

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

62

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

mars - avril 91

Civilisation

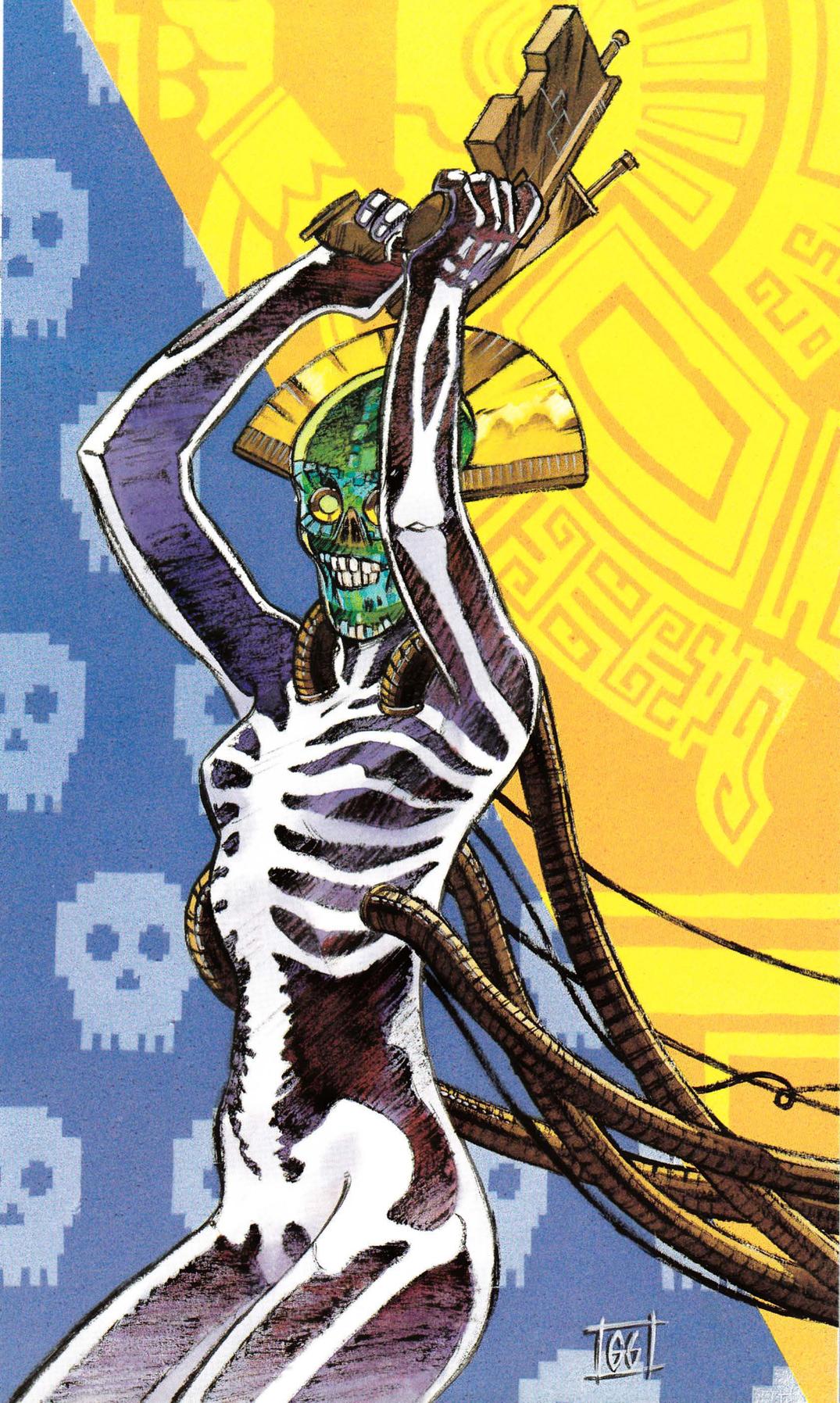
Les Aztèques

L'épreuve du feu

Cyberpunk

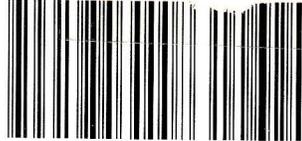
Les jeux diplomatiques

**Découverte
du Nouveau
Monde**



1991

M 3168 - 62 - 0



210-FB- 8 FS- \$ can 5,5

Croc et Mathias Twardowski présentent

Heavy Metal

Pour un monde meilleur



Sortie nationale le 31 Mars 1991

MANCHU 91





Plus un poster de Florence Magnin,
sur *Ambre* (la série de Zelazny éditée par Denoël)

