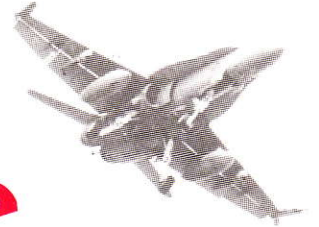
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 28 FÉVRIER 1989 ET RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE.

* Prix de vente au numéro.

CB

De toutes les formes de guerre, celle de la guerre aérienne moderne est -à mon avis- celle dont les techniques et tactiques sont les moins connues et, en conséquence, celle sur laquelle traînent toutes sortes de légendes et d'idées fausses. Raison de plus pour corriger le tir en lisant ce panorama de l'évolution de ses principes tactiques depuis les années 50.

Le combat aérien moderne



Les jeux de combats aériens constituent une catégorie à part dans l'univers du wargame (mais sont-ce encore des wargames ?), bien plus encore que les jeux navals. Technique et technologie y règnent sans partage et ont vite fait de transformer les joueurs en de véritables petits ingénieurs. De plus, leur pratique réclame plus qu'une autre un sens tactique extrêmement aigu, la stratégie y étant quasi-inexistante. On s'y affronte à quelques « hommes-machines » et cela relève plus de l'antique duel ou du combat de rue que de la vraie guerre mais, Dieu, que de frissons, de ruses, de finesses ! Toutefois, on comprendra aisément que, sur la masse de wargames édités à ce jour, les jeux aériens soient relativement peu nombreux. Dame ! L'aviation n'a guère que 80 ans d'existence après tout...

Nous avons délibérément omis de parler de nombre d'entre eux, question de place évidemment. Ainsien est-il de évident qu'ils feront sans doute l'objet d'articles ultérieurs : les temps romantiques de la Première Guerre Mondiale et les jeux de guerre aérienne à l'échelon stratégique, c'est à dire les jeux de planification et de conduite d'opérations aériennes à une très vaste échelle, généralement le bombardement stratégique d'un pays tout entier (RAF de WEG sur la bataille d'Angleterre, Luftwaffe d'AH sur les bombardements alliés en Allemagne, Rolling Thunder sur les bombardements US au Nord-Vietnam, etc.). Avant de décoller, juste une petite réflexion personnelle : le combat aérien moderne m'apparaît diablement similaire, dans la forme bien sûr, mais surtout sur le plan de l'ambiance, aux jeux de combats spatiaux de l'univers de la S.F.

Laurent Henninger

Le combat aérien, la guerre aérienne tactique, tout le monde voit ce que c'est : deux avions se croisent à 1000 km/h, les pilotes tirent sur leur manche et prennent des G à s'en déchausser les dents, l'un d'eux passe derrière l'autre et l'explose d'une longue rafale. L'heureux gagnant passe à travers le nuage de feu et de débris, essuie quelques tirs de missiles en rentrant à la base mais arrive à bon port. Il se pose, s'extrait du zinc en allumant une cigarette et va descendre une canette au bar de l'escadrille, en plaisantant et disant « piece of cake ». C'est bien ce que vous pensiez, non ?

Des âges héroïques...

Nul besoin de remonter à la préhistoire de l'aviation pour trouver le moment où la plupart de nos amis wargamers décrochent. Oh certes, qu'ils étaient heureux ces temps où l'on pilotait des trapanelles encordées et fantasques, où l'on jetait quelques fleurs sur l'épave fumante de l'adversaire que l'on avait dû abattre, et où l'on était attendu au bar de l'escadrille par du Moët et Chandon et des créatures de rêve. Mais *Ace of Aces* et d'autres wargames en boîte -ou même Hollywood- ont dévoilé les coulisses de cette époque. De même, Spitfire et Messerschmidt n'ont plus de secret pour les émules de la guerre aérienne en quadrimoteur grâce à *Air Force* et *B-17*. La 2ème Guerre Mondiale est exploitée autant que faire se peut - alors que reste-t-il ?

Un rayon d'espoir, un coin de terrain vierge se profile à partir de 1950. Malgré l'arrivée fracassante d'un fameux jeu d'Avalon Hill (*Flight Leader*), la période des « lampes à souder » est encore assez ignorée. C'est à l'occasion de la Guerre de Corée que les premiers véritables « réacteurs » s'affrontent en nombre ; c'est encore là qu'opèrent en artistes les as américains de la Guerre du Pacifique. C'était l'époque où

le moustachu Francis Gabreski (5 victoires contre les Japonais) démontait dans son Sabre le viseur trop sophistiqué et peu fiable, pour le remplacer par un morceau de chewing-gum devenu légendaire. Le combat aérien était encore celui de 1918 (à peine plus rapide) : aller plus vite et plus haut que l'adversaire, le surprendre, le shooter sans qu'il ait compris ce qui se passait. S'il vous avait repéré, il fallait « s'enrouler » et à force de ciseaux, de barriques et de virages serrés, on finissait pour l'arroser de bonnes vieilles balles de 12,7 mm jusqu'à le faire tomber par simple addition de poids en bon plomb... Notez au passage que 80 % des avions abattus n'avaient jamais vu leur adversaire et qu'au plus 20 % des victoires avaient lieu après un véritable « combat tournoyant ». Chose amusante, cette proportion n'a pas varié jusqu'à nos jours...

Après l'intermède rafraîchissant de la Guerre de Corée (il y faisait très froid), force était de constater que le seul vrai moyen de détection était la vue, le seul moyen d'interception, le hasard, et la seule arme, la mitrailleuse de bord à bout portant. J'exagère à peine.

... au combat au missile

Le premier jalon d'une ère nouvelle fut posé par des pilotes taiwanais (ou chinois nationalistes, à votre goût) en 1958. Un beau jour, un pilote chinois (de Chine populaire) fut touché à une distance étonnante par un missile de fabrication américaine, un Sidewinder. Guidé à l'infrarouge et attiré par la chaleur de la tuyère de la cible, il pouvait abattre à 2000 m de distance un avion ne manoeuvrant pas (donc surpris) à condition qu'il fasse beau, que le tir ait lieu depuis le secteur arrière de la cible... Bref, un progrès indéniable qui permettait de ne plus s'approcher pour canonner à bout portant, mais limitant l'emploi de cette arme miraculeuse à l'embuscade ou à l'interception pure. Sitôt « l'hostile » prévenu et gigotant, il fallait se résoudre au combat tournoyant et au canon.

Peu de temps après l'apparition de ce missile d'interception arrière rapprochée, vint le missile à guidage radar sous la forme du Sparrow, là encore américain. Avec une portée légèrement inférieure à 20 km, il permettait l'engagement frontal à condition de « verrouiller » son radar de bord sur la cible et de « l'illuminer » tout le temps de vol du missile. Cet engin révolutionnaire entra en opération au Vietnam en 1965 et fut l'apogée du concept « tout missile » sur des appareils comme le F-4 Phantom qui emportait 4 Sidewinder pour le tir à courte distance et 4 Sparrow pour l'interception à longue et moyenne portée. Epaulés par un système de radars au sol ou aéroportés réalisant la détection initiale des « hostiles », ce genre d'appareil ainsi armé promettait de révolutionner le combat aérien. Au lieu de zigzaguer aléatoirement dans le ciel à la recherche (visuelle) d'un hypothétique ennemi à arroser le bon temps de la Corée- il s'agissait désormais d'amener le radar de l'intercepteur à portée de l'objectif, par tout temps, de le placer dans « l'enveloppe de tir » de ses missiles, de lui « délivrer sa munition » et d'effacer la cible... puis retour à la base. Après le concept ancestral du combat aérien façon Combat Tournoyant Rapproché, c'était l'arrivée triomphale du combat moderne : l'Interception Pure... F-4 Phantom, F-104, Lightning, Sv-15 ou Mirage III (ayant bizarrement conservé d'antiques canons de bord) furent les rois du ciel de cette époque.

Las ! Les moiteurs vietnamiennes firent déchanter les concepteurs. Empêtrés dans des combats pourris où toutes les chances étaient contre eux, les pilotes américains « poussèrent un coup de gueule » et firent comprendre que le « tout missile » ne marchait pas. Il fallait en revenir au combat tournoyant de Tonton Manfred, et ce pour des solides raisons :

- Les probabilités de coup au but du Sparrow, notamment contre des cibles rapides, manoeuvrantes ou près du sol, étaient nulles ou très faibles. Celles du Sidewinder étaient médiocres, là encore, contre des cibles averties et manoeuvrantes. Quand l'adversaire, un MIG 21 agile, avait traversé indemne les « enveloppes de tir missiles », que pouvaient faire les pilotes US ?

- Comme d'habitude, les décisions politiques et les règles d'engagement entravaient l'action des pilotes, en leur interdisant notamment de tirer sans confirmation visuelle de l'identité de « l'hostile ». Du coup, le Sparrow conçu pour être tiré au radar à bonne distance, perdait de son intérêt ; l'identification visuelle de l'ennemi se faisait bien souvent en deça de sa portée minimum. Obligé alors d'utiliser des armes à courte portée, le pilote « finissait » au canon comme en 1950 si le combat était tournoyant et que ses missiles Sidewinder « n'approchaient » pas les cibles.

L'époque vietnamienne provoqua un « ajustement » des conceptions du combat aérien, tant pour les armements que pour les doctrines d'emploi. Il serait trop long d'entrer dans le détail, mais tout jeu de combat aérien doit retracer l'importance des dispositifs ou « formations » adoptés par des avions en mission. Le Vietnam accéléra le passage des formations

serrées, à deux ou quatre avions, dérivées de l'expérience de 39-45, à des formations plus souples et lâches laissant à chaque équipier une possibilité offensive propre.

... et aux années 80-90

Ces expériences douloureuses aboutirent à deux nouvelles générations d'avions de combat, très novatrices :

- celle de 1970 fut l'apogée de la puissance : moteurs, radars, missiles à longue portée, avec les remarquables F-14 ou F-15 américains ; MIG-23 pour les Soviétiques.

- celle de 1980 est celle de l'émergence de nouvelles technologies (commandes électriques, radars très performants, avionique sophistiquée) permettant des évolutions très serrées en combat tournoyant comme des engagements sophistiqués à longue distance.

Les progrès fantastiques des machines s'accompagnent malheureusement d'un perfectionnement croissant des défenses au sol. Les expériences vietnamiennes et israélo-arabes ont montré que la paire missile-canon de défense anti-aérienne faisait payer un lourd tribut aux avions d'attaque... Or, si nous avons jusqu'à présent principalement parlé des chasseurs, les buts de l'arme aérienne restent l'attaque au sol et la reconnaissance. Alors, en 1988, quelles sont les caractéristiques importantes du champ de bataille aérien ?

- Les machines modernes sont surpuissantes. Si vitesse maximale et plafond n'ont pas varié depuis 1960, car le combat dans la stratosphère n'intéresse personne, les performances dans l'enveloppe MACH 2- 20000 mètres ont considérablement changé. Accélération multipliées par deux (F-15, F-18), manoeuvrabilités exceptionnelles à plus de 9G et parfois aux dépens du pilote (F-16, F-18, Mirage 2000), radars multicibles à détection vers le bas, missiles à guidage indépendant (Amraam) ou missiles infra-rouges tous angles (AIM-9L, Magic 2), tous les moyens existent pour transformer le champ de bataille aérien en champ de massacre ultra-rapide.

- Car en plus, la densité des moyens terrestres de défense aérienne devient effrayante. Les forces du Pacte de Varsovie maintiennent sur la ligne de front pas moins de 7 systèmes de

missiles et 3 systèmes de canons... Si l'on admet que la technologie embarquée dans les avions puisse permettre de brouiller ou de leurrer individuellement chaque type de missile, il est plus difficile de se débarrasser de trois ou quatre salves lancées simultanément de plusieurs directions...

- L'extrême « létalité » des avions modernes combinée à l'énorme potentiel de destruction des défenses au sol conduit à supposer que tout engagement futur verrait chaque camp subir des taux de pertes quasi insupportables. En se basant sur les expériences israélo-arabes ou vietnamiennes, on peut atteindre un taux de perte de 5 avions pour 100 missions. Supposez que chaque appareil effectue deux missions par jour et vous calculerez facilement qu'après 6 à 7 jours de combat, une force de 100 appareils serait réduite à 50 avions...

Comment simuler ?

Mais, me direz-vous, où est la simulation dans tout cela ? Si vous m'avez suivi, vous devriez avoir quelques idées désormais des critères qui font le bon jeu. Je serai bref. Pour être bon, le jeu doit avoir :

- Une durée de tour de jeu permettant de simuler le combat tournoyant (intervalle de décision du pilote = 10 à 20 s) aussi bien que les interceptions à longue distance (plusieurs dizaines de minutes d'engagement).

- Une échelle des distances permettant de simuler finement la même chose (combat tournoyant à 500 mètres, interception à 100 km).

- Un système de mouvement et de décision fluide permettant aux joueurs de se concentrer sur des tactiques rapides et non sur des points de règles (et spécialement en combat tournoyant).

- Un détail technique suffisant permettant de simuler les avantages d'un F-15 sur un MIG-23, ou d'un MIG-29 sur un F-5 (un domaine où le célèbre jeu d'Avalon Hill accuse de graves faiblesses).

- Enfin, une représentation de l'attaque au sol qui est le but principal du combat aérien. Alors, existe-t-il des jeux qui satisfassent ces exigences ? Réponse : lisez l'article des pages suivantes...

Hervé Hatt



Photos : l'auteur

trois jeux de combat aérien moderne

AIR WAR

L'ancêtre

En 1977, sortait de la machine SPI un monstre étonnant qui fascina quantité de joueurs potentiels, à défaut d'en faire des joueurs effectifs. Air War promettait d'être le jeu ultime de combat aérien, proposant des tours de jeu de 2,5 secondes (du jamais vu) et des hexagones représentant 150 mètres ! Avant de bouger un avion et de le faire tirer au canon, il fallait digérer quelques 14 pages de règles où chaque manœuvre était un accouchement pénible nécessitant mille références au livret et dix mouvements de marqueurs. Cependant, il était le seul de son genre et proposait quasiment tous les principaux types d'avions ayant volé depuis la Guerre de Corée...

Aujourd'hui, TSR a réédité Air War : que doit-on en penser ? La durée réelle d'un tour de jeu est de 2,5 secondes, ce qui est incroyablement court. Dans certains cas, le joueur mettra plusieurs minutes à effectuer son mouvement, lui donnant une latitude de réflexion tout à fait irréaliste. De plus, des tours de cette durée n'altèrent que très lentement les positions respectives des adversaires. Quant à jouer une longue partie d'interception, cela relève de la gageure. Mais quelle mouche les a donc piqués ?

Un hexagone représente 150 mètres, ce qui signifie que le tir d'un missile Phoenix, par un F-14, sur un bombardier soviétique pourrait avoir lieu sur une distance de 1000 hexagones ! Des théâtres d'engagements de 20 km au mieux peuvent être envisagés, ce qui est déjà dans l'enveloppe de tir des missiles de

Le thème de la guerre aérienne moderne n'est pas autant exploité par les éditeurs que ne l'est le front russe, loin s'en faut ! Seul trois wargames dignes de ce nom existent : Air War, Flight Leader et Air Superiority (l'auteur a délibérément écarté Top Gun de cette sélection...). Voici donc un panorama, (relativement) objectif, un véritable guide d'achat qui parlera de lui-même.

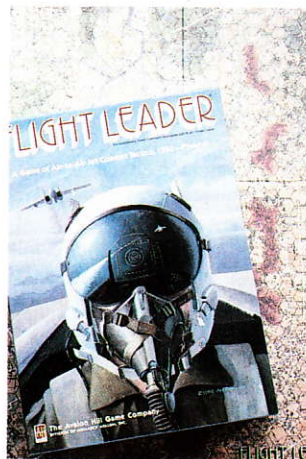
moyenne portée. Evidemment, pour le combat tournoyant, la finesse est remarquable. Mais enfin...

