CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE

Trucs et astuces

Notre wargame:

Art. 104

LE JEU DES MANIFESTATIONS

Les Temples de Laelith

Dossier :

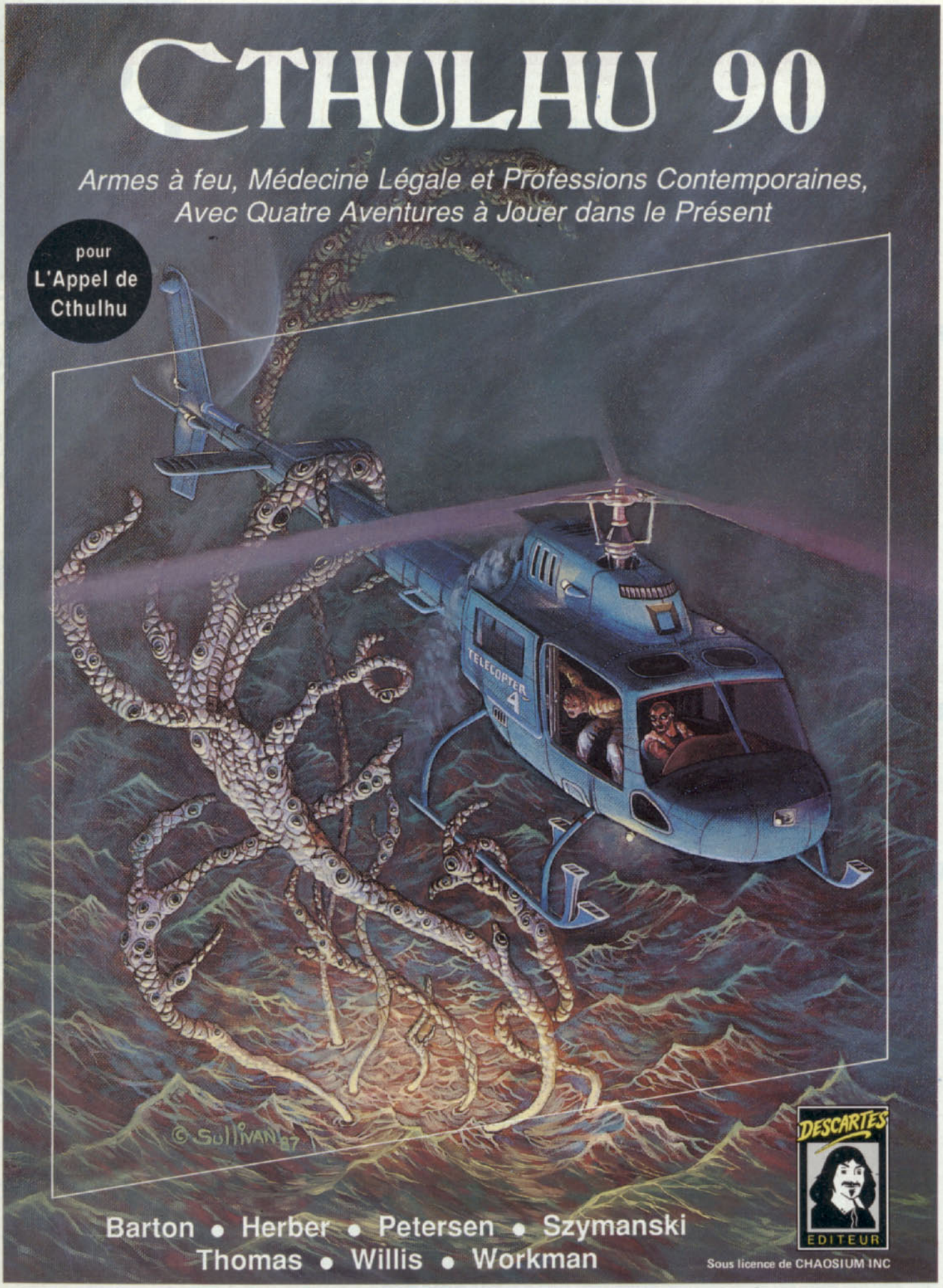
Jeux napoléoniens

M 3168 - 52 - 30,00 F

3793168030008 00520

Pour ceux qui vont refaire le monde.

Pour étonner le monde, il faut s'étonner de lui. Les savants et Science & Vie Junior ne font rien d'autre. Mais à une époque où les satellites se marchent sur les antennes pour déverser l'information, où chaque mois voit sa moisson de découvertes, il faut un flair de chercheur d'or pour trier les pépites. Sans parler de la traduction nécessaire des jargons de la Babel scientifique. Et c'est le rôle de Science & Vie Junior. Dire très simplement des choses compliquées. C'est le style de Science & Vie Junior. Les dire avec des photos spectaculaires, les expliquer avec rigueur mais sans se prendre au sérieux, c'est l'esprit de Science & Vie Junior. Quand on est junior, c'est toujours le moment de découvrir, mais ce n'est jamais celui de s'ennuyer.



Sortie fin Juillet 1989

SIMULACRES

Le jeu de rôle élémentaire

PREMIER HORS SÉRIE

CASUS BELLI

L'EQUIPE DE CASUS BELLI EST HEUREUSE DE VOUS INFORMER DE LA PARUTION DE SON PREMIER HORS-SERIE. SIMULACRES S'ADRESSE AUSSI BIEN AUX DEBUTANTS, PAR SES CONSEILS ET LA SIMPLICITE DE SON SYSTEME; QU'AUX VIEUX ROUTARDS PAR LA POSSIBILITE DE CHANGER SES UNIVERS DE JEU AVEC DES REGLES EPROUVEES. POURLA PREMIEREFOIS DANS UN JEU DE ROLE, VOUS POUVREZ DEMARRER UNE PARTIE EN UNE VINGTAINE DE MINUTES. SEPT UNIVERS DE JEU VOUS PERMETTRONT DE CHOISIR CELUI QUI VOUS "INSPIRE" LE PLUS: MEDIEVAL-FANTASTIQUE, HORREUR CONTEMPORAINE, SCIENCE-FICTION SPATIALE, HISTORIQUE, ESPIONNAGE, SERIE TELE, BATTE MISSION IMPOSSIBLE ET AGENCE TOUS RISQUES, AVENTURE EROTIQUE. CHAQUE UNIVERS EST COMPOSE D'UNE DESCRIPTION GENERALE, DE SIX PERSONNAGES PRETS-A-JOUER ET D'UN SCENARIO D'INITIATION. DE PLUS, DE NOMBREUX CONSEILS DESTINES AUX MAITRES DE JEU VOUS PERMETTRONT DE CREER VOS PROPRES UNIVERS. NOUS VOUS DONNONS DONC RENDEZ-VOUS

mi-octobre

52

CRITIQUES, ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ **Épreuve du feu: Les Divisions de l'Ombre** — *Sombre univers, mutants et multinationales.* 24

▲ **Épreuve du feu: Aux armes, citoyens!** — *Le jeu de rôle de la Révolution* 28

✚ **Profession: semi-réaliste** — *Les joueurs et les organisateurs de grandeur-nature vous parlent.* 32

✚ **Métamorphoses** — *Comment réaliser de beaux maquillages pour vos grandeur-natures.* 38

▲ **POSTER** — *Les temples de Laelith.* 59

▲ **Devine qui vient dîner...** — *Les Gnobelains de Gofertinker.* 68

▲ **Bâtisses & Artifices** — *Les théologies et les temples de Laelith* 74

LE WARGAME EN ENCART

● **Carte du jeu** — *Les auteurs et Joe Casus.* 60

● **Article 104: la genèse** — *Petit cours d'éducation civique.* 94

● **Règles & scénarios** — *Mais que fait la police?* 95

SCÉNARIOS

▲ **AD&D niv. 8-9: L'Empereur-Démon se marie** I

D'où viennent tous ces mort-vivants qui envahissent Laelith?

▲ **RuneQuest: La Coupe d'Aram** V

Découvrez le culte sanglant des hommes sangliers.

▲ **Star Wars: L'étreinte de la pieuvre** IX

Si on ne peut plus faire confiance aux droïdes, où va-t-on?

▲ **Warhammer JdR: Le filet du ciel** XI

Une résurrection,des dieux, une vengeance. De tout pour faire un scénario.

▲ **Les Divisions de l'Ombre: Du sang et des armes...** — *Le scénario d'introduction.* 25

▲ **Aux armes, citoyens!: Fausse assignation** — *Aussi le scénario d'introduction.* 30

DOSSIER GUERRES NAPOLÉONIENNES

● **L'art de la guerre sous Napoléon** — *Théorie et armement des nouveaux guerriers.* 84

● **Portrait de famille: les jeux napoléoniens** — *Enfin, de presque tous les jeux.* 86

● **Auerstaedt 1806** — *Un wargame sur plateau avec les principes des figurines.* 89

● **Empires in Arms** — *Le jeu fétiche des nouveaux diplomates.* 90

◆ **Figurines Empires: l'heure du choix.** — *Quelle règle choisir.* 91

RUBRIQUES

■ **Nouvelles du Front** — *Calendrier, clubs, nouveautés...* 6

■ **Têtes d'Affiche** — *Les nouveaux jeux déballés.* 18

■ **Kroc-le-bô** — *BD de Chevalier-Ségur.* 80

◆ **Métalliques** — *Les nouveautés en figurines* 83

■ **Ludotique** — *Wargames et jeux d'aventure sur ordinateur.* 100

■ **Petites annonces** — *Et toujours: nos célèbres petites annonces!* 102

■ **Inspi bouquins** — *Nouvelles de la science-fiction.* 104

■ **Inspi BD** — *Des BD pour jouer.* 104

■ **Couverture** — *Thierry Ségur.*

Notre **bulletin d'abonnement** se trouve en page 105. Ce serait dommage de ne pas profiter de l'occasion exceptionnelle d'étoffer votre bibliothèque avec des livres NéO.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: AD&D est un jeu TSR édité en français par Transecom, RuneQuest est un jeu Chaosium/Avalon Hill édité en français par Oriflam, Star Wars est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes, Warhammer est un jeu Games Workshop édité en français par Jeux Descartes, Les Divisions de l'Ombre est édité par Flamberge, Aux armes, citoyens! est édité par Cubic 6.

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

CASUS BELLI N°52. Publié par Excelsior Publications, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08 - Tél: 40.74.48.48. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 3e trimestre 1989. N°8600977. Commission paritaire N°63.264. Copyright CASUS BELLI 1989. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général: Paul Dupuy. Directeur Général: Jean-Pierre Beauvalet. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur Financier: Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial: Francis Jazulot. Directeur des Etudes: Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité: Ollivier Heuzé. Directeur du département télématique: Michel Brassinne. RÉDACTION. Rédacteur en chef: Didier Guiserix, assisté de Jean Balczesak et Pierre Rosenthal. Coordination wargame: Laurent Henninger. Secrétaire de rédaction: Agnès Pernelle. Maquette: Agnès Pernelle, assistée de Christophe Bouillet et Pierre Rosenthal. Secrétariat: Valérie Tourre. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Patrick Durand-Peyrolles, Didier Guiserix, Olivier Ledroit, Thierry Ségur, Stéphane Truffert, Pierre-Olivier Vincent. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements et Numéros antérieurs: Susan Tromeur. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Nadine Mayorga. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures: Valérie Lahanque. PUBLICITÉ: Isabelle Blanchard - 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08. Tél: 40.74.49.06. Excelsior Publications S.A., capital social: 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés: M. Jacques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél: 30.50.40.90.

Vive la Révolution!

Puisque qu'elle me permet à moi, Barbare, de prendre la place du Rédac'chef, de Joe Casus et d'Annabella Belli pour écrire mon premier éditorial.

Comme nombre d'entre vous on pû s'en rendre compte, les Droits de l'Homme ont parsemé les sujets de philo du Bac, envahi vos kiosques et phagocité vos récepteurs de télévision. Ce numéro n'échappe pas à l'invasion puisqu'il est ouvertement dédié au droit de manifester (notre BD et notre jeu en encart), au droit de critiquer (le courrier des lecteurs), au droit de faire les guignols (grandeur-nature et maquillage) et à tous les droits que vous pourrez imaginer.

Mais la liberté n'est jamais qu'une idée destinée à se décomposer si on ne la protège et on ne la ravive pas par les Devoirs de l'Homme. Nous sommes un magazine et nous avons le devoir de vous informer. En contrepartie, vous avez le devoir de ne pas nous croire aveuglément. Nous avons tous le droit de critiquer mais vous et nous avons le devoir d'argumenter cette critique. Bref, vous avez le droit d'être libres mais vous avez le devoir d'être responsables.

A vous de jouer, profitez de l'été pour nous écrire. Et j'espère que ce ne sera pas un Devoir de vacances trop désagréable.

Le Barbare Déchaîné

Dans notre prochain numéro:

- Une interview de Gary Gygax.
- Passer de la 1ère à la 2e édition d'AD&D.
- Etre meneur de jeu à Hawkmoon.
- La maison des Gnobelains de Goferfinker.
- L'épreuve du feu de Space 1889.
- Le dossier Guerre de Sécession.

et bien d'autres choses encore...

CALENDRIER

présent

Clermont-Ferrand

Septembre 89

Dans le cadre du festival international de l'imaginaire (27 oct./5 nov.) se déroulera le **2e concours des créateurs de jeux**. Ces derniers doivent concourir dans l'une des deux catégories suivantes: jeux de rôle ou jeux de plateau et wargames (dont le thème est en rapport avec l'imaginaire). Bien sûr ces jeux ne doivent pas déjà être édités.

De plus, le thème du festival étant le romantique gothique, il est également organisé un **concours de scénarios sur le jeu Animonde**. Les trois premiers recevront des cadeaux de la Croc Production et le vainqueur sera édité dans le prochain supplément à Animonde.

Envoyez les jeux et les scénarios à: Les Silmarils, Laurent Alonzo, 12 rue du Maréchal Joffre, 63000 Clermont-Ferrand. Ils doivent parvenir dactylographiés ou très bien manuscrits. Les jeux doivent arriver avant le 1er septembre et seront renvoyés à leurs auteurs au bout d'un mois. Les trois meilleurs de chaque catégorie seront départagés par un jury de professionnels lors du festival. Les scénarios doivent arriver avant le 30 septembre. Pour tous renseignements complémentaires, écrivez à l'adresse ci-dessus ou téléphonez au (16) 73.90.91.42.

Région parisienne

Toute l'année

Les Civilisations Hyperboréennes est une organisation de **grandeur-natures** bien particulière. Elle propose des thèmes sur lesquels les joueurs peuvent participer durant toute l'année. Actuellement vous pouvez donc participer aux séries:

— Blade Runner. Ici il s'agit plutôt d'un killer qui a lieu 24 h/24, 365 jours par an.

— Chronos: les joueurs sont envoyés par «voie spatio-temporelle» dans une époque à partir de laquelle ils remonteront le temps suivant leurs succès dans les aventures. Prochaines dates de départ: 29/30 juillet, 2/3 septembre, 16/17 septembre, 23/24 septembre.

— Les Mondes Successifs: les joueurs commencent dans un monde contemporain et ensuite découvrirent des mondes parallèles et supérieurs. Prochaines dates: 12/13 août, 9/10 septembre, 16/17 septembre, 23/24 septembre.

Inscriptions et renseignements complémentaires à Civilisations Hyperboréennes, 5 av. Jean Jaurès, 92110 Clichy. Tél: (1) 39.13.24.15.

avenir

Mussidan

23 juillet

Le club *Hobbit Bacon* organise **une journée du jeu de simulation et de réflexion.** L'adresse: 1 rue Villechanoux, 22400 Mussidan. Tél: (16) 53.81.18.84.

Sennecey le Grand

29 juillet/ 6 août

L'équipe des *Simuleurs de l'Etoile Noire* organise un **grandeur-nature de randonnée** dont le thème est Cthulhu (Années Folles)/Maléfices. Renseignements et inscriptions auprès de Cyrille Bernizet, 16 rue des sorbiers, 71240 Sennecey le Grand. Tél: (16) 85.44.92.17.

Morestel

31 juillet/ 27 août

Les Semaines de l'Hexagone séjour ludique bien connu poursuit son petit bonhomme de chemin. On y pratique le jeu de rôle, le wargame, le grandeur-nature. L'équipe de Dragon Radieux sera bien sûr présente dans son fief dauphinois, ainsi que Dominique Franc pour un atelier de costumes de grandeur-nature. Vous pouvez vous inscrire à la journée, à la semai-

Nouvelles du Front

ne ou pour le mois. Tous renseignements à Semaines de l'Hexagone, 35 av. Gaston Berger, 35000 Rennes. Tél: (16) 99.83.39.08 ou (16) 99.54.18.03.

Pyrénées

7/ 19 août

L'association de randonnées *Pyrénées d'Ailleurs* organise une **randonnée/jeu grandeur-nature** qui mêlera enquête, descente de canyon et spéléo. Renseignements auprès de Pyrénées d'Ailleurs, 65130 Capvern les Bains. Tél: (16) 62.39.19.43.

Evasion Vacances Aventure

8 / 28 août

E.V.A. vous propose **deux séjours ludiques** fort différents.

- A Nîmes, *Jeux de rôle et jeux de balles* vous amènera à pratiquer le tennis ou le golf dans le journée et les jeux de rôle en soirée.
- *Fleuve Noir* de la mer du Nord à l'Adriatique emmènera un groupe de jeunes détectives amateurs dans toute l'Europe à la poursuite d'un espion.

Le séjour nîmois est réservé aux 13/17 ans, le séjour européen aux 14/17. Adresse: E.V.A., 28 bd de l'Hôpital, 75005 Paris. Tél: (1) 43.37.59.59.

Vercors

6/27 août

Le Groupe d'Animation d'Education et de Loisirs (GAEL) organise un **séjour ludique** sur les jeux de rôle, wargames et jeux de société, pour les plus de 16 ans, dans le parc naturel du Vercors. On y pratiquera aussi le grandeur-nature et les jeux informatiques. Pour vous renseigner, une adresse: Rêve de jeu, 12 rue du Bœuf, 69005 Lyon; trois téléphones: (16) 78.42.27.39 poste 406 (bureau), (16) 78.387.25.41 (après 20 h), (16) 78.37.92.78 (répondeur enregistreur).

Wissembourg

11/13 août

Le club *Clas "A"* organise, en collaboration avec l'Office du Tourisme de Wissembourg un **grandeur-nature médiéval** qui s'intégrera dans le cadre d'un «marché médiéval». Pour tous renseignements, contactez Patrick Richardin, 16 avenue du Neufeld, 67100 Strasbourg.

Vercors

13/20 août

Si vous voulez participer à un **grandeur-nature de thème Cthulhu 1938,** renseignez-vous auprès de la boutique Mai-Jeux. Tél: (16) 75.43.49.02.

Briançon

19/20 et 26/27 août

La MJC de Briançon organise un **grandeur-nature** pour le moins composite puisqu'il mélange histoire (cela se passe en 1789) et fantastique (un vampire rôde à Briançon). Renseignements et inscriptions à la MJC Briançon, 15 rue Pasteur, 05100 Briançon. Tél: (16) 92.21.25.76.

Provence

21/22 août

L'association Aria organise un **grandeur-nature médiéval fantastique.** Renseignements au Crazy Orque Saloon, 11 rue Jean Roque, 13001 Marseille. Tél: (16) 91.54.36.59.

Corse

24 août/17 septembre

Les Séjours Ludiques de Corse auront lieu fin août/début septembre, à 15 km de Bastia. Vous pourrez à la fois bronzer, pratiquer vos jeux préférés, faire du grandeur-nature. Il est même prévu, pour les atypiques, du tennis, de la natation, etc. Renseignez-vous en écrivant à Séjours Ludiques de Corse, 76 bd Magenta, 75010 Paris; en téléphonant au (1) 40.05.09.28 (le jour) ou au (1) 48.42.49.58 (la nuit); sur minitel 3615 AKELA (boîte aux lettres Belphégor).

Bruxelles (Belgique)

Septembre

Le mouvement ludique belge *Castel Rock* (qui publie Le casque sanglant, titre plagié) et la confrérie D6 préparent **une grande manifestation** dans cette bonne ville belge. Renseignements auprès de Didier Delhez, 13 clos des Béguines, 4850 Verviers, Belgique.

Douai

16/17 septembre

La Guilde Flandre-Artois organise **la préconvention nord européenne du jeu de simulation**. Elle comprend déjà trente clubs membres et de nombreux adhérents individuels. Cette réunion sera l'occasion de rencontrer des clubs belges mais aussi les guildes bretonne, normande et picarde afin de poser les bases d'une fédération nationale. Tous renseignements à la Guilde Flandre-Artois, 38 rue de la Boucherie, 59500 Douai. Tél: (16) 27.98.99.88.

Provins

16/17 septembre

La **2e réunion du club Pythagore de Provins** vous permettra de jouer toute la nuit à Maléfices dans la superbe salle de la Grange aux Dîmes. Un buffet costumé dans le style de la Belle Epoque se tiendra le dimanche au Caveau Saint-Esprit en présence de l'actrice Judith Lecordelier et des auteurs de Maléfices. Le dessinateur Gilles Lautussier fera des dédicaces. Renseignements et inscriptions avant le 6 septembre auprès de Jeux Descartes — Valérie Lahanque, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Tél: (1) 40.74.49.04.

Mirwart (Belgique)

29 septembre / 1er octobre

L'*A.S.B.L. Espace-Jeu* organise son sixième **grandeur-nature médiéval fantastique** «Gobelande» qui se déroulera dans le domaine de Mirwart, dans la province du Luxembourg, à proximité de St Hubert. Après avoir rétabli l'ordre et la tranquillité dans son fief, le prévôt de Mirwart, devenu chevalier, va devoir faire face à une nouvelle menace. Quel côté choisirez-vous: Loi ou Chaos? Renseignements auprès de Laurent Massotte, 11 rue de l'Etuve, 4000 Liège, Belgique. Tél: 041/22.15.56.

Seysson-la-Forêt

7/8 octobre

Le club *Durandal* organise un **tournoi de jeux de rôle** à la salle Shipping Soudbury (à côté de la piscine), à Seysson-la-Forêt (77240). Le 7: AD&D niv. 3-6, Cthulhu. Le 8: Teenage Mutant & Ninja Turtles. Renseignements au magasin l'Arche Ludique, à Bonneuil-sur-Marne. Tél: (1) 43.99.54.29 (du lundi au jeudi).

Les Mureaux

8 octobre

Le club de jeux de rôle *Les Loups de l'Apocalypse* est désolé de n'avoir pu assurer son tournoi du 14 mai. Les lots seront donc remis en jeu pour un nouveau **tournoi** le 8 octobre. Tous renseignements au (1) 30.93.99.39.

Belfort

7/8 octobre

Dans le cadre de la fête de la jeunesse de Belfort, Paradoxes organise un jeu de rôle **grandeur-nature à thème médiéval-fantastique**. Pendant 24h les participants seront plongés dans le passé et l'action au sein des fortifications du château de Belfort. Pour tout renseignement contacter Paradoxes, 100 avenue Gabriel Péri, 93400 St-Ouen. Tél: (1) 40.12.28.60.

Châlons sur Marne

13/15 octobre

L'association *La Schapska HobbyChampagne* organise le **1er Salon de la Maquette, de la figurine et du Modélisme de Champagne**. Renseignements au (16) 26.21.17.73.

Normandie

Octobre

La guilde de Normandie organise un **grandeur-nature «Blade Runner»**. Inscriptions dès maintenant à la Guilde de Normandie, 6 place de l'Eglise, 14760 Bretteville sur Odon. Tél: (16) 31.74.01.34 (après 19 h).

Yverdon (Suisse)

4/5 novembre

Nous vous en avions déjà parlé dans le n° 49, cette **manifestation** est très précisément et très agréablement organisée par nos amis suisses. La nouveauté est leur volonté d'inviter les maisons d'édition, les revues, etc. Comme leur programme est fixé longtemps à l'avance, il est donc juste temps de se renseigner auprès de Nicolas Genoud, 1314 Moiry, Suisse.

Limoges

25/26 novembre

Le **Salon annuel des jeux de simulation à Limoges** est comme toujours organisé par le magasin La Lune Noire.

passé

Rome

Le 1er tournoi international de wargames de Rome s'est déroulé les 13 et 14 mai sur le thème: Rome et ses ennemis. L'accueil fut chaleureux au sein du Palace Hôtel grâce à un sponsor pour le moins inattendu: le parti socialiste italien. Le premier français fut notre collaborateur Marc Dodinot, à la dixième place.

Sud Est Ludique

C'est le 28 mai à Lyon, dans le cadre de la nuit du jeu (où l'on put aussi rencontrer les auteurs des Divisions de l'Ombre) qu'a eu lieu la première assemblée des clubs du Sud Est Ludique. La liste des adhérents est donnée dans la rubrique clubs. (photo Jean-Claude Julliand).

VANDOEUVRE

Vandœuvre

Toujours le thème de la Révolution grandeur-nature, plus particulièrement celui de la Terreur pour le club Le mystère du cache hermétique, MJC Lorraine, 54500 Vandœuvre. Tél: (16) 87.57.23.64.

Vitry

Encore la Révolution. Il s'agissait, le 4 juin à Vitry, de faire participer le grand public à une reconstitution jouée de la Convention de 1792. Organisation: Les Fils d'Ariane, 58 rue de Paris, 91370 Verrières le Buisson. Tél: (1) 69.81.74.46.

Montpellier

Le milieu de l'égyptologie en 1956 était le thème du grandeur-nature qui s'est déroulé du 28 au 30 avril. Vous pouvez admirer le célèbre Abdul Youssef, prêtre d'Aton, pris en photo par un appareil d'époque. Organisation: Aphère, 12 rue des écoles laïques, 34000 Montpellier. Tél: (16) 67.66.31.10.

MONTPELLIER

Ecole de Provins

Une première dans le monde de l'éducation puisque le club Pythagore et trois professeurs d'Histoire du Lycée Thibaut de Champagne ont organisé un grandeur-nature le 9 mai, avec soixante élèves de Seconde (moitié filles, moitié garçons). Le scénario était bien évidemment éducatif ce qui ne l'empêcha pas d'être animé, plein de retournements de situations et de surprises comme il se doit dans tout bon grandeur-nature.

La hiérarchie du lycée (proviseur) et du rectorat ont apporté leur entier soutien (logistique et financier) à ce projet. Seuls un ou deux professeurs chagrins ont envoyé une lettre à l'Inspecteur d'Académie pour se plaindre que «dans ce lycée, on joue, on ne travaille plus sérieusement». Comme quoi il n'y a pas besoin de croire au fantastique pour constater que les momies sont parmi nous.

Les personnes désireuses de se renseigner sur cette révolution éducative peuvent contacter le Club Pythagore, Antenne de Provins, 4 rue d'Esternay, 77160 Provins.

VITRY

Provins

Un des moments forts du grandeur-nature fut la pendaison du responsable de l'assassinat du Vicomte de Provins, abattu en pleine assemblée d'un carreau d'arbalète en plein coeur. (Ces effets spéciaux furent réalisés avec le matériel prêté par Go Sports). Organisation: Paradoxes, 2 passage Flourens, 75017 Paris. Tél: (1) 40.12.28.60.

PROVINS

PROVINS

ECOLE DEPROVINS

ECOLE DEPROVINS

DERNIERE MINUTE

— Seules trois personnes ont résolu l'énigme de l'agenda du joueur 1988. ce sont Olivier Cabioch d'Aulnay sous Bois, Françoise Druon de Deuil la Barre et Sabine Zordan de Clichy. Un tirage au sort les départagera début octobre.

— La société Métal Magic organise un concours de peinture de figurines dont les trois premiers prix sont 319 figurines et l'ensemble des nouveautés sur les cinq prochaines années, 319 figurines, et 185 figurines. La date limite étant le 15 octobre, vous pouvez vous renseigner dans les boutiques spécialisées ou auprès de Transecom, 12 avenue des Morillons, Parc d'activités Les Doucettes, 95140 Garges-les-Gonesse.

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE

Juin, Jeu de Paume

Juillet à septembre, Jeux de rôle

Croc

● **Les maîtres de guerre** est un scénario pour Bitume à paraître à la rentrée. Le supplément **Acide Formique** sera quant à lui réédité.

● **Larmes de jalousie** est le nom du recueil de scénarios pour Animonde prévu pour septembre.

Dragon Radieux

● Le **numéro 1 de Hurlelune** (supplément au jeu Hurlements) devrait être disponible à l'heure où nous paraissons. Le numéro 2 est prévu pour le mois d'octobre.

● **La Saga d'Ellessiel**, campagne longtemps annoncée, sera publiée finalement sous la forme d'une nouvelle collection appelée *Chroniques de Trégor*, où les scénarios seront accompagnés d'aides de jeu.

● **L'Anashiva Reahna 2** (pour Empires & Dynasties) est disponible dès à présent.

ECG

● **Abraxas ou les Songes d'En Maalk** est le deuxième volume de la tétralogie de Marrouques. En d'autres termes, il s'agit d'un luxueux et prohibitif coffret proposant la suite du scénarium publié pour le jeu de rôle Laborinthus. Il contient onze photographies, un grand damier 7x7, six pions noir & blanc et une histoire. Prochaines parutions: **Nevimandra ou la Rime des Enchanteurs**, **Balduin ou la Guerre des Princes**, une nouvelle boîte pour Laborinthus: **Divinités, Fées et Catastrophes**. Aucune date de parution annoncée pour le moment.

Evasion Games

● Cette nouvelle société présentera en septembre un jeu d'aventure solitaire composé d'un livret de 80 pages et d'un plateau souple. Le titre: **Apprentis Sorcier**. Tous renseignements au (16) 40.08.20.90.

Hexagonal

● **Circus Imperium**, jeu de plateau, sera disponible fin septembre.

● La **traduction de Rolemaster** est prévue pour la fin novembre et reprendra les trois livrets de la nouvelle édition américaine.

Jeux Descartes

● **Cthulhu 90** sera là avant le mois d'août. Ainsi que **Goldfinger** (James Bond).

● **La Campagne Impériale** (Warhammer JdR) est disponible.

● **Les complexités du Complexe Alpha** est un scénario pour Paranoïa. Une erreur s'est produite dans la réalisation de la 2e édition de Paranoïa. Il manque

STRATEJEUX A DOMICILE...

13 rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
Tél 45 45 45 87
Métro : Porte d'Orléans

Figurines Citadel
Toutes les nouveautés de White Dwarf
Jeux de rôle
Jeux de plateau

Vente par correspondance
Vos commandes postées dès réception
Tarifs sur demande

... et à la BOUTIQUE bien sûr!

sept pouvoirs mutants. L'ordinateur va châtier les coupables et ordonner la publication d'un errata.

● **Opération Shantipole**, scénario pour Star Wars, est disponible.

● Aucune parution n'est plus prévue pour les gammes Légendes et Premières Légendes.

Ludodélire

● Eh oui, ce n'est ni un jeu de rôle ni un wargame (encore que certains assimilent jeu d'échecs et jeu de guerre) mais nous l'annonçons quand même dans CB. Donc, pulvérisant le record de France de retard de parution d'un jeu, **Tempête sur l'Echiquier**, de Pierre Cléquin et Bruno Faidutti, avec des dessins de Gérard Matthieu, est enfin en vente.

● **L'élixir de Haut-Rêve** est le nouveau Miroir des Terres Médianes, pour le jeu Rêve de Dragon. Les aides de jeu sont de nouvelles têtes, souffles et queues de dragon.

Oriflam

● **Genertela**, le premier volume du monde de Glorantha devrait être en boutique. C'est un livre de 160 pages avec une carte en couleur de 80 x 50 cm.

● **L'île brisée**, pour Hawkmoon, paraîtra début septembre.

Schmidt France

● La boîte **Maîtres d'Armes n° 2** pour l'Œil Noir est disponible (voir Têtes d'affiche). Deux nouveaux scénarios sont parus: *La Faucille Noire* (aventure solo de niveau 1 à 4) et *Rage Noire* (aventures à Havena de niveau 3 à 7).

● Les gammes Marvel et Chill ne sont pas arrêtées mais simplement «ralenties».

Siroz Productions

● **L'écran pour Whog Shrog** est disponible. Il contient un livret de huit pages présentant une escouade de Whog Shrog spécialisés (Doc Shrog, Tech Shrog, etc.). En octobre, **Metal Fantasy** (une extension) présentera la zone de l'archipel et des robots.

● **Berlin XVIII** va être réédité en hard-back pour septembre, au moment où paraîtra la première extension pour ce jeu: **Marxmen 12.35.**

● **L'écran pour Athanor** est disponible. Il contient un scénario de douze pages: *Les rêves de Merlin*. Prochaine parution prévue: un livret décrivant Venise et les Compagnons de Janus pour début novembre.

Transecom

● **La traduction du Manuel des joueurs 2e édition** est légèrement retardée, car il a fallu corriger les erreurs de la version américaine. Précisons donc qu'officiellement pour le *backstab*, on ajoute les bonus de Force et de magie après la multiplication des dégâts de l'arme. La table d'ajustement des réactions raciales qui avait disparu de l'édition américaine n'ayant pas été retrouvée, elle risque de manquer aussi dans l'édition française.
Enfin, les feet (30,48 cm) seront traduits en pieds (de 30 cm) et les yards (0,914 m) seront traduits en pas (de 90 cm). Dans la précédente traduction, on avait fait l'approximation 1 yard = 1 m et on avait traduit en mètres.

MADE IN AILLEURS

Avalon Hill

● **Hollow Legions** est une nouvelle gamette ASL consacrée à l'armée italienne.

● Une **nouvelle carte pour Civilization** est disponible. Elle permet d'étendre l'aire de jeu de l'Espagne au sud de l'Angleterre en passant par la Gaule.

Fire and Movement

● Ce magazine reparaît après plusieurs mois d'interruption due au rachat du titre par les éditeurs de The Wargamer. On trouvera dans le n° 59 la présentation des jeux suivants: Shot & Shell, Open Fire, Tokyo Express, In their quiet fields, Partisan et West of Alamein; ainsi que quelques articles «magazine» intéressants.

Game Research/Design

● Cette firme édite de nombreuses et excellentes aides de jeu officielles pour la série Europa et publie le fanzine *The Europa Newsletter*. Elle vient aussi d'éditer **The Urals**, un supplément de cartes et de pions pour les jeux «front russe» de la série, et un supplément guerre d'Espagne. Pour les contacter: GR/D, c/o Winston Hamilton, 1309 West, Grinnell IA 50112, USA.

FASA

● **War Book part II** raconte les 2e et 3e années de la IVe guerre de Succession de BattleTech. En septembre, **Armored Assault** rajoute un élément dans sa gamme en proposant de jouer l'infanterie (les hommes de troupes qui se font écraser par les robots, quoi!).

● **The second ACR** est un recueil de scénarios pour Renegade Legion. **Leviathan**, le jeu pour les vaisseaux géants est disponible.

FGU

● Pas de nouveauté pour le moment, mais les jeux qui étaient indisponibles sont à nouveau au catalogue.

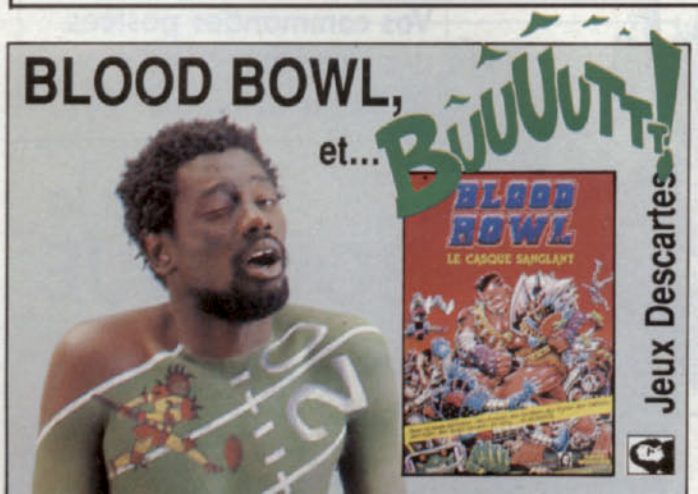
Games Workshop

● Judge Dredd est réédité en hard-back, tandis que RuneQuest est édité en soft-back. Comprenne qui pourra.

● **Dungeon Bowl** est une extension pour Blood Bowl peu intéressante et chère, alors que **Star Players** (voir Têtes d'affiche) propose de nouvelles règles.

GDW

● **Europa**: Fire in the east sera réédité en août, Marita Merkur à l'automne et



Second front en janvier 90. Les autres titres seront réédités au rythme d'environ deux-trois jeux par an pendant quatre ans.

● **Team Nato**, la suite de Team Yankee, devrait être parue et comprendre des pions pour différentes armées de l'OTAN.

● Une **nouvelle version de Assault** est prévue pour octobre.

General

● Le n°25, vol. 3 est paru. Il contient un dossier sur Patton's Best, le jeu de chars en solitaire, ainsi que des articles sur Stalingrad, ASL, Panzerblitz/Leader, Panzergruppe Guderian et Bulge.

ICE

● La **deuxième édition de Rolemaster** est en cours et reprendra les livrets Character Law, Spell Law, Arm Law & Claw law. Parutions en août, septembre et octobre.

● *Demon of the burning night* et *Star Crown Empire and Sea of Fate* sont deux campagnes pour **Shadow World** (voir Têtes d'affiche). La première est disponible, la seconde va bientôt paraître. En ce qui concerne les aventures, vous pouvez jouer avec *Tales of the Loremaster* (Book one) et *The ogrillon horror*.

Steve Jackson Games

● Le **Car Wars Compendium** est le recueil en un seul volume de toutes les règles du jeu de combat automobile.

● **GURPS Supers** (des super-héros dans notre monde actuel) et **GURPS Witch World** (d'après les romans non traduits en français d'Andre Norton) sont disponibles.

Strategy & Tactics

● Depuis quelques numéros les wargames en encart de ce magazine ont tendance à être simples (6 pages de règles), faciles à jouer, et consacrés à des thèmes très originaux. Le dernier simule ainsi la guerre américano-mexicaine de 1846-47, avec le siège de Fort Alamo, la prise de Mexico par les troupes US, où s'illustrèrent les célèbres Davy Crockett, Jim Bowie, Santa Anna, etc. Côté histoire militaire, ce numéro comprend des articles sur le débarquement de Normandie, la guerre navale dans l'Atlantique en 1940, etc.

Talsorian Games

● **Solo of Fortune** est un scénario pour Cyberpunk.

● **Vessel Compendium 2**, le catalogue de vaisseaux pour Star Strike est disponible. Le n°3 ne devrait plus tarder.

Mayfair Games

● Les jeux de cette compagnie vont être plus faciles à trouver car ils sont maintenant régulièrement importés par Hexagonal.

● Une **nouvelle édition de DC Heroes** est en préparation pour septembre. Au même moment paraîtra **Batman RPG** (sans doute pour profiter de la sortie du film aux USA).

● De nombreuses extensions sont parues pour **City-State of the Invincible Overlord**. Chacune présente un district de ce grand état et propose une aventure. Vous pouvez donc vous procurer *Raiders of Ironrock*, *Wraith of Derric's Deep*, *The Haunt*, *Deception at Dasa* et *Betrayal at Bogwater*.

TSR

● Les **Gazetteer 9, 10 et 11** sont disponibles. *The Minrothad Guilds* concerne les marchands marins, *The Republic of Darokin* les marchands terrestres et *The Orcs of Thar* vous apprendra tout pour incarner un orque, un ogre ou un gobelin.

● Le **Dungeon Master's Guide 2e édition** est disponible (voir Têtes d'affiche).

Victory Games

● Deux nouveaux «Fleet» sont en préparation. Le premier, **5th Fleet**, aura pour théâtre l'océan indien.

West End Games

● **The Computer always shoot twice** est un recueil des deux aventures *Orcbusters* et *Send in the clones*, réactualisés pour la 2e édition de Paranoïa.

IMPORT DIRECT DES U.S.A.

D.M.G. 2e édition	155 F.
Player 2e édition	165 F.
Monster Compendium	165 F.
Art of Dragonlance	130 F.
Art of D&D	130 F.
Calendrier TSR 90	75 F.
Cyberpunk	170 F.
Scénario Cyberpunk	80 F.
Jorune	230 F.
Earth Tech Jorune	75 F.
Ardoth	70 F.
Burdoth	70 F.
Ars Magica	N.C.
Supplément Ars Magica	N.C.
Imperium Romanum II	260 F.
Air Cav	180 F.
Wellington Victory	275 F.
R.A.F.	180 F.

Tous nos jeux sont disponibles
Livraison immédiate et
GRATUITE
(par poste en urgent)
Tél: (16) 66.76.20.04.

Renvoyer ce bon et votre commande accompagnés de votre règlement par chèque ou mandat à:
LA VOUIVRE
7, rue des Marchands - 30000 NIMES
(attention ces jeux sont en anglais)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code Postal ..... Tél. .....

IL VOUS LA FAUT

CARTE DE FIDELITE DES BOUTIQUES PILOTES

JEUX DESCARTES

Nom: LAMBERT
Prénom: ALAIN
Adresse: 24 rue de la poste
Code: 75015 Ville: PARIS

Carte valable jusqu'au: 01 05 90

Faites valider cette carte pour tout achat supérieur à 50 fr.. Un chèque cadeau de 100 francs vous sera remis lorsque le total des montants reportés au verso de carte sera supérieur à 1000 francs. Cette carte est strictement personnelle. Une même personne peut cumuler plusieurs cartes.

CARTE NUMERO: 1023

40 rue des Ecoles
75005 PARIS
✆ 43 26 79 83

6 rue Meissonier
75017 PARIS
✆ 42 27 50 09

15 rue Montalivet
75008 PARIS
✆ 42 65 28 53

13 rue des Remparts d'Ainay
69002 LYON
✆ 78 37 75 94

NOUVELLES DE LA PRESSE

● Nos confrères du **Dragon Radieux** sont en retard pour leur numéro de juillet... qui ne paraîtra qu'en septembre. Mais c'est pour la bonne cause puisqu'à partir de cette date vous pourrez vous procurer ce magazine en kiosque. Bienvenue au club...

● Tatou n°3 sera dans vos boutiques préférées au début août.

● Notre confrère **Jeux & Stratégie** ne va plus paraître. Le n° 60 juillet/août est donc le dernier de ce magazine qui avait fait découvrir à une bonne partie de la France les jeux de réflexion, les wargames, les jeux de rôle et bien d'autres encore... Il n'y a plus d'organe «grand public» pour notre loisir et nous ne pouvons que le déplorer. Dur, dur...

● **Chroniques d'Outre-Monde** n°16 est en kiosque, avec un lapin comme mascotte. Sans doute un hommage au temps où ce rongeur était notre animal fétiche, montre à la main et criant «je suis en retard, je suis en retard...». Vu les conditions précaires de réalisation de ce numéro, il n'est pas possible de juger vraiment de ce que va devenir ce titre. Pour le moment, il ne semble pas se différencier beaucoup de Casus dans les critiques et les scénarios «à la mode lapin» sont plus humoristiques que jouables. Est-ce un coup de ce lapin qui fait que lorsqu'on se connecte sur 36 15 NEW*COM on débarque dans une messagerie rose où on nous propose des numéros de téléphone pornographique? Espérons que ce dérapage va être bientôt rectifié.

clubs

■ **Dunkerque.** *Les Chevaliers Héraldiques* se réunissent les samedis après-midi pour jouer aux wargames, jeux de rôle et jeux de plateau. Adresse: MJC de Dunkerque, 43 rue du docteur Louis Lemoine. Tél: (16) 28.66.47.89.

■ **Esserts-Blay.** *Les Seigneurs de la Vallée* se réunissent les samedis à partir de 20 h à la mairie d'Esserts-Blay pour jouer à AD&D, Hawkmoon, JB 007, Star Wars et JRTM. Tél: Jean-François Vicini (16) 79.89.65.03.

■ **France.** *La guilde des Maîtres* se propose de faciliter la communication entre MJ et joueurs. Pour cela, elle publie un zine, organise des concours et des bourses de scénarios. Les nouveaux adhérents reçoivent au choix un Koros, Silrine, Berlin XVIII ou Mega II. Tous renseignements complémentaires auprès de La guilde des Maîtres, Jérôme Savidan, 7 rue Alsace-Lorraine, 02290 Osly-Courtil. Tél: Jean-Baptiste au (16) 23.55.76.72.

■ **Herbley.** Le *K.G.B.* (Killers of Gros Bill) vous propose de jouer les vendredis soir et samedis après-midi à Cthulhu, AD&D, Stormbringer, etc. Adresse: MJC d'Herbley, 5 chemin de Montigny, 95220 Herbley.

■ **Lille.** *Les Arpenteurs de Rêves* vous proposent de jouer à AD&D, Cthulhu, Bushido, Villain & Vigilantes, Space Opera, Stormbringer, Car Wars, Blood Bowl, Paranoïa, RuneQuest, etc. Adresse: 11 rue de Cassel, 59000 Lille. Tél: (16) 20.93.70.43.

■ **Orléans.** Jeux de plateau, jeux de rôle, wargames et grandeur-natures. Rendez-vous tous les samedis à partir de 14 h à la Maison des Associations, rue Ste Catherine, 45000 Orléans.

■ **Paris.** *L'AJHIS* (Association pour les Jeux d'Histoire et de Simulation) change de locaux et s'installe au 30 rue Pouchet, 75117 Paris. M° Brochant. Pour tous renseignements contactez J.B. Dreyfus au (1) 34.17.64.92 (horaires variables, entre 9 h et 23 h).

■ **Roncq.** *Les Seigneurs Gris* jouent les samedis après-midi à la Maison des Associations, 40 rue Henri Barbusse, 59223 Roncq. Tél: (16) 20.46.57.64.

■ **Sud-Est.** La *Fédération du Sud-Est Ludique* est née. Elle comprend les clubs et associations suivants: Le Troll Bossu (Roanne), Coups Critiques (Taluyers), Les Paladins des Traboules (Lyon), Warg's (Lyon), L'Anneau de Salut (Foy-les-Lyon), Rêves de Titan (Bron), Hexagone Bizonthin (Chalezeule), Les Innommables (Saint-Claude), GAEL (Lyon), Game Over (Lyon), Les Maîtres d'Armes (Ecully), Les Incorruptibles d'Aix (Aix-en-Provence), CLUJI (Villeurbanne), RAJR (Lyon). Tous renseignements auprès du Troll Bossu, FMJT, 27 rue Chassain de la Plasse, 42300 Roanne.

■ **Verlin.** *La Compagnie des Hérauts de l'IMaginERE* a créé l'association *Chimère* pour organiser des grandeurs-natures. Renseignements à l'Ecole Maternelle, 89330 Verlin. Tél: Catherine Préau au (16) 86.91.19.22.

boutiques

AIX-EN-PROVENCE

La caverne de l'elfe noir est une nouvelle boutique située au 5 rue de l'Annonciade, 13100 Aix-en-Provence. Tél: (16) 42.26.91.46.

PARIS

La boutique *Temps Libre* sera fermée du 16 juillet au mercredi 8 août au matin.

Nous aidons nos lecteurs

Un de nos lecteurs souhaite réaliser pour son fanzine un numéro spécial Lovecraft et nous demande quelques renseignements. Nous sommes heureux de les lui fournir.

● **Au sujet du mythique numéro des *Cahiers de l'Herne*** consacrés à Lovecraft. Saches que ce livre de 390 pages a été publié en 1969 à près de 3000 exemplaires, dont peu sont encore trouvables. Heureusement, les Editions de l'Herne ont réédité leur ouvrage en 1984 , il est donc disponible pour le prix modique de 240 F par l'intermédiaire de tout bon libraire. Si tu veux utiliser des articles ou publier une des nouvelles parues dans ce livre, il faut que tu contactes l'éditeur: Editions de l'Herne, 41 rue de Verneuil, 75007 Paris. Quoiqu'il en soit, même pour une publication «gratuite», il te faudra citer l'éditeur et le nom de l'auteur de l'article ou du traducteur de la nouvelle.

● **Tu cherches des articles étrangers à traduire**. Nous pouvons te signaler trois articles qui nous semblent intéressants, tous parus dans le magazine anglais White Dwarf (attention, ils sont peut-être difficiles à trouver):

— *Haunters of the Dark* (WD 67): ou comment intégrer dans ton jeu favori spectres et fantômes, avec tous leurs pouvoirs.

— *Free the spirit* (WD 68): suite du précédent, avec la pratique de l'exorcisme.

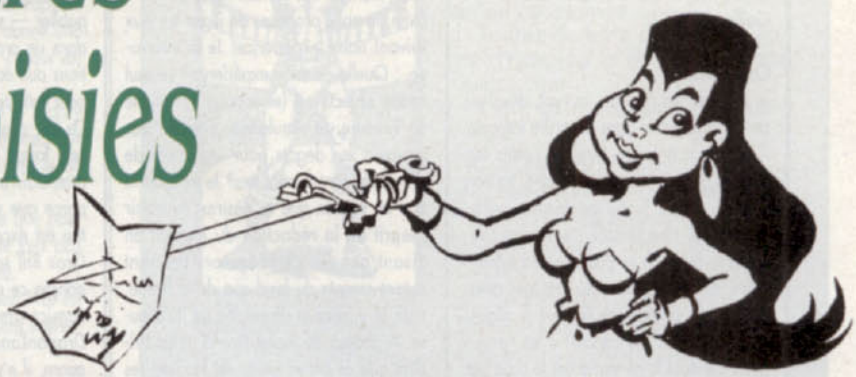
— Gentlemen and Players (WD 74): deux nouveaux personnages pour jouer dans l'Angleterre des années 20. Attention: ils ont été repris dans le supplément anglais *Green and Pleasant Land* pour Call of Cthulhu, publié par Games Worshop.

Quoiqu'il en soit, ici aussi il faut demander la permission aux auteurs anglais, leur verser un droit de publication et signaler leur nom ainsi que le fait qu'il s'agit d'une traduction.

● **Tu veux utiliser les dessins de grands noms de la bande dessinée** pour illustrer ton fanzine. Bien que difficiles à joindre, ils sont en général prêts à te laisser réutiliser gratuitement leurs dessins pourvu que tu leur en demande l'autorisation, que tu signales leur nom et que ton fanzine ne soit pas vendu trop cher ou à un trop grand nombre d'exemplaires.

Voilà, nous te souhaitons bonne chance dans ton entreprise. Il n'y a pas de doute que si tu la mènes sérieusement et honnêtement, elle aboutisse et fasse plaisir à tous les vrais fans de Lovecraft. ■

Lettres choisies



Ce mois-ci, vos lettres nous ont placé devant un cruel dilemme. Elles sont en effet de plus en plus nombreuses mais surtout, de plus en plus longues. En dehors du choix difficile des lettres «choisies» il a été indispensable de couper aussi à l'intérieur de vos missives.
Comme nous disposons d'un tronçonneur en chef à la rédaction, il a été décidé que cette fois-ci ce serait au Barbare Déchaîné de faire à la fois les coupes et les réponses .
Ecrivez-nous encore, nous lisons absolument toutes vos lettres avec intérêt.
Annabella Belli

Cher Joe Casus et Annabella Belli...
...Je crois qu'il est aussi important pour une revue comme Casus Belli, d'informer correctement son public que de tenter d'aller au-delà de l'information, vers l'analyse et la confrontation des idées sur les jeux de simulation, en particulier les JdR. C'est une question de responsabilité individuelle que de s'y engager, et peut-être est-ce d'abord celle des lecteurs, car après tout c'est nous qui faisons vivre et évoluer ce marché.
Il y a en effet un ensemble de questions que je me pose lorsque j'observe des évolutions pour le moins curieuses parmi certains JdR à l'heure actuelle. A côté des jeux classiques qui poursuivent leur chemin tranquille (AD&D 2e édition par exemple), de nouveaux jeux apparaissent qui renvoient d'une manière très contrastée à deux façons d'appréhender le plaisir du jeu, très différentes l'une de l'autre me semble-t-il.
J'observe qu'il y a d'une part des jeux qui font la part belle aux idées, aux ambiances et aux sentiments. Ils respectent un ensemble de valeurs sur la vie, la relation aux autres, l'expérience intérieure; ils sont nourris à des sources d'inspiration très diverses, science-fiction spéculative, folklore, traditions initiatiques. Ce sont par exemple Animonde, Athanor, Hurlements, Laborinthus, sans oublier un précurseur comme Rêve de Dragon. Par commodité je qualifierais ces jeux d'«humanistes».
D'autre part je remarque qu'il existe des jeux qui privilégient la froideur technique, l'hyperréalisme et le grosbillisme. Ils célèbrent le culte des machines, ils font l'éloge de la force et des armes, l'autre y est considéré comme un ennemi ou un inférieur et l'individualité est à peine tolérée. Leur source d'inspiration est à peu de choses près celle d'une science-fiction qui identifie au premier degré l'aventure au militarisme et qui n'a pas décollé du niveau des «pulps» les plus vulgaires des années vingt/trente. Ce sont par exemple Cyborg commando, Judge Dredd, MechWarriors (et la gamme BattleTech), Warhammer 40.000, Whog Shrog. Certains de ces jeux sont d'ailleurs à la limite du jeu de rôle, du jeu de plateau et du wargame. Comme le dit très bien Pierre Lejoyeux dans son excellente présentation de BattleTech in CB 51: «le jeu de rôle d'un pion de wargame».
Pourtant ces jeux que je qualifierais d'«anti-humanistes», connaissent un succès indéniable surtout dans le pays anglo-saxons (remarquons au passage que les jeux «humanistes» que j'ai cités sont tous français ou d'origine francophone, mais cela n'est pas voulu de ma part): il doit donc y avoir de bonnes raison à cela, en dépit de la stéréotypie de leur imaginaire.
En dépit? Voire... peut-être très paradoxalement à cause de cette mécanisation de l'être qui fait justement du joueur un pion aveugle autorisé à tuer et à tuer encore et dont le nom «claque au vent de la destruction comme un étendard funeste» (Whog Shrog). Ce dernier jeu est d'ailleurs assez étonnant: le joueur y accumule des «Points d'Humanité» (rires) au fur et à mesure que son expérience des massacres augmente, jusqu'à ce qu'il abandonne la profession de tueur, mais à ce moment-là il ne joue plus à Whog Shrog. Moralité: voilà un jeu typiquement pervers qui amusera certainement les amateurs de «role-playing alternatif». Plus grave en fait: on a l'exemple d'un jeu de rôle qui tue le rôle.
La stéréotypie de cet imaginaire guerrier avec ses horizons embrasés et son parfum de mort exerce fort probablement une puissante fascination car ses images plongent dans nos sentiments les plus archaïques, toute-puissance et haine. Mais il est évident aussi qu'on pourra toujours retrouver ces sentiments dans n'importe quel JdR aussi policé et «civilisé» soit-il, car cela est d'abord du ressort du joueur. Qui d'entre nous n'a pas ressenti au moins une fois ce plaisir trouble lorsque nous nettoyons nos classiques donjons à tour de bras?
Ce que je veux dire c'est que nous atteignons avec ce style des JdR «anti-humanistes» à la limite qui nous fait douter du plaisir de jouer. C'est en cela que je n'hésite pas à dire que ce sont des jeux fascisants ou totalitaires car ils nous dépossèdent de notre désir pour nous asservir à l'Autorité Suprême (l'Empereur de Warhammer 40.000, le Boucher de l'Univers de Whog Shrog, les Familles de BattleTech etc.).
Quel est donc le plaisir du jeu? Comme le dit Philippe Hennaux (CB 49) il est «plus urgent de... le reproduire que de se poser de fines questions à ce sujet».
Je ne prétends pas jouer au moralisateur qui juge d'un JdR en fonction de ses préjugés culturels, mais il me semble que si le monde des jeux de simulation veut éviter que des gens mal informés fassent un amalgame entre des jeux très différents pour en tirer des conclusions inepte sur l'ensemble, il convient

d'exercer nous-mêmes une critique sans pitié qui soit établie d'après nos propres critères: notre expérience du jeu.
Je termine en laissant la parole au psychanalyste anglais Winnicotti: «C'est en jouant, et peut-être seulement quand il joue, que l'enfant ou l'adulte est libre de se montrer créatif» (Jeu et Réalité — Gallimard 1975).

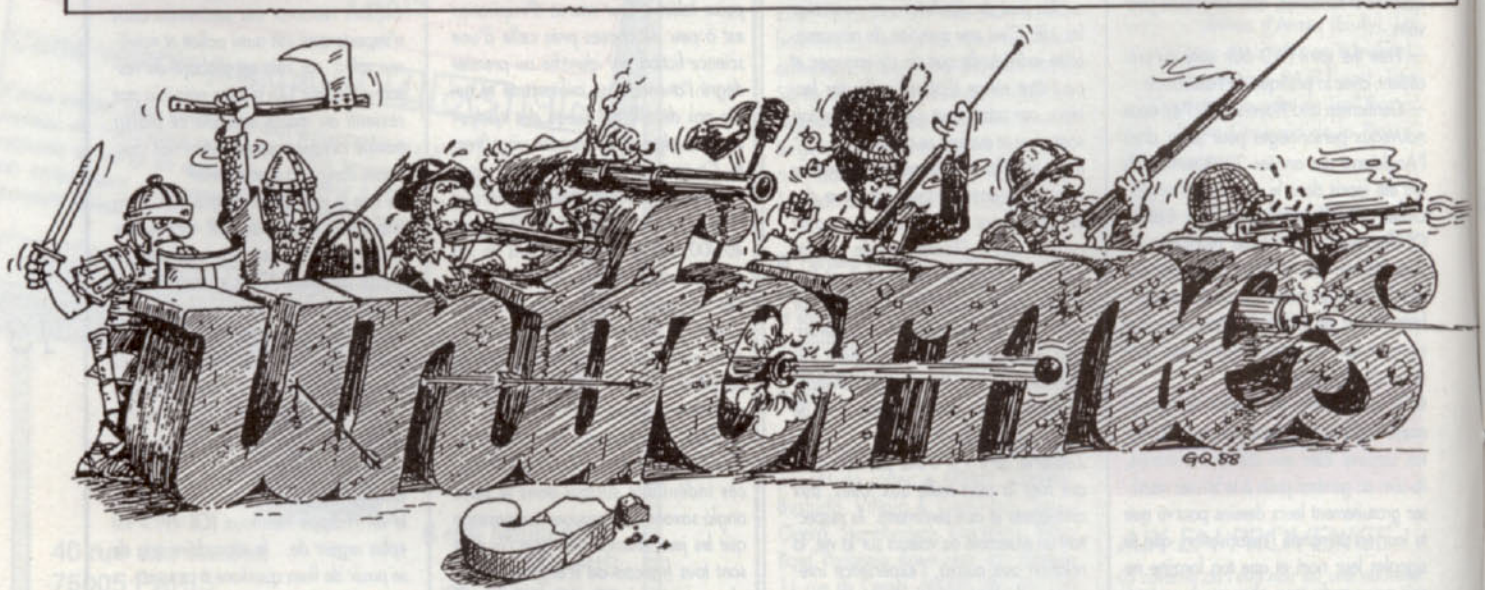
Cher Christo,
Je t'adore, ton discours se tient, développe ses arguments dans un ordre logique, il est facile à suivre. Bref, si j'étais ton prof de philo je te mettrais, allons, un bon 16/20. Enfin, jusqu'au dernier paragraphe qui me semble pêcher lourdement. Tu prétends ne pas jouer au moralisateur qui juge suivant ses préjugés culturels. Mais si! Non seulement tu juges, mais c'est bien par rapport à tes «préjugés». Ce dont tu as tout à fait le droit par ailleurs. Nous sommes en démocratie et tout le monde peut crier après les jeux «youpins», les jeux «nègres» ou les jeux «capitalistes petit-bourgeois». Tu as même le droit d'encenser ou d'abhorrer les jeux hyper-violents. Par contre, tu ne me retireras pas de l'idée que tu juges selon des «préjugés». Il y a des sociétés où les gens âgés n'ont plus que le droit de mourir, d'autres où le sacrifice humain était courant et leur vision des jeux moraux ou amoraux serait assez différente (un peu de prospective fiction: comment serait perçu dans certaines parties du monde un jeu de rôle sur l'islam au VIe siècle?). Il faut avoir le courage de ses opinions. Si tu es pour la liberté, la démocratie, l'humanisme contre la violence et l'arbitraire hé bien, assume-le! Et prétends jouer au moralisateur. La bataille pour l'amour et la fraternité ne doit pas être tiède, même si elle est non-violente.
Enfin, tu nous proposes de juger les jeux suivant notre expérience! Je m'interroge... Quelle est cette expérience? Le seul critère objectif est (et encore) la validité du système de simulation. Comme par exemple: les dégâts pour une chute de six mètres sont-ils réalistes? Je ne crois ni que ce soit ce que tu désires, ni trahir l'esprit de la rédaction du journal en disant que les chroniqueurs tiennent autant compte du fond que de la forme, mais là encore la démarche est insidieuse. A propos de Judge Dredd, il est évident que ce brave judge est fasciste, les auteurs et les dessinateurs de la BD étant les premiers à le reconnaître. Mais les joueurs vont-ils le pratiquer au premier ou au deuxième degré?
Voilà, j'ai peut-être été un peu sec mais je ne pense pas que certains privilèges aient été abolis le 4 août 1789 sans un certain militantisme, non?
Amitiés polémiques et barbaresques.

Matthieu Merlet. Brest.
Je n'écris d'habitude jamais aux magazines mais lorsque j'ai lu dans le numéro 51 que «Le signe des Ténèbres» de Ledroit et Froideval était selon vous trop ouvertement dédié à AD&D j'ai bondi sur ma plume. N'ayez crainte cependant, ce n'est pas une lettre de reproches, la généreuse publicité du numéro précédent rachète ce commentaire assassin. En fait c'est simplement pour vous demander de publier — si brièvement que ce soit — dans un prochain numéro, mes félicitations aux éditions Zenda et aux auteurs pour cette publication.
De fait, c'est une BD dédiée à AD&D, et cela faisait bien longtemps que l'on en attendait une! Si je l'aime tant c'est parce que ses auteurs ont visé juste: le ton est excellent car les gags du style Gros Bill sont à une bonne partie de donjon ce que le manichéisme est aux comics américains (à propos la BD DragonLance est nulle dans le même genre, il n'y a donc pas de concurrence), on n'apprécie que les choses que l'on connaît! Et la saga de Wismerhill foisonne de ces gags bien trouvés (ex: le coup du lapin p. 4). De plus le dessin est séduisant (les armures et visions de foule surtout) et le scénario pour être habituel n'en est pas moins intéressant, d'autant plus que le monde de Wismerhill change de ces donjons où l'on trouve un orque à chaque coin de couloir. Longue vie donc à Wismerhill et à ses compagnons!
P.S.: Pourriez-vous vous arranger avec les auteurs de cet album afin que soient publiées les fiches des autres personnages de cette saga (même ceux morts dans ce numéro)? Ce serait à votre avantage à tous deux car ce serait une bonne publicité pour Zenda et d'un autre côté les fans de Wismerhill se rueraient sur vos numéros. Réfléchissez-y.

Cher Matthieu,
Je t'aime d'un amour fou! Depuis le temps qu'on me serinait les oreilles avec les rôlistes qui étaient tous devenus intellectuels, qui n'acceptaient que des jeux ou des scénarios compliqués, tu me prouves que nous avons encore des lecteurs qui aiment simplement s'amuser. Ne crois pas que je me moque de toi, au contraire. Il est sain de se rappeler que le jeu de rôle est aussi un jeu. Quant au sujet des fiches de personnages, le sujet est à étudier, mais pourquoi ne les ferais-tu pas en attendant? Prends ton Manuel des Joueurs et ton Guide du Maître de Donjon, puis regarde attentivement la BD, tu devrais arriver à les réaliser toi-même. Par exemple, Wismerhill a des capacités psioniques assez élevées (120 en attaque et en défense m'a révélé Marcela-Froideval)... Voilà, à toi de jouer...
Je te donne une amicale claque dans le dos. Bien à toi.
Le Barbare.

Christophe Le Quellec. Lorient.
C'est la deuxième fois que je prends la plume pour vous écrire mais cette fois-ci

VOUS PRATIQUEZ LE JEU DE GUERRE ?



Vous voulez en savoir plus sur toutes les époques ?

Un seul choix : LES ARMÉES DE L'HISTOIRE uniformes

71, rue Desnouettes 75015 Paris 48.28.40.58

je vais plutôt tenter une étude du dernier Casus, le n° 51 point par point et avec des remarques j'espère judicieuses...

...Réponse à D. Guiserix: si il y a peu de fanzines spécialisés c'est que les spécialistes sont dispersés en France, je me vois mal créer, gérer et vendre un fanzine sur Jorune que j'aime beaucoup (Guiserix aussi j'espère). Petite remarque: pourra-t-on un jour voir la tête des rédacteurs, Didier Guiserix ressemble-t-il à Schwarzenegger, à De Vito (bien qu'un film ait voulu démontrer qu'ils sont jumeaux!), ou à Woody Allen?

La critique Hurlements: ici se pose un problème. J'ai eu l'occasion de lire les règles de Hurlements et j'ai été très déçu, cela aurait pu être un très bon JdR mais c'est seulement un très bon supplément pour le JdR. Pourquoi?

- *Il n'y a pas ou presque de règles,*
- *Le MJ devient un maître arbitraire (voir article de D. Gerfaud dans CB n° 50),*
- *Le système de combat est débile et je pèse mes mots, l'exemple de T. Lhomme est là pour le démontrer,*
- *Comment mettre tous les éléments de façon technique?*
- *Les «nouvelles» ne sont que du remplissage! (pourquoi écrire si grand d'abord!),*
- *Comment pourrait-on faire des bugs sur des règles inexistantes (mais si, ils l'ont fait, cf p. 17),*

Ma conclusion: c'est un bon complément avec de bons scénarios mais le reste est à jeter car je joue très souvent avec des joueurs exigeants qui ne se contentent pas de décisions arbitraires du MJ ou d'approximation.

— L'aide de jeu est inutile. Pourquoi pas une aide de jeu sur la culture des céréales au moyen âge dans le midi de la France? Ou un article sur le canard garou?

— Le scénario est bien et se passe de plus en Bretagne, vive la Bretagne! (sur un air connu), il pourra faire après adaptation un bon scénario pour un jeu classique, la lycanthropie n'y apporte rien!

L'article sur Darksword Adventures est bien mais un peu court et je propose la création d'une rubrique du spécialiste sur des jeux peu connus, anciens, peu pratiqués (Psi world, Chivalry & Sorcery, Palladium RPG par exemple).

Athanor, lorsque j'ai su que Rosenthal allait sortir un jeu de rôle, j'ai eu peur, en effet je connaissais l'auteur par l'article sur la Compagnie des Glaces (non mon écriture ne tremble pas de colère!), le JdR Simulacres et surtout par les critiques sur AD&D dont il semblait être un spécialiste. Enfin, une critique de CB sur un JdR de l'un des rédacteurs me semblait douteuse! mais ô surprise le thème me satisfait (j'ai bien aimé Le dieu venu du Centaure de P.K. Dick), le traitement aussi avec des innovations et surtout complet (cf. ma critique sur Hurlements). Athanor est donc pour moi une découverte et une heureuse surprise. Je pense donc rapidement l'acheter, enfin quand j'en aurai les moyens c'est-à-dire fin juin normalement. Alors la critique de Foussat semble totalement tomber à plat, et on a l'impression qu'elle est là seulement pour se donner bonne conscience.

— L'aide de jeu est sympathique et pas seulement pour Athanor.

— Le scénario est moyen par rapport aux possibilités du jeu mais donne une bonne idée de l'ambiance, ce qui est son but.

L'article sur Midway, Flat Top et Victory in the Pacific est intéressant même pour des nouveaux wargameurs et évite le ton «scientifique» de mise.

Pacific War: même remarque que pour l'article précédent, je ne me suis pas endormi au bout de la 3e ligne.

Au contraire l'article sur Korean War est fatigant au possible et ne pourra intéresser que les «spécialistes».

Cher Christophe,

Excuse-nous tout d'abord d'avoir abondamment taillé dans ton texte, mais tu comprendras que tes cinq pages ne pouvaient pas passer en intégralité. Le point sur lequel je voudrais revenir est ta comparaison entre les deux Epreuves du feu. Il se trouve que j'ai lu attentivement les règles des deux jeux (hé oui, ça m'arrive à moi aussi) et que j'ai même largement suivi la réalisation des deux articles, donnant de sévères coups de fouet aux rédacteurs récalcitrants.

Tout d'abord, contrairement au reste de ta lettre, tu critiques les jeux et non plus notre journal. Car finalement, et nous en sommes heureux, tu ne critiques pas l'article de Tristan Lhomme mais le jeu Hurlements, que tu as acheté. Fort bien, il est bon que chacun se forge une opinion et puisse la faire partager. Notons pour le moment que tu reproches à Hurlements son manque de règles, et que tu ne fais pas de commentaires sur son univers.

En ce qui concerne l'aide de jeu, tu me vois désolé de ton étroitesse de vue. Les personnages de Hurlements vivent 24h/24 dans leur caravane, et celle-ci n'est nulle part décrite dans les règles. Or, après avoir interrogé de nombreux joueurs, nous nous sommes aperçus que très peu savaient à quoi ressemblait vraiment une roulotte du XIe siècle. La plupart l'imaginaient comme un chariot du far-west et plus nombreux encore, comme celle des gitans du XIXe siècle. Cette aide de jeu n'a pas été proposée par les auteurs, elle a été commandée par la rédaction après de nombreuses propositions.

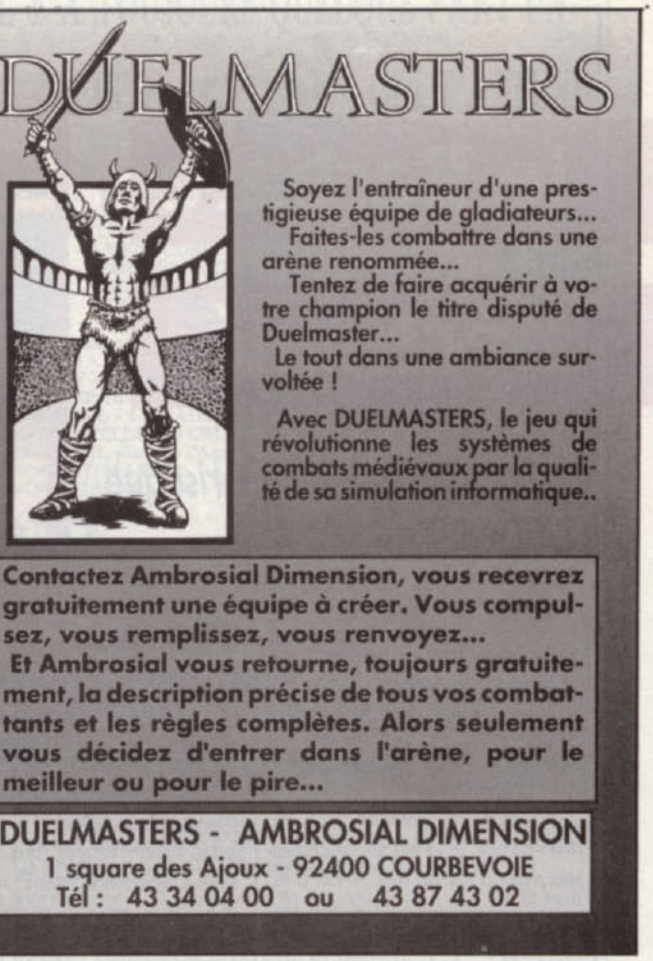
Le scénario te semble bon et tu veux le faire jouer avec un autre système. Bravo! Tu sais au moins adapter des idées. Mais les événements seront sans doute différents dans un monde plus réaliste que celui d'Hurlements où les personnages peuvent évoluer parmi les «méchants» sans être repérés. Car qui se méfierait du gentil chien qui vient se frotter à vos jambes?

Mais venons-en à Athanor, dont tu fais aussi une critique assez détaillée alors que tu ne possèdes pas le jeu. Finalement, le procédé est un peu gros, tu compares les deux jeux en disant que l'un des systèmes est complet au contraire de l'autre. Bien sûr notre rédacteur a lu attentivement Athanor et a essayé d'en montrer le plus de facettes possibles. Le thème te plaît mais tu ne parles pas de celui d'Hurlements et finalement, tu ne sais pas si ce thème qui t'est si cher est correctement traité dans Athanor. Il faudra quand même un jour que nos lecteurs comprennent que nous n'avons pas la science infuse (même moi en te répondant) et surtout qu'une critique de jeu de rôle est éminemment subjective. Alors oui, tu peux penser, après nous avoir lu, que l'un des jeux semble mieux te convenir que l'autre, mais ne compare pas une critique faite par un autre et une étude que tu as fait toi-même. Communique nous donc ta critique d'Athanor (si tu l'achètes finalement) quand tu l'auras étudié de la même façon que Hurlements.

Je suis sévère d'accord, et c'est vrai que tu as fait l'effort de nous écrire de façon sensée, mais c'est comme si on donnait son avis sur la fin de 2001 Odyssée de l'Espace sans avoir ni vu le film ni lu le livre, mais juste consulté une courte critique.

A part ça, oui le scénario Athanor était un peu faible. On essayera d'en passer un meilleur une prochaine fois. Et aussi de rendre les articles de wargame plus lisibles. Ah oui, j'allais oublier: si tu regardes attentivement de vieux numéros de Casus, tu pourras y trouver des photos de notre rédac'chef adoré. Bonne chasse.

Sans rancune, ton Barbare Déchaîné. ■



le Barbare Déchaîné

sub-magazine humeuristique

SOUS-CULTURE

Hello heureux tronçonnables! Juste un p'tit mot en passant puisque ce mois-ci j'ai décidé de m'occuper du courrier des lecteurs.

Ainsi donc, un dimanche fleuri du mois de juin, je vis sur des affichettes ces mots lourds de sens: «Non à la sous-culture des médias». Ah! Me disais-je, enfin des gens conscients de la Voie de la Vertu et de la Culture, prêts à défendre contre vents et marée la Gloire du Boudin, du Vin Rouge et de la Pétanque réunis. Or, ne voilà-t-il pas que la photographie incluse à la susnommée affiche (et néanmoins électorale) montrait un chanteur de ce genre de musique que l'on nomme «hard-rock», une chanteuse d'origine canadienne aux paroles Libertines et des dessins pour enfants Crades. Bref, pas de quoi fouetter un chat! Et même je m'interroge, pourquoi ne pas y avoir inclus le cinéma de science-fiction, la bande dessinée et le jeu de rôle. Nous aussi nous voulons être la sous-culture des médias et vendre autant d'exemplaires de Casus Belli que ces vedettes! En fait, je crois avoir compris qui étaient ces gens-là. Sous prétexte de sauver l'Occident, ils veulent en fait saper notre Foi et nos Convictions. Car après tout, cette trilogie n'est-elle pas destinée à nous imposer de façon subliminale une nouvelle image de Joseph, Marie et Jésus! Heureusement, que votre Barbare était là pour découvrir le piège.

Quant au mois de juillet, ça m'étonnerais que la commémoration lui survive...

Le monstre est vivant!

Ça y est, notre serveur est ouvert! Il est encore un peu convalescent, mais il fonctionne et fonctionnera pendant toutes les vacances sans interruption.

Dans l'enfer télématique

Finalement, 36 15 CASUS a pu être remis en service dès la fin mai. Evidemment, pendant les premières semaines nous avons dû affronter toutes sortes de bugs immondes: coupures, rubriques bouleversées, effacements de mémoires. Mais nos télématiciens sont parvenus à les vaincre. Ces réglages et réparations de dernière heure ont cependant eu pour effet de retarder considérablement le programme que nous nous étions fixé et il faudra encore attendre jusqu'en septembre pour découvrir une messagerie entièrement remaniée et diverses nouvelles rubriques dont nous vous réservons la surprise. D'ici là, notre serveur peut déjà vous rendre quelques services...

Les petites annonces (PA)

Vous cherchez un jeu, un joueur ou un maître de jeu? Vous voulez revendre une partie de votre ludothèque ou trouver des partenaires pour monter un club? Pensez aux petites annonces 36 15 CASUS!

Plusieurs centaines de joueurs ont déjà opté pour cette solution. Chaque jour, de nouvelles petites annonces vous permettent de contacter des passionnés de tout l'Hexagone qui proposent des dizaines de jeux d'occasion ou qui désirent discuter avec d'autres personnes partagant leurs passions.

Beaucoup plus rapides que les petites annonces que nous publions dans les pages de CB, celles de 36 15 CASUS peuvent d'ores et déjà répondre à beaucoup de vos besoins.

Les boîtes aux lettres (BAL)

Faciles d'emploi, les boîtes aux lettres sont destinées à faciliter les relations entre correspondants habitants la France entière. Pour écrire à des joueurs qui pratiquent vos jeux favoris, rien de plus simple: créez votre propre BAL et consultez la liste des répondeurs; vous trouverez obli-

Les chroniques minitéliques de Joe Casus

gatoirement des «connectés» qui partagent vos goûts; il ne vous reste plus alors qu'à appuyer sur une touche de votre minitel pour leur envoyer une lettre!

La rédaction (RED)

La rubrique RED vous met en contact direct avec la rédaction de Casus Belli. Pendant toutes les vacances — et même le dimanche! — Joe et Annabella seront prêts à répondre aux questions que vous vous posez sur votre magazine favori. N'hésitez pas à nous faire part de vos critiques et de vos suggestions. Et si vous avez quelques compliments à nous adresser... n'hésitez pas non plus!

En RED, vous pouvez aussi consulter les réponses que nous avons déjà faites aux centaines de questions qui nous ont été posés ces derniers mois. Grâce à cette rubrique vous pouvez poser toutes les questions que vous avez toujours voulu poser, sans savoir à qui les poser...

Remarque: évitez cependant de poser des questions portant sur des règles de jeu, Joe et Annabella ne sont pas là pour ça!

Les tribunes (TRI)

En consultant les tribunes de CASUS, vous découvrirez les derniers «coups de gueule» du Barbare, le sommaire du numéro à venir et vous saurez tout sur nos projets.

Nous vous recommandons particulièrement de jeter un oeil à cette annexe télématique de Casus Belli que sont les «Autres tribunes» (également en rubrique TRI). Le célèbre Ermold le Noir vous y fait part de ses dernières aventures et vous pourrez aussi lire des conseils utiles sur l'art et la manière de nous proposer des scénarios «publiables» pour votre jeu favori. Nous pouvons déjà annoncer que Laurent Henninger, notre spécialiste wargame, tiendra très prochainement une tribune destinée aux simulateurs militaires. Restez en contact!

Les murs (JDR, WAR, JDP, FIG, HIS)

Que vous soyez fans de jeux de rôle, de wargames, de jeux de plateau, de figurines ou de jeu d'histoire avec figurines, vous trouverez un «mur» sur lequel vous pourrez communiquer vos états d'âme aux autres habitués de CASUS.

Les murs de CASUS fonctionnent un peu comme un «fanzine sur minitel». Vous devez donner un titre à chaque texte/article que vous écrivez. Ce texte ne sera accessible au public, qu'une fois que nous aurons vérifié sa conformité à la loi (il est interdit d'y mettre des numéros de téléphone). Son titre apparaîtra ensuite dans le «sommaire» du mur concerné et pourra être consulté par tous. Un vrai journal permanent!

Les nouveautés (NOU)

Dès que nous recevons un nouveau jeu ou un nouveau supplément, nous l'indiquons aussitôt dans cette rubrique. Vous y trouverez également le programme des publications de plusieurs éditeurs.

L'annuaire des clubs (CLU)

Plus de trois cents clubs de France et d'ailleurs sont répertoriés dans cet annuaire. Classé par région et par types de jeux pratiqués, c'est la solution idéale pour les joueurs isolés qui désirent vaincre leur solitude.

Si vous voulez inscrire votre club dans cet annuaire, laissez-nous votre adresse en BAL «Joe Casus», nous vous ferons parvenir un formulaire d'inscription.

Note: vous trouverez également les adresses de plusieurs dizaines de fanzines en tous genres dans l'annuaire des clubs.