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲	Épreuve du feu : Cyberpunk 2020	<i>Le futur sombre, 2^e édition, en français !</i>	38
▲	Portrait de famille : les Galaxy Guides de Star Wars	<i>En anglais dans le texte.</i>	41
▲	Interview: Michael Moorcock	<i>À propos d'Elric.</i>	68
▲	Civilisations : les Aztèques	<i>Les Mexica, avant que les Espagnols ne débarquent.</i>	70
▲	Bâtisses & Artifices : Tenochtitlán, capitale des Fils du Soleil	<i>(cf. ci-dessus).</i>	73
▲	Simulacres : Règles de Campagne	<i>Compléments de règles.</i>	76
▲	Aide de jeu : Torg	<i>Utilisez les cartes des possibilités.</i>	78
◆	Fiche-jeu : Fantasy Warriors	<i>Le nouveau jeu de figurines fantastiques.</i>	82
▼	Sur un plateau : La Vallée des Mammouths	<i>Quand il n'y avait pas encore d'éléphants.</i>	84
▼	À la découverte du Nouveau Monde	<i>Les jeux Conquistador, Viceroy et New World.</i>	86
●	Portrait de famille : Modern Naval Battles	<i>Un vrai wargame simple comme le Mille Bornes.</i>	88
●	Les Diadoques : les règles avancées	<i>Avec la carte de conférence.</i>	90
◆	Première Ligne : les modèles fantastiques	<i>Dernier volet de notre règle pour figurines</i>	98

SCÉNARIOS

▲	Simulacres Aztèques : La mangeuse d'ordures	<i>À utiliser avec nos articles Civilisation et Bâtisses & Artifices.</i>	II
▲	AD&D niv.3, les mystères de Laelith : Le masque utruz	<i>Un scénario «inspi» pour ceux qui voudraient intégrer Cthulhu à Laelith.</i>	VI
▲	Cyberpunk 2020 : Les lumières de la ville	<i>Pour débutants désirant découvrir l'univers cyberpunk.</i>	IX
▲	Star Wars : Hold-up galactique	<i>Le Rat et le labyrinthe...</i>	XII
▼	Imperium Romanum II : Delanda est Carthago	<i>Au III^e siècle avant Jésus-Christ.</i>	94
◆	Première Ligne : La chute de Gondolin	<i>D'après le Silmarillion.</i>	99

RUBRIQUES

■	Nouvelles du Front	<i>Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...</i>	6
■	Les chroniques miniféliques	<i>Dernières nouvelles du 3615 CASUS.</i>	28
■	Kroc le Bô	<i>BD de Chevalier et Ségur.</i>	29
■	Têtes d'Affiche	<i>Les nouveaux jeux déballés.</i>	32
◆	Métalliques	<i>Les nouveautés en figurines.</i>	80
■	Ludotique	<i>Jeux informatiques.</i>	100
■	Inspi romans, BD, universalis	<i>Nouvelles de l'édition et autres merveilles.</i>	102
■	Petites annonces	<i>Nos fameuses petites annonces.</i>	105
■	Couverture	<i>Eric Guttierrez</i>	

Notre tarazimboumant **bulletin d'abonnement** est en page 23 ET en page 85.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : **Cyberpunk 2020** est un jeu R.Talsorian Games édité en français par Oriflam, **Star Wars** est un jeu West End Games édité en français par Jeux Descartes, **AD&D** est un jeu TSR.

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

CASUS BELLI n° 62. Mars-Avril 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1991. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1991 sauf Règles de Campagne Simulacres © Pierre Rosenthal. DIRECTION ADMINISTRATION. Président-Directeur Général : Paul Dupuy. Directeur Général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur Général Adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur Financier : Jacques Béhar. Directeur Marketing et Commercial : Francis Jaluzot. Directeur des Etudes : Roger Goldberger. Directeur Commercial Publicité : Stéphane Corre. 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 : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Frédéric Blanchard, Coucho, Olivier Frot, Didier Guiserix, Thierry Ségur, Guillaume Sorel. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier ou (1) 46.48.47.18. Vente au numéro : Jean-Charles Guerauld, assisté de Richard Hassan. 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. : (1) 46.48.49.71. Excelsior Publications S.A., capital social : 2.294.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, M^{me} Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie Dulac - Tél. : 32.39.50.71.