Sur le chapitre de la fluidité des mouvements, Air War est absolument nul. En dépit des allégations des deux inventeurs, les règles de base du mouvement sont outrageusement complexes. Virer est encore faisable, ainsi qu'accélérer ou ralentir, mais monter, descendre ou surtout se lancer dans l'aventure des manœuvres type renversement, retournement ou high-G barrel roll relève du stage à Top Gun. Ma première défaite en Mig-21 face à un F-4 ne fut pas due au feu ennemi mais à une ressource tardive en sortant d'un split-s audacieux : le sol est arrivé plus vite que prévu ! En bref, voler correctement avec ce satané jeu prend beaucoup de temps, denrée rare pour la plupart des wargameurs.

A l'inverse, le détail technique d'Air War est remarquable. Chaque appareil est doté de

fiches complètes où caractéristiques moteur, de virage, de montée et de descente sont consignées, ainsi que d'autres (séparées) pour missiles et électronique embarquée. Les contre-mesures sont traitées dans le détail, avec parfois d'embarrassantes erreurs pour nos avions français favoris : y avait-il donc un brouilleur à bord du Mirage F1 ? On pourra cependant reprocher à TSR d'avoir repris le jeu SPI là où il en était resté (1979), sans introduire les Mirage 2000, MIG-29 et autres SU-27. C'eût été sans doute beaucoup de travail, celui accompli est déjà remarquable. Pour finir, des règles « rajoutées » d'attaque au sol font un tout de ce jeu. Manquant parfois de cohérence, elles ajoutent hélas à l'impression de « chantier » qui émane de ce jeu complexe. A la rigueur, le joueur se battra davantage avec le système qu'avec son adversaire. Cependant, Air War reste une référence au moins documentaire. A réserver aux fanatiques...

FLIGHT LEADER



Le jeu simple comme du bon pain

Salué par quantité de joueurs comme un petit chef d'oeuvre, Flight Leader est le contre-pied absolu d'Air War. En tout : échelles, fluidité, précision technique. Il a avant tout une qualité extraordinaire, de celles qui justifient l'achat immédiat du jeu : 15 minutes de lecture et vous commencez à jouer ; refermez la boîte et oubliez-la un mois : là encore, 5 minutes de lecture vous rafraîchiront et vous décollerez plein d'entrain. Remarquable.

Le matériel fourni est lui aussi d'excellente qualité. La carte est une réussite, comme on

souhaiterait en voir plus souvent ! D'un graphisme particulièrement décoratif, elle servira pour vos parties de Flight Leader mais aussi, et pourquoi pas, à des wargames terrestres fatigués de n'avoir pour tout support que du vilain papier trop abstrait. Le carton d'Avalon Hill vaut de nos jours son pesant d'or ! Les pions sont également fort bien réalisés. Les silhouettes sont irréprochables et tous les principaux types d'avions, de 1950 à 1990, sont représentés. Remarquable.

Qu'en est-il du système de jeu ?

Un tour de jeu de 30 secondes, c'est un parti pris commode mais discutable. Il a l'avantage appréciable de rendre accessible des engagements successifs ou des missions quasi-complètes avec sweeps de chasseurs, incursion des avions d'attaque, interception pour les appareils en défense, combat tournoyant... De même, les joueurs sont ainsi débarrassés du mouvement de la plupart des missiles : ils sont tirés et touchent leurs cibles (ou ratent...) dans le même tour, et ne sont donc matérialisés que par des dés et des tables. Pratique. Seuls les missiles à guidage radar actif échappent à ce traitement schématique... mais quel repos !

A l'inverse, ce « long » tour de jeu a le grave inconvénient de permettre à des appareils très manœuvrants de changer complètement leur orientation. Il n'est pas rare de voir ainsi des Sabre ou MIG-15 de la Corée, ou des F-16 et MIG-29 contemporains, accomplir un 360° en un tour et se retrouver placés dans la queue de l'adversaire qui leur faisait subir un sort identique l'instant d'avant !! Quel gigantesque irréalisme... Il est dû bien sûr à la conjonction

du système de mouvement alternatif et non simultané, de la durée (excessive pour le combat tournoyant) du tour de jeu, et de l'échelle des distances. Les habitués me diront qu'une certaine règle permet d'éviter ces inconvénients, j'en parlerai plus loin.

Mais quant à l'échelle des distances... La même remarque s'applique à elle. Parfaite pour simuler l'approche et la manoeuvre préalable à tout engagement, elle s'avère trop petite (1000 m par hexagone) pour retracer précisément les évolutions brutales et serrées des adversaires en combat tournoyant. En exagérant, on pourrait même dire que si les phases préalables du combat sont à Flight Leader un modèle de tactique, la phase de combat tournoyant est totalement aléatoire car deux appareils ennemis proches et manoeuvrants se détruiraient à coup sûr quelles que soient leurs positions respectives... seule compte dans ce cas « l'initiative ».

Du coup, j'ai tout dit sur la fluidité du système de mouvement, qui est remarquable. Un « tableau de bord » simplifié par appareil, des marqueurs, et chaque déplacement est ultra-simple.

Là où Flight Leader pêche également, à l'instar de nombre de wargames aériens : en détails techniques. Mentionnons cependant la plus importante des règles optionnelles, celle des « impulse ». Elle permet de diviser les tours de jeu en 15 phases au cours desquelles chaque joueur fera effectuer 1/15 de son mouvement à chaque appareil (il simplifie...). Du coup, les appareils bougent quasi « simultanément » et le défaut majeur du jeu est corrigé. Malheureusement, il est presque impossible de manipuler plus de quatre appareils avec cette option.

Au chapitre des autres règles avancées et optionnelles (celles de « base » font 4 pages...) arrivent les missiles à guidage radar semi-actif, guidage radar actif, la qualité des équipages, les formations de combat, les règles de détection visuelle et radar... De bonnes règles somme toute mais qui n'empêchent pas Flight Leader de considérer que :

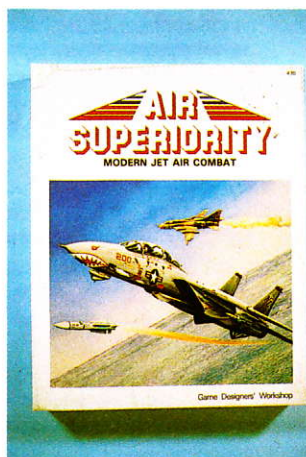
- n'existent que deux classes « d'accélération » pour les avions (normal et high).

- n'existent que cinq classes de manoeuvrabilité d'où des équivalences fort douteuses.

- n'existent que deux types de missiles à guidage radar...

Bref... Flight Leader est un jeu simple, amusant, simulant bien les interceptions. Il est mauvais pour le combat tournoyant et ne comporte pas d'attaques au sol. Mais il est bon, vous ferez un achat justifié. Et ensuite...

AIR SUPERIORITY



Le dernier né

Ensuite, après avoir bien joué et testé Flight Leader, et remarqué que c'est là un fort bon jeu pour s'amuser... mais que l'on peut détailler le combat aérien, qu'allez-vous faire ? Pour ceux qui ne veulent pas des méandres byzantins d'Air War tout en désirant davantage que la rigueur un peu austère de Flight Leader, GDW a concocté une jolie petite boîte bien prometteuse : Air Superiority. Dieux du Ciel, ne serait-ce point là un Air War jouable ?

Cette boîte contient des cartes papier en fond bleu (le luxe d'AH est hélas oublié...), des jolis pions très sobres et une série de 30 cartes d'appareils modernes de tout poil, chasseurs et intercepteurs. Chaque carte définit en 100 caractéristiques aisément utilisables ce que Flight Leader définit en 10. Le gain en précision est évident. La règle contient environ 14 pages mais à l'inverse du FL, il n'y a pas de niveaux véritables de complexité. Disons simplement que la difficulté des concepts contenus dans ces 14 pages est un peu inférieure à celle de FL avec toutes ses règles avancées et optionnelles.

Ce qui change, et dans le bon sens, tient en trois mots : l'échelle des temps et des distan-

ces ; le détail technique et la possibilité d'évolution du système.

— Les échelles : à 12-15 secondes par tour, et 540 mètres par hexagone, AS est à mi-chemin d'Air War et de FL. L'auteur, pilote de A-7 Corsair dans la vie, a choisi ces échelles comme significatives de « l'intervalle de décision et d'actions-réactions » d'un pilote en combat. Autant dire que cette échelle permet de jouer plus rapidement et compactement un engagement qu'à Air War, tout en interdisant des renversements complets d'altitude (et de « situation ») de Flight Leader. Le mouvement est en séquence, ce qui donne évidemment davantage de souplesse à l'ensemble que le système des impulse de Flight Leader. Bref, cette échelle est une vraie réussite.

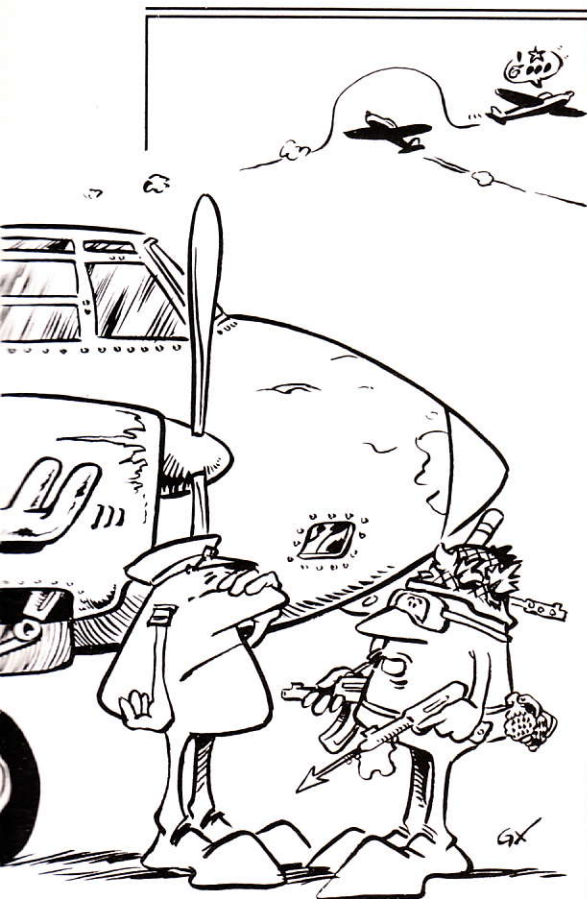
— Le détail technique est remarquable. Les armements radars et contre-mesures sont individualisés et traités avec précision. Tout ceci, y compris les équipements respectifs des appareils, est du renseignement d'excellente qualité et je ne doute pas que certaines des sources puissent être qualifiées de... confidentielles. De plus, contrairement à Flight Leader, les caractéristiques d'accélération, de montée ou de manoeuvrabilité sont plus finement retracées, dans un format qui n'est pas sans rappeler Air War...

— Enfin, ce jeu remarquable a déjà évolué dans un sens qui le rend supérieur à ses concurrents : le premier module d'extension, appelé Air Strike, est paru. Détaillant tous les SAM et canons anti-aériens, bombes et missiles anti-radar des années 80, il permet de simuler comme jamais cela n'a été possible, l'attaque US sur la Lybie en 1986 ou celle des Jaguar français sur Ouadi-Doum au nord du Tchad...

Air Superiority est donc, pour le passionné de combat aérien, la référence actuelle. Le moindre fluidité de son système de mouvement et sa relative complexité de manipulation (carnet de vol à tenir par écrit) amènent cependant à conseiller Flight Leader à ceux qui ne font pas du dog-fight leur pain quotidien. Bonne chasse ! □

	Air War (SPI/TSR)	Flight Leader (Avalon Hill)	Air Superiority + Air Strike (GDW)
Durée du tour de jeu	Mauvaise (2,5 secondes)	Bonne (Interception) Mauvaise (Combat tournoyant)	Bonne (Combat tournoyant) Mauvaise (Interception)
Echelle des distances	Mauvaise (152 m /hex)	Bonne (Interception) Mauvaise (Combat tournoyant)	Bonne (Combat tournoyant) Mauvaise (Interception)
Mouvement fluide	Très complexe	Inégalable	Moyen
Précision Technique	Inégalable	Mauvaise	Remarquable
Attaque au sol	Moyenne	Absente	Remarquable

Hervé Hatt



Conseils aux chasseurs

Pour un wargameur « classique » et pourtant chevronné, les principes de la guerre aérienne sont Terra incognita... Il pénètre en effet dans un univers où toutes ses certitudes et ses références peuvent être laissées au vestiaire. Ainsi voici un petit cours de tactique, le B. A. BA du savoir combattre dans les airs, à consulter avant son premier vol.

« A fond, j'enfoncé la manette des gaz, et je lance mon Spitfire dans un virage cabré au maximum qui me permet de garder les yeux sur lui et de prendre de l'altitude. Surpris par ma manoeuvre, il ouvre le feu, mais trop tard. Au lieu d'une correction simple de 5 degrés, à laquelle il s'attendait, je lui présente tout à coup une cible à 45 degrés. Je tire fort sur le manche, pour redresser, et tourne sec aux ailerons. Le 109 cherche à virer à l'intérieur, mais, à cette altitude, ses ailes courtes ne trouvent pas un appui suffisant sur l'air raréfié, et il décroche, amorçant une vrille. Une fois de plus, la maniabilité supérieure du Spitfire me tire d'affaire. »

Pierre Clostermann « Le Grand Cirque »

Le wargame aérien -au niveau tactique bien-sûr- fait généralement abstraction de toute référence terrestre, terminé le buisson accueillant ou la ligne de crêtes providentielle. De ce fait, le manque d'obstacles naturels -nuages mis à part- impose une stratégie de jeu offensive.

De plus, les scénarios pour *Air Force* (ou ses extensions : *Dauntless* et *Sturmovik*) sont un excellent terrain d'application pour les quelques techniques de combat aérien qui vont suivre.

De la formation de combat la plus élémentaire, aux techniques défensives, en passant par les méthodes d'attaques, les quelques conseils donnés ici sont plus particulièrement destinés aux profanes, non encore aguerris aux « choses de l'air », plutôt qu'aux vieux « moustachus », rompus à toutes les subtilités du combat aérien.

Manuel élémentaire du savoir-voler

Un bref rappel historique, que le fascicule de règles ne précise pas assez à mon goût, me semble nécessaire, car venant, je le souhaite, répondre à certaines questions que les joueurs peuvent se poser. En effet : « Pourquoi 3 avions à telle époque face à quatre adversaires ? », ou alors « Comment disposer ma patrouille si le scénario ne me l'indique pas ? ». Pour l'époque qui nous intéresse, la 2ème Guerre Mondiale, la cellule de base des avions de chasse est la patrouille de deux, trois, ou quatre appareils. Mais voyons comment elle a évolué.

Directement issue des enseignements de la Grande Guerre, la patrouille de chasse à trois appareils était celle en vigueur au début du conflit, dans l'Armée de l'Air française, ainsi que dans les forces aériennes de nombreux pays, sinon tous. Les deux équipiers volaient l'un au dessus, l'autre au dessous du chef de patrouille, à une cinquantaine de mètres environ, et décalés de part et d'autre de 200

mètres. Cette formation, dite « de patrouille », devait bien sûr se resserrer au maximum, aile dans aile, et tenter de rester indissociable dans toute la mesure du possible, en cas de combat. Malgré sa lourdeur évidente, ce type de formation, composée selon les nécessités (et les disponibilités du moment) de 1, 2, ou 3 patrouilles échelonnées en altitude, resta en vigueur en France jusqu'au débarquement de 1942, en Afrique du Nord, où Curtiss H75 et Dewoitine 520 durent faire face aux F.4.F Wildcat et autres Spitfire.

Puis vint la cellule de combat à deux ou quatre avions, imaginée par les Allemands pendant la Guerre d'Espagne, et universellement utilisée depuis la 2ème Guerre Mondiale. Abandonnant rapidement la patrouille de trois, la Royal Air Force suivra l'exemple pendant la Bataille d'Angleterre, en 1940.