Le calendrier (CAL)

Pour tout savoir sur ce qui se passe en France, tapez CAL + Envoi. Conventions, tournois, grandeur-natures... toutes les manifestations dont nous avons connaissance sont annoncées dans cette rubrique.

Note: si vous voulez annoncer vos manifs, laissez un petit mot en BAL «Joe Casus»...

Remerciements

La rédaction de 36 15 CASUS tient à remercier tous ceux qui nous ont écrit pour nous faire part de leurs conseils et de leurs desiderata concernant notre serveur.

N.D.L.R: à l'heure où nous mettons sous presse, les rubriques CAL et CLU sont pratiquement mises en place, il se peut qu'il y ait néanmoins un petit retard dans leur disponibilité.

IL Y A TOUJOURS QUELQUE PART UN SPECIALISTE SIROZ QUI T'ATTEND

PARIS ET REGION PARISIENNE

75001	**PARIS** - GAME'S, Forum des Halles	42.97.42.31
75004	**PARIS** - TEMPS LIBRE, 22 rue de Sévigné	42.74.06.31
75005	**PARIS** - L'OEUF CUBE, 24 rue Linné	45.87.28.83
75005	**PARIS** - JEUX DESCARTES, 40 rue desEcoles	43.26.79.83
75008	**PARIS** - JEUX DESCARTES, 15 rue Montalivet	42.65.28.53
75014	**PARIS** - STRATEJEUX, 13 rue Poirier de Narcay	45.45.45.87
75017	**PARIS** - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6 rue Meissonier	42.27.50.09
77000	**MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin	64.09.21.36
78140	**VELIZY** - GAME'S, CC Vélizy II	34.65.18.81
78310	**MAUREPAS** - L'ARCHE PERDUE, 12 avenue du Nord	30.51.45.10
78630	**ORGEVAL** - LIBRAIRIE LE CERCLE, CC Art de Vivre	39.75.78.00
91000	**EVRY** - CELLULES GRISES, CC Evry II, place de l'Agora	64.97.81.74
94130	**NOGENT/MARNE** - PALAIS DES REVES, 2 rue J.Ferry	48.77.70.55
94862	**BONNEUIL/MARNE** - L'ARCHE LUDIQUE, CC C+C	43.99.54.29

PROVINCE

06000	**NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16,Bd Victor Hugo	93.87.19.70
06400	**CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47 Bd Carnot	93.38.91.47
10000	**TROYES** - EXPRESS PHOTO, 5 rue A. Briand	25.73.51.86
13001	**MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6 rue du Jeune Anacharsis	91.54.02.14
13006	**MARSEILLE** - LE DRAGON D'IVOIRE, 64 rue St Suffren	91.37.56.66
13100	**AIX EN PROVENCE** - LIB.DE L'ARCHIMAGE, 15 rue des Marseillais	42.38.54.00
13100	**AIX EN PROVENCE** - LA CAVERNE DE L'ELFE NOIR, 5 rue de l'Annonciade	42.26.91.46
13500	**MARTIGUES** - LA BOITE A ROLE, 18 rue de Verdun	42.49.22.30
14300	**CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151,rue St Pierre	31.85.17.77
17000	**LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25 rue des Dames	46.41.49.29
18000	**BOURGES** - MERCREDI, 22 rue d'Avron	48.24.49.90
20600	**BASTIA FURIANI** - LE ROI LIRE, CC La Rocade	95.33.38.51
22300	**LANNION** - LE TEMPLIER DE NOTRE-DAME 3 rue de la Tour d'Auvergne	96.37.19.18
25000	**BESANCON** - CAMPONOVO, 50 Grande rue	81.81.32.01
26000	**VALENCE** - MOI-JEUX, 39 rue Bouffier	75.43.49.02
29000	**QUIMPER** - L'AMUSANCE, CC Continent	98.90.40.50
29200	**BREST** - L'AMUSANCE, CC Coap Ar Gueven	98.44.25.30
30000	**NIMES** - LA VOUIVRE, 7 rue des Marchands	66.76.20.04
31000	**TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, 14-16 rue Fonvielle	61.23.73.88
31000	**TOULOUSE** - LE KORRIGAN, 22 rue des 7 Troubadours	61.99.08.80
33000	**BORDEAUX** - LE TEMPLE DU JEU, 62 rue du Pas St Georges	56.44.61.22
33000	**BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24 rue Vital Charles	56.44.22.43
34000	**MONTPELLIER** - LE DRAGON D'IVOIRE, 5 rue des Balances	67.60.54.14
34000	**MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33 bis rue de l'Aiguillerie	67.60.52.78
35998	**RENNES** - L'AMUSANCE, 17 rue d'Isly	99.31.09.97
37000	**TOURS** - POKER D'AS, 6 place de la Résistance	47.66.60.36
37000	**TOURS** - LA REGLE DU JEU, 2 rue du Pdt Merville	47.64.89.81
44000	**NANTES** - BROCELIANDE, 2 rue JJ Rousseau	40.48.16.94
45000	**ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Chatelet	38.53.23.62
49330	**CHOLET** - JEUX REVES, 10 rue du Commerce	41.58.77.88
50100	**CHERBOURG** - MAISON DU JOUET, 13-15 rue des Portes	33.53.51.55
51100	**REIMS** - PASS'TEMPS, 26 rue de l'Etape	26.40.34.13
54000	**NANCY** - EXCALIBUR, 35 rue de la Commanderie	83.40.07.44
57000	**METZ** -EXCALIBUR, 34 rue des Ponts-des-Morts	87.33.19.51
59000	**LILLE** - LE FURET DU NORD, 15 place du Gal De Gaulle	20.78.43.43
59500	**DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38 rue de la Boucherie	27.98.99.88
63000	**CLERMONT FERRAND** - LES SILMARILS, 12 rue du Mal Joffre	73.90.91.42
63000	**CLERMONT-FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3 rue Blatin	73.93.44.55
64100	**BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11 rue J. Laffite	59.59.03.86
65000	**TARBES** - LE JOUEUR, 3 rue de Gonesse	62.32.17.53
67000	**STRASBOURG** - PHILIBERT, 12 rue de la Grange	88.32.65.35
67000	**STRASBOURG** - EXCALIBUR, 37 rue des Bouchers	88.35.64.12
68100	**MULHOUSE** - ALSATIA UNION, 4 place de la Réunion	89.45.21.53
68100	**MULHOUSE** - JOUETS DONDON, 17 rue Mercière	89.45.22.94
69002	**LYON** - JEUX DESCARTES, 13 rue des Remparts d'Ainay	78.37.75.94
71200	**LE CREUSOT** - LE RALLYE, 2 place Schneider	85.55.06.97
72000	**LE MANS** - AU LUTIN BLEU, 12 rue Marchande	43.28.26.28
76000	**ROUEN** - ARCHAOS, 2 allée Marcel Dupré	35.79.43.51
76000	**ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9 rue Rollon	35.71.04.72
83000	**TOULON** - LE MANILLON, 5 rue Corneille	94.62.14.45
84000	**AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82 rue Bonneterie	90.85.33.57
84300	**CAVAILLON** - UNIVERS PARALLELES, 120 rue de Lorraine	90.76.17.58
87000	**LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3 rue de la Boucherie	55.34.54.23
89000	**AUXERRE** - MAILLET, 10 rue du Temple	86.52.87.70

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie Cinquantenaire	02.734.22.55
CANADA - 4651 **BERRI MONTREAL** - LE VALET DE COEUR, P.Q H2J 2R6	
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1 rue de la Servette	41.22.34.25.76

Cette liste n'est pas exhaustive. Si vous désirez y voir figurer votre boutique, n'hésitez pas à nous appeller au 43.87.43.02.

A nos lecteurs: vous le savez comme nous, il est quasiment impossible de juger un jeu de rôle ou 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 détaillé et exhaustive des jeux (comment pourrions-nous le faire en trente lignes?).

PRINCE VALIANT

V.O.

Si le Roi Arthur m'était conté...

Cela fait deux ans que Chaosium annonçait pour bientôt-sous-peu la parution d'un jeu de rôle tiré de la BD d'Hal Foster. Voilà qui est fait!

Les cent vingt pages du livret nous fournissent tout ce qu'il faut pour nous aventurer dans cet univers, qu'on pourrait (pour fixer les idées de ceux qui ne connaissent pas la BD) qualifier d'«arthurien-hollywoodien», avec dames en péril, félons abjects, envahisseurs sans scrupules (les Saxons et... les Huns).

Les règles sont simples. Les joueurs répartissent sept points entre deux caractéristiques, neuf autres entre six compétences de leur choix (dont la liste est succincte), il ne reste plus qu'à décrire le personnage et à lui créer un blason (on aurait aimé quelques mots sur l'héraldique).

Le système de simulation n'utilise que des «dé 2» (autrement dit, des pièces de monnaie). Pour résoudre une action, le joueur lance autant de pièces qu'il a de points dans une caractéristique (ou compétence). On compare le nombre de «face» obtenu à un seuil de difficulté, inconvénient: on est parfois obligé de lancer une dizaines de pièces qui s'empressent de rouler sous les meubles...

Les personnages ont pour but de gagner de la «fame» (célébrité). Les règles sur ce sujet ont été étudiées pour éviter les débordements: il n'y aura pas de PJ plus célèbre que le Roi Arthur.

Tout au long des règles, l'accent est mis sur les conseils, l'initiation des nouveaux joueurs et du «storyteller» (MJ pour vous et moi. C'est de pire en pire: on va de «scénarium» en «avatar» et d'avatar en «storyteller». Qu'est ce qu'ils ont tous?).

Mais la vraie originalité du jeu réside dans l'«advanced game», qui propose quelques options familières (compétences supplémentaires, «traits de caractère», background) et développe le concept de «storytelling». Chaque joueur se voit confier la responsabilité d'un épisode, à l'intérieur ou en marge du scénario principal. Quand il a la possibilité de le placer, c'est lui qui devient MJ (il peut bénéficier des conseils du Chief storyteller, qui gère le reste du scénario). Quand l'épisode est terminé (les règles en fournissent suffisamment pour jouer un bon moment), l'aventure «principale» reprend. Le storyteller retrouve son personnage, et se voit offrir la possibilité d'utiliser (une seule fois) un Effet Spécial. Ces derniers sont utiles, mais ne risquent guère de «grosbilliser» les personnages. En fait, ils servent surtout à «court-circuiter» certains jets de compétence.

Prince Valiant est un formidable outil d'initiation à la maîtrise, idéal pour amener un joueur novice ou réticent du côté du paravent. Utilisé sous sa forme «conventionnelle», c'est un bon jeu pour débutants, qui pourra séduire les joueurs expérimentés épris de simplicité.

Tristan Lhomme

Jeu de rôle des aventures du Prince Vaillant en américain édité par Chaosium, prix indicatif: 180 F.

jeux de rôle

PARANOIA 2e édition

V.F.

Règles Clarifiées, Citoyen!

Notre Ami vient de s'offrir un lifting! La nouvelle Bible de l'Ordinateur se présente sous la forme d'un livret de 170 pages à couverture rigide. A l'intérieur, deux types de changements:

V.O.:Version Originale, V.F.: Version Française, V.O.F.: Version originale Française

— des modifications de règles, allant toutes dans le sens de la simplification. Le plus gros morceau: la suppression du d100, remplacé par un d20! (ça n'altère pas le système en profondeur, les auteurs ont juste estimé qu'il était plus simple de dire «4 chances sur 20» plutôt que «20%»). A peu près aussi important: la refonte du système de compétences. Les «arbres» sont supprimés. Dorénavant, on alloue directement des points dans la compétence de son choix. Quelques autres changements en vrac: les règles de combat sont épurées par la «mise en option» de tout ce qui pouvait ralentir l'action (localisation, défectuosités...), remplacement du double barème trahison/confiance par une seule notation, assouplissement des conditions d'avancement (pour les sociétés secrètes ET pour les accréditations). Quant aux mutations, on les a regroupées pour les rendre plus puissantes (ainsi «Hypersens» qui remplace les anciens Vue, Ouïe, Odorat, etc. Développés). Dommage que des saboteurs aient subtilisé la description de sept nouveaux pouvoirs! (Jeux Descartes annonce l'ouverture d'une enquête. Les coupables seront démasqués dans le prochain JD+, qui publiera en même temps les pouvoirs manquants).

— des ajouts. Pour les joueurs, des éléments de background (mention spéciale aux descriptions des fonctions au sein d'une équipe de Clarificateurs), et des «conseils aux traîtres» (précieux!).

Pour les MJ, un exposé détaillé des «ficelles» de maîtrise, des suggestions pour la création d'aventures. En guise de «travaux pratiques», une demi-douzaine de synopsis à développer. Une aventure d'introduction très réussie (contrairement à celle de la 1ère édition). Enfin, un paquet de formulaires, parmi lesquels un «bon d'exécution». L'auriez-vous crû? Parmi les crimes passibles de «zapping» se trouve la «photocopie des règles sans l'autorisation de l'Editeur».

Une remarque quand même: l'agencement des chapitres a été modifié, «pour faciliter la compréhension» qu'ils disent! Les possesseurs de la 1ère édition pourront remarquer que cela consiste en fait à les placer dans l'ordre exactement inverse de celui auquel ils sont habitués...

A mon avis, cette nouvelle édition renferme suffisamment d'idées tordues et de suggestions délirantes pour justifier la dépense, mais elle n'est pas «indispensable» si vous avez l'ancienne. Ce qui est le problème de toutes les «2e édition», au fond...

Tristan Lhomme

Jeu de rôle futuriste et d'humour noir, édité en français par Jeux Descartes. Prix: 169 F.

DUNGEON MASTER'S GUIDE AD&D 2nd édition

V.O.

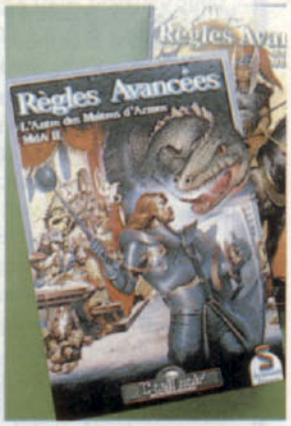
Pour le meilleur et pour le pire...

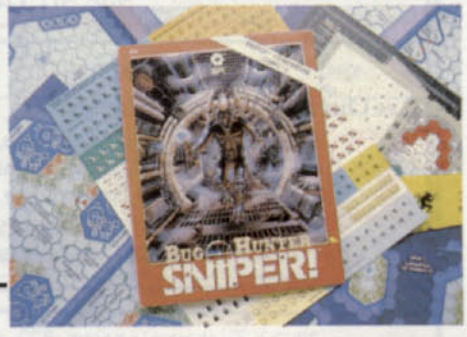
Avec le «DMG 2» disponible, et avant même l'arrivée du Monstrous Compendium il est déjà possible de se faire une idée sur la deuxième édition d'AD&D. Sans entrer dans le détail (ce que nous verrons dans un prochain numéro), examinons deux aspects: le fond et la forme.

En ce qui concerne la forme, le DMG semble plus réussi que le Players, car il y a plus d'illustrations intéressantes et bien placées (dommage que seul le meneur de jeu soit sensé les voir). Ce qui semble annoncé comme une grande nouveauté, c'est-à-dire placer les chapitres dans le même ordre que le Players était déjà la philosophie retenue pour la 1ère édition. Seules les icônes en haut de page permettent de mieux s'y retrouver, ainsi qu'un index très bien fait en fin de volume. Ensuite, on réalise que la répartition des règles entre Players et Master's est non seulement arbitraire mais en plus mal faite. En effet, on pourrait penser que les règles optionnelles n'ont leur place que dans le Master's, mais il y en a presque plus dans le Players. Le combat est à peu près le même dans les deux ouvrages. Or, le joueur a-t-il vraiment besoin de savoir la moindre règle, au lieu de se concentrer sur son rôle et laisser la gestion au meneur? Plus grave, le chapitre sur l'alignement, très intéressant, regorge d'informations que «nul être du monde d'AD&D ne saurait ignorer». Pourquoi ne pas avoir placé ce chapitre dans le Players? Bref, on a caché la poussière sous le tapis plutôt que de tout mettre au net.

En ce qui concerne le fond, on va du meilleur au pire. Le meilleur: chaque chapitre contient de nombreux conseils pour les meneurs de jeu qui gèrent des campagnes. Ainsi, au chapitre trésor, on explique non seulement comment les placer raisonnablement mais aussi comment gérer des erreurs faites par d'autres meneurs, comme des personnages devenus trop riches ou alourdis d'objets magiques. Le pire: on a parfois l'impression que «l'auteur» de cette compilation ne sait pas ce qu'est le jeu de rôle. J'extrais trois exemples patents:

— La recherche des sorts. Contrairement à la première édition, le joueur qui incarne le magicien discute avec le meneur de jeu de la possibilité d'existence du sort recherché. Le meneur modifie si besoin le sort en termes de niveau ou de puissance. Ainsi, le magicien sait avant même de commencer sa recherche si celle-ci va aboutir et ce qu'il va trouver. Dans la première édition, seul le meneur de jeu savait si le sort était trouvable ou pas, et le magicien restait toujours dans le doute. Ce changement n'est pas seulement un point de règle, c'est





toute une partie de la philosophie de jeu qui est escamotée.
— L'expérience. A un point de l'exposé, on nous explique que les points d'expérience ne sont plus seulement accordés pour la mort des monstres mais aussi pour leur capture ou leur mise en fuite. Seulement, il est bien expliqué que si on fait croire à une dizaine d'orques qu'une troupe de trolls belliqueux va dévaster leur camp, et que la région se trouve du coup libérée de la tribu d'orques en entier, on ne gagne de l'expérience que pour les dix orques auxquels on s'est réellement frottés. Plus stupide encore: un voleur ouvre une banale serrure derrière laquelle il y a un trésor, il gagne de l'expérience. Si ce même voleur ouvre une serrure très compliquée donnant sur un passage secret ne contenant ni monstre ni trésor, il ne gagne pas d'expérience. Sans commentaire...
— Les rencontres. Il y a une pleine page pour expliquer ce qu'est une «rencontre» et ce que n'est pas une «rencontre». Si vous vous promenez dans la rue et que vous croisez des soldats, ce n'est pas une rencontre. Si vous allez dans une auberge et qu'il ne s'y trouve qu'un aubergiste standard, ce n'est pas une rencontre. Si vous entrez dans un souterrain vide de monstres, ce n'est pas une rencontre. Par contre si vous tombez sur trois ogres en train d'attaquer une petite vieille, là oui, c'est une «rencontre». Le but de cette démonstration, expliquer que les aventures sont des successions de «rencontres» et aussitôt d'enchaîner sur les créations de tables de «rencontres». Et que trouve-t-on parfois dans ces tables: des événements comme «un cri au loin». Je n'ai peut-être pas tout compris mais cela ne devrait pas être une «rencontre», non?
Bref, je conseille à tous ceux qui sont intéressés par la 2e édition d'AD&D d'acheter le Players. Par contre, ils peuvent s'ils ont le DMG 1ère édition éviter d'acheter le nouveau, mais il leur faudra alors se procurer la table de limitation des niveaux page 15, le reste étant quasiment identique.
P.S.: les conflits entre règles ne sont pas encore résolus puisque dans le Players on apprend à un endroit que pour le «backstab» on multiplie les dégâts avant d'ajouter bonus de force et bonus magique, et à un autre que l'on ajoute les bonus de force avant de multiplier. Errare dungeonum est.

Pierre Rosenthal

Règles pour AD&D 2e édition, jeu de rôle médiéval fantastique. Edité en américain par TSR. Prix indicatif: 160 F.

LES TERRES DE LÉGENDES

V.F.

Les Chevaliers Dragons en français

En 1985, en plein boum du livre-jeu, les Anglais essayent de publier un jeu de rôle sous forme de livre de poche. Ce projet appelé Dragon Warriors (voir CB n° 31), commença avec trois volumes et s'acheva avec un quatrième. Cette série est aujourd'hui traduite par Gallimard sous le titre Les Terres de Légendes.
— Le *Livre des Règles* explique ce qu'est le jeu de rôle, et présente quatre classes de personnages: chevalier, barbare, magicien et prêtre mais seules les deux premières sont vraiment décrites. Le système de jeu est relativement simple, chaque personnage a un score d'Attaque et un score de Défense. Pour savoir si une action est réussie, on jette un dé à 20 faces et le total doit être inférieur à Attaque moins Défense. Le livre enchaîne avec une liste de monstres classiques (squelettes, orques, etc.) et un scénario qui ne casse pas des briques.
— *Initiation à la Magie* vous permettra de jouer prêtres et magiciens. Ici aussi, des scores d'Attaque et de Défense magiques existent. Les magiciens dépensent des points de magie pour lancer leurs sorts tandis que les prêtres doivent réussir un jet de concentration. Enfin, il y a une liste de Personnages Non Joueurs, de trésors, d'objets magiques et un scénario.
— *Le secret des Elfes* propose trois scénarios et une conclusion formant une quête classique: retrouver les trois morceaux d'un cristal brisé.
— Enfin, *Les Créatures de l'Ombre*, publié un peu plus tard en GB, nous entraîne à la découverte des assassins, de monstres plus exotiques, de règles pour les héros (personnages au-delà du 8e niveau) et propose trois scénarios.
S'il fallait classer ce jeu, on pourrait le placer à côté de L'Œil Noir. Il est même presque plus simple à jouer, plus classique aussi dans sa description, parfois manquant de subtilité (il n'y a pas de voleur alors il faut défoncer les portes). Le manque de suivi risque de lui porter préjudice mais vous pourrez très bien l'utiliser pour initier, en n'achetant par exemple que les deux premiers volumes dans un premier temps. Le passage à D&D ou L'Œil Noir se fera ensuite sans problème, car les mondes sont relativement semblables.

Pierre Rosenthal

Jeu de rôle médiéval fantastique traduit de l'anglais par Gallimard. Prix indicatif: 27 F le volume.

suppléments

pour Blood Bowl

BLOOD BOWL STAR PLAYERS

V.O.

Des étoiles plein les stades!

Première grande addition à Blood Bowl 2nd version, le Star Players System va permettre à ceux d'entre vous déjà convertis à cette version d'affiner votre jeu. Ce livret de 64 pages (plus un bon nombre de Star Players Sheets, ou encore cartes de joueurs vedette) contient, sous sa couverture luxueuse en carton jaune et dur, tout ce qu'il faut pour comprendre ces dites cartes que l'on a pu trouver depuis plusieurs mois dans le magazine White Dwarf. Ajoutez quelques pages de règles supplémentaires, les détails indispensables au jeu en championnat (ou campagne), tout ce que vous devez savoir sur les différentes races et leurs meilleures équipes, la description complète des compétences disponibles aux joueurs et le tour est joué, il ne manque plus que le ballon et surtout pas d'arbitre.
Si Blood Bowl version II vous a déjà séduit, ce supplément est pour vous, il multiplie par (inscrivez ici votre chiffre fétiche) les possibilités et le plaisir de jouer. Attention, il y est fait mention à plusieurs reprises d'un «companion», non encore édité, qui doit receler d'autres abominations toutes plus indispensables les unes que les autres, faisant grimper très vite le prix de l'ensemble...

André Foussat

Supplément au jeu de plateau Blood Bowl, édité en anglais par Games Workshop. Prix indicatif: 165 F.

pour Rolemaster

SHADOW WORLD MASTER ATLAS

V.O.

Immensément populaires, mais sans contexte défini...

C'est par ces quelques mots que les auteurs de chez I.C.E. définissent les systèmes de jeu Rolemaster et Fantasy Hero. C'est aussi la raison pour laquelle ils ont créé Kulthea, nom officiel de cette planète que d'aucuns nomment encore Shadow World.
Une carte du monde connu (grande et superbe), deux livrets de 64 pages décrivant l'ensemble du monde et de ses habitants mortels et immortels, et un autre livret (plus succinct) de conversion pour «les autres systèmes majeurs» (en fait AD&D et RQ), composent la première boîte, jetant ainsi les bases de cet univers fantastique. Outre son système de combat nécessitant un nombre confortable de tables de résolution, Rolemaster se caractérise par l'origine de sa magie. L'objectif essentiel, à mon avis, de cet univers (par ailleurs très cohérent) est de justifier cette magie, de l'inclure au fonctionnement même du monde, de lui donner une raison d'être.
Le moins que l'on puisse dire c'est que cet objectif est atteint et que si la suite prévue pour cette boîte (comme pour Hârn, des livrets détaillant séparément chaque secteur intéressant du monde, qu'il soit limité à une île, un château ou tout un royaume) est de la qualité à laquelle I.C.E. nous a habitués avec la série MERP, l'ensemble mettra à la disposition des

les vacances dans l'Oeuf Cube, c'est pas du jeu...

CORRESPONDANCE ET MAGASIN OUVERTS EN AOÛT

..PARMI LES 2500 TITRES DU CATALOGUE, TOUJOURS GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE, UNE SELECTION POUR VOTRE ETE

L'OEUF CUBE 24 RUE LINNE 75005
15 RUE GUY DE LA BROSSE 75005
45 87 28 83 -

VOUS Y JOUEREZ CET ETE..

EN ANGLAIS

Prince Vaillant chaosium	180f
Shadow world rolemaster	270f
Cyberpunk RPG	185f
Last hurrah ASL6	165f
Strategy & tactics n°126	90f
Space 1889	255f
Sky galleons of mars	195f
Tokyo express	320f
World in Flames	410f
Field guide to creatures of the dreamlands	145f
Shadowdale FRE1	65f
Lords of middle earth 3	110f
Rolemaster companion 3	110f
DL16 World of Krynn	85f
GAZ10 The orc of Tharc	90f
FR6 Dreams of the red Wizards	75f
OA5 Kara-tur the eastern realms	70f
The dragonlance saga book 3	90f
Someth.rotten in Kisley warh.rpg	180f
Kremlin new edition	180f
La révolution ext. kremlin	55f
Cthulhu by gaslight new edition	175f
Gurps space atlas 2	75f
Crime fighter task force rpg	155f
Heroes of legend	80f

SPECIAL PLAGE

Rubik's Clock	130f
Rubik's Illusion	130f
Rubik's Magic Master édit.	130f
Spin out	90f
Scrabble de poche	95f
Go Magnétique	100f
Othelo Magnétique	70f

EN FRANCAIS

Empire in arms	325f
Napoleon at Bay	210f
Struggle of Nation	200f
War and Peace	160f
Shogun	320f
Stormbringer	215f
Ecran Storbringer	88f
Démons et magie	118f
Chant des Enfers	118f
Octogone du Chaos	89f
Voleur d'Ames	134f
Runequest	235f
Maitre des Runes	154f
Dieux de Glorantha	189f
Monts Arc en Ciel	128f
Hawkmoon	215f
Fureur de Dracula	235f
Les monts Arc en ciel Runequest	118f
Whog-shrog	134f
Hurlements	189f
Le guerrier des étoiles	210f
Suprematie 2	155f
Paranoïa n^elle édition	169f
Les divisions de l'ombre	190f
Blood royal	245f
La guerre des étoiles	89f
Le guide de la guerre des étoiles	89f
BattleTech	198f
Adeptus Titanicus	350f
Ave Cesar	250f
Globe trotter	250f
Le trésor des Incas	160f
Anashiva Reahna n°2	79f
Monte Carlo Gamble	260f
Family Business	100f

NOUVEAUTES AMERICAINES

Dungeon Master's 2 édit	**155f**
Star Hero Hero Game RPG	135f
Transdimmentional palladium	115f
The great Khan Game TSR	120f
Warlord of the desert MERP	60f
Mount Gundabad MERP	115f
FRE1 Shadowdale (TSR 2 édit)	65f
Last battle (Twilight 2000)	225f
Gulf strike update	65f
Trollpack runequest	170f
Eastern front solitaire	180f

NOUVEAUTES FRANCAISES

Commando Shantipole (st.wars)	59f
Miroir des terres médianes n°9	75f
Technoguerriers (battletech)	130f
Auerstaedt	240f
Athanor (RPG)	210f
Ecran whog-shrog	70f
Tempête sur l'échiquier	75f
Guillotine	265f
Aux armes, citoyens RPG	129f
et son complément:	
Chouans et vendéens	89f
Le lys et la cocarde	245f
Le jeu de paume	300f
Little big horn 2 édit	225f
Viking	210f
Dragon noir	210f

POUR TOUT ACHETEUR DU PLAYER'S 2eme Edition :175F
UN BON D'ACHAT DE 50F....

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

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ TEL. _____

C.P. _____ VILLE _____

DESIGNATION	☐ LISTE DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		35 F
TOTAL		

Les jeux sont postés en recommandé dans les 48 heures après réception du paiement : chèque bancaire - CCP - mandat à l'ordre de l'ŒUF CUBE

«accro» de Rolemaster de quoi jouer pendant très longtemps.
Mise à part sa conception orientée sur la magie de RM, ce monde ultra manichéen n'offre pas d'originalités, mais peut être pour vous, adeptes d'un autre jeu de type heroic fantasy, une source d'idées de modules ou de lieux particuliers. A mon sens, le travail d'adaptation entre RM et AD&D ou RQ est trop lourd pour l'étendre aux personnages importants du monde, parfaitement décrits mais uniquement pour RM (et Fantasy Hero, un cousin...).
Pour résumer, je dirais: si vous jouez à Rolemaster, un oui franc et massif; si vous jouez à autre chose, uniquement si vous êtes à court d'idées...».

André Foussat

Univers complet pour les jeux de rôle Rolemaster et Fantasy Hero, édité en américain par I.C.E. Prix indicatif: 180 F.

pour L'Œil Noir

REGLES AVANCEES L'ANTRE DES MAITRES D'ARMES (MDA I,II)

V.F.

En marche vers la Terre creuse...

Les boîtes Maîtres des Armes (MdA I et II) sont réservées aux joueurs de l'Œil Noir dont les personnages ont atteint au moins le 15e niveau,elles permettent d'aller jusqu'au niveau 50 (la progression est un peu plus rapide que pour D&D où elle culmine au niveau 36).
Les deux boîtes sont conçues sur le même modèle: on y trouve deux livrets, un pour les règles, l'autre pour une campagne qui permet d'introduire les nouveautés (lieux et règles).
• Dans la boîte MdA I, les héros quittent l'Aventurie pour rejoindre le monde de Tharoune, en passant à travers un volcan. Ils se retrouvent dans une monde creux, dont le soleil occupe le centre du ciel, sa luminosité variant avec le temps reproduisant les cycles jour/nuit. A Tharoune, la magie de l'Aventurie n'existe plus et il faut utiliser des pierres runiques. La société est organisée suivant une hiérarchie très forte avec prêtres et seigneurs de la guerre aux sommets des pyramides. Les règles permettent donc de découvrir de nouvelles façons de se battre, avec plus de possibilités d'esquive et de parade, des armes magiques. La magie runique est extrêmement bien faite et originale, utilisant des runes que l'on combine pour obtenir divers sorts. La boîte contient dix-huit dominos représentant les pierres runiques.
• La boîte MdA II est le complément indispensable de la précédente. Une grande aventure permet de découvrir une citadelle, mais surtout le livre des règles donne des éclaircissements sur l'univers de Tharoune et sa religion, avec une carte (de médiocre qualité) fournie. Enfin, de très nombreux points de règles viennent alimenter les détails de la vie courante.
Mais cet univers mérite réflexion. Les règles de base de l'Œil Noir étaient visiblement inspirées par D&D et donc le folklore anglo-saxon. Ici, ce sont les thèmes germaniques que l'on retrouve. Les héros sont prédestinés et les dieux eux-mêmes leur font des signes. Le mythe de la Terre creuse est classique à l'est du Rhin. Qui se rappelle que cette théorie était très prisée par le IIIe Reich et que l'on parle encore d'expéditions nazies à la recherche de volcans situés aux pôles et qui auraient permis de passer d'un univers à l'autre? Quant on apprend en plus qu'à Tharoune les paysans blonds aux yeux bleus (dans MdA I, ça s'arrange plus tard) sont soumis à leurs seigneurs et maîtres (qui n'ont comme mérite que de savoir se battre et pas de gouverner), que les femmes sont considérées comme inférieures (à part quelques courtisanes qui pourront exceptionnellement devenir conseillère de leur époux), on se demande où on va...
Bien sûr, les runes, les seigneurs guerriers, tout cela fait partie du patrimoine germanique et scandinave, mais il y a la manière de les utiliser et parfois on est à la limite. Je conseillerais à tous ceux qui haussent les épaules de lire le superbe *Rêve de Fer*, de Norman Spinrad (Livre de Poche), ils comprendront j'espère.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle médiéval fantastique L'Œil Noir. Edité en français par Schmidt. Prix indicatif: 160 F.

pour Sniper!

BUG HUNTER

V.O.

Aliens predators!

Conçu à l'origine comme un système de jeu reproduisant des combats de la Deuxième Guerre Mondiale, à l'échelle 1 pion = 1 homme, Sniper! s'est progressivement doté d'extensions permettant de simuler des combats plus modernes. Avec ce nouveau supplément, le cadre habituel est radicalement changé. En effet, Bug Hunter se déroule loin dans l'espace, là où, c'est bien connu, on ne vous entend pas crier... Cette fois, GI et bérets verts sont remplacés par des «chasseurs d'aliens» aux armes redoutables. Face à eux, des créatures extraterrestres aux pouvoirs divers mais toujours (désagréablement) surprenants. Le cadre? Une base spatiale (tiens, ça me rappelle quelque chose...) ou un vaisseau stellaire. Le but du jeu? Anéantir de terribles «predators», les capturer ou, tout simplement, sauver sa peau. Cela varie selon les scénarios.
Outre les règles de base de complexité moyenne (24 pages), communes à toutes les extensions de la série Sniper!, Bug Hunter contient également 16 pages de règles additionnelles, 8 pages de scénarios, 400 marqueurs, des cartes à jouer et de beaux plans géomorphiques.
Si vous avez apprécié *Aliens* de James Cameron, n'hésitez pas à casser votre tirelire: ce jeu est fait pour vous!

Denis Beck

Supplément SF en américain pour le wargame Sniper!, édité par TSR.

livre-jeu

1789

V.O.F.

Le solo du bicentenaire

Cothias, scénariste de BD éclectique bien connu, spécialiste de la Révolution française (Il y a deux cents ans, la Révolution; Les souvenirs de la pendule) s'essaye ici à l'art difficile de la solo-quête. 1789 est impressionnant par sa taille (437 pages, 2450 entrées) passionnant par le fond et original par la forme.
Les habitués des solo-quêtes classiques seront sans doute surpris par la quasi-absence de règles. Tout au plus, en effet, joue-t-on les combats à pile ou face... Les choix sont guidés par la psychologie du personnage, ses ambitions et choix personnels et non par les dés. Par ce côté, 1789 est plus un roman qu'un jeu. Cette épuration des règles ce retrouve pour le choix du personnage. Le lecteur ne le crée pas ex-nihilo, mais en choisit un parmi le riche panel proposé (neuf hommes et une femme), tout à fait représentatif de l'époque.
Les destinées de ces dix personnages se croisent, divergent et se rejoignent au cours des années. L'action commence bien avant la Révolution, en 1786. Ces années, les dernières de l'ancien régime, sont vécues différemment par les personnages, de mêmes que les événements de 89. Le lecteur vit à travers son personnage ce que pouvait ressentir à l'époque, un représentant de telle ou telle couche de la population ou un défenseur de telle ou telle idée, nouvelle ou conservatrice.
Mettant en jeu dix personnages, 1789 peut être lu autant de fois, chacune d'elles dévoilant une optique, un vécu différent des mêmes événements.
Avec sa richesse et son originalité, 1789 pourrait être une incontestable réussite sans la bête noire des livres interactifs: l'erreur de numérotation. Le livre en est truffé et malgré un errata concernant 38 numéros, glissé dans 1789 avec les plus plates excuses des éditeurs et du scénariste, le mal n'est pas totalement éradiqué pour autant. En lisant un seul personnage, Rose Lépine, sur une centaine d'entrées, j'en ai personnellement trouvé deux nouvelles... Espérons que ces erreurs ne voueront pas 1789 aux gémonies. Ce serait dommage...

Pierre Lejoyeux

Livre-jeu interactif édité par Vent d'Ouest.

ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES

Iguane-échassier (Everglades, juin 2306)

Extraits d'un carnet de voyage retrouvé près d'une statue de l'île de Pâques, et ayant vraisemblament appartenu à un Compagnon de Janus.

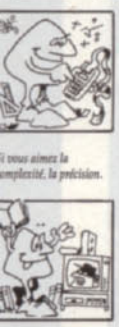
Photo-montage de Luigi Barilla pris le 2/3/06 en Calabre, puis trois mois plus tard à Tamanrasset.

Un jeu d'incarnation, d'aventures et de science-fiction, sur une Terre sujette aux mutations, à l'apparition des pouvoirs psychiques et à d'autres phénomènes plus étranges encore.

Un jeu de Pierre Rosenthal, illustré par Frédéric Blanchard, et édité par Siroz Productions. Sans danger si on l'utilise conformément au mode d'emploi.

Les Divisions de l'Ombre n'est pas un jeu gai. Plongés dans un univers dictatorial et sombre, les personnages mutants aux nombreux pouvoirs doivent résister pied à pied. Mais jugez plutôt.

Les Divisions de l'Ombre



La deuxième génération des jeux français est là ! Cette nouvelle vague ne concerne pas tant le contenu des jeux que leurs éditeurs. Avant, il y avait Jeux Descartes, Jeux Actuels, Oriflam et même Dragon Radieux, éditeur de la création des autres. Maintenant, ils sont de plus en plus nombreux ceux qui se lancent dans la commercialisation de leurs propres bébés. Cela a commencé avec Croc et Siroz, il y a désormais Cubic 6, Warlords Production et bien sûr Flamberge pour les Divisions de l'Ombre. D'autres viendront encore. Tous ces produits se caractérisent par un aspect légèrement moins professionnel mais un enthousiasme certain des créateurs. Flamberge nous propose le produit le plus « lourd » de cette compétition. Boîte, livrets bien pleins, il n'a rien à envier aux productions américaines du type F.G.U. (Phoenix Command, Psi World ou d'autres).

A l'ombre des dictatures

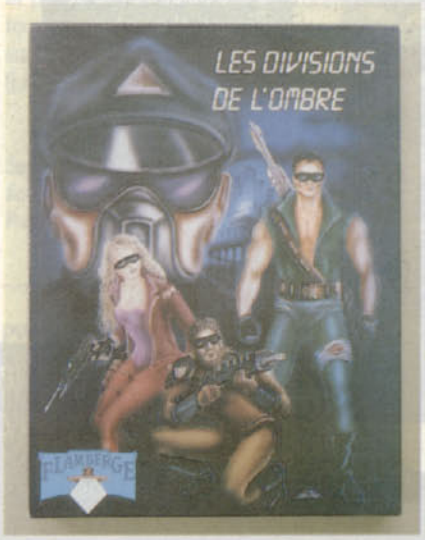
La Terre en 2030 n'est pas rose, comme le montre son récent passé.
2012, la plus grave crise économique qu'ait connue l'humanité fait s'effondrer tous les régimes libéraux et démocratiques.
2014, la plupart des grandes et moyennes puissances passent sous régime dictatorial, l'O.N.U. est dissoute.
2018, des catastrophes naturelles (cyclones) et accidentelles (déchets nucléaires) ravagent une partie du globe. Les déportations commencent vers le camp disciplinaire de la Lune.
2019, les criminels du monde entier appartiennent désormais à une même organisation, associant allègrement résistance aux dictatures et pillage.
2020, les sectes religieuses prennent de plus en plus d'importance.
2024, le Département des Mutations Génétiques crée les premiers commandos de mutants, pour soutenir l'armée.
2025, le Département est dissout, les mutants pourchassés.
2030, la résistance à toutes les oppressions est le fait d'organisations secrètes. L'une d'elles regroupe principalement des mutants. On l'appelle les Divisions de l'Ombre.

La vie d'un mutant

Chaque joueur incarne un mutant. Ici, la référence au comics X-Men est très marquée. Les personnages appartiennent tous à un groupe de mutants dirigé par un professeur qui les entraîne et les conseille. Chaque mutant a un pouvoir : adaptation, champ de force, choc mental, empathie avec les animaux, hypnotisme, illusion, invisibilité, polymorphisme, prémonition, rayon énergétique, régénération, soins empathiques, télékinésie, télépathie, téléportation et vol. Ces capacités augmentent en puissance et en précision avec l'expérience. Mais le mutant a aussi une profession, une couverture pour la vie de tous les jours, il peut être astronaute, aventurier, avocat, chasseur de primes, espion, homme d'affaires, journaliste, médecin, militaire, policier, scientifique, technicien ou vedette du spectacle.

Parlons chiffres

En termes de jeu un mutant est composé de huit caractéristiques (quatre physiques et quatre mentales) variant de 5 à 20. On déduit de celles-ci les caractéristiques secondaires (choc mental, sprint, etc.). Puis, chaque profession donne accès à une liste de compétences. Elles peuvent être normales (tout le monde a un minimum de base, exemple : se déguiser) ou spécialisées (il faut impérativement les apprendre, exemple : chirurgie). Leur valeur s'appelle niveau de maîtrise et varie de 1 à 20, la base étant calculée en additionnant des caractéristiques principales.



Le système de résolution des actions est très simple, on prend le niveau de maîtrise de la compétence utilisée, on en retire le niveau de difficulté de l'action (estimée par le meneur de jeu entre 1 et 20), on rajoute 10, et on obtient les chances de réussite, c'est-à-dire le chiffre à ne pas dépasser quand on lance un dé à 20 faces.
Le système utilise aussi un mécanisme mis à l'honneur par Rolemaster : le dé ouvert (open-ended roll). Si le joueur fait 1, il a réussi l'action mais il relance le dé et améliore sa marge de réussite si le deuxième jet est aussi réussi. Si le joueur fait 20, c'est un échec et il relance le dé, pour savoir si cet échec est aggravé par un second mauvais résultat.
Le combat utilise ce système mais les blessures sont lues dans un tableau. Selon la localisation et le degré de gravité des blessures, les caractéristiques peuvent être modifiées de façon permanente ou temporaire. Le nombre de manières de mourir ou d'être blessé est très détaillé : armes de tous types, poisons, radiations, etc.

Les grands hommes verts

Les Divisions de l'Ombre est un jeu dont le système est très touffu. Il y a une règle pour tout, et pas toujours avec le même système. Il y en a qui aiment (à savoir les amateurs des jeux F.G.U.) et il y en a que ça rebute (plutôt amateurs d'Empire Galactique), tout est une question de goût.
Par contre, l'univers tel qu'il est décrit dans l'Atlas est à mon avis trop sombre et trop désespéré pour donner envie de faire de nombreuses parties. Il semble qu'il n'y ait aucun espoir de sortir la Terre de cette situation. C'est pourquoi (en accord avec les auteurs) je vous révèle ce qui devait être gardé secret par le meneur de jeu : des extraterrestres sont sur notre planète ! Et c'est leur action déstabilisatrice qui a favorisé les dictatures. Vos personnages auront donc maintenant un objectif, peut-être pas facile mais réel. Engagez-vous dans les Divisions de l'Ombre !
N.B. : comme tous les vrais méchants, les extraterrestres ont un défaut à leur cuirasse. Or, celui-ci est en contradiction avec leur pouvoir principal. J'invite donc tous les meneurs de jeu à leur trouver un nouveau défaut. L'immense avantage de cette méthode est que les joueurs pourront toujours éplucher le jeu, ils ne connaîtront pas ce secret.

Pierre Rosenthal

INVENTORIUM

Jeu de rôle de science-fiction et de super pouvoirs
Éditeur : Flamberge
Auteurs : Philippe Chouvel et Christophe Guy
Illustrations : Brigitte Barathon, Serge Chatelain, Patrick Sirot, Zaza.
Présentation : boîte rigide en couleur.
Contenu : récapitulation des tableaux (4 p.), une feuille de personnage (4 p.), trois livrets (noir & blanc, couverture bleue) :
— Livre de règles (Création des personnages, Professions, Compétences, Système de combats, Atteintes physiques, Atteintes mentales, Soins, Expérience, Matériel, Véhicules, Recherche scientifique), 84 pages.
— Atlas 2030 (Les vingt dernières années, Afrique, Amérique du nord, Amérique du sud, Asie, Australie, Moyen Orient, Union soviétique, Europe, carte de l'Europe), 32 pages.
— Livret du maître de jeu (renseignements confidentiels, les extraterrestres, deux scénarios, coupures de presse, illustrations à découper et à mettre sur les feuilles de personnage), 28 pages.
Prix indicatif : 198 F.
Matériel à se procurer : deux dés, à 20 et à 4 faces.

Ce jeu a déjà été présenté dans une Tête d'Affiche, dans CB n° 51. Des suppléments sont prévus dès octobre. Le premier est l'écran complété d'un livret décrivant l'European Entertainment.

UN SCENARIO pour les Divisions de l'Ombre CASUS BELLI

Du sang et des armes pour Monseigneur Gomez

Introduction

Après une semaine de travail sans histoire, vous avez décidé de recharger vos accus dans votre repaire secret. Pas le moindre clochard dans cette partie des catacombes ; le professeur Chapinzart, en choisissant l'endroit, avait vu juste, il est oublié de tous, même des rejetés du monde « d'en-haut ». Il faut avouer que le lieu est plutôt sinistre, avec ses immenses galeries aux murs tapissés d'ossements humains. Des années de recherche seraient nécessaires pour trouver le mécanisme que vous venez d'actionner, ouvrant le passage secret. Bien sûr, enfoncer un doigt dans l'orbite d'un crâne n'est pas à proprement parler un mécanisme original, mais vu que le crâne est entassé parmi des milliers d'autres, on imagine mieux la difficulté. Encore un long couloir avant de parvenir à votre point de chute désormais familier. Votre patron n'étant pas encore arrivé (en fait sa réputation de retardataire n'est plus à justifier), une petite séance de décrassage à la salle d'entraînement s'impose. C'est là qu'on retrouve les plus sportifs de la bande, le reste de l'équipe étant partagé entre la bibliothèque et l'inévitable bar.
Indéniablement, bien que le fait de se retrouver en ces lieux annonce habituellement une mission « casse-cou », vous vous sentez chez vous, plus à l'aise dans cette base que nulle part ailleurs.
Mais trêve de considérations, Monsieur Chapinzart vient d'arriver.

Les faits

Un message de nos confrères de Brasilia nous est parvenu voici deux jours, annoncant l'arrivée imminente du général Felipe Biastos dans notre pays. C'est un des bras droits d'Alfonso Gomez, l'homme qui s'est proclamé roi du T.S.R.C.A. (Très Saint Royaume Catholique des Amériques) en 2027. Il va sans dire que sa venue en France est strictement confidentielle. La raison de sa visite graviterait autour de la vente aux enchères d'une arme nouvelle, devant avoir lieu dans la région de Royan (dans la région Charente).
Votre mission (si vous l'acceptez !) consiste donc à vous rendre à Royan, à savoir qui organise cette vente aux enchères, à découvrir si réellement une arme nouvelle est l'enjeu de cette réunion et, dans ce cas, à vous approprier les plans de cette arme. De plus, il vous faudra empêcher Felipe Biastos d'emporter la vente aux enchères, vous devrez récupérer les armes, sinon les détruire. Attention, en aucun cas la vie du général Biastos ne doit être mise en danger. C'est un être malfaisant, mais un attentat contre sa personne entraînerait de graves conséquences pour les Etats-Unis d'Europe. Le gouvernement entame actuellement une politique de réconciliation avec les autres blocs, aussi, et j'en suis désolé, vous devrez assurer la sécurité de Biastos durant toute l'opération. S'il venait à mourir, nul doute que le crime serait attribué aux Divisions de l'Ombre. Evitons donc que les médias parlent encore de nous.

La trame

Le général Felipe Biastos, effectivement, s'est rendu secrètement en France par un jet privé. Après avoir atterri à l'aéroport de Royan mercredi, il a été escorté jusqu'à Pontaillac où une superbe villa a été mise à sa disposition. Samedi soir, il doit rencontrer à la Grande-Côte, Lucrétia Lecomte. C'est une espionne membre de la L.D.M. (Légion Des Mutants) et elle travaille pour le gouvernement. En rapport avec sa politique actuelle de détente, l'A.M.E. (Alliance des Multinationales Européennes) a chargé Lucrétia Lecomte d'organiser une « fausse » vente aux enchères dont l'enjeu serait un nouveau prototype d'arme. Le but de l'opération est double. Tout d'abord diplomatique : en fournissant l'Amérique du Sud en armes, les E.U.E. peuvent espérer un retour des échanges commerciaux. Le second but est de se débarrasser par la même occasion des trafiquants d'armes qui ne manqueront pas de participer à cette réunion « intime », tout en faisant « porter le chapeau » aux mutants (voir plus loin).
Lucrétia compte dévoiler ses intentions au général lors du déjeuner, dimanche, soit trois heures avant la vente. Elle proposera à Biastos de monter les enchères au-dessus de ses possibilités, si jamais un concurrent disposait de plus de capitaux. Il paiera ensuite les armes à un prix convenu au cours du déjeuner, mais en échange, les gardes du corps de Biastos aideront les mercenaires de Lucrétia à éliminer tous les témoins génants.
Les agents du gouvernement n'ont fait circuler la nouvelle de cette vente d'armes que dans les milieux infiltrés par les syndicats criminels et les organisations délinquantes. Les personnes présentes le jour J seront donc issues de ces milieux, il n'y aura donc aucun scrupule à les éliminer (personne ne doit être au courant de ce trafic entre l'A.M.E. et l'Amérique du Sud).
Effectivement le jour de la vente, seront présents, outre le général Biastos (et peut-être les personnages) une douzaine de personnes. Dix font partie de divers milieux de la pègre. Un autre est un représentant du Monastère des Nouveaux Templiers. Le dernier, Fernand Lagneau, fait partie des services secrets de l'Electronical Amalgamated. Le cartel l'a chargé d'assister à cette réunion « spéciale » suite à un vol dont la multinationale a été victime. En effet, les plans d'un prototype de laser miniaturisé ont été subtilisés il y a une semaine. Lagneau se trouve donc à la Grande-Côte pour vérifier si les plans de ce prototype sont l'enjeu de la vente. Il est fort probable qu'il essaiera d'ouvrir le coffre-fort de la propriété de Lucrétia Lecomte. Dans ce cas, une confrontation avec les personnages est à envisager. Le fait que des mésententes opposent fréquemment les différents cartels de l'A.M.E. explique que l'affaire montée par la représentante de la L.D.M n'est pas connue de l'Electronical Amalgamated.
Enfin, en ce qui concerne les armes, puisqu'après tout c'est le nœud de l'histoire, il s'agit de cent lasers d'épaule et cent-cinquante lasers de poing, destinés aux troupes d'élite de l'Inquisition.

Un week-end en Charente

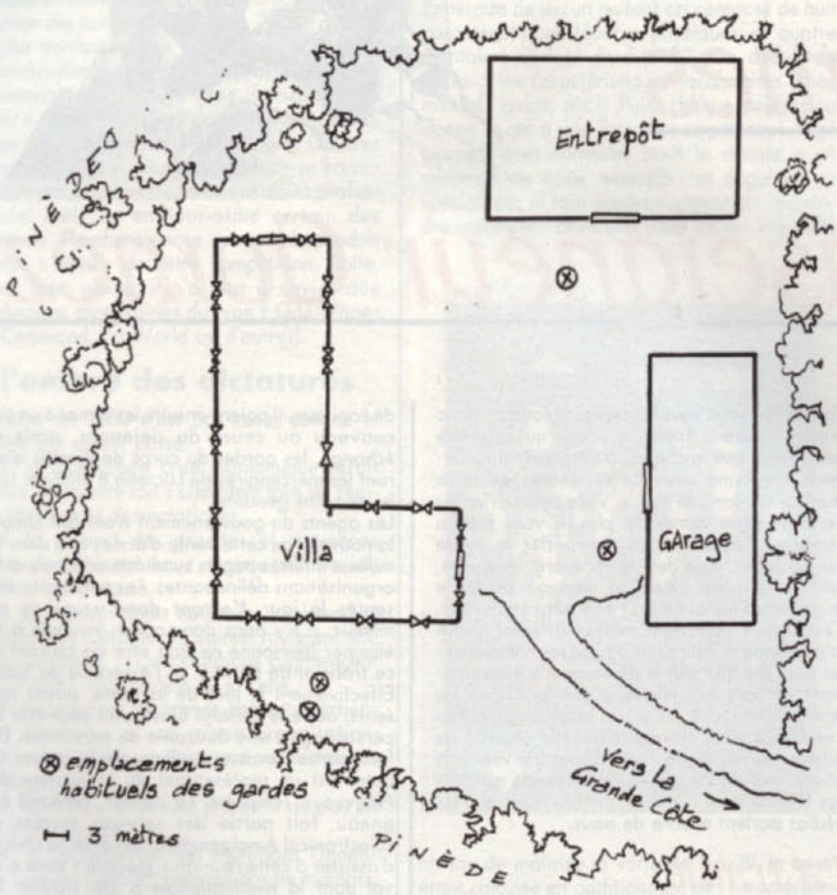
Note au MJ : accentuez le côté sordide de l'univers des Divisions de l'Ombre chaque fois que les personnages auront affaire à une tierce

personne. Ainsi les citadins sont tristes et renfermés (même dans des lieux publics comme les bars ou les boîtes de nuit). Faîtes-leur également sentir que toute démarche administrative (renseignements auprès d'un poste de police, du personnel de l'aéroport, etc.) sera longue et pénible, obligeant les personnages à remplir formulaire sur formulaire. En 2030, la communication n'est plus une qualité humaine.

Néanmoins quelques questions judicieuses aux commerçants suffiront à renseigner les membres de la Division. Quatre gardes du corps bâtis comme des armoires à glace et affublés d'un bermuda, d'une chemise Tahiti, de lunettes noires et d'un panama passent difficilement inaperçus. Un peu de baratin ou d'éloquence permettra même de localiser leur point de chute, une villa à la sortie de Pontaillac.
La résidence de Biastos se trouve au bord de l'océan, protégée par un mur d'enceinte haut de trois mètres. Si les aventuriers réussissent à pénétrer dans la propriété, ils trouveront peut-être les informations suivantes. Le bureau renferme divers papiers, dont un formulaire de contrat pour l'achat d'un stock de lasers. Dans la chambre se trouve un coffre-fort mural (crochetage ddd 15) qui abrite un attaché-case contenant 260 000 écus en billets de banque. Attention, le coffre contient une alarme (Trouver un piège ddd 10 + Electronique ddd 13). Si les personnages ont pu regarder les notes sur le bureau, ils sauront que la vente aux enchères doit avoir lieu dimanche après-midi dans une propriété située sur la Grande-Côte. Dans le cas contraire, ils pourront l'apprendre de deux autres manières : en faisant parler un garde du corps passablement éméché, le soir, accoudé au bar de la boîte de nuit « La Rotonde », ou en fouillant la chambre d'un des trafiquants d'armes qui passeront les nuits de vendredi à dimanche au « Hiltel Palace ». Les personnages dont la profession touche de près ou de loin les milieux du crime (policier, chasseur de primes, avocat, journaliste...) auront pu reconnaître un ou plusieurs de ces trafiquants.
En dernier recours, si l'enquête s'est avérée désastreuse, il restera la solution de suivre la voiture de Biastos (une Volvo blindée) qui partira samedi soir vers la Grande-Côte.

Chez Lucrétia Lecomte

C'est une résidence fortifiée isolée dans les vastes pinèdes bordant l'Océan Atlantique, située à une vingtaine de kilomètres de Royan. La propriété s'étend sur vingt hectares, délimités par des grillages électrifiés.
Le général et ses gorilles arriveront samedi soir vers vingt heures. Une petite route peu fréquentée conduit jusqu'à l'orée de la forêt de pins.



Ensuite, il est nécessaire de suivre un chemin de terre pendant deux kilomètres. Arrivés à destination une inspection révèle que certains arbres limitrophes de la propriété dissimulent des caméras vidéo équipées d'infrarouges.
Douze mercenaires constituent la garde d'élite de Lucrétia, répartis en trois équipes se relevant toutes les huit heures. Outre la villa, il y a deux autres bâtiments : un garage (abritant trois véhicules tout terrain et une voiture de sport) et un entrepôt (où sont stockées les armes). Ces deux édifices sont munis d'un dispositif de sécurité électronique (ddd 14).
S'introduire dans la propriété s'avère donc délicat pour les membres de la Division, à moins qu'ils n'aient réussi à prendre la place de trafiquants d'armes. Dans ce cas, ils devront attendre dimanche après-midi pour être admis dans les lieux. Ce que recherchent les personnages se trouve dans la chambre de Lucrétia. La pièce est décorée avec un goût et un luxe certains. Sur le bureau, une photo dans un cadre montre notre espionne en compagnie d'un charmant jeune homme. Peut-être un membre de l'équipe reconnaîtra-t-il Jean-Pierre Gives, le capitaine de l'équipe de steelball de Saint-Tropez. Mais le plus important reste le coffre, caché derrière la coiffeuse. Il est équipé d'un dispositif particulièrement complexe (crochetage ddd 18) et renferme deux dossiers intitulés « Projet Elyon » et « Projet Judas ». Le premier contient toutes les données concernant la diplomatie amorcée par l'A.M.E. vis à vis de l'Amérique du Sud. Le second révèle l'appartenance de Lucrétia à la Légion Des Mutants, et sa mission qui consiste à éliminer certains membres du Nouveau Syndicat du Crime et de laisser croire que cette opération a été organisée par les mutants. Les directives pour l'espionne sont le jour de la « Vente », d'éliminer tous les acheteurs potentiels sauf un qui devra fuir, après avoir été témoin du pouvoir de Lucrétia Lecomte (il s'agit en l'occurence de télékinésie).

Epilogue

Les événements de dimanche après-midi prendront une tournure variable en fonction de la présence directe ou dissimulée des personnages. Sauf intervention anticipée de ceux-ci, voici le déroulement prévu :
— Le prototype de l'arme nouvelle, un pistolet à aiguilles pouvant perforer le métal, ne sera visible que sur des plans.
— Le général Biastos, sous une fausse identité, fera une surenchère systématique sur ses concurrents, pour l'emporter comme prévu.
— Après la vente, tous les concurrents (sauf Biastos et peut-être Lagneau si les aventuriers ont conclu une alliance avec lui) seront reconduits vers la sortie.
— Arrivés à la grille, les mercenaires de Lucrétia et les gorilles du général déclencheront un tir groupé sur tous les témoins gênants. Si des personnages en font partie, une chasse à l'homme dans la pinède pourrait constituer une issue stimulante à cette aventure, d'autant plus que les mercenaires sont d'excellents pisteurs.
— Laissez au moins un des personnages être témoin de la scène suivante : tous les témoins ont été exécutés sauf un qui a réussi à fuir, après avoir évité de justesse plusieurs armes blanches que Lucrétia projetait par télékinésie.

Quelque soit la tournure des événements, le général Biastos réussit à prendre la fuite, et repart en Amérique du Sud, avec ou sans les armes. Quant à notre espionne de charme, il serait intéressant d'en faire un personnage trouble et attirant, que les membres de la Division seraient susceptibles de rencontrer lors de futures aventures.
Dernier point, les aventuriers gagneront 40 points d'expérience s'ils ont bien rempli leur mission, 25 si plusieurs éléments de l'enquête leur ont échappé.

Mercenaire standard

FOR 13 (+1 au FB), CON 14, DEX 14, RAP 14(2 ATT et 2 PAR), INT 13, VOL 14, SAF 14, CHA 12. Vitalité 70, Choc physique 14, Choc mental 13, Coup de poing 15, 45 automagnum 14, Suivre une piste 14.

Fernand Lagneau

FOR 13, CON 14, DEX 14, RAP 14, INT 14, VOL 15, SAF 14, CHA 13.
Vitalité 71, Choc physique 14, Choc mental 14, Coup de poing 16, 45 automagnum 14, Crochetage 16, Electronique 16.

Lucrétia Lecomte

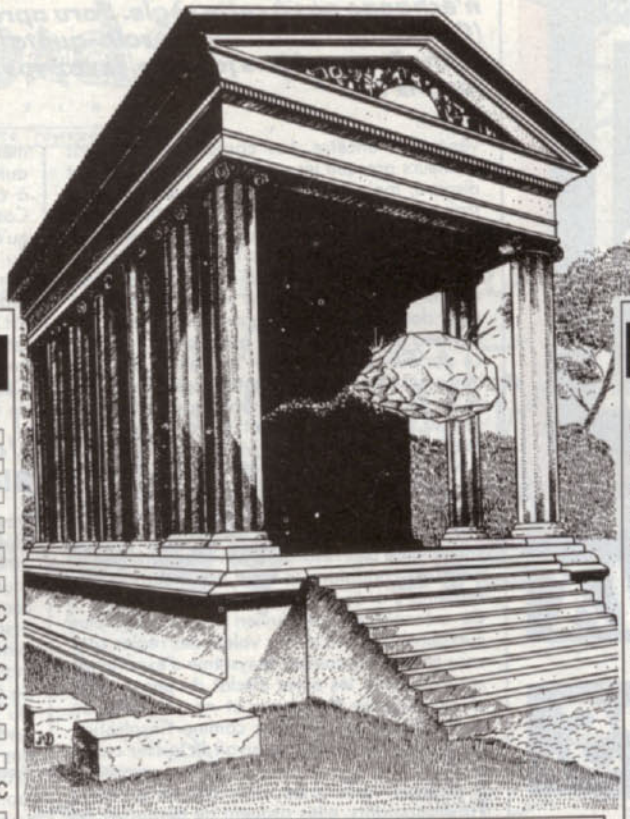
FOR 10, CON 12, DEX 15, RAP 15, INT 17, VOL 15, SAF 16, CHA 18.
Vitalité 63, Choc physique 13, Choc mental 14, Pouvoir mutant : télékinésie (ndm 5).

texte
Philippe Chouvel
illustration
Frédéric Blanchard

LE TEMPLE DU JEU

56.44.61.22

La vente par correspondance et la boutique sont à votre service tout l'été!



NOUVEAUTES FRANÇAISES

Athanor	199	F ☐
Hurlements	189	F ☐
Hurlelune n°1	79	F ☐
Whog Shrog	134	F ☐
Ecran Whog Shrog	76	F ☐
Divisions de l'Ombre	199	F ☐
AD&D Manuel du Joueur 2 ème Ed.		NC
AD&D FR n°1 Eaux Profondes		NC
AD&D DL6-7 Dragons de Glace		NC
AD&D I6 Ravenloft		NC
Warhammer JDR	179	F ☐
P.E.R.S.O.N.N.A.G.E. (Warhammer JDR)	93	F ☐
Campagne Impériale (Warhammer JDR)		NC
Paranoïa 2 ème Ed.	169	F ☐
Alpha Complexities (Paranoïa)		NC
Technoguerriers	133	F ☐
Ecusson Battletech	40	F ☐
Star Wars	89	F ☐
Guide de Star Wars	89	F ☐
Guerriers des Etoiles (Star Wars)	209	F ☐
Commando Shantipol (Star Wars)	59	F ☐
Stormtroopers(10 fig. Star Wars)	90	F ☐
Empire Srike Back (10 fig. Star Wars)	90	F ☐
James Bond	119	F ☐
Manuel Q (J. Bond)	99	F ☐
Dr No (J.Bond)	69	F ☐
Goldfinger (J.Bond)		NC
Viking (Cry Havoc)	219	F ☐
Dragon Noir (Cry Havoc)	219	F ☐
Monts Arc en Ciel (RQ)	118	F ☐
Genertela (RQ)	119	F ☐
Voleurs de Tharbad (JRTM)	65	F ☐
Anashiva Reahna 2 (Emp.&Dyn.)	79	F ☐
Les 5 Cerisiers (Camp. Orient.)	85	F ☐
Bitume 4 ème Ed.	95	F ☐
France 2009 (Bitume)	55	F ☐
Killer (Grandeur Nature)	58	F ☐
Cthulhu 90		NC
Tempête sur l'Echiquier	76	F ☐
Suprématie 2	159	F ☐
Tatou n°3	30	F ☐
Règles Avancées n°2 Oeil Noir	160	F ☐
Aux Armes Citoyens	129	F ☐
Chouans et Vendéens (Aux Armes Cit.)	85	F ☐
L'élixir de Haut. Rêve (R.deD)	75	F ☐

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Commandez par courrier
ou commandez par téléphone au 56.44.61.22
Frais de port réduits sur toute la France

Envoi	Format Livre	Boîte	Achat + 300 F	Achat +400F
Urgent	16 F	24 F	18 F	0 F
Economique	11 F	18 F	0 F	0 F

Informez-vous sur 36.15 ICOR*CJR
Attention, les prix et la disponibilité des jeux importés sont susceptibles de varier.
Catalogue sur simple demande, contre 3,70 F en timbres.

NOM _____
PRENOM _____
N° ___ RUE _____
_____
CODE POSTAL _____ TEL _____
VILLE _____

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je ne paye rien maintenant. Je règlerai à réception sans frais supplémentaires la somme de .....F + ...F (frais de port).
Signature

A BORDEAUX, LE TEMPLE DU JEU C'EST AUSSI UNE BOUTIQUE !
62 rue du Pas Saint-Georges . Tél : 56 44 61 22.

NOUVEAUTES ANGLAISES

Other Space (Star Wars)	91	F ☐
Galaxy Guide (Star Wars)	98	F ☐
Assault on Hoth (Star Wars)	236	F ☐
Shadow World (Rolemaster)	181	F ☐
Quellbourne (Rolemaster)	118	F ☐
Journey to the Magic Isle (Rolemaster)	80	F ☐
Warlords of the Desert (MERP)	65	F ☐
Goblin Gate (MERP)	65	F ☐
Bree (MERP)	71	F ☐
Mount Gundabad (MERP)	118	F ☐
Space 1889	257	F ☐
Tales from the Ether (Space 1889)	85	F ☐
Ecran Space 1889	86	F ☐
Sky Galleons of Mars (Space 1889)	247	F ☐
Cloudships & Gunboats (Space 1889)	168	F ☐
Beast Men of Mars (Space 1889)	90	F ☐
Conklin's Atlas (Space 1889)	113	F ☐
Star Strike (Space Master)	297	F ☐
Vessel Compendium 1 (Space Master)	118	F ☐
Vessel Compendium 2 (Space Master)	118	F ☐
AD&D Master Guide 2e Edition	157	F ☐
AD&D Monstrous Compendium 1	157	F ☐
AD&D DLE1 In Search of Dragon	86	F ☐
AD&D OA5 Mad Monkey versus Dr.	86	F ☐
AD&D FR7 Hall of Heroes	93	F ☐
AD&D Gaz 11 Republic of Darokin	86	F ☐
GURPS Magic	114	F ☐
Earth Cybertech (2300 AD)	99	F ☐
War Book 1 (Battletech)	133	F ☐
War Book 2 (Battletech)	133	F ☐
Boomer (Twilight 2000)	71	F ☐
Don't take your Laser to down (Paranoïa)	85	F ☐
Arts Magica	173	F ☐
Test of Arms	255	F ☐
Cyberpunk	238	F ☐
Tank Leader Front Est	170	F ☐
Imperium Romanum 2	227	F ☐

REVUES ANGLAISES

Dragon N° 145	12	F ☐
Dungeon N° 17	37	F ☐
Fire & Movement N° 60	32	F ☐
Strategy & Tactics N° 127	74	F ☐

Découpez ou photocopiez cette page et envoyez-la au _____ **TEMPLE DU JEU,** _____
62 rue du Pas Saint Georges, 33000 BORDEAUX.

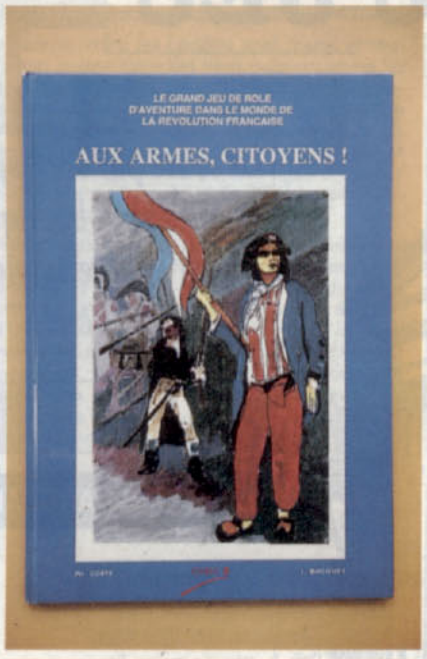
A qui s'adresse ce jeu?

Pour l'initiation.

Si vous aimez les jeux réalistes, historiques.

Si vous aimez la simplicité.

Si le monde compte plus que le mécanisme.



Aux armes, Citoyens !

La France souffle les deux cents bougies de la Révolution et les créateurs de tous horizons s'en donnent à cœur joie. Le jeu, espace de création au même titre que la mode, la télévision ou le design, n'échappe pas à cette règle. Paru après le jeu de plateau (Guillotine) mais avant la solo-quête (1789) voici le jeu de rôle Bleu Blanc Rouge. Alors joueurs, levez vos bataillons et jouons, jouons !...

Un jeu prosélytique

Aux Armes, Citoyens ! se positionne sans ambiguïté sur le créneau du jeu d'initiation. Un tiers du livre est d'ailleurs exclusivement consacré aux novices. A ceux qui ouvre pour la première fois un jeu de rôle, il offre un glissement progressif mais inéluctable vers le dé à 10 faces et le critérium HB 0, 5 mm. Tout est fait pour ne pas brusquer et décourager le néophyte. Les rouages du jeu sont expliqués, décortiqués pas à pas. Le cours théorique, clair et synthétique, est illustré par un extrait de partie destiné à familiariser le lecteur avec l'ambiance d'une table de jeu. D'observateur passif, le lecteur devient actif en mettant en pratique ces connaissances toutes neuves par l'intermédiaire d'une solo-quête. Il peut à cette occasion se frotter « à blanc » au délicat problème du choix dans l'action et acquérir des embryons de « réflexes » qui lui seront utiles lors de ses premières vraies parties. Cette initiation « pianissimo » est pleine de qualités et épaulée par le thème même du jeu qui, par le biais de la curiosité événementielle, ne manquera pas de « convertir » de nombreux novices au jeu de rôle.
Mais si l'initiation est une réussite et le thème novateur (nous y reviendrons plus loin), il n'en va pas de même du système de jeu. Ici, Philippe Coste et Jérôme Bocquet ont fait un faux pas...

Parlons mécanique

En parcourant les règles, j'ai eu l'impression de faire un saut de dix ans en arrière. « Niveau », « classe », autant de termes qui évoquent un vénérable ancêtre. Les caractéristiques sont d'ailleurs presque les mêmes, la Sagesse ayant disparu, mais il est vrai qu'elle n'était pas un trait marquant de l'époque révolutionnaire... Cette réaction épidermique n'est pas celle d'un professionnel blasé. Dans le domaine des règles, d'immenses progrès ont été accomplis depuis *D&D*, en réalisme et en simplicité, pourquoi donc avoir choisi pour *Aux Armes, Citoyens !* un système aussi archaïque ?
Le parfait exemple de cet archaïsme est celui des points de vie dont le total augmente au fur et à mesure que le personnage monte de niveau. Les armes faisant toujours le même nombre de dégâts on arrive à des absurdités : il faut deux à cinq balles de fusil pour tuer un monarchiste ou quatre à treize coups de baïonnette pour le larder littéralement (et encore, s'il est tout nu...). Quant aux révolutionnaires, ils sont encore plus résistants. On comprend mieux dans ces conditions la furie des massacres de septembre et la victoire de la République...
Ce mécanisme antédiluvien est d'autant plus inexplicable que d'autres volets des règles sont sans reproches, comme le système d'expérience récompensant les actes d'éclat du personnage et l'intelligence du joueur et non le scalp de monarchistes ou de bleus comme l'inspiration du système de combat pouvait le laisser craindre.
Si de telles règles ne devraient pas perturber les vrais débutants, elles risquent de détourner de ce jeu les autres joueurs ce qui, à mon humble avis, est regrettable car le sujet, hors de toute exaltation commémorative, est des plus intéressants.

Un pays appelé France...

Un jeu de rôle est composé de règles et d'un monde. Si la conception des règles s'accommode mal de fantaisie, celle du monde, elle, permet à l'imagination de vagabonder. Cohérence et réalisme, voilà les deux mamelles d'un monde imaginaire. Plus les détails et les anecdotes sont nombreux, plus le joueur a de chances d'« accrocher ». Dans la surenchère permanente d'imagination, il est un monde délaissé : la Terre. L'histoire de l'humanité est riche en sujets potentiels, mais la plupart du temps elle est pillée au profit de créations pures. Pourquoi diable ne pas faire un jeu historique ?
La quantité d'informations à ingurgiter n'est pas plus importante que pour un monde inventé, les fans de *RuneQuest* ne me contrediront certainement pas. Les auteurs de *Aux Armes, Citoyens !* ne sont pas les premiers à faire cette démarche. D'autres avant eux l'ont faite avec plus ou moins de succès *(Légendes, Premières Légendes, Flashing Blades, WitchHunt...)*. Ce style de jeux permet d'apprendre en s'amusant ce qui, d'habitude, est asséné de force par de doctes professeurs.
Mais assez de discours, découvrons donc ce pays appelé France, en l'an 1789...

L'époque de tous les changements

Une société est à l'agonie, une autre encore balbutiante. La Révolution est une époque tumultueuse, riche en événements de toutes sortes. Aventures, idées nouvelles, grands sentiments, grandes causes, grands mots. Dans les veines de la Révolution coule la sève du printemps, mais hélas, l'arbre ne se nourrit pas que de mots. La Révolution est également une époque de guerre civile, de fanatisme et de barbarie. Epoque unique, diverse et riche, elle méritait qu'on lui consacre un jeu de rôle. Ici, les auteurs ont évité le principal écueil qui aurait à coup sûr coulé le jeu : le manichéisme. Ph. Coste et J. Bocquet s'appliquent à montrer qu'aucun camp n'a le monopole du bon droit, du courage, de l'abnégation ou des nobles sentiments, qu'aucun camp n'est exempt de reproches. Le supplément *Chouans et Vendéens* est le parfait exemple de cette prise de position. Les massacres ont deux couleurs qui désormais ne se mélangent plus : le blanc et le bleu. Quelque soit le camp choisi, il possède son lot de meurtriers et de courageux combattants.

L'aventure en Bleu Blanc Rouge

Des champs de bataille aux couloirs de l'assemblée, des lambris de Versailles aux profondeurs du bocage, joueurs et maître de jeu retrouvent tous les ressorts habituels du jeu de rôle : combats, grandes missions, intrigues, complots, assassinats, espionnage, peur, paranoïa, poursuites. La seule chose qui fasse défaut sont les monstres, le bestiaire n'en contient qu'un, mais de taille : l'homme.
Du fait même que Blancs et Bleus s'excluent, il est impensable de faire cœxister des personnages des deux camps. Par conséquent, il est proposé des scénarios révolutionnaires ou monarchistes dans lesquels les personnages ont toujours le beau rôle. Ce qui oblige à créer différents personnages pour disposer d'un éventail assez large afin de jouer tous les modules. Obligation qui n'handicapera pas un débutant, bien au contraire, mais qui irritera sans doute un joueur confirmé s'attachant à faire vivre le plus possible ses personnages.
Un tel problème se posait déjà en des termes semblables pour les *Trois Mousquetaires* (Flashing Blades) dont les scénarios ne pouvaient être joués que par des personnages appartenant à des classes sociales compatibles.

Un bilan positif

Aux Armes, Citoyens ! est un bon jeu d'initiation dont le thème mérite que l'on s'y attarde. Son seul vrai point faible vient des règles, trop archaïques pour un jeu paraissant en 89. Les novices n'y « verront » sans doute que du feu, quant aux joueurs confirmés, du moins les plus puristes d'entre-eux, un petit travail d'adaptation les attend avant qu'ils puissent se sentir à l'aise dans ce jeu. Soit ! Le jeu en vaut bien la chandelle !

Pierre Lejoyeux

INVENTORIUM

Aux armes, Citoyens !
Thème : la Révolution française.
Auteurs : Philippe Coste & Jérôme Bocquet.
Illustrations : Philippe Coste.
Présentation : livre format 21 x 29,7 cm, couverture couleur, intérieur N&B, 72 pages.
Prix indicatif : 129 F.
Pour jouer il vous faut des dés à 6 faces (règles de bases), plus des dés à 10 (si vous pratiquez les règles avancées).

Chouans et vendéens
Supplément au jeu de rôle Aux Armes, Citoyens ! (voir Tête d'Affiche dans CB n°51).
Auteurs : Philippe Coste & Jérôme Bocquet.
Illustrations : Damien Hinterlang.
Prix indicatif : 85 F.

WARLORDS
PRODUCTION
"NEVER GIVE UP NEVER COMPROMISE"

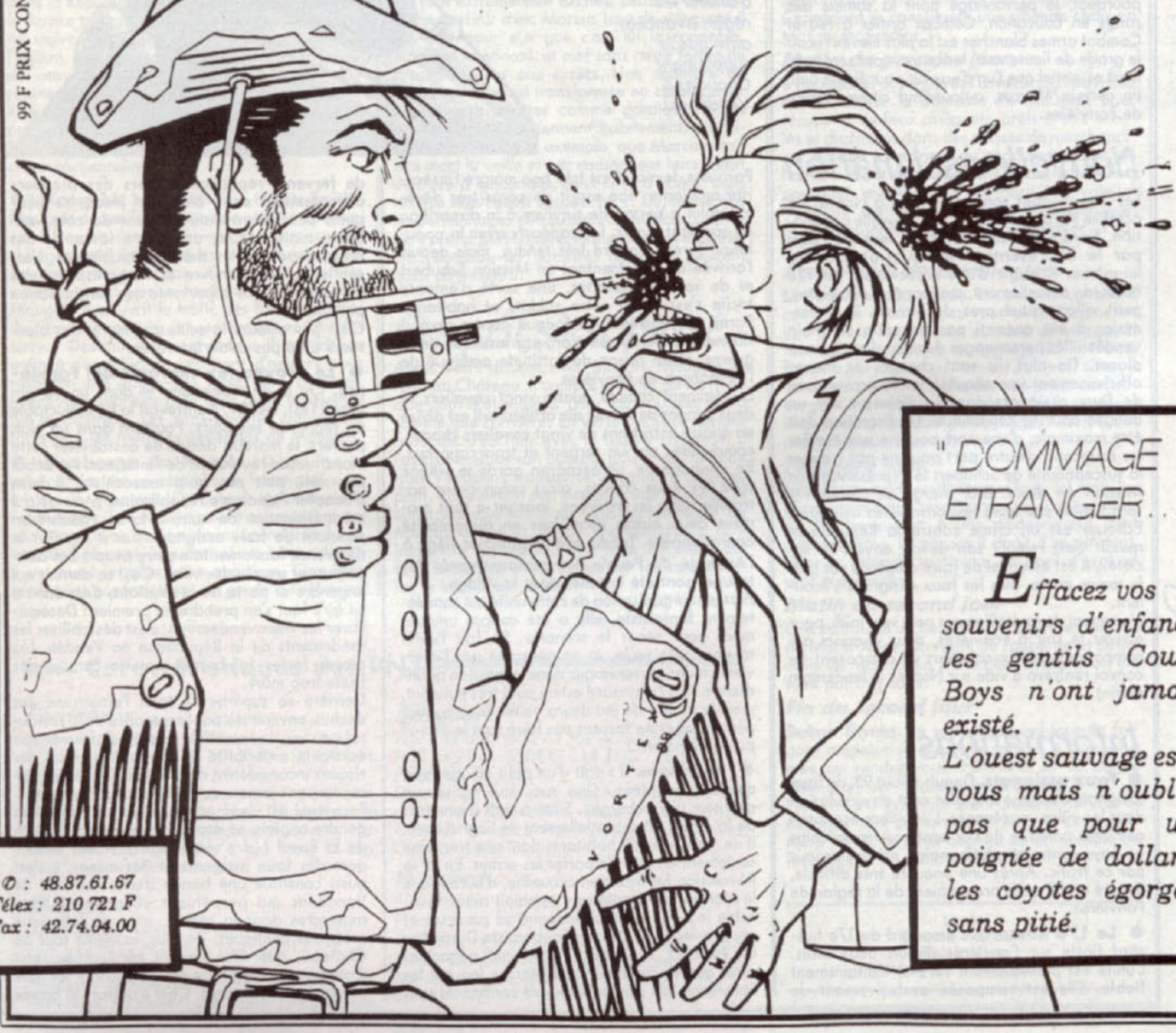
NEW

PRESENTE

UN NOUVEAU JEU DE RÔLE EN FRANCAIS:

10.000$ REWARD

99 F PRIX CONSEILLE



"DOMMAGE ETRANGER..."