Quelle activité ! Pour se rencontrer, on peut dire que les joueurs vont se rencontrer durant tout ce printemps : les annonces de manifestations envahissent cinq pages, du jamais vu... Le grandeur-nature, sorti de son demi-sommeil hivernal, y est pour quelque chose, mais les équipes et les clubs qui se jettent dans les tournois et les conventions attestent d'une volonté de montrer à la fois au public et aux joueurs que, merci, le jeu de simulation se porte bien dans leur région. En même temps, plusieurs manifestations atteignent leur 3e édition, signe qu'elles ont satisfait leur public qui en redemande. N'oublions pas celles d'âge canonique (8e ou 9e édition) qui conservent leur punch souvent grâce au concours de « troupes fraîches » dans les rangs de l'organisation, et les « gros » rendez-vous comme le salon des Jeux de Réflexion et les championnats de France de Wargame, Jeu de Plateau et Diplomacy, ou la coupe d'Europe de jeu d'Histoire (le championnat de Jeu de Rôle d'ACF ayant déjà eu lieu). Et que ceux que les langues n'arrêtent pas, jettent un coup d'œil outre-Pyrénées ou Alpes, c'est très prometteur¹⁾. Le revers de la médaille, c'est que les dates se télescopent. C'est inévitable : le calendrier des examens impose sa logique, et certaines manifs devront affûter leur stratégie de communication pour piquer des participants à la voisine !

Joe Casus & Annabella Belli

1) Ay! Les Rencontres de Barcelone du 20 au 22 mars ont sauté du Calendrier... Voyez les Nouvelles du Monde.

CALENDRIER

Présent

Rueil-Malmaison 16 mars

La Constellation des Légendes organise un **tournoi sur AD&D et Hawkmoon**. Renseignements auprès de Philippe Monera au (1) 47.14.09.24.

Tours 16/17 mars

Hommes & Démons organise *Harmonies*, un **tournoi James Bond 007**. Au menu : repas exotique, dépaysement, soirée casino grandeur-nature accompagnée d'une enquête surprise. Tenue de soirée conseillée. Pour tout renseignement, contactez Alain au (16) 47.54.37.55.

Paris 16/17 mars

La **Coupe de France Renaissance**, organisée par la fédération française de Jeu d'Histoire et les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, se déroulera à l'École militaire. Une démonstration de combat moderne se déroulera en parallèle. Les joueurs et visiteurs sont priés de se munir d'une carte d'identité (le tournoi ayant lieu dans une enceinte militaire).

Henin-Beaumont 17 mars

Les Nains des Beaux Monts organisent un **tournoi AD&D** où les participants incarneront des orcs. Rendez-vous au CAC d'Henin Beaumont, rue de l'Abbaye, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : (16) 21.20.06.48.

Ville-d'Avray 17 mars

La Confrérie Boucherie Intellectuelle organise son **4e tournoi de jeu de rôle** : *Les quatre noces du baron d'Elrung*. On concourra sur AD&D, l'Appel de Cthulhu, Stormbringer, In Nomine Satanis et Cyberpunk. Les participants recevront une figurine gravée pour l'occasion par Alain Touller (ATF). Le lieu : MJC le Colombier, 1 place de l'église, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (1) 47.09.65.98.

Futur

Corbeil-Essonnes 23 mars

Un **tournoi de SuperGang** est organisé par l'association Alpha, au Club Housse, quai Bourgoin, 91100 Corbeil-Essonnes. Renseignements auprès du magasin Cellules Grises à l'Agora d'Evry. Tél. : (1) 64.97.81.74. Ou Frédéric Gondy au (1) 60.77.52.29 (en semaine après 17 h).

Gif-sur-Yvette 23 mars

Supélec organise dans son école le **Tournoi des Gnohms 1991**, sur deux scénarios médiéval-fantastique : *Almarante la Merveilleuse* et *Sous le signe des Dragons*. Tél. : (1) 69.28.39.02 (entre 20 h et 23 h).