La formation élémentaire, donc, qu'elle se nomme *flight* en anglais, ou *schwarm* en allemand, était composée de deux paires d'avions distantes l'une de l'autre de 30 mètres environ, l'une volant légèrement plus haut que l'autre, et se protégeant mutuellement. Dans chaque paire, l'ailier (n°2 ou 4) volait en échelon refusé, à droite ou à gauche de son leader (n°1 ou 3).

En cas de combat, les deux paires se resserraient, de façon à former un V inversé. Rapidement, cette technique s'avéra plus souple d'emploi et bien mieux adaptée au combat aérien que l'ancienne formation à trois appareils. Bien entendu, les flights (ou les *schwarms*), se regroupaient pour former une escadrille de 12 à 16 avions.

Les trois principes de l'attaque

Avant d'entamer un combat tournoyant (ou *dog-fight*), un pilote doit mettre le maximum d'atouts de son côté. De plus, le temps qui s'écoule entre deux passes de tir pouvant être exceptionnellement long (en raison de performances identiques ou trop différentes), il est impératif que la première passe soit décisive. Il est également utile de rappeler qu'un scénario, type *Air Force* ne doit pas dépasser 20 tours.

Pour planifier une bonne attaque il faut réunir de nombreux éléments essentiels et avoir en permanence à l'esprit les règles fondamentales de l'aviation de chasse.

— Tout d'abord, gagner de l'altitude, l'appareil le plus haut a plus de chances de sortir vainqueur, puisque altitude = réserve de vitesse potentielle et donc initiative.

— Ensuite, se placer par rapport au soleil, afin que l'adversaire soit ébloui. L'importance du « blind spot modifier », sur les cartes de caractéristiques prend ici toute sa dimension.

— Enfin, toujours rechercher l'effet de surprise.

La passe de tir en elle-même doit toujours être effectuée au plus près afin d'être la plus meurtrière possible. Il va de soi qu'il est préférable de se placer dans l'angle mort arrière de l'adversaire, afin d'éviter toute riposte. L'attaque idéale est donc celle qui réunit toutes les composantes précédemment citées : surprise, altitude et rapidité. Pourtant, dans le jeu comme dans la réalité, il est hautement improbable de voir réunis simultanément tous ces facteurs.

Diverses manoeuvres sauvent le poursuivi avant que l'adversaire n'ouvre le feu et inflige à son appareil des dégâts irréversibles qui l'empêcheront de manoeuvrer convenablement et l'handicaperont au niveau des virages, glissades et autres piqués.

Courage, fuyons !

La première réside dans le marquage du déplacement de l'appareil lui-même. En effet, lorsqu'on choisit la règle optionnelle consistant à écrire plusieurs tours de jeu à l'avance, il ne faut jamais programmer le déplacement de l'avion sur la même rangée d'hexagones en ligne droite. Imaginons qu'un mauvais jet de dé empêche de repérer l'avion ennemi venant tranquillement se placer en position de tir, et la partie tournera rapidement au massacre.

Il est impératif, tout comme dans la réalité d'ailleurs, de rester le moins possible en ligne droite, afin de pouvoir explorer le plus large espace possible et aussi de présenter une cible plus difficile, dans l'éventualité d'une mauvaise surprise.

Une méthode d'esquive, très facile à mettre en oeuvre dans le jeu, et très payante, est le *break*. C'est un virage serré, au maximum d'accélération, vers l'assaillant. Virage effectué en montant, si le danger vient du haut, ou en descendant s'il vient du bas. Sans rentrer dans le détail technique, il est bon également de rappeler d'autres manoeuvres très connues, comme l'*immelman* ou « rétablissement de combat ». C'est un piqué suivi d'une prise

d'altitude bénéficiant de la ressource effectuée à la verticale et se terminant par un demi-looping et enfin un demi-tonneau, plaçant le chassé face au chasseur. La passe de tir frontale marque généralement la fin de l'opération. Une brutale décélération est également une très bonne et très payante tactique, lorsqu'elle est appliquée avec certains appareils. En effet, une perte de vitesse correspondant à 2 ou 3 points de mouvement, suivie d'une glissade, peut changer totalement le cours de la poursuite.

Les solutions de la dernière chance, peu glorieuses mais tout aussi efficaces sont à retenir :

— Le cercle défensif est, comme son nom l'indique, constitué par des avions se trouvant généralement en position d'infériorité, et volant en cercle, l'un dans la queue de l'autre, et tentant, soit de rejoindre leurs lignes, soit de voir les appareils adverses rompre le combat, à court de carburant ou de munitions. Une passe de tir contre des avions formant un cercle défensif est fortement déconseillée. L'un ou même plusieurs d'entre eux étant toujours face à l'adversaire qui tenterait d'intervenir.

— La vrille, enfin, est la manoeuvre ultime, la moins glorieuse de toutes. Unerutale mise en vrille de l'appareil empêche l'assaillant de viser et de tirer. Après quelques tours, correspondant à la perte d'altitude indiquée sur la fiche technique de l'avion, le pilote n'a plus qu'à finir ou éventuellement à reprendre le combat à son avantage.

En résumé, un chasseur à performances faibles doit toujours chercher à entraîner son adversaire à combattre dans le plan horizontal, puisque virant généralement plus serré que lui.

Il pourra donc se placer à l'intérieur du virage et tenter sa chance. A l'inverse, l'avion plus rapide doit rechercher l'affrontement dans le plan vertical, afin de voir son opposant perdre de la vitesse, et pouvoir ainsi se retrouver derrière lui.

De la haute voltige

Le combat aérien est un art qui associe chasse et voltige. Toutes les manoeuvres brièvement décrites ici ne font que survoler une infime partie des techniques multiples de l'affrontement des avions de chasse. *Air Force* est un jeu excellent, car il permet d'appliquer toutes les évolutions réalisables en avion. Comme dans tout wargame, la mentalité du joueur contribue pour une grande part à la victoire ou à la défaite. Le wargame aérien, et précisément *Air Force*, doit être pratiqué avec l'esprit offensif qui est celui des pilotes de chasse. Le but de ces quelques lignes est de donner aux néophytes un minimum de connaissances qu'ils doivent bien sûr chercher à approfondir, afin qu'une partie se transforme en un vrai *dog-fight* et non en une morne poursuite le long des hexagones.

Et si certains parviennent à se « sonner » ou arrivent à subir les effets du voile noir autour de leur plateau de jeu, ce sera la preuve que ces conseils ont porté leurs fruits. Bonne chance et bon vol. Et rappelez-vous que les 352 victoires aériennes d'Erich Hartmann n'ont jamais été égalées. Avis aux amateurs...

Laurent de Boyer d'Eguilles

une nouvelle dimension

Air Force en double aveugle

Depuis que le combat aérien existe, la hantise de tout pilote reste l'avion ennemi que l'on a pas vu et qui finalement vous descend en flammes. De nombreuses victoires s'expliquent ainsi et mettent en relief la tactique du combat aérien. Malheureusement cet aspect émotionnel et tactique ne se retrouve pas ou peu dans une partie conventionnelle d'*Air Force* où à chaque instant il est possible de suivre les évolutions de tous les appareils adverses et où les règles de repérage sont d'une jouabilité toute relative en regard du similitude-réalisme qu'elles apportent.

Si toute l'infrastructure pour jouer des parties en double aveugle existe, elle n'est pas pleinement exploitée par les règles qui se limitent à un système de codage par anticipation des mouvements. Lequel système s'avère à l'usage inintéressant car combinant les désavantages du double aveugle (obligation de jeter des dés de repérage, allongement de la durée de jeu, frustration du joueur qui ne peut pas répondre immédiatement à une menace identifiée) sans bénéficier de ses avantages (absence de l'ennemi sur l'aire de jeu, possibilité de jouer avec la surprise, etc.). Autant de déficiences que je vous propose de modifier par deux méthodes inédites de jeu. Quoique similaires dans leurs modalités, elles recouvrent deux façons différentes de jouer en double aveugle ; la seconde reprenant avec un arbitre une grande partie des modalités de la première.

1, 2, 3 je ne te vois pas 4, 5, 6 pan dans l'hélice

Le dispositif exposé ci-dessous respecte celui mis au point par les concepteurs du jeu : tous les avions présents dans un combat restent visibles par tous. Mais chaque pilote doit coder deux tours lors de sa phase de codage, le mouvement ainsi codé d'avance pourra ne pas être appliqué et annulé si dans l'intervalle le pilote repère un avion ennemi. Toute l'originalité de ces nouvelles règles réside dans les modalités du repérage.

La décision de repérage ne porte que sur un seul appareil ennemi (au choix de l'observateur) et une seule tentative de repérage par observateur et par phase est possible. Une fois la cible choisie, on jette un dé à six faces (modifié par divers paramètres, cf infra). Si le résultat est supérieur ou égal à 4, le repérage est positif.

L'appareil ainsi repéré indique à l'observateur ses conditions de vol à l'instant du repérage (altitude, vitesse, bank et nose attitude). L'observateur peut alors modifier le code précédemment rédigé pour le tour suivant, bien que cela ne l'empêche pas de coder un tour d'avance (cf supra).

Les modificateurs au jet de dé sont ceux stipulés dans les règles officielles à l'exception des suivants :

- silhouette de l'avion observé = 5 ou plus : +1
- radar embarqué (16 à 30 hex inclus) : +1
- observateur novice : -1
- cockpit avec 2 hits ou double cockpit dont

un détruit : -1

— distance de l'avion observé inférieure ou égale à 6 hex : +1, 7 à 9 hex : /, 10 à 19 hex : -1, 20 à 29 hex : -2, etc.

— repérage de nuit dans un secteur « high » : -2

— repérage de nuit dans un secteur « medium » : -3

— repérage de nuit dans un secteur « low » : -4

— condition atmosphérique (cf scénario) : -X
La séquence de jeu doit elle aussi être modifiée afin de tenir compte des diverses phases pendant lesquelles le repérage est autorisé. En effet il faut réussir une observation pour pouvoir annuler un code préexistant, mais aussi pour pouvoir tirer ou prendre l'avantage sur un ennemi non encore repéré. La séquence de jeu ainsi modifiée est la suivante :

— Phase 1 : codage et mouvement

— Phase 2 : tir

Suivre la procédure habituelle lorsque l'avion a été précédemment repéré par le tireur et/ou est « désavantagé » par celui-ci. En revanche, dans les hypothèses contraires, un jet de repérage est nécessaire pour pouvoir faire feu. En cas d'échec aucun tir n'est possible (même sur un autre appareil).

— Phase 3 : détermination de l'avantage

La prise de l'avantage sur un appareil précédemment repéré ou tiré est automatique. Sinon jeter le dé de repérage avec succès, sachant que ce jet vaudra pour la phase suivante (succès ou échec).

Remarque : Un pilote ayant tenté un repérage pendant la phase 2 peut jeter à nouveau le dé pendant la phase 3.

— Phase 4 : repérage

Ne tentent un repérage pendant cette phase que les pilotes qui n'ont pas eu d'occasion de le faire pendant les phases 2 et/ou 3 du tour en cours.

1, 2, 3 tu ne le vois pas 4, 5, 6 pan dans ton hélice

Eu égard à la relative complexité des règles ainsi modifiées qui ralentit quelque peu la fluidité de la séquence de jeu, on peut arguer qu'il serait préférable d'organiser les règles de telle sorte que le combat aérien se joue en occultation totale (légitimant ainsi la complexité susmentionnée). Pour se faire, il faudra d'abord désigner un arbitre qui aura la fonction de « maître de jeu », c'est-à-dire qu'il aura à sa charge la conception du scénario et l'information des joueurs quant au comportement des appareils adverses (observations et résultats des tirs). Une fois déterminé le nombre d'aires de jeu nécessaires (un pour l'arbitre et un pour chaque adversaire, voire pour chaque joueur) la partie peut commencer en utilisant les règles présentées dans la première partie, mais modifiées comme suit :

— Un seul secteur horaire peut être choisi par tentative de repérage sachant que « below » constitue à lui seul un secteur et, en revanche, « above » est automatiquement rattaché à toute demande de repérage sans qu'il faille le demander de façon expresse.

— Une fois connu le secteur observé, l'arbitre jette les dés pour tous les appareils ennemis dans ce secteur (qu'ils soient en « low », « medium » ou « high ») et en informe l'observateur. Il n'a pas à préciser le résultat du dé si bien que le joueur ne peut savoir s'il a échoué dans sa tentative ou si effectivement il n'y a rien à voir dans ce secteur. Seuls sont placés sur la carte adverse les appareils ainsi repérés. Au cas où plusieurs appareils seraient repérés par un même pilote seul l'un d'entre eux (au choix de l'observateur) devra donner toutes les informations concernant sa position et sera considéré comme repéré pour les besoins des règles de tir et de repérage.

La détermination d'un avantage et le tir ne sont possibles que sur les appareils positionnés sur l'aire de jeu (ie repérés). Un avion qui tire est automatiquement repéré par celui qui lui sert de cible. Dans la mesure du possible c'est l'arbitre qui jettera les dés pour le tir et informera des résultats les pilotes concernés (de façon précise pour la cible, de façon plus vague pour le tireur).

Malheureusement un tel système, s'il augmente la tension nerveuse des joueurs, s'avère relativement délicat à mettre en place (nécessité de plusieurs boîtes d'Air Force, séquence de jeu ralentie, d'un joueur supplémentaire pour faire l'arbitre, frustration des joueurs qui ne jettent plus les dés) et devient vite impossible à gérer si l'arbitre n'a pas la puissance d'opération d'un ordinateur. En définitive, seuls les fanatiques de ce jeu apprécieront cet article... et c'est justement à ces derniers, en récompense de leur admiration béate, que s'adresse le scénario qui suit. Attention : pour être intéressant, il doit être joué avec un arbitre. Aussi est-il recommandé de ne le lire que si l'on se sent l'âme d'un tel personnage.

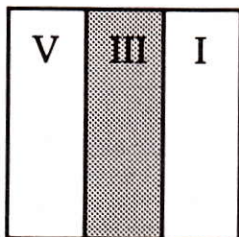
Alexandre Rousse-Lacordaire

Les diables à la queue fourchue



21 janvier 1943. Quelque part au dessus de la Méditerranée, entre la Tunisie et l'Italie, le Feldwebel Adolf Dilg du III/SKG 10 ramène son groupe d'une mission de couverture d'un convoi de ravitaillement. Surpris par des P38 surgis du soleil, son FW 190 A-4 s'abîme en mer. Dilg sera quitte pour 9 mois d'hôpital.

Placement initial



Soleil en IINB.

Conditions atmosphériques générales : modificateur = 0

L'aire de jeu initiale pourra être recombinaée au gré des mouvements effectués.

2 P38 se placent sur les hex IIN dans la direction de leur choix (une seule direction pour les deux appareils).

Bank au choix, altitude inférieure ou égale à 21.000 pieds, vitesse jaune identique.

Préalablement au codage du 1er tour, l'un d'entre eux a droit à un jet de repérage.

4 FW190 se placent sur l'aire délimitée par les lignes K et A et la colonne 11 de la carte III.

Ils ont tous la même vitesse jaune et la même direction 4. Bank au choix, altitude inférieure ou égale à 21.000 pieds.

Conditions de victoire

Informez les Américains que leur mission est une mission de chasse libre et que la principale activité de la Luftwaffe en Tunisie reste purement défensive (reconnaissance, escorte de convois maritimes...).

Informez les Allemands qu'ils font cap sur la Tunisie après une escorte sans histoire d'un convoi de ravitaillement pour la DAK.