Effacez vos souvenirs d'enfance, les gentils Cow - Boys n'ont jamais existé.
L'ouest sauvage est à vous mais n'oubliez pas que pour une poignée de dollards les coyotes égorgent sans pitié.

✆ : 48.87.61.67
Télex : 210 721 F
Fax : 42.74.04.00

ET BIENTOT UN OCEAN DE NOUVEAUTES EN FRANCAIS !

Fausse assignation

UN SCÉNARIO pour Aux Armes, Citoyens! CASUS BELLI

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 personnages de niveau 1 et d'opinion républicaine. L'action se déroule en Vendée militaire fin octobre 93 (il est conseillé d'utiliser les règles avancées ainsi que le supplément Chouans & Vendéens).

Introduction

Les personnages, d'origine parisienne, ont été enrôlés en avril 93 dans un régiment de hussards. En conséquence ils bénéficient de deux rangs gratuits pour les compétences Equitation et Combat armes à feu. Leur bravoure au combat, leur esprit d'initiative leur ont permis de monter rapidement en grade, l'Armée Républicaine manquant par ailleurs de cadres. C'est pourquoi, le personnage dont la somme des rangs en Education, Combat armes à feu et Combat armes blanches est la plus élevée reçoit le grade de lieutenant, les autres sont sergents. Il est essentiel que l'un d'eux ait pour fidèle ami, un certain Marcus, aujourd'hui citoyen-maire de Fonvières.

Nouvelle assignation

Les personnages sont convoqués à Nantes fin octobre 93, pour recevoir une nouvelle assignation. L'ordre de mission officiel leur est remis par le Représentant en Mission Carrier lui-même. Il s'agit d'une affectation au 17e hussard, actuellement stationné à Fonvières, petit village situé près du littoral. Son état-major a été anéanti par un coup de main vendéen, les personnages devront donc le remplacer. De plus, ils sont chargés de mener officieusement une enquête sur la provenance de faux assignats dont la diffusion est un danger pour la République. La discrétion doit être maximale, d'une part pour ne pas éveiller les soupçons, d'autre part pour ne pas froisser la susceptibilité de Schubert le Représentant en Mission sur place. Leur marge de manœuvre sera limitée par leurs responsabilités militaires. Echouer est un crime contre la République, réussir c'est remplir son devoir envers la société... Il est essentiel de faire diligence car plus le temps passe, plus les faux assignats s'écoulent.

Un convoi de ravitaillement part vers midi, pour arriver le soir à Fonvières, deux chariots accompagnés de dix cavaliers le composent (le convoi rentrera à vide sur Nantes le lendemain matin).

Informations

● **Faux assignats.** Depuis début 93, de faux assignats d'origine anglaise sont en circulation dans les villes vendéennes. L'équilibre économique déjà précaire de ces bastions républicains en pays contre-révolutionnaire, est compromis par ce trafic. Après une enquête très difficile, il a été établi qu'ils provenaient de la région de Fonvières.

● **Le 17e hussard.** L'étendard du 17e hussard flotte sur Fonvières depuis deux mois. L'unité est politiquement sûre et militairement fiable. Elle est composée exclusivement de Parisiens, le moral est très bon malgré l'insécurité ambiante. Son esprit de corps très développé lui a permis de survivre à la disparition de son état-major. Les rapports avec la population furent d'abord très tendus, mais depuis l'arrivée du Représentant en Mission Schubert et de ses sans-culottes, une sorte d'entente tacite s'est établi entre soldats et habitants. Parmi ses derniers, la fougue contre-révolutionnaire a perdu son élan, par lassitude de la guerre, et en raison de l'attitude ambiguë de l'ex-marquis de Fonvières.

Le régiment compte quatre-vingt cavaliers et deux canons de 4 avec dix artilleurs. Il est divisé en quatre escadrons de vingt cavaliers chacun, commandés par un sergent et trois caporaux. En permanence, un escadron garde le village avec les deux canons, alors qu'un autre patrouille dans les environs, laissant à tout moment deux autres escadrons en disponibilité opérationnelle. Tandis que l'état-major siège à l'Auberge du Peuple, les cantonnements des troupes sont été installés dans le village.

Notes : l'organisation de cette unité est complètement fantaisiste, elle a été conçue uniquement pour servir le scénario. En fait l'unité tourne toute seule, et ne nécessite pas l'intervention des personnages dans sa gestion quotidienne. Le 17e hussard est un outil très puissant, mais le maître de jeu devra veiller à ce que les personnages ne fassent pas faire tout le travail par le régiment !

● **Fonvières.** Il s'agit d'un petit village typiquement vendéen. Une rue, une église, un château, une auberge... Situé à trois kilomètres de la côte il vit essentiellement de l'agriculture. Il ne reste que 250 habitants dont une trentaine seulement en état de porter les armes. En 89 la Révolution fut très bien accueillie, d'autant que le marquis de Fonvières y semblait assez favorable (n'a-t-il point abandonné sa particule et ses privilèges ?). De plus l'aubergiste Durandau un Nantais, Maugrès le principal négociant ainsi que le citoyen-maire Marcus (en qui les Fonviérois ont particulièrement confiance) sont de fervents républicains. Lors des premiers affrontements entre Blancs et Bleus, les villageois penchèrent naturellement du côté vendéen, mais depuis, de guerre lasse, ils ont presque adopté les thèmes républicains. L'essentiel est de survivre et l'organisation des moissons est plus importante que l'organisation politique !

C'est par ailleurs la seule commune des alentours a ne pas avoir été rasée.

● **Le citoyen (ex-marquis de) Fonvières.** On le dit visionnaire et dans un certain sens il l'est. Dès 89, il entrevoit la fin inéluctable du règne de ses pairs. Pourtant dans un élan pervers, le marquis décide de déstabiliser cette monstrueuse révolution de l'intérieur. Au début par défi, puis par goût masochiste, il feint d'adopter l'idéologie républicaine. Mais déjà il mûrit l'intention de nuire à la bourgeoisie en écoulant de faux assignats. Car il a saisit la différence fondamentale entre peuple des campagnes et peuple des villes. C'est ce dernier qui engendre et porte les révolutions, c'est donc à lui qu'il faut s'en prendre en premier ! Déséquilibrer les villes vendéennes, c'est déstabiliser les fondements de la République en Vendée. Les places fortes tomberont ensuite comme des fruits trop mûrs.

Derrière sa superbe se tapit l'amertume des déchus, envenimée par l'espérance de la restauration. Son irrépressible besoin d'affirmer son éclatante supériorité le pousse à prendre des risques inconsidérés, d'autant que ses adversaires ne sont jamais qu'issus du peuple...

Fonvières est donc entré en contact avec son gendre anglais, et depuis six mois, une frégate de la Royal Navy vient régulièrement débarquer des faux assignats et des armes. Il s'est aussi constitué une bande d'une trentaine de Vendéens qui perpétuent allègrement leurs massacres dans la région, sous de fallacieux prétextes politiques. De plus, la vieille tour du Château, que tous croient condamnée, sert d'observatoire militaire pour espionner les faits et gestes des hussards. C'est d'ailleurs la bande

de Fonvières qui a commis l'attentat contre l'état-major.
Fonvières est le symbole même de la perversité intellectuelle de la noblesse...

● **Le Représentant en Mission Schubert.** D'origine alsacienne, il s'est porté volontaire pour la Vendée en juillet. C'est un médiocre et son obstination n'a d'égale que son incompétence, mais bénéficiant d'appui jacobin à la Convention, personne n'a pu le destituer. Schubert n'a semble-t-il pas compris le sens de la République et se comporte en véritable inquisiteur avec sa meute de revanchards aigris, pour qui les mots Liberté, Egalité, Fraternité, ont aussi peu de sens que les litanies latines de l'Eglise. De nombreuses communes ont subi sa nuisance, jusqu'à ce qu'un citoyen avisé le neutralise en l'envoyant dans un coin perdu et dangereux comme Fonvières.
Schubert est totalement dupe du jeu de Fonvières, et place celui-ci au dessus de tout soupçon. Sa haine pour Marcus est nourrie par une jalousie renforcée par sa mauvaise éloquence, ses insuccès féminins et son inaptitude à appréhender une pensée philosophique quelconque. Il est clair que Marcus constituera pour Schubert le suspect idéal.
Par ailleurs Schubert a peu d'ascendant sur ses vingt sans-culottes, et son incurie tactique est telle qu'il n'a toujours pas saisi l'importance du château... Il est crispé sur ses prérogatives comme les nobles qu'il combat le sont sur leurs privilèges...

● **Marcus.** Idéaliste qui aime à s'envoler sur les ailes de l'éloquence
révolutionnaire, Marcus croit profondément dans la République vertueuse. Il est confiant en la Justice triomphante. Les privilèges des nobles ne doivent pas être remplacés par ceux de l'argent. Il a un certain mal à assumer son poste de citoyen-maire, car il vogue très loin des réalités quotidiennes. Marcus est avant tout un être passionné, enflammé, aveuglé par sa propre naïveté, il croit en l'Homme.
Pour Marcus, Maugrès est un profiteur et non un révolutionnaire.

● **Maugrès.** Négociant aux talents limités, Maugrès accueillit favorablement la Révolution, car il perçoit immédiatement les prémisses de changements économiques prometteurs... qui ne se concrétisèrent pas... Cependant par cette injustice qui favorise souvent les médiocres, Maugrès découvrit le trafic des faux assignats du citoyen Fonvières, et ses liens avec l'Angleterre... Devenu maître chanteur il commença enfin à s'enrichir, en profitant d'ailleurs pour racheter une partie des terres de Fonvières, humiliation suprême pour celui qui si longtemps fut le maître.... Les sans-culottes apprécient fortement les tournées générales de Maugrès.

● **L'auberge du Peuple.** Durandau le propriétaire est un républicain fanatique, c'est lui qui a proposé d'héberger gratuitement l'état-major. Son établissement est modeste, un seul étage avec une écurie indépendante sur le côté du bâtiment. Schubert et ses sans-culottes y ont aussi installés leurs quartiers. Cinq hussards sont généralement de garde à l'auberge. Elle sert aussi de mairie, et Marcus y loge de façon permanente.
Les tarifs sont chers mais restent corrects malgré le quasi état de siège. Durandau n'est pas un profiteur lui, il est d'ailleurs toujours prêt à rendre service à un bon républicain.

L'arrivée à Fonvières

Le voyage depuis Nantes se déroule sans anicroche, le convoi arrive à destination à la nuit tombante. Des hussards le prennent en charge à l'entrée du village et le conduise directement à l'auberge. Toutes les sommités de Fonvières sont présentes, Schubert le Représentant en mission, le citoyen Fonvières, Maugrès le négociant et le citoyen-maire Marcus.
Après les présentations, un repas chaud est servi aux arrivants. Puis pour fêter leurs retrouvailles, Marcus offrira une tournée générale.
Note : il est essentiel que Marcus finisse la soirée ivre mort et disparaisse à l'extérieur discrètement. D'autre part, il doit y avoir une altercation entre Maugrès et Marcus, qui de façon notoire ne sont pas en très bons termes.

Le drame

Au petit matin, les personnages sont réveillés par les clameurs des sans-culottes. Ils viennent de trouver le cadavre de Maugrès à côté du pont. Marcus gisait inconscient près du corps, des taches de sang sur ses vêtements, et une dague à la main. Or il semblerait bien qu'il s'agisse là de l'arme du meurtre. Les sans-culottes sont extrêmement excités, certains désirant même en finir avec Marcus tout de suite, car il est clair pour eux que c'est lui le coupable. Schubert intervient, et met sans autre forme de procès Marcus aux arrêts. Une chambre de l'auberge est ainsi transformée en cellule, avec quatre sans-culottes comme gardiens. Si les personnages interviennent habilement, en faisant remarquer par exemple, que Marcus était ivre mort la veille et par conséquent hors d'état de nuire à quiconque, celui-ci sera libéré, mais restera néanmoins suspect n° 1. De même que les personnages puisqu'amis de Marcus... Schubert prend personnellement en main l'enquête, bien entendu les autorités militaires peuvent aussi participer...

Ce qu'il s'est passé

Après s'être disputé avec Marcus, Maugrès se rend au Château. Il compte profiter de l'arrivée d'un nouvel état-major pour faire augmenter la somme que Fonvières lui verse. Mais ce dernier a décidé d'en finir avec le maître chanteur. Il l'assassine dans son bureau, puis avec l'aide de trois Vendéens transporte le cadavre jusqu'au pont. Initialement son intention était de jeter le corps dans le ruisseau, mais la rencontre de Marcus ivre mort, le fait changer d'avis. Et il improvise rapidement une mise en scène qui fera beaucoup d'impression sur les sans-culottes le lendemain matin.

Le château de Fonvières

Même si l'enquête ne les mène pas jusque là, le château devrait au moins intéresser les personnages par son aspect stratégique. La petite colline sur laquelle il est construit domine tous les alentours et constitue un poste d'observation militaire très important. Le château n'est en lui-même qu'une ferme fortifiée assez délabrée, mais le vieux donjon abandonné s'élève de 25 m, il est hélas condamné. Au sommet de la tour se trouve une pièce qui sert d'observatoire à Fonvières. Il y a entreposé une caisse de munitions anglaises, et son carnet de bord. Celui-ci contient consigné tous les mouvements des Bleus de la région, ainsi que la liste de tous les attentats commis. Par ailleurs, est inscrit à la fin du carnet une série de rendez-vous maritimes avec une frégate anglaise.
Note : il est essentiel que les personnages découvrent cette pièce. La première raison de visiter la tour est l'intérêt militaire qu'elle représente. S'ils n'ont pas l'idée d'y monter, ils verront deux enfants jouer avec un cerf-volant qui restera accroché au sommet de la tour. Cinq minutes plus tard, il aura été récupéré, les enfants indiqueront sans problèmes que la porte n'est pas vraiment condamnée.

Evénements

Au départ Fonvières n'a pas conscience que les personnages enquêtent sur les faux assignats. Cependant ils constituent une cible de choix en tant qu'état-major.

Matin du premier jour

L'incendie. Juste après l'assassinat, Fonvières a fait fouiller la demeure de Maugrès pour récupérer de faux assignats, prêts à être écoulés et dissimulés dans des caisses de marchandises portant la marque du négociant. Mais ses hommes n'ont pas découvert la cachette. C'est pourquoi, le lendemain l'ex-marquis envoie un Vendéen mettre le feu à la vielle masure. Malheureusement, l'incendie va révéler la cachette.

Après-midi du premier jour

Le faux rendez-vous. Les personnages sont convoqués à un rendez-vous avec Marcus en lisière de la forêt située au nord du village. Si Marcus est en liberté, le message est libellé de façon à persuader qu'il en est l'auteur, sinon il semblera provenir d'une des servantes de l'auberge. Cinq Vendéens armés de fusils tendront une embuscade aux personnages. Ils tireront une salve puis décrocheront.

Première nuit

Les faux sans-culottes. Dans la nuit, les personnages sont réveillés par six sans-culottes, qui les amèneront à une diligence qui vient d'être arrêtée. Là encore il s'agit d'un attentat, dans le véhicule se trouve un baril d'explosif prêt à détonner.

Matin du second jour

Une patrouille de hussards découvre le cadavre de Marie-Ange, servante de l'auberge et petite amie de Marcus. La jeune fille semble avoir été tuée par une faux.

Fin du second jour

Scène finale. Le soir du second jour, la frégate anglaise se présente comme à l'accoutumée au rendez-vous. Fonvières et sa bande attendront sur la plage de la crique.
Note : il est essentiel que Fonvières survive et échappe aux personnages jusqu'à cette dernière scène. Le reste dépend de la tournure de l'enquête et du maître de jeu.

texte
Bruno Butaud
illustration
Frédéric Blanchard

Caractéristiques des PNJ

Fonvières

Age : 41 ans, taille : 1, 77 m, poids : 80 kg.
FOR : 14 INT : 17 DEXT : 14 END : 13 APP : 14.
Points de vie : 21.
Opinion : monarchiste acharné. Rang 3 : Administration, Affaires, Education, Combat armes blanches. Rang 2 : Equitation, Etiquette, Histoire, Jeu, Combat armes à feu. Rang 1 : Langues (anglais), Combat mains nues.

Marcus

Age : 26 ans, taille : 1, 72 m, poids : 70 kg.
FOR : 12 INT : 19 DEXT : 16 END : 13 APP : 17.
Points de vie : 17.
Opinion : républicain acharné. Rang 3 : Admistration, Education, Jeu. Rang 2 : Equitation, Histoire, Combat armes à feu. Rang 1 : Combat mains nues, Combat armes blanches.

Schubert

Age : 32 ans, taille : 1, 68 m, poids : 70 kg.
FOR : 16 INT : 9 DEXT : 14 END : 16 APP : 11.
Points de vie : 20.
Opinion : républicain acharné. Rang 2 : Admistration, Education. Rang 1 : Equitation, Combat armes à feu, Combat mains nues, Combat armes blanches.

Hussard

FOR : 16 INT : 11 DEXT : 14 END : 14 APP : 11.
Points de vie : 20.
Opinion : républicain acharné. Rang 3 : Equitation, Combat armes blanches. Rang 2 : Combat armes à feu, Combat mains nues. Rang 1 : Survie.
Pour les autres PNJ se référer au chapitre des PNJ moyens.

On n'a pas toujours l'occasion, après des heures, voire des jours de jeu de rôle grandeur nature, de faire un «debriefing» où responsables et participants exposeraient leurs réflexions, afin d'éviter à l'avenir certaines erreurs et imperfections. Notre enquêteur a donc fait le tour des organisateurs d'une part, des joueurs au long cours de l'autre, afin de recueillir les avis et conseils de chacun, et de vous en faire profiter.

De la vraie musique médiévale, voilà qui vous met (et vous remet) dans le bain. Au fait, n'auriez-vous pas des amis qui seraient ravis d'avoir un public pour leurs talents (musiciens, sportifs, orateurs), tout en vous rendant service? (photo Paradoxes/Agnès Pernelle)

Le jeu de rôle grandeur nature bouge! A l'origine simple divertissement organisé par des fans pour connaître une autre ambiance que celle du jeu «sur table», il passe à la vitesse supérieure. Il suffit d'observer le milieu des organisateurs pour s'en rendre compte: les associations se créent, éclatent et fusionnent à toute allure. Les plus grosses (Saga et Paradoxes, par exemple) se constituent en société et emploient plusieurs personnes à plein temps.

Tous sont unanimes dans leurs prévisions: le «semi-réel» va continuer à se développer. Les plus optimistes le considèrent déjà comme LE loisir du XXIe siècle... Mais même sans aller aussi loin, il semble bien qu'il ait un bel avenir. Et puisque nous sommes tous des joueurs (voire des organisateurs!) en puissance, voici les réflexions que nous avons pu glaner auprès des uns et des autres. Des considérations sur le jeu, sa préparation, mais aussi son ambiance, cette chose fragile qui dépend de chacun...

CONSEILS AUX JOUEURS

Parlons chiffons

Dans 80% des cas, on vous demandera d'arriver costumé, en insistant sur le fait que la préparation du costume est l'un des plaisirs du grandeur-nature. Il est toujours possible d'avoir recours aux costumiers professionnels, mais ils sont chers... et ne sont pas toujours compréhensifs au sujet des taches et des déchirures.

Donc, autant que possible, essayez de bricoler vous-même votre costume. C'est une étape extrêmement importante car ici, l'habit fait le moine (ou le ranger, ou le paladin, au choix). Un costume réussi aide énormément, le moment venu, à «se mettre dans la peau» du personnage.

Si vous envisagez de jouer souvent, mieux vaut avoir un ou deux costumes bien réalisés que cinquante moches...

Essayez de l'adapter au type de G.N. qui vous attend. Si vous participez à quelque chose de très «interactif» et diplomatique, vous vous déplacerez sans doute assez peu: le costume peut ne pas être solide... mais il doit «en jeter» un maximum. A l'inverse, si vous devez crapahuter sur 8-10 km de terrain difficile, il n'a pas besoin d'être joli (il aura cessé de l'être à l'arrivée): il faut simplement qu'il soit évocateur.

Quelque soit le thème, prévoyez des vêtements assez amples. Vous allez courir et avoir chaud, inutile d'y rajouter une veste qui menace de craquer au moindre mouvement brusque et un pantalon résolu à vous couper en deux.

Le costume médiéval

On peut faire énormément de choses avec peu de moyens. A la limite, un vieux collant, deux bouts de tissu vaguement cousus pour faire un surcot et une cape taillée dans un vieux rideau suffisent. Pour la cotte de mailles, il existe des tas de façons d'obtenir quelque chose qui y ressemble. Le plus simple est encore de passer un vieux pull-over à la bombe à peinture grise. De loin, l'effet est acceptable. De près, ça ne ressemble plus à grand-chose, et ça sent mauvais. Autre inconvénient: s'il pleut, elle risque de se retransformer en vieux pull-over. Si vous avez plus de moyens, cherchez du côté des tissus brillants. Mieux encore, de la cordelette (ou du fil de nylon) tricotée et peinte.

Le costume contemporain

Pour les années 1900-1920, fouillez vos greniers et ceux de vos grands-parents. Vous avez de bonnes chances d'y découvrir des trésors. En cas de déception, écumez les fripiers et le Marché aux Puces. Les hommes sont avantagés: la mode a moins «bougé» pour eux que pour les femmes. Même remarque pour les années 30-40, il suffit d'un costume trois-pièces tout ce qu'il y a de moderne, caché par un imper mastic — n'oubliez pas le chapeau mou! — et vous voilà costumé.

Le costume futuriste

Ici, tout est question de «chrome». Prévoyez beaucoup d'accessoires spectaculaires, avec des cadrans, des boutons, des circuits imprimés... Pensez aux jouets électroniques cassés de votre petit frère. Désossez-les. A vous de placer tout ça à bon escient, en fonction de l'univers où vous évoluez: plus il est «baroque», plus vous devrez en mettre (comparez le costume d'un punk de Mad Max à celui d'un amiral de Star Wars). Si vous avez besoin d'un casque, pensez au «casque intégral» de motard. Mais vous pouvez le relier au costume (et obtenir un effet «combinaison spatiale») en employant un arceau de brodeuse (un cercle en bois, en vente dans les merceries).

Pour l'achat des tissus, essayez de trouver un magasin pas trop cher (une adresse sur Paris: le Marché St-Pierre, dans le 18e). N'oubliez pas de jeter un œil au rayon «ameublement», du côté des rideaux. On peut se bricoler un costume parfait avec 100 F de tissu maximum.

Avant de passer à la réalisation, regardez un ou deux films sur la période qui vous intéresse (contrairement aux livres, les films présentent en «live» de «faux costumes d'époque» conçus par des tailleurs modernes en fonction du confort des porteurs actuels). Il existe aussi des livres spécialisés dans le domaine. On trouve des «histoires du costume» dans pas mal de bibliothèques, et tout dictionnaire qui se respecte a sa planche «évolution des habits à travers les âges». Pour la SF, pensez aux ouvrages de futurologie en plus des romans.

Les chaussures

Les baskets sont l'objet de la malédiction générale de la part des organisateurs de G.N. médiévaux. Evitez-les! Préférez-leur des bottes: vous pourrez y coller de la fourrure ou des chutes de tissus (ce qui permet de se fabriquer des «bottes à revers» du plus bel effet), ou encore du plastique pour la SF. Vous pouvez également mettre des espadrilles, avec des bandes molletières.

Pour le contemporain, utilisez de préférence des chaussures de marche solides. Les chaussures que vous portez tous les jours peuvent paraître confortables en temps normal, mais après quelques heures de marche, elles se transforment vite en engins de torture.

profession:

Semi-réaliste

ou les Cahiers de Doléances Réciproques

Les Enfers... Cet être inspire l'angoisse sans nul besoin d'effets spéciaux. (photo Aria).

Les accessoires

Votre costume peut avoir été réalisé avec trois bouts de ficelle, ce n'est pas très grave à condition d'y ajouter un «plus». Ce peut être n'importe quoi. Une ceinture «d'époque» pour du médiéval, une vraie trousse pour un médecin, une Bible pour un prêtre, un mini-magnétophone dans un contexte SF; et votre personnage acquiert tout de suite plus de crédibilité...
D'autre part, proscrivez autant que possible les objets qui rappellent le monde réel. Laissez votre montre chez vous, ainsi que vos cigarettes et votre briquet si vous allez jouer «médiéval-fantastique» (si vraiment vous êtes intoxiqué au point de ne pouvoir vous passer de fumer quelques heures, procurez-vous une pipe.).
Essayez aussi de laisser chez vous le «dossier» que les organisateurs vous ont remis. Il est encombrant, et on a tendance à s'y référer subrepticement... Mémorisez-le avant le début des festivités.

Les armes

La plupart des organisateurs fournissent maintenant des armes adaptées à leurs règles de combat (de plus, ça évite les «malentendus». Certains ayant vu débarquer des joueurs munis... de vraies épées!). Si vous avez quand même à vous en préoccuper: lame en gaine électrique, garnie de mousse, poignée en carton ou en polystyrène judicieusement peint ceinturée d'un adhésif.

De l'art de vivre

Première chose: être là à l'heure! Pour un jeu de rôle normal, vous pouvez vous permettre d'avoir deux heures de retard, vous n'embêtez que quelques amis. Ici, vous gêneriez beaucoup de monde.
D'autre part, si vous êtes empêché de venir pour une raison ou une autre, n'oubliez pas de prévenir les organisateurs aussi longtemps à l'avance que possible. Ils se débrouilleront sans doute pour supprimer votre rôle ou pour le confier à quelqu'un d'autre... Mieux, essayez d'en faire profiter quelqu'un de votre entourage (sans négliger de bien lui expliquer ce dont il s'agit...).
Au cours des parties «sur table» on voit parfois des personnages rester sans manger ni dormir pendant trois-quatre jours d'affilée. Participer à un grandeur-nature risque de vous obliger à admettre la triste vérité: c'est peut-être possible, mais nous sommes en majorité trop amollis par la civilisation pour nous permettre de tels exploits... Si le G.N. dure tout un week-end, réservez-vous quelques heures pour dormir dans la nuit de samedi à dimanche. Vous raterez peut-être quelques événements, mais cela vaut mieux que d'être complètement abruti de fatigue au moment de l'apogée de l'aventure...
Un repas est souvent compris dans le prix du jeu, mais nul n'est à l'abri d'une petite faim. Prévoyez quelque chose à grignoter, au cas où... Essayez d'être fidèle à l'époque où vous êtes censé vous trouver: le chocolat est hautement énergétique, entendu, mais peu approprié à l'époque médiévale. Par contre des fruits comme les noix, les pommes, conviennent tout à fait. Si aucun repas n'est fourni, vous pouvez toujours prévoir des sandwiches...
Pensez aussi — et surtout — à prendre une gourde! Remplissez-la d'eau ou de jus de fruit. Bien sûr, évitez l'alcool, à moins que vous ne teniez à tomber ivre mort en milieu de partie. Pour le «méd'fan» évitez les gourdes en inox, préférez-leur les gourdes «basques» en peau, plus discrètes.

Etat d'esprit, jouez le bon

La plupart des organisateurs contactés insistaient sur le fait que n'importe qui peut faire un G.N., à partir du moment où il a une «mentalité de joueur», (a priori, pour un lecteur de CB, c'est gagné d'avance). Néanmoins, il reste quelques «i» sur lesquels mettre des points:

— Savoir fermer les yeux. Les organisateurs font souvent des merveilles d'effets spéciaux avec presque rien. En général, les joueurs se prennent au jeu et tout se passe bien. Mais il peut arriver que vous trouviez le spectacle décevant. Dans ce cas, n'allez pas gâcher le spectacle en faisant des commentaires sarcastiques sur la «mine de papier mâché» du monstre horrible (qui est effectivement en papier mâché, mais ce n'est pas une raison). De même, quand une des «ficelles» vous apparaît brusquement, abstenez-vous d'en faire «profiter» les autres joueurs. Autrement dit, si après avoir entendu une «voix venue de nulle part», vous trouvez un magnétophone portant le logo des organisateurs, faites comme s'il n'était pas là...

— Le fair-play. En toutes circonstances, souvenez-vous: c'est un jeu! Vous êtes là pour vous amuser! Ce qui veut dire: donner le meilleur spectacle possible, à la fois aux autres et à vous-même. Si les choses ne tournent pas comme vous l'avez prévu, n'en faites pas une montagne... Et si vous êtes tué, tachez de partir avec panache, sans trop récriminer. Soit dit au passage, l'arithmétique des points de vie a fait disparaître la tradition des «dernières paroles» de la plupart des tables de jeu de rôle. Profitez donc de l'occasion pour la remettre à l'honneur...

— La parano. Tout le monde, après quatre ou cinq ans de jeu normal, a acquis une seconde nature méfiante et prompte à soupçonner tout le monde d'être soit un assassin, soit un monstre, soit un organisateur déguisé. C'est normal et tout à fait sain, jusqu'à un certain point. Si vous commencez à vous méfier de tout et de tous, vous pouvez très bien entraver le groupe (avec les meilleures intentions du monde), ou empoisonner complètement l'atmosphère.
Autre particularité amusante des «vieux» joueurs: il leur arrive d'essayer de reproduire dans la réalité des «coups» tentés autour de la table. Ca ne marche pas toujours aussi bien... Un joueur entoura sa tente d'un fil garni de grelots, pensant que le bruit le réveillerait si un intrus tentait de s'y introduire. Résultat: le camp est attaqué, le joueur expérimenté fuit comme les autres... en traînant derrière lui ses sonnettes tintinnabulant à qui mieux mieux: il s'y était accroché en sortant de la tente...

(photo Balanoï)

Longtemps après une partie, on aura oublié les armes, les costumes. Mais on gardera en mémoire les accessoires, les objets curieux, effrayants.

To be or not to be

Il n'y a pas trente-six moyens de rentrer dans la peau d'un autre. Il faut avoir l'esprit libre et faire l'impossible pour penser «comme» votre alter-ego. Il y a intérêt à le faire vite dans la mesure où certains y parviennent en quelques instants, s'il vous faut une heure pour y parvenir, vous aurez perdu du temps et peut-être laissé passer quelque chose d'important.

(Paradoxes/Agnès Pernelle)

L'ambiance science-fiction est plus familière et présente moins ce «décalage» qui gêne parfois en médiéval.

Maintenant que vous y êtes, comment y rester? Parlez en toutes circonstances comme le ferait votre personnage, en oubliant l'identité réelle des gens qui se trouvent en face de vous... Vous êtes un pauvre serf, celui qui joue le rôle du baron est un ami d'enfance: ne le tutoyez pas! Donnez-lui du «monseigneur», multipliez les révérences, etc. Essayez d'utiliser un vocabulaire différent de celui qui est habituellement le vôtre. Placez quelques archaïsmes dans un discours «médiéval», saupoudrez le discours de votre personnage SF de termes techniques, et ainsi de suite. Souvenez-vous aussi que votre personnage a une profession qui possède son propre vocabulaire. Si par exemple, vous êtes un médecin et qu'on vous amène quelqu'un qui dit souffrir de la jambe après une chute, ne dites pas: «*Tu t'es cassé la jambe*», diagnostiquez une fracture du péroné, sans complications. N.B.: vous n'avez pas plus besoin que moi de savoir si le péroné est un os du bras ou de la jambe. Le tout est de débiter votre baratin avec assez de conviction pour que les autres soient persuadés que vous le savez mieux qu'eux.

Fuyez les «sorties de jeu» comme la peste. Elles cassent déjà l'ambiance autour d'une table, et ont le même effet multiplié par mille en «vraie grandeur». Si vraiment vous éprouvez le besoin de parler musique, cinéma etc., obligez-vous à le faire «en situation». N'allez pas parler du dernier concert de Truc à Bercy, évoquez plutôt la prestation du troubadour Machin à la Colline Verte... Si vous ne pouvez vraiment pas vous empêcher de parler de votre idole préférée, transposez-la... et obligez les autres à vous répondre aussi par allusions. Le second degré devient un jeu dans le jeu.

Encore pire que les précédentes, les «références». L'arme favorite des joueurs habitués, qui ont tout vu, tout vécu et se sentent obligés de le faire savoir à tout l'univers. Ou du bouquineur/cinéphile assidu... Vous avez l'impression de vous promener dans «le module B1 de Déhédé» ou que la situation présente de troublantes analogies avec celle de «La nuit du retour de la vengeance des fourmis géantes»? Parfait. Bouclez-la. Si vous vous trompez, ça n'a aucun intérêt. Si vous avez raison, vous risquez de gâcher la surprise des autres joueurs. D'ailleurs, si vous pensez encore en termes de «scénario» dans le courant du jeu, vous avez tort, vous devriez croire à ce que vous vivez, et en savourer chaque minute.

De quoi parler, alors? De vous (enfin de votre personnage) pardi! Inventez-lui un passé, une histoire, enfin comme d'habitude. Attention: quand vous exploiterez tout ça, n'allez pas débiter tout son curriculum d'une traite. Lâchez quelques allusions, préparez avant la partie une ou deux anecdotes que vous raconterez au moment opportun, bref faites autant que possible comme dans la réalité. Quand vous devrez inventer tout ça, faites attention à ne rien imaginer d'incompatible avec ce que les organisateurs vous ont fourni (et s'ils ne vous ont rien fourni? Déchaînez-vous).

De même pour votre «performance d'acteur». Vous avez une ébauche de caractère, brodez autour autant que vous voudrez. Donnez-vous des manies, des tics et des phobies, et guettez la moindre occasion de les mettre en valeur. N'hésitez ni à être caricatural, ni à en faire trop.

Sachez «nier» tout ce qui risque de vous faire sortir de votre personnage. Par exemple, les curieux. Il peut arriver que vous tombiez sur une bande d'inoffensifs promeneurs. Faites comme s'ils n'étaient pas là, ou traitez-les comme s'ils étaient «d'époque» eux-aussi («*Bonjour, Messires et gentes Dames*» avant de les planter là). Parmi les curieux, un cas un peu à part: le journaliste. Se repère en général à l'appareil photo. Essayez de l'intégrer à l'histoire — s'il ne veut pas jouer, il fera sans doute l'effort d'une réplique du style «moi pas comprendre», n'insistez pas... mais il est possible qu'il ait reçu un rôle tout comme vous... et qu'il ait quelque chose à dire.

Si vos coéquipiers se mettent à divaguer (voir plus haut), laissez-les dire et ramenez-les gentiment à ce qui vous occupe. En cas de récidives multiples, mettez (discrètement!) un peu de distance entre eux et vous...

Se projeter dans un personnage est bien, mais il y a des cas où il faut en sortir. Si au cours d'un combat, votre adversaire se fait mal «pour de vrai», laissez tout tomber pour l'aider. Dans le même esprit, il peut arriver que pour des raisons de logistique, les repas et le couchage donnent lieu à des réunions «contre nature». A priori, à moins qu'elles ne soient logiquement amenées par le scénario, considérez ces rencontres comme ayant lieu en «zone neutre».

Avec tout ça, vous devriez avoir de quoi «faire vos premiers pas» sans difficultés...

CONSEILS AUX ORGANISATEURS

Le savoir-faire

Ne vous y prenez pas la veille au soir! Le G.N. doit peut-être paraître improvisé (au sens de «naturel»), mais rien n'est plus long à travailler que ce type d'improvisation...

Ici comme ailleurs, tout commence par la préparation d'un scénario. Vous avez en gros deux possibilités: cannibaliser un vieux module qui traîne dans vos cartons et l'adapter en fonction du terrain, ou écrire quelque chose spécialement pour le site choisi, en fonction de son histoire. Evitez les scénarios trop «bateau» du type «il faut sauver le monde», c'est distrayant une fois, mais lassant à la longue (sans parler de la surenchère qui s'installe d'un scénario au suivant...). Il ne doit pas non plus être trop complexe: une intrigue principale simple et un tas d'intrigues secondaires entre joueurs. Si vous faites trop compliqué, vous n'aurez jamais le temps de donner tous les éléments aux joueurs.

Une fois que vous avez une idée de ce que vous allez faire, il ne vous reste plus qu'à partir à la chasse aux terrains (quand le terrain est intra muros, s'adresser à la mairie. Hors de la ville, à la préfecture. Ne pas parler directement au maire: en général, ça ne l'intéresse pas. Chercher plutôt à contacter le responsable du Comité des Fêtes). Ceci fait, il faut encore prévenir la gendarmerie (surtout si vous organisez un «contemporain») et éventuellement les pompiers (savoir si vos joueurs pourront faire du feu et où...). Attention aussi aux balades en forêt en pleine saison de chasse! N'oubliez pas non plus

Avant l'épreuve, l'appel aux dieux. Quel que soit le talent des organisateurs, le souffle du jeu repose sur toutes les improvisations spontanées des joueurs. (photo Aria)

de prévenir... les joueurs. Une bonne part du succès des «grosses maisons» tient à une bonne communication (dans les pages de CB par exemple, avis aux amateurs) et à des fichiers bien tenus (afin que les anciens joueurs puissent recevoir l'annonce de vos prochaines activités).
Vous avez le terrain? Repérez-le et balisez-le (signalez par exemple les endroits dangereux avec des bandes de chantier bicolores). Commencez à réfléchir aux aménagements (les tentes seront ici, l'auberge là).
Testez et retestez le scénario (et les règles de combat) jusqu'à ce que vous ayez l'impression d'avoir éliminé tous les couacs. N'hésitez pas à vous placer volontairement dans des situations impossibles, simplement pour vous entraîner à réagir en «temps réel», et ce aussi bien au niveau du scénario (au lieu de s'entretuer, les deux ennemis mortels s'allient. Comment faire pour ressusciter leur rivalité?) qu'au niveau réel (un joueur est mordu par une vipère à des kilomètres de tout. Que faire?).

Le savoir-gérer

Soignez tout particulièrement la convocation des joueurs sur le site. Envoyez de fausses invitations «réalistes». Pourquoi pas un télégramme pour du contemporain? Le pompon va aux organisateurs d'un «James Bond» qui avaient envoyé une bande magnétique «qui s'autodétruira dans dix secondes»... qui s'est autodétruite pour de bon! Un aimant placé en bout de bande a effacé la cassette quand il est passé sur les têtes de lecture. Simple, mais il fallait y penser.
Dans le même esprit, les premières minutes de jeu sont très importantes. Plus les joueurs sont débutants, plus vous devez être présents, répondre à leurs questions, etc. Evitez de discuter trop ouvertement des «problèmes de dernière minute» devant les joueurs. A propos de l'accueil, pensez à prévoir un ou deux costumes «non attribués» pour dépanner les joueurs venus en jean/baskets, les journalistes et autres curieux. Eventuellement, vous pouvez aussi leur attribuer un tout petit rôle, qui n'influera pas sur l'histoire mais leur donnera la possibilité de discuter intelligemment avec les joueurs (en déroutant ces derniers encore plus...).
Maintenant, il ne reste plus qu'à gérer tout ça. Si tout a bien été préparé, il ne vous reste plus qu'à guetter l'imprévu, et à attendre les changements à 180° du scénario, imposés par les joueurs (si ça se produit ne paniquez pas. Essayez de transformer ce qui peut l'être et injectez au besoin quelques PNJ). La modification la plus courante dans ce domaine est une simplification de dernière minute... Ne partez pas du principe que «s'ils sont vraiment Conan/Gandalf/James Bond, ils y arriveront».
Vous n'avez pas vraiment de contrôle sur les joueurs (ni sur les «bons», si sur les «méchants» — à ce niveau c'est «que le meilleur gagne»), mais vous en avez sur les éléments-clés de l'histoire. Evitez les «trucs» trop biscornus. Si vous voulez leur faire trouver un message codé, soit! Mais utilisez un code très simple (genre A= Z, B= Y, etc.) ou laissez traîner la clé du code quelque part où ils sont sûrs de la trouver. De même, évitez le «petit détail» qui sauve ou perd tout, genre «s'ils ont retenu que le vieil ermite leur a parlé de quelque chose de bleu, ils sauront que c'est le coffre bleu qu'il faut ouvrir». En situation de stress, c'est le genre de choses qu'on a tendance à oublier... Si vous voulez utiliser ce genre de trucs, n'oubliez pas de placer un PNJ «sous couverture» dans le groupe. Si personne n'y pense, lui aura une illumination au bon moment.
A vous de voir comment disposer ces collaborateurs très spéciaux, en fonction de votre scénario. Vous devrez également décider si ils annonceront franchement leur rôle ou non. Ca a l'avantage de leur assurer une certaine autorité pour tout ce qui touche à la sécurité et aux décisions importantes... mais les joueurs risquent de se sentir un peu «manipulés».
En fait, peu importe l'histoire exacte que les joueurs vivront pendant le week-end, l'essentiel est qu'ils soient contents, qu'ils aient quelque chose à raconter, qu'ils aient eu l'impression d'être «ailleurs» et surtout qu'ils aient senti qu'ils se prenaient en main eux-mêmes, même si ce n'est pas vrai et qu'il y avait un arbitre dissimulé derrière chaque touffe d'herbe.
Pour cela, il importe de leur donner tous les éléments-clés du scénario. Il n'ont pas besoin d'être fournis de façon très visible, mais un joueur réfléchi devra pouvoir comprendre la trame des événements, et un joueur normal, plus occupé à cabotiner qu'à réfléchir, devra au moins en saisir l'essentiel.
Une fois de plus, ça peut vous obliger à «ramer» s'ils sont meilleurs ou moins bons que prévus. Par exemple, attendez-vous à des aménagements au niveau du timing. Vous avez prévu des événements particuliers, des effets spéciaux, etc. Ne vous fixez pas d'heure! Décidez plutôt d'une condition (quand ils seront assez nombreux sur le site pour pouvoir en profiter, par exemple). Dans le même esprit, n'en enchaînez pas trop coup sur coup. Laissez aux joueurs le temps de digérer l'événement précédent, d'en parler à ceux qui n'y ont pas assisté, d'en tirer leurs conclusions...
Un commentaire valable surtout pour les G.N. contemporains, ne prévoyez pas deux terrains d'action trop éloignés! Il y a toujours moins de joueurs que prévus qui possèdent une voiture, et le trajet est toujours plus long qu'on ne s'y attendait (laissant le temps aux joueurs de «sortir» complètement du jeu).

Les enfers, suite de la visite... Les personnages très symboliques qu'on y rencontre permettent des compositions et des maquillages surréalistes. (photo Aria)

Un site souterrain permet de comprendre ce qui est réalisable dans un couloir ou une caverne, décors classique du jeu sur table. (photo Balanoï)

Un coup de feu retentit, et instantanément, l'impact apparaît sur la victime, tandis que le sang gicle. Des trucages bien dosés décuplent l'effet de certaines scènes, et par réaction, la motivation des participants. (photo Paradoxes/Agnès Pernelle)

Intendance et logistique

Prévoyez un endroit où les joueurs puissent se mettre à l'abri en cas de pluie. Un bâtiment «en dur» si possible, ou des tentes (ou même une toile tendue sur quatre piquets).
Pour les repas, un grand principe: un joueur repu est un joueur heureux!
Il est souvent difficile de concilier organisation et restauration. Si vous en avez les moyens, essayer de faire sous-traiter les repas (par des professionnels ou pourquoi pas par des amis ayant le temps, eux.).
La solution la plus simple (et qui laisse aux joueurs la liberté de discuter avec qui ils veulent) est le buffet froid. Les repas chauds sont plus difficiles à assurer (à moins de les intégrer dans le cours de l'histoire, voir plus loin). Les barbecues sont difficiles à organiser correctement: 40-50 personnes arrivant à intervalles irréguliers, avec chacune sa commande, et deux malheureux pour gérer tout ça...

La composition du repas doit si possible dépayser les joueurs. Servez-leur quelque chose de différent de ce qu'ils mangent habituellement. Même si vous ne pouvez/voulez pas faire du médiéval «pur», il est possible de se débrouiller tout à fait honorablement avec des spécialités régionales.
La façon de le présenter est également très importante. Mis à mijoter dans un grand chaudron, une vingtaine d'honnêtes sachets de potage en poudre deviennent un «brouet louche» dans l'esprit des joueurs...
Soignez l'intégration du repas au scénario. En gros, trois solutions:

— au début du jeu. Permet aux joueurs de faire connaissance et de se familiariser avec leur rôle. Evitez les nourritures trop lourdes: ce

Le légat du Pape et la sorcière. Un bon orateur, un bon comédien, à qui on aura éventuellement préparé un épisode «sur mesure», aident à replonger dans l'histoire des joueurs un peu déconcentrés. (photo Paradoxes/Agnès Pernelle)

serait bête d'avoir des joueurs engourdis par la digestion... Lancez l'action à la fin du repas (l'hôte qui s'écroule «empoisonné» fait toujours son petit effet) ou immédiatement après — pendant qu'ils savourent leur café.

— dans le cours de l'histoire. Essayez si possible de l'intégrer dans la trame du scénario. Si vous avez plusieurs «clans» d'ennemis irréductibles, vous pouvez toujours justifier leur réunion par l'équivalent local de la «trêve de Dieu». Prévoyez suffisamment de temps pour que les joueurs puissent mettre sur pied alliances et autres magouilles diplomatiques. Il y a quand même des cas où la «trêve» est difficilement justifiable: celui qui rassemble à la même table un paladin et quelques orques, par exemple. Dans ce cas, préparez plusieurs repas séparés, un par camp. Ou décidez de faire une coupure, le repas étant «hors action» — ce qui ne veut pas nécessairement dire «hors jeu», les joueurs étant priés de continuer à «rôler».

— à la fin. Le classique «banquet sous les étoiles». Prévoyez des joueurs fatigués, affamés (N.B.: ils le sont toujours. Quand vous achetez les provisions, voyez grand!). S'ils ont passé une nuit entière à courir, ils n'auront sans doute pas envie de grand-chose d'autre que d'une boisson chaude et un sandwich. Le tout étant de soigner ce «petit quelque chose». Notamment en donnant aux joueurs tout le temps et toute la place nécessaire pour qu'ils puissent commencer à se raconter leur aventure...

Les effets très spéciaux

Terrain de choix pour les bricoleurs imaginatifs, mais aussi cauchemar des scénaristes («Comment, on ne peut pas mettre de dragon?»). Restez modeste, souvenez-vous que tout n'est pas réalisable sur le terrain. Contrairement aux metteurs en scène, vous n'avez pas la possibilité de confier votre œuvre à des techniciens d'effets spéciaux qui y incrustent rayons lasers et autres décors.

Cela dit, les limites dans ce domaine reculent sans arrêt. On voit certains organisateurs faire appel à des professionnels pour la sonorisation, les effets pyrotechniques, etc. Si vous pouvez en faire autant, parfait! (les techniciens ont souvent dans leurs cartons une ou deux idées d'effets «très» spéciaux, incendies, etc., qui peuvent être inspirantes au possible pour l'écriture du scénario). Si c'est au-delà de vos moyens... on peut faire des miracles avec presque rien.

Solution simplissime: faire appel à des PNJ pour les assurer. Vous avez prévu une porte qui ne s'ouvre que quand on dit «Sésame ouvre-toi»? Donnez-en la clé aux PNJ qui accompagnent les groupes. Ou placez à proximité un organisateur muni d'un petit panneau «je ne suis pas là» qui ouvrira la porte au signal convenu.

Souvenez-vous d'une chose: les meilleurs trucages sont invisibles. Et le meilleur moyen de ne pas les voir est de faire simple. Exemple: comment faire se décrocher un tableau à un moment précis? On peut bricoler quelque chose avec des électro-aimants (mais un joueur ayant de bons yeux peut repérer les fils). On peut aussi percer un petit trou dans le mur et y faire passer la cordelette qui fixe le tableau. Au moment psychologique, l'organisateur lâche la cordelette... et sort de la pièce. Le tableau tombe... les joueurs peuvent repérer le trou et aller voir dans la pièce voisine, mais il n'y a plus personne...

Mais le moyen le plus efficace de rendre les trucages invisibles est... leur absence. Il faut savoir les doser avec prudence. Un pour lancer l'action, un ou deux dans le cours de l'histoire pour relancer l'intérêt, et le plus spectaculaire en final.

Parce que, si les joueurs ont un peu d'imagination... ils vont faire le travail à votre place. Vous n'avez pas vraiment besoin d'un géant monté sur échasses (avec tous les risques que ça comporte pour sa stabilité). Un organisateur de taille normale, se conduisant de manière effrayante, laissera aux joueurs l'image d'un monstre hideux avoisinant les trois mètres de haut. La multiplication porte aussi sur le nombre. Vous n'avez que deux ou trois monstres? Faites-leur faire un maximum de bruit, arrangez-vous pour qu'ils arrivent de tous les côtés à la fois... le lendemain les joueurs parleront de hordes innombrables...

Ne négligez jamais les «effets faciles». Tout ce que vous pourrez trouver dans les boutiques de farces et attrapes, le matériel de prestidigitateur et les panoplies du «petit chimiste» constituent une très bonne base. Usez et abusez de la poudre-flash (le magnésium), des pétards-coups-de-tonnerre, de la carboglace (plongée dans un liquide, elle déverse de la fumée. Attention quand même en la manipulant).

Ne négligez pas non plus les effets gore. Une tête de mouton (ça peut se trouver aux abattoirs), badigeonnée d'un peu de peinture phosphorescente se transforme en objet de cauchemar.

Un peu d'imagination, quelques-unes des recettes ci-dessus et c'est gagné!

S'il reste des faiblesses, servez-vous de l'obscurité pour les dissimuler.

Dernier point: quand vous pensez «effets spéciaux», n'oubliez pas non plus de penser «sécurité». Proscrivez tout ce qui peut présenter un danger pour les joueurs. Par exemple, pas de fusées d'artifice (les feux de Bengale remplacent assez bien), pas d'effets pyrotechniques en forêt, l'été.

Vivez dangereusement sur table, prudemment en grandeur nature

Quelques mots sur la sécurité, histoire de terminer sur une note morbide.

Avant le jeu, documentez-vous sur les assurances — chaque compagnie range le G.N. dans une catégorie d'activité différente. Renseignez-vous et adressez-vous au plus avantageux.

Pendant le jeu: prévoyez une trousse de secours bien garnie. Mettez-y au moins bandes Velpeau, mercurochrome, eau oxygénée, aspirine, sérum anti-venin et seringue et aspi-venin. Il ne serait pas mal d'avoir un organisateur formé au secourisme. Prévoyez une procédure d'urgence. Si vous placez un organisateur dans chaque groupe, il risque d'être obligé de le quitter pour guider un accidenté jusqu'au poste de secours le plus proche — qui va «guider» les joueurs pour le reste de l'aventure? (Au chapitre équipement: dès que vous en aurez les moyens, prévoyez des talkies-walkies...).

Tristan Lhomme

Merci à Paradoxes, Balanoï, Saga, Stratèges & Maléfices, le Cercle Parallèle, Alzathoth, Hyperboréa-Civilisations, et Fils d'Ariane pour leur patience et leur bonne volonté.

Quelques adresses d'organisateurs de grandeur-natures:

- *Alzathoth*: Didier Veniger, 66 rue de Doudeville 75018 Paris.
- *Balanoï*: Alain Borrel, 49 rue de la Chine 75020 Paris. Tél: (1) 43.58.53.94.
- *Saga* (ex-G.R.A.A.L.): 9 rue Laurent, 68100 Mulhouse. Tél: (16) 89.66.52.79.
- *Hyperboréa-Civilisations* (ex-Hyperboréa): 5 av Jean Jaurès 92110 Clichy. Tél: (1) 39.13.24.15.
- *Paradoxes*: 2 Passage Flourens 75017 Paris. Tél: (1) 40.12.28.60.
- *Stratèges & Maléfices*: Maison des Associations, rue Anatole de Monzie 44000 Nantes. Tél: (16) 40.48.15.15.
- *Le Cercle Parallèle*: 2 rue Jean-Jacques Rousseau 44000 Nantes. Tél: (16) 40.48.16.94.
- *Les Fils d'Ariane*: 58 rue de Paris 91370 Verrières-le-Buisson. Tél: (1) 69.81.74.46.

APPRENTIS SORCIER
Un extraordinaire jeu d'aventure sur plateau
Bientôt disponible dans les meilleurs points de vente.
EVASION GAMES se tient à votre disposition.
Pour tous renseignements téléphonez
(16) 40 08 20 90
EVASION Games
POUR ALLER PLUS LOIN

Métamorphoses

On retire à David son oeil torve. Ouf ! On peut voir au-dessous le film qui protégeait son véritable oeil.

David-oeil-oblique semble se réjouir des conseils du méphistophélique Casanova.

Dans un grandeur-nature, il est parfois dur de prétendre être de trente ans plus agé. Ou de faire passer un vrai frisson sur l'échine de joueurs habitués aux combats sanglants des jeux de rôle sur table. Il suffit pourtant de quelques centimètres cubes de latex et de conseils de maquillage pour y parvenir. Soignez votre image !

Un soir de pleine lune au cours d'une réunion chez Polystyrène Jr, alors que le vent hurlait dans la nuit et que le froid s'engouffrait à l'intérieur de la maison, l'un des membres féminins de l'association s'écria : « Assez ! Sortons de ces décors et de ces figurines. L'imaginaire et la communication conviviale autour d'une table c'est bien, mais il faut changer d'air... Passons aux jeux grandeur nature ! ».

D'un commun accord, nous décidâmes de chercher un nouveau membre aux talents créatifs. C'est ainsi que Cécile rejoignit notre équipe : couture, broderie, canevas et surtout maquillage devinrent nos principaux mots d'ordre. Ayant suivi des études approfondies dans une école de magie et d'esthétique, ses conseils concrétisèrent ce qui manquait à nos aventures : la réalisation de maquillages professionnels à base de latex.

L'art du latex-garou

Pour les clubs ou les groupes organisant des jeux de rôle grandeur nature, l'intérêt du maquillage de transformation est d'offrir aux participants la possibilité de rencontrer des personnages plus réalistes ou de vivre une métamorphose physique le temps d'un week-end. Un tel maquillage peut signifier changer la couleur des cheveux, créer des cicatrices, une barbe, un crâne chauve ou demi-chauve, des croûtes, un visage vieilli ou des mutilations. Imaginez la rencontre terrifiante à la tombée de la nuit, près d'un bois, d'un lépreux, d'un magicien tatoué ou d'un mutant couvert de cicatrices... L'effet produit un « décalage » propice à l'ambiance des jeux grandeur nature d'heroic fantasy (monstres, créatures), ou futuristes et contemporains (mutations, cicatrices du mercenaire, etc.).

Si tout devient possible avec un minimum de dextérité, nous insistons sur l'intérêt d'avoir les conseils d'un professionnel. On ne s'improvise pas maquilleur du jour au lendemain ; il vaut mieux être physionomiste, habile de ses mains, observateur et passionné. L'étude de la morphologie, des couleurs, du maquillage esthétique, du maquillage théâtral, cinématographique et photographique, des effets spéciaux et du moulage latex, est spécifiquement recommandée. Par exemple, il est utile pour veillir un visage de connaître les techniques de camouflage des rides et des cernes afin justement de faire le contraire. Mettre un visage en valeur nécessite de savoir le « truquer ». Il n'y a pas d'ouvrages consacrés aux maquillages d'effets spéciaux, mais vous pourrez glaner des indications dans les magazines féminins pour les bases, dans les livres sur le cinéma pour l'inspiration, et dans nos confrères *Vendredi 13*, *L'écran Fantastique* ou *Mad Movies* pour d'autres effets. Si la vocation vous prenait, sachez qu'il existe des écoles, principalement à Paris, les meilleures étant aux U.S.A., où le marché est plus développé (une fois de plus !). Le coût d'inscription dans ces écoles est de vingt à vingt six mille francs pour neuf mois. Il existe cependant à Paris des cours de formation ou des cours du soir d'une durée de trois à six mois et d'un coût de neuf à dix-sept mille francs. Mais il est évident que cela n'est pas suffisant pour en faire son métier (dont les débouchés sont malheureusement trop limités).

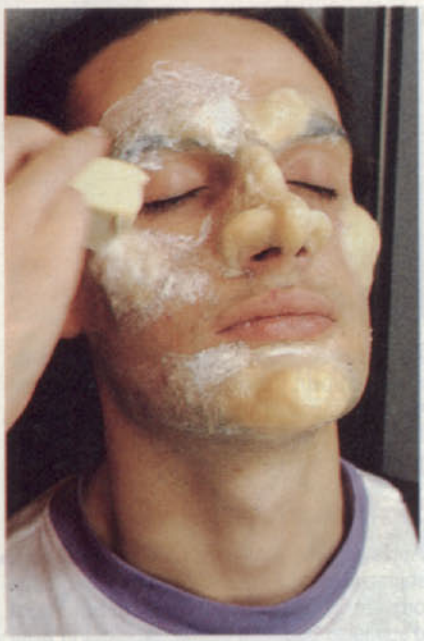
Coût et blessures

Il vaut mieux utiliser les matériaux nécessaires aux maquillages sous la surveillance d'un professionnel. S'ils ne sont pas tous dangereux, ils sont toujours délicats à manipuler et onéreux. Il faut savoir en prendre soin : un petit pot de latex de 250 cl coûte 50 F et permet une dizaine d'utilisations seulement (pour un usage localisé à une petite partie du corps : mains, pieds, visage, cicatrices, coupures, boursouflures...). Le vieillissement d'un visage demande l'emploi de produits variés : latex liquide, colle, fond de teint, poudre etc. Le prix d'achat de ces produits pour une réalisation unique peut grimper jusqu'à 400 F (bien qu'une partie de ce matériel de base puisse servir à d'autres réalisations).

A

B

C

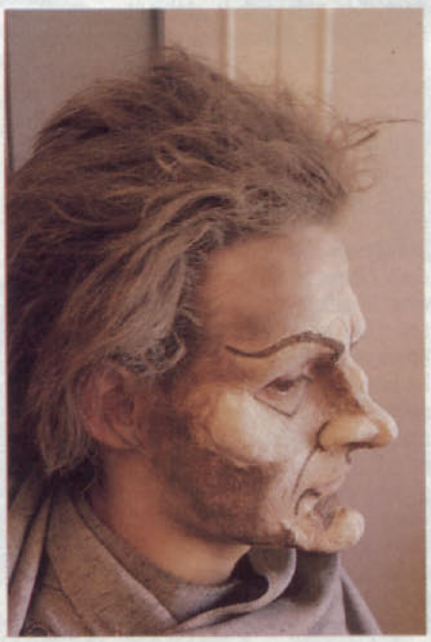


D

E

F

Sur un mélange de coton et de Collodion, on modèle la Pate à Nez pour modifier le visage (A). Les creux sont aplanis avec du latex liquide, appliqué au tampon de mousse ou au pinceau (B). Le travail étant déjà long, on abrège le séchage au sèche cheveux, passé de loin (C). Un fond de teint opaque est nécessaire pour cacher les différences de couleur (D). Puis on dessine au crayon à maquillage les lignes fortes du nouveau visage : sourcils, mais surtout rides et creux, qui sont assombris avec une poudre (E)(F). Enfin, les cheveux (qu'on avait peignés vers l'arrière pour éviter qu'ils ne gênent), sont coiffés et grisés avec une poudre (G).


G

Travaux pratiques

Un inquiétant vieillard

Cet effet convient pour un sorcier. On fixe du coton sur le nez, les joues, le menton et les arcades sourcilières à l'aide d'une colle appelée Collodion. A l'aide d'un produit appelé Pâte à nez ou Naturo Plasto, on moule des pommettes saillantes, un menton allongé et crochu, des arcades sourcilières disproportionnées. On applique du fond de teint, des fards « Noir gras » et « Blanc gras » ; on accentue ainsi les ombres et les lumières (travail identique à celui de la peinture sur figurines). Une nouvelle couche de poudre servira à fixer et à matifier les couleurs. On recrée les sourcils, éventuellement les poils avec du crêpe de laine. Un travail comme celui-ci revient à 300 F. La pâte Naturo Plasto et le crêpe de laine ne sont utilisables qu'une seule fois. Leur stockage est sans problème.

Elle est pas fraîche, ma blessure ?

C'est le plus simple des effets, et non le moins efficace. A la vue d'une plaie, difficile de rester indifférent. De plus une blessure récente peut expliquer sans long discours la haine d'un personnage à l'encontre de son agresseur en fuite, etc.

Prendre un mouchoir en papier, le déchirer en plusieurs lambeaux de formes approximatives, les coller les uns sur les autres avec de la colle chirurgicale (ne pas confondre avec le collodion, cité plus haut, qui est une autre variété de colle). Imbiber un morceau de mousse à matelas (ou mousse d'emballage à figurines) surtout pas d'éponge, car elle absorbe trop vite le latex liquide.

— Avec ce tampon, appliquer plusieurs couches (trois ou quatre) sur les morceaux de mouchoir. Sécher entre chaque application à l'aide d'un sèche-cheveux (ça permet de réduire le temps de séchage).

— Se munir de ciseaux (coupant bien, mais de préférence à bouts légèrement biseautés pour éviter toute vraie blessure) pour inciser au milieu la bande de latex bien sèche. Faire très attention.

— Glisser à l'intérieur de l'ouverture ainsi pratiquée du coton pour gonfler « la plaie » (imitation de chair tuméfiée).

— Imbiber le coton de sirop d'hémoglobine (se vend uniquement en pharmacie sous le nom de Sirop Deschiens). On peut utiliser éventuellement du sirop de protéines ou du sirop de groseilles pour donner l'impression du sang coagulé.

— Maquiller les contours de la cicatrice à l'aide de fard poudre pour obtenir une impression de « bleu » et de « coup ». Ajouter éventuellement quelques gouttes de sang artificiel pour plus de réalisme (la différence avec celui cité plus haut c'est qu'il n'est pas vendu en pharmacie, il est moins épais, et sa couleur est celle du sang frais).

— Ne jamais oublier d'appliquer largement du fond de teint entre le simulacre et la peau pour bien uniformiser et matifier les couleurs.

L'investissement de base est de 400 F, mais la totalité du matériel est réutilisable.

Un cadavre sur le chemin

Nos aventuriers arrivent près d'un bois et là, surprise, ils découvrent un corps gisant, qui visiblement vient d'être traversé de part en part par une solide épée à deux mains. La mort est

1

2

3

4

Sur la peau, des lambeaux de mouchoirs en papier sont collés à l'aide de latex liquide (1). Un fond de teint proche de la couleur de la main puis une poudre uniformisent la couleur de la peau. Y mélanger un nuage de vert ou de bleu simule bien l'hématome (2)(3). Inciser très prudemment cette boursouflure artificielle, sans aller jusqu'à la peau, bien entendu (4). Puis glisser sous les parois de latex un peu de coton qu'on imbibe de sirop d'hémoglobine (5). Le résultat est saisissant, difficile d'y rester insensible (6)

5

6

récente, car de la blessure gicle encore du sang frais... Un pied a été coupé net !

● Trucage. Un tuyau mince et une poire à lavement suffiront pour produire le giclement du sang. Pour le pied coupé : faire un trou dans le sol où s'est couché le figurant, si possible sur un terrain sablonneux (à moins d'être terrassier de métier) et demander au « cadavre » d'y engouffrer son pied. Bien camoufler, seule la partie supérieure de la jambe sera visible. Colorer de rouge avec du sirop d'hémoglobine les vêtements et la peau. L'effet ne dure pas longtemps, mais il est saisissant...

En s'approchant, les aventuriers s'apercevront que le cou de la victime a été tranché (attention aux âmes sensibles). La coupure est nette et bien visible. Il suffit de placer du coton sur le cou du figurant, puis de mettre en couches successives un produit appelé latex liquide. Après séchage des couches de latex, faire une incision pour entrouvrir ainsi latex et coton. Unifiez la couleur de la prothèse et celle de la peau à l'aide de fards à maquillage. Ne réalisez cette blessure que lorsque vous la réussirez parfaitement sur un endroit moins dangereux, main ou avant-bras, en suivant l'exemple donné plus haut.

Le masque !

Le réalisme d'un masque en latex est surprenant. Les plus grands réalisateurs de films fantastiques l'utilisent. Mais le coût de cet objet est onéreux et les opérations successives de création délicates et laborieuses. Il faut prévoir un lieu de stockage approprié car il craint l'humidité. Toutefois, si sa fabrication sort du cadre de cet article, il n'est pas non plus irréalisable par un amateur prêt à « gâcher de la pâte ». Les matériaux utilisés pour prendre l'empreinte du visage et faire le moule sont deux plâtres spécifiques (à ne pas confondre avec le plâtre ordinaire), additionnés d'Alginate. On trouve ces matériaux aux mêmes adresses que les maquillages (voir plus loin). Le latex est une matière plastique liquide qui se solidifie au séchage. Malgré tout il reste malléable et souple, versé sur une plaque de verre lisse, il n'adhère pas en séchant. Il recrée d'une manière saisissante les expressions du visage. Le latex liquide s'utilise pour une application fine, en film ou en lamelle. La mousse de latex, elle, sert à créer des « épaisseurs » et des volumes. On l'utilise pour la fabrication de masques et de prothèses.

Pour épaissir le latex (imitation de caillots de sang), on peut y mélanger des bouts de coton ou des bandes de papier.

Enfin, le Matix P est une colle chirurgicale qui peut servir à coller le latex.

Sauvez votre peau

Après chaque « scéance » démaquillez-vous soigneusement à l'eau tiède et au savon doux ou avec du lait de toilette démaquillant. Avant d'appliquer quoi que ce soit, protégez la peau (surtout celle du visage) avec une crème (ex : Nivéa).

Cher et délicat, mais passionant

L'exigence et le savoir-faire des joueurs évoluent vers une simulation plus réaliste. Le maquillage et la transformation des visages en sont l'une des étapes. Il faut savoir que le matériel est onéreux, mais qu'une utilisation judicieuse en réduit le coût. L'aide de conseillers techniques professionnels reste conseillée. Les boutiques spécialisées ne sont pas légion et restent principalement cantonnées dans la capitale. Polystyrène Jr se charge de transmettre tous renseignements utiles aux clubs intéressés et souhaite longue vie aux clubs provinciaux et parisiens, et aux « grandeur-natures ».

pour Polystyrène Jr
Cécile Lecouflet
David Osmont

Deux adresses où se fournir en matériel :

— *Make up for ever,* 5 rue de la Boétie, 75008 Paris.

— *Paris-Berlin,* 30 rue Chaptal, 75009 Paris.

Ces deux boutiques proposent la quasi totalité du matériel cité, sauf les produits spécifiquement vendus en pharmacie.

Polystyrène Jr est une association loi de 1901. Son adresse : 43 rue de l'Eglion, 95000 Jouy le Moutier. Tél : (1) 34.21.72.34.

TEMPS LIBRE

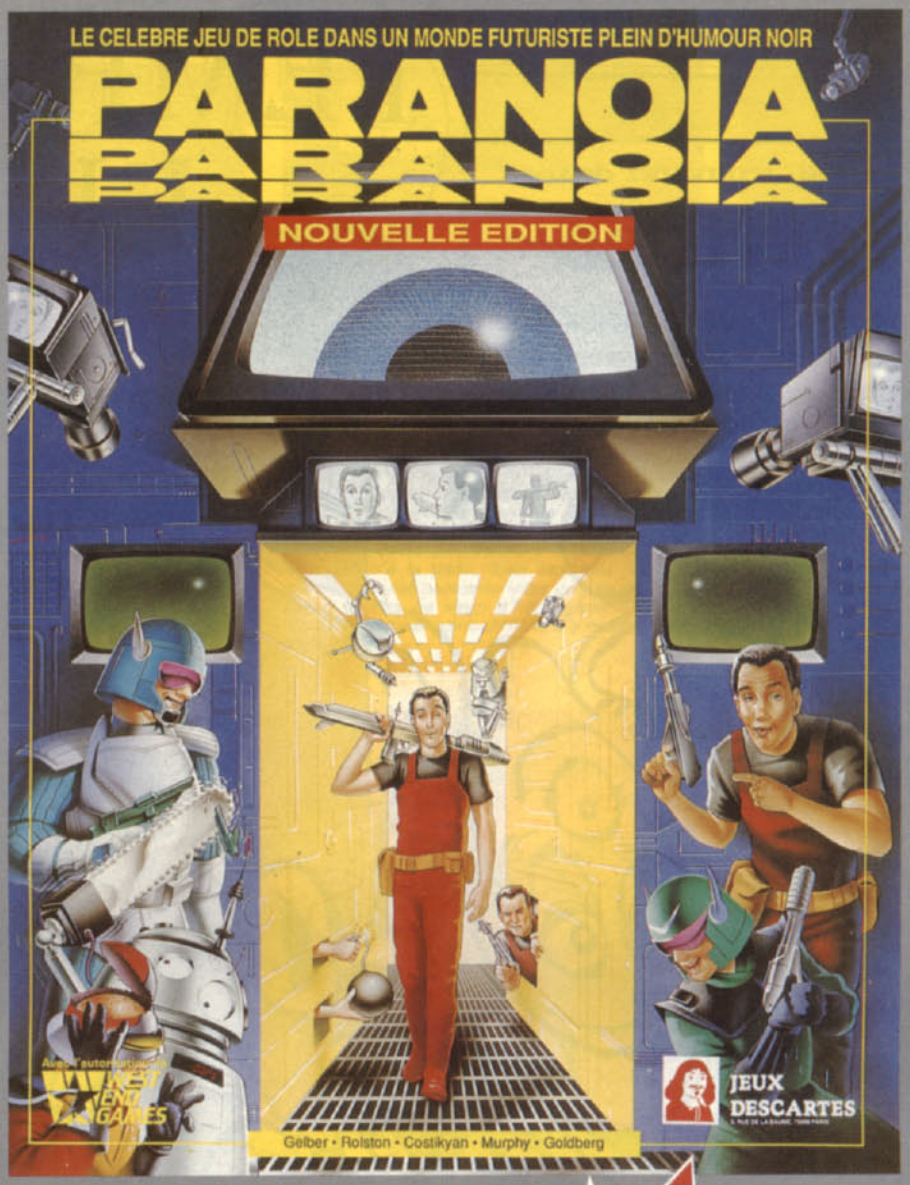
Chez moi vous trouverez de tout,

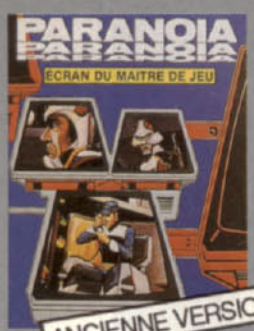
Figurines

Jeux de rôle • Dioramas •
Jeux de plateau • Maquettes SF •
Wargames • Livres SF et Fantastique •
Armes médiévales • • •

TEMPS LIBRE
l'âme du jeu
au coeur de Paris
22 rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél: 42 74 06 31
Métro Saint Paul
le Marais

Je dirai même plus, chez moi, vous trouverez de tout, mais aussi des conseils et des nouvelles fraîches.





ANCIENNE VERSION

VIENT DE PARAITRE !

EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE, OU PAR RETOUR DE CE BON

JE DESIRE RECEVOIR:

◊ Paranoïa (Le Livre de Base)	169 F	◊ Paranoïa Aiguë	79 F
◊ Ecran du Maître Joueur (anc. version)	68 F	◊ Livret du Joueur (anc. version)	39 F
◊ Pressez les Oranges	69 F	◊ Envoyez les Clones	49 F
◊ Les Bleus du Secteur M.I.T.	69 F	◊ On ne vit que 6 fois	64 F
◊ Des Clones dans l'Espace	49 F	◊ Le Blues en Jaune...	54 F

(+ 25 F de participation aux frais d'envoi)

Ci-joint mon règlement total de .....Fr (chèque, mandat, CCP)
à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM.....**Prénom**.....

Adresse.....

.....