Orléans 23/24 mars

Le club Le Dé Strié organise un **tournoi de jeux de plateau** sur *Civilisation*, *Illuminati*, *Horreur à Arkham*, *SuperGang*, *Full Metal Planète*, *Space Hulk*, *La fureur de Dracula* et *Roi Arthur*. Il y aura également la **demi-finale du championnat de France de Blood Bowl**. Renseignements : Dé Strié, 46 ter rue Ste Catherine, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.54.20.45.

Paris 27 mars

Si le salon du Livre a lieu (cela dépendra, au moment venu, de la situation dans le Golfe), un **grandeur-nature sur le thème des Princes d'Ambre** sera organisé entre le stand Denoël et celui des autres éditeurs de SF.

Tourcoing 30 mars

Les Passeurs du Styx, le club de jeu de simulation de Tourcoing, organise une **manifestation cyberpunk et SF**, au foyer de la rue de Menin, à Tourcoing, de 10 h à 22 h. Pour plus de renseignements, contactez Franck au (16) 20.26.38.73.

Rennes 30/31 mars

Le **5e tournoi de l'Ouest** est consacré aux jeux de rôle AD&D, JRTM, Storm-

bringer, Torg, Chill, Cyberpunk, Mechwarriors, Star Wars, In Nomine Satanis et l'Appel de Cthulhu, ainsi qu'au jeu de plateau Zargos. Il y aura également un concours de peinture de figurines. Le tournoi aura lieu à la MJC de la Paillette, à Rennes. Renseignements : E. Perrignon au (16) 99.63.48.14.

Lille 30/31 mars

La guilde des Stratèges vous convie à son **6e tournoi**, qui cette année se déroulera pendant 24 h non-stop. Renseignements : BDE HEI, 13 rue de Toul, 59800 Lille. Ou François Jacquement au (16) 20.42.03.09.

Reims 30/31 mars

Le bureau des élèves de SupDeCo Reims organise un **tournoi de jeux de société** qui aura pour nom *Le Cerveau*, avec AD&D, Cry Havoc, Diplomacy, SuperGang, Trivial Pursuit, Tarot et Monopoly. Renseignements : BDE, Ecole Supérieure de Commerce, 59 rue Pierre Taittinger, 51061 Reims Cedex. Tél. : (16) 26.08.16.69.

Nitry 30 mars/1er avril

L'association Dédales organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur trois jours (48 h de jeu non-stop) : *Hylaria* ou *l'ultime combat*. Renseignements : Michel Beaume, tél. : (16) 48.52.61.58

Paris 30 mars/7 avril

Le **6e salon des Jeux de Réflexion** aura lieu porte de Versailles. Les éditeurs, regroupés sous l'égide de l'AFEJ (Association Française des Éditeurs de Jeux) ont décidé de s'investir davantage, cette année le Hall d'exposition ne sera plus le n° 3 mais le n° 1. Il n'y aura plus de grande aire de jeu commune, mais chacun des stands sera plus grand, et contiendra un espace de démonstration. Voir le plan ci-contre.

Notre stand sera « désigné » façon Cyber Age par Frank Dion (à qui l'on doit les décors et les personnages de Jarandell). Vous pourrez aussi y admirer les maquettes du quartier Basse-Eau (Laelith), ainsi que le château des magiciens de Jarandell, plus notre nouvelle mascotte-marionnette : Fwouinn le Parcheminé.

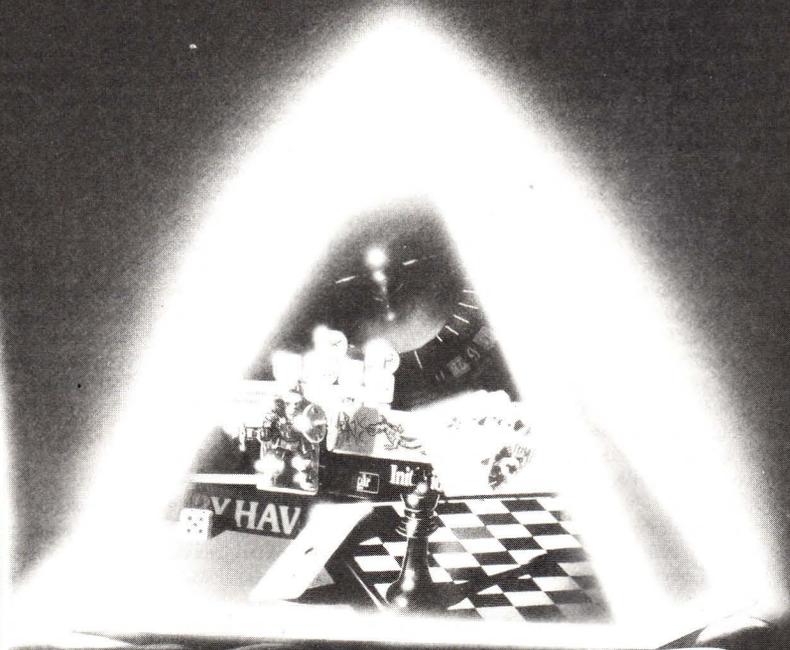
Voici le programme des réjouissances :