2 PV par FW abattu

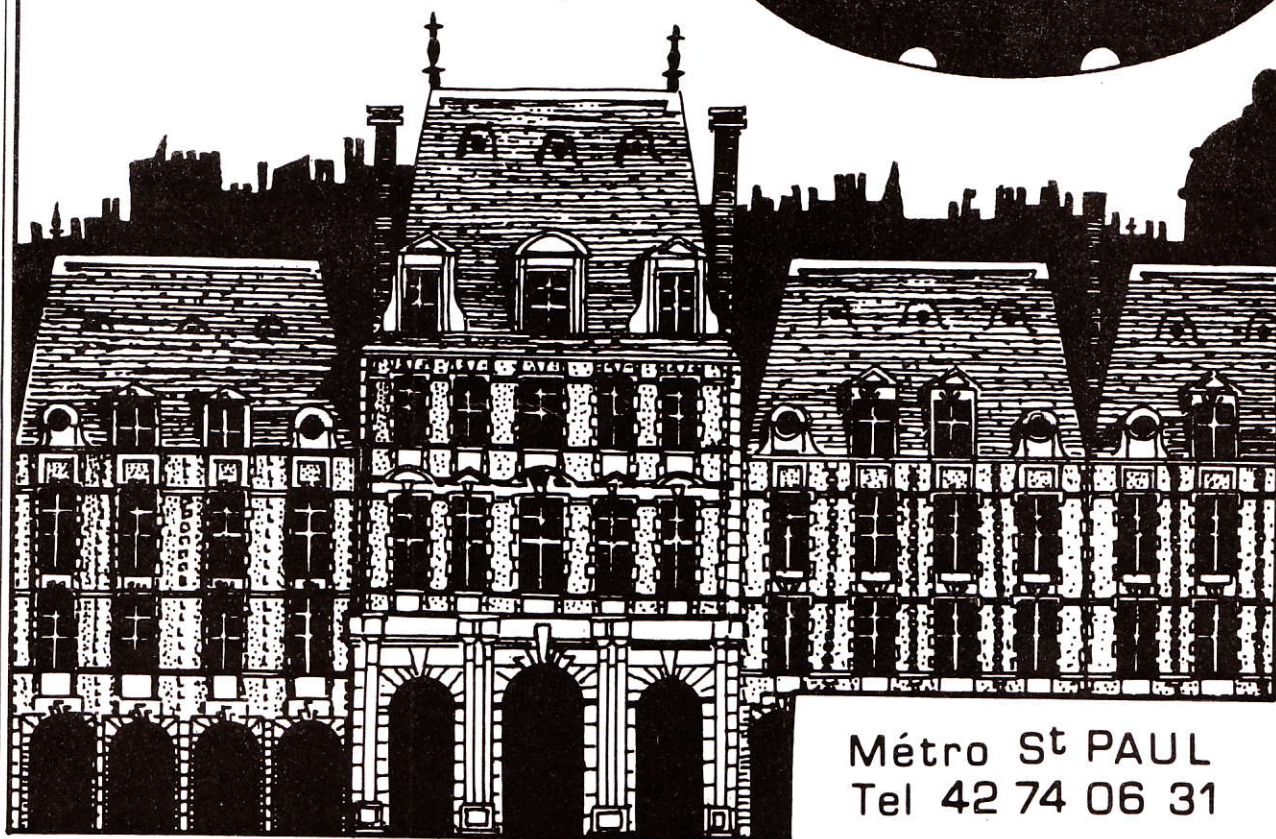
3 PV par P38 abattu

Le Δ positif détermine le vainqueur (un Δ nul est une victoire allemande).

TEMPS LIBRE

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

WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES



Métro St PAUL
Tel 42 74 06 31

22, rue de Sévigné 75004 PARIS



Reconnaissance aérienne

Ce scénario sera joué lors du Triathlon du Fer de Lance. Rendez-vous tous à Châtenay-Malabry cette année.

Forces en présence

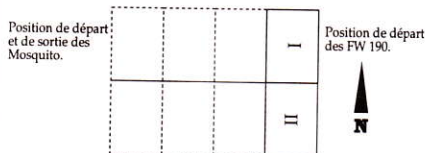
Alliés :

2 Mosquito F.B. VI
1 Mosquito F.B. VI sans canons mais équipé du matériel pour la photographie aérienne.

Allemands :

4 FW 190 A
2 pions de Flak lourde valant 8 coefficients de canon chaque.

Aire de jeu



Un pion ville est situé en I-F8 et en II-J7

Positions de départ

Les Mosquito commencent la partie sur le bord ouest de l'aire de jeu, à une vitesse et une inclinaison de leur choix, altitude comprise entre 15.000 et 30.000 pieds (15.0 et 30.0). Le joueur Anglais note en secret lequel de ses avions est équipé d'appareils photographiques. Les chasseurs allemands commencent la partie sur le bord est de l'aire de jeu, à une vitesse et une inclinaison de leur choix, altitude comprise entre 15.000 et 30.000 pieds. Le placement des pions Flak est noté en secret par le joueur Allemand. Ces pions peuvent être placés n'importe où sur les cartes I et II, à l'exception des hexagones contenant un pion ville.

Durée du scénario : 20 tours.

But du scénario

Le joueur Anglais doit effectuer 2 passages au dessus d'une même ville avec son Mosquito équipé d'appareils photographiques et lui faire regagner le bord ouest de l'aire de jeu. Le joueur Allemand doit l'empêcher d'accomplir sa mission.

Règles spécifiques

● **La Flak.** Au moment où il le souhaite, le joueur Allemand peut placer un ou les deux pions Flak aux endroits préalablement déterminés. Le placement de ces pions se fait juste après la phase de déplacement, ils peuvent tirer immédiatement.

Au moment où il place ces pions Flak sur l'aire de jeu, le joueur Allemand choisit leur orientation. Ensuite, ils peuvent pivoter d'un sixième de tour tous les tours pairs, après la phase de déplacement des avions.

La Flak a une capacité de munitions illimitée. Elle ne peut tirer que sur des avions situés à au moins 4 hexagones des avions allemands (les modifications dues à la différence d'altitude comptent).

L'angle de tir de la Flak est le même que celui des canons FF des avions.

● **Repérage.** Les règles optionnelles de repérage seront utilisées, avec les spécificités suivantes :

- Dès qu'un avion est repéré, tous les avions de son camp sont considérés comme repérés.
- Un pion soleil sera placé sur le bord sud de l'aire de jeu et affectera les repérages.
- Exceptionnellement, les avions anglais pourront évoluer en vitesse de palier (level speed) sans pour autant être repérés automatiquement.
- Les chasseurs allemands seront considérés comme contrôlés au sol. La Flak ne peut pas

effectuer de repérage, mais peut tirer dès que le joueur Allemand le souhaite.

● **Aire de jeu.** L'aire de jeu peut être agrandie à volonté vers le nord, l'est et le sud.

● **Photographies.** Pour pouvoir effectuer des photographies, le Mosquito doit passer (il n'est pas forcé d'y terminer son mouvement) au dessus d'une ville, à vitesse de manœuvre (manoeuvring speed), en inclinaison horizontale (L bank), à une altitude comprise entre 15.0 et 20.0 pieds, et sans changement d'altitude ou de vitesse pendant le tour où il survole la ville.

Points de victoire

Joueur Anglais

— Pour chaque Mosquito armé sorti du terrain de jeu : 10 points.

— Pour le Mosquito équipé sorti du terrain de jeu : 10 points + pour un passage au dessus d'une ville : 10 points, ou pour deux passages au dessus d'une même ville : 30 points.

— Pour chaque FW 190 détruit : 10 points.

— Pour chaque FW 190 endommagé (qq soit le nombre d'impacts) : 1 point.

— Pour chaque coefficient de Flak détruit : 1 point.

Joueur Allemand

— Pour chaque Mosquito armé détruit : 20 points.

— Pour chaque Mosquito armé endommagé (quelque soit le nombre d'impacts) : 3 points.

— Pour le Mosquito photographe détruit : 40 points.

— Pour le Mosquito photographe endommagé : 4 points.

NB : Les avions perdus par suite de collision ne comptent pas comme victoire pour le joueur adverse.

Michel Ouail



Barbarossa

Les avions

Soviétiques :

4 Polikarpov I.16

Allemands :

4 Heinkel He 111 (loaded)

2 Messerschmitt Bf 110 C

2 Messerschmitt Bf 109 F

Placement

Les He 111 rentrent au tour 1, sur le volet I, à 6000 pieds, direction 1.

Les Bf 110 rentrent également au tour 1, sur le volet I, direction 1, à 6500 pieds.

Les I.16 rentrent au tour 1, sur le volet II, direction 5, à 7000 pieds, pour deux d'entre eux.

Les deux autres sont positionnés au tour 1 sur le volet I, direction 2, à 5000 pieds.

Vitesse de départ, attitude des appareils et disposition des formations sont laissées à la discrétion des joueurs, ainsi que les cases d'entrée dans leurs volets respectifs.

Règle spéciale

A chaque tour, à partir du tour n°2, le joueur Allemand jette un dé. Sur un résultat de 1, les deux Bf 109 F entrent en jeu. Soustraire un du chiffre indiqué, à chaque tour suivant le tour n°2. Au tour d'entrée des 109, le joueur Alle-

mand lance un autre dé. Sur un résultat impair, ils rentrent sur le volet III, direction 2, à 6000 pieds. Sur un résultat pair, ils rentrent sur le volet IV, direction 5, à 8000 pieds. Vitesse et placement sont au choix du joueur, ainsi que les cases d'entrée.

Conditions de victoire

■ **Joueur Allemand.** Conserver au moins deux He 111 chargés à la fin des 20 tours de jeu, ou détruire les 4 I.16.

■ **Joueur Soviétique.** Détruire au moins deux bombardiers. La collision volontaire est interdite. Tout autre résultat est un match nul. Toutes les règles optionnelles sont, encore une fois, conseillées.

Commentaire

Le Polikarpov I.16, universellement connu sous le nom de « Rata » (rat, en espagnol), doit ce surnom peu flatteur aux combattants nationalistes espagnols. Les pilotes républicains, eux, surnommaient leurs petits avions « Mosca » (jeu de mot, mosca = mouche, mais aussi... Moscou). Ces mouches, d'ailleurs, valaient leur pesant d'or, puisque le gouvernement soviétique les

échangeait contre le métal précieux de la Banque d'Espagne. Trois cents de ces appareils furent utilisés en Espagne, principalement des types 6 et 10.

Les Polikarpov I.16 subirent, avec leurs frères I.15 et I.153, les premiers assauts de la Luftwaffe, en 1941. Malgré leur exceptionnelle maniabilité et leur supériorité numérique, ils furent balayés, en l'air comme au sol, en dépit de l'héroïsme de leurs pilotes, fanatiques de la collision en vol.

Le sous-lieutenant D.V. Kokorev, du 124ème régiment aérien de chasse, accomplira le premier acte d'héroïsme de la « Grande Guerre Patriotique », comme les Russes appellent cette lutte acharnée. Au cours d'un affrontement contre un Bf 110, Kokorev, dont les armes de bord étaient hors service, jeta son Rata sur l'autre appareil. Il parvint à l'accrocher, et tous deux s'écrasèrent au sol.

Quoi qu'il en soit, le I.16 reste le premier avion de chasse monoplace du monde, à aile basse et train d'atterrissage escamotable, qui soit entré en service en grand nombre. De 18.000 à 20.000 exemplaires furent construits, de divers types, jusqu'en 1943.

Laurent de Boyer d'Éguilles

Articles introuvables
dans les Relais Boutiques
JEUX DESCARTES



Vérifiez!



Demandez le
Catalogue
Gratuit
88-89

Relais Boutiques
JEUX DESCARTES:

TOUT LE JEU

...TOUTS LES JEUX!



Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page ci-contre.



L'A.S.L. de la vie

Advanced Squad Leader

Qui ne connaît pas Squad Leader, la plus mythique série de wargames ? Même les « rôlistes » n'hésitent pas à s'y frotter... Sans compter que bon nombre de wargameurs ne jouent qu'à ce jeu. Un tel succès - jusqu'à présent inégalé - ne peut être le fait du hasard mais bien des thèmes abordés, de la qualité du système, des possibilités infinies qu'il offre. Pourtant, avec le temps, ses défauts, jusque là tolérés avec bienveillance, firent de plus en plus grogner les joueurs. Une riposte s'imposait. C'est chose faite avec l'apparition d'Advanced Squad Leader. Simple « coup » de marketing disent les mauvaises langues... Pierre Stutin vous démontre le contraire.

Garde à vous !

Tout d'abord une mise au point : Advanced Squad Leader n'est pas un jeu mais un système de jeu. Ce qui veut dire qu'il y a beaucoup de règles et que les parties ne se ressemblent jamais puisqu'on joue des scénarios, dont la variété est infinie.

Pour jouer, il faut vous procurer Advanced Squad Leader Rules. Pour ceux qui connaissent déjà la série Squad Leader (SL, COI, COD, GI), il y a de gros changements (voir l'encadré).

Les règles représentées sous la forme d'un classeur, sont très luxueuses : profusion d'exemples en couleur, tableaux regroupés sur les intercalaires... Cette compilation tant attendue a facilité la vie de beaucoup de joueurs. Mais voyons ce que propose cette règle ?

En guise d'introduction, un gros index de douze pages bien utile pour gagner de la place car les créateurs ont décidé d'utiliser les abréviations à outrance. C'est un peu barbant, mais on apprend finalement vite le jargon. Les règles sont classées par chapitres, au nombre de huit jusqu'à présent. Au menu : 44 pages sur les règles de base et l'infanterie (mouve-

ment, empiement, combat, moral), 32 pages magnifiques sur le terrain (tous les types de terrain, la ligne de vue) avec représentation graphique en perspective, 22 pages sur l'artillerie (tirs tendus, tirs d'appui), 20 pages sur les véhicules (blindés ou non), 26 pages sur les éléments divers du jeu (le temps, les canots, l'appui aérien, les parachutages, etc.), 48 pages pour vous aider à réaliser des scénarios personnels (avec fiche de réalisation et ordres de bataille allemands, soviétiques et américains si vous possédez la gamette Yanks), 6 pages pour l'adaptation des règles ASL à Deluxe ASL qui présente l'avantage de fournir des cartes plus grandes puisque c'est un jeu réservé à ceux qui veulent jouer avec des miniatures au lieu de pions.

Enfin, on trouve un très intéressant chapitre K, manuel d'instruction, en fait une nécessité pour ASL.

Au total, près de 150 pages de règles !

Une série à suivre

Mais attention, pour jouer à ASL, il n'est nécessaire de connaître qu'une toute petite partie des règles. D'une part, leur longueur

vient de la volonté des auteurs à vouloir tout expliquer, mais la plupart du temps, cela coule de source, donc pas d'effolement. D'autre part, on trouve beaucoup d'options.

Pour jouer vraiment, il faudra aussi vous procurer l'une des « gamettes » qui contient des cartes, des pions et des scénarios, plus des règles additives à ranger dans le classeur. Jusqu'à aujourd'hui, quatre suppléments sont parus dans la série ASL et deux dans la série Deluxe.

Beyond Valor regroupe tout ce qu'il vous faut pour simuler une action sur le front de l'est avec quatre cartes de zone urbaine dense. 2400 pions allemands et russes et dix scénarios.

Paratrooper est une petite gamette, avec une carte, des pions US et quelques compléments allemands, huit scénarios et le chapitre K. Pour ceux qui veulent avoir une idée du système, il suffit de se procurer cette boîte. Vous n'avez même pas besoin des règles. Vous suivez simplement les instructions du chapitre K, pour lesquelles vous avez quand même besoin des cartes 1 à 4 de la série initiale Squad Leader.

Yanks vous livre tout pour simuler une action front ouest en 1944-45, avec quatre cartes de campagne, 1000 pions, 8 scénarios et le chapitre E.

Enfin **Partisan**, la dernière gamette parue propose 250 pions, deux cartes et 8 scénarios.