LES TEMPLES

avecques le plan des terrasses

de LAELITH

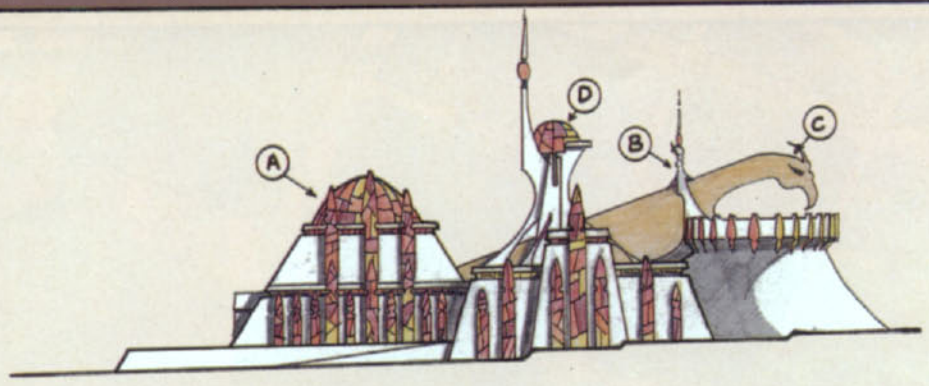
sses et La carte des deux lacs

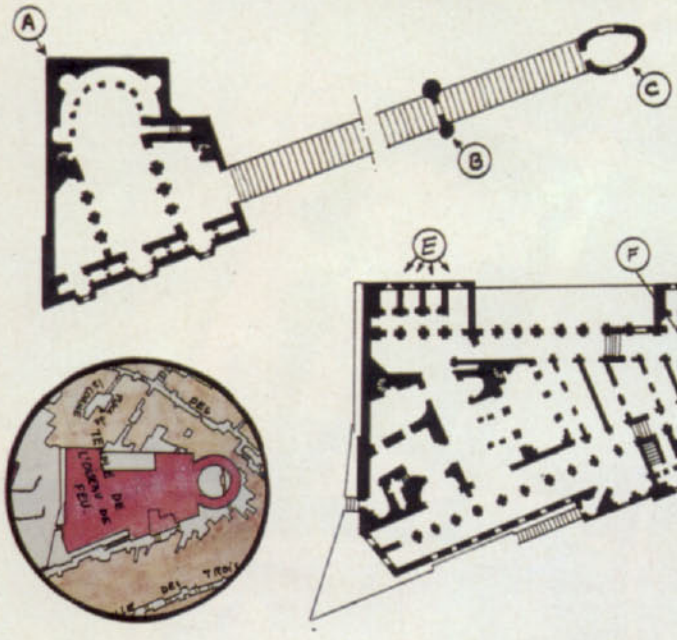
Plans de Stéphane Truffert
Carte de LAELITH
de Patrick Durand-Peyrolles
Carte des lacs, et maquette
de Didier Guiserix

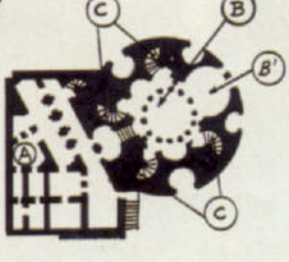
Copyright © 1989

CASUS BELLI

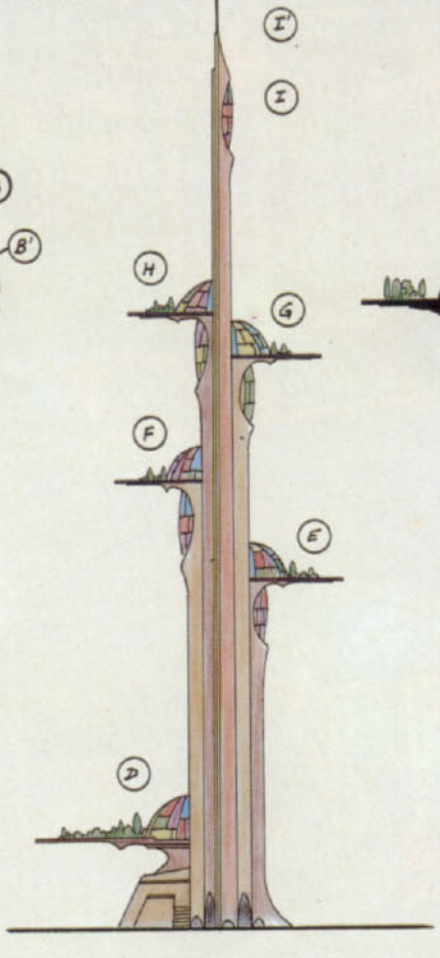
Les Terrasses

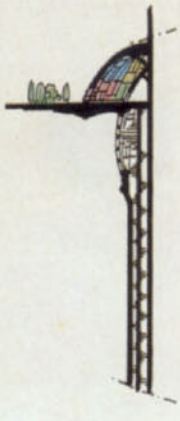


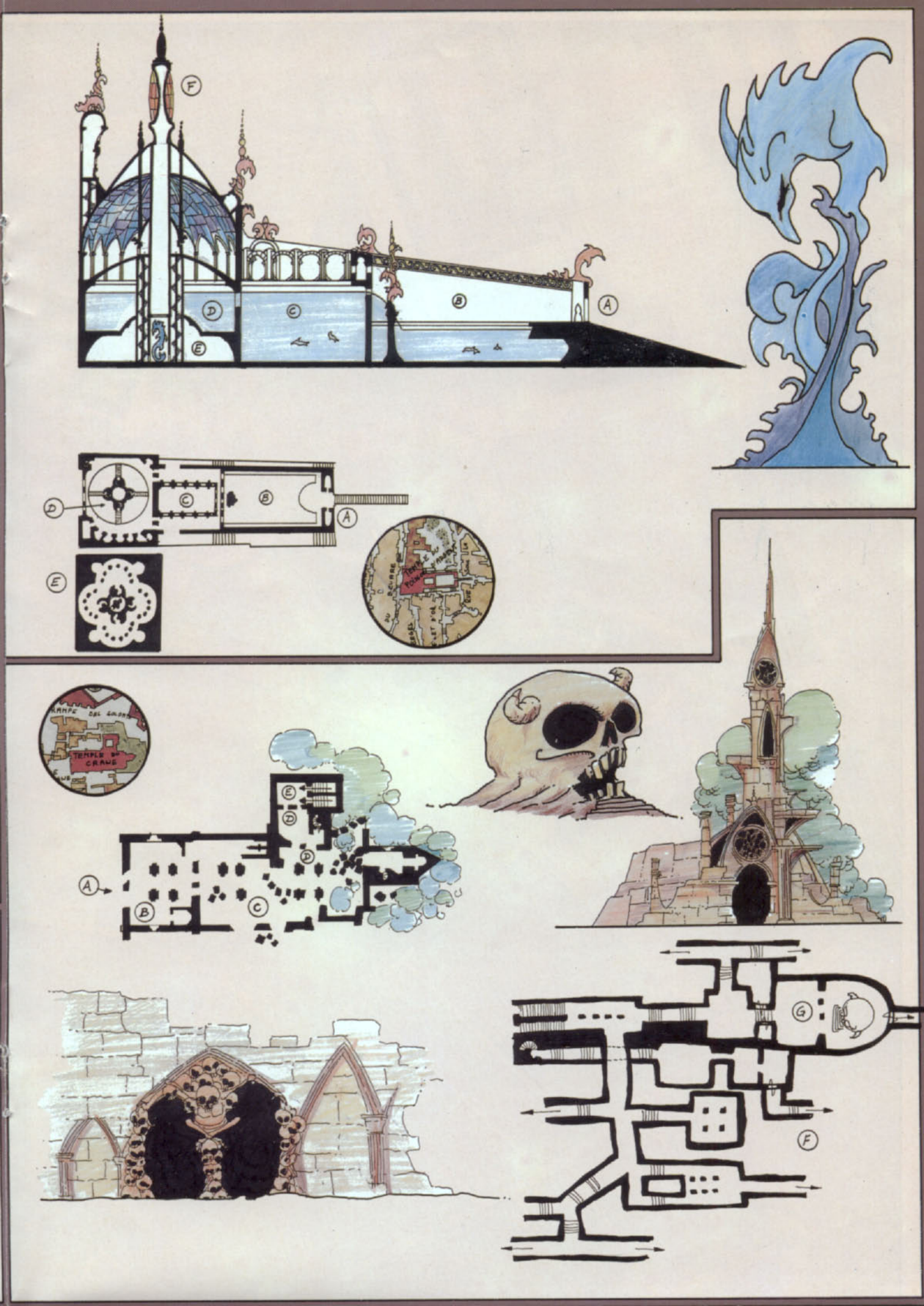




une plate-forme






F
D
C
B
A
E
D
C
B
A
E
TEMPLE DU CRAWE
E
D
D
A
B
C
G
F

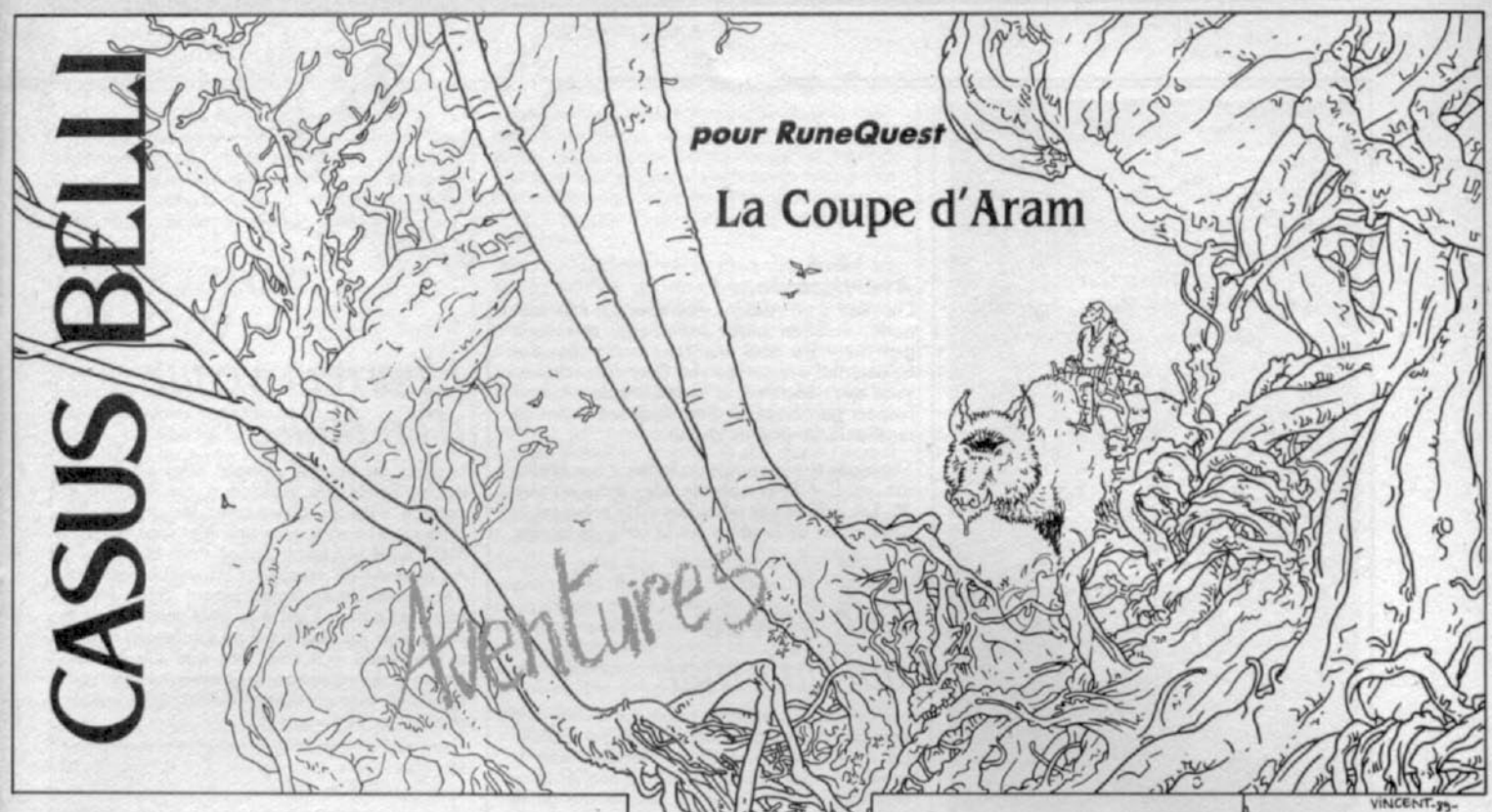
R. de la Planche
Babylone
R. de Luynes
Rue Montalembert
Bac
ROYAL
Rue de Beaune
QUAI VOLTAIRE
R de la chaise
Rue Saint Guillaume
Rue du Pré aux Clercs
R. Perronet
l'Université
Verneuil
Lille
Rue des Saints Pères
PT du CARROUSSEL
Sèvres
Rue Grenelle
Rue du Dragon
Carref. de la Croix-rouge
Rue de RENNES
Rue Bonaparte
pl. St Germain des prés
St GERMAIN DES PRÈS
BD SAINT GERMAIN
MALAQUAIS
Rue Visconti
Rue des Beaux Arts
PASS. des Arts
PLACE DE L'INSTITUT
Madame
St SULPICE
Rue du Vieux Colombier
Place St Sulpice
Rue des Canettes
R. Princesse
Rue du Four
Rue Mabillon
MABILLON
Rue de l'Abbaye
Rue Jacob
Rue de Seine
Rue Guénégaud
QUAI DE CONTI
Rue Férou
Rue Palatine
Rue Saint Sulpice
Rue Garancière
Rue de Tournon
ODEON
R. de l'ancienne Comédie
R. de Buci
PONT NEUF
R. Christine
R. du Pt de Lodi
Rue St André des Arts
QUAI DES GRANDS AUGUSTINS
SENAT
Vaugirard
Rue Condé
Pl. de l'Odeon
Rue de l'Odéon
Carref. de l'Odéon
R. Antoine Dubois
Rue de Savoie
Rue Séguier
Rue Danton
Rue Serpente
Rue Hautefeuille
Rue de l'École de Médecine
Racine
Pl. R. de Paul Claudel
Rue de Médicis
PALAIS DE JUSTICE
PONT St MICHEL
Bd du PALAIS
St Michel
MICHEL
Rue de la Harpe
St Séverin
Rue de la Huchette
QUAI St MICHEL
PREFECTURE de POLICE
CITE
SAINT
Pl. Edmond Rostand
R. Soufflot
R. Victor Cousin
Place de la Sorbonne
Rue de la Sorbonne
Rue des Écoles
Place Paul Painlevé

Rue D'Alençon
Rue de l'arrivée
Rue du départ
MONTPARNASSE BIENVENUE
place du 18 juin 1940
Rue Littré
Rue du Cherche Midi
Rue de Vaugirard
Rue de Babylone
SEVRES-BABYLONE
Rue Chomel
BD RASPAIL
ST PLACIDE
RENNES
Rue de Rennes
Rue d'Assas
Rue de Montparnasse
Rue de Stanislas
NOTRE DAME DES CHAMPS
Rue Huysmans
Rue Cassette
R. Honoré Chevalier
Rue de Mézières
Rue de Fleurus
Rue Férou
R. Ste Beuve
R. Bréa
VAVIN
Rue Vavin
Rue Guynemer
R. Jules Chapelain
R. de la Grande Chaumière
R. de Chevreuse
Rue Joseph Bara
Art. 104
le jeu des manifestations
Rue Auguste Comte
JARDINS DU LUXEMBOURG
SENAT
Rue de Médicis
Rue des Chartreux
Rue Michelet
Rue Herschel
BOULEVARD
PORT ROYAL
LUXEMBOURG
Edmond Rostand pl.
R. Soufflot
Rue Le Goff
5 DU MONTPARNASSE

LA SEINE
COURS LA REINE
PONT ALEXANDRE III
QUAI D'ORSAY
QUAI ANATOLE FRANCE
MUSEE D'ORSAY
CHAMBRE DES DEPUTÉS (ASSEMBLÉE NATIONALE)
PALAIS BOURBON
M. des Affaires Etrangères
M. de la DEFENSE
A.M. DES FINANCES
M. de L'EDUCATION NATIONALE
M. DE L'INDUSTRIE et des PTT
M. de L'AGRICULTURE
HOTEL MATIGNON
BOULEVARD SAINT GERMAIN
BOULEVARD DES INVALIDES
Rue de Lille
Rue de l'Université
Rue Saint Dominique
Rue de Grenelle
Rue de Varenne
Rue de Bourgogne
Rue de Solferino
Rue de Bellechasse
Rue Las Cases
Rue de Bac
Rue de Beaune
Rue Casimir Perrier
Pl. du Palais Bourbon
Pl. Square Rousseau
Rue Aristide Briand
Rue Constantine
AV DU MARECHAL GALLIENI
Rue FABER
MAUBOURG
LA TOUR
Rue de la Comète
Rue de Grenelle
LATOUR MAUBOURG
VARENNE
SOLFERINO
INVALIDES
RUE DU BAC
Pt de la Concorde
Pt ROYAL
R. de Poitiers
R. de Commaille
R. de la Planche
Rue Montalembert

Rue Vaneau
Vaneau
Rue de Sèvres
Rue Mayet
R. St Romain
R. St Jean Bap. de la Salle
Rue Pierre Leroux
Rue Rousselet
Rue Oudinot
Rue Monsieur
Rue de Chanaleilles
Rue Barbet de Jouy
Duroc
Pl. Léon Paul Fargue
BOULEVARD DES INVALIDES
St François Xavier
Pl. André Tardieu
Av. de Villars
TOURVILLE
Place Vauban
BRETEUIL
Place de Breteuil
SAXE
Rue du Gal Bertrand
Rue Masseran
Rue Duroc
Place d'Estrée
Pl. El Salvador
Rue Eblé
SÉGUR
Rue Bixio
Rue d'Estrée
S.E. POSTES ET TÉLÉCOMS
LOWENDAL
Place de Fontenoy
SUFFREN
ECOLE MILITAIRE
École Militaire
BOULEVARD DE LA TOUR MAUBOURG
LA MOTTE-PICQUET
Rue Chevert
R. Louis Codet
Rue Cler
Rue Duvivier
R. Léon Vaudoyer
Rue Franck
R. Ernest Psichari

CASUS BELLI



pour RuneQuest

La Coupe d'Aram

pour Star Wars

L'étreinte de la pieuvre

L'Empereur-Démon se marie

pour AD&D

Le filet du ciel

pour Warhammer

CB 52

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

Depuis plusieurs semaines, les mort-vivants affluent à Laelith. Quel sinistre présage tout ceci peut bien annoncer ? Quelle horreur nos aventuriers vont-ils encore une fois devoir conjurer ? Vous le saurez en jouant ce nouvel épisode des « Mystères de Laeltih ».

UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

L'Empereur -Démon se marie

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de haut niveau (8-9). Le Livre des Monstres ainsi que le Monster Manual II (en anglais) peuvent s'avérer utiles pour certaines créatures.

Avertissement !
L'humour dans AD&D ? Pourquoi pas ! Ce scénario, volontairement parodique, se moque gentiment de ceux qui font habituellement trembler les aventuriers : les Grands Méchants. Vous avez toutefois la possibilité de négliger l'aspect parodique et d'en faire une aventure terrifiante. A vous de choisir...

Signalons à nos nouveaux lecteurs que Laelith est une Cité Sainte décrite dans notre numéro 35. Les indications telles que (G6) précisent la localisation de l'endroit sur la carte de la ville.

Une soirée qui finit mal

Les aventuriers figurent parmi les invités d'un bourgeois laelithien nommé Vandegük Moraïn. Ce dernier, après avoir fait fortune dans le commerce des épices, a acquis une position confortable au sein de la bourgeoisie de la Terrasse de la Prospérité. Périodiquement, Moraïn invite ses amis et relations d'affaire à dîner. Pour l'occasion, il a manifestement souhaité donner un éclat particulier à la fête. En effet, dans la Grande Salle se produisent Voldo Fruzze et ses « Violons Impitoyables ». Cet orchestre, le plus renommé de Laelith, s'est adjoint exceptionnellement les services de la mezzosoprane Khaty Vambrelied, dont la voix est capable, selon les critiques, de déchaîner ou d'apaiser les eaux du lac d'Altalith.
Tout le monde ignore que Moraïn est en fait l'un des plus fidèles agents du Roi-Dieu...
La fête est déjà bien engagée lorsque le marchand invite les aventuriers à le suivre jusqu'à son bureau. Il souhaite leur parler « en privé ». Dans la pièce, se trouve le Premier Fouineur Lamb[1] qui, après avoir accueilli les aventuriers d'un air mi impatient mi soulagé, expose les motifs de cette convocation déguisée. « Comme vous devez le savoir, je représente ici le Roi-Dieu et je souhaite vous confier, de sa part, une mission de la plus haute importance. De nombreux indices concordent pour confirmer qu'une conspiration de grande ampleur est en train de se monter. Vandegük, montrez-leur le portrait. » Le bourgeois exhibe le portrait d'une femme âgée, aux traits sévères et à la bouche orgueilleuse. « Il s'agit d'Yshina, grande prêtresse du Matriarcat d'Olyzia[2]. C'est elle qui découvrit et rendit à nouveau salubre le Temple de l'Immonde Noirceur voici une demi-douzaine d'années. C'est elle également qui défit le Vampire Cornemuseur d'Azilian[2], il y a deux ans. Son corps a été retrouvé à une centaine de mètres du Temple de l'Oiseau de Feu, voici deux nuits. Il était vidé de son sang... Pourquoi Yshina est-elle venue à Laelith ? Mystère... Mais je pense que sa présence était liée à la recrudescence de signes mystérieux que l'on a pu constater ces dernières semaines dans la cité... » Lamb explique que le nombre de meurtres « sans mobile apparent » a triplé depuis le début du mois et qu'un nombre anormalement élevé d'apparitions ectoplasmiques a été signalé dans la ville et les environs. Les alentours des cimetières privés sont devenus très dangereux une fois la nuit tombée. Les gardiens des différentes nécropoles ont abandonné leurs postes, hormis celui qui a en charge la nécropole d'Astufal...
A ce moment, une violente vibration secoue le sol et les murs de la maison, faisant choir un vase précieux que Vandegük intercepte au vol d'une détente prodigieuse. Dans la salle de bal, la musique a laissé place aux cris d'épouvante. Voldo Fruzze aurait-il entamé son célèbre « branle du Dernier Souffle » ?

L'horreur venue d'en haut...

La salle de bal est plongée dans un tumulte indescriptible. Le plafond a été éventré et nombre d'invités gisent sous les gravas. Par cette plaie béante, deux horribles chasmes (voir MMII p.38) ont fait irruption dans la pièce...
Au moment où surgissent les aventuriers, l'un d'eux vient de s'envoler, tenant Voldo Fruzze entre ses pattes. L'autre se tient encore dans la pièce, prêt au combat. Il ne s'envolera que s'il a le dessous (n'oubliez pas que s'ils ont été invités à la réception, nos amis ne sont pas sensés s'y être présentés revêtus de leur équipement de campagne !).

Le chasme : CA -1, DV 7 +2, PV 50, D 2d4/2d4/1d4 + sorts.

La créature tuée ou mise en fuite, Lamb pressera les aventuriers d'enquêter sur les événements qui troublent la quiétude de la cité. Il n'y a rien de particulier à découvrir dans la salle de bal. L'orchestre a été décimé, Kathy Vambrelied est devenue (définitivement ?) aphone à force de hurler et des morts jonchent le parquet.
Mais pourquoi la créature a-t-elle enlevé Voldo Fruzze ?

Piste perdue

Bien entendu le vol du chasme n'est pas passé inaperçu dans la ville, d'autant qu'il tractait une banderole sur laquelle était écrit en grands caractères : « Le Roi-Dieu est une mauviette ! ». Mais une fois au-dessus de la Faille, la créature ailée a piqué rapidement et les témoins l'ont perdue de vue. Certains n'hésiteront pas à inventer de fausses informations histoire de se rendre importants aux yeux des aventuriers : la créature s'est ainsi posée dans des endroits aussi divers que le Temple du Crâne, le village utruz ou la demeure d'un marchand dont la fortune fait des envieux...

Lamb se fâche...

Le Premier Fouineur a pris cette attaque comme un affront personnel et un défi lancé à ses talents de détective. Il propose alors aux aventuriers de devenir « fouineurs hors classe », c'est-à-dire des chasseurs de prime dotés de pouvoirs policiers : perquisition à volonté, interpellation d'individus, concours de la force publique si nécessaire, possibilité d'infliger des amendes allant jusqu'à 25 PO, entrée gratuite à la maison des Mille Fleurs (voir CB 43). S'ils acceptent, ils auront le droit de porter l'étoile à trente sept branches des Fouineurs et seront en mesure d'exiger le respect et l'aide de la population. Malheureusement, la séparation des pouvoirs étant ce qu'elle est à Laelith, ils se verront adjoindre un personnage peu sympathique nommé Ghyllerm. Ce dernier est un représentant de la Justice Royale, chargé de veiller à ce que les Fouineurs n'usent pas de leur pouvoir dans un but autre que la défense de la Loi. Cette encyclopédie ambulante (il connait par cœur les références de tous les textes de Loi) est en permanence dans les jambes des aventuriers et veille à ce qu'ils n'abusent pas de leurs pouvoirs. Ghyllerm est avant tout un enquiquineur, pointilleux à l'extrême sur l'application exacte de la Loi et l'interprétation des textes. Utilisez-le pour brider les initiatives

intempestives des personnages et les frustrer des avantages de leur profession. Ghyllerm est incorruptible, cela va de soi, et il a le pouvoir de retirer leur titre aux aventuriers. Jouez-le comme un individu mesquin, ergoteur et arrogant... bref, rendez-vous insupportable !

La nécropole d'Astufal

D'après Lamb, tous les gardiens de cimetières privés ont abandonné leur poste, terrifiés par d'épouvantables apparitions. Seul le vieux Bradabam, gardien de la nécropole d'Astufal, est resté fidèle au poste. Les aventuriers n'ayant d'autre piste, ils auront tout à gagner en allant l'interroger. La nécropole est un espace d'environ un hectare, environné d'une haute enceinte de pierre au centre duquel se dresse le mausolée d'Astufal (G9). La grille d'entrée est surmontée d'une sorte de tour ronde au toit pointu. Après quelques appels (la grille est verrouillée), apparaît un vieillard aux cheveux gris qui, se guidant à l'aide d'une canne, se dirige vers eux.

« Il n'y a pas, à proprement parler, de cimetière à Laelith. Suivant la tradition, les morts sont parés de leurs plus beaux atours et précipités dans la faille, leurs corps étant confiés aux flots tumultueux de l'Inlam... Dans les faits, les corps sont récupérés par les nains qui vivent en colonies au pied de la Grande Cascade et s'enrichissent ainsi à peu de frais. Saluons au passage l'astuce dont fait preuve ce peuple lorsqu'il s'agit de s'enrichir !
Cependant, il existe tout de même des cimetières privés à Laelith. Ce sont des concessions de terre, encloses derrière de hauts murs, où sont enterrés les morts que leurs familles ne souhaitent pas confier à l'Inlam. Ces cimetières, souvent de petite taille, sont également appelés « nécropoles » et on les dit hantés par des spectres gluants à souhait. Pour y avoir brièvement séjourné, je puis affirmer que cette information est totalement erronée. Il ne s'agit pas de spectres mais d'ectoplasmes. »

Extrait de : « Les esprits ont-ils une âme ? » par Ermold Le Noir

Il ne fait aucune difficulté pour ouvrir la grille. Les marques de fer rouge visibles sur ses paupières brûlées expliquent sa démarche prudente : l'homme est aveugle.
L'intérieur de la tour est plus que modeste : un lit, une table, deux coffres à rangement. Bradabam répondra sans détours aux questions des aventuriers. Bien entendu, il n'a vu aucun spectacle horrible, mais il a « senti » que des choses étranges se déroulaient dans le cimetière. « Les courants d'air (je veux dire les ectoplasmes) sont devenus plus nombreux et mauvais. Jadis, ils m'engluaient par goût de la plaisanterie et nous riions ensemble, mais à présent ils susurrent des choses sombres. La nuit, j'entends les pierres des caveaux craquer, comme si les morts voulaient se relever. Et puis, la nuit dernière... »
Bradabam goûtait l'air nocturne lorsqu'il entendit un hurlement humain à proximité du Grand Caveau. S'y rendant aussi rapidement que le permettait son infirmité, il découvrit une forme inanimée dont des ectoplasmes s'apprêtaient à drainer la vie. Brandissant le symbole sacré dont il ne se sépare jamais, il mit les créatures en fuite et ramena la victime chez lui.
« Il s'agissait d'une jeune femme à l'accent chantant. Malgré sa frayeur, elle avait un ton très assuré, un ton de commandement qui me surprit chez une personne aussi jeune : une vingtaine d'années tout au plus. Elle me dit s'appeler Irisia et servir une prêtresse du nom d'Yshina. Sa maîtresse ayant disparu, elle cherchait à remplir une mission assez périlleuse à sa place. J'étais occupé à faire bouillir du thé et je n'ai pas tout entendu, vous comprenez ? Elle m'a simplement dit qu'elle reviendrait cette nuit avec le dessein de détruire le mal qui règne en ces lieux ».

Note au MJ : faire revenir Irisia chez Bradabam est un artifice qui vous permet de démarrer l'action en respectant la logique de l'histoire. Mais si vous le souhaitez, il est possible d'amener les aventuriers à rechercher cette femme sans être au courant de son retour nocturne. Les indices que leur fournit Bradabam sont olfactifs (« elle sentait le sable chaud »), tactiles (« en la portant, j'ai remarqué qu'elle avait une étrange boucle d'oreille), auditifs (« elle avait l'accent des gens de l'est... ») etc. Cette petite enquête peut s'avérer passionnante et fertile en rebondissements. Nous ne la développons pas ici faute de place.

Toujours est-il que, le soir venu, Irisia fait irruption chez Bradabam. Trapue, les cheveux noirs coupés courts, le regard gris acier, elle est assez impressionnante. Pour l'occasion, elle a revêtu une armure de cuir clouté et arbore un nombre impressionnant d'armes contondantes : du casse-tête gobelinoïde à la masse d'armes de chevalier agramorien[2] (dont le port, rappelle Ghyllerm, n'est autorisé en ville que du coucher au lever du soleil — édit 48-724 de Balphas le Nyctalope).
De prime abord méfiante (n'oubliez pas qu'elle vient du Matriarcat), elle acceptera ensuite facilement l'aide des aventuriers et leur expliquera les raisons de sa présence. « Ma maîtresse, Dame Yshina, était sur la piste de Kalos, un mort-vivant qu'elle traquait depuis quelques mois. Lors de son enquête, elle découvrit qu'un grand nombre de démons, spectres, vouivres et galgals avaient quitté leurs antres et émigraient vers Laelith. Intriguée, elle se rendit à son tour dans la Cité Sainte et poursuivit incognito ses investigations, assistée par moi. Elle ne me révéla, hélas, pas tout ce qu'elle apprit et, une nuit, alors qu'elle se rendait au temple pour alerter les frères, elle fut attaquée et périt. Je sais cependant, car elle me le confia au cours de son enquête, que Kalos s'est installé provisoirement sous le tombeau d'Astufal. Je cherchais à y pénétrer hier mais étant mal préparée, je fus assaillie par des ectoplasmes mineurs. Sans l'intervention de Maître Bradabam, je rejoignais la déesse Lindorlan... mais à présent me voici prête à les affronter... M'aiderez-vous dans cette tâche ? »
Irisia qualifie Kalos de « créature assez puissante » et place négligemment dans la conversation le fait que celui-ci serait venu à Laelith accompagné de ses suivants...

Rififi sous la nécropole

Le cimetière est sinistre sous la lune. L'intérieur de la chapelle d'Astufal est glacé et de grotesques gargouilles semblent guetter les aventuriers avec une avidité obscène... à peine à l'intérieur de l'édifice, le groupe est assailli par une demi-douzaine d'âmes en peine (wraiths)...

Les âmes en peine (wraiths) : CA 4, DV 5 +3, PV 40, D 1d6 + drainage de niveau.

Les créatures défaites, les aventuriers sont libres de fouiller la nécropole. Ils découvriront qu'une des dalles de la bâtisse est amovible et masque l'entrée d'un puits...
1. Ce puits, profond de vingt mètres, n'est équipé d'aucune échelle. Les aventuriers devront donc avoir recours à la magie ou à des cordes pour descendre. A noter que les parois moussues semblent couvertes de limon vert (green slime)...
2. Dans cette pièce se trouvent normalement les quatre nécrophages (wights) chargés de la protection rapprochée de Kalos, mais vous pouvez les placer où bon vous semble dans la tanière de ce dernier...

Les nécrophages (wights) : CA 5, DV 4 +3, PV 35, D 1d4 + drainage de niveau.

3. La salle des repas et des réceptions. C'est là que Kalos reçoit les invités de passage, et prend ses repas (il tient beaucoup à ce rituel qui lui rappelle sa condition humaine...). Il y a là une grande table couverte d'une nappe blanche et des couverts pour quatre personnes.
4. Ici loge Skraczec, l'homme que Trevelian a délégué auprès de kalos afin de faciliter son séjour à Laelith. Skraczec est un adepte du Temple du Crâne(3) qui prend son rôle de « majordome » très au sérieux...

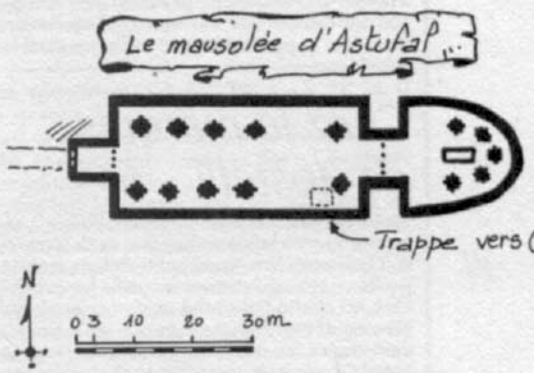
Skraczec : clerc niv. 4, CA 8, PV 30, D 1d6 + 1.

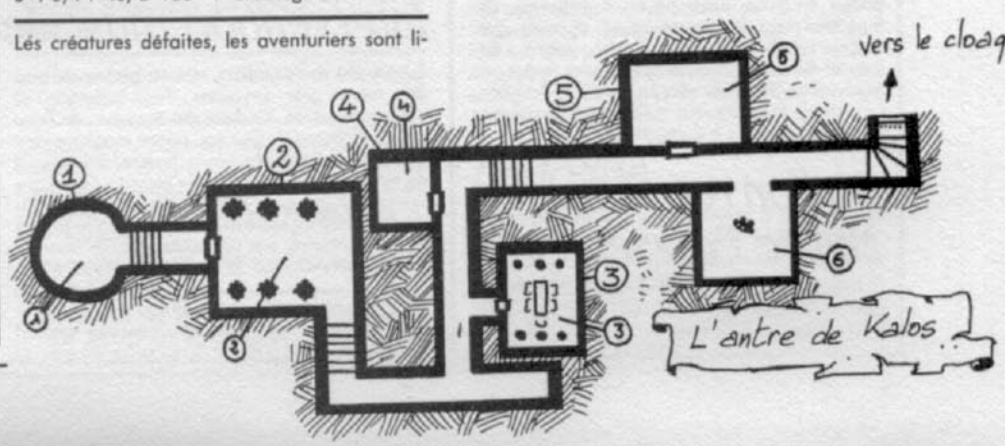
5. « L'appartement » de Kalos est fermé à clé. Il contient une table et une chaise et un cercueil portable qui, replié, prend l'aspect d'un coffre banal.
Kalos est un vampire mineur dont les pouvoirs sont loin de ceux de ses congénères. Il a l'aspect plus « humain » (vivant serait un terme plus exact) que ces derniers. Il passe son temps à déchiffrer des grimoires de nécromancie et à annoter l'œuvre magistrale de Myrnel d'O : « Conseils aux apprentis bourreaux ».

Kalos : CA 2, DV 6 +3, PV 50, D 1d6 +4 (pas de drainage de niveau).

Dans ses papiers personnels est glissée une invitation :

« Le Marquis de Rostelli
Et Drusilla,
Vous recevront à l'occasion de la réception
Qui se tiendra la 11e nuit du mois du Bouc,
Au 16 de l'échelle des Korrigans. »





6. Dans cette pièce, placée sous la garde d'un golem de pierre qui ne la quittera que si Kalos l'appelle, se trouvent quelques biens appartenant au vampire (un coffret de 5 000 PO en gemmes, quelques potions, un miroir sur lequel est peint le visage d'un homme aux traits avantageux, des bijoux et des tenues de cérémonie), ainsi que les cadeaux destinés à Trevelian et à son épouse : une ceinture de chasteté dont la pièce principale a la forme d'une tête de mort, un tableau représentant un paysage tellement sinistre qu'il provoque la perte d'un point de Sagesse si un jet de protection contre la magie est raté, ainsi que plusieurs flacons de sang « Cuvée des elfes des bois 81 », « Pinot gnomique 72 »...

Le golem de pierre : CA 5, PV 60, D 3d8.

Kalos défait, les aventuriers vont se retrouver en possession de l'invitation qui lui a été adressée, et qui est valable pour la nuit prochaine. Si le courage ne leur fait pas défaut, ils réaliseront qu'ils viennent de trouver le moyen idéal d'approcher un être sans doute aussi mystérieux que puissant...

Si vos joueurs hésitent quant à la suite des événements, vous pouvez toujours leur suggérer l'idée qu'ils peuvent se rendre au rendez-vous « déguisés » en mort-vivants. D'ailleurs, l'un des aventuriers ressemble fort à Kalos... Utilisez également les personnages de Ghyllerm et d'Irisia s'ils se montrent trop hésitants. Une fois leur plan arrêté, les aventuriers vont se rendre au point de rendez-vous. Il est probable que l'un d'entre-eux aura pris l'apparence de Kalos et les autres, celle de ses suivants. L'intérêt est de faire comprendre à vos aventuriers qu'ils vont probablement se rendre à une assemblée de mort-vivants et qu'ils vont devoir se comporter comme eux... Bien entendu, ils n'auront une chance de pénétrer chez le marquis de Rostelli que s'ils assument réellement (dans leur apparence et leur comportement) ce rôle délicat.

Chez le marquis de Rostelli

Le 16 de l'échelle des Korrigans (G7) est un endroit sombre, situé en bordure de la Terrasse du Châtiment. Une haute porte de bois constellée de visages grimaçants accueille les aventuriers. La cloche fêlée rend un son étrange, qui résonne désagréablement autour de la bâtisse dont toutes les issues semblent obturées... La porte s'ouvre avec un grincement et un nécrophage en livrée accueille les aventuriers, demandant leur invitation d'une voix rauque. Celle-ci vérifiée, le nécrophage guidera « Kalos » et éventuellement un aventurier ayant pris la place de Skraczec vers la salle de réception. Le reste de l'escorte sera guidée vers les cuisines où sont les autres « domestiques »...

Ou l'on retrouve Maître Fruzze...

Le marquis et ses invités sont réunis dans la salle principale, décorée avec un goût macabre. Rostelli est un Oni rose (voir CB 50) dont la démarche hésitante indique qu'il a déjà bu son content de saké. Il accueille « Kalos » avec mille démonstrations d'amitié et l'entraîne aussitôt vers le buffet dans le but de lui faire goûter son « Château Sang-de-Gnôme 77 ».

Sont également présents dans la pièce : Drusilla, une succube au regard provocateur ; Iskish, une momie qui accapare la piste de danse ; un zombie Juju (MMII p.131) nommé Galabo ; Strakett, une greenhag (MMII p. 71) qui vit dans le quartier, et deux serviteurs du temple du Crâne passablement éméchés.

Dans un coin de la pièce, sur une petite estrade, se tient un orchestre de chambre, formé de zombies aux gestes lents et maladroits. Cette formation est dirigée par Voldo Fruzze en personne. Le chef d'orchestre semble terrifié, mais rien ne permet de déterminer si cet effroi est dû à la présence des invités ou la cacophonie de sa formation... « C'est le meilleur chef d'orchestre de Laelith ! clame le marquis en le désignant du doigt. Je l'ai fait enlever il y a quelques jours afin de donner à cette soirée un cachet incomparable ! »

Dans la pièce se trouve également un objet qui donnera froid dans le dos à « Kalos » : un miroir placé près de l'escalier du fond... Tout MJ un tantinet sadique se fera un plaisir d'obliger notre vampire travesti à s'en approcher progressivement...

Les aventuriers emmenés dans les cuisines y trouveront une dizaine de goules, autant de zombies et quelques nécrophages en train de dîner. Le repas du soir est apparemment composé de restes humains faisandés... A noter que les goules sont assez joueuses et que les nécrophages adorent vider des pichets en se tapant dans le dos (n'oubliez pas que le contact des nécrophages entraîne une perte de niveau !).

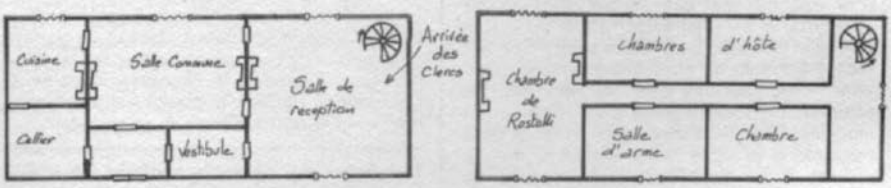
Nouvelle invitation

Dans la salle de réception, le marquis de Rostelli a entamé un discours.

« Mes amis ! En tant que féal de l'Empereur-Démon j'ai l'honneur de parler ce soir en son Vénéré Nom ! Il vous invite tous, je le rappelle, à son mariage qui se déroulera dans une semaine, au Palais des Plaisirs. J'espère que vous avez pensé à apporter de beaux cadeaux à notre Maître ainsi qu'à notre future impératrice ! Par ailleurs, je crois ne pas révéler de secret en vous apprenant que l'Empereur a commandé un orgue splendide, qu'il inaugurera au cours de cette mémorable soirée. Et à présent, musique ! »

Libre à vous d'inventer diverses péripéties qui émailleront cette réception. Entre autre, « Kalos » semble exercer un attrait certain sur Iskish la momie qui cherche à l'entraîner (gare aux maladies) vers le centre de la pièce où le marquis danse un slow avec Drusilla. Bref, la situation devient délicate, lorsque...

Chez le marquis de Rostelli



Intervention musclée

Surgissant des escaliers, une vingtaine de gardes menés par des clercs font irruption au rez-de-chaussée. Ce sont des hommes du Temple de l'Oiseau de Feu qui, ayant magiquement retrouvé la trace de Voldo Fruzze, ont décidé de monter une expédition de secours. Selon que vous avez, ou non, le goût des combats, vous pouvez faire de cette attaque un épisode rapide ou, au contraire, une véritable bataille. Dans ce cas, je recommande la formation suivante :

15 guerriers niv. 5, CA 3, PV 50, D 1d8 +1.
5 guerriers niv. 7, CA 0, PV 70, D 1d8 +2.
2 clercs niv. 7, CA 2, PV 50, D 1d4 +1 +2 (+sorts offensifs).

Dans le feu de l'action, nos amis vont certainement recevoir des mauvais coups, des seaux d'eau bénite et autres choses peu agréables. N'oubliez pas que pour le commando anti-mort-vivants, ce sont des vampires et des nécrophages ! Empêchez-les de fuir le combat et arrangez-vous pour qu'ils soient capturés ou se fassent reconnaître à la fin de la bagarre, lorsque les « invités » seront morts ou en fuite... Le quiproquo dissipé, les aventuriers seront reçus par Lamb qui les félicitera pour le succès de leur mission. Toutefois, il considérera que, malgré la libération de Voldo Fruzze, celle-ci n'est pas terminée. Il souhaite en effet que les aventuriers remontent la piste jusqu'à l'Empereur-Démon : « Cette histoire de mariage me paraît biscornue. Trouvez-moi des renseignements ! ».

Il est impossible d'apprendre quoi que ce soit sur le mystérieux « Palais des Plaisirs » auquel a fait allusion Rostelli. Ce peut être néanmoins l'occasion d'une descente à la Maison des Mille Fleurs (« la fouille des pensionnaires ne peut s'effectuer qu'en ma présence », précise Ghyllerm).

Le seul indice que possèdent les aventuriers est « l'orgue splendide » que Trevelian aurait commandé. Or, le plus grand artiste dans ce domaine est un dénommé Koshro. Ses ateliers sont situés dans l'échelle des Notes Perdues (G 10).

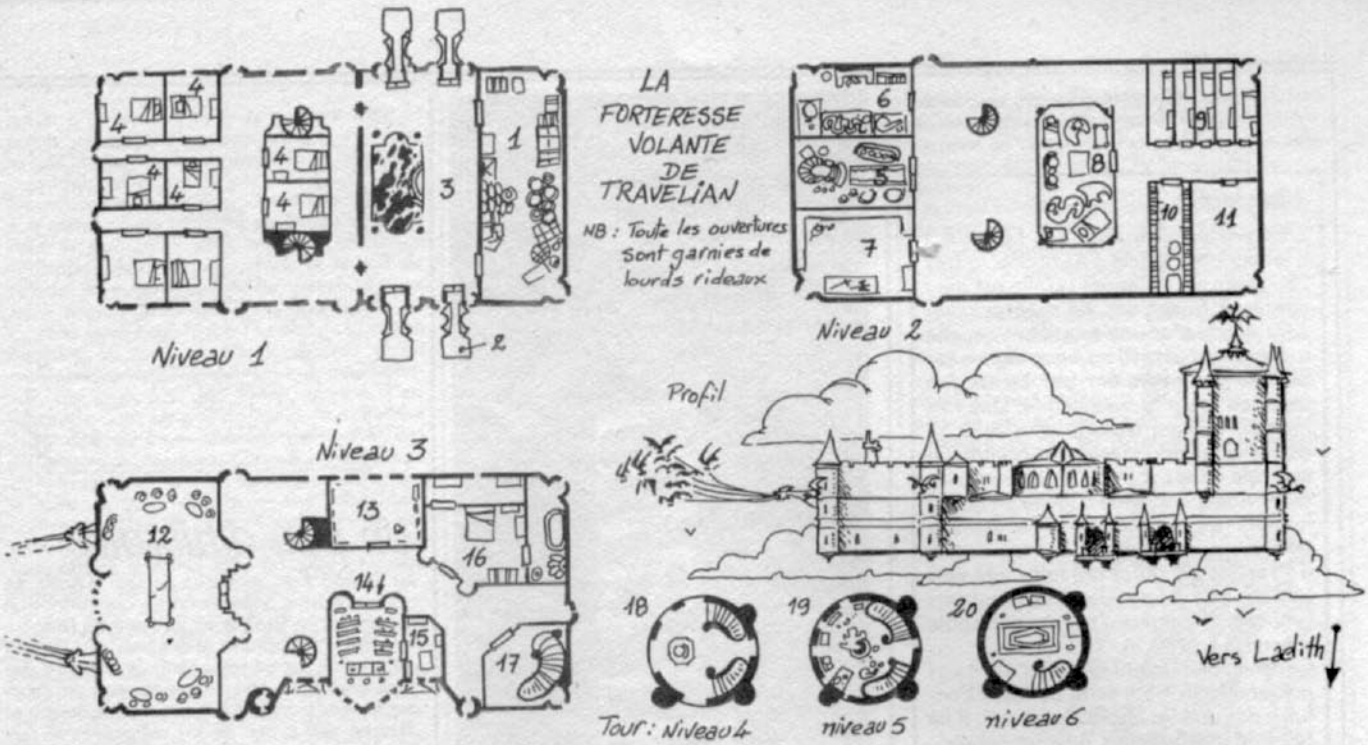
Chez Maître Koshro

Koshro règne sur une vingtaine d'artisans qui travaillent en suivant ses indications. Il exécute lui-même certaines tâches délicates. Hautain, affichant un mépris certain à l'égard des autorités de justice et de police, il se montrera peu coopératif. Il faudra donc le « travailler » un peu pour le faire parler, et ce sous l'œil toujours attentif de Ghyllerm. Finalement, Koshro reconnaîtra avoir reçu voici quelques mois une commande particulière concernant un orgue gigantesque. Démonté et rangé dans six énormes caisses, il n'attend plus que d'être emporté. Des valets du commanditaire, un certain Veterllain, doivent venir emporter les caisses le soir même...

Les aventuriers ne laisseront certainement pas passer cette occasion de découvrir le Palais des Plaisirs. Suivre les valets étant une tâche difficile, soumise aux aléas du chemin, la meilleure solution consiste encore à prendre place dans les caisses et à se laisser porter jusqu'à destination !

Voyage mystérieux

La lune est déjà haute lorsqu'une vingtaine de silhouettes trapues surgissent aux abords de l'entrepôt. Menées par un humain vêtu de noir, elles se dirigent vers la maison de Koshro. Une discussion s'engage entre les deux hommes puis une bourse rebondie change de mains et l'homme noir fait signe à ses serviteurs de prendre livraison des caisses... De grosses toiles sont jetées par-dessus cachant la suite des événements aux yeux des aventuriers. Ils vont être promenés pendant une longue heure, avant de sentir leurs caisses tanguer dangereusement, comme si elles venaient de quitter le sol. Cette étrange sensation va durer une demi-heure environ, avant que les caisses ne soient à nouveau posées sur un sol stable. Le transport est cette fois beaucoup plus court. Les caisses s'immobilisent, des pas décroissent et



une porte claque. Nos amis sont à nouveau seuls...mais où ?
Quiconque ayant suivi les porteurs (sous forme invisible, par exemple), les aura vus prendre la direction de la faille. A proximité de la Terrasse du Châtiment, d'étranges créatures ailées surgissent de la nuit, s'emparent des caisses et les emportent dans le ciel où elles disparaissent soudainement...

La forteresse volante

Les aventuriers se trouvent à présent à l'intérieur de la forteresse volante de Trevelian, dernier chef-d'œuvre des mages qui travaillent à son service. Ils vont la découvrir progressivement...

A. Premier niveau

1. Les soutes. Outre les caisses, elles contiennent des fournitures diverses et variées, allant de vêtements de gala à des boulons en fer calibrés...
2. Sur chacune de ces plate-formes, repose un chasme agressif. Ces créatures forment l'armée aérienne de Trevelian.
3. Dans cette vaste salle règne une intense activité. Une dizaine de dretchs (MMII p. 38) s'activent en permanence afin que les bacs de sang dans lesquels Trevelian aime se baigner soient en permanence à la bonne température. Il y a également des étuves plus classiques. La deuxième partie de la salle est en fait un cours de jeu de paume où Trevelian aime s'exercer.
4. Des chambres d'hôtes. Rien de particulier. Dans les couloirs plongés dans la pénombre, rodent deux mastiffs (shadows, MMII p. 84).

Les dretchs : CA 2, DV 4, PV 25, D 1d4/1d4/1d4 + 1, résistance à la magie 30 %.

Les mastiffs, shadows : CA 6, DV 4, PV 30, D 2d4.

B. Niveau 2

5. La « Salle du trône », copie réduite de celle où est sensé siéger le Roi-Dieu. Trevelian y accueille ses hôtes de marque.
6. Dans cette salle d'alchimie, l'Empereur-Démon se livre à de petits exercices d'envoûtement. Des poupées à l'image des principaux prêtres de la cité traînent sur une table. Une carte céleste formée d'éclats de diamants décore tout un mur. Les constellations habituelles ont été rebaptisées *(l'épée de Trevelian, la gousse d'ail, la chauve-souris...)*.
7. La salle d'armes de Trevelian. Elle contient des armes nombreuses et de belle facture ainsi qu'un pieu de bois piégé (explosion si on le décroche : D 3d10).
8. Des lits, encore et toujours des lits : de toutes formes (cercueil, aile de chauve souris, cœurs, croissants...) et de toutes couleurs, avec toutefois une prédilection pour le rose.
9. Les chambres des « domestiques », une vingtaine de zombies « musclés » qui déambulent dans les couloirs de la forteresse et font semblant de vaquer à des tâches importantes.

Zombies « musclés » : CA 6, DV 3, PV 24, D 2d4, tournés comme des nécrophages.

10. La cave de Trevelian. Elle contient des liqueurs et des vins fins.
11. La « prison ». Elle ne contient qu'un prédicateur fou, dont Trevelian adore entendre les déclamations contre la police et l'armée de Laelith.

C. Niveau 3

12. Salle de bal et de réception. Une magnifique verrière permet de contempler les toits de Laelith et l'armada de chauve-souris mutantes qui tractent la forteresse (voir plus loin).
13. Galerie « d'art » où Trevelian expose ses œuvres. Quiconque contemple ces tableaux doit faire un jet sous 5 x la Sagesse, sous peine de devenir berserk pendant deux rounds.
14. La chapelle. Elle est déjà apprêtée pour le mariage. Quelques zombies finissent de la décorer en accrochant quelques corps humains au-dessus de l'autel.
15. La sacristie. Rien de particulier.
16. Les appartements de Glasya, la promise de Trevelian (voir plus loin). Elle est en permanence protégée par deux bearded devils (voir MMII p. 46) et une horrible matrone qui lui sert officiellement de chaperon (humaine dégénérée inoffensive). Si elle est attaquée trop violemment, Glasya retournera aux Enfers, non sans avoir auparavant fait apparaître deux diables cornus (Malebranche).

Glasya, princesse de l'enfer : CA -2, PV 69, D 1d8 + 4 + sorts.

Les bearded devils : CA 1, DV 6 +6, PV 50, D 1d8/1d2/1d2 + sorts.

17. Dans cette pièce se trouve l'escalier menant à la tour. Un mihstu y est dissimulé (MMII p. 84).

Le mishtu : CA -2, DV 8 +2, PV 65, D 1d6 + 1x4 + spécial.

D. La tour

18. Le seul occupant de cette pièce est un homme assis sur un haut siège, un casque sur la tête. Il observe à travers la verrière, une centaine de chauve-souris géantes. Harnachées, elles tractent la forteresse volante qui éxecute en permanence des cercles au-dessus de la ville à une centaine de mètres d'altitude. Le casque permet au « conducteur » de contrôler le vol des créatures. Si on lui ôte le casque, ou s'il est distrait plus de cinq rounds, les chauve-souris ne sont plus commandés télépathiquement et la forteresse se met à tanguer dangereusement avant de piquer vers la Faille...

Le conducteur de chauves-souris : guerrier niv. 6, CA 4, PV 60, D 1d6 + 3 (épée courte).

19. Cet étage est occupé par une dizaine d'alchimistes et de mages qui consacrent toute leur énergie à jeter dans un vaste creuset des composantes mystérieuses et à lancer des sorts sur une maquette de la forteresse. Grâce à leur activité, le palais volant de Trevelian est entouré en permanence d'une aura qui le rend invisible et indétectable (puisqu'on vous dit que c'est magique !). S'ils sont dérangés dans leur travail ou massacrés (ils n'ont d'autres armes que des alambics et aucun sort utile en tête), le vaisseau redevient visible... Un spectator (MMII p.) veille sur eux en permanence.

Le spectator : CA 4/7, DV 4 +4, PV 36, D 1 + sorts.

20. La chambre de Trevelian. Elle est constellée de portraits de Glasya et décorée avec un goût tapageur. Le traditionnel cercueil doublé de satin rose trône au centre de la pièce. A vous de déterminer si Trevelian est là ou pas. Il peut servir de force d'appoint (non négligeable !) si vos aventuriers triomphent un peu rapidement des sbires de Glasya (elle aura fui)... Mais il vaut encore mieux le tenir à l'écart de ce raid ou le faire fuir, après une course poursuite échevelée à dos de chasme... Sa haine à l'égard des aventuriers ne fera que croître...
Vous noterez également qu'il n'est nulle part fait allusion à des trésors ou à des objets magiques. A vous d'en placer dans la forteresse suivant les besoins et la puissance de votre groupe...

Epilogue

Si les aventuriers parviennent à vaincre les diables et Trevelian, ainsi qu'à poser la forteresse sans casse (c'est possible en se coiffant du casque afin de contrôler les chauve-souris !) ils seront décorés de l'ordre du Grand Shedra et nommés Fouineurs Bienfaiteurs (ce qui n'entraîne aucune prérogative, signale Ghyllerm, si

ce n'est celle d'offrir annuellement un banquet somptueux en l'honneur des Fouineurs retraités)...

L'histoire

L'Empereur-Démon se consume d'amour pour la fille d'Asmodée, la très belle Glasya, et ignore qu'elle est déjà mariée à Mammom. Poussée par son père à accepter une mystification, elle a donné son accord au « mariage ». Les diables disposeraient par ce moyen d'une entrée à la Ville Sainte. Une fois mariée, Glasya n'aurait plus qu'à se débarrasser de Trevelian et prendre le contrôle de ses sbires... En prévision de ce mariage, Trevelian a invité un grand nombre de ses amis mort-vivants à participer à la fête. C'est ainsi que d'étranges créatures ont fait route vers Laelith, séjournant dans des endroits préparés à l'avance...telle la nécropole d'Astufal !
Comme Asmodée et Glashya n'ont pas prévenu Mammon, cette dernière s'enfuira dès que les choses iront mal. Il ne faudrait pas en plus que son abominable mari viennent réveiller par son courroux les terribles forces enchaînées par le Châtiment à Laelith, et que même les diables et les démons craignent.

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

Les chasmes sont des démons mineurs qui ressemblent à des mouches matinées d'humains de 2,10 m de haut. Ils sont un peu moins puissants que les démons de type I, mais ils produisent un bourdonemment qui endort ceux qui ratent leur jet de protection.
Un zombie Juju est un zombie à six dés de vie, tournable comme un spectre.
Une greenhag est une sorcière des ténèbres (night hag) plus forte en dés de vie, mais sans les pouvoirs de sommeil.
Les dretchs sont des démons très faibles, hauts de 1,20 m, au gros ventre et aux membres grêles.
Les mastiffs, shadows sont des chiens féroces constitués d'ombre.
Le mishtu est un para-élémental de brume, dont les quatre tentacules retirent chacun un point de Force (récupérable au rythme d'un par jour).
Le spectator est une espèce de beholder faible, avec moins d'yeux. Son pouvoir principal est le réflection des sorts, s'il réussit un jet de protection contre la magie.

Conseils de jeu. Il vaut mieux faire jouer cette aventure sans clerc de trop haut niveau (supérieur au neuvième), sinon les mort-vivants seront tournés trop facilement. Par contre, si les personnages convainquent un membre haut placé de l'un des Temples de Laelith du danger de la forteresse, il peut faire à chacun un sort de protection spécial. Ce sort protège automatiquement contre le pouvoir de drainer des niveaux des mort-vivants (mais une fois seulement).

texte
Denis Beck
illustration
Pierre-Olivier Vincent
plan
Didier Guiserix

(1) Voir « La nuit de l'Empereur-Démon » et « Le retour de l'Empereur-Démon », même auteur, même collection.
(2) Voir « Les provinces de Laelith », Casus Belli n°42.
(3) Lire Bâtisses & Artifices, dans ce numéro.

Tapis dans la Forêt Puante, les monteurs de sangliers font planer une menace sur Aldachur. Les aventuriers sauront-ils déjouer la perfidie de ces êtres et sauver des centaines de prisonniers promis à une mort horrible ?

La Coupe d'Aram

UN SCÉNARIO POUR Rune Quest CASUS BELLI

Scénario prévu pour un groupe d'aventuriers moyennement expérimentés.

Un peu d'histoire

Au Second Âge, un héros du nom d'Aram Ya Udran s'illustra brillamment en combattant un démon qui sévissait dans la Passe du Dragon. Il réussit à le capturer et à l'asservir. Grâce à cet exploit, ce co-fondateur de l'Empire des Amis des Wirms devint vite populaire. Au cours des années troublées qui suivirent, le peuple se détacha peu à peu de ses obligations envers Ernalda, la Déesse de la Terre. Furieuse, celle-ci envoya alors sur terre Gauger, l'Enfant Dieu — également appelé le Grand Sanglier —, afin de les punir de leur intolérable laxisme. Aram, vieillissant, mais n'ayant rien perdu de sa bravoure et de sa force, vint à la rencontre de Gauger et le combattit lors d'un duel sans merci. Il ne dut qu'à l'intervention du démon qu'il avait asservi d'emporter la victoire. Il prit alors les défenses du Grand Sanglier en gage de son triomphe et enterra son adversaire. Fort de cet exploit, Aram vit sa renommée s'accroître encore. De plus, grâce à ses trophées, il put contrôler tous les sangliers de la Passe du Dragon. Il forma et entraîna des hommes de la vallée à les monter. Un temple, le Socle d'Ivoire, fut érigé à l'endroit où Gauger repose à jamais. Un nouveau culte naquit de ces événements : le culte de la Défense Sanglante. Son nom provenait du fait que ses adeptes avaient pris l'habitude de pratiquer des sacrifices sanglants, afin d'apaiser leurs sangliers et de les garder sous leur contrôle.
Mais le temps s'écoula. Aram disparut et ces pratiques barbares tombèrent en désuétude. Au début du Troisième Âge, le temple fut détruit et les plus importantes reliques du culte furent volées, dispersées, ou, tout simplement, oubliées. Mais, les quelques rares adeptes du culte encore en vie ne les oublièrent pas, eux... Ils s'enfuirent afin d'assurer leur survie et demandèrent protection à des trolls. C'est ainsi que — après plusieurs générations et un brassage contre-nature de ces deux races — naquirent les monteurs de sangliers, mi-hommes mi-trolls. Cette race belliqueuse se caractérise par sa cruauté et sa fourberie. Tout lui est bon pour arriver à ses fins. Violents et impitoyables, les monteurs de sangliers sont souvent comparés aux berserkers. Mais si leur hargne est comparable, il n'en est cependant rien de leur courage. Les monteurs de sangliers préfèrent en effet tirer parti de leur physique repoussant afin d'intimider les ennemis qu'ils détroussent. Si l'adversité s'avère trop importante, ils prennent tout bonnement la fuite. Malgré leur manque de bravoure, ils sont de furieux adversaires, craints par de nombreuses races qui appréhendent de tomber entre leurs mains. En effet, les monteurs de sangliers pratiquent les sacrifices humains et, lors de terribles rituels, emprisonnent les âmes de leurs victimes afin d'en faire des esclaves spirituels. Seuls les elfes n'ont rien à craindre de ces pratiques effroyables car les monteurs de sangliers redoutent ces adversaires aussi puissants. Ils s'attaquent néanmoins à toute autre race qui s'aventure sur leur territoire, et se sont faits une spécialité des attaques surprises et des embuscades. Leurs montures, de monstrueux sangliers géants hargneux et véloces, leur obéissent aveuglément. En combat, les monteurs de sangliers utilisent la pique ou la

lance. Il arrive que certains manient d'autres armes, récupérées sur des adversaires morts lors de précédentes escarmouches. Ils méprisent cependant les armes de jet.
On rencontre surtout des monteurs de sangliers aux alentours de la Passe du Dragon, région dont ils sont originaires, mais on en trouve également dans Maniria, Prax et le sud de Péloria. Ils ne connaissent pratiquement qu'une seule religion : le culte de la Défense Sanglante. Ce culte encourage l'aspect bestial de la nature humaine. La mort apporte la douleur, et les monteurs de sangliers doivent tuer pour survivre, car la douleur est bonne, comme il est démontré dans les grands rituels de la Balafre Sanglante, au cours desquels de nombreuses victimes sont immolées. Chaque jour sauvage de la Semaine de la Mort est un jour sacré pour le culte. Le Socle d'Ivoire — une ruine habituellement déserte — revit au cours de ces journées qui voient de grandes cérémonies se dérouler. Le jour très saint du culte intervient pendant la Saison de la Terre.

La Coupe d'Aram

Quand le temple du Socle d'Ivoire fut érigé, Aram — le fondateur du Culte de la Défense Sanglante — fabriqua à partir d'une des défenses de Gauger un socle en ivoire destiné à accueillir une grande coupe en or. Sur ce socle il grava trois runes : la Mort, la Terre et la Bête. La coupe devait recevoir le sang des sacrifiés et possédait plusieurs vertus : le sang qu'elle contenait ne coagulait jamais et son possesseur gagnait, grâce à elle, le pouvoir de commander à tous les sangliers. Cet objet, ainsi que l'autre défense de Gauger, furent pendant longtemps les principales reliques du culte. Mais lorsque celui-ci tomba en désuétude, ces reliques disparurent et furent longtemps oubliées jusqu'au jour où, quelques années avant notre histoire, la coupe fut retrouvée.
Un marchand du nom de Yoren se trouvait sur un bateau non loin des côtes de Seshnela. Initié d'Issaries, il voyageait pour affaires, lorsqu'une tempête d'une violence inouïe éclata. Une vague gigantesque fracassa le grand mat de son vaisseau et emporta la plupart des marins. C'est alors que les derniers survivants — au nombre desquels Yoren — distinguèrent une masse sombre surgissant de l'écume à l'horizon : une île volcanique. Les rescapés échouèrent sur cette terre qui avait sombré lors de la Closure des Mers. Tandis qu'il explorait en solitaire ce territoire inconnu, Yoren découvrit les ruines de plusieurs bâtiments. En fouillant ces vestiges d'un autre âge, il trouva une coupe en or massif posée sur un pied d'ivoire. Yoren l'enveloppa dans sa cape, puis regagna le campement sans rien révéler de sa découverte. Quelques jours plus tard, un navire croisant au large de l'île aperçut les signaux des naufragés...
Pendant plusieurs années, Yoren continua d'exercer la profession de marchand, puis il se retira dans sa ville natale, Aldachur, où il ouvrit une auberge. Il baptisa son établissement « A la Coupe d'Or », du nom du superbe objet qui avait jadis récompensé sa curiosité. Très fier de sa trouvaille, il garda toujours cet objet à portée de main derrière son bar. Il ne passait pas une journée sans le montrer à quelque voyageur auquel il racontait son aventure. Bien vite, toute la région connut l'existence de son trésor, ce qui attira des gens de plus en plus suspects dans sa taverne. Mais Yoren était sur ses gardes et il ne fut jamais inquiété...

A la Coupe d'Or

L'aventure commence lors d'une veillée à l'auberge de la Coupe d'Or dans la ville d'Aldachur, l'une des rares étapes de la route qui relie Tarsh et Boldhome. Cette cité de la Passe du Dragon a récemment été prise par Harvar Poing de Fer pour le compte du roi de Tarsh. Les aventuriers peuvent être là pour plusieurs raisons : ils peuvent avoir participé à la prise de la cité, à moins qu'ils ne voyagent de Tarsh à Sartar par la Grande Voie ou encore qu'ils escortent une caravane. La région est en effet dangereuse, la Grande Voie longe la Forêt Puante, puis le Creux du Serpent Pipe, une vallée infestée par le Chaos où foisonnent broos et ogres. Harvar Poing de Fer lève actuellement une compagnie de mercenaires pour chasser les broos des environs. Il recrute également des volontaires pour son armée en prévision d'une nouvelle guerre. La vie à Aldachur est paisible. A l'exception d'une petite garnison, les vainqueurs campent tous dans un fort édifié en dehors de la cité. Il n'y pas eu de pillage, mais les assiégés ont dû verser un danegeld de deux cents livres d'argent. Craignant des représailles, la population se tient tranquille.
Nos aventuriers se retrouvent donc au chaud près des fosses à feu dans la vaste salle de la Coupe d'Or. L'ambiance — Issaries oblige — y est joyeuse et bon-enfant. Rapidement Yoren se lie d'amitié avec les personnages, ils sont originaires du même village, ont un ami commun, sont des parents éloignés, ont vécu les mêmes aventures... A la fin de la soirée les aventuriers et Yoren sont seuls dans la salle où les feux finissent de rougeoyer. Le vieux marchand raconte alors avec emphase son aventure favorite et leur montre sa coupe. Au moment où il l'élève dans la demi-pénombre un puissant grognement éclate derrière lui : à tant parler de sa coupe Yoren a fini par attirer l'attention des

monteurs de sangliers ! Ceux-ci ont envoyé deux des leurs, Rgn'f et H'urf, « enquêter » à la Coupe d'Or. Sous le déguisement de pèlerins de l'ouest les deux compères ont pris pension chez Yoren depuis deux jours. Rgn'f, tapi dans l'ombre du couloir, observe le petit groupe depuis une heure ; la vue de la coupe lui a fait perdre la tête et il se précipite sur Yoren. Quant à son compagnon, plus fidèle à l'esprit de son peuple, il disparaît dans les ruelles sombres sans laisser la moindre trace. Dans quelques jours les monteurs de sangliers sauront tout...
L'issue du combat ne fait pas de doute ; Rgn'f est seul, il frappe indistinctement tout ce qui l'entoure et sa furie est telle qu'il ne pense pas à utiliser sa magie. La salle est cependant plongée dans une quasi pénombre (-10 % à toutes les compétences), les tabourets, les tables et les bancs l'encombrent (au début de chaque round, chaque combattant doit réussir un jet sous sa DEX x 5, sinon, gêné par le mobilier, il perd encore 10 % de ses compétences. Une maladresse pour ce jet indique que le malheureux s'est effondré dans une des fosses à feu qui sont à demi-éteintes mais infligent tout de même 1d6 points de dégâts. Si les personnages se trouvent en difficulté, les autres habitants de l'auberge arrivent bientôt à leur secours. Yoren, quant à lui, participe au combat en restant à distance. Il peut utiliser ses sorts ou soigner les blessés.
Une fois le combat achevé, Yoren s'emploie à ramener le calme dans son établissement. En dédommagement, le marchand raye l'ardoise de ses clients et donne cent lunars à toute personne blessée. Si Yoren paraît sûr de lui, il est en fait en proie à une vive inquiétude. Après, avoir demandé à tous de garder le silence sur cette affaire, il propose un marché aux aventuriers : assurer pendant quelques jours sa protection, ainsi que celle de son établissement, en échange du gîte et du couvert, avec un salaire de dix lunars par personne et par jour. Yoren se débarrasse discrètement du corps de son agresseur en l'enterrant dans sa cave. Le vieil homme se refuse à prévenir le garnison car il craint la fermeture de son auberge.
Les jours suivants s'écoulent paisiblement. Si les personnages se renseignent auprès de vieux chasseurs ayant déjà affronté les monteurs de sangliers, ils apprennent que la coupe de Yoren doit manifestement appartenir à ces derniers. Les personnages peuvent aussi, en échange de quelques lunars, s'initier aux habitudes et aux coutumes de ce peuple. Danagar le borgne, un vieux guerrier, peut en effet leur décrire leurs rituels et leurs traditions car il a été, pendant plus de dix ans, le captif des monteurs de sangliers. Toutes les personnes questionnées mettent en garde les aventuriers contre la cruauté et la perfidie de cette race. Pendant une semaine, laissez les personnages s'organiser et préparer la défense de l'auberge. Yoren, quant à lui, porte désormais sous sa tunique sa vieille armure de cuir et garde toujours son bâton à portée de main. Le vieil homme a également pris la précaution de dissimuler sa coupe dans une niche cachée dans la réserve à bois (si les aventuriers l'observent ils peuvent remarquer qu'il jette de fréquents coups d'oeil dans cette direction !).
Une semaine après le combat dans l'auberge, plusieurs centaines de monteurs de sangliers passent à l'action d'une façon inattendue, en attaquant de nuit un village situé non loin d'Aldachur. La surprise est complète et les attaquants repartent avec toute la population en otage, à l'exception de quelques vieillards qu'ils envoient porter un message à Aldachur : « Si la coupe d'or de l'aubergiste Yoren n'est pas apportée dans moins de neuf jours, tous les otages seront jetés dans les fosses à sangliers. Les monteurs de sangliers jurent sur Aram et Gauger de ne pas attaquer le porteur de la coupe et ses compagnons, si ceux-ci ne les attaquent pas. Le lieu de rendez-vous est fixé après le gué sur la vieille route. Les porteurs de la coupe se feront reconnaître en portant tous une cape bleue... »
Dès le lendemain, des hommes de Harvar viennent arrêter Yoren et fouillent son auberge, mais ils repartent bredouilles. Après leur départ, la foule se masse devant l'auberge. Vers midi, trois anciens conseillers de la ville, Vergen, Hardrek et Ogrann, viennent à l'auberge et exposent la situation aux aventuriers. Sachant que Yoren les a engagés, ils leur demandent néanmoins de découvrir la coupe et de la porter aux monteurs de sangliers, car les champions de la cité — blessés, prisonniers ou en exil — ne peuvent pas se charger de cette mission. La cité s'engage à leur verser sept mille lunars s'ils

ramènent les captifs. Le trésor de la ville ayant été confisqué par Harvar, cette somme provient d'une collecte effectuée par les habitants eux-mêmes. L'ennui, c'est que les hommes de Harvar empêchent maintenant quiconque de quitter la ville. En effet, Poing de Fer veut récupérer la coupe pour son propre usage, la vie des otages lui important peu. En échange de la coupe, il veut proposer aux monteurs de sangliers que mille d'entre-eux servent, pendant une année, dans son armée. Cette force supplémentaire lui permettrait de s'emparer d'autres cités. Les personnages doivent faire vite, Harvar interroge pour le moment le marchand, mais il est probable que le vieil homme ne résistera pas longtemps aux tortures. Une fois qu'ils ont retrouvé la coupe, les aventuriers doivent trouver un moyen pour passer au travers des patrouilles d'Harvar qui bouclent la ville (à vous de régler les péripéties de cet épisode compte tenu que la population est amicale mais compte sûrement quelques « collaborateurs »).

L'embuscade

Les monteurs de sangliers — fidèles à leur réputation — veulent reprendre la coupe par la force. Leurs champions se sont affrontés pour obtenir cet honneur. C'est pourquoi les personnages trouveront seulement sur leur chemin un héros et ses suivants, et non toute une tribu. Brise Crâne, le « vainqueur », leur a tendu une embuscade au gué de la rivière. A cet endroit, le cours d'eau est bordé sur plus de cent mètres par un marécage. Des joncs dépassant les deux mètres poussent drus sur ce sol fangeux. Un étroit chemin surélevé (un mètre tout au plus) traverse cette épaisse broussaille où la visibilité ne dépasse pas cinq mètres. En plus de ses guerriers, Brise Crâne a pris avec lui plusieurs esclaves (le nombre d'esclaves égale celui des aventuriers, la troupe des monteurs de sangliers — y compris son chef — est de même importance). Brise Crâne leur a promis la liberté et ils l'ont cru ! Ces hommes gisent maintenant, comme des morts, autour d'un grand chariot à moitié consumé, qui a apparemment été victime d'une embuscade. Un cheval mort est encore attaché à son harnais, les autres ont disparu. Un monteur de sanglier git aussi face contre terre (c'est un vrai cadavre, l'un des adversaires malheureux de Brise Crâne). Le corps des esclaves est maculé de sang. Des débris et des sacs déchirés les entourent. Les aventuriers aperçoivent de la fumée un mille avant le gué. Des empreintes de grands sabots porcins sont visibles dans la boue des alentours. Quant aux monteurs de sangliers, ils attendent, tapis dans les joncs, à vingt mètres du chariot.

Dès qu'un des aventuriers arrive à proximité des esclaves, ceux-ci se relèvent brusquement avec de grands cris et se saisissent des haches qu'ils cachaient sous eux (à moins d'avoir pris des précautions particulières, les personnages sont obligatoirement surpris, les assaillants frappent pendant le premier round au rang d'action 1). Les esclaves concentrent leurs attaques sur les personnages les plus proches. Les monteurs de sangliers, quant à eux, arrivent au troisième round de mêlée, on peut les entendre approcher dès le premier round. Croyant lutter pour leur liberté, les esclaves se battent avec courage. A chaque blessure reçue, chacun d'eux doit cependant réussir un jet sous 4 x POU. En cas d'échec, pris de peur, il jette son arme et se sauve dans le marais. Les monteurs de sangliers devant respecter leur serment, ils ne porteront pas la main sur les aventuriers. Ils les chargent en poussant leurs cris de guerre, mais font exprès de rater leurs coups. Ils laissent par contre leurs montures attaquer réellement et espèrent être blessés car une blessure délivrerait en effet la « victime » de son serment, lui permettant de se « défendre contre son agresseur » et de frapper pour de bon. Si l'un des monteurs meurt, sa monture devient aussitôt berserk. Dans ce cas, déterminez aléatoirement quelle sera sa cible... qui peut être un monteur de sanglier ou un autre sanglier géant ! Les monteurs de sangliers combattent jusqu'au dernier, mais la mort de leur champion peut provoquer leur fuite, ainsi que celle des esclaves. Dans ce combat, ils ne peuvent pas charger avec leurs grandes lances, ni bénéficier de l'avantage de leur arme (voir RQ p. 52). Par contre, ils savent manier la lance à deux mains tout en restant sur leurs montures. Le terrain particulier du site de l'embuscade influe sur les combats.

— Tant que les monteurs de sangliers ne sont pas sur le chemin, les aventuriers bénéficient d'un avantage dû à la hauteur (voir p. 53). Pour monter sur le chemin, chaque cavalier doit réussir un jet d'Equitation et ne pas recevoir une blessure pendant ce round.

— Le chariot confère aussi cet avantage contre des ennemis se trouvant sur la route. Trois personnes peuvent s'y réfugier pour y combattre.

— Tout combattant dans le marécage subit une pénalité de 10 % à ses compétences.

— Les déplacements dans le marais sont divisés par deux, on peut cependant se déplacer normalement sur ce terrain, mais les efforts que cela exige coûtent alors un point de fatigue par round.

Ce combat peut s'avérer très dangereux si les personnages n'utilisent pas le terrain à leur avantage. Ils détiennent cependant un atout majeur : le porteur de la coupe, s'il en a l'intuition, peut essayer de contrôler les sangliers géants. Pour cela, il doit saisir la coupe à pleine main et se concentrer. Si l'aventurier réussit un test sous son POU x 3, il peut alors commander tous les sangliers qui l'entourent et ceux-ci exécutent immédiatement ses ordres. En revanche, il perd un point de Pouvoir définitivement, car il n'est pas un initié du culte de la Défense Sanglante...

Délivrance !

Dans le cas où les aventuriers prennent l'avantage sur leurs adversaires, une nouvelle vague de monteurs de sangliers chargent dans leur direction, tels des bêtes sauvages. A peine ont-ils le temps de prendre position afin de défendre chèrement leurs vies, que l'escouade contourne le chariot et massacre les auteurs de l'embuscade. L'un des nouveaux venus s'approche ensuite. Il s'agit de Sanglier Noir, le chef de la tribu. Il s'excuse du traitement que leur ont fait subir les « chiens de sa race » et propose de les escorter jusqu'à son campement. Une fois remis de leurs blessures, les aventuriers vont s'enfoncer dans la Forêt Puante. Immédiatement, une forte odeur de pourriture et de moisissure les fait suffoquer.

Le camp des monteurs de sangliers

Le voyage s'avère quelque peu tendu. Beaucoup de monteurs de sangliers s'entretiennent dans leur propre langue en regardant avidement les aventuriers. Quant à Sanglier Noir, il joue le jeu de la confiance, rassurant sans cesse ces derniers. Il décrit l'étendue de son territoire ; il est à la tête de la principale tribu de la forêt — composée d'une centaine d'individus — et porte le titre de « gardien des ruines du Socle d'Ivoire ». Si les aventuriers semblent porter de l'intérêt à ses vantardises, il leur raconte aussi son combat contre un ogre gigantesque, exhibant à la première occasion son trophée, une main racornie qu'il porte fièrement autour du cou. Chemin faisant, les aventuriers peuvent remarquer que, par moment, leur escorte se fait plus silencieuse et à l'air d'être attentive au moindre bruit de la forêt. Si l'un des aventuriers s'en inquiète, Sanglier Noir lui explique que les esprits de la forêt sont souvent traîtres et vils, et qu'il est préférable d'éviter certains endroits. Il ne fait aucun doute qu'il parle des nymphes qui vivent ici, même s'il ne mentionne pas leur nom.

Note au maître de jeu : il est possible, pour accentuer l'effet de tension qui règne dans le groupe, de voir une nymphe s'en prendre à un membre de la tribu. A vous de juger si cet événement peut ajouter à l'ambiance du scénario. Reportez-vous le cas échéant au chapitre concernant les nymphes dans les Règles de Base de RuneQuest et choisissez le type qui vous semble le plus adéquat.

Après plusieurs heures de route, les aventuriers arrivent enfin au pied des ruines du Socle d'Ivoire. En des temps anciens, ce temple fut une merveille d'architecture. Aujourd'hui, la nature a repris ses droits : d'énormes blocs de pierre jonchent le sol, quelques rares colonnes intactes sont encore debout et un escalier de granit mène à une plate-forme où trône un autel gigantesque. Ce dernier, tout comme la plate-forme et l'escalier, semble recouvert d'une pellicule brune par endroits. Il s'agit, bien entendu, du sang séché de centaines de sacrifiés. L'autel semble avoir été renversé, puis redressé, comme en témoigne l'énorme fissure visible à sa base. Seules trois runes, identiques à celles gravées sur le pied de la coupe, sont encore visibles sur ses flancs. Sanglier Noir sert de guide aux aventuriers et les conduit tout natu-

rellement à l'enclos en bois où sont gardés les prisonniers. Une vingtaine de gardes les surveillent, afin d'empêcher toute tentative d'évasion. A l'intérieur, le spectacle est à la limite du soutenable. Les prisonniers pataugent dans une boue infecte, tels des porcs dans la fange. Ils ont l'air fatigué et mal nourri, et certains sont rongés par la fièvre et la maladie. Mais, bien que d'aspect pitoyable, ils sont encore pour la plupart en vie. Sanglier Noir s'approche d'un grand panier et en jette le contenu par dessus la palissade : des glands, des pommes et du pain noir s'écrasent dans la boue. S'ensuit une empoignade pathétique à l'intérieur de l'enclos, chacun se disputant la maigre pitance sous les rires et les quolibets des gardes et du chef. Si l'un des aventuriers ne peut se résoudre à contenir sa colère, Sanglier Noir se tourne vivement vers lui et ouvre la porte de l'enclos en disant à peu près : *« Bah ! Qu'à cela ne tienne ! Le sort de ces rats est entre vos mains. Vous êtes leurs sauveurs, mais vous pouvez aussi être leurs bourreaux. Notre serment nous empêche de vous faire le moindre mal, mais rien ne nous oblige à bien traiter ces larves : donnez-moi la coupe maintenant et ils sont libres !... »*

A cet instant précis, un homme sort de l'enclos en courant et semble vouloir se diriger vers les aventuriers. Avant qu'il n'ait pu les atteindre, l'un des gardes lui coupe le chemin et le transperce de part en part avec sa lance. L'homme, en s'écroulant à terre lève la main vers les personnages. Si quelqu'un se penche vers lui, l'homme prononce quelques mots avant de mourir : *« Ne leur donnez pas la coupe tout de suite... je les ai entendu... gagnez du temps... je vous en prie... »*.

Note au maître de jeu : les aventuriers ont tous les éléments en main. A eux de faire preuve d'astuce et de diplomatie afin de sortir vivants de cette transaction. Sanglier Noir n'a aucune intention de voir partir ses prisonniers. Dès qu'il entrera en possession de la coupe, il sera du même coup libéré de son serment. Il fera tout pour provoquer habilement les personnages, afin de leur faire perdre leur sang-froid.

Sanglier Noir gifle ensuite le garde meurtrier et donne l'ordre de fermer l'enclos, avant d'inviter les aventuriers à partager son repas. Au moment de partir, il glisse quelques mots à l'oreille d'un garde. La nuit est à présent tombée, un énorme feu a été allumé et la carcasse d'un bœuf entier est en train de rôtir. A cet instant, non loin des ruines, un cri déchirant retentit... il s'agit, sans erreur possible, d'un cri humain... Sanglier Noir met cet incident sur le compte d'une éventuelle tentative d'évasion. Peu après, un jeune de la tribu portant une grande coupe taillée dans le bois, s'approche du chef. Celui-ci, prononçant des paroles incompréhensibles, appose tout d'abord la coupe sur son front, puis avale une gorgée du breuvage qu'elle contient. Ensuite, tout naturellement, il tend la coupe à son voisin, l'un des aventuriers. Celui-ci se doit de respecter ces gestes ancestraux... mais la coupe contient du sang frais ! De quelle origine : animal ou humain ? Sanglier Noir ne le précise évidemment pas ; par contre, si l'un des personnages refuse de boire ou renverse la coupe, il se sent profondément offensé et exige aussitôt réparation... La coutume est formelle : l'auteur du sacrilège doit sauter dans une fosse pour combattre un sanglier à mains nues. S'il a raison de lui, l'offense sera oubliée et du même coup, il deviendra initié du culte de la Défense Sanglante.

Note pour le maître de jeu : cette initiation est pratiquée par les monteurs de sangliers lorsqu'un membre d'une autre race veut adhérer au culte. Il s'agit plus d'un spectacle sanglant, que d'une façon honnête d'agrandir le cercle des initiés. D'ailleurs, beaucoup de prisonniers ont déjà été soumis à cette « initiation », à la plus grande joie des monteurs de sangliers !

Sanglier Noir se dit néanmoins prêt à oublier l'affront, si on lui remet la coupe. Les aventuriers ont la nuit pour réfléchir à cette offre. Dans le cas où les aventuriers avalent sans broncher une gorgée de sang, Sanglier Noir, excédé, menace au bout d'un moment de tuer une partie des prisonniers, si on ne lui remet pas la coupe dès le lendemain matin.

La course en avant

Au matin, le camp est en émoi, chaque guerrier valide est sur ses gardes, les armes à la main. Sanglier Noir a l'air fort agité et s'est harnaché de pied en cap. Dès qu'il aperçoit les aventuriers, il explique : *« Krud l'Egorgeur, mon principal rival, a soulevé les autres tribus de la forêt et veut s'emparer de la coupe. Il est actuellement en marche pour nous affronter. Ils sont plus nombreux et n'ont prêté aucun serment. Seule la coupe peut encore nous sauver, donnez-la-moi, avec elle je pourrai contrôler les sangliers. Il suffira d'arrêter leurs charges et de massacrer les cavaliers. Choisissez vite, c'est votre seule chance. Il sera là d'une minute à l'autre ! »*.

Note au maître de jeu : il y a toutes les chances pour que les aventuriers prennent cet avertissement pour un odieux mensonge ou une perfide manière de récupérer la coupe. Mais, pour une fois, Sanglier Noir dit vrai. Les éclaireurs qui gardent l'entrée de son territoire sont venus à l'aube le prévenir qu'une imposante troupe faisait route vers le Socle d'Ivoire. En effet, tous les monteurs de sangliers savent que le possesseur de la coupe sera considéré comme le roi de toute la race, ce qui explique l'avidité des chefs de tribu. Pour sauver leurs vies, et celles des otages, les aventuriers n'ont que deux manières de procéder :

— donner la coupe à Sanglier Noir en lui faisant jurer que les prisonniers et les porteurs de la coupe pourront regagner vivants Aldachur, profiter de la bataille pour libérer les villageois et s'enfuir avec eux (attendre pourrait leur coûter la vie !).

— se concentrer eux-mêmes sur la coupe (voir « L'embuscade ») et ainsi contrôler les sangliers de Krud l'Egorgeur. De ce fait, les hommes de Sanglier Noir prendront l'avantage. Dans le même temps, il leur faudra libérer les prisonniers et s'enfuir. S'ils gardent la coupe, il y a toutes les chances pour qu'ils soient poursuivis par des monteurs de sangliers prêts à tout pour la récupérer. Par contre, s'ils l'abandonnent sur le champ de bataille, les différentes tribus s'entre-déchireront pour la posséder, ne tenant aucun compte des prisonniers. Le spectacle qui s'offrira à leurs yeux pendant un court instant sera indescriptible, tant la sauvagerie et la bestialité de ces êtres seront toutes deux poussées à leur paroxysme.

Conclusion

VIII

N'hésitez pas, afin d'augmenter la tension de vos joueurs, à les confronter à quelques monteurs de sangliers (reportez-vous aux caractéristiques déjà fournies). Leur fuite ne doit pas être une partie de plaisir. S'ils agissent vite, il y aura peu de pertes parmi les villageois. S'ils paniquent, par contre, beaucoup périront. Leur retour à Aldachur sera acclamé par la population locale mais Harvar Poing de Fer leur vouera sûrement une haine sans pareille pour avoir fait échouer ses plans. Ceci peut très bien donner lieu à une nouvelle aventure...