- **Agmat**. Démonstrations permanentes de Space Hulk, Space Marine, Mighty Empires, Advanced Space Crusade, Warhammer 40000 et de peinture de figurines.

- **AT Jeux**. Démonstrations des jeux par correspondance Avatar et Hypastasia, du jeu sur PC et Atari ST Astroids, du jeu

**PARIS PORTE DE VERSAILLES
DU 30 MARS AU 7 AVRIL 1991**

**DE 10H A 19H - HALL 1
NOCTURNE VENDREDI 5 AVRIL 22 H**



**6^e
SALON
NATIONAL**

JEUX DE REFLEXION

**Jeux Educatifs, de Société, de Rôle,
de Simulation, d'Histoire, de Stratégie,
de Chiffres, de Lettres, de Cartes ...**

AVEC LE 12^e SALON INTERNATIONAL DE LA MAQUETTE ET DU MODELE REDUIT

mée, 75019 Paris. Tél. : (1) 40.43.11.30 ou (1) 45.48.21.68. Voir aussi page 11.

Lyon 13/14 avril

Le Ludik Club, de l'ICPI, organise **Dra'gones 91, un tournoi de jeu de rôle médiéval-fantastique**. Renseignements auprès de Ludik Club, BDE ICPI, 31 place Bellecour, 69002 Paris.

Nantes 13/14 avril

Pour la 8e fois, la **Manu (édition 91)** aura lieu à l'ancienne manufacture des Tabacs de Nantes, organisée par Stratèges & Maléfices Légion et les Troubadours Oniriques. Renseignements auprès de Stratèges & Maléfices, rue Anatole de Monzie, ou bien contactez Erwann Caillairec, La Lande, 44115 Haute-Goulaine. Tél. : (16) 40.93.75.12.

Paris 13/14 avril

La guilde des Aventuriers, de l'École centrale Paris, organise un **tournoi sur AD&D et l'Appel de Cthulhu**. Le tournoi se déroulera dans l'enceinte de l'école, à Châtenay-Malabry. Contactez Frédéric au (16) 46.83.72.57.

Chambéry 14 avril

Le club de jeux de simulation Les Nouveaux Saigneurs organise son **3e tournoi multijeu** de rôle au lycée Monge. Les scénarios sont écrits pas les maîtres. Renseignements : Olivier Laymand, Chazard 73800 Myans. Tél. : (16) 79.28.32.41.

Brest 14/15 avril

Tournoi napoléonien sur Les Aigles, en 25 mm. Tous renseignements auprès de Patrice Méallier, 2 rue du père Lebre, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.33.13.73 (de 19h à 20h).

Evry 19/20 avril

Le **1er Forum des Jeux de l'Esprit** est organisé par le service jeunesse de la ville d'Evry, les magasins Cellules Grises d'Evry et Melun, les clubs et associations de la région. On y découvrira les jeux de rôle, les wargames, les figurines, mais aussi les échecs, les dames, le go et les jeux de plateau. La manifestation se déroulera au centre commercial Evry II, place de l'Agora. Renseignements : Cellules Grises (1) 64.97.81.74 ou Service jeunesse (1) 60.91.61.10.

Bretteville-sur-Odon 19/21 avril

Les clubs de jeux de simulation de Basse-Normandie (dont le Temple du Rêve) nous font savoir qu'ils organisent les **3e journées de l'aventure** avec deux gran-

deur-natures, une murder party et un tournoi de jeux de rôle. Renseignements au (16) 31.73.32.96 ou (16) 31.73.76.29.