Un jeu complet

Il est difficile en si peu de place d'expliquer le système ASL. On retiendra que la séquence de jeu est semi-simultanée (voir encadré). Les amateurs d'histoire et de précision seront servis. Jamais aucun jeu n'avait fourni autant de détails, sur les scénarios comme sur les ordres de bataille. C'est un jeu certes complexe à maîtriser, mais dont les variantes sont infinies, et vraiment différentes les unes des autres. Les points noirs en sont le prix (600 F pour débiter, 1800 F pour l'ensemble) et l'absence de casiers de rangement.

ASL est un jeu qui demande un certain investissement mais il vous donnera en échange de nombreuses heures de plaisir.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Avalon Hill.

Sujet : combats de la 2ème Guerre Mondiale, à l'échelon tactique.

Règles de 130 pages en anglais, présentées sous forme de classeur.

Pions : dépend de l'extension concernée, de 250 à 2000 (4000 en tout).

Cartes : 29 cartes rigides et géométriques sont disponibles.

Échelle : 1 tour = 2mn, 1 pion = de 1 à 12 hommes ou 1 véhicule, 1 hex = 40 m.

Durée du jeu : variable, entre 2 heures et plusieurs mois.

Jouabilité : très grande.

Possibilité de jouer en solitaire : oui.

Réalisme : stupéfiant.

Prix indicatifs : 400 F pour les règles ou les grosses gamettes, 200 F pour les petites gamettes.

Pierre Stutin

SL-ASL, mêmes combats ?

Question majeure : pourquoi acheter ASL quand on possède déjà Squad Leader, Cross of Iron et les autres ? Il faut avouer que sur le fond, les deux systèmes sont très semblables. ASL est plus une compilation qu'un changement radical. Aussi, un joueur qui passe de SL à ASL n'est pas du tout dépaycé. La modification principale, celle qui peut dérouter, on la trouve dans la séquence de jeu. Dans Squad Leader, on tire, on avance, puis l'adversaire tire défensivement. Dans ASL, le mouvement et les tirs défensifs sont simultanés. Le joueur en phase avance ses unités, et le défenseur a le choix de déclencher ou non des tirs au moment où les unités entrent dans l'hexagone. Dès qu'elles en sortent ou s'arrêtent, plus aucun tir n'est possible et l'adversaire ne peut plus bénéficier des modificateurs du mouvement. C'est bien plus réaliste que dans la boîte de base, où le défenseur attendait la fin de tous les mouvements adverses avant de tirer. Enfin, avoir toutes les règles sous la main, avec des explications claires pour chaque point est appréciable pour un système aussi fouillé. C'est principalement ce point qui conditionne l'achat de ASL.



MIMICRY

jeux de rôle
wargames
figurines



MIMICRY

c'est à Paris au
20, rue de la Folie Méricourt
75011 M° St-Ambroise
Tél. : 47.00.45.46



MINITEL : 36 14 AMTEL Mot Clef MIMI



Jeu Classique - Jeu Electronique
Location d'Echiquiers Electroniques

76000 ROUEN

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

**POUR
LES
JOUEURS
AVERTIS**

librairie - galerie
disques - jeux



le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE RÔLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX
ELECTRONIQUES
CASSES-TÊTE
LITTÉRATURE
SUR LE JEU

Centre



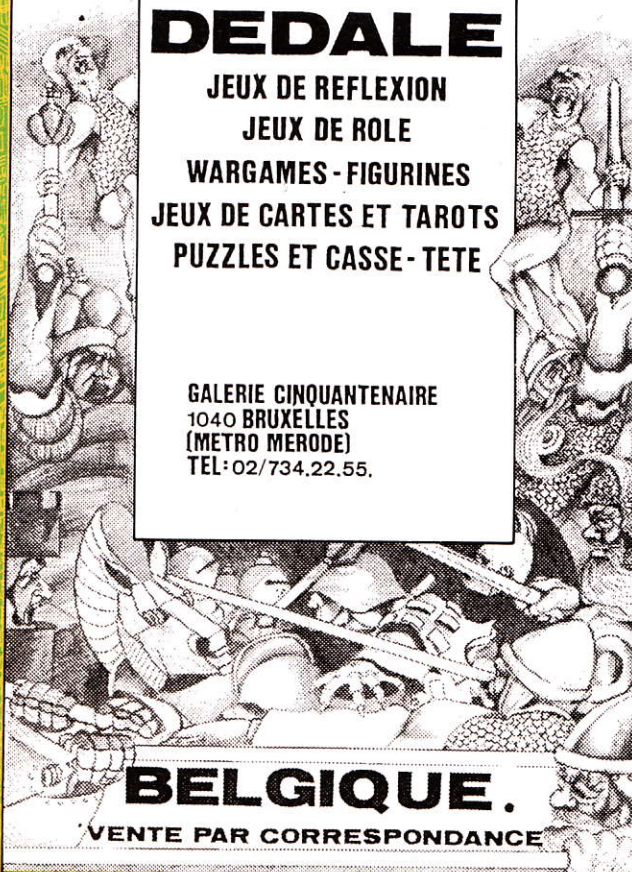
78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MÊME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

DEDALE

JEUX DE REFLEXION
JEUX DE RÔLE
WARGAMES - FIGURINES
JEUX DE CARTES ET TAROTS
PUZZLES ET CASSE-TÊTE

GALERIE CINQUANTAIRE
1040 BRUXELLES
(METRO MERODE)
TEL: 02/734.22.55.





Dernier baroud en Normandie

(2ème partie¹)

2. DURE JOURNEE POUR LA « DAS REICH »

La météo allemande avait dit : le 7 août sera pluvieux. Mais à 10 heures le 7, un soleil radieux brillait sur la Normandie... Sauf pour les soldats de Von Kluge : les ailes d'un millier de bombardiers et chasseurs-bombardiers alliés leur faisaient de l'ombre. Quelques jours plus tard, leur chef se suicidait.

Configuration de la carte



Formations alliées

Combat Command A (300) ; 55ème (301), QG/55 (302), A/55 (303), B/55 (304), C/55 (305), D/55 (306) ; 91ème (307), QG/91 (308), A/91 (309), B/91 (310), C/91 (311) ; A/781 (312) ; 40ème (313).
Entrée au tour 1, par le bord nord à l'ouest de 1016 inclus et par le bord ouest.

Renforts alliés : aucun.

Formations allemandes

Toutes les unités que le joueur Allemand a pu sortir de la carte B dans le scénario 1 (voir C.B. n° 47 : « Mauvaise nuit pour les G.I. », plus : 63ème

VG (143), QG/63 (144), A/63 (145), B/63 (146).

Mise en place : en premier, dans des hex de bocage ou de Marimont.

Renforts allemands : aucun.

Conditions de combat

Durée de jeu : 12 tours

Visibilité : 15 hex

Saison : été

Relief : montagneux

Zone : aride (sauf bocage)

Urbanisation : normale

Réseau routier : modéré

Fumée

Le joueur Allié reçoit 4 points de fumée, et le joueur Allemand 2.

Bombardements

— Le joueur Allié bénéficie de 4 pilonnages d'artillerie sur demande.
— Il bénéficie également d'un raid aérien PAR TOUR, en sachant que les trois cartes à « 3 passages » devront être tirées deux fois chacune, les six autres cartes devant l'être une fois chacune.

Règle spéciale

Du fait de la densité de l'appui aérien, de la reconnaissance facilitée par le beau temps, et des communications entre les troupes au sol et le commandement des forces aériennes, les raids aériens repèrent automatiquement leurs cibles quand elles sont à découvert ou qu'il s'agit de véhicules sur une route (même en ville ou dans le bocage).

Conditions de victoire

Le joueur occupant le plus d'hex de Marimont à la fin du tour 12 gagne (il peut y avoir match nul !). Si à ce moment certains des 4 hex de cette ville sont occupés par des unités des deux joueurs à la fois, la partie est prolongée d'un tour (et ainsi de suite), le joueur Allié ayant droit à chaque tour supplémentaire à un raid aérien tiré au sort.

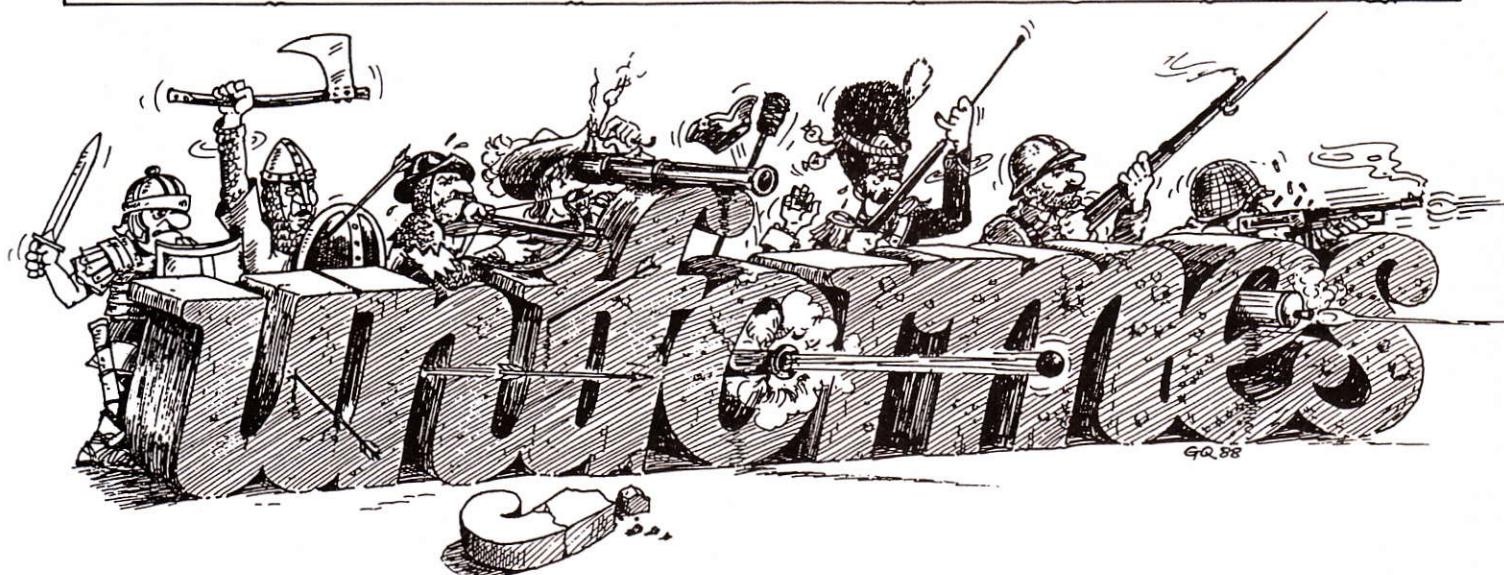
Une victoire par 3/1 est une petite victoire, une victoire par 4/0 une grande victoire. Si le joueur Allemand a perdu le scénario 1, il perd deux niveaux de victoire (une grande victoire de sa part devient un nul), et si il a fait match nul au scénario 1, il perd un niveau de victoire (un nul devient une petite victoire alliée). Il est très intéressant de jouer deux fois chacun des deux scénarios, en inversant les rôles...

PS : A propos d'aviation, notons que la règle 16.23 point 4 implique que des pions adverses empilés avec des pions amis peuvent être attaqués ; les pions amis sont alors, bien sûr, attaqués avec le -2 de zone de tir !
Enfin, petit erratum dans le scénario 9, « Le Marteau et l'Enclume » : le joueur Allié a droit, non à 3 pilonnages d'artillerie, mais à 3 raids d'aviation.

1) Voir la première partie dans CB n° 47.

Frank Stora

VOUS PRATIQUEZ LE JEU DE GUERRE ?



Vous voulez en savoir plus sur toutes les époques ?

Un seul choix : **uniformes**

LES ARMÉES DE L'HISTOIRE

71, rue Desnouettes 75015 Paris 48.28.40.58

Heerics !!



RELAIS JEUX - DESCARTES
 Centre Commercial
ART DE VIVRE
 78140 VILLACOUBLAY
 Du Mardi au Dimanche
 De 10 h. à 20 h.
 Tél.: 39 56 65 79

STRASBOURG

philibert

12, rue de la Grange - Place Kléber
 67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

*Votre spécialiste
 vous attend*

- Wargames
- Jeux de rôle
- Figurines
- échecs - go...
- Jeux de diplomatie
- Les grands classiques et les autres...

Conditions clubs

L'AUTRE DIMENSION
 Papeterie Presse
 Librairie-Jeux
 27, rue de Brunoy-Quincy sous Sénart (91480)
 Tel. 69 00 88 48

**W
A
R
G
A
M
E
S**



**7 jours
 sur 7**

Dimanche 8h30 à 13h

J.R.T.M.

Cthulhu

Maléfices

Paranoia

RuneQuest

DONJONS & DRAGONS

STORMBRINGER

CHILL

**Le
 Père Noël
 connaît
 l'Eclectique
 et
 vous ?**



L'ECCLECTIQUE

Galerie Saint-Hilaire
 93, avenue du Bac
 94210 LA VARENNE-ST-HILAIRE

Tél. : 16 (1) 42.83.52.23

Du Mardi 10 h au Dimanche 13h
 RER La Varenne-Chennevières

Parking

Mésopotamie 363 Apr. J.C.

scénario pour Charges antique et médiévale

Les confins syro-mésopotamiens, 363 ans après J-C.
Les troupes romaines avancent dans un pays difficile.
Leur adversaire sassanide a réussi à éparpiller leurs troupes et maintenant il passe à l'attaque.
Les Romains s'installent en toute hâte en position défensive dans une boucle d'un affluent de l'Euphrate.
Là ils devront essayer de gagner du temps pour permettre à leurs renforts d'arriver.

Le Sassanide

Il dispose ses troupes dans la zone B (voir la carte). Elles sont composées comme suit :

1 GC I B KO Arc -EHC- (100) 100
1 SG I B KO -SHC- (50) 50
7 SHC I B KO -cataphractes- (15) 130
9 EHC I B KO Arc -clibanaires- (13) 142
9 EHC I B KO Arc -clibanaires- (13) 142
9 EHC I B KO Arc -clibanaires- (13) 142
8 EHC I B KO Arc -clibanaires- (13) 129
8 LC I C Arc LC -B- -sujets- (6) 73
7 LC I C Arc LC -B- -albanais- (6) 67
7 LC I C Arc LC -B- -albanais- (6) 67
2 EI I C (30) 85
2 EI I C (30) 85
36 MI I D LL -B- -levée- (3) 133
30 LJ I C Arc -mercenaires- (1) 55
Total : 1400

Le Romain

Il dispose dans la zone A, de :

1 général en chef, HC, Reg, LC, B : 100
24 MI Reg B, ALJ, Jav, B (légionnaires) : 178
24 MI Reg B, ALJ, Jav, B (légionnaires) : 178
30 LMI Reg D, Arc, B (auxiliaires) : 100
13 LI Reg B, Jav, B (lanciers) : 46
25 MI Reg C, ALJ, Jav, B (légionnaires) : 154
8 éléments de chausse trappes : 32
1 baliste à 2 servants Reg C : 30

Groupe 1 :

8 SHC, Reg C, Ko (cataphractes) : 130
13 LI, Reg C, Jav, B (lanciers) : 34

Groupe 2 :

1 sous général, HC, Reg, LC, B : 50
7 EHC, Reg B, Ko, Arc, B (clibanaires) : 129

Groupe 3 :

7 HC Reg A, LC, B (equites) : 101
9 LC Reg C, Jav, B (equites illyricani) : 73

Groupe 4 :

12 LMI, Reg B, Jav, B (auxiliaires) : 58
12 LMI, Reg B, Jav, B (auxiliaires) : 58

Le Romain extrait d'un jeu de carte, 10 cartes numérotées de 1 à 10, les bat et les pose face dessous. A chaque période de jeu, il en retourne une, quand la carte portant le numéro d'un groupe de renfort apparaît, il jette un dé à 6 faces pour déterminer le point d'entrée (cf carte).