Texte
Philippe Butin et Eric Simon
illustration
Pierre-Olivier Vincent
plan
Didier Guiserix

Alliés, adversaires et compagnie

Rgn'f, monteur de sanglier

FOR 16 CON 15 TAI 14 INT 14 POU 15 DEX 12 APP 02.
Mvt 3. Dex MRA 3. Points de Vie 15. Points de Fatigue 31. Points de magie 15.
Magie de l'esprit (65 %) : Démoralisation, Disruption, Laminer 1, Protection 3, Soins 2, Vivelame 2.
Compétences : Dissimuler 58 %, Ecouter 46 %, Equitation 97 %, Scruter 45 %, Chercher 64 %, Pister 65 %.

Localisation / Armure / Points de Vie
Jambe droite / 4 / 5
Jambe gauche / 4 / 5
Abdomen / 4 / 5
Poitrine / 4 / 6
Bras droit / 4 / 4
Bras gauche / 4 / 4
Tête / 4 / 5

Armes / RA / Attaque / Dégâts / Parade / PA
Grande Lance* / 1 / 68 % / 1d10 +1 +3d6 / 10
Lance 2 mains / 6 / 75 % / 1d10 +1 +1d4 / 67 % / 10
Fléau 1 main / 7 / 57 % / 1d10 +1 +1d4 / 53 % / 08
**quand il charge avec son sanglier.*

Les Monteurs de Sangliers

Utilisez les caractéristiques données pour Rgn'f.

Sanglier Géant

FOR 26 CON 19 TAI 32 INT 04 POU 11 DEX 04.
Mvt 08. Dex MRA 4. Points de Vie 26. Points de Fatigue 45. Points de Magie 11.

Localisation / Mêlée / Missile / Armure / Points de Vie
Patte postérieure droite / 01-02 / 01-02 / 4 / 7
Patte postérieure gauche / 03-04 / 03-04 / 4 / 7
Arrière train / 05-07 / 05-09 / 4 / 11
Poitrail / 08-09 / 10-14 / 4 / 11
Patte antérieure droite / 11-13 / 15-16 / 4 / 7
Patte antérieure gauche / 14-16 / 17-18 / 4 / 7
Tête / 17-20 / 19-20 / 4 / 9

Armée / RA / Attaque / Dégâts
Défense / 7 / 45 % / 2d6 +3d6
Piétiner / 7 / 75 / 6d6 uniquement contre un adversaire au sol

Brise Crâne

Utilisez les caractéristiques données pour Rgn'f avec les changements suivants :
— Augmentez toutes ses compétences de 20 %.
— Il porte une armure métallique, 5 points de protection sur toutes les parties du corps.
— Il possède la main d'un de ses ennemis, coupée selon un rituel connu des monteurs de sangliers. Celle-ci retient prisonnier l'esprit de son ancien possesseur qui est soumis à Brise Crâne et lui seul.
Esprit de la main coupée : Points de magie : 17
Sorts : Protection 3, Soins 5, Contre Magie, Fanatisme.

Les esclaves

FOR 17 CON 14 TAI 18 INT 10 POU 10 DEX 09 APP 11.
Mvt 3. Dex MRA 4. Points de Vie 16. Points de Fatigue 31. Points de Magie 10. Magie : aucune.

Localisation / Armure / Points de Vie
Jambe droite / 2 / 6
Jambe gauche / 2 / 6
Abdomen / 3 / 6
Poitrine / 3 / 8
Bras droit / 3 / 5
Bras gauche / 3 / 5
Tête / 3 / 6

Arme / RA / Attaque / Dégâts / Parade / PA
Hache / 7 / 28 % / 1d8 +1d4 +2 / 25 % / 8

Yoren

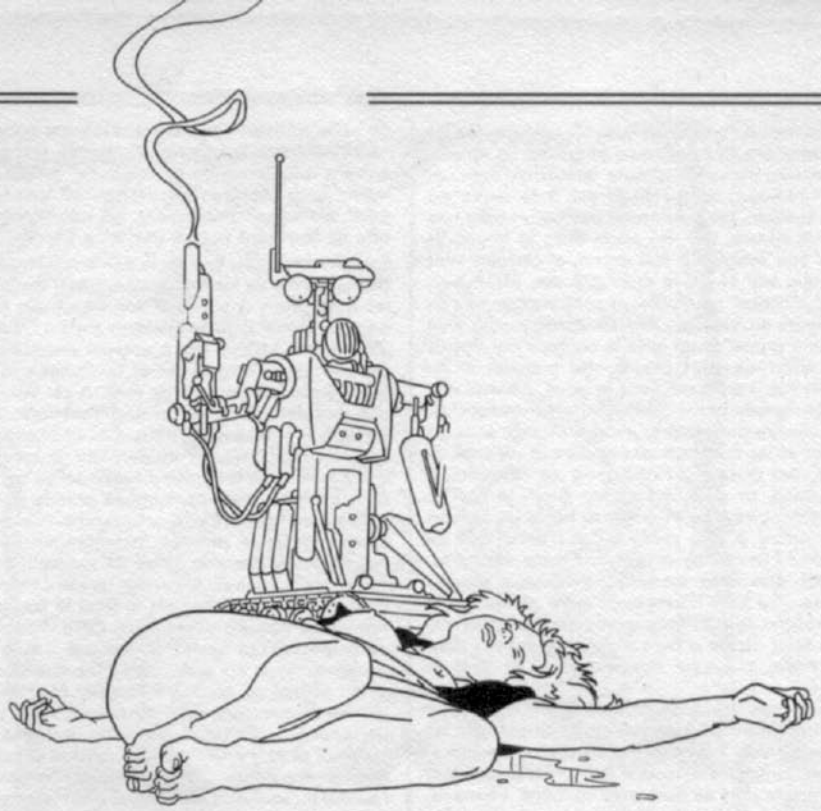
Initié d'Issaries, 59 ans. Points de magie : 18.
Magie de l'esprit (90 %) : Soins 4, Séduction 2, Mobilité 1, Communication Mentale 3, Protection 3, Laminer 2.
Libre à vous de détailler plus ce personnage.

Un péril commun menace l'Empire et la Rébellion. Les deux adversaires vont-ils devoir s'unir pour assurer leur survie ?

UN SCENARIO pour Star Wars CASUS BELLI

L'étreinte de la pieuvre

Ce mini-scénario demande autant de finesse, que d'aptitudes au combat. Il est prévu pour 3 à 5 joueurs moyennement expérimentés. Puristes s'abstenir, l'auteur prend quelques libertés avec la « réalité » de l'univers de Star Wars.



EPISODE UN

Les loups entre-eux

Tandis qu'ils patrouillent dans le système Lahodra, soumis à l'Empire, les personnages sont confrontés à un spectacle étonnant. Trois Intercepteurs TIE pourchassent un chasseur TIE qui tente désespérément de leur échapper. Le chasseur lance des messages de détresse déchirants (« *Au secours ! Qui que vous soyez, pour l'amour de l'Etre Suprême, venez-moi en aide !* »). Si les PJ n'interviennent pas, l'issue du combat ne fait aucun doute.

Après avoir liquidé les trois assaillants (compétences 3D), les PJ peuvent apprendre deux choses :

— S'ils fouillent l'épave d'un Intercepteur, ils ne trouvent pas de pilote (!). Un jet facile en Recherche permet de remarquer que le pilote automatique est enclenché... Il semble d'ailleurs encore en fonctionnement, malgré l'état de l'épave. Avec un deuxième jet en Recherche — très facile celui-là — les visiteurs réalisent que le système d'auto-destruction est aussi en marche ! Il faut alors réussir un jet facile en Survie, pour s'éloigner suffisamment de l'appareil avant qu'il n'explose en infligant 5D de dégâts...

— S'ils accostent le chasseur TIE, qui a été percé de part en part par des tirs de blasters au cours de l'attaque, les PJ extraient un pilote impérial blessé à mort. Son scaphandre est décoré des armes de la 317e section de chasse impériale « Poing de feu », basée à Lahodra VI. Sous son casque ses cheveux ont viré au blanc et il a juste le temps de prononcer quelques mots d'une voix hachée, avant de succomber (rien ne peut le sauver) : « *La Pieuvre... Il commande aux... Ils prennent le contrôle... Maman ! Même l'autochef est possédé !* ». (Note : rappelons qu'un autochef est un droïd culinaire). Reportez-vous à l'encart « La pieuvre de chair et d'acier ».

EPISODE DEUX

Les trottoirs de Trishna

Les personnages vont pouvoir commencer à enquêter sur la seule planète habitable du système : Lahodra VI. C'est un monde de steppes, battu par les vents, qui ne compte qu'une seule grande agglomération (Trishna) à côté de laquelle l'Empire a édifié une base. Voici les informations à glaner en traînant dans les rues de Trishna :

— Les habitants de la planète semblent vouer une haine respectueuse aux droïds.

— L'usine a droïds a été agrandie et tourne à plein rendement, pourtant les robots sont « relativement » rares dans les rues.

— Tous les entrepôts de la ville semblent avoir été vidés.

— Des histoires circulent, concernant des attaques de banques effectuées par des droïds au comportement étrange.

— La Pieuvre des Etoiles, un superbe bar du centre ville, est soigneusement évité par toute la population. Si les PJ s'y rendent, ils découvriront que les seuls clients sont des droïds endommagés. L'atmosphère du bar est lourde de menace. Une plaque gravée indique que le propriétaire du lieu s'appelle Gorj Gapal.

— Les Impériaux ne sortent plus guère de leur base depuis quelques semaines, seuls quelques vaisseaux de transport militaires atterrissent et décollent chaque jour pour une destination inconnue.

— La cellule rebelle de la planète a été exterminée une semaine plus tôt par des doïds en folie.

— Les PJ voient un vieillard se faire molester par deux droïds d'entretien. Lorsqu'ils veulent intervenir, un policier-milicien les en dissuade en les prévenant qu'ils risquent de gros ennuis. S'ils écartent quand même les droïds, les PJ sont alors poursuivis par une horde de droïds domestiques, dont certains sont armés de blasters qu'ils utilisent maladroitement (tous ont des compétences de 2D). Ils sont obligés de fuir pour se débarrasser de la meute métallique.

EPISODE TROIS

Dans la gueule de l'Empire

Les PJ vont vite réaliser que pour en savoir plus, il leur faut maintenant s'intéresser d'un peu plus près à la base impériale. S'ils essayent de s'y introduire, ils remarquent que tous les postes de garde sont tenus par des droïds d'entretien auxquels ont été grossièrement adaptés des blasters standard impériaux. Un bon prétexte (ex : demander des renseignements administra-

tifs, déclarer une cargaison, etc.) et un jet moyen en Escroquerie permettent de passer sans encombre les droïds/gardes. A l'intérieur de la base, la plupart des soldats sont tenus enfermés dans leurs quartiers. Tous les officiers sont accompagnés de droïds armés (qui les « surveillent »). En écoutant quelques conversations, et en cuisinant un peu les rares soldats qui supervisent encore les activités de la base, les PJ peuvent apprendre qu'un Destroyer Impérial, Le marteau du Sith, doit arriver dans le système d'ici deux jours et que le « général » Gapal compte monter à son bord, dès que possible... Les hangars et les pistes d'atterrissage sont les seuls endroits où subsistent quelques signes d'activité. D'énormes caisses sont chargées à bord de porte-containers qui semblent effectuer un « pont spatial » permanent. Ces caisses contiennent toutes sortes de matériels (bâtiments préfabriqués, chasseurs, armes, missiles, pièces de rechange pour droïds, etc.).

Si les PJ se montrent trop curieux, ils risquent de se faire agresser par des droïds/gardes (jets difficiles en Discrétion pour éviter cela, en cas « d'indiscrétions »). Il leur faut alors se frayer un passage avec leurs armes jusqu'à la sortie de la base.

Suggestion : si les PJ parviennent à s'approcher de la villa du commandant de la base, ils peuvent apercevoir le cadavre de l'officier en chef attablé à son bureau, à côté de lui, un droïd traducteur répond à toutes les communications en contrefaisant la voix du défunt.

EPISODE QUATRE

Le chemin des écoliers

Si les PJ décident de suivre les vaisseaux qui quittent la base impériale, ils débarquent à Lahodra VII, une planète sans atmosphère, où une gigantesque base est en cours de construction. Il faut réussir des jets moyens en Pilotage et en Discrétion pour éviter d'être repéré par les senseurs de la base (auquel cas 1D6 Intercepteurs TIE « télécommandés » passent aussitôt à l'attaque). Si les PJ parviennent à se poser sans être vus, ils peuvent observer la base d'un peu plus près. Ses énormes bâtiments ont la forme d'une gigantesque pieuvre (Gapal est complètement mégalomane). Elle est défendue par une armée de droïds, dont certains modèles assassins absolument neufs, bien que leur production soit interdite depuis longtemps. Il est impossible de pénétrer dans la base sans se faire repérer. Dès que les PJ tentent quoi que ce soit, ils se font repérer et poursuivre (par des droïds assassins montés sur des fonceurs, puis par des chasseurs stellaires).

INTERMEDE

Que faut-il faire ?

● **Si les PJ ont entendu parler de la venue du Marteau du Sith :** en réfléchissant un peu, ils peuvent imaginer ce qui se produirait, si Gapal réussit à prendre le contrôle des droïds du Destroyer... Ils doivent donc agir. S'ils avertissent l'Alliance en priorité, il sera ensuite trop tard car entre-temps Gapal disposera d'un Destroyer. Cette menace concerne autant l'Empire que la Rébellion. La meilleure solution consiste donc à avertir le Destroyer (d'une façon ou d'une autre) du danger qui pèse sur le système Lahodra. Nul doute que l'appareil impérial fera alors route vers Lahodra VII pour détruire la base. Cette dernière est cependant très bien défendue et la victoire n'est pas certaine. Les PJ pourront tenter de profiter de la diversion occasionnée par le combat pour s'introduire dans la base, trouver Gapal... et s'en débarrasser (voir épisode suivant). Ensuite, bien sûr, il leur faudra échapper au Destroyer. Si les PJ préfèrent prévenir d'abord leurs supérieurs, l'Alliance devra mener une rude bataille pour anéantir la Pieuvre bien défendue par un Destroyer désormais de son côté. Beaucoup d'hommes braves trouveront certainement la mort. Rien ne vous empêche, cependant, d'envoyer les PJ en mission afin de « liquider » Gapal (voir épisode suivant).

● **Si les PJ ignorent la venue du Destroyer :** arrangez-vous pour que l'énorme vaisseau surgisse soudain du néant, non loin de Lahodra VII. Les chasseurs de la base de la Pieuvre l'attaquent aussitôt, entraînant une réplique qui dégénère vite en bataille générale. Si les PJ se contentent d'observer le combat, ils verront alors le Destroyer se faire proprement aborder par des droïds, qui en prennent rapidement le contrôle (il faudra revenir plus tard, avec une flotte rebelle pour supprimer la menace que représente la Pieuvre). Sinon, les PJ peuvent profiter de la cohue pour s'introduire dans la base (voir épisode suivant).

EPISODE CINQ

Descente en enfer

Un déluge de feu s'abat sur la base de la Pieuvre quand les PJ se glissent dans l'enceinte. Assourdis par les tirs des tourelles turbolasers et les explosions, ils doivent d'abord traverser une clôture électrifiée (jet moyen en Technique), puis se débarrasser de deux droïds assassins (voir Guide p. 55), avant de pénétrer dans d'immenses couloirs métalliques bourrés de systèmes de surveillance.

Les droïds combattants (compétences 2D) ne leur prêtent pas attention à condition que les PJ montrent un minimum de discrétion. Pour cela, ils doivent détruire quelques holocaméras de surveillance et éviter les détecteurs de formes de vie (voir Guide), il faut réussir un jet moyen en Recherche pour les repérer et un jet moyen en Technique pour les mettre hors d'état. A vous de régler le « chemin de croix » de vos aventuriers. S'ils agissent comme des Rambos galactiques, lâchez-leur aux trousses des hordes de droïds armés. S'ils sont intelligents et efficaces, donnez-leur la possibilité d'effectuer quelques actions d'éclat (saboter une batterie turbolaser, détruire un ordinateur, bloquer quelques portes anti-explosions, etc.). Ne vous embarrassez pas de faire un plan de la base, décrivez juste les couloirs métalliques, les droïds en furie, le combat qui fait rage et ne leur laissez aucun instant de répit.

Gapal, se trouve au centre de la base (dans le corps de la « pieuvre »). Les PJ trouveront facilement ses appartements, mais risquent de ne pas le repérer. En effet, Gapal est complètement fou, il s'est déguisé en droïd de protocole, grâce à une armure de sa fabrication (-1D de protection), et tente de se fondre aux droïds qui arpentent les couloirs de la base. Un seul détail peut le confondre (jet réussi en Perception) : c'est le seul « droïd » qui paraisse hésiter et avoir peur, tous les autres exécutant leur tâche avec « sang-froid ». Attention : Gapal est fourbe et très dangereux ! Il peut très bien faire semblant de se rendre et de s'amender, en espérant pouvoir accéder à la base des PJ, afin d'en prendre le contrôle...

Il n'y a qu'un seul moyen (regrettable) de calmer sa folie : l'éliminer (le tuer, le mettre en hibernation, pratiquer une lobotomie, etc.).

Dès que Gapal est mis hors d'état de nuire, tous les droïds de la base cessent de combattre et restent, immobiles, à attendre de nouveaux ordres.

Si les PJ ont attaqué la base en coordination avec Le marteau du Sith, ils vont maintenant devoir lui fausser compagnie, ce qui ne devrait pas être trop difficile, car le Destroyer a subi de nombreuses avaries.

Caractéristiques de Gorj Gapal

Age 20 ans. Tous attributs et compétences à 2D. Compétences en Force 0D (son pouvoir sur les droïds est une « aberration » qui n'obéit pas aux règles habituelles concernant la Force).

C'est après une tempête galactique en espace profond que Gapal, seul survivant du vaisseau qui le transportait en tant que « mousse », découvrit qu'il avait acquis un pouvoir spécial. Il peut contrôler n'importe quel droïd pourvu qu'il l'ait vu une fois de près. Ce dernier commence à hésiter, à parler comme s'il s'adressait à un fantôme, puis il obéit. Gapal peut maintenir son pouvoir sur autant de droïds qu'il le désire et quelle que soit la distance qui les séparent de lui. Son pouvoir agit également sur les ordinateurs de tous modèles, mais il faut qu'il les touche auparavant.

Pour faire découvrir ce pouvoir aux PJ, vous pouvez introduire un droïd de protocole, dont les yeux sont des caméras par lesquelles verraient les aventuriers. Le droïd s'introduira dans la Pieuvre, et sera alors retourné « en direct ».

Récompenses : donnez deux points de compétences pour chaque épisode mené à bien.

La pieuvre de chair et d'acier

Un immigrant récent de Lahodra — un certain Gorj Gapal — a récemment découvert qu'il possédait un talent étonnant : le pouvoir unique de commander aux droïds et autres cerveaux électroniques, quelle que soit la distance (voir les caractéristiques du personnage). Il a aussitôt compris le parti qu'il pouvait tirer de ce don. Ayant asservi tous les droïds qu'il pouvait rencontrer, il s'est rapidement enrichi en dévalisant quelques banques. C'est ainsi qu'il a pu s'acheter un petit bar, « La pieuvre des Etoiles », sur Lahodra VI. Le nom de l'établissement lui a plu et il a décidé de se faire appeler « la Pieuvre », car — à sa façon — il ressemble à cet animal, chaque droïd étant pour lui une sorte de membre supplémentaire... Gagné par la folie des grandeurs, ses ambitions sont vite devenues démesurées. Il veut maintenant devenir maître de la galaxie !

Pour commencer, il s'est tourné vers l'Empire. Il a pris le contrôle de la base impériale installée sur son monde en dominant les droïds qui y étaient employés. Même les officiers ont dû se soumettre à sa volonté, sous la pression de quelques hommes mécaniques d'apparence anodines. C'est ainsi que Gapal a commencé à détourner du matériel impérial afin de se construire une base « de conquête » sur Lahodra VII, une petite planète inhospitalière, avec l'aide de l'armée de droïds qu'il a désormais sous ses ordres. Un jeune pilote de l'Empire, intrigué par les vaisseaux robotisés qui emmenaient chaque jour du matériel sur Lahodra VII, a finalement décidé d'en suivre un. A peine a-t-il découvert le pot-aux-roses, que Gapal l'a repéré et lui a envoyé trois Intercepteurs aux trousses...

texte
Jean Balczesak
illustration
Pierre-Olivier Vincent

X

« Le filet du ciel est immense et ses mailles sont écartées, mais il n'y a pas un méchant qui puisse l'éviter... »

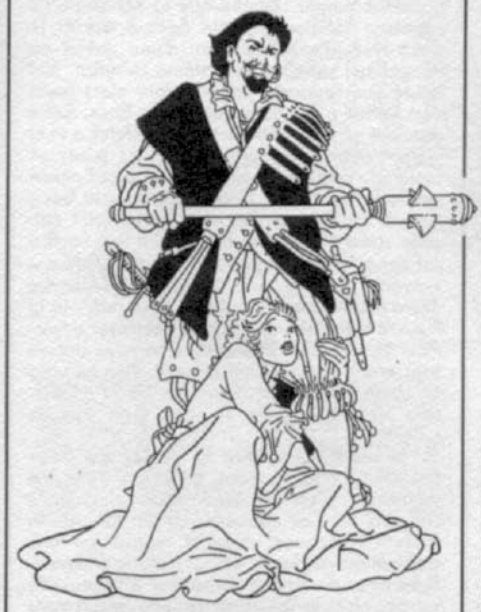
Lao-Tseu.

UN SCENARIO pour Warhammer CASUS BELLI

Le filet du ciel

Certains éléments de ce module sont issus des suppléments The Enemy Within (la campagne impériale) et Realms of Chaos : Slaves of Darkness.

Sanguinaire et impitoyable, le Chaos corrompt tout ce qu'il touche. Tout aventurier de Warhammer l'apprend vite, parfois à ses dépends. Mais, si puissant soit-il, le Chaos n'en est pas moins miné par les dissensions et les rivalités, voire par les antagonismes au sein de son panthéon. Ce qui signifie qu'un Dieu « agressé » ou « bafoué » n'est pas toujours soutenu par ses confrères. En revanche, ceux de l'Ordre sont unis. Malheur à ceux qui s'y attaquent car tôt ou tard, inéluctablement, leur route croisera celle de Solkan, Dieu d'Ordre, Maître de la Vengeance...



L'histoire en quelques mots

Il y a vingt ans, Anders Steinlisz fut recruté, en même temps que quatre autres aventuriers, par un nommé Jens Knatz pour détrousser un voyageur du nom de Hals Vilster. Knatz ne cacha pas qu'un mystérieux personnage l'avait lui-même engagé et qu'une fois le travail effectué, ils seraient tous riches. Il ne révéla pas que son commanditaire était Ulrich Galach, un initié de Slaanesh de la région de Carroburg.

Knatz et ses compagnons guettèrent leur victime et le hasard les favorisa quand Vilster se blessa en tombant de cheval. Bloqué sous sa monture, il ne pouvait se défendre. Les morts ne parlant pas, aussi tous s'accordèrent pour l'assassiner, tous sauf Steinlisz qui tenta sans succès de s'interposer. Le meurtre n'eut pas de témoins. Anders s'enfuit tandis que les assassins s'arrachaient l'or et les bijoux de Vilster. Le butin fut partagé, Knatz ne garda pour lui qu'une étoile de cristal de la taille du poing, étoile qu'il devait remettre à son mystérieux commanditaire...

Le corps fut laissé aux charognards. Knatz remit seul et en secret l'étoile à Galach.

Tout aurait pu s'arrêter là si Vilster n'était un initié d'Arianka, porteur d'une des clés de cristal (voir Warhammer V.F. p.210)... Le corps fut découvert par des fidèles du culte et ressuscité par une Viydagg (WH V.F. p. 258). Vilster devint alors prêtre de Solkan (WH V.F. p. 210) et parcourut l'Empire afin de retrouver ses meurtriers et la précieuse clef.

Les années succédèrent aux années sans que la détermination de Vilster ne soit ébranlée. Au moment où débute l'histoire, il est de passage dans la ville de Grünburg et découvre l'un de ses agresseurs : Anders Steinlisz. Vilster l'effraye en se faisant reconnaître et lui propose un marché : sa vie contre la clef. Il compte ainsi que Steinlisz fasse tout pour contacter ses anciens complices. Les meurtriers ainsi débusqués, la vengeance des dieux de l'Ordre pourra enfin s'accomplir. Mais ce que Vilster n'avait pas prévu, c'est que Steinlisz, trop faible pour entreprendre ce périple, va confier la recherche de la clef à d'autres aventuriers : devinez qui ?

Le mauvais endroit au mauvais moment

Les PJ vont se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment sinon il n'y aurait pas de scénario...

Arrivant à la nuit tombée dans la ville de Grünburg, les PJ cherchent une auberge. Sur le chemin, une jeune fille en fuite les bousculent. A peine a-t-elle eu le temps de se relever que ses poursuivants, au nombre de quatre, la rejoignent et somment les PJ de la leur remettre. La jeune fille supplie à genoux de ne pas leur obéir. Les poursuivants la traitent de « suppôt du Chaos » et lui promettent mille tourments. Si les PJ aident la jeune fille, les poursuivants, plus frimeurs que téméraires, abandonnent. Elle conduira alors ses sauveurs chez son père. Si les PJ se désintéressent de son cas, la jeune fille est entraînée au loin dans les ruelles sombres. Hors de vue des PJ, d'autres passants ont pitié d'elle et lui viennent en aide. La jeune fille, ayant de peu échappée à la mort, concevra alors un vif ressentiment à l'encontre des PJ (voir « Règlement de comptes »).

Un (heureux) hasard

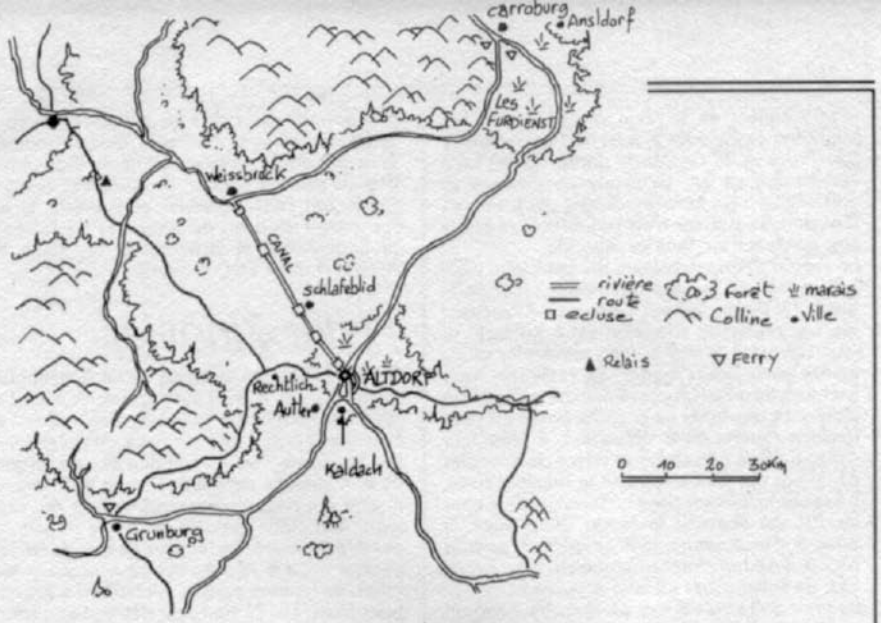
La jeune fille a pour nom Thylda Steinlisz et c'est la fille de Anders. Interrogée sur les motivations de ses poursuivants, elle se borne à réciter sans conviction des banalités comme « ils avaient trop bu » ou « ils désiraient sans doute s'amuser avec moi ».

En fait la vérité est toute autre. Cette demoiselle est amoureuse d'un jeune homme de son âge. Malheureusement Gunnar Norbrach, l'intéressé, est devenu un mutant voilà trois mois et doit depuis se cacher pour éviter d'être chassé voire lapidé par la populace. Thylda le cache comme elle peut dans une maison abandonnée de Grünburg et s'y rend aussi souvent que possible, la nuit, en cachette de son père. Son secret est jusqu'à présent bien gardé. Nul ne connait le triste sort de Gunnar, pour tous il est parti à l'aventure en abandonnant sa fiancée. Malheureusement, sa cachette fut vendue à de nouveaux arrivants et Thylda a dû emmener Gunnar au plus vite dans un nouvel abri, une maison isolée et en ruine à l'orée de la forêt bordant la ville. Surprise au bras d'un mutant, elle fut poursuivie par quatre citadins vociférant, tandis que Gunnar de son côté arrivait à s'enfuir et gagnait la forêt.

L'accueil d'Anders est d'autant plus chaleureux que les PJ ont sauvé sa fille. Anders et les PJ passent la nuit à boire et à se raconter leurs aventures respectives. Anders ne peut loger les PJ chez lui. En revanche, il leur indique une bonne auberge tenue par un de ses amis, l'auberge de la Cuisse Légère (de grenouille...), et leur offre le gîte et le couvert pour le temps de leur séjour en ville. Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes, du moins en apparence...

Règlements de compte

Si les PJ ne sont pas intervenus, ils rencontrent « par hasard » Thylda le lendemain dans la journée. Elle est entourée de jeunes hommes aux vêtements riches qui sont autant de soupirants (humain profil moyen, carrière Gentilhomme). Tous portent des épées rutilantes au côté, le genre d'épée qui est rarement dégainée. Ils semblent mal à l'aise face à de vrais baroudeurs. Entraînés par Thylda bouillante de rage, ils sont ici pour donner une leçon à des lâches et, bien que tremblant de peur, ils ne reculeront pas de crainte de perdre les faveurs de la belle.



Le combat est inévitable. Trois rounds s'écoulent avant que, de la populace amassée, ne s'extraient des miliciens. Le combat cesse aussitôt. S'il y a eu mort d'homme tous les participants sont arrêtés, Thylda comprise, et un procès est instruit dès le lendemain. Si l'échauffourée a fait simplement des blessés, l'arrestation se sera suivie d'aucune suite fâcheuse, simplement une nuit en prison. Thylda étant la principale personne mise en cause, Anders intervient pour limiter au mieux les conséquences de l'affaire et, en cachette de sa fille, il engage les PJ pour savoir de quoi il retourne (100 GC par personne, payé d'avance). Cette première mission est annulée par le cours du destin.

Le cours du destin

Deux jours après l'arrivée des PJ, marchands et visiteurs affluent de toute la région pour la foire mensuelle. A cette occasion, un étrange personnage prend pension dans l'auberge des PJ, qui n'est autre que Vilster...

Le soir même, une troupe de comédiens (voir plus bas) montrent un échantillon de leurs talents dans les auberges de la ville afin d'attirer les spectateurs à leurs représentations. A celle du lendemain après-midi, Anders reconnait Vilster dans la foule des badauds. Leurs regards se croisent. Livide, décomposé, Anders rentre précipitamment chez lui et s'y cloître. Aux PJ, il apprend qu'il a rencontré un homme qu'il croyait mort depuis longtemps et demande leur aide. Quelques heures plus tard, Vilster frappe à la porte. Thylda le fait entrer. Vilster se fait reconnaître d'Anders et lui rappelle les moindres détails du meurtre en ne faisant planer aucun doute sur son ancienne condition de cadavre. Coupant court aux souvenirs, Vilster lui demande sèchement la clé. Devant l'ignorance d'Anders, il décrit l'objet comme une étoile de cristal. Tremblant de peur, Steinlisz lui raconte ce qu'il sait à ce sujet (voir« L'histoire »). Vilster sait que seul Anders a tenté de l'aider, aussi lui laisse-t-il une chance de sauver sa vie : retrouver la clef avant lui. Aucune ambiguïté ne plane sur ce marché, Steinlisz mourra à moins qu'il ne retrouve le précieux objet avant Vilster. Après le départ de Vilster, Anders reste prostré, le regard fixé sur la porte. Il répondra à toutes les questions des PJ. Il n'a pas touché une couronne de l'argent promis, s'étant enfui aussitôt le meurtre perpétré. La vie a suivi son cours et l'oubli a apaisé ses remords, jusqu'à aujourd'hui...

Les premiers éléments

Cette mystérieuse clé peut intriguer les PJ. La compétence Théologie ou un petit détour par le temple local de Verena leur apprend qu'il s'agit probablement d'une des clefs perdues d'Arianka. La prêtresse voudra en savoir plus et, si les PJ ne lui cachent rien, elle les mettra en garde contre les adorateurs de Solkan, qu'elle considère, à juste titre, comme des fanatiques et des assassins.

Vilster suit à une journée d'intervalle un groupe d'Enfants de Solkan en mission (voir « L'instrument de la vengeance »). Il peut requérir leur aide pour sa propre quête et c'est précisément ce qu'il fait après avoir reconnu Anders.

Ces « enfants » ne sont autre que la troupe des comédiens. Ils se déplacent à bord d'une ancienne diligence tirée par deux chevaux et décorée de fresques grivoises passablement écaillées. Ils plantent leur décor dans chaque ville, bourg, village et hameau sans oublier les châteaux.

L'instrument de la vengeance

Dans les régions sous la domination des dieux de l'Equilibre, la vengeance de Solkan est accomplie par des fidèles désireux d'être initiés et portant le nom d'« Enfants de Solkan ». Ces fidèles viennent de tous les horizons et de toutes les carrières ; plus d'un répurgateur en fait partie. La peur accompagne toujours l'ignorance, aussi le culte garde-t-il jalousement ses secrets. Ses signes et symboles sacrés sont inconnus des non initiés. La rumeur, entretenue par les fidèles eux-mêmes, se charge d'attribuer toutes les exécutions à Solkan, entretenant ainsi l'angoisse.

Rien ne distingue un fidèle d'un non initié. N'importe qui peut être un Enfant de Solkan : le mendiant à qui vous faites l'aumône, la serveuse débordée de travail de votre taverne préférée, votre meilleur(e) ami(e)... Ils ne reculent devant rien pour mener à bien leur tâche (poison, corruption, intrigue, abnégation...) seul compte l'accomplissement de la vengeance. Ce sont les plus fanatiques des fidèles des dieux de l'Ordre.

Un Enfant méritant devient initié, puis accède à la prêtrise. En tant que prêtre, il dispose alors d'un atout majeur : les Yeux de Solkan.

Ce sont des démons mineurs de Solkan, apparaissant sous la forme d'animaux, toujours des prédateurs : un félin, un loup, un aigle, etc. Le prêtre voit par les yeux du démon et est guidé télépathiquement par lui. Un Œil de Solkan traque les victimes et conduit immanquablement le prêtre jusqu' à elles.

Les Enfants de Solkan parcourent l'Empire en tous sens, sous des déguisements les plus divers et inattendus, à la recherche de leur proie. Contrairement aux répurgateurs, ils agissent en groupe, dans l'ombre et se concentrent sur une cible désignée. Les guildes d'assassins les craignent et n'interviennent jamais dans leurs affaires. Tuer un Enfant de Solkan implique la condamnation immédiate et sans appel du ou des meurtriers. On raconte que tous les habitants d'un hameau du Reikland ont été égorgés dans leur sommeil pour avoir lapidé un Enfant de Solkan qu'ils avaient pris sur le fait.

Une question de survie

Anders craint à juste titre pour sa vie. Mais il ne sait que faire et s'en remet totalement aux PJ. Plusieurs possibilités d'action s'offrent à eux. L'argent, les menaces musclées, les supplications d'une fille en pleurs, ou le repentir, même sincère, ne peuvent toucher Vilster. Toute tentative dans ce sens est vouée à l'échec.

Si Anders choisit de fuir, Vilster ne se jette pas à ses trousses. Il attend d'être sûr des intentions de sa proie et, renseigné par un Œil de Solkan, il ira droit à la cachette de Steinlisz pour lui soutirer ce qu'il sait de ses anciens complices et en finir avec lui.

Vilster est déjà mort une fois et la mort ne l'effraie plus. Si les PJ décide d'en finir avec lui pour régler le problème de façon drastique, ils se retrouveront tôt ou tard devant les Enfants de Solkan, ces derniers s'occuperont d'abord d'eux avant de se tourner vers Anders et ses anciens complices...

En fait, seule la restitution de la clé peut sauver Anders. Celui-ci, handicapé, ne peut courir les routes et doit remettre son sort entre les mains de personnes sûres, les PJ en l'occurrence. Si une amitié naissante ou la pitié ne suffit pas à les décider, Anders leur propose alors de l'or, tout son or (environ 7000 couronnes dont 500 d'avance) en échange de la clé.

Enfin si les PJ hésitent trop longtemps sur la solution à adopter, Thylda, impétueuse et irréfléchie, tente de tuer Vilster. Impulsive et peu familière des armes, elle ne représente pas un véritable danger pour lui. Désarmée, corrigée comme doit l'être un enfant turbulent, il la raccompagne chez elle sans ménagement.

La traque

Vilster utilisera les PJ pour débusquer ses meurtriers. Il attend patiemment qu'ils se mettent en route pour leur emboîter le pas avec les comédiens. S'ils éventent sa ruse, il partira en laissant un Œil de Solkan surveiller les PJ. Les comédiens quitteront Grünburg un jour après. Vilster, voyage seul pour capter l'attention des PJ. Son rôle de leurre permet aux comédiens de passer inaperçus. Inconnus des PJ qui ne soupçonnent même pas leur existence, ils peuvent « faire parler » et « s'occuper » des complices que les PJ laisseraient derrière eux ou encore les précéder pour leur couper l'herbe sous le pied. Tous les soirs, à la faveur de la nuit, Vilster et ses acolytes se rencontrent pour faire le point et définir sa stratégie.

Vilster fait en sorte de maintenir la pression sur les PJ, par exemple en apparaissant ostensiblement sur la crête d'une colline ou en les accueillant à l'auberge du prochain village. Il reste muet sur ce qu'il sait vraiment et se laisse aisément « semer ». De toute façon, l'Œil de Solkan veille. Cette facilité devrait rapidement éveiller les soupçons des personnages. L'intention de Vilster est d'attendre que les PJ débusquent le premier complice pour tenter de prendre l'initiative et ainsi d'empêcher les PJ de retrouver la clef avant lui. Il n'attend qu'un instant de relâchement de leur part pour s'emparer d'un complice et obtenir les renseignements qui lui donneraient l'avantage.

Au départ, les PJ n'ont pas conscience de ce qu'ils sont réellement : des rabatteurs. Aussitôt levé, le gibier est condamné. Plus longtemps les PJ resteront dans l'ignorance, plus terrible sera la révélation. Pour sauver leur ami, ils condamnent à mort d'autres personnes, brisent d'autres vies. Leur ardeur à retrouver cette clef fait le jeu de Solkan.

Le premier maillon

Vingt ans se sont écoulés depuis le meurtre, le temps a séparé les anciens complices et la tâche peut sembler impossible à réaliser. Heureuse-

ment, Anders en a revu un récemment, un charlatan connu sous le nom de Docteur Miracle. Prudent, il s'est bien gardé de se faire reconnaître de lui. Le charlatan trimbale sa carriole bariolée dans les villages des alentours d'Altdorf. Le trouver n'est pas difficile, il aboie son boniment sur tous les marchés.
La région d'Altdorf compte de nombreux villages, portés sur la carte du Reikland du supplément The Enemy Within. Quand les PJ arrivent dans la région, le charlatan est à Kaldach. Le jour suivant il prend le ferry de Autler et s'y arrête deux jours avant de remonter vers Rechtlich où a lieu un grand marché qu'il ne rate jamais. Le charlatan ne se cache pas et est ainsi facile à repérer et à approcher. Il feint tout d'abord de ne rien savoir et refuse de suivre les PJ. Si ces derniers emploient la manière forte, il appelle la milice (prison ou forte amende pour les PJ), lui donnant le temps de prendre la poudre d'escampette tout en restant dans la région d'Altdorf. Malheureusement pour lui, un Œil de Solkan s'est attaché à ses pas...
La route entre les villages est le meilleur endroit pour aborder le charlatan. Là, ses multiples talents ne peuvent lui être d'aucun secours. Passé maître dans l'art du mensonge, il ne donne tout d'abord que de faux renseignements. Si les PJ le forcent à les accompagner, il se soumet en apparence pour endormir leur méfiance. Empruntant la route de Bögenhafen, il attend le moment propice pour les droguer (quatre doses de champignons hallucinogènes) ou au pire s'enfuir en abandonnant sa carriole. Si sa tentative échoue, il devient conciliant, la mémoire lui revient et il échange sans hésiter sa tranquillité et sa vie contre tout ce qu'il sait de ses anciens amis. A l'entendre il est totalement innocent. Il tenait les chevaux pendant que les autres tuaient ce pauvre voyageur. Bien entendu, tout ceci est pur mensonge. Le charlatan sait où trouver un des meurtriers : Anton Grinich.

Anton Grinich

Il est batelier sur le canal qui relie la ville de Weissbruck sur le fleuve Bögen à la capitale Altdorf sur le fleuve Reik. Grinich fait du transport de charbon et de minerai de fer de Delfgruber de Weissbruck à Altdorf. Sa péniche (riverbarge) qu'il appelle « Hilda » met trois jours en moyenne pour couvrir la distance et les opérations de chargement/déchargement prennent un jour.
Grinich est bien connu des bateliers du canal, il dépense tout son argent en boisson et plaisante compagnie. Il détient le record de bouteilles de vin bues d'affilée de tout le Reikland. Entre deux voyages, il passe quelques jours à Weissbruck à l'auberge de l'Homme Heureux. Il ne s'attarde guère à Altdorf, le temps simplement de trouver du fret.
Hilda est en réparation près de l'écluse de Schlafeblid après une légère avarie due à un éperonnage à l'entrée de l'écluse. Grinich habite à bord. Les travaux durent trois jours, passé ce délai il repart aussitôt pour Weissbruck. Le village de Schlafeblid est identique à bien d'autres dans le Reikland (WH V.F. p. 335), il est situé à 500 mètres du canal, du côté de la route.
Sans scrupules et vénal au plus haut point, Anton place la barre haute : trois cents couronnes par complice. C'est un homme dur. Il refuse de suivre les PJ, même sous la menace des armes et il ne parlera pas sous la torture, seul l'argent peut lui délier la langue. Il ne croit rien de l'histoire rocambolesque de la résurrection de Vilster et si les PJ n'ont pas d'argent, il les chasse de sa péniche. Si un combat s'engage, les autres bateliers présents (5 + 1d6) s'en mêlent pour défendre leur collègue.
Si les Enfants de Solkan disposent des renseignements du charlatan, ils remontent le canal et « attendent » Grinich à Weissbruck, tandis que Vilster tente de trouver Anton avant les PJ. Lors de leur rencontre, Grinich reconnaît Vilster mais n'implore pas sa pitié. Ce dernier ne le tuera pas et se contentera des renseignements qu'il possède, du moins en apparence. A l'auberge de l'Homme Heureux, Grinich rencontrera son destin en la personne de Irina...
Grinich sait où trouver deux de ces anciens complices : Fedor Zinovief et Ruprecht Elcke. Fedor tient un relais de diligences sur la route de Bögenhafen et Elcke habite le village de Anseldorf, près de Carroburg.

Fedor Zinovief

Fedor tient le dernier relais avant Bögenhafen (plan WH V.F. p. 329) avec sa femme Ingrid et ses trois enfants Hans (9 ans), Greta (7ans) et Heinrich (3 ans). Leur commerce est prospère et leur vie douce. Fedor a fait don de tout l'argent de son crime au temple de Verena qu'il vénère. Il aide les pauvres gens, recueillent les sans logis. Son cœur déborde de bonté et son repentir est sincère. De longues années de travail pénible ont été nécessaires pour acquérir son relais, de longues années qui portent à présent leurs fruits. Les PJ vont tout détruire en venant lui rappeler un passé qu'il pensait à tout jamais oublié.
Fedor ne sait rien. En vingt ans il n'a revu aucun de ses anciens complices. La visite des PJ est totalement inutile. Les jours de Fedor sont désormais comptés.

Ruprecht Elcke

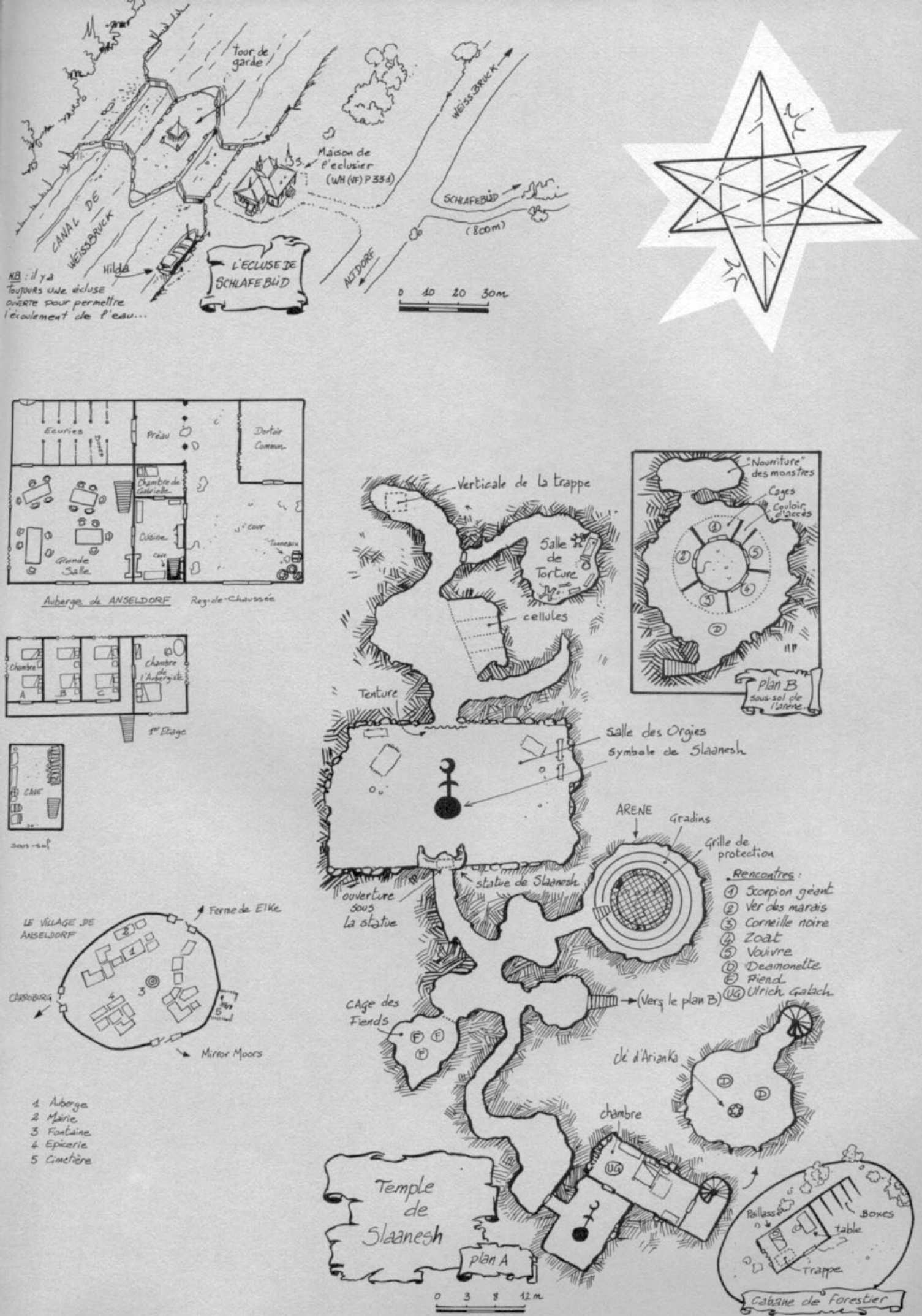
Si Vilster possède les renseignements de Grinich, il choisit de « s'occuper » en premier de Elcke et ce quoi que décident les PJ. Dans le cas contraire, il continue à les suivre.
Anseldorf est sous la coupe de Elcke qui règne sur ses quelques dizaines d'habitants, en tyran brutal et paranoïaque. Tout le monde a peur de lui, les hommes les plus courageux ont disparu sans laisser de traces, les plus sages ont fui. Elcke vit reclus dans une ancienne ferme des environs d'Anseldorf (plan WH V.F. p 333). Sa protection est assurée par une troupe de dix spadassins dont deux seulement ont deux attaques par tour ; ces derniers lui servent de gardes du corps. Les spadassins sont logés dans la « grange », l'un des gardes du corps dort dans la « chambre », l'autre fait sa ronde dans le « couloir ». La « chambre du forgeron » et le « fenil » sont inoccupés, ils servent d'habitude de prison. Elcke réside dans la « chambre du maître ». Des serviteurs, plus esclaves que domestiques, au nombre de six (quatre femmes et deux enfants) logent dans la « forge » désaffectée. De nuit comme de jour, un spadassin veille à la tour et à chaque portail de la ferme. Deux autres passent la journée au village. Les seuls alliés que les PJ peuvent y trouver sont la servante de l'auberge, Gabrielle, et Karl, le vieil épicier. Karl est trop vieux pour avoir peur de mourir et Gabrielle a son père à venger (voir plus loin).
Elcke est rusé. Le cimetière compte une tombe à son nom et les villageois ont bien appris leur leçon : Ruprecht Elcke est officiellement mort voilà trois ans de la peste noire, l'état civil de la mairie est formel. Gabrielle est prête à leur révéler la vérité mais doit être très prudente car l'aubergiste est un homme de Elcke. Toute question sur Elcke attire l'attention des spadassins.
Si les PJ s'installent à l'auberge, Elcke pense aussitôt que sa ruse est éventée et tente de capturer les PJ en les faisant droguer par l'aubergiste (quatre doses de champignons hallucinogènes). Gabrielle, jugée dangereuse, est ligotée, bâillonnée et enfermée à clef dans sa chambre dès le petit matin. Les deux spadassins sont là pour finir le travail « au cas où » (coups assommants seulement !). Si les PJ sont capturés ils subissent le sort de Jens Knatz et des hommes courageux d'Anseldorf (voir « Jens Knatz »).
S'ils s'échappent, Elcke envoie, à la nuit tombée, cinq spadassins (dont un garde du corps) pour les assassiner.
Elcke tient par-dessus tout à la vie, il ne verra aucun inconvénient à indiquer aux PJ où est Jens Knatz s'ils promettent de l'épargner.
Elcke et Knatz sont de vieux complices, ils sont restés ensemble après l'assassinat de Vilster. Mais Elcke, méfiant, s'est débarrassé de Knatz en le jetant dans les catacombes d'un vieux château pour qu'il y meure de faim.
Si les PJ arrivent trop tard au village, Elcke et la plupart des spadassins sont morts. Il en reste malgré tout un en assez bonne condition pour leur décrire les assaillants et leur apprendre où se trouve Jens.

Jens Knatz

Elcke se débarrasse de tous les gêneurs en les jetant dans les catacombes d'un château maintenant en ruine. Ce sort pourrait bien être celui des PJ s'ils sont imprudents (voir plus haut). Trois « geôliers » et un spadassin gardent les ruines et le seul accès aux catacombes : un puits vertical de vingt mètres de profondeur. Une nacelle à moitié pourrie constitue le seul moyen d'y descendre et d'en remonter...
Les catacombes sont un véritable labyrinthe de galeries et de salles à colonnades s'étendant sur près d'un kilomètre. L'une de ces galeries, au plus profond des catacombes, se poursuit en un tunnel qui débouche sur une caverne habitée par une colonie de chauve-souris. Un maître de Jeu compréhensif plus que complaisant laissera des PJ pris au piège découvrir cette issue.
Knatz pourrit ici depuis un an, parmi les rats, les cafards, les cadavres et les fantômes (six en tout). Le père de Gabrielle et lui sont les seuls prisonniers encore en vie, leur haine de Elcke et les rats qu'ils attrapent les maintiennent en vie. Ils restent près du puits, moyennant quoi ils ont conservé leur vue. Malgré l'obscurité des catacombes, ils se déplacent sans problème dans un rayon de quatre cents mètres grâce à leur connaissance des lieux, fruit de longues journées d'exploration. Ils montrent la plus grande prudence face à des nouveaux venus, surtout s'ils sont armés et porteurs de lumière. L'atmosphère des catacombes n'est pas saine, Knatz et le père de Gabrielle sont les seuls à avoir résisté à la peste noire qui les hante au même titre que les fantômes. Tout PJ y descendant doit faire un test de contagion pour éviter d'être contaminé.
Si les PJ ont été drogués, ils se réveillent, dépouillés de tout objet de valeur, dans les catacombes à la verticale du puits.
S'ils arrivent trop tard, le père de Gabrielle, caché alors que Vilster interrogeait Knatz, peut révéler aux PJ les informations nécessaires à la suite de l'aventure : Ulrich Galach, initié de Slaanesh, est l'instigateur de l'assassinat. L'échange entre la clef et l'or a eu lieu en bordure des Furdienst, marais des environs de Carroburg. Aussitôt en possession de la clef, Galach s'y enfonça...

La fin du voyage

Les Furdienst s'étendent au confluent des fleuves Reik et Bögen, et s'y déplacer nécessite une barque. Les PJ en trouveront une à Schattenlas, en bordure des marais. De nombreux monstres habitent ces lieux, des Sangsues géantes et des Sangsues caméléons entre autres. Plus profondément, les PJ risquent de rencontrer un Ver des marais de bonne taille. Après deux jours de recherches épuisantes, les PJ abordent sur une île en plein cœur des marais.
Les rives de l'île sont infestés de Joncs sanguinaires et les PJ doivent se tailler un chemin à coups d'épée. Aux Joncs succède une forêt étrangement silencieuse dans laquelle les PJ découvrent une cabane de forestier, la seule habitation de l'île et sans doute des marais tous entiers (voir plan). Dans cette cabane de rondins déserte se trouve la trappe qui permet d'accéder au temple de Slaanesh.
Le temple est désert si l'on excepte les prisonniers et les gardiens. Dans les cellules, six hommes et trois femmes tous jeunes et beaux, attendent nus de mourir dans la salle de torture voisine. A la vue des PJ, les prisonniers restent silencieux et se blottissent au plus profond des cellules. L'horreur de ce qu'ils ont vécu a eu raison de leur équilibre mental. Même les portes


tour de garde
CANAL DE WEISSBRUCK
Maison de l'écluse (WH (VF) P 331)
WEISSBRUCK
SCHLAFEBÜD
(8 com)
ALTDORF
Hilda
L'ECLUSE DE SCHLAFEBÜD
0 10 20 30m
NB : il y a toujours une écluse ouverte pour permettre l'écoulement de l'eau...
Ecuries
Préau
Dortoir Commun
Chambre de Gabrielle
Cuisine
cave
cour
Tonneaux
Grande Salle
Auberge de ANSELDORF
Rez-de-Chaussée
Chambre A
Chambre B
Chambre C
Chambre de l'Aubergiste
1er Etage
CAVE
sous-sol
Verticale de la trappe
Salle de Torture
cellules
Tenture
Salle des Orgies
symbole de Slaanesh
ARENE
Gradins
Grille de protection
statue de Slaanesh
ouverture sous la statue
Cage des Fiends
(Vers le plan B)
clé d'Arianka
chambre
Temple de Slaanesh
plan A
0 3 8 12m
"Nourriture" des monstres
Cages
Couloir d'accès
plan B
sous-sol de l'arène
Rencontres :
1 Scorpion géant
2 Ver des marais
3 Corneille noire
4 Zoat
5 Vouivre
D Deamonette
F Fiend
UG Ulrich Galach
LE VILLAGE DE ANSELDORF
Ferme de Elke
CARROBURG
Mirror Moors
1 Auberge
2 Mairie
3 Fontaine
4 Epicerie
5 Cimetière
Paillasse
Boxes
table
Trappe
Cabane de Forestier

ouvertes, ils restent prostrés et ne cherchent pas à s'enfuir.
Derrière la tenture, se trouve la grande salle des orgies à la gloire de Slaanesh. Le sol est couvert d'une multitude de coussins de soie tachés de vin et de sang. Par-ci par-là traîne une assiette d'or et des couverts d'argent. Une immense statue de Slaanesh domine la salle. Entre les jambes du dieu, une ouverture s'enfonce plus encore sous terre.
La torture n'est pas le seul sort réservé aux ennemis de Slaanesh. Les donner en pâture à des monstres ou les voir s'entretuer dans l'arène convient également à leurs goûts raffinés. L'arène est couverte d'un entrelacs de barreaux particulièrement résistants. Dans les sous-sols de l'arène, une Deamonette (démon mineur de Slaanesh, Realm of Chaos p. 31) veille sur les monstres qui y sont enfermés. Dès qu'elle découvre les PJ, elle tente d'en libérer un. Si elle n'en a pas le temps elle se jette au combat, les pinces en avant. Dans une caverne indépendante fermée par des grilles barbelées, ceux qui n'ont pas eu la « chance » d'être choisis pour la torture, attendent résignés de servir de festin à l'un des monstres. Eux aussi ont sombré dans la folie.
A l'approche des PJ, trois Fiends (créature de Slaanesh, RC p. 33) cherchent à les atteindre avec leur queue sans se soucier des blessures qu'ils s'occasionnent en se jetant sur les barreaux hérissés de piques de leur cage. Le bruit de leurs cris inhumains a tiré Ulrich de son sommeil, aussitôt il prend son arme...

Le gardien de la clef

Ulrich n'a plus rien d'humain. Il porte une armure chaotique translucide soudée à son corps nu et formée de sculptures de corps tordus par la douleur ou le plaisir. Sa tête est ornée des deux paires de cornes de Slaanesh. L'un de ses bras est devenu une énorme pince de crabe, l'autre tient une épée chaotique dont la lame représente un corps de femme. Cette arme est infectée avec une maladie qui fait gonfler les yeux comme des baudruches jusqu'à ce qu'ils éclatent (test de contagion sans modificateur, temps moyen du gonflement : dix jours). Mais le plus étrange est le parfum délicieux qu'il exhale (Musk, RC p. 51), un parfum si merveilleux qu'il faut réussir un test de Volonté pour ne pas s'approcher afin de mieux le respirer et s'offrir ainsi aux coups furieux du champion (une seule personne peut en être victime à la fois).
Ulrich défait, les PJ ne sont pas pour autant au bout de leur peine. Dans la salle où est gardée la clef d'Arianka, veillent deux Deamonettes, bien décidées à ne pas laisser des humains s'emparer de leur trésor. Si les PJ font retraite, elles ne les poursuivent pas car elles sont liées à la salle et ne peuvent en sortir. De fait les Deamonettes sont sans défense contre des attaques à distance, tout au plus peuvent-elles occuper le bas de l'escalier en colimaçon pour éviter que les PJ ne se servent de cet avantage. Si les aventuriers sont trop forts pour les monstres proposés, le MJ peut remplacer les deux Deamonettes par un Gardien des Secrets (Keeper of Secrets, démon majeur de Slaanesh, RC p. 30), rajouter de-ci de-là quelques Deamonettes ou encore faire d'Ulrich un prêtre de Slaanesh.

Le dénouement

Si le combat final tourne mal, les comédiens et Vilster feront leur apparition pour sauver les PJ d'une fin prématurée ; il n'en reste pas moins qu'ils ont trouvé la clef les premiers. Dans le meilleur des cas, les PJ trouvent Vilster sur leur chemin, peu après la sortie des marais. Il ne leur restent plus qu'à rentrer en sa compagnie à Grünburg et à toucher leur dû.
Ce scénario peut rapporter trois cents points d'expérience par personne sans compter ceux alloués à l'interprétation du personnage (maximum cinquante). Libre au MJ d'en disposer suivant les actions des PJ et leur réussite.

Caractéristiques des PNJ

Hals Vilster

Humain, Prêtre de Solkan niveau 2, 53 ans, cheveux gris, yeux bleus, voix glacée.
M3 CC42 CT23 F5 E5 B8 I54 A1 DEX42 Cd45 INT51 CI32 FM45 Soc44. Pts de magie : 12
Sorts : Action secrète, Décalage illusoire, Réplique.
Compétences supplémentaires : Esquive, Equitation, Connaissance des runes, Langue étrangère (Norscan), Linguistique, Sens de la magie, Immunité aux poisons, Immunité au maladies.
Yeux de Solkan : deux chiens-loup.

Thylda Steinlisz

Humaine, Sans métier, 16 ans, cheveux blonds, yeux verts, impulsive et amoureuse.
M5 CC53 CT41 F3 E6 B8 I50 A1 DEX43 Cd23 INT24 CI34 FM38 Soc58
Compétences :
Alphabétisation, Lancer de couteaux, Esquive.

Anders Steinlisz

Humain, Marchand, 41 ans, cheveux bruns, yeux noirs. Bedonnant, enjoué, sympathique, bon vivant. A perdu l'usage d'une de ses jambes. Vit seul avec sa fille depuis la mort de sa femme, survenue il y a dix ans.
M1 CC31 CT13 F4 E7 B6 I41 A1 DEX31 Cd21 Int38 CI32 FM28 Soc34
Toutes les compétences de Marchand avec Kislévite comme Langue étrangère.

Le charlatan

Humain. Apprenti-Sorcier et Charlatan, 47 ans, cheveux roux, yeux noisette. Rusé, beau parleur, se sert beaucoup du sort de Malédiction pour vendre l'infâme mixture qu'il fabrique.
M4 CC42 CT34 F3 E6 B9 I57 A1 DEX49 Cd54 Int60 CI52 FM48 Soc64. Pts de magie : 6.
Sorts : Sommeil, Malédiction, Pare-pluie.
Compétences supplémentaires : Conduite d'attelages et Cuisine.

Anton Grinich

Humain, 54 ans. Garde du corps, mercenaire et batelier. Cheveux bruns en brosse, yeux noirs. Fier et volontaire, un baroudeur.
M4 CC53 CT31 F5 E4 B7 I45 A2 DEX35 Cd46 Int32 CI50 FM46 Soc21
Phobie : alcoolisme.

Fedor Zinovief

Humain, 53 ans. Ancien brigand reconverti dans la restauration. Cheveux gris dégarnis, yeux verts, grand sourire, affable et bon.
M3 CC42 CT38 F4 E3 B6 I44 A1 DEX34 Cd26 Int36 CI25 FM36 Soc40
Compétences supplémentaires : Cuisine, Bagarre, Résistance à l'alcool.

Ruprecht Elcke

Humain, 57 ans. Racketteur. Chauve, yeux noirs. Se servira d'une bombe incendiaire en dernier recours contre les PJ.
M3 CC43 CT48 F4 E5 B8 I49 A2 DEX36 Cd42 Int38 CI35 FM23 Soc27
Phobies : paranoïa et mégalomanie.

Jens Knatz

Humain, 52 ans. Bandit de grand chemin. En bien piteux état après une année passée dans les catacombes.
M2 CC23 CT64 F3 E2 B4 I48 A2 DEX53 Cd31 Int28 CI24 FM22 Soc21
Phobies : cyclothymie et démence.

Ulrich Galach

Champion de Slaanesh.
M4 CC59 CT49 F7 E6 B12 I60 A3 DEX89 Cd89 Int89 CI89 FM89 Soc18
Attaques : une par arme, une par griffe (claw), une par empalement (cornes).

Les Enfants de Solkan

Cinq humains dont une femme. Jouent la comédie sur les places publiques, les matins et après-midis. Leurs représentations attirent toujours beaucoup de monde. C'est en les regardant jouer une pantalonnade qu'Anders fut reconnu. Tous possèdent des anneaux de protection contre le Chaos et les démons.

Irina
Humaine, 23 ans, Lanceuse de couteaux, Hors la loi, Franc-archer. Longs cheveux blonds, yeux verts. Une vraie mante religieuse, belle et sans pitié. Affectionne particulièrement les poisons de lame. Devrait passer initiée juste après cette mission.
M5 CC45 CT73 F4 E5 B8 I59 A2 DEX66 Cd41 Int42 CI63 FM42 Soc57
Compétence supplémentaire : Esquive.

Emmerich Von Rakt
Humain, 30 ans. Gentilhomme, Joueur professionnel. Cheveux châtains, yeux bleus. Expert dans l'art de la corruption.
M4 CC32 CT49 F4 E4 B7 I39 A1 DEX50 Cd57 Int36 CI46 FM35 Soc45.
Compétences supplémentaires : Esquive, Corruption, Etiquette.

Gustavus
Humain, 21 ans. Poète. Ecrit les pièces que la troupe joue. Petite taille, cheveux blonds, yeux bleus.
M3 CC46 CT39 F4 E5 B8 I36 A1 DEX43 Cd37 Int24 CI36 FM39 Soc41.

Siegfried
Humain, 23 ans. Chasseur de primes. Le plus fervent fidèle du groupe. Promis à un brillant avenir au sein du culte de Solkan. Tueur impitoyable. Cheveux noir corbeau, yeux noirs.
M4 CC49 CT41 F4 E4 B7 I47 A1 DEX31 Cd25 Int30 CI42 FM28 Soc32
Compétence supplémentaire : Esquive.

Niklaus Mischak
Humain, 45 ans, prêtre niveau 2. Cheveux roux, yeux noirs. Le chef du groupe.
M4 CC47 CT45 F5 E4 B9 I58 A1 DEX42 Cd33 Int48 CI47 FM54 Soc41. Pts de magie : 23
Sorts : Action secrète, Répliques, Dissipation d'illusions, Palimpseste, Forêts illusoires.
Compétences supplémentaires : idem Vilster.
Yeux de Solkan : un aigle et un chat noir.

Les Yeux de Solkan

Démons mineurs de Solkan. Apparence de prédateurs. Les Yeux de Solkan suivent les PJ et guident les Enfants de Solkan. La nuit ils rodent autour du camp. Profil type d'un démon mineur (WH V.F. p. 257). Ne sont pas sujet à l'instabilité, ne causent pas la peur et évitent tout combat. Alignement : Ordre.

scénario
Pierre Lejoyeux
conseillère technique
Roselyne Baladyn
illustration
Pierre-Olivier Vincent
plans
Didier Guiserix

la caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade
13100 Aix en Provence
☎ 42 26 91 46

JEUX · FIGURINES

– JEUX DE RÔLE
– JEUX DE RÉFLEXION
– CASSE-TETE
– 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

POUR LES JOUEURS AVERTIS

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

JEUX ELECTRONIQUES
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre Art de Vivre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI

Réservez-le en téléphonant à Isabelle Blanchard au 16 (1) 40.74.49.06.

Face à la recrudescence des jeux plus « heroic » que « fantasy », nous avons eu envie de nous intéresser à un monde aussi fabuleux qu'improbable. Un monde minuscule dans lequel vous pourrez vous plonger le temps d'une partie ou d'une petite campagne : Goferfinker ! Dans ce numéro, nous faisons surtout la part belle aux « Gnobelains », les seigneurs de ce pays. Mais bientôt, nous vous présenterons plus en détail leur fief.

Goferfinker, le pays d'ailleurs

A peine plus grand qu'une seigneurie moyenne, Goferfinker (ou « Gofrink' » comme le prononcent ses habitants) est un petit domaine d'à peine trente kilomètres de large qui a la particularité d'exister (de temps en temps, en tout cas) sur plusieurs plans en même temps.

Situé à la croisée de plusieurs vallées montagneuses, Goferfinker est une contrée que risquent de visiter, un jour ou l'autre, vos aventuriers. Et pourtant, personne ne sait vraiment comment s'y rendre ! En fait, c'est toujours quand on s'y attend le moins, après un orage ou une petite averse, qu'une brume étrange enveloppe les voyageurs qui se retrouvent soudain dans ce lieu magique, j'ai nommé Goferfinker, le pays des îlots-terres, le royaume des brumes, le domaine des ponts à péage, le royaume des Gnobelains !

Drun

Drun est un guerrier dans l'âme. Il mène une existence spartiate ponctuée de combats et de quêtes. C'est un fonceur, un battant. Avec lui, « ça passe ou ça casse ! »... Peu enclin à s'amuser, il se déride rarement, sauf sous l'effet d'un excès de liqueur de champignons. Il collectionne les armes de toutes sortes et — lui-même est un forgeron accompli — il passe ses loisirs à en fabriquer, toutes plus bizarres les unes que les autres. Les plus beaux fleurons de sa collection sont sans aucun doute ses armes magiques, dont il tire une fierté vaniteuse. Pour en acquérir de nouvelles il est toujours prêt à partir seul à l'aventure ou à défier n'importe qui (sauf Amrâld, qui vient parfois lui demander conseil). Dans son mini-château fort personnel, il vit entouré des souvenirs de ses nombreux faits d'armes — armures d'adversaires, têtes de monstres — et il aime raconter ses exploits aux nouveaux venus. Mais Drun est loin d'être un interlocuteur agréable. Fasciné par la vie des grands stratèges du passé, il émaille toujours son discours de formules militaires qu'il aboie d'une voix forte et sèche (ex : « Bonjour étrrrangers, GAAAAAAARDE A VOUS ! », « D'accord, E-XE-CU-TION ! », « Allez, en route pour le château, AU PAS DE GYMNASTIQUE BANDE DE TRAAAAINE-SAVATES ! »). Autant dire que la discrétion n'est pas son fort... Un de ses rares plaisirs est l'entraînement de la garde du château, qu'il assure en vrai « professionnel ». Loyal, il respecte toujours la parole donnée, quelqu'en soit le prix, et il attend la même rigueur morale de ceux auprès de qui il s'engage. Il a, lui aussi, un gros défaut : il déteste le laisser-aller ! La moindre négligence peut le faire entrer dans une rage folle. En outre, Drun ne pardonne jamais une offense, ni une trahison. Malheur à ceux qui s'en font un ennemi !...

Drun

Caractéristiques AD&D

FOR 18/90	CA: 1
INT 8	Guerrier niveau 10
SAG 10	Dommages (double-faux): 2d4+5
CON 17	Points de vie: 100
DEX 14	Alignement: Neutre Loyal
CHA 12	

Caractéristiques RQ

FOR 20	Mouvement: 2
CON 19	Points de vie: 13
TAI 7	Points de fatigue: 39
INT 8	Bonus aux dégâts: +1d4
POU 10	Points de magie: 10
DEX 15	DEX MRA: 3
APP 8	

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Double-faux	1	90%	2d4	90%	10

Armure: 12 points (magique).

Sanglier géant de Drun

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1
Classe d'armure: 6

Les Gnobelains de Goferfinker

Amrâld-le-bel

Bien qu'il ne fasse pas son âge (457 ans, au bas mot), Amrâld-le-bel est l'aîné des Gnobelains. Susceptible et légèrement mégalomane, il sait aussi se montrer sociable et raffiné. Il est connu, entre autres, pour minorer les tarifs de ses ponts quand des artistes demandent le passage. Il fit très tôt preuve d'un comportement indépendant et d'un vif intérêt pour les arts en général, et pour la sculpture et le travail des métaux en particulier. Adolescent, il fut l'élève des plus grands sculpteurs de son univers. Il semblerait d'ailleurs que ceux-ci se soient vite débarrassés de lui après avoir réalisé qu'il portait plus d'intérêt aux modèles féminins qu'à leur enseignement ! C'est ainsi qu'Amrâld se joignit ensuite à une bande de nains maraudeurs, qu'il persuada de l'aider à trouver la formule de l'acier. Il découvrit ce secret après avoir torturé maint forgerons et fabriqua alors Thrombar, sa rapière de combat, ainsi qu'une armure de plaques incrustée de runes de protection. Après cela, il s'arma chevalier et pris part à

moult aventures glorieuses, flanqué d'un dogue — Grülf — qu'il utilisait comme chien de guerre. A l'époque, ce chien n'avait pas la taille gigantesque qui est la sienne aujourd'hui. Et pour cause...

Amrâld avait décidé ce jour-là d'occire un puissant mage nommé Volpolok, qui avait commis l'erreur de railler ses ouvrages de poésie et de clamer partout qu'il ne s'en servait qu'à des fins hygiéniques. Par ruse et par force, Amrâld finit par capturer l'insolent. Désireux de visiter le castel du sorcier avant de le châtier, il confia Volpolok à la garde de son dogue et s'en alla fureter en quête de trésors. Or, Amrâld avait pour habitude de ne pas nourrir son chien la veille d'un combat, afin d'aiguiser sa férocité. A peine notre Gnobelain se fut-il retiré, que l'animal se jeta sur le mage impuissant et le dévora. Ayant ainsi absorbé le pouvoir magique de Volpolok en même temps que sa chair, le chien subit alors diverses transformations. Sa taille s'accrut considérablement — jusqu'à dépasser celle d'un cheval —, il devint également capable de parler, et même de lancer quelques sorts ! Lorsque, riche des trésors du défunt mage et de cet encombrant familier, Amrâld regagna sa maison, ce fut pour découvrir que Glix avait tenté de transformer cette dernière en entrepôt de stockage pour produits malodorants. Après quelques jours de féroce dispute, les choses finirent par rentrer dans l'ordre, mais, Amrâld voue désormais une inimitié certaine à son demi-frère. Depuis, il consacre une grande partie de son temps à élever une meute de dogues particulièrement redoutables. N'en déplaise aux mauvaises langues, la rumeur selon laquelle les magiciens qu'il héberge occasionnellement auraient une fâcheuse tendance à disparaître n'a jamais été vérifiée.

Déplacement: 25 m
Dés de vie: 7
Nombre d'attaque: 1
Dégâts/attaque: 3d6 (ses défenses)
Attaque spéciale: piétinement (D: 1d4)
Défense spéciale: —
Intelligence: animale
Alignement: Neutre
Taille: 1, 80 m au garrot

Caractéristiques RQ

FOR 26	Mouvement: 8
CON 19	Points de vie: 26
TAI 32	Points de fatigue: 45
INT 4	Bonus aux dégâts: +3d6
POU 11	Points de magie: 11
DEX 5	DEX MRA: 4

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Défenses	7	50%	2d6	—	—
Piétinement	7	70%	6d6	—	—

Amrâld-le-bel

Caractéristiques AD&D

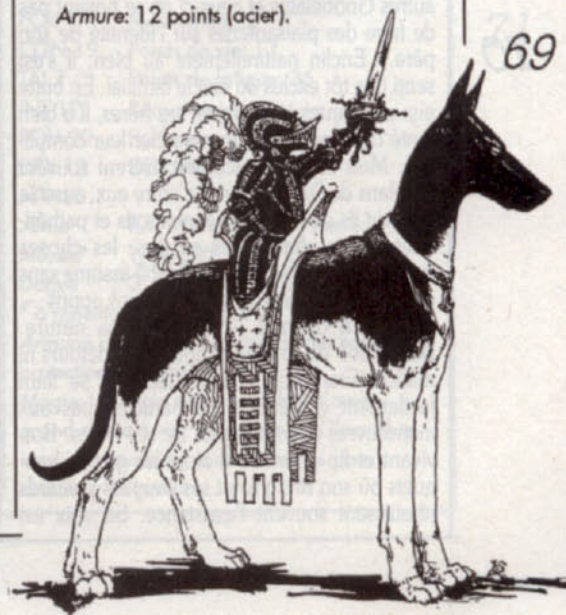
FOR 18/91	CA: 2
INT 14	Guerrier niveau 11
SAG 10	Dégâts (Thrombar): 1d8 + 6
CON 16	Points de vie: 110
DEX 15	Al.: Loyal Mauvais
CHA 9	

Caractéristiques RQ

FOR 20	Mouvement: 2
CON 18	Points de vie: 13
TAI 7	Points de fatigue: 38
INT 14	Bonus aux dégâts: +1d4
POU 10	Points de magie: 10
DEX 15	DEX MRA: 2
APP 12	

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts.
Thrombar	2	90%	1d8+1	90%	12

Armure: 12 points (acier).



Grülf

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1
Classe d'armure: 4
Déplacement: 20 m
Dés de vie: 10 (PV 70)
Nombre d'attaque: 1
Dégâts/attaque: 1-20 (morsure)
Attaque spéciale: pouvoirs magiques (voir note)
Défense spéciale: —
Résistance à la magie: standard
Intelligence: moyenne
Alignement: Neutre Loyal
Taille: 2, 50 m au garrot
Psi: non

Grülf est un brave «chien-chien» qui est subitement devenu capable de parler, de réfléchir et de lancer des sorts comme un magicien du 5e niveau. Il adore les os!

Caractéristiques RQ

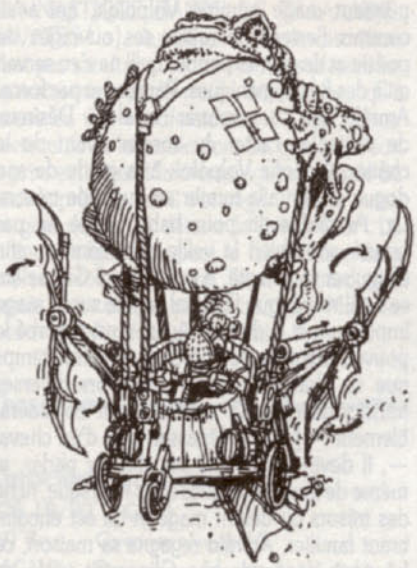
FOR 30	Mouvement: 10
CON 16	Points de vie: 21
TAI 26	Points de fatigue: 46
INT 11	Bonus aux dégâts: +2d6
POU 16	Points de magie: 16
DEX 15	DEX MRA: 3

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Morsure	8	60%	1d10	—	—

Armure: 3 points (naturelle).
Magie: à l'appréciation du MJ.

Barn'Habé

Le petit dernier, il avait rab de soupe et moins de fessées que les autres. C'est le chouchou d'Isaleriñes et ses frères lui vouent une certaine jalousie. Hormis cela, Barn'Habé possède également deux particularités qui le différencient de la famille : sa taille et la singulière douceur de son tempérament. Affichant trente centimètres de plus que les autres, Barn'Habé fait figure de géant au milieu des autres Gnobelains et ceux-ci ne se privent pas de faire des plaisanteries sur l'identité de son père... Enclin naturellement au bien, il s'est senti très tôt exclus du cercle familial. En butte aux constantes railleries de ses frères, il a bien tenté de faire le mal pour gagner leur complicité. Mais ses efforts contrecarrèrent souvent les plans de l'un ou l'autre d'entre eux, aussi le prièrent-ils de cesser ses maladroits et pathétiques essais. Au fil des années, les choses évoluèrent. A présent, Barn'Habé assume sans complexe sa bonté et ses frères ont appris — avec bien du mal — à tolérer sa nature. Barn'Habé est un être simple, sans détours ni malice. Franc, d'un abord facile et se liant facilement d'amitié, il ne participe pas aux manœuvres diplomatiques de ses frères. Bon vivant et fin gourmet, il aime les grands banquets où son rire gras et ses couplets paillards réjouissent souvent l'assistance. Sa voix est grave et forte. Peu coléreux, il braille parfois, mais cela ne dure jamais. Barn'Habé a une passion : l'aviation. Il rêve de posséder une machine qui lui permettrait de voler de ses propres moyens. Même s'il s'est attiré la sympathie des élémentaux qui veillent sur les cieux de Goferfinker, il doit pour l'instant se contenter de succédanés : crapaud-montgolfière et dragons apprivoisés de diverses couleurs. Barn'Habé est le seul être qui puisse se promener impunément dans le ciel de cette région. Il n'a en fait qu'un seul défaut — mais de taille ! — qui lui a valu la relégation dans ce coin perdu : il a tendance, les soirs de pleine lune (on sait rarement quand cela se produit, car le ciel de Goferfinker est couvert en permanence), à se transformer en brute assoiffée de sang. Sans être à proprement parler un « garou », Barn'Habé se met à hurler et rôde sur les îlots-terres et dans les combes, en quête de victimes. Dans ces moments-là, même ses frères le craignent...