Crépy-en-Valois 20 avril

Les Passagers du Rêve et la guilde de Picardie organisent un **tournoi « interactif » sur le thème de la Table ronde**, avec des règles tirées de Simulacres. Quarante joueurs et dix meneurs de jeu joueront en simultané dans la même partie. Pour tous renseignements (et même si vous désirez que l'on vienne organiser ce type de manifestation chez vous), contactez Olivier au (16) 44.54.74.05 ou Richard au (16) 44.88.03.28, ou bien écrivez à Sébastien Duval, 15 rue Bordet, 60890 La Villeneuve-sous-Thury.

Paris 20/21 avril

La **7e édition de la Coupe d'Europe de Jeux d'Histoire** se déroulera au 15 rue Merlin, 75011 Paris, dans la salle de la Roquette. Les affrontements auront lieu en antique-médiéval sur 15 mm W.R.G. 7e édition ; en médiéval sur 25 mm W.R.G. 6e édition ; en Renaissance sur 15 mm W.R.G. 2e édition ; et en napoléonien sur Newsbury Fast Play 2e édition. Il y aura aussi les stands de Battle Honor's, Irregular, Essex, Chariot Miniature, Lamming, Dixon, Touller, Heroïka... Si vous voulez participer aux éliminatoires et avoir la chance de faire partie de l'équipe qui représentera la France, contactez la confédération européenne de Jeux d'Histoire, 36 boulevard de Picpus, 75012 Paris.



Lille 20/21 avril

Les Alchimistes Débonnaires, club de l'École nationale supérieure de Chimie de Lille, organisent leur **3e tournoi multijeu de rôle**, à Villeneuve d'Ascq, sur AD&D, l'Appel de Cthulhu, Star Wars, Maléfices, James Bond et Stormbringer. Contactez Thierry Gibon au BDE de l'ENSCL, BP 108, 59652 Villeneuve d'Ascq Cedex. Tél. : (16) 20.91.36.97 ou (16) 20.67.04.53.

Bretteville-sur-Odon 20/21 avril

Le club des Survivants de l'Aube organise un **grandeur-nature post-apoca-**

lyptique dans le cadre de ses **3e journées de l'aventure**. Renseignements auprès de Christophe au (16) 31.73.76.29 ou William au (16) 31.95.45.37, le soir.

Lyon 20/21 avril

Les associations de jeux de Lyon et de sa région organisent une **rencontre amicale des clubs et des joueurs** à la MJC de Villeurbanne, 45 cours du docteur Damidot. Renseignements : Sébastien Salvador au (16) 78.28.81.13.

Rouen 20/21 avril

Le club de l'INSA de Rouen, les Alchimistes du Mont-Saignant, organise sa **6e convention de jeu de rôle** avec des démonstrations de Full Metal Planète, Blood Bowl, Space Hulk, Dragon Noir, et un tournoi sur AD&D, AdC, Stormbringer, RuneQuest, Star Wars, James Bond, JRTM, Shadowrun. Renseignements : 27 résidence Capelle 1, rue maréchal de Lattre de Tassigny, 76130 Mont-Saint-Aignan.

Saint-Gilles 20/21 avril

Les T.U.R.D. organisent leur **IIIe rencontre de jeu de rôle** qui se déroulera sur RuneQuest, Daredevils, l'Appel de Cthulhu, Star Wars, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon et les Trois Mousquetaires. Contact : Olivier au (16) 66.21.09.29 (le week-end).

Gradignan 20/23 avril

Au programme de la convention **Stratèges 91**, avec la guilde des Mamouths Maudits, le samedi : tournois Cthulhu/Maléfices, Fief II, Arènes, animation Tempête sur l'échiquier ; le dimanche : tournois AD&D/Rolemaster, Fief II, Arènes, animation informatique ; le lundi : tournois Space Hulk, Fief II, démonstrations Warhammer Battle, Orphée, Whog Shrog, INS/MV et autres jeux de SF. Orphée et Arènes sont deux nouveaux jeux créés par Eric Pereur. Renseignements auprès de la MJC Bourg, 8 avenue Jean Larrieu, 33170 Gradignan, tél. : (16) 56.89.17.12. Dans le même cadre, les Spads proposent un tournoi de Warhammer Battle et de Hordes Sauvages afin d'élire le Maître de guerre 91. Renseignements : Denis au (16) 56.78.60.37.