Conditions de victoire

- Le Romain gagne si aucune unité sassanide ne se trouve entièrement dans la zone C de la carte au bout de 12 périodes de jeu.
- Le Sassanide gagne s'il a au moins une unité dans la zone C et s'il n'a pas subi 280 points de pertes de plus que le Romain. Dans les autres cas, il y a match nul.

Règle spéciale

Les troupes romaines quittant la table en déroute donnent des malus permanents au moral des unités rentrant sur la table dans les 3 tours suivants par les points d'entrée directement de part et d'autre du point de sortie. Par contre, l'unité sortie en déroute testera à nouveau son morale pour pouvoir rentrer sur la table dans ce cas.

Conseils

- Pour le Sassanide, 2 solutions : foncer sur la droite, relativement dégagée, pour aller prendre le pont dans la zone C (avec le risque de laisser son flanc exposé) ; ou bien attaquer le ruisseau, compte tenu des risques que cela comporte.
- Le Romain devra se méfier de la tentation, pour éviter d'être tourné, de former un rideau défensif trop mince car il risque de se faire hacher une unité après l'autre. Qu'il n'ait pas trop confiance dans le terrain non plus...

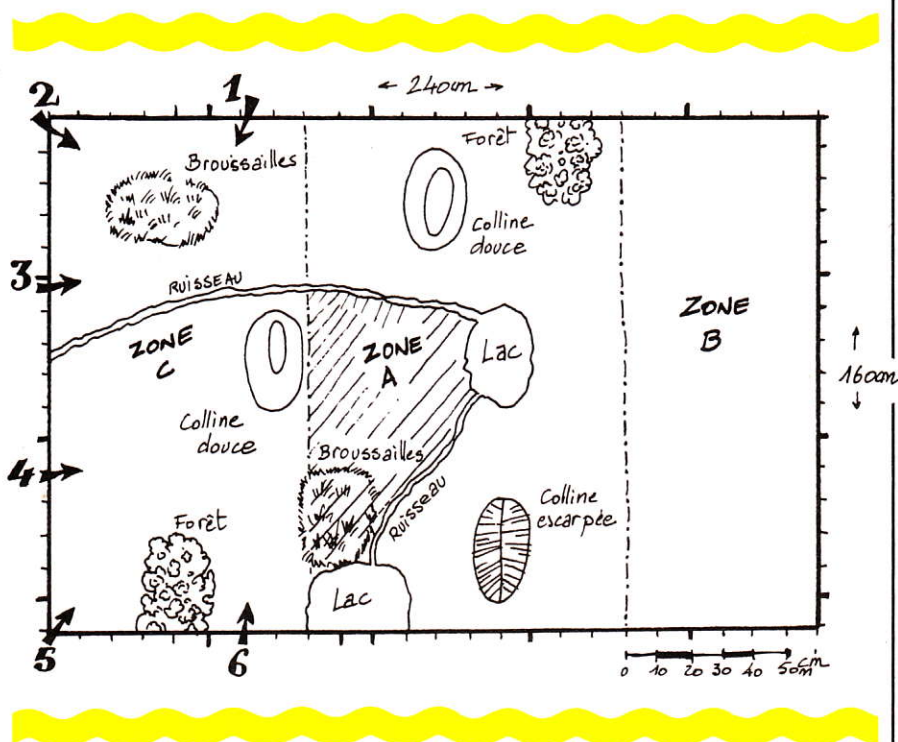
Terrain

Le ruisseau est guéable partout, il constitue un obstacle linéaire.

Même si...

Si vous ne possédez pas d'armées romaines ou sassanides, voire si une autre période vous intéresse ce scénario peut quand même vous être utile. Il suffit de respecter les proportions suivantes : pour le camp défendant, une moitié des troupes sur la table, le reste en 3 ou 4 groupes de renfort. Le camp offensif sera toujours celui disposant de la cavalerie de choc la plus puissante. Si vous utilisez des figurines 15 mm, divisez les distances par 2.

Philippe Bondurand



SI VOUS N'ÊTES JAMAIS
ALLÉS CHEZ JG DIFFUSION,
VOUS NE CONNAISSEZ RIEN
AUX FIGURINES...

ARMAGGEDON, CITADEL
DIXON, ESSEX
FREIKORPS
FRONTIER MINIATURES
GRENADIER
HEROIC AND ROS
HOTSPUR
IRREGULAR
ISLAND MINIATURES
NAISMITH, NAVWAR
PRINCE AUGUST
RAFM, RAL PARTHA
SKYTREX, TABLETOP



JG
DIFFUSION

6, rue Meissonier - 75017 PARIS
Tél. : (1) 42.27.50.09
Métro Wagram - Tous les jours de 10h à 19h
sauf le dimanche

- JEUX DE RÔLE
- JEUX DE RÉFLEXION
- CASSE-TÊTE
- WARGAMES
- FIGURINES
- PUZZLES

Au Palais Des Rêves



48 · 77 · 70 · 55

2, RUE JULES FERRY
94130 NOGENT-SUR-MARNE

- BUS -
120 - 114 - 313
JULES FERRY - SOUS-PRÉFECTURE

EN BELGIQUE



Fig's

FIGURINES ET ACCESSOIRES
JEUX DE RÔLE
JEUX DE GUERRE 25 et 15 mm

PEINTURES ET ACCESSOIRES POUR PEINTRES
EXPOSITION PERMANENTE
CONSEILS ET PEINTURE DE TOUTES FIGURINES

36, RUE DU MARCHÉ AU CHARBON
BOULVARD 1000

LUNDI-VENDREDI : 12H00 - 19H00 / SAMEDI : 10H00 - 19H00



Réservez-le en
téléphonant à
Isabelle Blanchard
au
16 (1) 40.74.49.06.

CARRIERS AT WAR

Au secours, Isaac !

Un ordinateur de 64 K, c'est pas énorme, mais c'est tout de même déjà pas mal : c'est la puissance de l'Apple IIe de base. Nettement plus fort que la calculette, quoi.

Assez fort, apparemment, pour jouer tout seul à la Guerre du Pacifique. Je dis bien : *tout seul*, sans joueur humain. Vous lancez la disquette de Carriers at War, et vous retournez faire mumuse avec vos soldats de plomb, votre Apple se passera très bien de vous !

Bon, je m'explique. Roger Keating et Ian Trout ont fait pour SSG un travail de premier ordre sur le plan informatique pour simuler Pearl Harbor, la Mer de Corail, Midway, les Salomons Orientales, Santa Cruz et les Mariannes (si ces noms ne vous disent rien, c'est que vous ne voyez aucune différence entre un porte-avions et une boîte de thon à la tomate).

C'est à peine croyable, mais en 2 ou 3 heures contre la machine (qui joue l'un ou l'autre camp), en 3 ou 4 heures contre un humain, vous pouvez boucler la plupart des parties. En effet, tant que

vous ne désirez pas modifier vos ordres, le temps passe à raison de quelques secondes réelles pour 5 minutes dans le jeu.

Autre fabuleux effort des concepteurs : vous pouvez créer de toutes pièces n'importe quelle bataille aéro-navale comparable, réelle ou imaginaire : carte, caractéristiques des vaisseaux et des avions, etc. Vous pouvez créer tous les « what if » que vous voulez, et tout et tout...

Hélas ! Trop c'est trop. Et Sa Majesté l'ordinateur en fait trop. Si le Task Group qu'il vous donne au début du jeu comprend 1 porte-avions, 3 croiseurs et 6 destroyers, et que vous voulez replier le PA tout en envoyant les croiseurs en mission risquée mais peut-être fructueuse sur les transports adverses, vous ne pouvez pas. Si l'un de vos bâtiments est abîmé, d'abord, vous ne savez pas exactement ce qu'il a (on se contente de vous dire : dommages légers, moyens ou graves), ensuite seul l'ordinateur décide quand il est bon de le replier : si vous voulez le faire avant, il faut rapatrier tout le Task Group, et si vous

préférez le garder, rien à faire. Certes, vous seul décidez des directions où vous envoyez des avions éclaireurs... mais c'est votre Apple qui choisit les avions. Certes, vous décidez de lancer vos avions à l'attaque, mais par escadrilles uniquement, si vous en avez deux de 10 zincs, vous lancerez les 20 avions ou 10 seulement, mais pas 15 !

Quant aux combats, ils ne sont connus que par l'intermédiaire de borborygmes variés de Mr Apple, et de « rapports » sans la moindre ressemblance avec la réalité. Oui, je sais bien que les reconnaissances aériennes étaient imprécises, mais là, vous devez savoir que vos éclaireurs pourront prendre 2 croiseurs et 4 destroyers pour n'importe quoi, depuis l'Invincible Armada jusqu'à un banc de sardines !

Au bout du compte, Carriers at War laisse une drôle d'impression... Un magnifique effort informatique, oui. Mais un peu au détriment du plaisir de jouer, c'est-à-dire d'essayer des solutions originales et de « vivre » leur application. J'ai souvent eu le sentiment que mon ordinateur se comportait en maître tyrannique. Aux trois lois de la robotique d'Isaac Asimov, il faudrait en ajouter une : l'ordinateur est là pour faire jouer l'homme, et non pour jouer à sa place ! Au secours, Isaac !

Carriers at War est un logiciel de wargame en anglais pour Apple II.

Frank Stora

HALL OF MONTEZUMA ROMMEL

Les deux dernières productions de SSG sont des wargames opérationnels simulant des actions au niveau du corps d'armée. Ils peuvent se jouer en solitaire (attention alors au niveau amélioré pour l'ordinateur) ou à deux joueurs humains.

Hall of Montezuma est consacré aux plus célèbres batailles du Marines Corps américain, de Mexico (1847) à Hué (offensive du Têt Vietnam 1968) et Rommel, à différents engagements en Afrique du Nord de 1941 à 1943 (il y a même des opérations hypothétiques comme l'invasion de Malte). Dans les deux cas, les opérations traitées sont exclusivement terrestres. Si j'ai bien compté, il y a huit scénarios dans chaque jeu. On est gâté.

Ces logiciels qui fonctionnent de façon identique, représentent l'aboutissement (non pas ultime car il est en constante amélioration) du système de jeu inauguré par SSG dans Battlefront (cf. CB n°43).

Donc pas de surprise en ce qui concerne l'organisation des programmes ; les menus gigognes sont toujours utilisés, il n'est pas possible de manoeuvrer directement les unités (bataillons ou compagnies) représentées à l'écran. C'est un élément de confort d'utilisation du logiciel et pourtant parfois on doute des capacités tactiques de son subordonné informatique.

En gros, tous les plus apportés à son

petit frère Battlefront par Battles in Normandy, sont repris dans Hall of Montezuma et Rommel (système climatique amélioré, attrition des transports de troupes en mer etc.).

A noter aussi des améliorations dans l'organisation des divisions qui dans les scénarios se voient assignées chacune un objectif principal, objectif dont la possession mobilisera toute leur énergie et qui est souvent proche de la réalité. Les divisions peuvent aussi être désignées comme « brittle », un concept important. Ces divisions fragiles ne peuvent dépasser un certain niveau de pertes sans en ressentir durement les effets, capacités administrative et de ravitaillement réduites à 0 pour le QG divisionnaire et ceux des régiments. C'est rédhibitoire, même s'il reste des bataillons intacts, ils ne pourront plus être que spectateurs, ne recevant ni ravitaillement, ni munitions.

Mais ce que j'ai apprécié par dessus tout, c'est l'introduction d'une routine supplémentaire, Warpaint, au kit de fabrication de scénarios qui s'appelle maintenant Warplan. Warpaint permet d'éditer n'importe quel élément de terrain et de le redessiner entièrement, ou alors une icône symbolisant une unité. Personnellement j'ai créé avec ce système tous les codes de désignation utilisés par l'OTAN pour tous les types d'unités. Mais il serait aussi possible d'utiliser des silhouettes, la définition

étant effectuée pixel par pixel.

Côté récrimination, je regrette la représentation semi-3D des unités manoeuvrant sur la carte, au début j'ai cru que l'empilement était autorisé. Mais non, le système de combat est toujours le même avec possibilité de participation des troupes qui se trouvent jusqu'à deux hex du combat.

Par contre, bravo pour les hexagones traversés par une route qui sont parfaitement visibles à l'écran, même s'il faut parfois effacer les unités de la carte pour mieux voir le réseau routier.

Du point de vue du matériel, en plus de la disquette, c'est toujours le grand luxe : étiquettes vierges, documentation fort complète, avec notes historiques s'il vous plaît, carte plastifiée sur laquelle sont dessinés les champs de bataille de tous les scénarios.

Et comme toujours, SSG assure parfaitement le service après-vente avec son magazine Run 5. A partir du numéro 8, ont été publiés des éléments pour adapter tous les scénarios parus jusqu'alors pour Battlefront et Battles in Normandy (dans les jeux et Run 5). Ceux édités dans le magazine à partir du n°9 contiennent déjà toutes les modifications qui les rendent compatibles avec Hall of Montezuma et Rommel.

Un dernier mot à l'adresse des wargamers qui auraient « balancés » leur Apple II ou leur C64, SSG se lance dans la conversion. Hall of Montezuma et Rommel seront prochainement disponibles pour Mac, Amiga et IBM. La firme a aussi l'intention de développer ses prochains jeux pour les machines 16 bits. Si le travail est aussi bien fait que pour Apple et Commodore ce sera sûrement une réussite.

De toute façon les versions 8 bits de tous les jeux SSG et particulièrement Hall of Montezuma et de Rommel sont conseillées aux wargamers sur ordinateur.

Hall of Montezuma et Rommel sont deux logiciels de wargame pour Apple II et Commodore C64

Frédéric Armand

Apple II
Commodore

SHILOH GETTYSBURG

Le système TSS sur ordinateur

Tous ceux qui connaissent les wargames sur carte utilisant le système Terrible Swift Sword SPI/TSR ne seront pas dépayés en découvrant les logiciels consacrés à la Guerre de Sécession. La série comporte quatre batailles qui sont Antietam, Chikanauga, Shiloh, Gettysburg. Seules les deux dernières sont actuellement disponibles en France. Le jeu est à l'échelle de la brigade ou de la demi-brigade et le tour de jeu est d'une heure.

Tout l'intérêt de cette simulation, car c'est à mon sens la meilleure simulation historique qui existe actuellement sur micro, est de tenir compte du « fog of war » et de montrer que l'on ne peut pas faire tout ce que théoriquement l'on pourrait faire.

Les options dont disposent le ou les joueurs sont les suivantes : partie à deux joueurs ou contre l'ordinateur, système pour débutants ou joueurs expérimentés, jeu en double aveugle ou pas, avec ou sans règles de commandement et enfin la possibilité de faire varier l'heure à laquelle arrive les renforts.

Je conseille d'utiliser le système avancé dès la première partie car le jeu y est plus intéressant. En revanche attendez une ou deux parties avant d'utiliser les règles de commandement car elles handicapent sérieusement la mobilité des troupes. Les unités se déplacent à l'aide du curseur et le joueur possède pour chaque unité présente sur le champ de bataille les informations suivantes : sa position (coordonnées, ordonnées), son orientation, le nombre d'hommes qui lui reste (à l'homme près), le type d'armement, son moral (valeur entre -50 et +99), sa fatigue (valeur entre 0 et 99), sa formation (ligne, colonne, déroutée) et enfin le nombre de points d'opérations (OP) dont elle dispose.

Le nombre de OP varie en fonction du moral de l'unité et de la distance à laquelle elle se trouve du général de division. Le niveau de fatigue varie en fonction des différentes actions qu'entreprennent les unités. Le moral varie en fonction du niveau de fatigue de l'unité et des pertes accumulées au cours de la bataille.

La séquence de jeu comporte les phases

suivantes : mouvement du premier joueur, bombardement de l'artillerie adverse, bombardement offensif, feu défensif de l'infanterie et la cavalerie adverse, feu offensif, feu de pré-mêlée, mêlée, retraites et avances après combat, ravitaillement en munitions. Ensuite c'est au deuxième joueur d'agir. Les pertes dues aux tirs sont calculées par la machine en pourcentage qui varie selon la distance, le type d'armement, le terrain et l'orientation de l'unité attaquée ; le résultat est exprimé en valeur absolue. De plus les généraux peuvent être blessés, et les caissons à munitions des unités d'artillerie détruits.