Glix

Personne n'a jamais vu le visage de Glix. On raconte même que le jour de sa naissance, il se serait immédiatement dissimulé sous le lit de sa mère, un endroit obscur et poussiéreux, où il aurait passé la plus grande partie de son enfance. Craintif et extraordinairement timide, Glix porte en permanence une armure dont il ne se défait jamais — même pour dormir ou pour revêtir sa sur-armure mécanique — fruit de ses travaux scientifiques. Car Glix est passionné par les sciences. Il passe de longues journées enfermé dans son laboratoire, à concevoir toutes sortes de machines de guerre et de pièges dont il truffe jusqu'au dernier couloir de sa demeure. Sa dernière invention, le « château mobile à scolopendres », est un monstrueux engin équipé d'une bombarde et d'armes diverses, tracté par deux mille-pattes mutants. Son amour des sciences est d'ailleurs son principal défaut : combien d'aventuriers n'a-t-il pas déjà dépecés vifs, afin d'étudier leur anatomie et leur résistance à la douleur ? Les gens qui ont eu le douteux privilège de discuter avec lui rapportent qu'il possède une « étrange voix puissante et caverneuse entrecoupée de bruits métalliques ». En fait, il semblerait bien que Glix se soit fabriqué un « appareil vocal » pour impressionner ses clients. Ce Gnobelain n'a qu'un seul véritable ennemi : son frère Amrâld.

Barn'Habé

Caractéristiques AD&D

FOR 17	CA: 0
INT 13	Guerrier 8e/Barde 2e
SAG 12	Dégâts (marteau): 1d6+2
CON 15	Points de vie: 70
DEX 8	Alignement: Neutre Chaotique
CHA 15 (-2)	

Remarque: il devient «berserk» les soirs de pleine lune et s'attaque à tout ce qui bouge! Son apparrence devient alors monstrueuse (Charisme = -2).

Caractéristiques RQ

FOR 17	Mouvement: 2
CON 16	Points de vie: 13
TAI 9	Points de fatigue: 33
INT 13	Bonus aux dégâts: +1d4
POU 10	Points de magie: 10
DEX 9	DEX MRA: 4
APP 11 (2)	

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Marteau	2	70%	1d6+2	60%	10
Bouclier	—	—	—	80%	8

Armure: 12 points (acier).

Glix

Caractéristiques AD&D

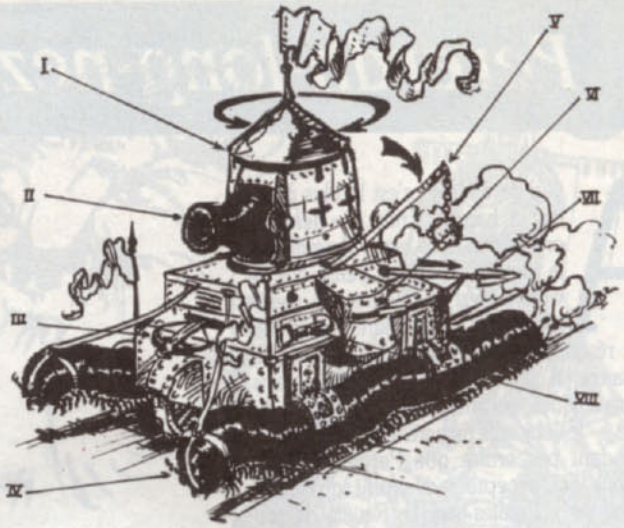
FOR 10	CA: 2 («nu»)/-1 (en armure)/-2 (en château mobile)
INT 17	Guerrier niveau 7
SAG 10	Dommages (massoglix): 1d6 + 4
CON 12	Points de vie: 70
DEX 13	Alignement: Neutre
CHA?	

Caractéristiques RQ

FOR 14	Mouvement: 2
CON 16	Points de vie: 12
TAI 7	Points de fatigue: 30
INT 17	Bonus aux dégâts: —
POU 10	Points de magie: 10
DEX 15	DEX MRA: 3
APP?	

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Massoglix	1	70%	1d10+1	60%	10
Bouglixiers	—	—	—	81%	8

Armure: 8 points («nu»), 12 points (en armure), 14 points (en château mobile).



Château mobile à scolopendres de Glix

Cet engin blindé peut atteindre la vitesse impressionnante de trois lieues à l'heure.

I- Tourelle rotative dotée de meurtrières.

II- Bombarde calibre 342, Glix mod. 23.

III- Arbalète à répétition Autoglix

IV- Mille-pattes mutant «Glix-o-velox» conçu par manipulation génétique.

V- Masse d'arme à démultiplication mécanique modèle «Brise-crâne» de Glix & Glix.

VI- Tourelle à sarbacane équipée d'un canon rayé Wizzglix.

VII- Pique empoisonnée montée sur piston G.L.I.X..

VIII- Pelle ordinaire.

Insulf le sage

Insulf est un mythomane invétéré, mais peu le savent. Il adore les livres et les légendes. Sa bibliothèque est l'une des plus importantes au monde. Mais chaque fois qu'il lit un ouvrage, il s'indigne du manque de rigueur de son auteur et prend sur lui de corriger, de rayer, de redessiner le moindre document. Il est tellement persuadé de sa bonne foi et de la justesse de son jugement, qu'il est impossible de lui faire reconnaître ses torts.

Il organise des congrès de sages, des colloques au cours desquels on parle science, histoire et religion. Une fois qu'il a entendu toutes les thèses en présence, il rédige lui-même des « faux » qui accréditeront celle qu'il préfère (et qu'il reprend aussitôt à son compte). Détail important, Insulf possède lui aussi un animal, mais invisible. Ce dernier, porté par ses ailes membraneuses, est chargé de faire disparaître, à coups de crocs venimeux, ceux qui oseraient contredire les thèses délirantes de son maître.

Insulf le sage

Caractéristiques AD&D

FOR 14	CA: 1
INT 15	Guerrier 7e/Mage 5e
SAG 10	Dommages: 1d6 + 2
DEX 10	Points de vie: 55
CON 10	Al: Mauvais Neutre
CHA 11	

Caractéristiques RQ

FOR 17	Mouvement: 2
CON 19	Points de vie: 13
TAI 7	Points de fatigue: 36
INT 19	Bonus aux dégâts: —
POU 20	Points de magie: 20
DEX 13	DEX MRA: 3
APP 10	

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Arbalète*	1/RA	60%	1d6+2	—	6
Dague	3	70%	1d4+2	55%	9

* à répétition! (12 coups).

Armure: aucune, mais possède des sorts de protection très puissants.

Magie: la magie de Goferfinker n'a pas grand-chose à voir avec celle de Glorantha, imaginez quelques sorts amusants pour distraire vos joueurs...

Pererdh-long-nez

Avec Barn'Habé, c'est le plus gentil de la bande. Enfin... « gentil », entendons-nous bien : Pererdh est la ruse incarnée et il pense que la violence est une solution à n'employer qu'en dernière extrémité. Pour résoudre ses problèmes et asseoir sa puissance, il préfère échafauder des plans machiavéliques, qui atteignent — la plupart du temps — les objectifs recherchés. Il ne faudrait cependant pas croire que Pererdh est un « doux » qui accepte facilement qu'on lui marche sur les plates-bandes. Revêtu de son armure d'acier et monté sur son schgoul de guerre (un horrible oiseau mutant qui pond des œufs explosifs), il ne craint aucun adversaire... même pas ses frères. Son gigantesque appendice nasal lui cause deux problèmes majeurs : d'abord, il lui vaut d'endurer toutes sortes de plaisanteries de mauvais goût (ex : « Eh, regarde ce nez qui traîne un gnome derrière lui ! Ouarf ! Ouarf ! ») — or Pererdh déteste perdre son temps à torturer les impudents... —, mais son extraordinaire sensibilité aux mauvaises odeurs provoque chez lui des crises de colère mémorables lorsqu'il rencontre des étrangers mal lavés — à tel point qu'il se croit souvent obligé de les nettoyer lui-même avec Brudane, sa hache favorite. Mais son nez n'a pas que des inconvénients, il lui permet aussi de repérer les resquilleurs qui — peu soucieux d'acquitter leurs taxes de passage — préfèrent essayer d'échapper à sa vigilance. A part ça, Pererdh n'aspire qu'à deux choses : passer une vie paisible dans une maison désodorisée et posséder un coffre bien rempli.

Perderh-long-nez

Caractéristiques AD&D

FOR 18/95	CA: -2
INT 14	Guerrier niveau 11
SAG 10	Dommages (Brudane): 1d8+6
DEX 16	Points de vie: 109
CON 16	Al: Neutre Chaotique
CHA 9	

Caractéristiques RQ

FOR 21	Mouvement: 2
CON 19	Points de vie: 13
TAI 7	Points de fatigue: 40
INT 16	Bonus aux dégâts: +1D4
POU 10	Points de magie: 10
DEX 16	DEX MRA: 2
APP 9	

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Hache (2 m.)	2	110%	1d8+2	105%	12

Armure: 12 points (acier).

Schgoul de guerre

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1
Classe d'armure: 4
Déplacement: 40 m
Dés de vie: 7
Nombre d'attaques: 2
Dégâts/attaque: 1d6/1d12
Attaque spéciale: œufs explosifs
Intelligence: très faible
Alignement: Neutre Chaotique
Taille: 2m

Note: en combat, le schgoul de guerre donne un coup de patte (D: 1d6) et un coup de bec (D: 1d12) à chaque round. Il est également redoutable pour les œufs qu'il «sème» derrière lui lorsqu'il se promène. Il peut en effet pondre de sept à douze œufs explosifs par jour (la détonation se produit 1d20 minutes après la ponte). Toute personne se trouvant dans un rayon de cinq mètres d'un œuf qui explose, subit des dommages équivalents à une Boule de Feu à 5d6.

Caractéristiques RQ

FOR 32	Mouvement: 10
CON 13	Points de vie: 20
TAI 26	Points de fatigue: 45
INT 2	Bonus aux dégâts: +3d6 (3d3 pour bec)
POU 13	Points de magie: 13
DEX 17	DEX MRA: 2

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Patte (1)	5	70%	1d6	—	—
Bec	8	60%	1d10	—	—

Armure: 4 points (plumes et peau).
Note: voir note AD&D, dommages RQ: 2d10.

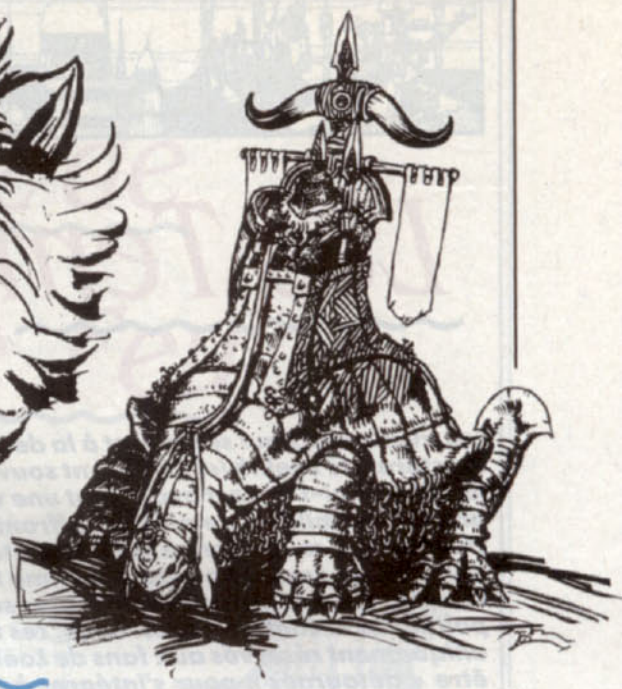
Problèmes de famille

Dans son infinie sagesse, la reine-mère Isaleriñes réalisa vite qu'il était impossible de laisser sa remuante progéniture sans surveillance. En effet, à peine détournait-elle son attention, que nos Gnobelains s'entre-déchiraient en des luttes fratricides ou, au contraire, s'unissaient pour détrousser systématiquement (et avec violence !) les voyageurs de passage.
C'est pourquoi, ses espions parcourent en permanence Goferfinker, afin de surveiller les moindres faits et gestes des Gnobelains. L'apparence et la nature même de ces espions sont bien souvent surprenantes. Ainsi, les trous à écureuils qui ponctuent ce chêne millénaire sont peut-être des oreilles attentives, les buissons qui tremblent dans la brise matinale sont peut-être des créatures végétales à la solde d'Isaleriñes ; le moindre objet usuel — miroir, balai, bouton de porte — peut être possédé par un esprit dévoué à la reine-mère ! Les « espions » sont partout ! Rien d'étonnant, alors, à ce que les seigneurs de Goferfinker montrent parfois des signes évidents de paranoïa...
Mais, quoiqu'il en soit, en dépit de cette surveillance étroite, il n'est pas rare que les Gnobelains se livrent à des actes que la morale de leur génitrice réprouve. Lorsque les bornes sont franchies (et que, par conséquent, les limites sont abolies dans le sens inverse de leur traversée), Isaleriñes se fâche. Son courroux peut très bien se manifester sous la forme d'un courrier porteur de menaces, mais quand la reine-mère est décidée à prendre des mesures énergiques, elle n'hésite pas à matérialiser un de ses pieds ou une de ses mains (d'une taille monstrueuse... Isaleriñes serait-elle apparentée à la race des géants ?) pour fustiger ses chenapans de fils. Ceux-ci n'ont plus alors qu'une solution pour éviter une correction mémorable : se répandre en excuses... et s'enfuir à toutes jambes !

Ermold le Noir

« Des rapports entre petitesse et bassesse chez les créatures à gros nez ». (Thèse de 8e niveau, Université Matérialiste Universelle, Laelith).

Gorkhol l'infâme



Lubrique, vicieux, avare, sadique, cruel, chicaneur, colérique et amateur de plaisanteries grasses, Gorkhol n'est vraiment pas fréquentable ! Il est unanimement détesté par tous ses frères... et par tous ceux — quelle que soit leur race — qui ont eu le malheur de le rencontrer. Non seulement il pratique des tarifs prohibitifs, mais il fait aussi immanquablement des propositions « honteuses » à toutes les étrangères qui passent sur son domaine, qu'elles soient belles ou laides. Le voir baver devant une forme féminine — ne serait-ce que « vaguement » —est généralement plus que n'en peuvent supporter les aventuriers qui sont amenés à faire sa connaissance. Malheur à eux s'ils ne savent alors pas contenir leur colère ! Gorkhol est en effet un combattant émérite, passé maître dans l'art des bottes secrètes et des coups bas. Comme il se plaît lui-même à le dire (en explorant négligemment ses narines d'un ongle crochu et noir, avant de dévorer le produit de ses recherches) : « On n'est pas forcé de m'aimer, mais on a intérêt à me respecter ! Burp ! ». Personne ne sait à quoi ressemble l'intérieur de sa demeure à l'aspect repoussant (on dirait un dépotoir !), car personne n'en est jamais ressorti après y être entré. On suppose qu'il doit s'agir d'une tanière aux décorations obscènes, bien que certains psychologiens aient émis l'hypothèse que Gorkhol soit en fait un être délicat affligé de divers complexes, qu'il compense en adoptant une attitude outrée. Quoi qu'il en soit, les flatulences de Gazmar — son lézard de combat — ne contribuent guère à améliorer la popularité de Gorkhol...

Gorkhol l'Infâme

Caractéristiques AD&D

FOR 18/20 CA: -1
INT 9 Guerrier niveau 12
SAG 7 Dommages (lance): 1d8+5
CON 16 Points de vie: 111
DEX 10 Alignement: Mauvais Chaotique
CHA 5

Caractéristiques RQ

FOR 20 Mouvement: 2
CON 19 Points de vie: 13
TAI 7 Points de fatigue: 39
INT 12 Bonus aux dégâts: +1d4
POU 10 Points de magie: 10
DEX 15 DEX MRA: 3
APP 6

Arme	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Lance courte	2	110%	1d8+1	100%	15

Armure: 12 points (acier).

Gazmar

Caractéristiques AD&D

Fréquence: rare
Nombre: 1
Classe d'armure: 1
Déplacement: 25 m
Dés de vie: 8
% d'être au gîte: —
Trésor: —
Nombre d'attaques: 3
Dégâts/attaque: 1d8/1d8/1d12
Attaque spéciale: nuage nauséabond
Défense spéciale: —
Alignement: Neutre
Taille: 6 mètres de long
Psi: non

Note: en combat, Gazmar distribue deux coups de griffes (D: 1d8) et un coup de gueule (D: 1d10) à chaque round. Il émet également tous les deux rounds un nuage nauséabond qui entoure le lézard ainsi que son maître (il est immunisé!) et diminue les pourcentages des adversaires de moitié, en cas d'échec d'un jet sous deux fois la CON.

Caractéristiques RQ

FOR 25 Mouvement: 4
CON 17 Points de vie: 24
TAI 31 Points de fatigue: 42
INT 5 Bonus aux dégâts: +2d6
POU 10 Points de magie: 10
DEX 10 DEX MRA: 3

Armes	RA	Att.%	Dégâts	Par.%	Pts
Griffes (2)	5	60%	2d6+2	—	—
Morsure	8	60%	1d10	—	—

Armure: 3 points (écailles).

Rumeurs sur les origines des Gnobelains

...Soyons clairs et bref : personne ne sait rien de sûr concernant ces êtres que le bas peuple désigne sous le vocable contestable de « Gnobelains » (je vous demande un peu...). Ma grande expérience des peuplades sous-développées et des contrées déshéritées m'a cependant permis de découvrir avec certitude que ces créatures n'ont AUCUN lien avec la noble race gnome !

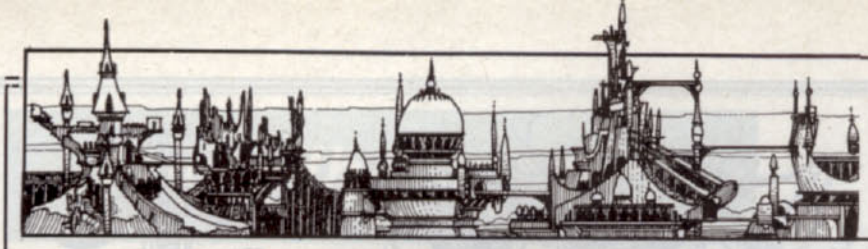
Pour autant qu'il me soit permis de donner du crédit aux multiples affirmations que l'on m'a faites au cours de mes périples, voici — dans un langage accessible aux humbles et aux mal éduqués — ce que je sais des origines « probables » des Gnobelains :

—Ils sont tous nés de la même mère, Isaleriñes, qui serait la reine d'un pays lointain nommé Goshlom. Personne ne connaît la race de cette noble dame, mais tout le monde s'accorde à penser que son apparence doit être redoutable, vu l'effroi qu'elle inspire à ses rejetons.

— Ils sont tous nés de pères différents. Leurs apparences dissemblables, leurs caractères contradictoires et leurs aspirations opposées, tout prouve que les Gnobelains ont eu des pères n'appartenant ni à la même race, ni au même milieu social. Un vieux sage m'a d'ailleurs confié une légende selon laquelle Goshlom serait gouverné par des rois dont la durée du règne est limitée à cinq ans (ensuite, ils sont invités au souper de la reine, dont ils constituent le met principal. Brrr !). Pendant ces cinq années, le « souverain » aurait deux fonctions principales : dirigeant politique et procréateur royal. Cette dernière attribution l'obligerait à faire le plus grand nombre d'enfants possible à la reine. Manifestement, les Gnobelains sont des princes turbulents que la famille a préféré écarter de la cour en les envoyant surveiller une contrée lointaine...

Extrait des « Mémoires de Sire Thomas de Franchemasse, érudit gnome et grand voyageur sous les étoiles », S.U.L. (Scribes Universitaires Laelithiens).

Textes, idées et développements divers: Jean Balczesak, Denis Beck, Philippe Butin, Didier Guiserix, Pierre Lejoyeux, Pierre Rosenthal.
Illustration : Olivier Ledroit.



Les Temples de Laelith

Les aventuriers qui se lancent à la découverte des mille et un mystères de Laelith (cf CB 35) ont souvent tendance à oublier que la cité du Roi-Dieu est avant tout une ville religieuse. Chaque année, des milliers de pèlerins affrontent les nombreux périls des chemins qui conduisent à la Cité Sainte. Laelith ne serait rien de plus qu'une grosse bourgade comme tant d'autres, sans ses quatre temples qui sont au centre de toutes ses activités religieuses, politiques et commerciales. Mais, ces temples ne sont pas uniquement réservés aux fans de Laelith, ils peuvent facilement être « détournés » pour s'intégrer à n'importe quel univers...

Rappels et précisions

Les temples de Laelith sont placés sous l'autorité directe du Roi-Dieu par le biais d'un Conseil où siègent les quatre Grands Prêtres de la cité. Les attributions du « Conseil du Roi-Dieu » (terminologie légale) ne sont pas seulement d'ordre spirituel, mais également d'ordre temporel. Cette petite assemblée préside en effet à la destinée de la ville toute entière. Les Grands Prêtres s'occupent chacun d'un domaine particulier :

- Xeniphys du Poisson d'Argent, un homme dont les talents en comptabilité sont devenus légendaires, s'occupe du commerce, des taxes et, d'une manière générale, de la politique commerciale de Laelith.
- Anemates de l'Oiseau de Feu, un ancien mercenaire touché par la grâce des dieux, est à la tête des gardes et des soldats de la Cité Sainte.
- Valdenath du Crâne, un individu à l'allure sinistre passé maître dans l'art de la diplomatie, veille sur tout ce qui relève des relations avec l'étranger. Le fait qu'il soit à la tête d'un important réseau d'espionnage dont les activités s'étendent dans tous les royaumes connus, fait de lui le deuxième homme de la ville, après le Roi-Dieu lui-même.
- Mitrias du Nuage, un bonhomme rondouillard au tempérament rêveur, supervise les tribunaux de la cité et les archives royales.

Ces quatre hommes permettent au Roi-Dieu d'exercer une autorité absolue sur la ville. Il convient cependant de noter que cette « dictature de fait » n'a jamais été remise en question par qui que ce soit (si l'on excepte le sombre Empereur-Démon, de triste mémoire). Trois éléments permettent d'expliquer l'exceptionnelle stabilité politique de Laelith :

— la crainte d'un nouveau Châtiment pousse les fidèles à accepter docilement les pouvoirs du Roi-Dieu et des Grands Prêtres.

— l'efficacité des agents du Crâne qui semblent posséder un véritable sixième sens pour traquer et « neutraliser » les éventuels opposants et agitateurs.

— la sagesse dont ont toujours fait preuve les Rois-Dieux jusqu'à présent.

Le culte des éléments

Créés pour « contrôler » les innombrables cultes pratiqués de part le monde, les temples de Laelith ont pour but de les unifier au sein du culte unique dit « des éléments », dont le Roi-Dieu est l'autorité suprême. A chaque temple correspond un principe élémentaire : Oiseau de Feu/Feu, Poisson d'Argent/Eau, Nuage/Air et Crâne/Terre. Lorsqu'un prêtre arrive à la Cité Sainte, il doit se rendre au temple qui correspond le mieux à « l'esprit » de sa religion. Ainsi, un adepte d'un culte qui adore une divinité telle que Zeus devra déterminer avec quelle facette de son dieu il a le plus d'affinités : Temple du Nuage (Zeus contrôle des forces aériennes) ou Temple de l'Oiseau de Feu (Zeus est le maître des éclairs). En fait, un prêtre est tout à fait libre de choisir son temple selon des critères personnels, et rien ne lui interdit d'en choisir un différent de celui généralement préféré par ses condisciples. Pour que l'autorité du Roi-Dieu puisse s'exercer, peu importe que l'on dépende de l'Oiseau de Feu ou du Nuage. La seule obligation faite aux prêtres, c'est de prendre une décision dans un délai maximum de quatre jours. Passé ce temps, les indécis risquent d'être accusés d'hérésie et se retrouver déférés devant un tribunal religieux... avec toutes les conséquences que cela peut entraîner (bannissement, condamnation à mort, tortures diverses...).

Rappelons aussi que le Grand Théâtre de Laelith est célèbre pour ses joutes cléricales, au cours desquelles les prêtres argumentent sur leur religion, ainsi que sur le choix des Temples.

Que fait-on dans un temple ?

En plus de pratiquer quotidiennement toutes sortes de cérémonies religieuses, les temples de Laelith permettent aux prêtres qui s'y côtoient de faire connaître leurs cultes, de discuter de problèmes théosophiques ou politiques divers et, d'une façon générale, de s'intégrer ainsi à la communauté religieuse universelle. *NB :* si un culte n'est connu d'aucun temple de Laelith, il peut être déclaré « hors-la-loi » par les autorités de la ville, ce qui aboutit généralement à l'extermination systématique de ses adeptes par les fanatiques des autres religions. Le Temple du Crâne veille à ce que cet usage ne se perde pas...). Le fait de fréquenter un même temple, permet aux dévots de religions différentes de se découvrir certaines affinités. Or, la raison primordiale de l'existence de Laelith est d'aplanir les différends entre les panthéons religieux, de telle sorte que le monde puisse vivre dans une paix et un équilibre relatifs.

L'organisation interne des temples

Les temples de Laelith sont d'énormes organismes qui ne pourraient fonctionner, s'ils ne possédaient pas une structure hiérarchique solide et une organisation à l'épreuve de tout imprévu. Evidemment, chaque temple revendique son originalité propre, même dans son organisation interne. Mais en regardant de plus près, on réalise vite qu'ils suivent un modèle unique, qui a sans doute été décidé — dès l'origine — par le Roi-Dieu...

- **Le Grand Prêtre.** Il est au sommet de la hiérarchie. Sa parole est quasi-divine, et seul le Roi-Dieu peut éventuellement contredire ses ordres.
- **Les Assesseurs.** Leur nombre varie d'un temple à l'autre (il n'y en a jamais plus d'une dizaine). Leur rôle consiste à surveiller la bonne exécution des ordres du Grand Prêtre, qu'ils peuvent être amenés à remplacer quand celui-ci s'absente de la Cité Sainte. En cas de décès du Grand Prêtre, ils doivent choisir son successeur parmi eux... avec l'accord du Roi-Dieu, évidemment.
- **Les Administrateurs.** Ces prêtres, placés sous l'autorité directe des Assesseurs, s'occupent chacun d'un domaine particulier de l'administration du temple (nettoyage, collecte des offrandes, recrutement, surveillance de la conformité théologique, approvisionnement, culture, etc.). Ce sont de véritables « ministres des cultes » qui se réunissent chaque semaine pour planifier leurs actions.
- **Les Supérieurs.** Soumis aux précédents, ces prêtres agissent un peu comme des contremaîtres en dirigeant les équipes de travail.
- **Les Saints.** Leur autorité est comparable à celle des Supérieurs, mais leur tâche est essentiellement spirituelle. Ils doivent, entre autres, réussir à concilier les incompatibilités existant entre les différents cultes affiliés au temple. Ce qui n'est pas une mince affaire...
- **Les Laïques.** Ce sont les employés du temple (ex : cuisiniers, balayeurs...). Leur salaire est en principe ridicule, comparé aux heures de travail effectué (plus de soixante-dix heures par semaine, en moyenne !), mais ils acceptent volontiers d'être exploités, pourvu que les dieux les considèrent d'un bon œil...
- **Les Religieux.** Ces prêtres font les mêmes travaux que les Laïques, mais — hormis le gîte et le couvert — ils ne perçoivent aucun salaire.
- **Les Recruteurs.** Pour recruter de nouveaux disciples pour le temple, ces prêtres n'hésitent pas à haranguer les passants. Formés par les Saints, ils sont passés maîtres dans l'art de la dialectique religieuse. Un dicton laelithien dit d'ailleurs à leur propos : « Quand un Recruteur s'accroche à ta tunique, il ne te reste plus qu'à prier »...
- **Les gardes.** Chaque temple doit veiller lui-même à sa protection. Elle est généralement assurée par des mercenaires ou par des soldats qui viennent effectuer un « service de pénitence » à Laelith afin d'obtenir le pardon pour tous les « manquements » dont ils ont pu se rendre coupables au cours de leur existence. L'uniforme des gardes est différent pour chaque temple (voir CB 35).

Le Temple de l'Oiseau de Feu

Cet édifice cyclopéen (I11)1 est, par la superficie qu'il occupe, le plus grand temple de Laelith. Entièrement construit en briques écarlates et en roches rappelant la couleur des flammes, il inspire un saint respect aux pèlerins qui le contemplent pour la première fois. Son personnel (prêtres, serviteurs, préposés à l'entretien, novices) réside traditionnellement dans le quartier de la Corne (H11), adjacent au temple. Le Grand Prêtre, quant à lui, a ses appartements dans la Tour de la Brûlante Foi (voir ci-dessous).

A) Le Grand Chœur : située au premier étage, cette gigantesque salle, recouverte d'un magnifique dôme aux vitraux flamboyants de près de trente mètres de diamètre, est le centre religieux du temple. C'est ici que sont célébrés quotidiennement les offices courants destinés à glorifier le Feu sous tous ses aspects bienfaiteurs (chaleur, lumière, purification, etc.). Les murs de cette salle sont décorés de mosaïques innombrables décrivant la vie des martyrs qui sont morts pour répandre la « Sainte Chaleur » (nom que donnent à leur foi les adeptes de l'Oiseau de Feu). Une salle remplie de bancs et de prie-dieux, attenante au Grand Chœur, s'ouvre sur un énorme escalier de treize mètres de large, plus connu sous le nom de Voie de l'Initié. Le Grand Prêtre emprunte cet escalier pour aller prononcer son rituel sermon hebdomadaire depuis la Tête de l'Oiseau (voir plus loin).

B) Le Portail de l'Initié : étonnante curiosité architecturale de l'Oiseau de Feu, ce portail semble fait de quartz brillant. Par un étonnant effet d'optique (mais s'agit-il vraiment d'un effet d'optique ?), les sculptures qui ornent cette arche semblent animées d'une vie ralentie. La coutume veut que seul le Grand Prêtre puisse passer ce portail sans dommage. Les anecdotes ne sont d'ailleurs pas rares, qui font état de fous téméraires que les démons du Portail auraient consumés d'un éclat de leurs yeux maléfiques...

C) La Tête de l'Oiseau : chaque semaine, le Grand Prêtre vient faire un sermon dans cette salle dont l'aspect extérieur reproduit la tête d'un immense oiseau de proie. Cette tête surplombe un puits où brûle en permanence le Brasier Eternel (voir plus bas). Les pèlerins se réunissent en contrebas, sur le chemin de ronde qui encercle le brasier, pour écouter les paroles du saint homme. Le peuple peut aussi venir écouter le sermon en se tenant à quelque distance du temple. La Tête de l'Oiseau bénéficie en effet de propriétés acoustiques permettant au Grand Prêtre de se faire entendre, sans avoir besoin de hurler (ce qui serait indigne de son rang).

D) La Tour de la Brûlante Foi : c'est là que vit le Grand Prêtre. Cette grande salle est séparée en petites alcôves à l'aide de grandes tentures de tissus précieux. Son sommet abrite une petite chapelle privée couverte d'un dôme. C'est ici que le maître des lieux prodigue son enseignement à ses disciples favoris.

E) Les chapelles secondaires : ces pièces contiennent toutes sortes de reliques offertes au cours des siècles par les pèlerins. Elles sont encombrées par un impressionnant capharnaüm d'objets religieux, dont certains sont particulièrement curieux.

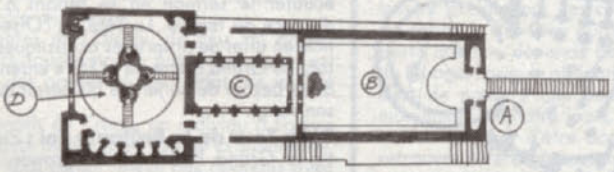
F) L'intérieur : la construction asymétrique du temple en fait un véritable dédale où il est facile de se perdre, même lorsque l'on est un habitué des lieux. Ce labyrinthe est constamment parcouru par des prêtres pèlerins qui installent, où ils le peuvent, leurs autels portatifs, afin de pratiquer leur culte et — éventuellement — de faire de nouveaux adeptes. A l'instar des autres temples de Laelith, l'Oiseau de Feu accueille jour et nuit dans des loges réservées à cet usage, les fidèles venus discuter théologie.

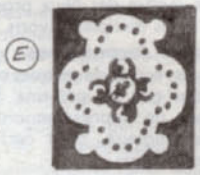
G) Le Brasier Eternel : situé au centre d'une vaste cour, juste en-dessous de la Tête de l'Oiseau, un puits canalise l'énergie d'un énorme feu qu'alimentent jour et nuit les jeunes prêtres du temple.

---

1) Pour la localisation des temples, se reporter au plan de Laelith du poster central ou à celui paru dans CB n°35.

Le Temple du Poisson d'Argent





Le Poisson d'Argent (J10)1 est — avec le Nuage — l'un des plus beaux temples de Laelith. Cet édifice dispose de jardins somptueux et d'immenses dépendances où résident les prêtres et les pélerins. Les jardins sont renommés pour la variété des espèces végétales qu'ils proposent ainsi que l'esthétique raffinée des massifs. L'ensemble est ponctué de nombreux bassins abritant toutes sortes de représentants de la faune aquatique. Le Poisson d'Argent est en effet traditionnellement associé à la Vie sous tous ses aspects. Parmi les curiosités, signalons un petit zoo — réputé pour la rareté des espèces qu'il contient — auquel on accède par une poterne s'ouvrant sur la Rue Sous le Temple. Au nouveau venu, le Poisson d'Argent semble n'être fait que d'argent, de cristal... et d'eau. Le bâtiment tout entier est en effet recouvert d'une couche de métal brillant dont l'éclat est aveuglant lorsque le soleil atteint son zénith. Bien évidemment, l'élément liquide est omniprésent dans le temple. Plusieurs bassins communiquent grâce à une série de passages et une tuyauterie sophistiquée conçue par le célèbre architecte gnome Gaelnor. L'eau est amenée depuis l'Inlam par un système complexe de pompes hydrauliques.

N.B. Officiellement, les Utruz ne sont pas admis dans l'enceinte du Poisson d'Argent. On en rencontre cependant quelquefois au détour d'un bassin et les prêtres semblent les traiter avec bienveillance...

A) L'Arche des Dauphins : c'est l'entrée d'honneur. Elle est ornée de deux dauphins de bronze argenté mesurant plus de dix mètres chacun. Cette porte n'est ouverte que pour les grandes occasions. D'ordinaire, pour entrer, les pélerins empruntent les deux escaliers situés de chaque côté de l'Arche.

B) Le Bassin Primordial : une théorie farfelue soutenue par les prêtres du temple voudrait que toute vie provienne de l'eau ! Alimenté par une cascade, cette vasque, large et relativement peu profonde, symbolise cette idée prétentieuse. D'énormes nénuphars recouvrent en partie l'eau du bassin.

C) Le Bassin Elémentaire : plus profond que le précédent, ce bassin aux eaux sombres a pour but de rappeler que toute science exige des recherches approfondies. Il est d'usage que les scientistes de la Terrasse du Nuage viennent immerger ici les résultats de leurs derniers travaux, enfermés dans de petites jarres d'argent. On voit donc souvent de jeunes étudiants plonger à cet endroit, dans l'espoir de gagner quelque connaissance à bon compte. Les noyades ne sont pas rares.

D) Le Bassin Initial : de forme circulaire et recouvert par un extraordinaire dôme de quartz, ce bassin entoure le Puits du Croyant (voir plus bas). D'innombrables petites fontaines ont été installées, afin que les fidèles n'oublient pas que « l'eau est tout et dans tout » (devise officielle du Poisson d'Argent). C'est sous les arcades de cette grande salle que les prêtres du temple dispensent leurs enseignements et que se tiennent les offices courants.

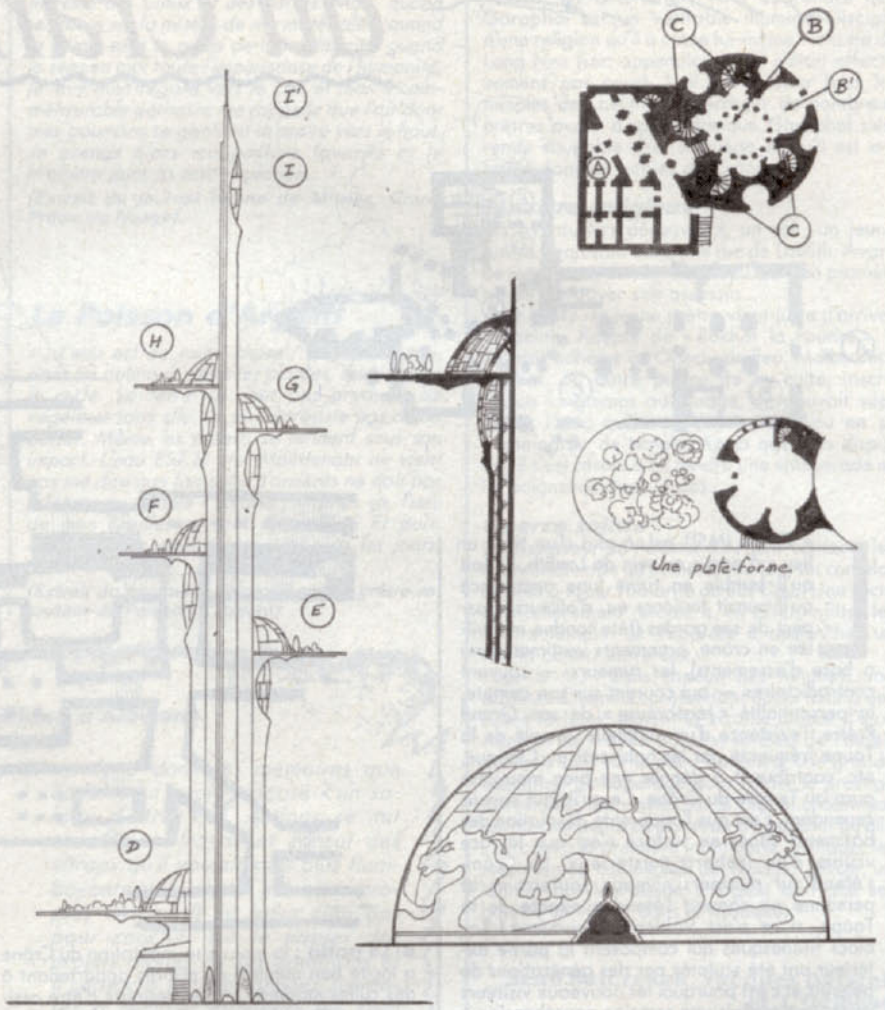
Note : un bon pèlerin est censé se baigner successivement dans les trois bassins du temple, avant de pouvoir s'adresser aux autorités qui le régissent.

E) Le Temple Humide : c'est le saint des saints. Chaque semaine, le Grand Prêtre y réunit les fidèles les plus fervents et célèbre de grandes cérémonies qu'accompagnent de nombreuses ablutions. Les murs sont décorés de fresques représentant les créatures aquatiques les plus diverses.

F) Le Puits du Croyant : imaginé par Gaelnor, ce puits est une petite merveille technique. En période de basses eaux, une grande statue de platine représentant le mythique Poisson d'Argent repose — invisible à tous — au fond de ce puits. Mais, quand se produisent de fortes pluies, une machinerie hydraulique fait surgir l'idole du puits, et elle miroite au travers des vitraux transparents du dôme de quartz.

Le Temple du Nuage

On rencontre souvent des pèlerins/touristes qui n'ont pas hésité à braver tous les dangers pour venir contempler « l'extraordinaire » Temple du Nuage (15)1. Cette « cathédrale de l'esprit » (selon les propres mots d'Anvlin d'Estenar) est en effet connue comme étant l'une des cinq merveilles de l'univers. La plupart du temps pourtant, ce temple n'est qu'une belle construction, sans rien qui la distingue particulièrement des centaines d'autres édifices religieux. Mais, quand les brumes de la Terrasse du Châtiment glissent jusqu'au temple, quand les nuées célestes planent sur le sommet des maisons de ce quartier... se produit un prodige fabuleux. Les différentes tours qui constituent le temple s'élèvent lentement vers le ciel, accompagnées d'un grondement sourd qui impressionne même les habitants les moins dévots de la Cité Sainte. Le Temple du Nuage, qui ne mesure d'ordinaire qu'une trentaine de mètres, peut alors culminer à près de dix fois cette hauteur ! Le système ingénieux qui permet ce miracle est un secret bien gardé (certains novices prétendent qu'il s'agirait d'une machinerie actionnée par l'énergie du soleil, d'autres croient savoir que des créatures du Cloaque, réduites en esclavage, actionneraient depuis les sous-sols de la ville une puissante machinerie de palans permettant aux bâtiments de grandir). Quoi qu'il en soit, ça monte !
Signalons au passage que le personnel du temple, du Grand Prêtre aux gardes, n'habite pas dans ce bâtiment inouï, mais dans le quartier qui l'entoure.



A) Le Temple Bas : le Nuage est dédié aux cultes de l'air, mais certains d'entre-eux n'ont pas forcément besoin d'altitude pour s'épanouir. C'est pourquoi le bâtiment permettant d'accéder au cœur du temple abrite plusieurs petites chapelles, bien aérées, où il est possible de venir méditer.

B) Le Circuum : cette grande coursive circulaire donne accès aux escaliers qui conduisent aux différentes plates-formes du Nuage. Lorsque le bâtiment s'ébranle, il règne ici un bruit terrifiant, les parois des différentes tours frottant les unes contre les autres. L'Eglise du Soleil Levant (B') est un lieu privilégié où le Grand Prêtre vient chaque jour méditer, entouré d'une cohorte de fidèles.

C) Les escaliers : surnommés « les casse-pattes » par des fidèles irrespectueux, ces escaliers en colimaçon se révèlent très dangereux quand les tours s'étirent vers le ciel. Même en position haute, le temple reste accessible grâce à des passages aménagés dans la paroi de la partie « souterraine ». A noter que lorsque le temple est en position basse, les escaliers s'enfoncent profondément sous terre... mais il est inutile de les descendre, ils ne conduisent nulle part.

Les plates-formes : toutes les plates-formes du Nuage sont construites sur le même modèle. Un grand dôme de vitrail recouvre un temple secondaire où les fidèles viennent se recueillir à l'abri des intempéries, c'est ici également que sont donnés les offices simples. Une grande avancée couverte de végétation soigneusement entretenue permet de méditer en plein air quand le temps s'y prête. Une grande baie de vitrail, située en-dessous de chaque avancée, éclaire l'escalier en contrebas (la plate-forme des arbres fait exception à ce principe). Chaque plate-forme a cependant un « thème » qui lui est spécifique, leurs altitudes respectives témoignant du degré d'élévation spirituelle que pensent avoir atteint les fidèles qui les fréquentent.

D) La plate-forme des Arbres : elle est dédiée au vent qui agite les ramures et les herbes, ce vent fertilisant qui apporte les bienfaits de la vie dans les endroits les plus reculés. C'est le lieu le plus vaste et le plus accueillant du Nuage.

E) La plate-forme des Brumes : moins grande et moins verdoyante que la précédente, cette plate-forme accueille les adorateurs du brouillard qui symbolise le Mystère Universel. Ses habitués se singularisent par leur air hagard et leur grande modestie.

F) La plate-forme des Pluies : moussue et particulièrement humide (ses fidèles y amènent quotidiennement des centaines de seaux d'eau !), cette plate-forme regroupe les adorateurs des divinités qui provoquent la pluie, la neige, le grésil, etc. Ces gens témoignent d'une certaine condescendance à l'égard des fidèles du Poisson d'Argent : « Ces idiots qui pensent que la pluie contient plus d'eau que d'air, alors que l'eau elle-même est née de l'air au cours de la Première Pluie ! ».

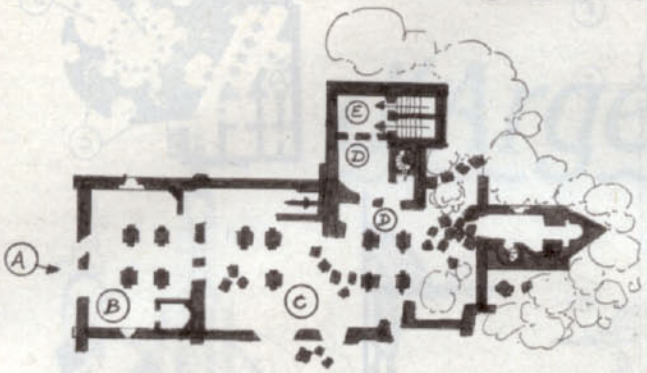
G) La plate-forme des Vents : orientée en direction des vents dominants, cette plate-forme est dédiée aux divinités qui provoquent les tornades, les tempêtes et les cyclones.

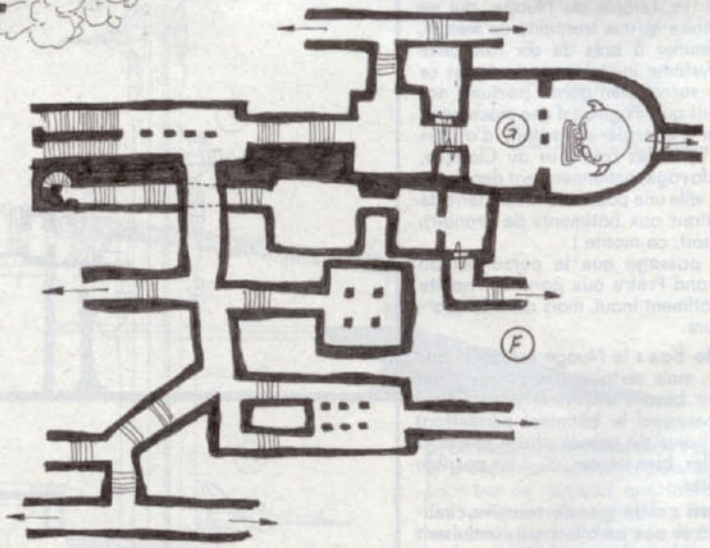
H) La plate-forme des Cieux Infinis : les fidèles qui font l'effort de venir jusqu'ici vénèrent l'astre du jour (bien que les prêtres de l'Oiseau de Feu prétendent qu'ils sont les seuls autorisés à le faire), les montagnes et les étoiles (de nombreux petits observatoires astronomiques/astrologiques ont été installés ici à cet effet).
Note : cette plate-forme est notoirement trop petite pour le nombre de dévots qui s'y pressent. Il semble que des raisons matérielles (poids trop important) aient empêché de la construire plus grande. Régulièrement des adeptes des Cieux Infinis tombent du haut de leur perchoir, victimes des cohues perpétuelles que son exiguïté occasionne. Quand se produisirent ces premiers accidents fâcheux, les autorités du Nuage eurent tôt fait de sacraliser l'incident en parlant de « suicides rituels » au cours desquels des fidèles exaltés atteignaient la communion suprême dans l'extase de la chute.

I) Le Céleste Vitrail : fixé au sommet de cette tour creuse dépourvue d'escalier, ce vitrail sert à éclairer en permanence le Circuum (les parois de la tour sont en cristal translucide). Le mécanisme d'élévation des tours semble avoir pour but essentiel de permettre à ce vitrail de surplomber les brumes et de rester ainsi en permanence éclairé par la lumière du soleil.

N.B. : le paratonnerre (I') attire immanquablement les éclairs au cours des orages qui secouent Laelith durant la saison chaude. Certains scientistes ont émis l'hypothèse que l'énergie ainsi collectée alimentait les machineries d'élévation du temple.

Le Temple du Crâne





Le Crâne (M5)1 est, à plus d'un titre, un lieu « à part » au sein de Laelith. Le fait qu'il semble en ruine (une apparence qu'il aurait toujours eu, d'ailleurs), l'aspect de ses gardes (tête tondue maquillée en crâne, ornements vestimentaires à base d'ossements), les rumeurs — souvent contradictoires — qui courent sur son compte, la personnalité « ténébreuse » de son Grand Prêtre, l'existence d'un mythique Temple de la Taupe fréquenté par les habitants du Cloaque, etc. contribuent à donner une bien mauvaise aura au Temple du Crâne. Ce qu'il faut savoir, cependant, c'est que l'apparente désolation des bâtiments situés en surface n'est que la face visible d'un iceberg mystérieux. Le Crâne s'étend sur plusieurs niveaux souterrains et personne ne connaît l'étendue exacte de la Taupe, si ce n'est Valdenath lui-même ! Les blocs titanesques qui composent la partie extérieur ont été sculptés par des générations de pèlerins et c'est pourquoi les nouveaux visiteurs ressentent parfois une certaine appréhension à s'aventurer dans ce lieu saint, car les bas-reliefs représentant des milliers de divinités semblent toujours fixer les « intrus ». Il ne faut pourtant pas tirer de conclusions hâtives en contemplant les décorations « morbides » qui illustrent les murs moussus : les crânes et les ossements sont seulement les aspects minéraux et donc terriens des créatures vivantes.

Le temple dispose d'un grand parc attenant et où sont cultivés pêle-mêle fougères, chênes, pins, navets, carottes, truffes, etc. Les prêtres du Crâne entretiennent jalousement ces cultures anarchiques (les adeptes du Poisson d'Argent les accusent d'ailleurs d'empiéter sur leurs plates-bandes), dont ils utilisent parfois le produit pour nourrir leurs ouailles... ou leur confectionner des cercueils.

N.B. : pourquoi parlerions-nous du Temple de la Taupe ? Nous-mêmes ne savons pas grand chose à son sujet, si ce n'est qu'il est ténébreux, secret et mystérieux. Et puis, à quoi bon révéler prosaïquement ce que tous les Laelithiens (à quelques exceptions près) ignorent ? Maîtres de jeu, quelles que soient les idées que vous vous faites de ce lieu étrange, *vous avez raison !* Tout comme pour le Cloaque, la Taupe vous appartient. A vous d'en faire ce que vous voulez.

A) La Grande Porte : principale entrée du Crâne, cette Grande Porte n'a de porte que le nom car elle est dépourvue de battants, comme la plupart des autres portes du temple.

B) Le patio : la mauvaise réputation du Crâne a incité bon nombre de prêtres appartenant à des cultes modérés et peu désireux d'être assimilés à certaines sectes aux mœurs bizarres, à installer leurs autels portatifs à l'entrée du temple, dans cette grande salle (100m x 100m, quand même !). La seule particularité du patio sont quatre formidables colonnes gravées de runes ésotériques.

C) La Salle des Espoirs Perdus : cette pièce immense à l'architecture chaotique résonne en permanence des lamentations hurlées par des fidèles repentants appelant sur eux la bénédiction de leur divinité, ou tout simplement déçus de s'être vus refuser l'accès au Vrai Crâne (voir ci-dessous). C'est également là que les prêtres des cultes affiliés au Crâne se livrent à d'interminables discussions philosophiques, entrecoupées d'offices religieux informels.

D) Les Arcades du Jugement : ces arcades aux montants sculptés en forme de crânes et d'ossements mènent à la Salle des Fouilles (voir ci-dessous) et donc au Vrai Crâne. Elles sont en permanence gardées par des soldats à l'allure peu commode.

Note : les nombreuses arches permettant d'accéder à la Salle des Espoirs Perdus (elles ne sont pas toutes représentées sur le plan) ont toutes une décoration similaire à celle des Arcades du Jugement.

E) La Salle des Fouilles : comme son nom l'indique, c'est dans cette salle que les contemplateurs du Vrai Crâne sont soigneusement fouillés par les gardes avant d'être autorisés à emprunter les escaliers qui conduisent au saint des saints. Certains cultes semblent en effet vouer une véritable haine au Crâne et, après plusieurs attentats religieux commis par des fanatiques, il a été décidé que les visiteurs seraient fouillés.

F) Le Vrai Crâne : pourquoi un temple dédié à la terre serait-il construit en surface ? Aussi les architectes du Temple du Crâne conçurent-ils la plus grande partie du temple sous le niveau du sol. Le Vrai Crâne est un dédale inextricable s'étendant sur plusieurs étages et dont il est impossible de reproduire ici le plan détaillé. Sachez seulement qu'il s'agit, plus que probablement, d'une partie « détournée » du Cloaque (voir CB 36), dont les couloirs ont été sculptés de motifs symboliques et — paraît-il — impressionnants... Les pièces sont séparées par de lourdes tentures et l'air y est lourd et étouffant, saturé par l'encens qui brûle en permanence. Certaines chapelles sont dans des chambres spéciales, protégées par des passages secrets.

G) La Salle du Crâne : cette salle résonne en permanence du roulement d'un énorme tambour, martelé par des prêtres qui se relaient à intervalles réguliers. C'est ici que se trouve le fameux crâne cornu découvert lors du creusement des fondations du temple et qui devait ensuite lui donner son nom (le nom originellement choisi pour le temple était : « Temple de l'Ineffable Bonté de la Terre Bienfaitrice ». Des pénitents viennent chaque jour se recueillir devant cette divine relique d'origine inconnue et lui offrent des sacrifices : pain, fruits, argent ou, pour certains adeptes de cultes barbares : oreilles, nez, mains, etc.

Les théosophies de Laelith

Le Crâne

« ...Personne ne peut — ni ne doit ! — contester que la terre est notre mère unique. Nous avons été façonnés à partir de la glaise de l'aube primale. La terre est la source de toute richesse. Elle dissimule en son sein des trésors fabuleux en pierres précieuses et en métaux rares. Elle nourrit de son sein les végétaux. Elle dispense l'eau des sources. Elle nous sermonne et nous apprend la sagesse en secouant sa majestueuse carcasse, chaque fois que nous quittons le droit chemin de la juste pensée. Et puis, au bout du chemin, c'est elle qui accueille nos chairs pourrissantes et nos os friables, quand le soupir de la vie a quitté nos lèvres exsangues... »

(Extrait d'un sermon prononcé par le Grand Prêtre du Crâne Organ'k, datant de l'Ere des Mille Soleils).

L'Oiseau de Feu

« ...Flamme divine, ô Brasier Eternel qui agite nos cœurs et réchauffe nos âmes, resplendit et éclaire l'univers de ton infinie puissance ! Donne au guerrier la soif de vaincre. Donne à l'artisan le pouvoir de forger. Eloigne les créatures sauvages qui vivent dans l'Obscur. Tu vivras jusqu'à l'ultime millénaire et la splendeur temporelle disparaîtra dans ton embrasement. Que soient brûlés les incroyants ! Que soient protégés tes fidèles !... »

(Prière cérémonielle prononcée par les prêtres chargés de l'entretien du Brasier Eternel).

Le Nuage

« ...J'ignore où se trouve le Juste, le Bon et le Vrai. J'ignore les raisons des malheurs du monde. Je ne suis qu'un enfant, orphelin du Ciel, perdu dans ses rêves et protégé par l'infinie majesté des Cieux et des Astres. Mais, quand je pleure sur la misère de ma matérialité, quand je gémis sous le poids de la médiocrité, quand je sens en moi toute l'impuissance de l'humanité, je lève mon regard vers le Ciel et mon incommensurable petitesse me rappelle que l'air dont mes poumons se gonflent m'aspire vers le haut. Je prends alors ma posture favorite et je m'abîme dans la contemplation... »

(Extrait du journal intime de Mitrias, Grand Prêtre du Nuage).

Le Poisson d'Argent

« ...L'eau est en toute chose ; en toi, en moi, dans les animaux, dans les plantes, dans l'air et le reste. La terre ne peut pas produire de végétaux sans elle. Le feu ne résiste pas à son baiser. Même les pierres se fendent sous son impact. L'eau EST la vie. Maintenant ne vient pas me dire que ton culte d'arriérés ne doit pas adhérer au temple ! Quand j'entends ça, l'eau de mes oreilles se met à bouillir ! Et puis, dis-moi, avec quoi te laves-tu tous les jours, hein ? »

(Extrait du boniment employé par un prêtre-recruteur du Poisson d'Argent).

Le sombre destin d'Astinas d'Alewens

Au panthéon des plus grands artistes laelithiens, Astinas d'Alewens occupe une place toute particulière. Né de parents pèlerins qui périrent dans le cataclysme du Châtiment, Astinas fut recueilli par une communauté composée de maîtres et d'étudiants survivants de l'ancienne Ecole Supérieure des Hauts Arts de Tanith-Lenath. Entouré par les plus grands artistes de son temps, il fit rapidement preuve de dons exceptionnels pour toutes les matières artistiques (... ou presque, puisque des textes de cette époque attestent qu'il chantait avec une horrible voix de fausset, une « tare » dont il n'avait manifestement pas conscience puisqu'il chantait sans arrêt !). Pendant des décades, il étudia les chefs-d'œuvre qui avaient échappé au Châtiment et commença sa carrière en copiant les maîtres du passé. C'est ainsi qu'il développa ses talents naturels, au point d'acquérir une renommée universelle, alors même que Laelith n'était encore qu'une petite agglomération édifiée sur les ruines de l'orgueilleuse Tanith-Lenath. Quand la construction des temples commença, Astinas ne fut pas contacté immédiatement. Il semble bien, en fait, qu'il attendit près de trente ans que Lorianis — alors Grand Prêtre de l'Oiseau de Feu — daigne faire appel à lui pour enjoliver son temple qu'il trouvait un peu « rustique ». Enthousiasmé par l'ampleur du projet qui lui était confié (bien qu'il ait consigné dans ses mémoires que Lorianis lui avait proposé « un salaire d'Utruz »...), Astinas se mit aussitôt au travail et conçut des vitraux qu'il voulait « les plus flamboyants qui fussent », selon ses propres termes. Il lui fallut cinq ans pour coucher sur le papier des projets dignes de ses ambitions et il consacra les sept années suivantes à réaliser lui-même les chatoyants vitraux et dômes de l'Oiseau de Feu, que nous pouvons encore admirer aujourd'hui.

Une fois ce dur labeur accompli, Astinas fut alors contacté par le Grand Prêtre Soriamil du Poisson d'Argent, qui éprouvait une légitime jalousie à l'égard de son confrère de l'Oiseau de Feu. L'artiste reçut la mission de « faire encore mieux » que ce qu'il avait réalisé pour le premier temple (« et pour un salaire inférieur ! » a-t-il précisé dans ses mémoires...). Il consacra quinze années à sculpter les innombrables ornements du Poisson d'Argent et à réaliser la fameuse Coupole du Chœur, un énorme vitrail convexe composé de 1.765.433 morceaux de quartz bleu, qui surplombe le bassin intérieur du temple. Fascinés par les splendeurs dont il était l'auteur, les Grands Prêtres du Nuage et du Crâne voulurent s'arracher ses services. Mais Astinas, qui souffrait d'asthme, préféra travailler au grand air et c'est ainsi qu'il passa neuf nouvelles années à réaliser les dômes et vitraux au symbolisme complexe du Temple du Nuage (ce temple étant assez pauvre à l'époque, le gîte et le couvert furent ses seules rémunérations...). Quand — enfin — il put se consacrer à « l'embellissement » du Temple du Crâne, il semble bien qu'un désaccord, survenu avec un architecte nain particulièrement borné, fut à l'origine de l'attaque d'apoplexie qui l'emporta dans sa 112ème année. C'est pourquoi, les rosaces et les meurtrières du Crâne sont de nos jours encore dépourvues d'ornements. Signalons qu'Astinas n'est absolument pas responsable des sinistres bas-reliefs qui « décorent » ce lugubre édifice. La légende prétend qu'il s'agit d'œuvres d'artistes du Cloaque dont l'histoire a préféré oublier les noms...

(Extrait de « Sectes, religions et autres foutaises » par Gorham l'Incroyant.)

Les mini scénarios

Les INSTANTANES de CB

à développement rapide

L'illuminé

Les aventuriers sont contactés par une mère éplorée qui les supplie de retrouver Garophal, son fils, qui a disparu depuis une semaine...

Pour le MJ : en interrogeant la mère et les voisins, les aventuriers vont apprendre que Garophal est un véritable illuminé, disciple d'une religion qu'il a créée lui-même : le culte du Long Nez (son appendice nasal n'était effectivement pas court...). Il faut visiter tous les temples de Laelith et interroger de nombreux prêtres avant d'apprendre que Garophal s'est rendu coupable d'un sacrilège et qu'il est enfermé dans les geôles du Crâne.

Meurtre religieux

Les aventuriers découvrent, un soir, un jeune prêtre agonisant dans une rue de Laelith. Avant de rendre son dernier souffle, il leur fait promettre de retrouver son assassin...

Pour le MJ : le jeune prêtre vient juste d'arriver à Laelith. Adepte de « Rokhor la Foudre », il désirait adhérer à l'Oiseau de Feu. Malheureusement, un autre prêtre de ce culte, inscrit depuis longtemps au Nuage, ne pouvait supporter l'idée qu'il « trahisse » son dieu en se « trompant » de temple. Après quelques disputes, il s'est résolu à lui tendre une embuscade et l'a poignardé dans le dos...

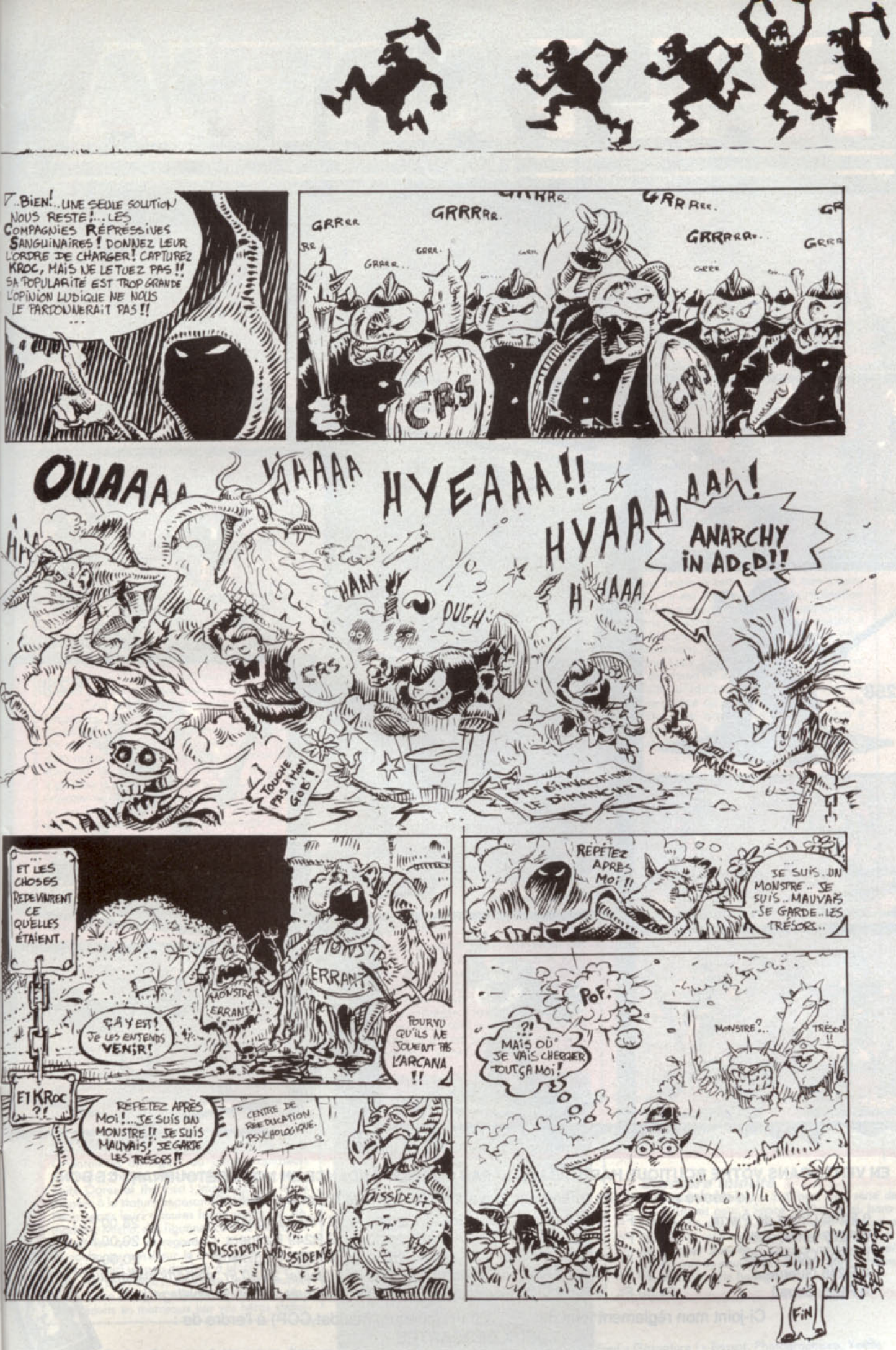
Guerre sainte

Un Assesseur du Poisson d'Argent contacte les aventuriers afin qu'ils mettent à jour un complot destiné à saper l'autorité du Roi-Dieu. Une secte particulièrement retorse a, en effet, infiltré les quatre temples et s'apprête à déclencher un conflit ouvert entre-eux.

Pour le MJ : dans chacun des temples, une dizaines d'hommes prétendant appartenir à des cultes farfelus, sèment la zizanie autour d'eux. Adeptes de « Kritz Bator », le dieu de l'ambiguïté, ils sont sur le point de lancer une grande opération de sabotage pour ruiner le prestige des temples (ex : incendier le Crâne, endommager la charpente de l'Oiseau de feu afin qu'elle s'écroule à la première intempérie, trafiquer les mécanismes complexes du Nuage, percer un tunnel sous le Poisson d'Argent afin que ses bassins se vident dans le Cloaque).

Jean Balczesak, Jacques Dalstein et J. Demesse
plans : Stéphane Truffert

LES TERRIBLES AVENTURES DE
KROC LE BG
KROC LEADER
GOB CITY ...
COMITÉ GROS TROLLS
10 ATTAQUES PAR TOUR !!
NON AUX GROS BILLS !
NON AU STATUT DE MONSTRE ERRANT !!
LAISSEZ NOUS REPOSER EN PAIX !
DES BANDES VELPEAU NEUVES !!
KOBOLDS EN FURIE
UN DÉ DE VIE COMPLET !!
LES OGRES AU PANTHÉON !
FORCE OGRESQUE
MARRE D'EXPLOSER !
HALTE AU GENOCIDE GOBELIN !
NOUS VOULONS AUSSI CHOISIR LIBREMENT NOTRE ALIGNEMENT EN FONCTION DE NOTRE SENSIBILITÉ !!
ALIGNEMENT LIBRE !!
ALIGNEMENT LIBRE !!
ALIGNEMENT LIBRE !!
TOUTE CETTE AGITATION FAISAIT PEUR ... AINSI, AU CERCLE DES NÉCROMANTS POUVOIR FORCE ...
L'ORDRE NOIR EST EN DANGER MESSIEURS !
C'EST DE LA FAUTE À CE KROC .. SON SUCCÈS LUI A MONTÉ AU CRÂNE !!
PEUT-ÊTRE DEVRIONS NOUS TRAITER AVEC EUX, IL EST VRAI QUE LES STRUCTURES DE L'AD&D SONT UN PEU LOURDES !!
NON AUX RÉFORMATEURS !!
MORT AU LIBÉRALISME !



..BIEN!..UNE SEULE SOLUTION NOUS RESTE!...LES COMPAGNIES RÉPRESSIVES SANGUINAIRES! DONNEZ LEUR L'ORDRE DE CHARGER! CAPTUREZ KROC, MAIS NE LE TUEZ PAS!! SA POPULARITÉ EST TROP GRANDE L'OPINION LUDIQUE NE NOUS LE PARDONNERAIT PAS!! ...
GRRRR
GRRRRR.
GRRRRR..
CRS
OUAAAA
HAAAA
HYEAAA!!
HYAAAAAA!
ANARCHY IN AD&D!!
HAAA
OUGH
HAAA
CRS
TOUCHE PAS À MON GOB!
PAS D'INVOCATIONS LE DIMANCHE!
... ET LES CHOSES REDEVINRENT CE QU'ELLES ÉTAIENT.
MONSTRE ERRANT
MONSTRE ERRANT
ÇA Y EST! JE LES ENTENDS VENIR!
POURVU QU'ILS NE JOUENT PAS L'ARCANA!!
ET KROC ?!
RÉPÉTEZ APRÈS MOI!...JE SUIS UN MONSTRE!! JE SUIS MAUVAIS! JE GARDE LES TRÉSORS!!
CENTRE DE RÉÉDUCATION PSYCHOLOGIQUE.
DISSIDENT
DISSIDENT
DISSIDENT
RÉPÉTEZ APRÈS MOI!!
... JE SUIS..UN MONSTRE.. JE SUIS..MAUVAIS ..JE GARDE..LES TRÉSORS..
POF.
?! MAIS OÙ JE VAIS CHERCHER TOUT ÇA MOI!
MONSTRE?...
TRÉSOR!!
FIN
CHEVALIER SÉGUR '89

RAL PARTHA

1989

EN VENTE DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE, OU PAR CORRESPONDANCE EN NOUS RETOURNANT CE BON

Je désire recevoir les références suivantes: *(cocher les figurines voulues)*

0 R256 Géant de Pierre	40,00 Fr.	0 R251 Nains Guerriers	20,00 Fr.	0 R254 Beholder	28,00 Fr.
0 R257 Umber Ulk	30,00 Fr.	0 R247 Clercs	20,00 Fr.	0 R249 Rangers	20,00 Fr.
0 R258 Ogre Mage	30,00 Fr.	0 R250 Voleurs	20,00 Fr.	0 R248 Magiciens	20,00 Fr.
0 R246 Guerriers	20,00 Fr.	0 R253 Gnomes Voleurs	20,00 Fr.	*(ajouter 25,00 Fr. de participation aux*	
0 R255 Gouatl	24,00 Fr.	0 R252 Elfes Magiciens	20,00 Fr.	*frais de port et d'emballage;)*	

Ci-joint mon règlement total de ____ ,00 Fr. (chèque, mandat,CCP) à l'ordre de :

JEUX DESCARTES

5 rue de la Baume 75008 PARIS

COLLECTION

Citadel

Assez ! N'en jetez plus ! Avec une moyenne de trente références tous les deux mois, Citadel nous inonde littéralement de nouveautés. C'est bien, mais comme on pouvait s'y attendre qualité ne rime pas toujours avec quantité. Ben oui, c'est comme ça.
Pour Warhammer 40 000 signalons cinq références de véhicules à l'échelle 5 mm (Rhinos, Landraiders, etc.). C'est mignon tout plein et — en plus — économique. C'est les Eldars et les Impériaux qui vont être contents... En 25 mm, c'est carrément seize références (sans parler d'une boîte de figurines en plastique, ref. RTB7) qui viennent grossir les troupes des « warhammeristes quarante-millesques » (on dit bien « donjonneur », non ?). Les « bombes humaines » (ref. RT 504) nous ont bien fait rire, mais à part ça la production semble un peu routinière. C'est bien, mais nous sommes devenus exigeants...
Du côté du « bon-vieux-médiéval-fantastique », les nouveautés sont moins nombreuses : quelques nains armés d'arbalètes ou de lance-flammes (ref. D5 et C22), un joli chariot de guerre « goblin » (c'est écrit comme ça ! ref. MD9), une tripotée de Cavaliers de la garde (ref. RT507) et un Démon de Tzeench (ref. RC3301). Ce dernier est bien gravé et d'un montage simple. Il est moins « outré » que la moyenne des productions Citadel. Bref, c'est un « honnête » démon quoi...

Ral Partha

Voici dix-sept « nouvelles » (il s'agit de rééditions) petites choses bien aguichantes. Bassot a craqué sur deux charmantes bestioles qui peuvent faire des Draconiens acceptables (Démons, créatures du chaos, ref. R154). Mais il faut aussi parler d'un fort beau Dragon de la forêt (R145). De style très « classique », cette grosse pièce rappelera à certains le temps héroïque où il fallait écumer toutes les boutiques de France et de Navarre pour mettre la main sur un reptile de belle taille. Il y a aussi un splendide Griffon géant (R148) aux ailes déployées. Ce type de créature étant — encore aujourd'hui — assez rare, les collectionneurs devraient s'y intéresser. Détail important par les temps qui courent : toutes ces petites choses sont en vrai métal !

Grenadier

Orientalistes distingués ou simples amateurs des belles choses, n'hésitez pas à sauter sur la boîte Ogres of the East ! Imaginez huit ogres nippons à la stature imposante, « ignoblement » beaux dans leurs armures façon samouraï. Ah, madame Michu, des figurines comme ça, ça fait plaisir rien qu'à les regarder !
Et ça bouge aussi sur le front de la science-fiction ! Voici un peu de chair à blaster pour les fans de Star Wars. La boîte Stormtroopers propose en effet des soldats impériaux prêts à être réduits en morceaux par vos héros stellaires favoris ! Mais, comme ces splendides figurines sont signées Bob Charrette et Julie Guthrie... il se pourrait bien que l'Empire finisse par triompher.
Au chapitre des accessoires, découvrez une superbe idole (Idol of Plinth, ref. 12). Enfin, rien n'interdit de vous laisser conquérir par un super petit dragon avec cavalier (Dragon rider, ref. 511). On attend bientôt d'autres nouveautés.

Armageddon

Et hop : encore quinze nouvelles références. Les Français ne chôment pas ! Neuf sujets S.F., entre autres, des commandos de l'espace, trois aventuriers et un superbe représentant de l'ordre du futur dans le plus pur style Robocop. Parmi les « plombages » médiévaux fantastiques, citons un nécromant, un beau ranger avec faucon au poing et une jeteuse de sorts pulpeuse à souhait (slurp !). Toutes ces petites choses sont d'aussi bonne qualité que les précédentes. Pourvu que ça dure !

Aquila

Cette société est un « cas ». Les modèles déjà sortis augurent des réalisations alléchantes, mais son grand patron reste d'une modestie à toute épreuve. Désolé monsieur Aquila, mais nous aimons ce que vous faites... Fans de James Bond ou de Top Secret, nous vous recommandons tout particulièrement une séduisante jeune femme assise sur un tabouret. Encore !

Metal Magic

Un grand bravo à cette collection très « commerciale », il est vrai, mais dont la réalisation atteint un tel niveau de qualité ! Il s'agit bien sûr de la série consacrée... à Astérix et ses copains ! Trois boîtes sont déjà sorties : Astérix et la tribu des irréductibles Gaulois, Les pirates, Les légionnaires. Les soldats de César valent bien leur pesant de plomb ! Il est étonnant de voir ainsi les dessins d'Uderzo prendre une troisième dimension grâce au talent de graveur(s ?) de génie. Du super travail ! Une seule ombre à notre bonheur : le prix de chaque boîte (aux alentours de 120 F pour une dizaine de figurines).

Prince August

Ô terrible épreuve ! Comme nous voudrions disposer de suffisamment de temps pour peindre toutes les merveilles de la série Mithril ! Elle vient encore de s'agrandir de dix blisters. Comme d'habitude, ces figurines sont finement ciselées. Comme d'habitude, elles sont magnifiquement gravées. Comme d'habitude, elles sont enduites d'une légère « sous-couche » grise. Comme d'haaaabituuudeeee ! (mais, nous nous égarons...).
Parmi les fleurons de cette gamme que tout figuriniste digne de ce nom devrait posséder dans sa quasi-totalité :
— Smeagol et Deagol dans leur barque (ref. M83). Quand Golum n'était pas encore perverti...
— Animaux de Beorn (ref. M87). Trois chiens dressés du plus bel effet.
— Seigneur beornide (ref. M89). Beau et imposant !
— Beorn sous forme humaine (ref. M85) et sous forme d'ours (ref. M86).
Peintres débutants, attention : les visages doivent être peints avec beaucoup de minutie, car leurs traits ne sont pas aussi accentués que ceux des autres marques.

Dernière minute

● **Jeux Actuels** va distribuer une série de dix figurines pour « Space 1889 », le jeu baroque publié par G.D.W.. Elles sont fabriquées par RAFM, une marque canadienne. A suivre.
● **Bastet Artefact** (décors mixtes résine/métal) sort de nouveaux produits, dont certains montés sur socle hexagonal...

Texture, Fredure Bassoture & Maniakure. Peinture, Fred « Gaspature ! » Bassot. Photographiure, Yoëlle.

La période napoléonienne vit de nombreux bouleversements dans l'art de la guerre, conséquences et des changements apparus lors des guerres de la Révolution française, et du génie guerrier propre à l'Empereur. Curieusement, les armements n'évoluèrent que fort peu durant cette époque, et ces transformations affectèrent principalement la conduite de la guerre, la pratique de la bataille, et l'organisation des troupes.

Enfin le wargame napoléonien refait surface dans Casus Belli ! Ce thème n'avait pas vraiment été abordé dans nos colonnes depuis longtemps, ce qui en faisait râler plus d'un... Il faut bien reconnaître qu'ils n'avaient pas tout à fait tort ; la période napoléonienne est sans conteste l'une des deux périodes « reines » du wargame, après la seconde guerre mondiale. C'est normal, l'épopée impériale a de quoi faire rêver, et tout particulièrement les Américains qui restent les principaux producteurs de jeux. Curieusement, en France, cette saga fait beaucoup moins rêver qu'autrefois. Les nouvelles générations pensent moins à la gloire des maréchaux, à l'héroïsme des grognards et aux uniformes chamarrés qu'à la gigantesque boucherie vers laquelle sont partis des milliers d'hommes. Ils suivaient quelqu'un, sans doute sincère, qui croyait fermement qu'il allait dans le sens de l'Histoire et du Progrès, en exportant les conquêtes de la Révolution. Le bilan est désastreux : une France exsangue, détestée par tous les peuples d'Europe et dominée par une Restauration hystérique. Reste une matière pléthorique et fascinante pour les wargameurs. Profitons-en. C'est à cette époque que l'art de la guerre a pris sa forme moderne. Dans l'ensemble, les jeux sur ce sujet sont des « classiques » : on commence par eux et on y revient toujours. Ils sont parfaits pour s'initier, sans présenter la même complexité que les guerres techniques contemporaines, ou le caractère « anarchique » des guerres médiévales. Tout comme l'Antiquité, la période romantique est celle des grands capitaines.

Laurent Henninger

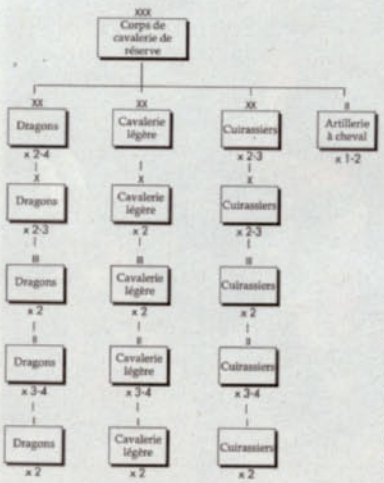
L'organisation

Les structures des armées de l'Empire telles que Napoléon les a définies (et qui découlent de l'organisation des armées révolutionnaires) furent d'une telle perfection et d'une telle efficacité que toutes les nations s'en inspirèrent et qu'elles n'en changèrent pas. Nos armées modernes sont toujours organisées selon ce système.

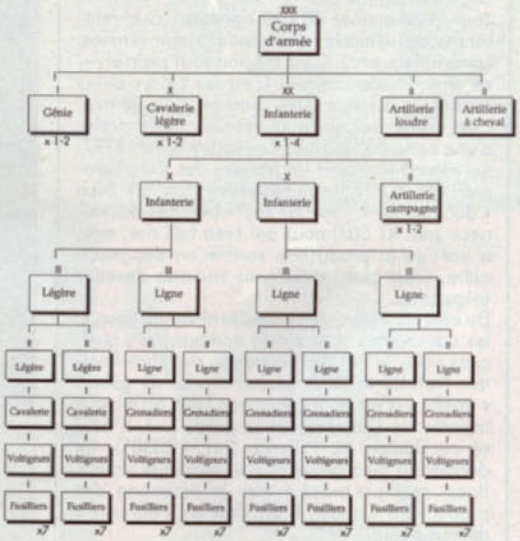
Voici quelques schémas permettant de comprendre très vite le principe d'organisation d'un corps d'armée.

Légende : XXX = corps, XX = division, X = brigade, III = régiment, II = bataillon ou escadron, I = compagnie.

Corps français type 1805



Corps de réserve de cavalerie les plus courants.



A quelques détails près toutes les nations s'organisent selon cette structure sauf bien entendu les Britanniques qui gardèrent une forte artillerie de réserve et des corps de cavalerie indépendants.

Note : pour plus de détails sur les formations, reportez-vous au numéro 46 de Casus Belli.

La grande innovation de l'organisation napoléonienne réside dans le fait que chaque corps d'armée, avec un chef prestigieux (maréchal), son état-major, ses divisions d'infanterie, sa cavalerie, l'artillerie divisionnaire et de réserve, son génie, est une véritable petite armée qui peut évoluer et combattre en toute indépendance.

Réuni derrière un même chef, le corps d'armée permet une plus grande mobilité qu'au XVIIIe siècle et de par son autonomie entraîne une évolution radicale de l'art de la manœuvre.

Sur le terrain

La plupart du temps une compagnie se forme sur trois rangs. Quand toutes les compagnies sont les unes à côté des autres, elles sont formées en « ligne », quand elles sont l'une derrière l'autre, elles sont « en colonne ». Il existe au niveau du régiment, de la brigade ou de la division, des ordres mixtes incluant des bataillons en ligne (placés au centre) et des bataillons en colonne (sur les côtés). Comme nous l'avons vu dans CB n° 46 la formation en colonne peut avoir différents aspects. Les colonnes d'attaque sont précédées d'une nuée de tirailleurs (compagnies de voltigeurs, chasseurs, etc.). Quand l'infanterie est menacée par la cavalerie elle se place en carré ou en rangs serrés (bataillon masse autrichien). Une unité d'infanterie qui se laissait surprendre par la cavalerie en formation non serrée était vouée à la destruction.

Pour illustrer ce paragraphe, voici résumée la relation du Capitaine Grivet qui donne un bon exemple des combats napoléoniens : « Les brigades de cavalerie légère ont reconnu l'ennemi,

La garde impériale forme le corps de réserve.

Plusieurs corps d'armée forment une armée.

l'ont forcé à se déployer, et à montrer ses forces. Les colonnes d'infanterie arrivent ensuite et préparent l'action du lendemain en s'emparant de points stratégiques importants (village, bois, mamelon, etc.). L'Empereur reconnaît la position et si l'ennemi offre une occasion d'attaquer, les colonnes marchent par division sans même prendre le temps de se déployer et s'avancent de tous côtés sous la protection de l'artillerie et de la cavalerie qui s'est déployée et, est en mesure de charger. Lorsque la nuit ne permet plus de pousser le combat, l'armée bivouaque. Les corps éloignés viennent à marche forcée la renforcer durant la nuit. Au point du jour tout le monde est sous les armes. L'Empereur fait canonner. Le moment de l'attaque est arrivé. Les bataillons en colonne d'attaque à intervalle de déploiement marchent en avant, la cavalerie légère aux ailes, la cavalerie de réserve derrière, la garde plus en arrière, l'artillerie sur le front ; des nuées de tirailleurs s'échappent des masses d'infanterie et profitant de tous les obstacles du terrain

L'art de la guerre sous Napoléon

couvrent le mouvement des colonnes d'infanterie. Quelquefois la cavalerie précède l'infanterie et facilite son action ; dans tous les cas, elle est prête à soutenir et à profiter de la moindre apparence de trouble pour se jeter sur l'infanterie ennemie ».

La tactique

L'une des définitions simples de la tactique et de la stratégie est que tout ce qui est entrepris et commandé sur le terrain relève de la tactique, et que tout ce qui est entrepris et commandé sur carte relève de la stratégie.
Les tacticiens du XVIIIe siècle se classent en deux écoles : les partisans de l'ordre mince (fondé sur la puissance de feu) et ceux de l'ordre profond (fondé sur le choc). Napoléon, lui, opta pour l'ordre profond en incluant un élément capital mais pourtant ignoré des autres : la manœuvre. A l'inverse, les Britanniques optèrent pour l'ordre mince qui, il est vrai, servait mieux leur incomparable puissance de feu et leur position presque toujours défensive.

La stratégie

La stratégie ou la « grande tactique » pourrait se résumer à l'art de manœuvrer pour réunir puis concentrer les troupes pour la bataille. La stratégie c'est aussi la mise en place de la logistique avec ses bases de départ, ses bases arrières et ses bases avancées.
L'art de la stratégie napoléonienne est de manœuvrer avec des troupes non concentrées. Les armées sont couramment étalées sur plusieurs centaines de kilomètres, mais toutefois au sein d'un dispositif qui permet le regroupement rapide et qui empêche l'ennemi de gêner leur concentration ou de les vaincre séparément.
Au début d'une campagne les différentes unités peuvent être séparées, ce qui permet de dissimuler jusqu'au dernier moment les intentions et de réaliser des manœuvres enveloppantes. Peu à peu la zone de déploiement rétrécit et à ce moment là tout l'art est de faire converger par des marches rapides la plus grande partie de l'armée sur l'ennemi et de combattre immédiatement. C'est l'une des particularités napoléoniennes que cette fusion des opérations générales à la bataille. Pour illustrer ces propos voici en quatre points, d'après Jomini, les principes fondamentaux sur les opérations de la guerre.
1) Porter, par des combinaisons stratégiques, le gros des forces d'une armée, successivement sur les points décisifs d'un théâtre de guerre, et autant que possible sur les communications de l'ennemi sans compromettre les siennes.
2) Manœuvrer de manière à engager ce gros des forces contre des fractions seulement de l'armée ennemie.
3) Au jour de la bataille, diriger également, par des manœuvres tactiques, le gros de ses forces sur le point décisif du champ de bataille, ou sur la partie de la ligne ennemie qu'il importerait d'accabler.
4) Faire en sorte que ces masses ne soient pas seulement présentes sur le point décisif, mais qu'elle s'y soient mises en action avec énergie et ensemble, de manière à produire un effort simultané.
La stratégie d'ensemble ou grande stratégie pourrait se résumer en treize points comme l'a fait Jomini dans son ouvrage « Précis de l'art de la guerre » (éditions Champ Libre). « Tout ce qui embrasse l'ensemble du théâtre de la guerre comprendra :
1) La définition de ce théâtre et des diverses combinaisons qu'il offrirait.
2) La détermination des points décisifs qui résultent de ces combinaisons et de la direction la plus favorable à donner aux entreprises.
3) Le choix de l'établissement de la base fixe et de la zone d'opérations.
4) La détermination du point objectif qu'on se propose, soit offensif, soit défensif.
5) Les fronts d'opérations, les fronts stratégiques et lignes de défense.
6) Le choix des lignes d'opérations qui mènent de la base au point objectif ou au front stratégique occupé par l'armée.
7) Celui (le choix) des meilleures lignes stratégiques à prendre pour une opération donnée ; les manœuvres différentes pour embrasser ces lignes dans leurs diverses combinaisons.
8) Les bases d'opérations éventuelles et les réserves stratégiques.
9) Les marches d'armée considérées comme manœuvres.
10) Les magasins considérés dans leur rapport avec les marches des armées.
11) Les forteresses envisagées comme moyens stratégiques, comme refuge d'une armée, ou comme obstacle à sa marche.
12) Les points où il importe d'asseoir des camps retranchés, têtes de pont etc.
13) Les diversions et les grands détachements qui deviendraient utiles ou nécessaires.

Napoléon et l'art de la guerre

Il n'y a pas de recette aux succès de Napoléon, d'ailleurs certaines de ses déclarations, apparemment contradictoires, résument assez bien sa manière. A Sainte-Hélène il écrit : « *Ce n'est pas un génie qui me révèle tout à coup, en secret, ce que j'ai à dire ou à faire dans des circonstances inattendues pour les autres, c'est la réflexion et la méditation* », et quelques années auparavant, il déclare : « *On s'engage partout et l'on voit* ». Ces deux phrases montrent que longtemps réfléchie et mûrie, la grande stratégie était très élaborée et qu'au fur et à mesure que les événements se présentaient ils n'étaient pas évincés. Une aptitude extraordinaire à voir l'ensemble et à décider rapide-

Bibliographie succincte

Je me suis limité à une liste d'ouvrages en français et disponibles* en librairie.

— Major Général B.P. Hugues : *La puissance de feu*, édition Edita, Vilo.
— Antoine Henri Jomini : *Précis de l'art de la guerre*, édition Champ Libre.
— Comte de Guibert : *Écrits militaires 1772-1790*, édition Copernic.
— Carl Von Clausewitz : *De la guerre*, édition de Minuit.
— Carl Von Clausewitz : *Écrits et lettres*, édition Gallimard.
— Charles Ardant du Picq : *Études sur le combat*, édition Champ Libre.
— Général de Brack : *Avant-poste de cavalerie légère*, édition de Kerdraon.

Certains sont épuisés mais peuvent se trouver assez facilement chez les soldeurs de livres ou les librairies d'occasion.

ment associée à une organisation et une capacité de mouvement de ses unités sans précédent, faisaient que ce que l'on prenait pour de l'improvisation n'était, le plus souvent, qu'une rapidité de mise en œuvre. Nous pouvons cependant relever deux grands principes :

1) Quand Napoléon disposait de forces supérieures ou égales à celles de son adversaire, il adoptait la manœuvre « sur les arrières de l'ennemi » (sa manœuvre favorite). Elle consiste à laisser l'adversaire menacer sa principale ligne de communication, entre-temps il rassemble ses forces de façon excentrique et se précipite avec le gros de son armée sur l'adversaire, obligeant celui-ci à faire demi-tour et à accepter une bataille décisive sans avoir pu s'y préparer. L'exemple le plus spectaculaire est la manœuvre d'Iéna.

2) Quand l'Empereur se trouvait en position d'infériorité numérique, il exécutait « la manœuvre sur position centrale ». Il profitait de la division des unités ennemies ou cherchait à les diviser si ce n'était pas le cas. Puis concentrant la plus grande partie de ses forces, il frappait l'adversaire le plus proche, le culbutait, puis attaquait successivement les unités ennemies divisées. Les meilleurs exemples sont les manœuvres des campagnes d'Allemagne en 1813, de France en 1814, et de Belgique en 1815.

Bien entendu tout n'est pas si simple et un tel chapitre a fait l'objet de dizaines de livres (voir la bibliographie). Laissons le dernier mot à l'Empereur lui-même : *« Pour vaincre, on n'est jamais trop fort ; il faut concentrer le plus de troupes possible là où l'on veut frapper ».*

Jean-Jacques Petit

A propos de l'armement

● ***L'arme légère.*** *Les qualités balistiques du fusil de la fin du XVIIIe début XIXe étaient médiocres, il tirait une grosse balle ronde d'environ 25 g (20 à la livre). La manœuvre de chargement en « douze temps » peut se résumer ainsi : le fantassin ouvrait le bassinet en relevant la batterie et après avoir déchiré la cartouche avec les dents, il versait une partie de la poudre dans ce dernier, rabattait la batterie puis introduisait le reste de la poudre dans le canon. A l'aide de la baguette il bourrait la poudre puis il enfonçait la balle. Entre le bassinet et le canon un petit canal appelé « lumière » permettait de communiquer le feu produit par l'étincelle du silex, du bassinet au canon. La manœuvre réglementaire ne permettait pas une cadence de tir supérieur à deux coups par minute. Les vieux soldats arrivaient à une cadence de quatre à cinq coups par minute en détournant le règlement et en procédant ainsi : ils agrandissaient la lumière du fusil, puis, après avoir versé la poudre directement dans le canon et laissé glisser une balle par-dessus, ils frappaient fortement la crosse à terre en inclinant le bassinet vers le bas. La poudre et la balle arrivaient au fond du canon sans emploi de la baguette, une partie de la poudre entrait ainsi dans le bassinet par la lumière agrandie. Il suffisait ensuite d'armer le chien pour être prêt à tirer. La plupart des soldats mettaient plusieurs balles dans leur bouche et les crachaient successivement dans le canon. La cadence de tir était interrompue par de fréquentes ratées, une tous les cinq à sept coups.*

Le fusil était d'un calibre de 1,5 mm supérieur à celui de la balle (modèle 1777 : calibre 17,48 mm, balle à partir de 1792 : 15,98 mm). Cette différence appelée « vent » rendait le tir et la portée très imprécis. Les carabines rayées par le diamètre de la balle légèrement plus grande (absence de « vent ») permettaient plus de précision. Les balles étaient introduites à force, à l'aide de la baguette et du maillet, ce qui ralentissait énormément la cadence de tir. Le manque de précision était aussi dû à la dose réduite de poudre introduite dans le canon. L'emploi de la charge complète de poudre produisait un recul si pénible que la plupart du temps les tireurs « saignaient » la cartouche. La dose de poudre était donc variable.

● ***L'artillerie.*** *En fonction des pays, l'artillerie de campagne utilisait des canons de 3, 4, 6, 8, 9, 12. Ces chiffres n'indiquent pas le diamètre des canons mais le poids du boulet en livre. A titre d'exemple un canon de 12 avait un calibre de 121 mm, celui de 8 un calibre de 100 mm.*

Les canons sont chargés par « l'avant », d'abord la cartouche puis le boulet et on introduit dans la lumière « l'étoupille », faite de roseaux ou de tilleul contenant quelques brins de coton imprégnés d'une solution inflammable. Le feu est mis à l'aide du « boute-feu », espèce de long bâton muni d'une mèche allumée.

L'inclinaison du tube en fonction de la distance est réglée par la hausse fixée à la culasse. Le tir de « but en blanc » s'effectue en dirigeant l'axe de la pièce sur la cible, le tir « à toute volée » lorsque l'angle atteint sa hausse maximum.

Chaque pièce dispose de huit à quinze servants, conducteurs, etc. suivant le calibre. Quand l'avant-train est enlevé et éloigné de la crosse de l'affût, « la prolonge » (câble de 8 m environ reliant l'affût à la crosse) se développe et pendant toute l'action les petits mouvements sont effectués à la « prolonge ». Quand on ne peut pas employer la prolonge (terrain très accidenté) les mouvements sont effectués en attelant les canonniers aux pièces, à l'aide de la « bricole » (petite courroie passée en travers de la poitrine).

La cadence de tir pouvait être assez élevée mais en général on ne dépassait pas deux coups à la minute pour éviter l'échauffement de la pièce qui aurait entraîné la mise à feu prématurée de la charge de poudre.

La munition la plus utilisée était le boulet plein. Il était efficace jusqu'à 900 mètres (plus ou moins suivant le calibre) ; par temps sec tiré de but en blanc et après plusieurs ricochets il était particulièrement meurtrier surtout contre des unités manœuvrant en masse. Les boîtes à balles, communément appelées « boîtes à mitraille », étaient constituées d'une enveloppe légère en fer blanc contenant de soixante à cent balles de calibre variant de 22 à 38 mm. Elles éclataient en gerbe dès la sortie et n'étaient très efficaces qu'à courte distance (quelques centaines de mètres).

L'obus placé dans des canons plus courts et de diamètre plus grand (166 mm pour l'obusier français) était une sphère creusée en fer contenant une charge de poudre qui le faisait éclater à l'aide d'une fusée réglée pour exploser à son point d'impact ou après quelques ricochets.

PORTRAIT DE FAMILLE

L'intérêt avec Napoléon Bonaparte, c'est qu'il a passé près de vingt ans à faire la guerre. De 1796 (première campagne d'Italie) à 1815 (campagne de Belgique), l'Empereur a mené douze campagnes majeures, des plus audacieuses (Egypte) aux plus désastreuses (Russie). Dans ce tourbillon guerrier, le wargameur a l'embarras du choix : les grandes batailles se comptent par dizaines, les combats par centaines.

Il n'y a pas un mais des jeux napoléoniens

Comment rendre dans un jeu l'aspect hétérogène (succession de batailles) et en même temps unique (dans un but bien défini) de chaque campagne napoléonienne. Depuis longtemps, les concepteurs ont défini un grand principe : ce qui est stratégique n'est pas tactique, et vice versa. On peut donc dire qu'il existe deux types de jeux napoléoniens : les stratégiques, correspondant à peu près aux campagnes, et les tactiques, ayant plutôt trait aux batailles. Dans la première catégorie se range *War & Peace,* et dans la seconde *Friedland.*

Pourtant rien n'est jamais aussi simple, car une bataille sans enjeu stratégique (voie de communication à occuper, gains territoriaux) est une boucherie sans objet. On a donc souvent ajouté aux conditions de victoire, en plus de l'expression de l'habileté tactique (pertes de l'adversaire), des points dépendant de la réalisation d'objectifs « stratégiques » (la plupart du temps il s'agit d'occuper les lignes de communication). Cela est aussi vrai dans l'autre sens : une campagne voyant s'affronter de vastes formations composées de plusieurs corps d'armée, avec des intentions très politiques (obtenir la capitulation de l'adversaire par la conquête et la réduction de ses forces) devient rapidement abstraite. Les concepteurs font donc intervenir la tactique en insistant sur la composition des armées *(Struggle of nations),* la valeur des chefs (à peu près tous les jeux), ou le type de bataille choisi (les fameuses options tactiques de *War & Peace).*

Et puis il y a les inclassables, les jeux qui pourraient appartenir aux deux types. *Les 4 dernières batailles de Napoléon* par exemple, est tactique parce qu'il simule au niveau de la division les trois batailles majeures ayant abouti à Waterloo (Ligny, 4 Bras, La Belle Alliance), mais aussi stratégique parce que la campagne de Belgique s'est résumée à ces trois combats et que l'objectif de l'Empereur était de prendre Bruxelles pour rejeter les Anglais à la mer, et qu'il devait pour cela passer par Waterloo...

Le jeu tactique c'est bien, mais ça peut devenir compliqué

Rares sont les batailles napoléoniennes qui n'ont pas fait l'objet d'un jeu, voire de plusieurs. Prenez Waterloo, par exemple : on a *Les 4*

Les jeux napoléoniens

Faire un véritable portrait de famille exhaustif des jeux « napoléoniens » se serait révélé particulièrement long et pénible. Nous avons donc préféré établir une typologie et mettre l'accent sur les principaux jeux de ces catégories.

dernières batailles de Napoléon (TSR/SPI), un autre jeu chez TSR/SPI, *Victory at Waterloo* (Attactix, introuvable), mais aussi *The thin red line* (Yaquinto, introuvable), et d'autres encore que j'oublie mais que vous auriez du mal à dénicher en France comme les productions de Marshal Enterprises ou de Clash of Arms Games.

Qu'est-ce qui pousse les concepteurs à revenir sur des sujets déjà traités ? Sans doute qu'à l'instar des rôlistes, les wargameurs sont toujours à la recherche du système idéal et définitif. Cette quête a pourtant des inconvénients pour le joueur qui se trouve rapidement embarqué dans des raffinements de « professionnels » faisant de la moindre embuscade un monster game en puissance. Aujourd'hui, on peut distinguer trois niveaux dans le jeu napoléonien tactique : simple, réaliste et injouable.

● **Un jeu simple** c'est *Friedland* (Jeux Descartes) ou *L4DBDN* (je ne vais pas l'écrire en entier à chaque fois), ou encore *Austerlitz* (JD, épuisé). L'avantage de ce type de jeu c'est qu'il utilise des principes connus de tous les wargameurs : les hexagones, les zones de contrôle, l'enchaînement mouvements-combats, etc. Leur inconvénient majeur résulte de leur simplicité d'utilisation : une simulation très « gros bill » avec les sempiternelles éliminations d'unités encerclées qui n'ont pas le droit de reculer dans une zone de contrôle adverse. De plus, il est difficile de cacher quelque chose à l'adversaire et les batailles se résolvent souvent par des affrontements à couteaux tirés et finissent dans d'abominables carnages qui auraient épouvanté les véritables protagonistes. Cependant, ne leur jetons pas la pierre car nous avons tous commencé par ce genre de « petit jeu ». D'autant que certains utilisent avec bonheur le système des règles optionnelles qui sophistiquent un peu la simulation tactique. Dans *L4DBDN* peuvent intervenir les chaînes de commandement pour activer les unités, la valeur de ces dernières (normale ou réduite), les niveaux de démoralisation par corps, etc.

D'ailleurs Casus Belli n'a-t-il pas son propre système de règles « standard » depuis *1812-Les Arapiles ?* Alors quand on a deux heures à passer, tester une amélioration supposée du système de jeu de *Wagram* (Mazas Editions) dans une petite partie express sans se casser la tête est plus agréable que de s'écrouler devant Roland Garros.

● **Les jeux tactiques réalistes** essayent de prendre en compte tous les paramètres intervenant dans l'enchaînement caractéristique des combats de l'époque. Ce sont des jeux comme *Auerstaedt* (Socomer), ou *The great redoubt* (Yaquinto, introuvable), ou encore *Abensberg-Eckmuhl* (Strategy & Tactics, rare). Leur but est d'offrir une simulation fidèle des combats tout en assumant les contraintes propres au wargame (hexagones, pas de simultanéité, dés, etc.). Ils sont souvent basés sur un système de jeu évolué avec le tour décomposé en de nombreuses phases au cours desquelles l'adversaire est à même d'intervenir par réaction. De plus, ils gèrent les unités en fonction de leur formation (ligne, colonne, tirailleur, etc.), de leur état physique (comptabilisation des pertes sur une feuille d'effectifs) et moral (standard, désorganisée, déroutée). Les concepteurs n'ont d'ailleurs rien inventé puisque l'abondante littérature militaire relative à l'Empire offre une mine inépuisable de renseignements sur l'organisation et les comportements des armées dans les moindres détails (notez à ce sujet la suggestion de Jomini le traître, qui envisageait en 1830 de doter les premiers rangs de cuirassiers chargeant d'une lance « à l'antique » afin d'augmenter la puissance de choc !).

Ces jeux réalistes présentent l'énorme avantage de placer le joueur en situation réelle de commandement, avec toutes les incertitudes que cela comporte et toute la culture tactique qu'il est nécessaire d'acquérir, soit en pratiquant le wargame, soit en lisant des ouvrages spécialisés.

● Quant **aux jeux tactiques injouables,** mettez dans cette catégorie toutes les boîtes qui vous ont séduit un jour d'hiver par leurs beaux atours mais qui révélèrent, une fois ouvertes, des entrailles débordantes de règles additionnelles et d'errata d'autres errata d'un livret initial ne comportant pas moins de 38 pages sans un seul exemple. Une série comme *Clash of Arms* par exemple, est représentative de cette tendance à produire des jeux de plus en plus réalistes, à tel point qu'ils en deviennent injouables [1].

Le concepteur doit avoir une démarche pragmatique. Comme il est impossible de jouer la bataille pour de vrai, et qu'on parle surtout de simulation, il faut savoir trier les paramètres et ne garder que ceux réellement intéressants. Dans *La bataille d'Albuera* ou *Talavera* (Clash of Arms) les fantassins anglais ont la possibilité de se mettre en position de tireur couché. Très bien me direz-vous, ce fut un de leurs atouts tactiques et tout le monde connaît l'image des

régiments anglais se levant soudain dans les champs de blé de Waterloo, mais trouvez-moi dans les règles spéciales de ces jeux un paragraphe détaillant les effets de cette formation. Rien. C'est un gadget qui fait encore plus réaliste mais qui n'apporte rien. Un point de règle de plus à maîtriser.

C'est le plus gros problème des jeux tactiques trop complexes et trop proches des supposées contraintes réelles du combat : on doit quasiment passer trois mois à apprendre des règles mal conçues ou mal rédigées.

Donc pas de solution pour le jeu napoléonien tactique : ce qu'on gagne en réalisme, on le perd en jouabilité. Pas tout à fait cependant, car n'oubliez pas qu'une grande partie des wargameurs jouent encore comme autrefois avec des figurines, et que pour les passionnés de tactique ces dernières restent le nec plus ultra.

La stratégie c'est mieux quand on est plusieurs

Un grand débat sur le 3615 CASUS il y a quelques mois posait la question : qu'est-ce que la stratégie dans les wargames ?

Au-delà des provocations et des opinions terre-à-terre, plusieurs wargameurs finirent par en conclure que la stratégie n'était pas, par essence, incluse dans le wargame, et que ce qui était représenté dans ce dernier n'était qu'un des *moyens* de la stratégie. L'interaction politique/militaire est un principe isolé depuis longtemps par Clausewitz dans son analyse des guerres de l'Empire. Il n'y aurait donc pas réellement de wargames stratégiques puisque la politique est plutôt difficile à simuler avec une carte et des pions. Mais le débat est loin d'être clos...

En début d'article, nous avons défini le napoléonien stratégique comme la simulation des campagnes de l'Empire. Pourtant, nous aurions plutôt dû parler de tactique à grande échelle. Comme c'est un débat éternel, je préfère diviser les jeux napoléoniens « stratégiques » en deux catégories, en toute simplicité : d'une part les jeux de campagne, et d'autre part les jeux diplomatiques.

● **Les jeux de campagne** ont pour thème une seule campagne, quelque soit son étendue temporelle ou géographique. Les plus célèbres sont *1809* (Victory Games), *Struggle of nations*, *Napoléon at bay*, que vous pouvez encore trouver, et beaucoup d'autres comme ce mini-jeu sur la campagne de Russie paru il y a longtemps dans Jeux & Stratégie [2].

Les principes de jeu sont très différents de ceux que nous avons vus ci-dessus. En effet, ce qui prime dans les jeux de campagne, c'est l'expression des enjeux stratégiques tels qu'ils étaient perçus à l'époque par les acteurs mêmes des campagnes. Ainsi, vous retrouverez à chaque fois les mêmes concepts de théâtre d'opérations, de source d'approvisionnement, de centre d'opérations (crucial !), de points administratifs, etc. Il ne s'agit plus de détruire l'adversaire mais de lui infliger des coups successifs suffisamment forts pour détruire sa volonté tout en gardant ses propres forces aussi disponibles que possible. Les points de victoire sont donc comptabilisés directement au niveau du « moral » de chaque camp et s'obtiennent en des occasions très précises (bataille importante, prise de ville, retournement d'alliance) pour lesquelles l'improvisation n'est pas de mise.

Ainsi, le joueur Français dans *Struggle of nations* peut aussi bien se diriger sur Dresde que sur Berlin pour marquer un point de victoire mais il doit prendre en compte dans son dispositif la présence sur son flanc droit d'une Autriche prête à basculer. Il est facile de battre Blücher lors de l'offensive de printemps mais il faut savoir préserver ses forces pour le cas où la campagne n'ayant pu se terminer par une victoire décisive, les Russes et les Autrichiens (sans compter les Suédois !) entreraient sur le théâtre d'opérations après l'armistice.

Dans *1809* c'est le joueur Autrichien qui doit faire un choix difficile : essayer d'obtenir la décision dans les premiers jours de la campagne alors que tous les Français ne sont pas arrivés, ou bien se replier vers Vienne tout au long du Danube en attendant que Napoléon soit suffisamment éloigné de ses sources d'approvisionnement pour l'isoler et le réduire par manque de moyens.

Comme vous le constatez, les choix sont loin d'être du même ordre que ceux qu'un joueur est amené à prendre dans un jeu tactique.

Une des plus belles campagnes de Napoléon est celle de 1814 (campagne de France). *Napoléon at bay* retrace cette course-poursuite angoissée entre l'Empereur et les armées coalisées en marche sur Paris, c'est une des plus belles simulations stratégiques napoléoniennes pour peu que vous soyez trois. Un joue Napoléon, l'autre Schwartzenberg, et le dernier Blücher.

Modifiez simplement les conditions de victoire en précisant que le vainqueur est le camp coalisé (armée de Bohème ou armée de Silésie) qui entre le premier dans Paris avec le niveau de « moral » requis. Napoléon doit naturellement empêcher cela. Vous aurez alors une très bonne simulation de la collaboration réelle et de l'entente cordiale (doux euphémisme !) qui existaient en 1814 chez les coalisés ! Lisez à ce propos *1814, la campagne de France* de Henri Houssaye (réédition), récit bouleversant d'un Napoléon aux abois.

Dans le jeu de campagne, les options tactiques sont souvent réduites à des considérations sur la nature des armées au combat (proportion de cavalerie, utilisation de l'artillerie pour affaiblir l'adversaire). La contrainte la plus importante concerne l'usure des corps (désertion, maladie, pertes) qui s'affaiblissent peu à peu et finissent par disparaître si une utilisation trop intensive en est faite.

Dans *1809*, pour limiter l'usure, le stratège peut maintenir ses formations en ordre étendu (plus grande dispersion géographique) en prenant le risque de les affaiblir en valeur de combat (divisée par deux).

Comme vous le constatez, les impératifs de logistique sont bien plus importants que les batailles elles-mêmes. Maintenir ses forces en état de marche pour faire face aux combats futurs, telle est la science du wargameur de campagne.

● **Le jeu napoléonien diplomatique** n'a pas grand-chose à voir avec son homonyme. En comptant large, les guerres napoléoniennes virent s'affronter six adversaires, ou plutôt un bon (France) contre cinq méchants coalisés : Angleterre, Autriche, Prusse, Russie, Espagne. Ajoutez à ceux-là les alliés mineurs (Confédération du Rhin, Portugal, Suède, Royaume de Naples, etc.) et vous obtenez un joyeux mélange d'intérêts divergents.

Les concepteurs de wargames ont donc tout naturellement exploité cette cacophonie pour créer des jeux retraçant l'ensemble des campagnes napoléoniennes de 1796 à 1815 (et au-delà si vous y arrivez !). Les plus importants sont disponibles : *War & Peace*, *Empires in Arms*, *La Grande Armée*.

Tous n'ont pas le même niveau de complexité : si *W&P* est assez simple, *Empires in Arms* est réellement un monster game. Ils ont également des défauts (lequel en est exempt ?) : dans *La Grande Armée*, l'Espagne ne figure pas sur la carte. Cependant, leur but est de simuler le mécanisme des coalitions successives qui a entretenu cet état de guerre permanent à l'instigation, bien entendu, de l'Angleterre honnie. Il est donc normal que les considérations historiques sur le déroulement des campagnes n'aient leur place que dans les scénarios de jeu. En effet, dans une campagne de W&P par exemple, il est parfaitement possible de n'avoir qu'une seule coalition menant la lutte de 1805 à 1811 (ce qui m'est personnellement arrivé).

Vous avez compris que ces jeux présentent un intérêt réel s'ils rassemblent plusieurs joueurs et que de sordides tractations politiques ont lieu entre les campagnes militaires. A ce titre, *Empires in Arms* est incontournable !

Le plus important dans un jeu napoléonien diplomatique est de maîtriser l'économie de guerre, concrétisée par la production de troupes (dans *W&P*, l'Autrichien doit-il produire deux points de Landwehr et sacrifier la qualité, ou un point d'infanterie de ligne et sacrifier la quantité ?). La tactique est drastiquement limitée par l'échelle de la carte, et la stratégie est toute entière orientée vers la capitulation de l'adversaire par occupation territoriale extensive. C'est donc sur vos talents d'organisateur et de politique (et même de diplomate) qu'il faudra compter pour vaincre.

Napoléon lui au moins, c'est un marrant

Difficile de trouver un wargame napoléonien sans intérêt. Même si le système de jeu est ridicule, la réalisation pathétique, reste toujours le contexte historique pour que le joueur un tant soit peu mordu essaye toujours de « faire mieux que la réalité ». D'autre part, la qualité des productions ne cesse de progresser, au bénéfice du wargameur.

De plus en plus de jeux adoptent des systèmes « réalistes » pour le tactique, et « opérationnels » pour le stratégique de campagne. On arrive à se demander si une fois que des principes universels et incontestables auront été fixés pour les systèmes de jeu, et que toutes les batailles auront été couvertes (y'a du boulot quand même !), nous ne nous trouverons pas à court de nouveautés sur cette époque. Pas d'inquiétudes inutiles, car le jour où le wargame (jeu dialectique donc infini) sera venu au bout de son sujet (limité), il nous restera les figurines pour prendre la relève, en espérant trouver une solution à l'échelle et aux travaux de peinture.

Marc Brandsma

(1) N.D.L.R. : Soyons indulgents, ces jeux sont peut-être trop lourds pour le jeu proprement dit, mais parfaits pour l'étude en solitaire.

(2) La campagne de Russie. Jeux & Stratégie n° 21. Vous pouvez commander ce numéro pour 22 F en écrivant à Jeux & Stratégie, 5 rue de la Baume, 75415 Paris Cedex 08.

Auerstaedt 1806

De toutes les batailles napoléoniennes n'ayant pas encore fait l'objet d'un jeu tactique, nombreuses sont celles qui demeureront à jamais inconnues par manque d'informations (Malo-larolavetz, ça vous dit quelque chose ?), ou mythiques car extrêmement difficiles à simuler (ah ! les pyramides...). Auerstaedt aurait pu être de ces dernières si un jeune créateur français n'avait relevé le défi avec un souci de qualité confondant.
En effet, bataille de rencontre (Prussiens et Français ignoraient mutuellement leurs positions), Auerstaedt est aussi une bataille très déséquilibrée où Davoust combat à un contre trois. Dans ces conditions, il parait difficile de faire un wargame tactique à la fois réaliste et jouable.

Le secret réside dans la beauté du système

Le temps est loin où les joueurs se contentaient d'une mauvaise carte en papier, de trois pions illisibles, et de quelques pages de règles pour faire fonctionner l'ensemble. Aujourd'hui, les wargameurs ont des exigences, au premier rang desquelles se trouve le système de jeu.
Disons tout de suite que celui développé pour *Auerstaedt* profite de l'expérience des aînés (suivez mon regard vers *Yaquinto* et *Marshal*) sans pour autant en adopter les travers. Le tour de jeu respecte la désormais classique séquence : charges, mouvements, feu défensif, feu offensif, corps à corps, réorganisation.
Chaque joueur doit donc maîtriser un certain nombre d'options tactiques propres à l'utilisation des différentes armes, d'autant que l'adversaire a l'occasion d'intervenir directement par des contre-charges ou des tirs d'opportunité. Il s'ensuit un déroulement des phases de jeu suffisamment fluide pour simuler très correctement l'imbrication des manœuvres des deux camps au cours de la bataille.
Mais tout cela ne serait rien sans la prise en compte de la formation des unités. En effet, la Grande Armée n'avait pas vraiment la même organisation que les bandes gauloises de Vercingétorix. Sans atteindre la subtilité géométrique des manœuvres du grand Frédéric, le régiment français moyen des guerres napoléoniennes assumait un certain nombre de formations dont vous connaissez sans doute les trois principales : la ligne, la colonne, et le carré. Les figurinistes — hommage leur soit rendu — popularisent depuis longtemps l'idée qu'une unité puisse changer de formation en fonction des circonstances tactiques. Dans Auerstaedt les pions ont deux faces, et cela autorise pas moins de six formations pour l'infanterie (ligne, colonne, carré, adaptée, en tirailleur, désorganisée), quatre pour la cavalerie, et trois pour l'artillerie (attelée, en batterie, désorganisée). Chacune de ces formations a ses avantages et ses inconvénients, variant en fonction de l'évolution du combat : s'il est bon de se mettre en carré pour soutenir une charge de cavalerie, ça l'est moins quand l'artillerie en profite pour tirer à mitraille sur les hommes assemblés en rangs serrés. Il faut donc combiner en permanence manœuvres tactiques et formations pour optimiser l'utilisation des unités.

« Napoléon est mort à Ste-Hélène »
« Son fils Léon... »
(air connu)

Pour faire mentir ceux qui pensent qu'en matière de jeux napoléoniens, tout a été dit, fait, réédité, joué et rejoué, voici un wargame très ambitieux et qui plus est... (roulement de tambour)... français ! Les éditeurs se réveilleraient-ils ?

Le détail qui tue, à répétition

Avec un tel système de jeu, me direz-vous, chaque tour doit durer une bonne soirée. Absolument pas. Le concepteur *d'Auerstaedt* est aussi un joueur, et il a mis dans son jeu tous ces « trucs » qui nous facilitent tellement la vie. Il a voulu faire simple, et c'est réussi dans les règles standard qui n'occupent que onze pages auxquelles s'ajoutent les trois pages de règles spécifiques au jeu. La simplicité et la concision des règles ne nuisent pas au réalisme de la simulation des subtilités techniques de cette bataille.
Et tout est fait dans ce but : la carte est très bien réalisée sur carton rigide type *A.H.*, les pions sont lisibles et pratiques (attention aux erreurs de marquage), la boite est conçue comme un superbe bouquin doré sur tranche, il y a des casiers de rangement, des marqueurs à profusion...
Il y a deux moyens de comptabiliser les pertes : en cochant des « pas de pertes » sur une feuille récapitulative, ou en empilant des marqueurs sous les unités. Pour moi, c'en est un de trop. Pourtant, à force de vouloir simplifier le système, on oublie des détails importants : un carré, par exemple, ne peut se former qu'en terrain clair. Pour un joueur novice en matière de wargame Empire, il peut être difficile le lien entre certains points de règle sans avoir une bonne connaissance du comportement réel des troupes de l'époque.
A l'inverse, le fanatique de l'ordre mixte (innovation française) ne trouvera pas son bonheur. En voulant faire simple, tout en adoptant un système sophistiqué, on sacrifie forcément un peu de réalisme. Alors prenez en compte ces remarques, modifiez éventuellement les règles selon vos goûts, mais précipitez-vous sur *Auerstaedt-1806*. Il est tellement rare de voir paraître un jeu napoléonien jouable et intéressant !

L'opinion de l'auteur

En guise d'épilogue, j'ai voulu demander à l'auteur du jeu de commenter quelques uns de ces choix. Didier Rouy s'explique à propos de :
— Les règles. *« En effet, j'ai voulu faire simple pour éviter aux joueurs les retours incessants au livret de règles en cours de partie. Mais le système en lui-même représente un standard que nous comptons employer avec d'autres jeux de cette série intitulée Vive l'Empereur ».*
— Les errata. *« Comme dans tous les wargames, il y a de petits oublis, ou défauts d'impression. La formation en carré en terrain clair, ou encore la troisième colonne prussienne qui n'a que 3 de valeur de feu en ligne au lieu de 5 comme indiqué sur le pion. Tout cela sera corrigé dans des errata officiels. »*
— Le réalisme. *« Je ne crois pas avoir sacrifié beaucoup de réalisme à la simplicité. Mais pour tenir compte de l'avis des joueurs très au courant du sujet, nous allons publier des règles additionnelles qui apporteront plus de réalisme (tirailleurs, cavalerie lourde et légère, feu de contrebatterie) sans pour autant toucher au système de jeu. »*
— L'échelle. *« Il est vrai que les »pas de pertes« prussiens sont surévalués par rapport aux français, mais sans cet ajustement il n'aurait pas été possible de jouer. »*
— Les chefs. *« Il n'y a pas de chefs dans le jeu car leur importance est minime sur le déroulement de l'ensemble de la bataille. »* (N.D.L.A. : et Davoust en uniforme troué de balles courant d'un bout à l'autre de la ligne pour galvaniser ses troupes, c'est du chichi peut-être ?)
— La suite. *« Le prochain jeu portera sur la bataille de Hanau* (N.D.L.A. : waow !) *avec Napoléon, la Vieille Garde, etc. Il sortira à l'automne. »*

Marc Brandsma

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Socomer Editions
Auteur : Didier Rouy
Thème : la bataille d'Auerstaedt, le 14 octobre 1806, opposant Davoust (3ème corps français) au Duc de Brunswick (gros de l'armée prussienne).
Type : napoléonien tactique
Echelle : régiment, 1 hex = 250 mètres, 1 tour = 30 minutes.
Matériel : 55 pions, 124 marqueurs, 1 carte de 56 x 41 cm, 1 livret de règles standard, 1 livret de règles propres à la bataille, 2 feuilles de jeu (tables, pas de pertes), 2 dés, 1 casier de rangement, 1 belle boite, et un livre de 60 pages sur la bataille.
Durée : 10 tours, soit de 3 à 4 heures
Pour joueurs initiés
Bonus : ce jeu est le premier d'une série à venir baptisée « Vive l'Empereur ! » et utilisant un système de jeu commun.

SUR UN PLATEAU

Bien souvent, les aspects politiques et diplomatiques de la stratégie sont absents des wargames. A l'inverse, dans les jeux d'alliance et de diplomatie, les règles simulant les conflits armés sont généralement très abstraites. Certains jeux tentent de concilier ces deux aspects de la stratégie. L'un des meilleurs d'entre eux est Empires in Arms.

Empires

Empire in Arms (EIA) est, actuellement, LE jeu stratégique sur la période napoléonienne. Il succède à War and Peace comme World in Flames succède à Third Reich. Côté wargame, les Australiens sont décidément très forts. EIA concerne deux à sept joueurs. Les sept principaux pays sont la France, la Grande-Bretagne, la Russie, l'Autriche, la Prusse, l'Espagne et la Turquie. Il est bien sûr possible de jouer à deux, trois, quatre... mais c'est à sept que les combinaisons politiques et militaires sont les plus passionnantes.

Un gigantesque champ de bataille

La carte est esthétique et fonctionnelle, agréable à regarder, facile à installer (prévoyez une grande table). Découpée en provinces terrestres et maritimes, elle représente l'Europe de l'Atlantique à la mer Caspienne, de la Finlande à la bordure côtière de l'Afrique du nord. Surprise, il n'y a pas d'hexagones ! Les provinces terrestres (Bourgogne, Géorgie...) sont constituées d'un amalgame de régions de taille à peu près identique s'imbriquant les unes aux autres. Enfin, sont aussi indiquées les villes (taille, niveau de fortification, éventuellement défense portuaire), les capacités de ravitaillement de chaque région et la valeur en produit et en recrutement de chaque province. La capacité de ravitaillement de chaque région permet de connaître le degré « d'érosion » que provoque sa traversée sur un corps d'armée.
Il existe deux sortes de provinces : celles qui sont intégrées à un territoire national (la Grèce, la Lituanie), et celles qui constituent des entités politiques (la Bavière, Gibraltar). Ces entités sont neutres, ou contrôlées par l'une des sept puissances. Contrôlées, elles peuvent être soit libres et alliées (et éventuellement avoir des troupes), soit être maintenues sous le statut de territoires occupés.

Les outils de la conquête

Les pions de chaque pays sont désignés par une couleur, et l'ensemble pions-carte est du meilleur goût. Certains indiquent la taille des garnisons et l'emplacement des dépôts qui servent à établir les lignes de ravitaillement et de communication. Les pions d'unités ne sont pas nombreux, car c'est sur une feuille qu'il faut prendre la mesure de la puissance qu'ils expriment (elle varie selon la volonté de chaque joueur, en fonction des pertes enregistrées lors de la bataille ou de déplacements, et en fonction des derniers recrutements). Ils ne sont pas répartis également entre les pays (Grande-Bretagne 7, France 4, Suède 1...). Les pions de flotte, eux, ne fluctuent pas (même capacité de déplacement et même contenance).
Il existe deux sortes de pions terrestres : ceux, peu nombreux, qui représentent les troupes non régulières comme les Cosaques ou la guérilla espagnole et ceux qui représentent les corps constituant les armées. Flottes et corps permettent d'établir la relation entre la position géographique d'une force et la composition exacte de cet ensemble (la nature de ses composantes et leur nombre), indiquée sur des feuilles prévues à cet effet. Bien entendu, ils sont uniformisés et un corps français pourra dévoiler, au moment du combat, aussi bien un régiment de conscrits que les 40 000 hommes de la Garde !

Le nerf de la guerre

Il y a quatre types d'unités (et de corps) : Infanterie, Cavalerie, Garde, et Artillerie (Russes et Français uniquement). Contrairement aux flottes, les corps ont une contenance différente les uns des autres, selon le pays auquel ils appartiennent. Chaque armée a donc sa spécificité. Vient s'ajouter à la structure des corps le calcul du moral d'une armée ; il est de 5 pour la Garde, de 4, 5 pour les Britanniques, de 4 pour les Français et les Polonais... on décline ainsi toutes les nationalités, jusqu'aux corps francs, cosaques et guérillas, qui ont un moral de 1.
Si la milice ne coûte rien, un point de flotte (un vaisseau) coûte 10 ; infanterie, Garde, et cavalerie coûtent respectivement 3, 7 et 15 le point (1000 à 2000 hommes).

Produire, c'est planifier

Sur une grille, tous les trois mois, chaque pays collecte ses ressources financières et le potentiel humain à sa disposition.
La valeur en produit et en recrutement indiquée pour chaque province est la base du système de production. Chaque pays, en additionnant le revenu de toutes les provinces qu'il contrôle, connaît ses possibilités financières. Elles lui serviront à ravitailler ses troupes et à en armer de nouvelles. Les provinces fournissent aussi des contingents de conscrits, chair à canon qui viendra rejoindre sous les drapeaux les vétérans des campagnes précédentes.
Il s'agit de planifier correctement ses constructions car un délai séparera l'achat de l'unité de sa mise en service : un mois pour la Milice, trois pour l'Infanterie, cinq pour la Cavalerie, six pour la Garde, et un an pour les Vaisseaux. Comme la plupart des jeux de guerre doublés d'un système économique, EIA favorise ceux qui calculent à long terme.

Le système de jeu

La séquence de jeu (le mois) est divisée en quatre phases : une politique, une pour le renforcement, et une pour les mouvements et combats sur mer puis sur terre. A la fin des mois de mars, juin, septembre et décembre se jouent en plus une phase économique.

Talleyrand, Metternich et les autres...

La phase politique est divisée en neuf sous-phases, jouées les unes après les autres. Et au commencement, il n'y avait que... La Négociation ! Oui, il est explicitement prévu que durant une phase entière, empereurs et rois doivent négocier. C'est ce qui donne à EIA une dimension supérieure à tous les jeux de guerre stratégiques de la deuxième guerre mondiale. Il ne s'agira pas seulement de coordonner les offensives des fronts Est et Ouest ou de discuter du montant du « lend lease » anglo-russe... Chaque mois verra amis et ennemis s'entraîner mutuellement dans une infernale ronde diplomatique. EIA met enfin en valeur l'un des plus importants aspects des guerres napoléoniennes, et c'est en quoi il est autant, si ce n'est plus, un jeu diplomatique qu'une simulation historique (i.e. un wargame !).
Les sous-phases les plus caractéristiques sont celles où l'on déclare la guerre, appelle ses

alliés, signe la paix, et l'on conclue des alliances. Comme elles sont jouées chacune simultanément, les décisions prises sont inscrites puis révélées ensemble (il y a du suspens).

La Navy fait la loi !

Lors de la phase navale, les mouvements ne sont pas simultanés, mais joués dans l'ordre suivant : Russie, Turquie, Autriche, Prusse, France, Espagne. La perfide Albion décide elle en début de phase quand elle bougera (elle peut ainsi s'intercaler). Et après les mouvements... feu sur tribord et à l'abordage !

in Arms

Napoléon aussi

L'ordre des mouvements change aussi lors de la phase terrestre, c'est la France qui décide quand elle bougera alors qu'Albion se retrouve avant-dernière.

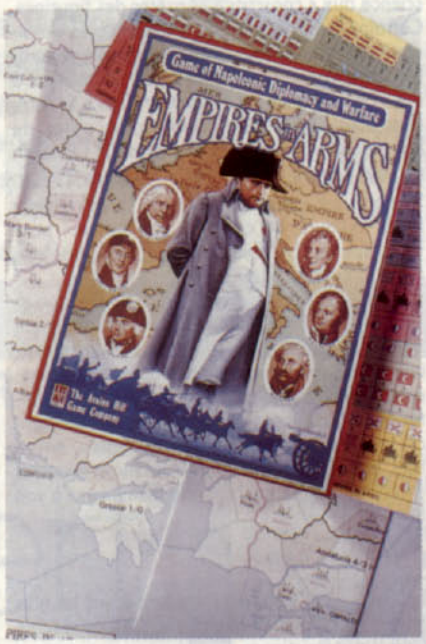
La phase terrestre est divisée en six sous-phases dont seule la dernière est jouée simultanément par tous les joueurs : le joueur dont c'est le tour retire/place ses dépôts, ensuite il bouge ses corps. Selon le mouvement de ces derniers, il règle les problèmes de ravitaillement. S'il paye, il n'en aura aucun (ce qui n'est pas très réaliste, d'autant plus que l'argent est abondant). Dans l'autre cas, il est obligé de tirer sous la valeur de la région (ajustée par plusieurs paramètres). En général, on ne perd guère d'unités de cette manière, vu qu'une ligne de ravitaillement, rompue par le joueur précédent, pourra la plupart du temps être reconstituée (c'est l'un des reproches que l'on peut faire au système).

Le point critique

Reste à effectuer la résolution des combats (et des sièges). Les concepteurs ont repris l'idée, en l'améliorant, des options tactiques de War and Peace. Il s'agira de toujours bien choisir son option tactique, et de faire preuve à la fois d'une bonne connaissance du profil psychologique de l'adversaire et d'un certain sens de l'estimation.

Le principe est le suivant : après avoir calculé le moral moyen de leurs armées respectives, les joueurs vont choisir une option tactique (formations choisies, types d'action à engager, etc.). On confronte ensuite les deux options, et on obtient trois combinaisons à appliquer successivement sur une grille des combats. Bien sûr, la valeur tactique des chefs, le nombre de cavaliers influeront sur la bataille. Lors de chaque round de combat, chaque armée se verra notifier ses pertes, en pourcentage du nombre d'unités adverses, et les coups encaissés par son moral. Lorsqu'une armée tombe à « 0 » de moral, elle craque. Les résultats d'un round étant simultanés, deux armées peuvent craquer en même temps. Si une armée craque trop vite, elle risque d'être achevée par la poursuite du vainqueur, si celui-ci a de la cavalerie.

En cas de siège, si l'assaillant tente une action contre la ville, il doit réussir à faire une brèche. Si la ville est fortifiée et la garnison assez nombreuse pour couvrir toute la défense des murs, ce sera difficile, voire (pour Gibraltar) impossible.



Un trimestre bien rempli

Lors de la phase économique, en fonction de la position de chaque pays sur l'échelle politique, chacun note le nombre (de 0 à 15) de Points de Victoire (PV) accumulés et fait ensuite le compte des points de produit et de recrutement qu'il contrôle. Après les transferts financiers entre eux ou vers leurs satellites, les joueurs vont décider s'ils « manipulent » leur potentiel économique (on peut décider de sacrifier des points politiques pour l'augmenter ou faire l'opération inverse). Chacun planifie ensuite ses constructions.

Reste à faire l'ajustement politique. Chaque pays, qu'il soit bien ou mal placé sur l'échelle politique, se rapproche (en descendant... en en remontant) de la position centrale. Si une série de victoires peut faire grimper un pays en haut de l'échelle, il est dur de s'y maintenir. En période de paix, les PV accumulés de trimestre en trimestre seront de moins en moins importants.

Quelle victoire ?

Comment gagner une partie d'EIA ? Chaque pays se voit assigner comme objectif un nombre de PV à atteindre. Il s'agit, au terme de dix longues années (1805-1815), non seulement d'atteindre cet objectif, mais en plus de le dépasser autant que possible, pour être sûr d'arriver en tête. L'indice de prestige de chaque pays évolue au gré des points politiques (PP) qu'il va perdre (3 PP pour déclarer la guerre à une puissance majeure, 5 pour signer une paix conditionnelle, 8 pour une inconditionnelle) ou gagner (3 PP pour imposer une paix conditionnelle, 5 pour une inconditionnelle). En fonction de l'importance des effectifs engagés, perdre ou gagner une bataille coûtera ou ramènera jusqu'à 3 PP. Il existe une dizaine d'autres cas (plus spécifiques).

Un jeu génial

Le système de jeu est d'une très grande cohésion et offre de nombreuses possibilités. C'était d'ailleurs tout le pari des créateurs que d'arriver à concevoir un jeu à l'échelle stratégique sans se noyer dans un flot de détails ponctuels (style Third Reich), mais au contraire en mettant en place une structure polyvalente et solide (d'ailleurs Avalon Hill va sortir une extension « Guerres révolutionnaires »). Les règles permettent aussi les annexions, la création d'entités politiques nouvelles (royaume d'Italie, Confédération du Rhin, etc.), les mariages politiques, et même la possibilité pour une puissance majeure de devenir « dominante » (seules la France et la Grande-Bretagne sont des puissances dominantes en 1805), statut qui apporte de nombreux avantages.

Côté règles, on remarquera pourtant quelques petites failles ; côté pions, on pourrait s'étonner de la valeur donnée à certains chefs militaires (mais c'est un jeu anglo-saxon !). Mais en fait, le seul gros reproche que l'on pourrait faire à EIA, c'est la longueur d'une partie : comptez au moins six ou sept séances. Heureusement, et malgré les dires de Jean-Marc Pinaud dans le CB 51, des scénarios bien conçus sont proposés : 1805, 1812, 1813, guerre d'Espagne... pas de quoi s'ennuyer.

Signalons que le fanzine de jeux par correspondance *Trahison !* a publié quinze pages de modifications et d'ajouts aux règles, ainsi qu'une adaptation au jeu par correspondance (adressez-vous au 99 bd Raspail, 75006 Paris, 30 F port compris).

Xavier Blanchot

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Avalon Hill pour Australian Design Group.
Sujet : diplomatie et stratégie en Europe entre 1805 et 1815 (guerres napoléoniennes).
Echelle : stratégique (corps).
Règles : en anglais.
Matériel : 1008 pions, une carte en deux morceaux de 70 x 100 cm, une règles de 48 pages, deux dés, et des aides de jeu (tableaux, grilles) cartonnées.

L'heure du choix

Un des premiers obstacles auquels se heurte le figuriniste débutant c'est la sélection d'une règle pour jouer et « pousser ses figurines ». Pour la période Empire, l'éventail est large donc le choix difficile. Voici donc quelques conseils pour vous aider à franchir le pas.

Un bon conseil

Vous voulez pratiquer le jeu d'histoire Empire ? La solution la plus simple est de contacter un club ; en effet, le *kriegspiel* est une activité qui demande un investissement important en temps et en argent, or l'appui de joueurs expérimentés permet d'éviter bien des écueils et des tâtonnements. Les « vieilles moustaches » possèdent toujours beaucoup de documentation sur l'uniformologie, l'organisation des armées des différents belligérants de l'époque... et sont souvent pleines de bonne volonté pour dispenser leur science aux « conscrits » et prêter des figurines. Certains clubs disposent même de règles « maison » ce qui résoud momentanément le problème du choix. Parmi ces règles, pas éditées à ma connaissance : *Le Dernier Carré* (AMM, Grenoble), les règles Tramson ou celles du Boutte-Selle pour figurines plates (St Germain en Laye), entre autres.

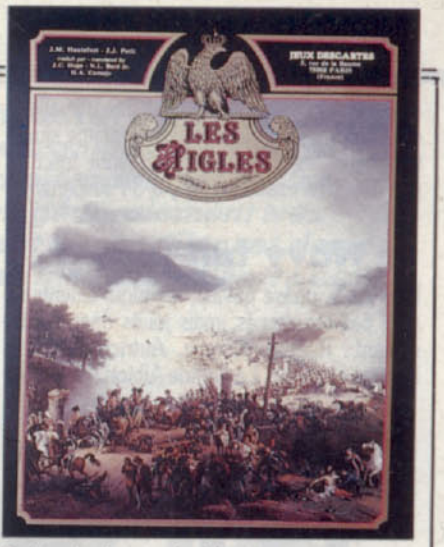
Si après ce conseil l'aventure solitaire vous tente toujours, ne comptez pas sur moi pour vous donner LA solution, pour désigner une règle, l'encenser et renier toutes les autres. C'est très difficile, tant les désirs, les buts des joueurs sont variés. En effet, les deux pôles du jeu d'histoire sont... le jeu et l'Histoire. Pour les uns, une partie rime avec compétitions, championnats, tournois ; pour les autres, avec reconstitution de batailles. On retrouve naturellement ces mêmes tendances dans les règles. Avant tout, un débutant doit définir ses motivations et choisir une règle qui réponde pleinement à son attente.

Faites votre choix

Les cinq règles retenues comptent parmi les plus jouées en France. Le tableau ci-dessous résume leurs caractéristiques. Quelques remarques :
— l'échelle des figurines qui est précisée est celle pour laquelle les règles ont été initialement conçues (15 ou 25 mm de hauteur), néanmoins on peut basculer sans trop de difficultés de l'une à l'autre ;
— une note de 5 correspond à un bon point, par contre 1 dénote un point faible.

	Provenance	Échelle des figurines	Échelle des Troupes	Débutants	Présentation	Historique	Compétition	Prix
Les Aigles	F	25	1/40	5	5	2	5	250
L'Épopée	F	25	1/40	3	3	3	3	100
Les Trois Couleurs	F	25	1/30	2	2	4	2	100
Newsbury Fast Play	GB	15	1/40	4	1	1	4	35
Empire IV	USA	15	1/60	1	4	5	1	190

***Les Aigles** et la **Newsbury Fast Play** sont disponibles dans les relais Jeux Descartes ou à Jeux de Guerre Diffusion. **L'Épopée** est disponible chez Mr J.M Bartolo, 6 place Gilbert Privat, 31100 Toulouse. **Les Trois Couleurs** est disponible chez l'auteur, D. Mané, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon. **Empire IV** est disponible chez Empires Games Inc., P.O. Box 5462, Arlington, TX 76011, USA*



● A tout seigneur, tout honneur, commençons par **Les Aigles** de J.J. Petit. C'est sans conteste la plus jouée dans l'hexagone, sa présentation est très soignée et elle bénéficie d'un bon « soutien logistique » (entre autres, CB propose régulièrement des scénarios). Elle offre la possibilité de pratiquer le jeu d'histoire sans figurines, grâce aux pions fournis dans la boîte, ainsi l'investissement de départ est moindre. Autre avantage, elle est accessible au débutant. Si les compétitions vous intéressent, sachez que nombre d'entre elles utilisent Les Aigles, dont la plus prestigieuse : La Coupe de France Empire. C'est enfin la seule édition bilingue (français-anglais), avis aux lecteurs anglophones de Casus.

● **L'Epopée** est un travail collégial du club des Chevaliers de St-Gilles (Toulouse). C'est une règle solide qui possède de nombreux points communs avec les Aigles, mais destinée aux joueurs confirmés.

● **Les Trois Couleurs** est l'œuvre de Diégo Mané (Lyon), grand érudit de l'époque napoléonienne. Les règles s'en ressentent : le réalisme historique est très satisfaisant, par contre les débutants ne sont pas guidés, comme dans les précédentes et il n'existe aucun tournoi pour la promouvoir.

● La **Newbury Fast Play** a pour elle un prix défiant toute concurrence (35 F !), c'est aussi le règle de la Coupe d'Europe. Elle est jouée entre autres aux Grandes Compagnies de l'Est Parisien, l'un des clubs les plus dynamiques de France. Inconvénient, elle est en anglais (mais elle est si courte...).

● **Empire IV** est un cas à part : elle n'est absolument pas prévue pour la compétition (il n'y a même pas de budget à la figurine), néanmoins, c'est la plus jouée de part le monde. Tous les efforts des auteurs se sont portés sur la simulation des batailles napoléoniennes (importance du commandement, possibilité de mouvements stratégiques, de grandes batteries, etc.). En fait le niveau de jeu est celui du corps d'armée, alors que les autres règles placent plutôt le joueur dans la peau d'un général de division (ou de brigade) que dans celle d'un maréchal. Les mécanismes sont étudiés pour que le joueur puisse gérer facilement un nombre important de figurines. De toutes les règles, l'échelle de réduction des troupes est la plus importante : une figurine équivaut à soixante hommes. Je décerne à Empire IV le titre de règle la plus « historique » : elle comblera tous les courageux... que l'anglais n'arrête pas !

Votre choix est fait ? Bien, mais n'oubliez pas que le plus important est de jouer, jouer avec n'importe quelle règle mais jouer et pour jouer il faut des figurines, une armée, alors sautez sur vos pinceaux...

Jean-Philippe Imbach

TOUS LES JEUX TOUS LES JOURS

(SAUF LE DIMANCHE, IL FAUT BIEN QU'ON TESTE LES NOUVEAUTÉS !!!)

JEUX DESCARTES

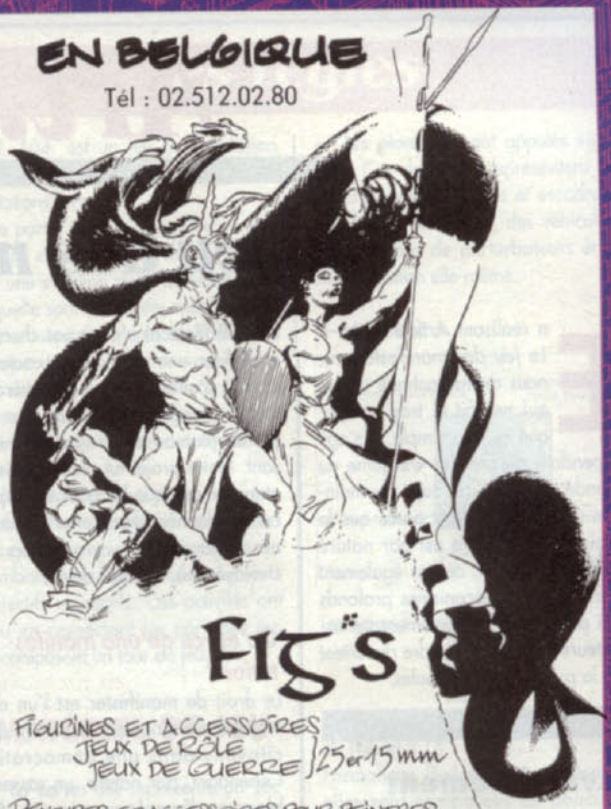
40 rue des Ecoles
75005 PARIS

15 rue Montalivet
75008 PARIS

promotions permanentes
importations, figurines, jeux de société...
et maintenant: vente par correspondance
renseignements au:

43 26 79 83 — 42 65 28 53

EN BELGIQUE
Tél : 02.512.02.80



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
96, RUE DU MARCHÉ AU CHARBON
BRUXELLES 1000
LUNDI-VENDREDI : 12H00-19H00 / SAMEDI : 10H00-19H00

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

LA BOUTIQUE

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

L'UNIQUE

L'ECLECTIQUE

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

GALERIE ST HILAIRE
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE
ST HILAIRE

TEL. : 42.83.52.23

RER
LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin
(C'EST PRATIQUE)

Art. 104

le jeu des manifestations

En réalisant *Article 104 — Le jeu des manifestations*, nous avons souhaité un jeu qui ne soit ni trop compliqué ni trop simple. Il s'agit cependant du premier wargame au monde sur le délicat sujet du maintien de l'ordre. Délicat parce que le maintien de l'ordre est par nature difficile à simuler, délicat également parce que les mécanismes profonds qui poussent à l'affrontement perturbateurs et forces de l'ordre ressortent de la psychologie des foules.

Avertissement

Le jeu en encart que nous vous proposons aborde un thème particulièrement original et... sensible! Car, s'il convient de rappeler avec insistance que le maintien de l'ordre n'est pas une opération militaire, force est bien de constater que les notions de stratégie et de tactique y sont terriblement présentes, et ce de façon parfois beaucoup plus subtile que dans la guerre. L'approche des auteurs est celle de professionnels (l'un d'eux est d'ailleurs membre des forces de l'ordre et a préféré garder l'anonymat), ce qui est une garantie du sérieux de cette simulation mais nécessite tout de même une mise au point. En effet, un tel point de vue reste toujours fortement subjectif et l'article de présentation qui suit, indispensable (et très bien fait!) pour saisir la problématique de telles opérations, ne reflète toutefois que le point de vue d'une des «parties». Les auteurs tiennent donc à assumer la responsabilité de leurs propos.

Laurent Henninger

Mai 68 (Rexton) n'avait pas cherché à réaliser une simulation exacte. Il n'avait d'ailleurs même pas cherché à être un wargame, tout au plus un jeu de plateau divertissant et amusant. Notre projet fut plus ambitieux et je souhaite que les quelques explications données dans cet article donneront envie aux wargameurs de s'essayer aux combats de rue.

Qu'est-ce qu'une manifestation?

Le droit de manifester est l'un des moyens d'expression essentiels des citoyens dans une démocratie. Cependant, par nature, un rassemblement d'ampleur présente des risques pour la sécurité des personnes et des biens. C'est pourquoi en France, les manifestations sur la voie publique ne peuvent avoir lieu sans autorisation administrative préalable. Cette obligation ne restreint pas la liberté de manifester, puisque sur les quatre cents manifestations recensées à Paris en 1986, treize seulement ont été interdites.

Une manifestation est tout d'abord un échange. Les organisateurs rencontrent les responsables du maintien de l'ordre et arrêtent l'itinéraire qui sera emprunté par les manifestants. Car, contrairement à ce que pensent beaucoup de gens, la Police comme les organisateurs tient à ce que tout se passe bien. Les manifestants sont généralement des personnes pacifiques, qui revendiquent telle ou telle chose et qui, par leur démonstration, tiennent à le faire savoir. Il est bien évident que personne n'a intérêt à ce que le mouvement dégénère. L'impact sur l'opinion publique serait du plus mauvais effet et ne servirait sûrement pas les négociations ultérieures avec le pouvoir. La manifestation va donc défiler en cortège sur l'itinéraire prévu, encadrée par un service d'ordre plus ou moins étoffé, dont le rôle essentiel est de prévenir l'infiltration de la manifestation par des éléments perturbateurs.

Dans le jeu, forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais occuper une même base car dans la réalité, d'une volonté réciproque, ni policiers ni manifestants ne veulent s'affronter. De cette façon, le lecteur comprendra aisément que pour faire dévier la manifestation vers leurs objectifs, les perturbateurs devront déblayer eux-mêmes le terrain. Donc, dans notre optique, les manifestants suivent le mouvement imprimé par les perturbateurs qui ne s'impliquent jamais dans l'affrontement lui-même. Mais qui sont les perturbateurs et quels sont leurs buts?

Les perturbateurs: techniciens du désordre

Certaines personnes souhaitent faire dégénérer les manifestations. Pas toutes, mais les plus mobilisatrices attirent particulièrement leur attention. On peut distinguer deux types de perturbateurs. Il y a tout d'abord les casseurs: leur but est de se livrer aux violences gratuites, à la destruction et au pillage. Naturellement, si une manifestation dégénère, leur entreprise est plus facile au milieu du désordre. Il y a ensuite les perturbateurs «politisés»: équipés et entraînés dans ce but, ils poursuivent des objectifs nettement politiques et cherchent la déstabilisation. Soit qu'ils agissent pour s'élever contre les valeurs de notre société, soit qu'ils constituent les bras armés de mouvements souterrains à la solde de nations hostiles, soit encore qu'ils représentent une faction «dure» au sein de la manifestation, et déterminée à la faire déborder de ses objectifs initiaux; leurs opérations sont toujours lourdes de conséquences. Au milieu du tumulte, les manifestants font souvent les frais de leurs actions.

Ainsi, dans le jeu, les perturbateurs peuvent se joindre à la manifestation. Leur technique la plus efficace consiste à provoquer les forces de l'ordre et, en cas de charge de celles-ci, à se réfugier dans les rangs des manifestants qui se retrouvent pris à partie. Pendant ce temps, les perturbateurs disparaissent. Toutefois, leur mouvement d'infiltration n'est pas toujours facile. En effet, toute manifestation dispose d'un service d'ordre plus ou moins efficace. Les perturbateurs doivent d'abord le neutraliser avant de prendre le contrôle de la manifestation. Ce qui finit toujours par arriver si les forces de l'ordre ne neutralisent pas les perturbateurs avant leur insertion dans la manifestation. C'est pourquoi nous avons mis au point une table de prise de contrôle de la manifestation.

Les unités

Dans *Article 104* apparaissent des unités que nombre d'entre vous peuvent voir tous les jours dans les rues de Paris sans pour autant les reconnaître. Les unités de Police comprennent environ quatre-vingt hommes. Les escadrons de la Gendarmerie mobile sont une force militaire spécialisée(1), entre autres, dans le maintien de l'ordre en rase campagne. Mais on les utilise couramment à Paris. Ce sont les plus lents (comme leur nom ne l'indique pas) mais de loin les plus solides. Pour conserver un peu de suspens au jeu, nous n'avons pas donné aux Gendarmes leur puissance réelle. Si nous l'avions fait, aucun objectif gardé par eux n'aurait jamais pu être atteint par les manifestants. Les Compagnies Républicaines de Sécurité, les fameuses CRS, sont des unités de la Police nationale, spécialisées dans le maintien de l'ordre, réalisant une bonne moyenne entre mobilité et puissance. Elles sont plus rapides que les Gendarmes mais un peu moins solides. Toutefois, la véritable «force de frappe» en matière de maintien de l'ordre ce sont les Compagnies de district de la préfecture de Police. Elles sont si redoutables dans l'offensive qu'on les surnomme «compagnies panzer». Extrêmement mobiles, très puissantes dans l'attaque, elles sont par contre très faibles en défense. Qu'une Compagnie de district charge et personne ne résiste, mais qu'elle soit confrontée à un retour en force et elle se fait tailler en pièces. C'est pourquoi elles sont souvent utilisées en tandem avec des CRS ou des GM. D'autres unités spécialisées apparaissent dans le jeu, comme les tracteurs anti-barricades, qui sont en fait des camions 4x4 équipés d'une lame dozer capable de disloquer une barricade, ou les fameux canons à eau, cousins des engins de lutte anti-incendie des aéroports, mais protégés contre les projectiles légers et qui de toutes façons, doivent toujours être encadrés par des unités à pied. Le peloton voltigeurs-motocyclistes enfin est composé de binômes conducteur/moniteur de combat. Tous ces motocyclistes sont très spor-

notre jeu en encart

tifs et forment cette unité de choc dont l'emploi ne se justifie qu'en cas de crise grave.

Notes à propos des règles

• Le mouvement a été décomposé en trois périodes. Les joueurs doivent donc apprendre à gérer les décalages existant entre les capacités de mouvement des unités n'intervenant pas toutes au même moment. Cette décomposition permet de bien simuler les différences de mobilité entre les unités, la valeur d'un tour de jeu correspondant à une quinzaine minutes de temps réel.

• Le combat n'en est pas vraiment un. Le maintien de l'ordre n'est pas une opération militaire. Ainsi le résultat «éliminé» signifie en fait la dissolution spontanée d'une unité dont les différents éléments se regrouperont en arrière et ne seront plus utilisés. Car le maintien de l'ordre demande des efforts physiques considérables. C'est la fatigue plus que toute autre chose qui neutralise les capacités d'une unité. Nous avons donc basé l'élimination des unités sur une accumulation de points de fatigue. Passé un certain seuil, l'unité est si épuisée qu'elle ne peut plus être considérée comme opérationnelle.

• Le système des points de commandement représente en réalité l'aptitude des postes de commandement à gérer leurs forces. A l'origine, nous avions mis au point un système tenant compte des secteurs géographiques dépendant de tel ou tel PC, chacun d'eux ayant des aptitudes diverses à gérer les unités. Outre le fait que ce système était plus compliqué, il n'apportait rien de vraiment mieux à celui que nous avons finalement retenu. Notre but était de restreindre la liberté d'action des forces de l'ordre, soumises à des procédures radio rigides. Le système global des points est plus simple et y répond parfaitement.

• Comme nous l'avons dit, le but des perturbateurs est de prendre le contrôle de la manifestation pour la faire sortir de l'itinéraire prévu et de l'amener sur des objectifs considérés comme sensibles. La prise de contrôle est réalisée quand la majorité des éléments composant la manifestation est contrôlée par les perturbateurs.

Au départ nous avions également prévu des pions «service d'ordre». Mais leur manipulation était assez compliquée et peu intéressante. En fait, une table de prise de contrôle répondait au même but (une prise de contrôle non automatique et la nécessité d'agir vite pour la réaliser) et d'emploi plus simple.

Ce que nous avons en réserve

Le maintien de l'ordre repose, plus que toute autre opération, sur le brouillard de la guerre (fog of war). Nous nous somme longtemps demandé si, pour un jeu de cette nature, nous ne devions pas proposer un système de jeu en aveugle. Finalement, nous avons abandonné l'idée, jugeant le jeu suffisamment déroutant. Mais si toutefois l'option vous intéresse, elle pourrait paraître dans un prochain Casus (à condition de nous le faire savoir); elle prendrait en compte la surprise, l'observation et la visibilité, les véhicules utilisés pour la reconnaissance et les différentes conditions des prises de contact.

En outre, nous avons limité le champ du jeu aux arrondissements les plus prisés par les manifestations. Mais si vous manifestiez à votre tour un enthousiasme débordant pour *Article 104*, nous pourrions peut-être envisager des extensions.

En fait, la réalisation de ce jeu fut une gageure. D'abord il était difficile de simuler les clivages entre manifestants et perturbateurs. Ensuite, le wargame que nous espérions ne pouvait pas faire appel à des notions classiques du genre «élimination». Enfin, nous n'avons même pas pu utiliser la traditionnelle grille hexagonale, la topographie des rues de Paris ne s'y prêtant vraiment pas. Somme toute, si le système fonctionne, nous serions curieux de connaître vos opinions sur sa réalisation. Après tout, c'est une première mondiale...

André Guérin

1) En effet, rappelons que la Gendarmerie dépend du ministère de la Défense, c'est-à-dire des Armées, alors que la Police dépend du ministère de l'Intérieur.

les règles

Art. 104 est un jeu de simulation tactique et stratégique sur les manifestations à Paris.

Une partie se joue à partir d'un scénario, chaque scénario étant basé sur une situation réelle ou fictive dans laquelle sont confrontés manifestants, perturbateurs et forces de l'ordre. La composition des forces en présence est donnée ainsi que les conditions dans lesquelles l'engagement aura lieu en tenant compte des conditions de victoire.

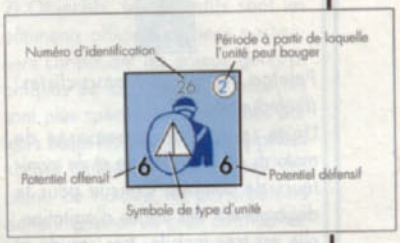
Le jeu est décomposé en tours de jeu. Pendant un tour de jeu les joueurs bougent leurs pions et engagent des combats dans le but d'atteindre leurs objectifs respectifs. Ces activités ont lieu en respectant les périodes qui décomposent un tour de jeu.

MATÉRIEL DE JEU

— **La carte**: elle représente un secteur de Paris comprenant en partie les 6e, 7e, 14e et 15e arrondissements. Des cases circulaires que l'on appellera désormais «bases» sont superposées à la carte. Elles permettent de régler le mouvement, le combat et la position des pions. En abscisses et en ordonnées figurent des lettres et des chiffres. Pour obtenir les coordonnées d'une base, situer approximativement le point d'intersection de deux droites imaginaires que l'on tracerait à partir des lettres et des chiffres, comme si l'ensemble de la carte était quadrillé. De par la nature même du système, ces coordonnées resteront toujours approximatives.

— **Les pions**: ils sont appelés «unités». Ces dernières représentent les différentes compagnies et escadrons des forces de l'ordre, des véhicules, des groupes de perturbateurs et la manifestation elle-même.

— **Les unités:**



Les types d'unités:

Compagnie de District (Préfecture de Police) (CD)

Formations légères par excellence, elles sont composées de policiers entraînés et connaissant bien Paris. Leurs atouts: mobilité et puissance. Leur faiblesse: trop peu nombreuses, leurs hommes ne peuvent résister solidement.

Compagnie Républicaine de Sécurité (CRS)

Unités paramilitaires spécialisées dans le maintien de l'ordre, leur discipline leur donne une bonne résistance en attaque comme en défense. Elles sont plus lourdes et moins mobiles que les CD.

L'article 104, extrait du Code Pénal

Des attroupements

(Ord. n° 60-529 du 4 juin 1960)

Art. 104. Est interdit sur la voie publique ou dans un lieu public:

1° Tout attroupement armé;

2° Tout attroupement non armé qui pourrait troubler la tranquillité publique.

L'attroupement est armé si l'un des individus qui le compose est porteur d'une arme apparente, ou si plusieurs d'entre eux sont porteurs d'armes cachées, ou objets quelconques, apparents ou cachés ayant servi d'armes ou apportées en vue de servir d'armes.

Les représentants de la force publique appelés en vue de dissiper un attroupement ou pour assurer l'exécution de la loi, d'un jugement ou d'un mandat de justice peuvent faire usage de la force si des violences ou voies de fait sont exercées contre eux, ou s'ils ne peuvent défendre autrement le terrain qu'ils occupent ou les postes dont la garde leur est confiée.

Dans les autres cas, l'attroupement sera dissipé par la force après que le préfet ou le sous-préfet, le maire ou l'un de ses adjoints, un commissaire de police ou tout autre officier de police judiciaire porteur des insignes de sa fonction:

1° Aura annoncé sa présence par un signal sonore ou lumineux de nature à avertir efficacement les individus constituant l'attroupement;

2° Aura sommé les personnes participant à l'attroupement de se disperser, à l'aide d'un haut-parleur ou en utilisant un signal sonore ou lumineux de nature également à avertir efficacement les individus constituant l'attroupement;

3° Aura procédé de la même manière à une seconde sommation si la première est restée sans résultat.

La nature des signaux dont il devra être fait usage sera déterminée par décret pris sur le rapport du ministre de la justice, du ministre de l'intérieur et du ministre des armées.

Escadron de Gendarmerie Mobile (EGM)
Les plus solides, les plus lents, les plus lourds. Leur formation militaire les prépare aux situations les plus graves, mais il ne faut pas trop leur demander de bouger.

Peloton Voltigeurs-Motocyclistes (Préfecture de Police)
Unité redoutable, composée de motards de la préfecture et de moniteurs de combat. Conçue pour le dégagement des zones d'agitation, elle est très mobile, très rapide et d'une grande efficacité.

Tracteur Anti-Barricade (Préfecture de Police)
Véhicules opérant sous le couvert de CD ou de CRS, ce sont des engins à roues équipés de lames dozer capables de déblayer la chaussée.

Véhicules de transport

Canon à eau (Préfecture de Police)
Les canons à eau peuvent être chargés à l'eau simple ou additionnée de gaz lacrymogène. Ils opèrent sous la protection des CD ou CRS.

Manifestation

Manifestation contrôlée

Perturbateurs (Forts)

Perturbateurs (Moyens)

Perturbateurs (Faibles)

— **Les marqueurs**: ils servent à désigner l'état de certaines unités au cours de la partie. Ils peuvent être utilisés indistinctement par l'un ou l'autre joueur. Certains sont utilisés à titre d'aide-mémoire. D'autres portent des informations particulières (barricades).

Objectif

Parcours

Point de dispersion

Barricade

Point de fatigue

Unité au repos

Unités adverses engagées

Unités désorganisée

— **Table de résolution**: ce jeu utilise différentes tables qui font partie du système de jeu. L'utilisation de ces aides de jeu est expliquée dans les sections correspondantes des règles. La Table de Résolution des Combats (T.R.C.) ainsi que toutes les autres tables de résolution, nécessitent l'emploi d'un dé à 6 faces.

Glossaire
Capacité de mouvement: nombre de périodes pendant lesquelles une unité peut bouger.
Potentiel offensif: évaluation de la capacité offensive de l'unité.
Potentiel défensif: évaluation de la capacité défensive de l'unité.
Initiative: opération ayant lieu au début de chaque période d'un tour de jeu et permettant de désigner celui des joueurs qui devra jouer en premier.
Points de commandement: évaluation de la capacité des postes de commandement à actionner leurs unités. Ils sont donnés pour chaque scénario.

RÈGLES DU JEU

1.0 — Séquence de jeu

Chaque partie se joue en un nombre de tours de jeu spécifié par le scénario. Chaque tour de jeu est décomposé en une pré-période et trois périodes. Chacune de ces décompositions du tour de jeu est elle-même subdivisée en phases. La séquence de jeu doit être scrupuleusement suivie par les joueurs et dans l'ordre immuable énoncé ci-dessous:

Pré-période
1) Réduction des points de fatigue des unités au repos de un degré.
2) Détermination et réalisation du mouvement de la manifestation.
3) Décision de mouvement par le métro.
4) Décision de création de barricades.
5) Décision de mise au repos d'unités.

1ère période
1) Détermination de l'initiative.
2) Mouvement des perturbateurs.
3) Distribution des points de commandement pour les forces de l'ordre.
4) Mouvement des forces de l'ordre.
5) Déclaration et résolution des combats.
6) Résultats des combats.

2e période
Idem que pour la 1ère Période.

3e période
Idem que pour la 1ère Période.

Fin du tour
Enlever les marqueurs «désorganisation» qui ont été posés durant le tour si les unités concernées ne sont pas engagées.