Après le résultat de mêlée, le ou les unités victorieuses peuvent capturer des prisonniers. En général lorsqu'une unité attaquée en mêlée déroute après l'assaut, le camp qui reste maître du terrain peut espérer capturer un grand nombre d'hommes. Comme les zones de contrôle sont semi-rigides, une unité qui déroute dans des ZDC ennemies se voit infligée autant de résultats de capture que de ZDC traversées. Cela est très proche de la réalité. A Gettysburg par exemple, la brigade sudiste d'Iverson perdit en 15 minutes, à la suite d'une contre-attaque et d'une déroute malencontreuse, environ 980 hommes sur les 1384 qu'elle comptait au départ.

Pour être ralliées, les unités en déroute doivent retrouver un niveau de moral de 36. Pour cela, elles ne doivent plus bouger ni combattre et être commandées. Quand on sait que le moral peut devenir négatif on comprend que cela peut être très long !

Néanmoins, l'entrée en mêlée des troupes qui attaquent n'est pas automatique. Même si le joueur a conservé les points d'opérations nécessaires pour attaquer, l'ordinateur génère un test de moral après le feu de pré-mêlée afin de déterminer si l'unité attaque ou non. Cela oblige le joueur à compter sur une possible désaffection de ses troupes et

par conséquent à prévoir un plus grand nombre d'unités pour attaquer.

Il est particulièrement frustrant de voir une attaque échouée alors que l'on était persuadé d'infliger un maximum de pertes à l'adversaire et cela parce qu'un certain nombre d'unités a refusé de charger.

C'est le jeu en double aveugle qui est de loin le plus captivant. Cette option, propre à beaucoup de jeux informatiques, oblige le joueur à être prudent dans ses déplacements et l'orientation de ses unités. Il peut en effet se faire surprendre par des attaquants provenant d'un bois ou de derrière une colline. La cavalerie peut jouer pleinement son rôle en surprenant des unités en colonne, et en capturant des batteries isolées. De plus, on ne connaît jamais la force adverse. On dispose seulement d'un nombre de reconnaissances limitées qui permettent à chaque tour de savoir combien d'hommes compte telle ou telle case. Cela a une sérieuse importance lorsque l'on veut faire une mêlée ! Il faut signaler enfin que l'ordinateur ne joue pas trop mal. A Gettysburg il demeure très défensif lorsqu'il joue l'Union le premier jour et pas très offensif lorsqu'il joue les confédérés. En revanche au troisième jour il est redoutable surtout avec l'Union. A Shiloh il joue mal avec l'Union le premier jour et se rattrape le deuxième mais cela correspond bien à la réalité historique.

En conclusion je recommande vivement à tous ceux qui aiment les simulations de qualité de se procurer Gettysburg et Shiloh.

Deux logiciels de wargames SSI distribués en France par Ubi Soft. Shiloh est disponible sur Apple II et IBM PC. Gettysburg sur Amiga et IBM PC. Prix indicatif : 280 à 350 F suivant les machines.

Pierre Gioux



OPERATION JUPITER

Atari ST
Amiga

JEANNE D'ARC

Il y a près d'un an paraissait avec succès Defender of the Crown, un jeu de diplomatie et d'action, à l'époque de Richard Cœur de Lion et des rivalités entre Normands et Saxons.

Jeanne d'Arc est un logiciel du même type, montrant une carte de France, différents champs de batailles et donnant à gérer bon nombre de données : impôts, levée d'armées, attaques, sièges, espionnage, traités, etc. Le but du jeu : remettre le roi de France sur son trône légitime.

Il s'y mélange un jeu stratégique (gestion des territoires et des « affaires étrangères ») à des jeux tactiques d'arcade (prise d'une ville, tournoi, batailles rangées). Intéressant dans son ensemble, je regrette la difficulté des jeux d'arcade, empêchant la progression du médiocre manipulateur de joystick que je suis.

Un logiciel de diplomatie/arcade français édité par Chip.

Pierre Rosenthal

Voilà un logiciel qui devrait plaire aux amateurs de Trauma. La situation : de dangereux terroristes ont pris des otages. Votre mission : en tant qu'agents du GIGN, libérer les otages en évitant le massacre.

Assez prenant, on remarque avec justesse que la préparation de la mission est au moins aussi importante que sa réalisation.

Un logiciel d'actualité/arcade français édité par Infogrames.

Un complément à notre joli encart « Qui veut la peau du jeu de rôle ? »

Comme vous avez pu le lire dans nos colonnes il y a deux numéros, il n'existe pas de jeux de rôle sur micro-ordinateur, même s'il existe de superbes jeux d'aventures et d'arcade.

Malheureusement pour nous autres rôlistes, certains journalistes de micro sont encore un peu lobotomisés. Comme TSR a signé un contrat avec SSI et a publié un logiciel d'arcade sous le titre Heroes of the Lance, nous avons vu au moins un joli article titrant « Le premier jeu de rôle sur micro » et se plaignant que pour un « jeu de rôle » il y ait si peu de dialogue et autant de baston. Pourtant les notices, le dos de boîte et les publicités indiquent bien qu'il s'agit d'un jeu d'arcade, mais le journaliste LUL, ne s'était pas laissé abusé. Quoique quelques pages avant dans le même journal, un autre article indiquait que les jeux de rôle sur micro existaient et faisaient tout comme dans les jeux de rôle sur table, à part faire jouer un rôle... (mais non, vous ne rêvez pas). Le nom du journal : Tilt (numéro de novembre) voilà c'est dit.

A part ça, d'autres journalistes dans d'autres magazines ne disent pas les mêmes bêtises. Je remercie donc monsieur Stéphane Lavoisard dans Génération 4 de ne presque jamais dire de bêtises (même s'il a laissé entendre dans son dernier article de que nous allions voir des jeux de rôle sur micro, puisque des contrats entre compagnies de jeu de rôle et de micro avaient été signés). Mais surtout je vote une ovation à monsieur Robby Gyax (un pseudonyme à mon avis) dans Amstrad Cent pour Cent (numéro de novembre) pour son article complet, intelligent, documenté et intéressant sur Heroes of The Lance.

Du côté des éditeurs je signale à la société Ubi Soft, qui fait de gros efforts pour nous importer d'excellents jeux, que Pool of Radiance n'est pas un jeu de rôle. Si elle pouvait aussi engager un traducteur compétent, cela serait aussi agréable. J'ai eu entre les mains le logiciel en français de Dungeon Master, et c'est navrant. La personne qui a effectué la traduction sait à peine se servir d'un dictionnaire et ne devait jamais avoir vu le jeu auparavant, ce qui est dommage vu le peu de mots à traduire et la qualité du logiciel.

Pseud-O-NYM-6

A VENDRE. Pour collectionneur ou amateur éclairé, anciens N°s de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Etat neuf. Prix intéressés. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés à l'exception des N° 20 à 30

31 Baston - La dernière nuit (solo Ciel Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Les secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force: le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession: Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) - Les Planches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicolle).

35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénario AD & D. Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz: comment jouer vite aux wargames. Amiralité: les torpilles.

36 Avant Charlemagne (plus un scénario) - Premières Légendes - Profession Héros - Dictionnaire français-anglais des sorts - Scénarios l'Appel de Cthulhu et AD & D - Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 - Fire in the East - Micro Warfare Series - Scénario Air Force.

37 Price of Freedom - Jeu inédit: Turenne 1674 - Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Dragon - Dragon Lance - Roma - Korean War - Profession: Maître de Donjon - Bâtisses: La Prison - Addenda à Objectif Berlin - L'Héraldique.

38 Scénarios: RuneQuest, l'Appel de Cthulhu, AD&D 5-7. Profession: Maître des Légendes. Laelith: le lac d'Altalith. RuneQuest III. Warhammer Fantasy Roleplay. Tank Leader. Flight Leader. Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire.

39 Scénarios: Stormbringer: La quête du bâton runique / AD & D niveau 3-5: L'enfant des sables. Ave Tenebrae: Trois scénarios. Chill: portrait de famille. Jeu en encart: Hoch Kirk.

40 Force d'Action Rapide 1990: wargame moderne. Scénarios: Pendragon, AD&D (niv. 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE. Air Force - Croisades.

41 SPÉCIAL DONJONS & DRAGONS: article, interview, 2 modules AD & D niveau 8-10 et 1-3. Bâtisses: les bateaux - Jeu en encart 1812 - Scénario Cthulhu - The Twilight War - The Civil War - Aachen - Figurines Napoléoniennes + scénario Les Aigles - Les wargames en aveugle.

42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH - Scénarios: AD&D + Maléfices + Aventure solo - Série Europa: Portrait de famille - Central America - Raid on St-Nazaire - Profession Gardien des Arcanes - Figurines Napoléoniennes (suite).

43 WARGAMES: JOUEZ PLUS SOUVENT - apprendre à lire une règle, être Napoléon & Wellington à la fois, jouer par correspondance, les solos, scénario F.A.R. 90, Patton's best - Figurines: le 15 millimètres - Runequest + scénario - Métalliques: nains & elfes - Bâtisses & Artifices - scénarios AD & D, niv. 3-4 + Rêve de Dragon. - Championnat de wargames 1988.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénarios). SF: les Donjons dans les Étoiles, Star Wars: le jeu; aides de jeu: directeur d'Opéra Spatial, le Starcrasher STC003; 200.000 lieues dans les airs, la symbolique d'Empire Galactique - Blood Bowl, Civilization - Dossier wargames: les hélicoptères - Plans de batailles - Figurines: le 15 millimètres (suite et fin) - Scénarios: Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoïa.

45 LA VALLÉE DES ROIS: banc d'essai, aides de jeu, scénario - LA FLOTTE AMÉRICAINE: combat naval moderne et jeux de simulation; sixth, second, seventh fleet + scénario 6th fleet - Scénario inspi-ciné pour Chill (Prison) - Bâtisses & Artifices: les nécropoles - Figurines: 25 mm plastique - Guet-Apens - Jeux de plateau: The Fury of Dracula, Guillotine - Scénarios: Paranoïa, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet-Apens, Advanced Squad Leader, Cry Havoc & Samourai - Postel: le vaisseau pirate TM17 (Star Wars & Empire Galactique).

46 EMPIRES & DYNASTIES: critique, aides de jeu + scénario. ANIMONDE: critique, aides de jeu + scénario. L'ART DE LA GUERRE A LA RENAISSANCE - LANDSKNECHT: critique, aide de jeu + scénario. Figurines Baroques - Théorie & analyse du wargame - Formations Empire - UNSLAUGHT - Profession: Maître des Runes - Sur un plateau: MAI 68 + SUPREMATIE. Scénarios: AD & D niv. 6, JRTM, CTHULHU SF, RUNEQUEST. ENCART WARGAME 1940 + POSTER.

47 JAMES BOND LE JEU DE RÔLE: critique, aides de jeu + scénario - TRAUMA: critique, aides de jeu + scénario - LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE: La simulation et le golfe persique, enseigner grâce au wargame, Gulf Strike II, Persian Gulf - CRITIQUES: Full Metal Planète, Britannia - UNIVERSOM - AIDES DE JEU: Tank Leader - Scénar. + Guet-Apens - Scénarios: LA TABLE RONDE, STORMBRINGER, MALÉFICES, WARHAMMER, CHINESE GHOST STORY (inspiré d'un film), CRY HAVOC - ENCART WARGAME: Sentiers Obscurs - POSTER.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

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

Je souhaite recevoir les N°s de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger: 35 F).

Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger: 62 F).

Nom, Prénom

Adresse

Code postal Ville

• Ci-joint mon règlement de F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

contre Runequest. Tél : (16) 61.49.31.19. Demandez Jean-Marc (31300 Toulouse).

— Vds (ou éch) Questworld, Thieve's World, JB Gamemaster Pack, Baston + extension, Talisman, D&D Basic Rules, mod. VII. & Vig. 2006, 2010, 2012 à 2015, 2017. Blayo au (1) 43.22.37.16. — Echange ou vds modules AdC : Supp. 1 & 2, Ombres Yag., Terreur Étoiles, Les Fungi, Asile. Ecrire à R. Burren - 3 quai Desaix - 67000 Strasbourg.

— AdC + supp. + scénarios + 3 livres dont vous êtes le héros contre Flight Leader. Cyril au (16) 56.57.14.31.

— Ech. scénarios, idées contre scénarios (A)D&D, Runequest, Mega (matos), Star Wars, Zone. Appeler Kim au (16) 77.97.41.54. le samedi.

— Ech. ou vds écran de Storm. contre celui de AdC. Ech. Chill contre Warhammer Role Play. (vf). Demander Vincent au (16) 46.07.13.69.

— Ech. Runequest (TBE) contre Warhammer (le jeu de rôle). Ecrire à Lesage Nicolas - 36, rue Pierre Brossette - 76140 Petit Quevilly.

zone et de Galacticos Défoncé + un petit nouveau Varletomania ! Zines vitaux pour Empire Galactique ! C/O Kalv Kurudine.

— Grand Concours de scénars ADD organisé par la GGL. Prix nbreux. G. Dunand-Roux - 15 rue de la Tour du Diable - 68100 Mulhouse.

— Les prix du Concours sont des abonnements à « La Glose » le zine d'ADD + un scénario... tout le monde a ses chances !!

— Cherche « Hrolf Kraki » tome 1 de P. Anderson chez Garancière. Ecrire à Patrick Bass - Ch. Rionza 3 - 1020 Renens (Suisse).

— Vds lot de 30 ou 40 BD (500 ou 600 F.), lot de 10 J'ai lu SF 100 F. + Casus N°8 et 10. Tél : (1) 47.27.59.32. Jérôme avant 20h.

— Urg. rech. scn, monstres, objets divers pour rubrique AD&D. Ecrire à Mme Chevilhon Vivianne - 16 allée du Moulin - 60460 Précy-sur-Oise.

— Warhammer General armée Empire désire combattre armée Chaot. Argenteuil, Colombes et alentours, 75. Michel au (1) 39.80.87.00.

— Joueur ADD expérimenté cherche équipe + 20 ans, Stormbringer ou AD&D Paris, un week-end par mois. Contact (16) 35.25.40.55. après 20h.

— Cherche partenaires pour former club région Yonne. Merci, Bruno Tissier - 24 rue du Pont Arcy sur Cure - 89270 Vermenton.

— Cherche joueur(euse) pour WFRP 14/18 ans. Demander Rémi au (19) 010/41.54.95. (Belgique).

— J'organise un Killer dans la région parisienne. Pour tous renseignements : Guillaume au (1) 47.91.16.62. après 17h.

— Cherche partenaires pour JdR et éch. idées. Fabrice Riffart - 68 av des Cailles - 1170 Bruxelles/Belgique au (19) 026/73.67.40.

— Cherche joueuses pour ADD, Ghost. Cthulhu. Tél : (1) 46.37.33.15. de 17h à 20h30 sur Paris et la Banlieue.

— Cherche partenaires (de 11 à 14 ans) habitant la région lyonnaise. David Thevenet - 3 D rue Roger Salengro - 63200 Venissieux.

— Golden Dawn Club-Live Murder Party cherche joueurs(euses) 16-20 ans à BXL. Tél. à Julien au (19) 32.02/428.30.52.

— Recherche partenaires AdC, Trauma, RQ sur Biarritz (64) + 16 ans. Stéphane Cancian - 7 route de Cazolles - 64600 Anglet.

— Y m'fait casser de l'orc et j'ai une salle (oubliettes, blasons, ...). Philippe Demisse - Rue St Charles, 7 - 6080 Charleroi/Belgique.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83

75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet Tél. 42.65.28.53

75017 PARIS - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonnier Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

78140 VELIZY VILLACOUBLAY - FEERICCS, CC ART DE VIVRE Tél. 39.56.65.79

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora Tél. 64.97.81.74

94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23

PROVINCE

49000 ANGERS - EVASION, 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07

74000 ANNECY - NEURONES

Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70

84008 AVIGNON - LA VOUVRE, 82, rue Bonneterie Tél. 90.85.33.57

20200 BASTIA - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud Tél. 95.31.23.10

64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86

90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, 1, rue Kléber Tél. 84.28.55.99

29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30

33000 BORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles Tél. 56.44.22.43

06400 CANNES - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot Tél. 93.38.91.47

49300 CHOLET - JEUX REVES, 10, rue du Commerce Tél. 41.58.77.88

63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55

21000 DIJON - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste Tél. 80.30.51.17

38000 GRENOBLE - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81

17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames Tél. en cours

76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91

59002 LILLE CEDEX - LE FURET DU NORD, Place du Général-de-Gaulle Tél. 20.78.43.24

87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie Tél. 55.34.54.23

60002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94

13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis Tél. 91.54.02.14

77000 MELUN - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin Tél. 64.09.21.36

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

34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78

54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44

44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J.-J. Rousseau Tél. 40.48.16.94

06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo Tél. 93.87.19.70

30000 NIMES - LA VOUVRE, 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04

45000 ORLÉANS - EUREKA, Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62

66000 PERPIGNAN - HOBBY GAMES, Galerie Vauban Tél. 68.51.83.00

29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent Tél. 98.90.40.50

35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97

76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72

42000 SAINT-ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25

44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD, 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64

67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35

65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53

83000 TOULON - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45

31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille Tél. 61.23.73.88

37000 TOURS - POKER D'AS, 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36

10000 TROYES - EXPRESS PHOTO, 5, rue Aristide-Briand Tél. 25.73.51.86

26000 VALENCE - MOI JEUX, 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02

38090 VILLEFONTAINE - RECREABEAU, Centre Commercial Saint-Bonnet l'Étang Tél. 74.96.55.84

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren Tél. 02.734.22.55

CANADA - 4532 ST-DENIS - MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 Tél. (514) 499.9970

SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76

DIVERS

— Cherche tout sur le film Ghostbusters. Grunenwald Nicolas - 110 rue du Gal de Gaulle, Rombach Le Franc - 68660 Liepvre. Viite !!

— Créateur JdR cherche promoteurs (même CB) pour édition idées originales. Demandez si effort égal zéro. Pierre Potier - BP43 - 57800 Freimeng.

— Je peins vos figurines prix allant de 8 à 25 F. Appeler Yves au (1) 39.52.48.87. entre 18h et 20h.

— SOS urgent ! Cherche adresse d'Eric Lepult. Ecrire à B. Bouvy - 150 av Volaire - 1030 Bruxelles/Belgique. Récompense.

— MJ de R.Q. cherche MJ pour idées. Téléphoner au (19) 41.22.36.48.77. vers 17h30 et demander Alexandre.

— Que la personne qui m'a vendu COI me contacte pour COD. Stéphane Arguimbau - Les Mounies - 09700 Saverdun.

— Je peins vos rgts pour Warhammer : orcs, gobelins, elfes, humains et chaos, 60 F. les 3 figurines. Michel au (1) 39.80.87.00. Paris RP.

— Unique ! Un artiste peintre crée la vie sur vos figurines. Tél : (16) 40.93.30.32. Xavier de Beauchêne à Nantes.

— Grand concours de scénarios, premier prix 50 F. Envoyez-les à Pierre Lecourt - 9 résidence des Bords de Seine - 95530 La Fréte.

— Recherche nouvelles règles inventées pour Oeil Noir + MD pour échanger idées et scn. Demander Yannick au (1) 49.59.55.36.

— Grosbill cherche traducteur de scénars en anglais pour budget minime. Demander Julien au (1) 47.71.84.70. (92210 Saint Cloud).

— Québécois recherche correspondant pour échange idées, etc. sur l'Appel de Cthulhu. Martin Ouellet - 39B Belonger, Matane - QUE.

— Concours scn ADD. Weisgerber B - 49 rue du Zénith - 1080 BXL/Belgique. Le gagnant recevra les meilleures copies & illust.

— Grand recensement joueurs JdR. Ecrire à Weisgerber B - 49 Jamssemwille L, 65 rue du Zénith - 1080 Bruxelles/Belgique.

— Gofan Kahn MJ fou de RQ éch., ach. tout matos de Runequest. Rép. ass. Laurent Magot - 12 r. Chante Grive - 13310 St Martin de Crau.

— Cherche correspondants passionnés JdR. Contacter José-A. Ruiz - 2 r. Etraz - 1820 Montreux (VD) Suisse.

— Triumvirat zine diplo et wargames organise parties par correspondance. 1 N° gratuit. D. Le Bris - 2 rue St-Exupéry - 29000 Quimper.

— Cherche correspondant. Jai Marvel S.H., Star Frontier, Bitume, Riffart Fabrice - 68 av. des Cailles - 1170 Bruxelles/Belgique.

— Esprit fou et torturé pas trop mauvais en dessin pour illustrations sur demande. Tél : (1) 46.51.19.07.

— Cherche tous documents sur ADD. Ecrire à Frédéric Allemand - 04170 St André les Alpes (via Thore-Haute).

— Recherche correspondant pour ADD, JRTM, WFRP. Réponse assurée. Dekonick Rémi - Résidence Diamant 3/2 - 1350 Wavre/Belgique.

— Cherche correspondant(e) aimant tous JdR. Ecrire à Julien Labelle - 39 rue Paul Bert - 42000 St Etienne.

— Créateur club lycéen cherche donateurs JdR (vf) pour ouverture. Merci. Tél : (16) 89.52.47.03. Demander Christophe (port payé).

— Je peins figurines pour le triple de leur valeur. (91400 Saclay). Tél : (1) 69.85.35.01. Guillaume.

— Bientôt suite des numéros de Méga-

PARTENAIRES

— Cherche partenaires pour Blood Bowl et JdR. Ecrire à Debrun Stéphane - 12 Place Lucien Sampaix - 08200 Sedan.

— Cherche MJ et joueurs pour AD&D, Animateur (autres jeux admis) sur Paris 15 le dimanche. Benoît pdt les week-ends au (1) 42.73.14.09.

— MJ et PJ cherche joueurs(es) et MJ (sérieux) + 16 ans pour Stormbringer, Hawkmoon et autres. A Paris au (1) 46.51.19.07. Demander Nicolas.

— SOS cherche joueurs(es) AD&D, AdC sur Pau. Tél : (16) 59.92.85.03. J-Pierre, Merci.

— Attends Eisenhower de pied ferme pour débarquement par correspondance sur Longest Day. Tél : (16) 31.44.74.04. Caen.

— SOS !!! Cherche désespérément sur Albertville MJ pour Hawkmoon et autres JdR. Tél : (16) 79.32.67.48.

— SOS, cherche club ou partenaires D&D pour couple 27 ans sur Sete et ses environs. Tél : (16) 67.74.61.17.

— MJ cherche part. exp. pour Cthulhu. Appeler Julien à partir de 17h au (16) 77.26.76.96. Clermont-Ferrand et sa région.

— MJ cherche joueurs(euses) sérieux pour AdC sur Bas-Rhin. Contacter Denis au (16) 88.72.91.86. - 67110 Gundershoffen.

— MJ de JRTM cherche PJ + 16 ans. Région de Pau cherche tout sur Tolkien. Demander Eric au (16) 59.32.35.32. le week-end.

— Cherche partenaires Blood Bowl pour former ligue. Mathias Hersperger - 8 ch. de la Cure - 1012 Lausanne/Suisse.

— Cherche joueuses Storm., Runequest, Cthulhu. Demander pascal - 06700 St Laurent du Var - au (16) 93.07.25.06. Vite !

— Cherche partenaires pour ts JdRs sur Verneuil/Aure (Eure). Urgent ! Tél : (16) 32.60.01.40. après 18h30.

— Cherche partenaire pour jouer au Warhammer 40000. Appeler David au (1) 48.33.35.80. Banlieue de Paris. Merci !

— Wargamer cherche part. Rég. Chx-de-Fds (Suisse) pour ASL ou tout wargame historique. Débutants bien ven. Robin au (19) 039/23.64.67.

— Cherche partenaires pour Oeil Noir, D&D sur Versailles ou sa région. Demander Vincent au (1) 39.51.28.77.

— Cherche partenaires pour AD&D, Cthulhu, Warhammer Battle. Contacter Christophe au (16) 56.66.67.49. proximité d'Arcachon.

— Joueurs cherchent le plus vite possible MD ou joueurs(euses). Demander Franck au (1) 45.22.81.78. après 18h30. Ciao.

— Cherche joueur Advanced Squad Leader peu expérimenté sur Bordeaux et sa banlieue. Tél : (16) 56.50.35.30. Demander Alain.

— Cherche joueurs Oeil Noir, D&D, Paranoïa, Chill, Mega (débutant au pas). Lubin David - 43 rue Gustave Courbet - 72100 Le Mans.

— Ch. joueurs, DM, fanatique de Tolkien pour jouer à Merp dans les environs de la Sorbonne. Tél : (1) 42.23.96.24. après 19h.

— Correspondant(e) pour Hochkirch par correspondance. Arguimbau Stéphane - Les Mounies - 09700 Saverdun.

— Cherche joueurs sur Paris j'ai 17 ans et joue à tout ! Contact au (1) 45.53.60.63. Merci d'avance.

— Cherche partenaire ADD, Stormbringer à St Jean d'Yo Barroux - Le grand Brevil - 17330 Loulay. Tél : (16) 46.59.92.33.

— Cherche wargamer correspondant pour jouer à wargames CB. Yvan Mihoul - 79 rue des Français - B-4300 Ams/Belgique.

— Joueur ADD cherche partenaire. Contacter Azoïs Nicolas au (16) 65.68.50.59. (Aveyron).

CLUBS

— Le Manoir de l'Aurore cherche MJ et joueurs. Appelez au (1) 47.84.92.01. à Nanterre.

— La Guilde Ludique des 2 Points à Hennebont (près Lorient) recrute pour jouer le sam. de 14h30 à 18h30 à Cthulhu, ADD... Tél : (16) 97.36.10.25 ou Guillaume (16) 97.36.20.16. — SOS ! Les Krakens Killers cherchent joueurs Oeil Noir, Star Wars, Paranoïa... Tél : (19) 02/242.62.35. Schaeerbeek/Belgique.

— Les Félés de l'Hexagone (ZdC à Schaeerbeek) jouent à Air Force, Tank Leader, Cry... Contacter Frédéric au (19) 02/241.62.35. Belgique.

— Le club de JdR La Vorpale Enrayée attend les aventurier(e)s tous les samedis et mercredis à la MJC de Briançon. Tél : (16) 92.21.25.76.

— Enfin ! Ouvre à Blain (44130) un club de JdR (JB007, ADD, RQ, JRTM, Mega, etc). Tél : (16) 40.79.01.26. Sans cotisation ! Urgent !

— Cherche club JdR dans la région de St Etienne. S'adresser à Julien Labelle - 6 rue de l'Université - 42100 St Etienne ou tél : (16) 77.38.97.51.

— Enfin ! Création d'un club ADD en région parisienne à Santeny (à côté de Villacresne). Tél : (1) 43.86.03.77. (Olivier).

— « Les Dernières Runes » est toujours présent tous les samedis à la MJC de Soissons pour renseignements téléphoner à Yan au (16) 23.53.51.79.

— Les Eventeurs de Paladins cherchent toujours Chaotiques pour Blood Bowl, ADD, RQ, Mega... Tél : (1) 60.16.84.09.

— Lille, je viens de créer club de JdR (James Bond et Star Wars). Pour renseignements, contacter Fred au (16) 20.09.45.42.

— Le KMLL ouvre ses portes à la MDJ de Bois-Colombes (92) de nombreux WGs, JdR, J sur plateau vous attendent. Tél : (1) 47.82.81.01.

— Le Club des Barbares Réunis de Cavallion cherche joueurs de JdR ou maîtres. Contacter Grégory au (16) 90.76.25.62.

— Cherche désespérément club sur Paris 16, 15, 14. J'ai 17 ans. Contacter PF au (1) 45.53.60.63. Merci d'avance.

— SOS cherche désespérément club dans Paris pour Diplomacy et wargames. Contacter Nicolas au (1) 45.58.75.98.

— Création d'un club de wargamistes par correspondance. Contacter G. Dunandroux - 15 rue de la Tour du Diable - 68100 Mulhouse.

— Cherche club à Bruxelles. Ecrire à Ben Bouvy - 150 av. Volaire - 1030 Bruxelles/Belgique.

— « Les Elucubrations d'Orcus » terrorise Unlunay (93) et cherche d'autres victimes (féminines) ! Manu au (1) 48.68.43.08.1

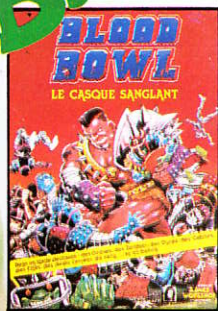
— Ste Geneviève des Bois club jeux d'histoire (Empire, Antiquité, 39-45), wargames, JdR. Contacter J. Charles au (1) 69.25.03.81.

— Le club MGWA recrute ts joueurs les samedis dès 16h pour tous JdRs, Wgs : mais. Quart. Linandes. Rens. de 18 à 21h au (1) 30.73.53.48.

BLOOD BOWL,

et...

BUUUUUTT!



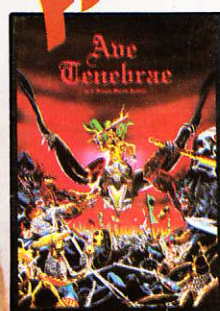
Jeux Descartes



AVE TENEBRAE,

et...

FMMEUF!



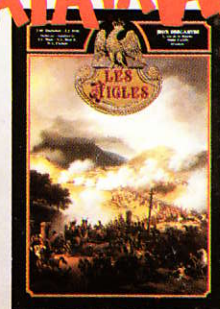
Jeux Descartes



LES AIGLES,

et...

RATATATAM!



Jeux Descartes



TOUT
DANS
LA TÊTE



SUPREMATIE,

et...

SPLOZZ!



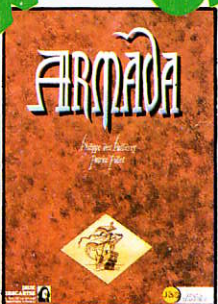
Jeux Descartes



ARMADA,

et...

Wiiin'CH!



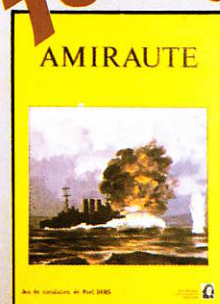
Jeux Descartes



AMIRAUTE,

et...

TOOOOT!



Jeux Descartes





Deuxième création des inventeurs de SuperGang, Full Metal Planète est lui aussi un jeu hors du commun dans le domaine de la stratégie : fini le hasard des dés, les tableaux-migraine, les 2 000 cartons-confettis, les règles-pavé et les parties laissées en plan. Chaque joueur a trois minutes montre en main pour effectuer un tour de jeu, les systèmes de déplacement et de combat sont simples tout en restant riches ; il y a 84 figurines métalliques dans chaque coffret, et le terrain qui change de nature avec chaque marée est une trouvaille fantastique.

Enfin, rares sont les jeux de plateaux aussi captivant à 2 qu'à 3 ou 4 joueurs. Ceux qui reviennent de Full Metal Planète n'ont qu'une envie : y retourner !

You have been hired by an important mining company for being one of the best western pilots in the galaxy. You must prove it now.

You must land your spaceship on Full Metal Planète, get as much ore as possible, disintegrate and kidnap other companies' expensive equipment and shuttles whose bunkers are full up.

Switch on your retrorockets. Landing in 8 minutes 47 seconds.

Ludodélire

en vente partout