2.0 — Mouvement

2.1 — Les unités se déplacent de base à base voisine connectées entre elles par des voies de communication (avenues, boulevards, rues, etc.). La longueur, la largeur et la forme de ces voies n'a pas d'importance.
2.2 — Le type d'unité autorisé à bouger à un moment donné est déterminé par la période en cours. Cette période est rappelée sur le pion. Une unité portant un ¿ peut bouger au cours des 3 périodes. Une unité portant un ¡ peut bouger pendant les 2e et 3e périodes. Une unité portant un ¬ peut bouger pendant la 3e période.
2.3 — Au cours d'une période, une unité non transportée ne peut entrer que dans une seule base (exception: la manifestation, v. 2.7.1). Mais une unité, en fonction de son type, peut avoir la possibilité de se déplacer au cours de plusieurs périodes.
2.4 — Les unités peuvent être déplacées une par une ou par pile.
2.5 — En dehors de tout mouvement, les unités peuvent se trouver ailleurs que sur une base.
2.6 — Une unité ne peut entrer dans une base occupée par l'adversaire. Forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais se trouver dans une même base. Les perturbateurs peuvent se trouver avec la manifestation dans une même base.
2.7 — La manifestation avance en fonction d'un jet de dé réalisé sur la Table de Mouvement de la Manifestation (T.M.M.).
2.7.1 — La manifestation peut avancer, selon les scores, d'une, deux ou trois bases d'un coup.
2.7.2 — Pour déterminer le mouvement de la manifestation, lancer un dé à 6 faces et lire le résultat sur la T.M.M.
2.7.3 — La manifestation commence un scénario en une seule pile, et progresse ensuite en file.
2.7.4 — Les pions arrivant au point de dispersion sont retirés du jeu et comptent dans les points de victoire.
2.8 — Les unités des forces de l'ordre peuvent se faire transporter d'un endroit à un autre par des véhicules. Ces derniers peuvent se déplacer de 3 bases au maximum par période.
2.8.1 — Lorsqu'une unité des forces de l'ordre doit être transportée, il suffit de placer dessus un pion «véhicules de transport».
2.8.2 — Pendant le transport, l'unité transportée subit tous les résultats des combats dans lesquels son transporteur peut être impliqué.
2.8.3 — L'unité transportée est réputée faire corps avec son transporteur. Les deux pions sont déplacés ensemble.
2.8.4 — Embarquer ou débarquer une unité coûte un point de commandement.
2.8.5 — Une unité de transport ne peut transporter qu'une seule unité à la fois. L'embarquement et le débarquement doivent avoir lieu dans la même base.
2.9 — Les perturbateurs peuvent utiliser le métro pour se déplacer, à condition d'entrer et de sortir du métro par des stations situées dans des bases où ne stationnent pas des forces de l'ordre. Ce type de mouvement consomme un tour de jeu.
2.9.1 — Pour pouvoir utiliser le métro, le joueur «perturbateur» doit, pendant la pré-période/phase de décision de mouvement par le métro, annoncer son intention et désigner les unités prévues à cet effet.
2.9.2 — Les unités désignées pour prendre le métro doivent, à l'instant de cette désignation, se trouver déjà dans une base pourvue d'une station.
2.9.3 — Dès que la désignation a été faite, les unités sont retirées de la carte et mises de côté. Au tour suivant, lors de la 1ère période/phase de mouvement des perturbateurs, celles-ci seront replacées dans une base contenant une station de métro, au choix du joueur.
2.9.4 — Les unités débouchant en surface après un mouvement par le métro, ne peuvent plus bouger pendant le reste du tour.

3.0 — Empilement

3.1 — Chaque unité de combat (CRS, EGM, CD et perturbateurs) compte pour l'empilement. Les autres unités ne comptent pas.
3.2 — La limite d'empilement dans une base est d'une unité, sauf dans les bases où est inscrit un chiffre plus élevé. Cette limite doit être respectée à tout instant du jeu.
3.3 — Seuls les perturbateurs peuvent rester empilés dans la même base que la manifestation. Les limites d'empilement ne comptent alors que pour eux.
3.4 — Forces de l'ordre et manifestation ne peuvent jamais être empilées ensemble.
3.5 — Si une unité, par suite d'un

mouvement quelconque, n'a pas d'autre choix que d'entrer dans une base en violant la limite d'empilement, elle est éliminée.

4.0 — Combat

4.1 — Le combat ne peut avoir lieu qu'entre unités adverses adjacentes à la même base.
4.2 — Pour établir les résultats d'un combat, il faut faire la somme des potentiels offensifs des unités attaquantes et la diviser par la somme des potentiels défensifs des unités occupant la base attaquée. Le résultat de cette division est le rapport de forces pour ce combat. Les décimales seront toujours arrondies en faveur du défenseur. Puis, lancer un dé, appliquer les modificateurs prévus selon la situation, et lire le résultat du score net sur la Table de Résolution des Combats (T.R.C.).
4.3 — La T.R.C. contient toutes les informations nécessaires à la résolution des combats. La liste des modificateurs y figure également.
4.4 — Chaque unité peut accumuler de un à trois points de fatigue par suite des combats. Lorsque le total des points de fatigue supporté par une unité est supérieur ou égal à quatre, celle-ci est éliminée.
4.5 — Les effets de la fatigue sur les combats sont mentionnés sur la T.R.C.
4.6 — En cas d'engagement entre un groupe d'unités n'étant pas toutes fatiguées et un adversaire quelconque, le modificateur de score pour «fatigue» s'appliquera en fonction des deux cas suivants:
— Si le nombre d'unités fatiguées est supérieur ou égal au nombre d'unités non fatiguées, on considérera l'ensemble comme fatigué.
— Si le nombre d'unités fatiguées est inférieur au nombre d'unités non fatiguées, on considérera l'ensemble comme non fatigué.
4.7 — Si lors d'un combat, un recul est demandé, deux cas pourront se présenter:
— Le joueur accepte le recul et en subit les conséquences.
— Le joueur refuse de reculer. Dans ce cas, l'unité encaisse un point de fatigue supplémentaire.
4.8 — Tout résultat s'applique à chacune des unités présentes sur la base.
4.9 — Si à la suite d'un combat aucune unité n'est obligée de reculer, les unités des deux adversaires seront considérées comme réciproquement engagées. Un marqueur «engagé» sera alors placé sur chacune des voies connectant les bases où se trouvent des pions ayant participé à ce combat.
4.9.1 — Une unité engagée ne peut plus bouger.
4.9.2 — Un marqueur «engagé» ne peut être retiré qu'à la suite d'un résultat de combat «recul» ou «éliminé».
4.9.3 — Tant que des unités adverses sont engagées, elles doivent se combattre chaque fois que c'est possible, jusqu'au désengagement.
4.9.4 — Des unités engagées ne peuvent attaquer que l'adversaire avec lequel elles sont engagées.
4.10 — Une unité désorganisée ne peut ni bouger ni attaquer. Elle se défend normalement mais subit une pénalité (v. T.R.C.).
4.11 — Une unité désorganisée qui subit un nouveau résultat «désorganisé» encaisse un point de fatigue supplémentaire, en plus du résultat indiqué par la T.R.C.
4.12 — Un canon à eau empilé avec des forces de l'ordre leur confère un bonus d'une colonne à droite en attaque et d'une colonne à gauche en défense. Il est permis d'empiler plusieurs canons à eau pour cumuler les bonus.

5.0 — Initiative

5.1 — L'initiative est déterminée par un jet de dé. Le joueur obtenant le score le plus élevé a l'initiative pour la période en cours.
5.2 — Le score du dé des forces de l'ordre sera affecté par des modificateurs indiqués dans chaque scénario.
5.3 — Le joueur qui a l'initiative doit jouer le premier.

6.0 — Commandement

6.1 — Pour pouvoir exécuter un ordre, un point de commandement est déduit du total des points de commandement attribué au joueur Forces de l'ordre au début de chaque tour de jeu.
6.2 — Avant qu'une unité n'exécute une action, soustraire un point du total des points de commandement attribué. S'il ne reste plus de points de commandement à dépenser, aucune action ne peut être exécutée.
6.3 — Les points de commandement sont attribués au début de chaque scénario et sont renouvelés à chaque tour.
6.4 — Chacune des opérations suivantes consomme un point de commandement: bouger une unité non transportée, l'embarquer, la débarquer, bouger toute unité de véhicules. Exception: le déplacement des unités de transport est gratuit.

7.0 — Contrôle de la manifestation

7.1 — Le service d'ordre de la manifestation est fictivement représenté. Chaque pion de manifestation a un potentiel de résistance aux tentatives de prise de contrôle par les perturbateurs. Ce potentiel représente le service d'ordre.
7.2 — Pour prendre le contrôle de la manifestation, le Perturbateur doit suivre la procédure suivante:
1) Déterminer la catégorie des perturbateurs participant à la tentative de prise de contrôle.
2) Lancer un dé par pion «perturbateurs» participant à l'opération.
3) Appliquer les modificateurs de score adéquats.
4) Lire le résultat sur la Table de Prise de Contrôle.
7.3 — La manifestation est considérée comme dirigée par les perturbateurs quand la majorité des pions qui la composent sont contrôlés. Dès qu'un pion de manifestation est contrôlé, il est remplacé par un pion «manifestation contrôlée».
7.4 — Tant que la manifestation n'est pas contrôlée, elle doit être déplacée selon l'itinéraire désigné par le scénario. Dès que les perturbateurs en prennent le contrôle, ils peuvent la conduire où ils veulent.
7.5 — Même contrôlée, la manifestation ne peut jamais entrer dans une base occupée par des forces de l'ordre. Le contraire est également vrai.
7.6 — Tant que la manifestation n'est pas contrôlée, ses éléments doivent être déplacés l'un derrière l'autre, base après base et sans qu'il ne puisse jamais se trouver une base inoccupée entre deux éléments de manifestation. Dès que la manifestation est contrôlée, le Perturbateur peut la scinder en autant de parties qu'il y a de pions «manifestants».
7.7 — Dispersion: au fur et à mesure de leur arrivée sur le point de dispersion (si la manifestation n'est pas contrôlée), les éléments de la manifestation sont retirés du jeu.

8.0 — Les barricades

8.1 — Une unité de perturbateurs peut construire une barricade dans la base où elle se trouve, à condition de ne rien faire d'autre pendant un tour de jeu.
8.2 — L'unité ne peut rien construire si son intention n'a pas été déclarée pendant la phase correspondante de la pré-période.
8.3 — Aucun véhicule ne peut traverser ou stationner sur une base où se trouve une barricade, à l'exception des T.A.B.
8.4 — Un T.A.B. qui entre dans une base où se trouve une barricade la détruit immédiatement.
8.5 — Les barricades ne gênent pas les mouvements des unités non transportées.
8.6 — Les barricades agissent comme bonus aux défenseurs, qu'ils soient perturbateurs ou forces de l'ordre.

SCÉNARIOS

Chaque scénario permet de jouer une partie selon des modalités précises, différentes des autres scénarios. Un scénario se présente sous la forme d'une suite normalisée d'informations auxquelles les joueurs doivent se conformer.

Chaque scénario comprend six rubriques, à savoir:
1) Itinéraire : c'est celui que doit suivre la manifestation tant qu'elle n'est pas contrôlée. L'itinéraire est jalonné des carrefours désignés nominativement et par références numériques. Les joueurs placent des marqueurs «parcours» et «point de dispersion» sur les bases correspondantes.
2) Objectifs: les objectifs sont les bâtiments officiels ou lieux particuliers constituant les enjeux géographiques de la partie. Ces objectifs sont plus spécialement désignés par leurs bases les plus proches appelées «bases critiques». Pour gagner des points de victoire, les perturbateurs doivent amener un pion de manifestation sur les bases critiques à un moment quelconque de la partie (que ce pion soit maintenu ou non sur l'objectif n'a pas d'importance).
3) Forces en présence: sont indiqués le nombre de pions composant la manifestation, le nombre et la catégorie des unités de perturbateurs et de forces de l'ordre participant à la partie. Les unités de perturbateurs sont indiquées comme suit, par exemple: 3 x A signifie 3 unités faibles. Les unités des forces de l'ordre sont indiquées comme suit, par exemple: 2 x J signifie 2 Compagnies Républicaines de Sécurité. En outre, pour les forces de l'ordre seulement, apparaissent deux mentions supplémentaires: le nombre des points de commandement (v .6.0) et les modificateurs de score d'initiative (v .5.0).
4) Mise en place: sous ce titre sont éliminées les zones à l'intérieur desquelles les unités peuvent être installées. Il s'agit parfois de restrictions à une installation sur toute la carte. Les forces de l'ordre s'installent toujours en premier. Si des renforts doivent entrer en cours de partie, leur entrée s'effectue comme un déplacement ordinaire.
5) Conditions de victoire: c'est la liste des points de victoire attribués à l'un ou l'autre joueur pour chaque objectif atteint ou chaque condition réalisée. Les points de victoire sont additionnés en fin de partie et le total le plus élevé signifie la victoire.
6) Durée de jeu: sous ce titre est indiqué le nombre des tours de jeu constituant la partie. Celle-ci s'achève dès que le nombre de tours prévu est écoulé ou dès que la tête de manifestation atteint le point de dispersion.

scénario n° 1 (Initiation)

Escarmouches sur le Raspail

Tous les syndicats d'agriculteurs ont appelé à une grande manifestation nationale à Paris, contre la politique agricole européenne. Les principaux

syndicats, qui participent à des négociations sur ce thème avec le gouvernement, ne souhaitent pas l'affrontement. En revanche, un syndicat minoritaire — qui n'est pas partie prenante de ces négociations — veut utiliser ce rassemblement comme tribune pour faire connaître sa «ligne dure». Il fait très beau ce jour-là; tout le monde a eu très soif...

1) Itinéraire: le boulevard Raspail entre Raspail/Montparnasse (S22, base de départ) et le carrefour Chappe (F13, point de dispersion).
2) Objectifs:
L'hôtel Matignon. Bases critiques: Vaneau/Varenne (I10) et Bac/Varenne (I12).
3) Forces en présence:
— Manifestation: 3 pions.
— Perturbateurs

1x 1x 3x

— Forces de l'ordre

1x 2x 1x

Points de commandement: 3.
Modificateurs d'initiative: du 1er au 8e tour: -2; du 9e au 12e tour: +1; du 13e à la fin: +2.
4) Mise en place:
— Perturbateurs: n'importe où à au moins 2 bases de S22.
— Forces de l'ordre: n'importe où.
5) Conditions de victoire:
• Perturbateurs:
— Par unité de police éliminée: 3 points.
— Par objectif occupé: 6 points.
• Forces de l'ordre:
— Par unité de perturbateurs forts ou moyens éliminée: 2 points.
— Par unité de perturbateurs faibles éliminée: 1 point.
— Par objectif non occupé par les manifestants: 5 points.
6) Durée de jeu: 14 tours.

scénario n° 2
Les cocktails pleuvent sur le ministère

Mille neuf cent quatre-vingt trois, les étudiants en médecine manifestent contre le projet de loi d'Alain Savary, ministre de l'Education Nationale. Des organisations étudiantes «de droite» veulent profiter de l'aubaine pour faire leur petit Mai 68 à l'envers....

1) Itinéraire: Place Edmond Rostand (J27, base de départ) — Bd St Michel/Bd St Germain (E27) — Place Henri Mondor (F21) — Place J. Copeau (F19) — Carrefour Chappe (F13) — Bd St Germain/Quai Anatole France (B7) — Pont de la Concorde/Palais Bourbon (B6, point de dispersion).
2) Objectifs:
— Ministère de l'Education Nationale. Bases critiques: Bellechasse/Grenelle (G10) et Bellechasse/Las Cases (E10)
— Hôtel Matignon. Bases critiques: Vaneau/Varenne (I10) et Bac/Varenne (I12).
3) Forces en présence:
— Manifestation: 7 pions.
— Perturbateurs

2x 3x 8x

— Forces de l'ordre

2x 1x 1x

1x 1x

Points de commandement: 8.
Modificateurs d'initiative: du 1er au 10e tour: -1; du 11e au 14e tour: 0; du 15e au 18e tour: +1; du 19e à la fin: +2.
4) Mise en place:
— Perturbateurs: 8 unités au choix du joueur entrent par le métro à partir du 4e tour et selon le contingentement de son choix sous réserve qu'au moins une unité entre en jeu à chaque tour. Le reste s'installe n'importe où à au moins 4 bases de J27.
— Forces de l'ordre: n'importe où.
5) Conditions de victoire:
• Perturbateurs:
— Par unité de police éliminée: 8 points.
— Par objectif occupé: 16 points.
• Forces de l'ordre:
— Par unité de perturbateurs forts éliminée: 4 points.
— Par unité de perturbateurs moyens ou faibles éliminée: 2 points.
— Par objectif non occupé par les manifestants: 4 points.
6) Durée de jeu: 22 tours.

scénario n° 3
Une petite manif tranquille

Plusieurs organisations écologistes et pacifistes ont appelé à manifester contre l'implantation des missiles nucléaires américains en Europe. La majorité des manifestants sont de paisibles «babas», mais de nombreux éléments d'ultra-gauche sympathisants d'Action Directe ont réussi à s'infiltrer.

1) Itinéraire: Place St Germain des Prés (F19, base de départ) — Rennes/Raspail (N18) — Place du 18 juin 1940 (R11) — Place André Tardieu (N7) — Place Vauban (L4, point de dispersion).
2) Objectif:
— Hôtel Matignon. Base critique: Vaneau/Varenne (I10)
— Sénat. Base critique: Vaugirard/Tournon (I24).
3) Forces en présence:
— Manifestation: 5 pions.
— Perturbateurs
— Forces de l'ordre:

2x 3x 8x

2x 1x 1x

Points de commandement: 2.
Modificateurs d'initiative: du 1er au 12e tour: +1; du 13e au 15e tour: +2; du 16e à fin: +3. Les forces de l'ordre peuvent, à partir du 4e tour, disposer d'un EGM et de 2 CD supplémentaires entrant chacun pendant un tour et par un bord de carte différent. Les forces de l'ordre disposent de 2 points de commandement supplémentaires si au moins 2 unités de renfort entrent en jeu.
4) Mise en place:
— Perturbateurs: entrent en jeu par le métro à partir du 2e tour.
— Forces de l'ordre: n'importe où.
5) Conditions de victoire:
• Perturbateurs:
— Si la manifestation occupe I24: 10 points.
— Si la manifestation occupe I10: 6 points.
— Par unité de police éliminée: 4 points.
— Par unité de police de renfort entrant en jeu: 1 point.
• Forces de l'ordre:
— Si l'objectif I24 est inoccupé par les manifestants: 5 points
— Si l'objectif I10 est inoccupé par les manifestants: 3 points.
— Par unité de perturbateurs forts ou moyens éliminée: 3 points.
— Par unité de perturbateurs faibles éliminée: 2 points.
6) Durée de jeu: 19 tours.

scénario n° 4
Un certain mois de décembre

Décembre 1986! Les étudiants manifestent contre le projet de loi Devaquet. Ils sont divisés quant aux objectifs de leur manifestation. Certains sont partisans de la négociation, d'autres veulent en découdre et forcer le passage jusqu'au Ministère et à l'Assemblée Nationale.

1) Itinéraire: Place St Michel (C26, base de départ) — Place Edmond Rostand (J27) — Observatoire /Montparnasse sur sa longueur — Invalides/Grenelle (G5) — Place des Invalides (G3, point de dispersion).
2) Objectifs: sortir tous les éléments de la manifestation par l'un des ponts ou par le bord ouest. Les pions sortis de la carte ne peuvent plus y revenir.
3) Forces en présence:
Toutes les unités participent au scénario. Les forces de l'ordre disposent de 15 points de commandement. Leurs modificateurs d'initiative sont: du 1er au 10e tour: -3; du 11e au 16e tour: -2; du 17e au 19e tour: -1; du 20e au 24e tour: 0; du 25e au 27e tour: +2; du 28e au 30e tour: +3.
4) Mise en place:
— Perturbateurs: n'importe où à au moins 3 bases de C26 ou de tout objectif. 8 unités doivent arriver par le métro selon les désirs du joueur.
— Forces de l'ordre: n'importe où.
5) Conditions de victoire:
— Perturbateurs: sortir tous les pions de la manifestation.
— Forces de l'ordre: empêcher la victoire des perturbateurs.
6) Durée de jeu: 30 tours.

Nous tenons à remercier nos testeurs Frank Stora et Christophe Paccard.

André Guérin et William Lagache

TABLE DE PRISE DE CONTRÔLE

Dé	Fort	Moyen	Faible
1	C	C	C1
2	C	C1	1
3	C1	1	R1
4	1	R1	R2
5	R1	R2	D1
6	R2	D1	DS

C = Prise de contrôle de la manifestation
R = Recule
D = Désorganisé
DS = Disloqué
1, 2 = + «n» points de fatigue
Modificateur au dé de +1 par point de fatigue.
Un jet de dé par perturbateur présent dans la manifestation.

TABLE DE MOUVEMENT DE LA MANIFESTATION (T.M.M.)

Dé	Bases
1-2	1
3-4	2
5-6	3

TABLE DE RÉSOLUTION DES COMBATS (T.R.C.)

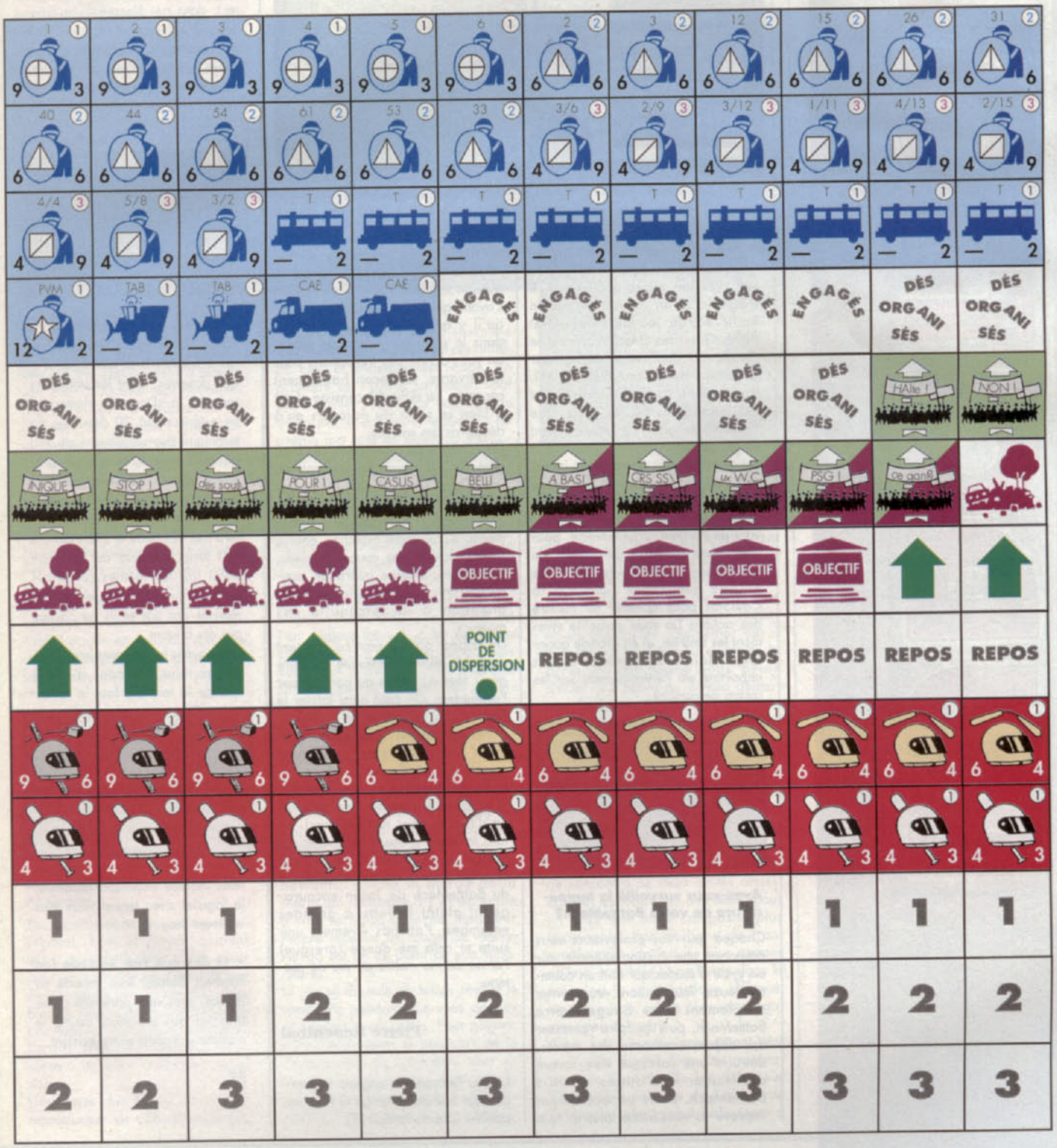
Dé	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1	1/R1	1/R1	2/R1	—/D	—/D2	—/D2	—/DS	—/DS
2	1/—	1/R1	—/R1	—/R2	—/D1	—/D1	—/DS	—/DS
3	2/—	1/—	1/R1	2/R1	—/D	—/D	—/D2	—/DS
4	D/—	2/—	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2	—/D1	—/D2
5	D/—	2/—	1/—	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2	—/D1
6	DS/—	D/—	2/—	1/R1	1/R1	—/R1	1/R2	—/R2

DS = Disloqué D = Désorganisé 1, 2 = + «n» points de fatigue R = Recule

Modificateurs

Attaque d'un adversaire engagé:	-1 au dé
Défenseur avec 1 pt. de fatigue:	-1 au dé
Défenseur avec 2 pt. de fatigue:	-2 au dé
Attaquant avec 1 pt. de fatigue:	+1 au dé
Attaquant avec 2 pt. de fatigue:	+2 au dé
Attaquant avec 3 pt. de fatigue:	Attaque interdite
Défenseur avec 3 pt. de fatigue:	+1 colonne à droite
Canon à eau (favorise la police):	+1 colonne à droite en attaque -1 colonne à gauche en défense
Barricade:	-1 colonne à gauche en défense
Défenseur désorganisé:	+1 colonne à droite
Si une attaque est menée par plus de deux côtés:	+1 colonne à droite

Remarque: les modificateurs sont cumulatifs.



BATTLETECH

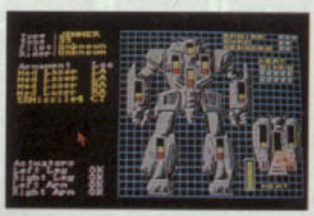
The Crescent Hawk's Inception

Le jeu sur micro

...ou comment déplacer un BattleMech avec une souris.

Je crois que rarement un jeu aura été aussi bien adapté en version micro-ordinateur. Il s'agit ici d'un moyen terme en BattleTech le jeu de combat, et TechnoGuerriers (MechWarriors) le jeu de rôle (tout renseignement sur la gamme dans Casus Belli n° 51). Evidemment, la qualité du résultat est peut-être dû au fait que TechnoGuerriers n'est pas vraiment un jeu de rôle.

Au début du jeu donc, vous incarnez Jason Youngblood, un jeune aspirant MechWarrior. Vous vous promenez dans la citadelle, recevant de l'argent régulièrement, pouvant suivre des cours de combat, de mécanique ou de médecine. Vous pouvez aussi vous rendre à la ComStar pour acheter ou vendre des actions (je vous conseille vivement les DefHes, et en grande quantité). Mais évidemment, le plus important est l'entraînement sur les robots de combat.



Avez-vous surveillé la température de votre BattleMech?

Chaque jour vos professeurs vous préparent une mission spéciale, sur un cycle d'études qui doit en contenir douze. Tout d'abord vous devrez simplement faire bouger votre BattleMech, puis lui faire ramasser des objets, combattre des robots, détruire une carcasse vide, avant d'affronter d'autres vrais BattleMech. Mais un événement imprévu va vous lancer plus tôt que prévu dans le vaste monde. Serez-vous prêt à combattre pour la Maison Steiner?

L'avantage de ce jeu d'aventure est qu'il y a peu de choix possibles dans le scénario. A chaque étape, on vous donne des indications pour la suivante, de façon habilement racontée. La difficulté consiste plutôt à bien se sortir du parcours qu'à découvrir des astuces.

Les combats de robots sont très bien gérés et reprennent les éléments du jeu de plateau BattleTech. Les BattleMechs ont des capacités de déplacement, de nombreux armements, ils peuvent marcher, courir, sauter, donner des coups de pieds. Par contre, chaque opération augmente leur chaleur interne alors attention à la surchauffe des moteurs.

Un aspect du jeu particulièrement agréable est la possibilité de faire gérer tout ou partie du combat par l'ordinateur. On peut ainsi laisser le BattleMech se mettre en position, armer ses missiles, puis reprendre la main pour effectuer quelques manœuvres périlleuses.

La fin de l'aventure est bien amenée, le temps de jeu moyen (une quinzaine d'heures pour tout explorer). En fait, la seule chose à reprocher est l'absence de combats de grande envergure entre robots, la faiblesse du BattleMech de Jason encourageant plutôt la fuite à grandes enjambés. J'attends vivement une suite et cela me donne (presque) l'envie de me mettre au jeu de plateau.

Pierre Rosenthal

Un jeu Infocom en anglais importé par Ubi Soft pour Amiga et PC compatibles (pas de version ST).

Nouvelles du soft

• Le joli mois de mai a vu un événement médiatique d'im-portance dans notre capitale. Infogrames a signé un accord avec Gary Gygax pour une collection portant la mention *«Gary Gygax présents..»* (un peu la même formule que les *Gérard de Villiers présente...* dans nos kiosques). Le créateur d'Advanced Dungeons & Dragons apporterait donc sa vigilance et ses avis au contenu des logiciels de cette collection, le tout avec l'aide de François Marcela-Froideval.

Le premier jeu à paraître dans cette collection sera **Drakken**, un jeu d'aventure avec huit donjons et huit dragons, dont les intérieurs seront à la «Dungeon Master» et les extérieurs en 3D dessinées (la technique des simulateurs de vol) évoluant avec le temps. Les programmateurs travaillent dessus depuis deux ans. A voir les photos et à lire le dossier de presse, ce sera très très beau et intéressant. Il faut juste tempérer car on nous avait fait les mêmes annonces pour les produits officiels AD&D réalisés par SSI et ils ne cassent pas des briques.

Nous avons longuement interviewé Gygax, plus à propos d'AD&D que de la micro il faut le reconnaître. En ce qui concerne les produits AD&D informatiques il les a trouvé un peu passés de mode, du «genre Bards' Tales avec pas grand-chose de plus». Nous vous proposerons dans notre prochain numéro l'intégralité de l'interview.

• Dans notre prochaine chronique nous verrons ensemble Populous, le logiciel avec lequel vous êtes vraiment Dieu.

• Et dès que **Fire Brigade** (de Panthers Games) sera importé en France, nous vous parlerons de ce logiciel qui est sans doute le meilleur wargame micro existant.

P.R.

KULT

Un jeu décervelant

Sur une planète assez étrange, humains et protozorqs (genre d'hommes-lézards) cohabitaient jusqu'à ce que le dieu Zork revienne de l'espace. Alors les protozorqs se mirent à tuer tous les humains, à l'exception de quelques jeunes gens destinés à servir Zork par le biais d'épreuves, au sein du Temple. Vous incarnez Raven, dont la petite amie a été enlevée et enfermée dans le temple. Vous êtes un tuner, c'est-à-dire un mutant psy dont le cerveau est relié télépathiquement à un fœtus du «réseau», gigantesque organisme psy.

Tout ceci n'est peut-être pas très clair pour vous, mais les amateurs de SF se délecteront de trouver un univers à la mesure des romans qu'ils aiment. Une influence manifeste (et non signalée dans le jeu) est la série *Les Goulags Mous*, de Jacques Mondoloni (Fleuve Noir Anticipation). Quant aux autres, ils découvriront sans peine cette ambiance qui change du couloir-monstre-trésor. Pourquoi sans peine? Hé bien parce que ce que l'on appelle l'interface (c'est-à-dire la façon de donner des ordres à l'ordinateur et la façon de visualiser les situations) est particulièrement originale et soignée.

Le curseur se transforme en fonction des objets devant lesquels il passe. Il prend la forme d'une flèche pour indiquer les directions possibles, la forme d'un bonhomme quand il est possible de discuter, une forme circulaire pour indiquer un objet ou une zone que l'on peut inspecter ou manipuler.

Toute action fait apparaître un cerveau (le vôtre) sur lequel il y a des bulbes. Chaque bulbe indique une action possible. Bien sûr, on retrouve là une structure de jeu à choix fixes, mais la présentation est telle qu'on l'oublie facilement.

Enfin, une gamme de pouvoirs psis vous est offerte: mouche (se coller au plafond), télékinésie, lecture de pensée, brouillage de l'esprit de l'adversaire, détection des objets cachés, état berserk, se connecter au réseau (c'est-à-dire avoir des conseils du fœtus auquel on est relié télépathiquement).

Le scénario est lui-même bien construit, prenant et intelligent. Il y a surtout plusieurs façons d'arriver au bout de l'histoire, et on est bloqué à très peu d'endroits. Ce qui n'empêche pas, comme pour tous ces jeux, de faire une sauvegarde régulière. Mon seul reproche à l'histoire est une question de gestion du temps qui aurait pu être facilement améliorée.

Bref, Kult m'a enthousiasmé car il ouvre la porte à de nouveaux jeux d'aventure, simples à utiliser, aux

Une prêtresse furieuse! Que faire?

histoires intelligentes et prenantes. Pourtant, ce logiciel m'a laissé sur ma faim, car il m'a fallu à peine huit heures pour l'avoir entièrement exploré, et la scène finale est assez tristounette par rapport au reste des très belles illustrations. Mais peut-être vous-même y passerez plus de temps. C'est tout ce que je vous souhaite.

Pierre Rosenthal

Un jeu Exxos, Ere Informatique pour Atari ST et Amiga. Environ 200 F.

WAR IN MIDDLE EARTH

Le Seigneur des Disquettes

L'éditeur britannique Melbourne House vient d'ajouter son nom à la liste des tentatives (dangereuses!) d'adaptation du *Seigneur des Anneaux* avec War in Middle Middle Earth, un logiciel qui se veut à la fois jeu d'aventure et wargame.

Encore une récupération mercantile ou enfin le jeu sur micro qui va nous replonger avec délice dans l'univers de Tolkien? Avant de vérifier par vous-même, sachez que la pratique d'un bon anglais est nécessaire pour utiliser ce jeu. Ne comptez pas sur les trois misérables pages en français ajoutées au livret anglais de 46 pages pour vous aider: elles sont insuffisantes.

Les Nazguls s'approchent de la Comté.

Tout commence au moment où Frodon, Sam et Pippin quittent leurs trous de hobbit après avoir reçu un message de Gandalf leur demandant de se rendre chez Elrond. Pour mener le porteur de l'Anneau jusqu'à la montagne du Destin (the Mt. Doom), trois niveaux de jeu sont à notre disposition.

Une carte des Terres du Milieu, reproduction de celle dessinée par Tolkien, donne une vue d'ensemble des événements avec les forces amies en bleu et ennemies en rouge. En pratique on l'utilise rarement, sauf pour activer l'icône de sauvegarde de la partie en cours, laquelle s'est avérée fort utile au cours du test car la version ST à notre disposition souffrait de bugs chroniques qui plantaient régulièrement l'ordinateur.

La carte de campagne est celle sur laquelle vous agirez la plupart du temps. Elle montre une fenêtre de 250x400 km, que l'on peut faire glisser pour passer d'un lieu à l'autre. On y voit la position des personnages comme celle des armées, et l'on déplace les uns et les autres en cliquant sur le point de départ puis sur celui d'arrivée. Un procédé similaire permet d'obtenir des renseignements sur une unité en particulier.

Enfin, le niveau dit «animation» permet de voir les personnages se déplacer de profil dans le décor, en plan rapproché. On y règle les petits combats, les rencontres importantes, et c'est aussi là qu'on ramasse les objets indispensables (palantir, potions, épées elfiques, etc.).

Les graphismes sont moyens, parfois navrants, comme le balrog de la Moria qui ressemble à s'y méprendre à une tornade blanche Monsieur Propre repeinte en rouge (la version Amiga est de ce point de vue supérieure).

Le jeu se déroule en temps réel et le temps file pendant que vous donnez des ordres à vos unités. Pour gagner, il faut bien gérer le parcours de la Compagnie de l'Anneau tout en repoussant les hordes déferlant du Mordor avec les armées de Gondor et de Rohan, et en recruter d'autres si

Les Terres du Milieu sur votre écran.

possible.

La partie jeu d'aventure est assez simple et se limite, à part les déplacements, à lire les textes donnés par des personnages de rencontre (Galadriel, Radagast) et à en déduire la localisation d'objets tels une potion de soin ou un sceptre permettant de lever une armée. Ramasser lesdits objets devient un cauchemar car il faut cliquer sur l'endroit exact de la carte de campagne sous peine d'errer une heure au niveau animation. Exaspérant!

Côté wargame, on a fait un peu trop simple. Quand deux unités adverses se rencontrent, on se bat jusqu'à la mort. Point final. Une vague option de repli peu réaliste est disponible, vous permettant, par exemple, de laisser votre leader seul face à dix mille orques pour couvrir la fuite de ses deux mille hommes. Non! En cas de rencontre de deux unités amies, on peut les fondre en une seule, pour en faire une unité composite plus importante. Pas de ligne de front sophistiquée, on fait les plus grosses «piles» possibles et on fonce dans le tas; c'est la seule tactique efficace. Un peu mince, même pour un wargameur peu exigeant.

Alors, faut-il bouder pour autant War in Middle Earth? Bien des adaptateurs se sont cassés les dents sur l'incroyable richesse de l'œuvre de Tolkien, le plus grand bide étant à porter au crédit de Ralph Bakshi avec son dessin animé qui prétendait en résumer les quinze cents pages en trois heures. Les concepteurs du jeu ont bien failli échouer sur le même écueil, la taille du projet les a vraisemblablement dépassés et le système de jeu en soi, isolé de son thème, n'est que d'un intérêt moyen.

Heureusement, le travail de documentation a été fort bien fait et la possibilité de changer le cours de l'histoire en utilisant d'autres tactiques que celles du livre sauve l'ensemble. L'atmosphère des Terres du Milieu est bien rendue et le jeu permet de surcroît de s'en faire une idée géographique très précise. Finalement, le fan de Tolkien y retrouvera une partie du souffle aventureux qui l'a emporté et en redemandera.

War in Middle Earth ne réussit pas à s'imposer comme le jeu indispensable de votre ludothèque, mais y justifiera sa place en tant que complément fort utile de votre bibliothèque. Presque un jeu éducatif, en somme.

Thierry Cailleteau

Un jeu Melbourne House pour la plupart des micros. Environ 249 F.

Petites annonces

ACHAT MATERIEL

– Cherche **Fiend Folio** TBE pour 200 F. Maxi Urgent! Tél. au (1) 43.32.19.83. Demandez Frédéric après 18h.

– Achète **Knight Hawks pour Star Frontiers et tout autre scénario ou aide de jeu vf si possible.** Jean-Michel au (1) 47.76.18.37. **Puteaux.**

– Cherche désespérément **scénarios Oriental Adventures ADD.** F. Le Port - 11 rue des Celtes - **56270 Ploemeur**. Tél: (16) 97.86.24.18.

– Achète **figurines 25 mm, Citadel, Armageddon** etc. Demander Nicolas au (1) 39.64.00.70.

– Achète **World of Greyhawk**. Eric au (1) 60.07.78.58. après 16h30.

–Ch. absolument **zines Feerik, Loi et Chaos, Runes!** Votre prix sera le mien! Baronnet Stéphane au (16) 91.67.03.69. après 17h. Merci beaucoup.

– Ach. **vieux Casus, Dragon, White-Dwarf n°1 à 5 et modules ADD**. Prix raisonnables. Tél: (16) 42.02.68.85. le soir, appeler Christophe.

— Cherche **Casus Belli n°15**. Ecrire à Hervé Maugis - 25 rue de Pericles - **95380 Puiseaux-en-France**. Merci c'est urgent!

– Ach **battle for Stalingrad + Air Assaut on Crete + tt extension RQ2. Ch. Règle FE 2ed. et autres.** M. Bothorel au (16) 98.81.05.48.

– Ach. **Auerstadt 1806, Rêve de Dragon, scn Maléfices, fiches des Fokker EIII et Albatros pour L'As des As.** Poss. echanges. Benoit au (16) 91.82.06.48.

– Achète **Command Decision de GDW**. Fabries Stéphane au (16) 91.68.02.73. Urgent. - 7 rue Amable Richier - **13380 Plan de Cuques**.

– Achète **tous modules de ADD et Manuel du Joueur, Guide du Maître et MM.** Demander Aurélien au (16) 78.33.20.37. **(69130)**.

– Cherche **figurines à bas prix pour Warhammer Battle** (fabrication maison acceptée). Demander Gérald au (16) 98.07.75.49.

– Ach. **ADD Livre du Joueur et du Maître**. Ecrire à Deschamps Hervé - 14 rue de l'Eglise - **76400 Toussaint**.

– Achète **Guide du Maître et Manuel du Joueur**, le tout BE.150 F. les 2 ou 75 F. l'un. Patrick au (16) 63.61.97.89.

VENTE MATERIEL

– Vds **UA + LL (pour ADD) et Fungi de Yuggoth + Ombres de Yog-Sothoth (pour AdC)**. Prix à voir + 19 Livres dont... Loïc au (16) 61.72.41.19.

– Vds **D&D Base et Expert (vf) ou éch. contre Années Folles (AdC)**. Demander Sylvain au (16) 77.66.61.17. après 19 heures **(42640)**.

– Vds **Squad Leader TBE 200 F. (ou échange contre Air Force) + Runequest 160 F. + Livres jeux 10 F.** (échange possible). Christophe au (16) 68.04.52.64.

– Vds **Oeil Noir 1, 2 100 et 150 F. Les 2, 200 F. + Livres dont vous êtes le héros 10 F.** Fabien au (1) 46.65.51.82. **(Bagneux)**.

– Vds **module Maléfices 40 F. ADD Guide Maître + Manuel Joueurs 150 F. E.Neuf. + Livres dont vous êtes le héros 10 F.** Demander Franck au (1) 64.94.24.77. après 18h.

– Vds **JB 007 TBE 100 F. + Wendigo 45 F. + The Dark (solo Cthulhu) 80 F. + Mummy's Tomb 100 F.** Loïc au (1) 60.66.13.69. (Suis en Seine et Marne).

– Vds **Oct. du Chaos, Chants des Enfers, Voleur d'âmes 50 F. chacun + scn. "Pour qui sonne le glas" (Hawkmoon)**: 25 F. Kientz Séb. - 13 rue de Vellire - **57530 Pange**.

– Vds excellent état **Runequest (vf) + Dieux de Glorantha + Sentier de la Pomme + Maître des Runes + écran**. Demander Benjamin au (16) 76.52.13.87. **(38000)**.

– Vds ou échange **Oeil Noir + accessoires 80 F. chaque + Empire galac. + Frontières 50 F. chaque + Stormbringer 140 F. + Robin Hood 75 F.** TBE port compris. Eric au (16) 99.65.04.82.

– Vds ou éch. **Samouraï (AH) en vf 135 F. Maîtres des Dragons 75 F. Dien Bien 85 F. Cadeau: livre dont...** TBE port compris. Eric au (16) 99.65.04.82.

– Vds **Manuel du Maître 100 F. manuel du Joueur 100 F. Baston + La Rue 230 F.** Eric au (1) 40.30.67.94, après 20h.

– Vds **Paranoïa + 5 aventures + 2 compléments + écran** (bon état). Laurent au (1) 43.06.50.35. Prix 250 F. seulement.

– Vds **Open Fire** état neuf 200 F. Eric Gamond - 7 allée Sully - **38130 Echirolles**. Tél: (16) 76.40.04.78.

– Vds **wargames**, liste contre enveloppe timbrée. François Trebosc - Pech de Laze - **46260 Limagne en Quercy**.

– Vds **L'Ultime Epreuve: livre de base + chronique de Linaïs + paravent + 3 scénarios**. Etat correct 110 F. A débattre au (1) 64.48.61.77. Dumas Mathieu.

– Vds/éch. **D&D règle de base 100 F. avec Aventure N113 Rahasia sans les dés.** Contacter Edward au (16) 78.39.75.95. **(69001)**.

– Vds/éch. contre WG: **cry havoc + Siège + Croisades + 2 ext. + Tank Leader vf + Air Assault Crète** tous TBE 100 F. + port. E. Thiry - Rte moselle - **57640 Olgy.**

– Vds **Stormbringer + écran 180 F., Démons et Magie 70 F. et Chant des Enfers 70 F.** Gwenole au (16) 98.90.36.50.

– Vds boîte **Multimondes + 4 scénars 140 F. Empire Galactique + Encyclopédies vol 1 & 2 300 F.** Contacter Stéphane au (1) 69.06.66.95.

– Vds **Runequest + Appel de Cthulhu + Empire Galactique + Multimondes.** Prix à débattre. Demander Philippe après 18h au (1) 46.87.82.08. Vite!!!

– Vds **règles Mega Traveller + 1 scénario pour 200 F. + règles vf Star Frontiers 100 F.** Ulric Forstoss au (1) 39.59.78.82. **(95600 Eaubonne)**.

– Vds **D&D Expert Companion, JRTM version française** BE 120 F. env. chaque jeu. Tél: (16) 22.95.78.43. **(80000 Amiens)**.

– Vds **PG, Guderian + Luftwaffe + Condotierre + Norge + Op. Crusader + Micro-Médiéval + Solferino + Plan Barbarossa** TBE. 559 F. Tél: (16) 40.40.98.05. **(44100)**.

CLUBS

– **Les Saigneurs de l'Ombre**, club JdR de Choisy vous attend en semptembre à la SMJ. Rens. écrire à S. Rochelle - 21 rue Parmentier - **94310 Orly**.

– Le club **Les Maîtres de la Table Rôle** est ouvert dans les **Vosges à St Dié**. JdR, GN, Murder Party. Demander Jean-Mi au (16) 29.55.15.73.

– **La Guilde des Maîtres** est née! De nombreux avantages! J. Savidan - 7 rue Alsace-Lorraine - **02290 Osly Courtil**. Pour ts les MJ du monde!

– Tout nouvel adhérent à **La Guilde des Maîtres** reçoit **un JdR en cadeau** de bienvenue! Tél: (16) 23.55.76.72. **(02290)** après 18h.

– **Les Rêveurs des Runes** vous attendent, vous joueurs intrépides! Ils jouent le samedi soir aux **Loges (78)**! Contacter Frédéric au (1) 39.56.34.78.

– **Villejuif-Games** attend des amateurs de jeux de réflexion du **sud de Paris**. Pour me contacter, appelez Eric au (1) 46.78.43.84. (soir).

– **La Guilde des Maîtres** a un fanzine! Sortie en septembre et gratuit pour les adhérents! JB au (16) 23.55.76.72. **(02290)**.

ECHANGE

– Echange **Paranoïa + 4 modules + Aigue + écran contre scénarios + écran Cthulhu ou JdR**. Nicolas au (16) 54.79.48.00.

– Echange les **3 coffrets Oeil Noir + 18 scénarios contre Supergang ou Full Metal Planète**. Demanter Sébastien au (1) 48.69.29.79.

– Echange **Star Wars contre Warhammer JdR ou JRTM ou Stormbringer ou Hawkmoon**. Téléphoner au (16) 70.20.57.03. **(03000 Moulins)**.

– Echange **Blood Bowl (vf) + Détective Conseil + Série ASL (BV + PRT + YKS) contre scénar. + ext. et règles Marvel, RQ et Battletech**. Bruno au (1) 48.87.79.69.

– Ech. **Tokyo Express neuf jamais servi + The Russian Campaign contre The Longest Day**. Appeler Bruno Chevalier au (1) 43.56.31.20.

DIVERS

– Recherche **Philippe M. avec qui j'ai fait une campagne Légendes Celtiques au Salon**. Loïc Benot - 14 rue des Ajoncs - **77930 St Sauveur**.

– Demande **conseil pour peindre navires de guerre 1/3000 une à trois couleurs**. Pierrick Jus - 17 rue Bichat - **51000 Chalons sur Marne**.

– Je **peins toutes vos figurines**. Prix à partir de 8 F. Tél: (16) 84.82.41.64. Demandez Thierry.

– Cherche **tout sur Lovecraft** pour pas cher. Contacter Enkirche Emmanuel - Cuy St Fiacre - **76220 Gournay en Bray**.

– Cherche **renseignements (conseils) pour JdD / correspondance (Diplomatie)**. Contactez M. Corazzi - 7 rue Siméon - **21000 Dijon**. Tél: (16) 80.41.38.47.

– Vds **nombreux livres de science-fiction, BD**. Liste contre 4 T.P. F. Temperville - Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue - **91400 Orsay**. Tél: (1) 69.28.45.50. le soir.

– **La Guilde des Maîtres fabrique vos parchemins!** De 10 à 25 F. la feuille! JB Catte - hameau d'Eury - **02290 Morsain**.

PARTENAIRES

– Cherche **partenaires Amirauté et wargame sur Paris et banlieue sud**. Demander J-C. Cordier au (1) 64.52.19.71.

– Urgent **cherche partenaire pour Star Wars**. Tél: (1) 42.45.80.43. sur **Paris**. Demander David.

– Cherche **club, joueurs de + 17 ans pour ADD, AdC, Warhammer Battle, Mega I, II**. Tél. aux heures des repas au (16) 56.66.67.49. **(Arcachon)**.

– Cherche **MJ banlieue Parisienne** pour JdR Western, Super Heros, Psi World ou autres JdR, plateau et WG. Jean-François au (1) 48.54.28.69.

– **Belgique cherche joueurs Rêve de Dragon, Légendes Celtiques, Hurlements.** A **Bruxelles** pour jouer entre potes rêveurs! Tél: (02) 374/27.12. Frédéric. Merci.

– Cherche **partenaires 20 ans mini**, avec ou sans expérience pour campagnes complètes régulières à **Donjons et Dragons**. Michel au (16) 89.56.48.89.

– Cherche **partenaires mini 18 ans JdR WG région 95 et Paris**. Contatcter Eric Poirier - 14 avenue Voltaire - 95250 Beauchamp.

– Cherche **MJ et Joueurs (14-17 ans) Oeil Noir, JRTM**. Tél: (16) 50.53.41.92. Demander Yannick à **Chamonix (74400)**.

– MJ cherche **joueurs pour Mega 2, sérieux, âge 12 à 14 ans**. Contacter Guillaume au (1) 69.48.35.49. à Yerres dans l'**Essonne**.

– Cherche **partenaires (14-16 ans) pour AdC, Stormbringer, Rêve de Dragon, Paranoïa** au (1) 39.89.52.88. après 19h30. Philippe **(95160 Val d'Oise)**.

– **MJ** cherche **désespérément PJ pour 007, Star Wars, DD, sur Lons (39)**. Tél: (16) 84.47.06.68. Samedi 11h30. Merci.

– **Avis aux clubs! Participez à la création du dossier de la Guilde des Maîtres!** J. Savidan - 7 rue Alsace-Lorraine - **02290 Osly-Courtil**.

– **Avis** aux clubs et aux organisations! Participez à la création de **La Guilde des Maîtres!** Envoyez-nous **vos adresses!** JB au (16) 23.55.76.72.

– Cherche **correspondante aimant tous JdR et peinture figurine**. Ecrire à Vincent Chevalier - 140 av maxime Gorki - **94800 Villejuif**.

– Cherche **traduction livrets et tableaux pacific War**. Urgent. Récompense. Ecrire à Mr Nonque C. - B62 square du 8 Mai 1945 - **59100 Roubaix**.

– Recherche **CB n°17 et vend Starforce 80 F.** M. Chastaine - Av George V - **95600 Eaubonne**.

– **Dessine Héros, décors et scènes N/B et couleur** (10 F. à +). Guillaume Sauvion - 13 rue du Pont de Tole - **86600 Lusignan**.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI - Services petites annonces - 5 rue de la Baume - 75008 PARIS

Ecrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellée sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seont désormais publiées.

Casus Belli n°52 - Parution n°53 septembre. Date limite 20 août.

Etes-vous abonné ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

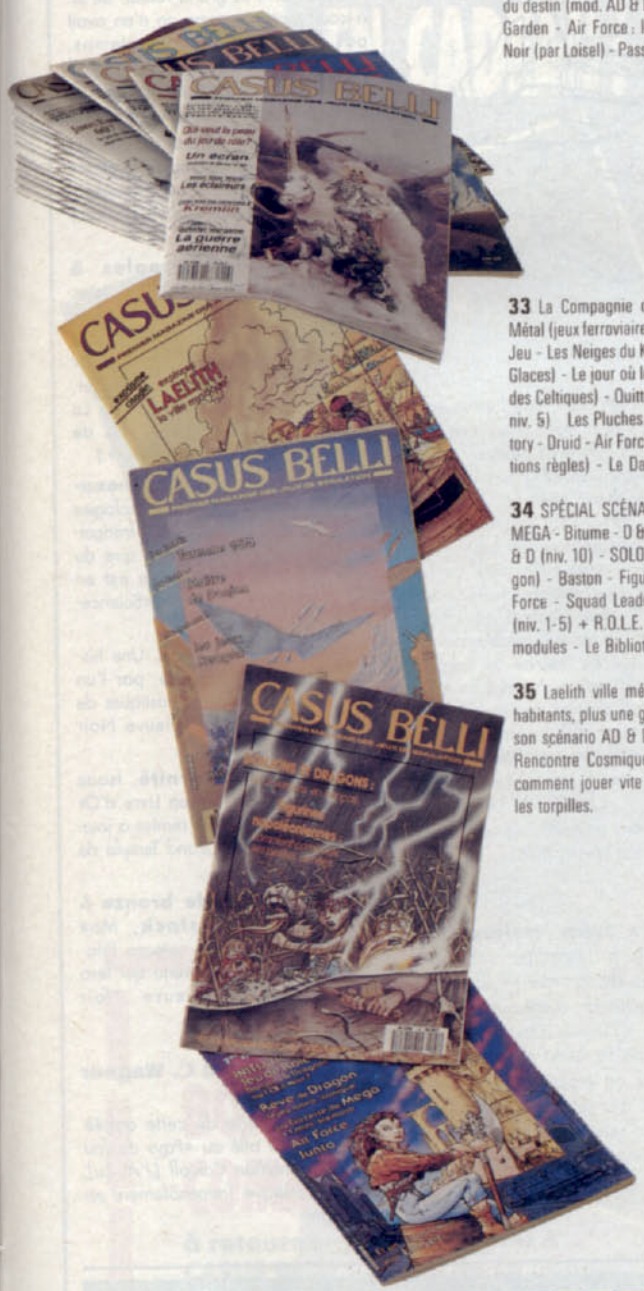
CLASSEMENT

☐ Vente ☐ Achat ☐ Echange

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

CONSULTEZ LES ANCIENS...

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés à l'exception des N°s 20 à 30.



31 Baston - La dernière nuit (solo Œil Noir) - L'Aura de Laura (solo polar) - La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) - Le léopard et le vent (mod. Cthulhu) - Le secrets de la teinturerie - La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) - Air Force - Fall of France.

32 Donjons face à l'Œil Noir - Rêve de Dragon - N'ayez plus peur du wargame - Rêve de la lune bleue (mod. Rêve de Dragon) - Les prisonniers du destin (mod. AD & D niv. 3) - Junta - Market Garden - Air Force : le Dewoitine - Le Givrain Noir (par Loisel) - Passeport pour Squad Leader.

33 La Compagnie des Glaces - Empires de Métal (jeux ferroviaires) - Profession : Maître de Jeu - Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) - Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) - Quitte ou Double (mod. AD & D niv. 5) Les Pluches (solo) - Wellington's Victory - Druid - Air Force - Squad Leader (suggestions règles) - Le Dandurrir (par Arno).

34 SPÉCIAL SCÉNARIOS : MERP (niv. 1-2) - MEGA - Bitume - D & D (niv. 1-3) - Cthulhu - AD & D (niv. 10) - SOLO (compatible Rêve de Dragon) - Baston - Figurines Empire - Siège - Air Force - Squad Leader - 1001 Nuits - Œil Noir (niv. 1-5) + R.O.L.E. (le plus petit JdR) - Index modules - Le Bibliothécaire (par Nicollet).

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. Amirauté : 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. Patton's Best. Figurines : le 15 mm. Critiques JdR : Runequest + scénario. Scénarios : AD & D niv. 3-4, Rêve de Dragon Championnat de wargame 88.

44 NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scénario détachable). Critiques : Star Wars, le jeu de rôle, Blood Baowl, Civilization. Aides de jeu science fiction, poster : le StarCrasher. Dossier Wargame : les hélicos. Le plan de bataille. Figurines 15 mm (suite et fin). Scénarios : Star Wars, Empire Galactique, AD & D niv. 5-6, solo Paranoia.

45 LA VALLÉE DES ROIS (JdR) : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier wargame : LA FLOTTE AMÉRICAINE, combat naval moderne. Fury of Dracula, Guillotine. Figurine : le 25 mm plastique, Guet Apens. JdR : les nécropoles, une vaisseau pirate de l'espace. Scénarios JdR et wargame : Paranoia, Cthulhu, AD & D niv. 3, Chill, Guet Apens, ASL, Cry Havoc.

46 EMPIRES & DYNASTIES, et ANIMONDE : Essai, aide de jeu et scénario. Dossier : L'art de la guerre à la Renaissance. Théorie et analyse du wargame. Les formations Empire. Aide de jeu Runequest. MAI 68, SUPREMACY. Scénarios AD & D niv. 6, JRTM, Cthulhu SF, Runequest. Jeu en encart : 1940.

47 JAMES BOND, LE JEU DE RÔLE, et TRAUMA : essais, aides de jeu et scénarios. Dossier wargame : LA GUERRE DANS LE GOLFE PERSIQUE. Full Metal Planète, Britannia. Universom. Scénarios : Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer. Jeu en encart : Sentiers Obscurs.

48 Pamphlet : QUI VEUT LA PEAU DU JEU DE RÔLE ? Dossiers wargame : LA GUERRE AERIENNE. Aide de jeu : Les éclaireurs pour Star Wars. Essais : HAWKMOON, MARVEL SUPER HÉROS, MegaTraveller, DuelMaster, Fief (télématique). Scénarios : AD & D niv. 5, 2 JRTM, HawkMoon, Marvel Super Héros.

49 MULTIMONDES - SPACE MASTER - CYBERPUNK - AMBRE - Sur un plateau : L'AN MIL. Wargames : The Great Patriotic War, trois wargames espagnols + scénarios Les Aigles, Tank Leader, Figurines Guerre de cent ans. Bâtisses : Les châteaux forts. Figurines : quelles règles choisir ? Championnat de wargames : carte Caspara 1812. Scénarios : AD&D niv. 6, James Bond, Runequest.

50 - EXCLUSIF ! AD&D 2e édition - Ghôrghôr Bey - Extrait de la BD : Le Signe des Ténèbres - TOP SECRET - GURPS - WHOG SHROG (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Bâtisses & Artifices : le Château Fort - DOSSIER ASIE : Shogun, Warlords, Samuraï, Tokyo Express, Vietnam, Devine : Monstres orientaux (la campagne + tactiques opérationnelles) - Figurines : Armées Asiatiques. Scénarios : AD&D niv. 3, Bushido niv. 3, Multimondes, Cthulhu Now.

51 - HURLEMENTS, ATHANOR : critique, aide de jeu, scénario. Portrait de famille : BATTLETECH - DARKSWORD. Sur un plateau : The Hunt for Red October et Red Strom Rising. Figurines : Comment peindre rapidement une armée. DOSSIER ASIE : Devine (objets magiques orientaux), Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War, etc. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu, AD&D niv. 1/2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.

BON DE COMMANDE ANCIENS NUMÉROS ET RELIURES

A RETOURNER PAIEMENT JOINT A : CASUS BELLI, 5, RUE DE LA BAUME, 75008 PARIS

Je souhaite recevoir les N^os^ ..... de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Étranger : 35 F).

Je souhaite recevoir ..... reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Étranger : 62 F).

Nom, Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

• Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

inspi bouquins

Pour cause de numéro d'été, cette rubrique est plus courte que d'habitude, mais vous y trouverez une liste récapitulative des meilleurs titres parus depuis la rentrée 88, pour vous aider à choisir vos lectures estivales.

Le pavé de l'été

Avant d'être le réalisateur de *Hellraiser*, Clive Barker était déjà passé en un éclair du stade d'espoir prometteur à celui de valeur sûre du fantastique horrifique contemporain. De ses six *Livres de sang* (qui reçurent le World Fantasy Award, équivalent «fantastique» du Prix Hugo) deux seulement sont disponibles en langue française, ainsi que *Le jeu de la damnation*, son premier roman, mais les autres devraient suivre sous peu. En attendant, voici **Le royaume des devins**, pavé de plus de 650 pages traduit par l'excellent Jean-Daniel Brèque. Un livre qui ne se raconte pas, ne se résume pas, tant en raison de la complexité de l'intrigue que des incessantes surprises qui le parsèment. Fantasy? Certes, mais détournée, pervertie, utilisée — et en même temps objet de respect et de fascination. Une fois de plus, l'originalité de Clive Barker éclate dès les premières lignes; avec une maîtrise digne d'un vieux routier — ce qu'il est devenu en cinq ans à peine —, il démêle les multiples fils de cette histoire qui commence dans le quotidien le plus morne pour s'achever... dans un gisement d'éléments pour vos jeux de rôle magiques préférés. Seul obstacle: ce pavé coûte 140 F! (Albin Michel.)

La **XVIe convention nationale de SF** se tiendra du 7 au 10 septembre 1989 à La Valette-du-Var. Organisée par Jean-Pierre Moumon et Martine Blond, les éditeurs d'Antarès et de tous les opuscules y attenant, cette convention accueillera auteurs, dessinateurs, éditeurs, fans et lecteurs. En septembre, il fait encore beau près de Toulon — songez-y... Pour tous renseignements: Éditions Antarès, La Magali, Chemin Calabro, 83160 La-Valette-du-Var.

Rééditions en tous genres

Après Clive Barker, il est tout naturel de poursuivre avec Stephen King dont le monstrueux recueil **Brume** vient d'être réédité chez J'Ai Lu — en deux volumes: *Paranoïa* et *La Faucheuse*. Tout l'univers de King en vingt-deux nouvelles horrifiques. Un fabuleux catalogue de situations pour vos jeux de rôle fantastiques et une bonne pelletée de frissons à la clef. (J'Ai Lu «Épouvante» n° 2578 & 2579.)

Les enfants du silence, deuxième volume de *L'Ere du pyroson*, conclut dignement cette histoire étrange se déroulant dans un monde où le son devient chaleur. Avec ce roman en deux parties, Claude Ecken atteint une véritable maturité d'écriture. Et quelle belle idée pour un scénario! (Fleuve Noir «Anticipation» n° 16?? & 16??.)

Prisonniers de la flamme, de Samuel Delany, est le premier volume de la légendaire trilogie intitulée *La chute des tours*, jadis publiée au Club du Livre d'Anticipation. Œuvre de jeunesse d'un romancier qui allait devenir l'égal des plus grands, cette série mêle fantasy et onirisme en un cocktail ma foi fort sympathique.

Avec **L'or bleu**, Danielle Martinigol signe un fort sympathique premier roman aux accents écologiques. Cette découverte d'une Terre future empreinte d'une certaine nostalgie est certes destinées aux adolescents, mais on les traite visiblement en individus intelligents, et l'univers en question s'avère si attachant que l'envie vous titillera d'y situer votre prochaine partie de [votre JdR de SF préféré].

Une réimpression fort attendue, celle de **L'île des morts**, l'un des meilleurs romans de Roger Zelazny. Vous connaissez sûrement celui-ci par son *cycle d'Ambre* (Denoël), ou *la saga de l'enfant de nulle part* (Presses-Pocket). Datant de 1970, *L'île des morts* est indiscutablement un sommet, tant de l'œuvre de Zelazny que de la SF tout court. L'histoire mouvementée du dernier survivant du XXe siècle, support humain du dieu Shimbo de l'Arbre Noir, exemple parfait de science-fantasy, fut le premier lauréat du Prix Apollo, en 1972. Voilà qui ne nous rajeunit pas[1]. (J'Ai Lu «Science-Fiction» n° 509.)

Le **Prix Julia Verlanger**, destiné à récompenser un ouvrage de fantasy — fantastique inclus —, a été remis à la trilogie d'Hugues Douriaux, La biche de la forêt d'Arcande, publiée en trois volumes: Le monde au-delà des brumes, Thorn le guerrier et Les mortels et les dieux (Fleuve Noir).

Pour vos lectures (et scénarios) de vacances:

- **Le créateur chimérique**, Joëlle Wintrebert. Exotique et passionnant. Grand Prix de la SF française 1988. (J'Ai Lu «Science-Fiction» n° 2420.)
- **Rock machine**, Norman Spinrad. Un très grand roman de SF à court terme, comme on n'en avait pas vu depuis bien longtemps. L'Amérikkke se décompose; Spinrad est le témoin de cette désagrégation. (Robert Laffont «Ailleurs & Demain».)
- **Mémoire**, Mike McQuay. Course-poursuite temporelle originale et bien documentée — sur Napoléon, notamment. (Robert Laffont «Ailleurs & Demain».)
- **Machines infernales** & **Instruments de mort**, K.W. Jeter. Deux romans très différents — le premier dans la lignée de Tim Powers, le second plus réaliste — par un auteur dont le talent n'est plus à prouver. (Machines infernales: J'Ai Lu «Science-Fiction»; Instruments de mort: Denoël «Présence du Futur».)
- **Les mondes francs** & **L'hexagone halluciné**. Deux anthologies présentant l'essentiel de la SF française de 1950 à 1978. Rien que du bon! Un troisième volume est en cours. (Le Livre de Poche «Science-Fiction».)
- **Sylvana**, Michel Pagel. Une histoire d'amour désespérée, par l'un des meilleurs auteurs fantastiques de la jeune génération. (Fleuve Noir «Anticipation».)
- **Prélude à l'éternité**, Isaac Asimov. Réédition de son Livre d'Or avec une bibliographie remise à jour. (Presses-Pocket «Le Grand Temple de la SF».)
- **Onze bonzes de bronze** & **Fantasmes en stock**, Max Anthony. Deux courts romans hilarants par un nouveau venu qui fera parler de lui! (Fleuve Noir «Anticipation».)

Roland C. Wagner

1) Le Prix Apollo de cette année 1989, lui, est allé au «Pays du fou rire» de Jonathan Carroll (J'Ai Lu), naguère critiqué favorablement en ces pages.

inspi BD

Autour de nous, les monstres...

Mais ne les cherchez pas, il vous faudrait les yeux d'un fou pour les voir et les mots d'un poète pour les décrire. Pourtant, parfois... En plein Paris, dans le métro (**Envie de chien**), au cœur de la Bretagne mystérieuse (**Le monstre du Youdig**) ou encore à New-York (**Coutoo**), l'irréalisable peut sembler se produire ou l'impensable peut vouloir exister. Il ne reste plus au maître de jeu qui sommeille en vous (pour Chill ou AdC par exemple) qu'à réunir des joueurs pour leur faire entrevoir ces réalités parallèles, à votre manière... de poète... ou de fou...

Changement de décor, zoom arrière et petit bond dans le temps pour retrouver l'Angleterre des années 30, où l'on apprend, l'espace d'une intrigue policière, que la «bonne société» de l'époque pratiquait un jeu nommé «murder-party» (in french in the text). Interesting, isn't it? (**L'étrangleur de Wyngates**).

A propos de bonne société anglaise, on peut se demander à quoi elle jouait, quelques décennies plus tôt, alors qu'elle colonisait les Antilles et «esclavagisait» (oh, le barbarisme!) à tout va. Etait-ce un jeu ou une réalité perverse, quand la vie n'est rien et la

ABONNEZ-VOUS VITE A CASUS BELLI

LES 100 PREMIERS* RECEVRONT UN LIVRE EN CADEAU !

Vite, une plume, une enveloppe et un petit chèque pour recevoir CASUS BELLI à domicile pendant un an. Et en cadeau, un livre des éditions NEO qui vous entraînera dans une histoire fantastique. Mais dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde! Si vous n'êtes pas dans les 100 premiers, mais entre le 101e et le 200e, vous recevrez en cadeau le badge CASUS BELLI. Alors, pas de temps à perdre pour gagner des cadeaux!

AVEC LES EDITIONS NEO

BON DE COMMANDE

CB52

à retourner paiement joint à
CASUS BELLI - 5, rue de La Baume
75415 Paris CEDEX 08

OUI je m'abonne pour un an (6 numéros) à CASUS BELLI au prix de **150 F**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

• Ci-joint mon règlement de 150 F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

*Le cachet de la Poste faisant foi.

Offre valable jusqu'au 15 septembre 1989

CASUS BELLI

mort est tout sauf la fin de l'histoire? Superbement renseigné sur les rites Vaudou, pour Chill ou AdC, sans espoir de retour... (**Le retour de Lady Mongo**).

nages, ballotés d'un univers à l'autre dans une recherche, toujours infructueuse, de l'objet mythique qui permettrait à un quatrième larron de dominer ou de

Un peu plus tôt, toujours à la recherche d'esclaves, nous nous retrouvons à bord d'un galion espagnol plein à craquer de «viande noire». Le chouchou du mois, c'est lui, nous parle de sorcière et de vengeance, de magie et de haine. Fulù est son nom et elle mène les hommes comme elle l'entend. Surtout, évitez de la blesser, ne la regardez même pas, vous pourriez le regretter (**Fulù, le mauvais sort**). Superbe, pour Chill encore une fois.

La magie de la BD c'est de nous faire découvrir, parfois, que l'Histoire, la grande, celle des livres de classe, est aussi faite de petites historiettes qui valent la peine d'être contées et vécues, par jeu de rôle interposé. En voici une pour Les trois mousquetaires, qui conte les retrouvailles de la fille d'Henri II et de Catherine de Médicis avec sa demi-sœur, dont la mère est Diane de Poitiers (**Margot l'enfant bleue**). Si les deux «petites» avaient réellement la personnalité, le tempérament (et le physique) qui sont décrits, la vie de leur entourage ne devait pas être de tout repos. Trois siècles plus tôt, Hugues de Crozenc et son compagnon sont aux prises avec des naufrageurs. Ces derniers, âgés de dix à seize ans, sont sous le contrôle d'un moine défroqué, sans scrupules et sans pitié. Une ambiance sombre, des décors superbes et énormément de bonnes idées, tous ces ingrédients se trouvent dans cette série, d'une grande qualité depuis le début (**Les aigles décapités**). Tous les MJ d'univers médiévaux, fantastiques ou non, y trouveront leur compte (Table Ronde, Pendragon, AD&D etc.). Un peu moins historique, et beaucoup plus fantastique est l'aventure de Tristan et d'Ysandrelle (**L'appel des druides**), lancés à la recherche des sources du pouvoir que détient cette dernière. Toujours plus fantastique, avec des elfes sylvains et des dieux nordiques mineurs qui descendent sur terre, et en repartent en marchant sur un arc-en-ciel, c'est la jeunesse de Thorgal (**Aaricia**), l'enfant des étoiles.

Reprenons notre souffle un instant avant d'atteindre un sommet (j'ai beaucoup hésité pour choisir le chouchou, je dois avouer!). C'est l'exemple typique de la quête pour trois personnages, ballotés d'un univers à l'autre dans une recherche, toujours infructueuse, de l'objet mythique qui permettrait à un quatrième larron de dominer ou de détruire le monde (ouf!). C'est aussi un grand moment de la rencontre entre l'heroic-fantasy et la science-fiction (**Le maître de Brumazar**).

De tous les jeux de rôle existant actuellement, il en est un qui nous ramène loin en arrière, aux sources de l'histoire, c'est La vallée des rois. Dans cet univers, peu connu, difficile à comprendre, le maître du jeu a peu de références et il est parfois délicat, voire impossible, de «planter le décor» sans apport extérieur. La BD peut venir en aide, tant par les descriptions de la vie quotidienne ou de grandes fêtes données en l'honneur de pharaon (**L'or du temps**) que par des idées d'aventures où les Dieux eux-mêmes ont leur mot à dire (**Les héritiers du Soleil**).

Comme vous avez pu constater, ni SF, ni superhéros ce coup-ci, l'inspiration est venue du passé, du «déjà vécu», mais je me suis laissé chuchoter que la prochaine livraison se fera par «Chauve-Souris Express»...

Les albums du bimestre, dans l'ordre (chronologique inverse) où vous voudriez les trouver en rentrant dans l'histoire:

— *Envie de Chien*. Cadelo. Casterman.
— *Loïc Francoeur, le monstre du Youdig*. Bernard Capo. Lombard.
— *Coutoo*. Andréas. Delcourt.
— *L'étrangleur de Wyngates*. Musquera et Duchateau. Sedli.
— *Les jardins de la peur, le retour de Lady Mango*. Paape, Sahier et Dufaux. Dargaud.
— *Fulù, le mauvais sort*. Trillo et Risso. Glénat.
— *Margot l'Enfant Bleue, Le Coq* (T1). Dimberton et Son. Glénat.
— *Les aigles décapités, l'hérétique* (T4). Kraehn. Glénat.
— *Tristan, l'appel des druides* (T3). Plisson et Carnen. Dargaud.
— *Thorgal, Aaricia* (T14). Rosinski et Van Hamme. Lombard.
— *Légendes du Chevalier Cargal, le maître de Brumazar* (T4). Pecqueur et Formosa. Dargaud.
— *L'or du temps, fille de l'ombre* (T1). Haziot et Baranger. Dargaud.
— *Les Héritiers du Soleil, la veuve-mère* (T3). Convard. Glénat.

André Foussat

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
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
77100 **MEAUX** - CELLULES GRISES, 67, rue du Faubourg-St-Nicolas — Tél. 64.33.51.58
77000 **MELUN** - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin — Tél. 64.09.21.36

PROVINCE
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
89000 **AUXERRE** - MAILLET ET FILS, 10, rue du Temple — Tél. 86.52.87.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 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
18000 **BOURGES** - MERCREDI, 22, rue d'Auron — Tél. 48.24.49.90
14000 **CAEN** - LE PION MAGIQUE, 151, rue St-Pierre — Tél. 31.85.17.77
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
73000 **CHAMBERY** - BEBE ROI, 2, rue Claude-Martin — Tél. 79.33.76.54
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
59500 **DOUAI** - AIRE LUDIQUE, 38, rue de la Boucherie — Tél. 27.98.99.88
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
17000 **LA ROCHELLE** - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames — Tél. 46.41.49.29
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
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 VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
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, 60, Centre République — 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'Etang — Tél. 74.96.55.84

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 02.734.22.55
CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence — Tél. en cours
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. 19.41.22.734.25.76
USA - 10020 **NEW YORK** - THE COMPLEAT STRATEGIST, Rockfeller Center, 630 Fifth ave. Concourse Level — Tel. 212.265.7449

INUTILE D'ATTENDRE !

2486: OUVERTURE DU RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES DE NEW THANIS

1989: PLUS DE 50 BOUTIQUES A VOTRE SERVICE

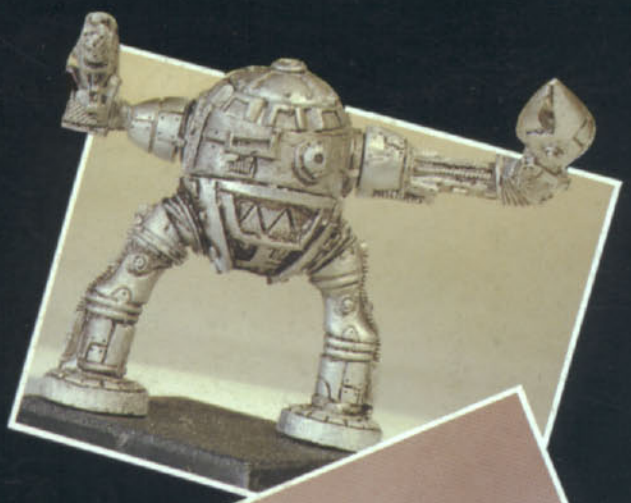
FRANCESCANO

Voir liste des Relais-Boutiques Jeux Descartes page précédente

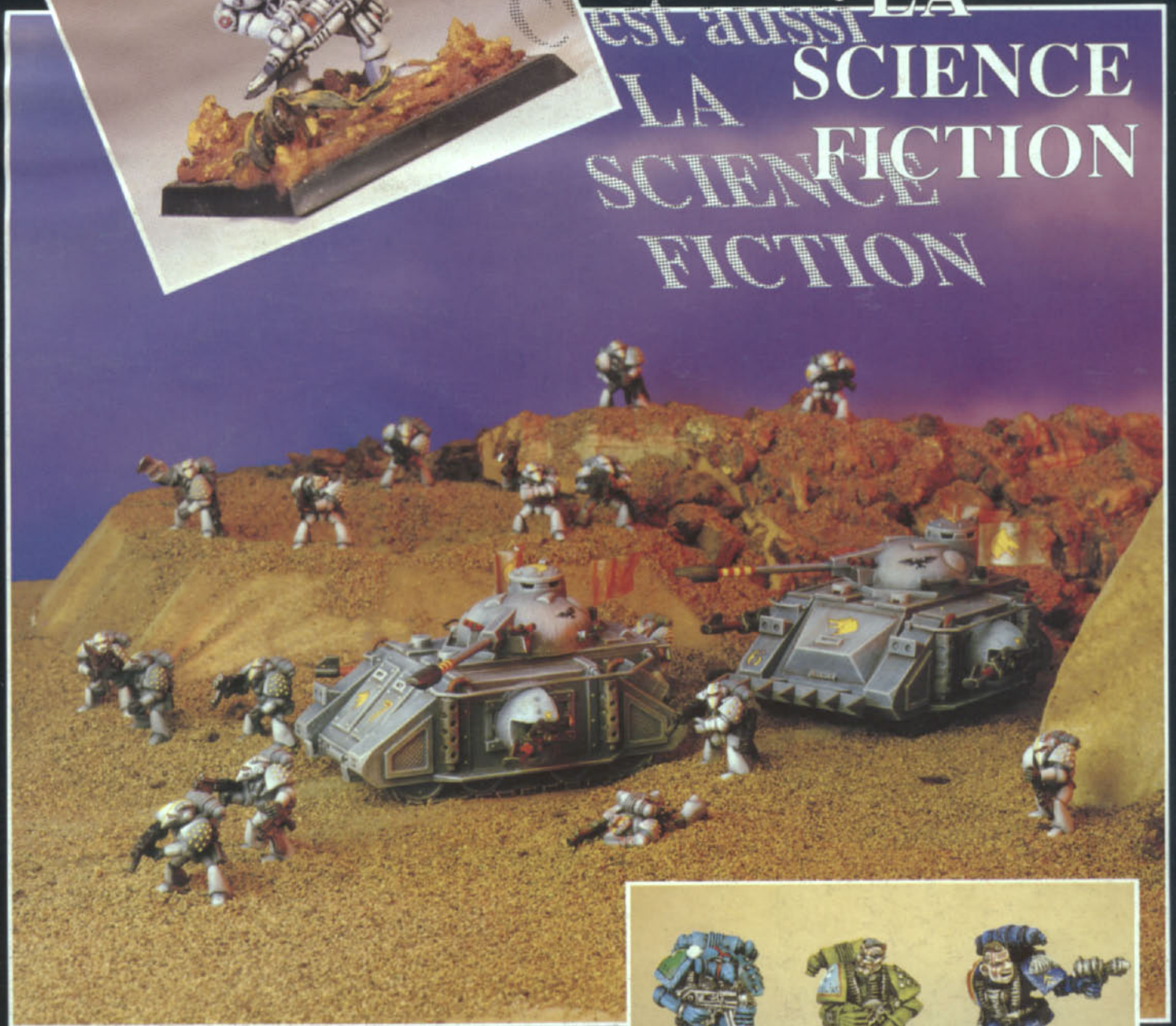
AGMAT

CITADEL

FRANCE



C'est aussi LA SCIENCE FICTION



AGMAT

79 Avenue Raspail

94250 Gentilly

Sous Licence Games Workshop U.K.