Paris 21 avril

Un **killer sur le thème des Princes d'Ambré**, organisé par Le Petit Corbillard Illustré, va avoir lieu du 27 mars au 21 avril sur Paris. Le dernier acte a lieu au restaurant La Canaille (où sont exposés des originaux de dessins de Présence du Futur). Il est possible de participer en tant que PNJ lors du repas. Pour réserver sa table : (1) 42.78.09.71. Pour réserver un personnage : écrivez à Fré-

quence Gaie, Le Petit Corbillard Illustré, 45 rue Rébeval, 75019 Paris.

Ploermel 21/23 avril

Les Gardiens de la Flamme organise un **grandeur-nature sur le thème de l'Appel de Cthulhu**. Contactez E. Lespert, 11 rue St-Croix, 56120 Josselin.

Lyon 23/24 avril

Le Ludik Club, de l'ICPI, organise un **Congrès régional du jeu**, afin que les clubs de jeu de rôle de la région Rhône-Alpes fassent connaissance. Renseignements auprès de Ludik Club, BDE ICPI, 31 place Bellecour, 69002 Paris.

Vouziers 26/28 avril

L'association De Vermis Myteriis (qui réalise également le fanzine Karpath) organise un **festival du fantastique** au cinéma Les Tourelles, avec conférences, dédicaces, projection de films mais aussi un tournoi de jeu de rôle sur AD&D, l'Appel de Cthulhu, Maléfices et Rêve de Dragon. Renseignements auprès de Florian Brion, 30 rue Bournizet, 08400 Vouziers. Seront présents (entre autres) : Roland C. Wagner, Marc Deladerrière, François Marcela-Froideval, Michel Pagel, Guillaume Sorel. Sont aussi invités (sous réserve) : Jean-Claude Servais, Olivier Taffin, Olivier Le-droit, Crisse et Goupil, Pierre Rosenthal et Denis Gerfaud.

Tours 27 avril

Le club des Uchroniques, association Hier & Demain, organise semble-t-il (ses nombreux courriers sont plutôt érotiques) un **grandeur-nature contemporain** nommé **Mythimage 1991** dans les environs de Tours. Renseignements auprès de Uchroniques, 7 rue Aristide Briand, 37510 Balland.

Montpellier 27/28 avril

L'association Amphère organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde de la Table ronde**, dans l'arrière-pays varois. Arthur Pendragon n'est pas mort, il va devoir lutter contre les dames du Lac pour retrouver Excalibur et son pouvoir. Renseignements auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Les manifs
sur
3615
CASUS
rubrique
CAL !

Amiens
27/28 avril

La guilde des Saigneurs annonce sa **4e manifestation** : Les œufs sont faits. Elle se déroulera au lycée du Sacré-Cœur, 1 rue de l'Oratoire. Il y aura un tournoi de jeu de plateau (Chaos Marauder), de jeu de rôle (AD&D, JRTM, Rolemaster, Gurps, Rève de Dragon) et jeu de diplomatie (Gang des Tractions Avant). Plus amples renseignements chez M. André, guilde des Saigneurs, 8 bd Jules Verne, 80000 Amiens. Tél. : (16) 22. 89.54.77.



Rennes
27/28 avril

L'association Auberge de la Bière noire organise un **grandeur-nature** dans la forêt de Saint-Senoux, intitulé *L'Épée d'Or*. Plus de renseignements auprès de l'association au 25 bd Magenta, 35000 Rennes. Tél. : (16) 99.30.28.57.

Agen
27/28 avril

Les Serviteurs de l'Innommable organisent **Agenarion 91** leur second tournoi. Le samedi, on jouera à AD&D ou Cthulhu ; le dimanche, à AD&D, Stormbringer, Paranoïa ou Star Wars. Renseignements : Castex Fabien, Les Guillemis, 47270 St-Jean de Thurac. Tél. : (16) 53. 87.36.87 le soir.

Tarbes
27/28 avril

Stratégies et Sortilèges organisent un **tournoi sur AD&D2** ainsi qu'une rencontre sur Rève de Dragon, AdC, Stormbringer, Hawkmoon, INS/MV, Bushido, Empires & Dynasties, ainsi que sur des jeux de plateau. Renseignements : Thierry Sabathe, 1 chemin du Roy, 65000 Tarbes (tournoi AD&D) ou (16) 62.93. 35.63 (rencontres).

Lorgues
27/28 avril

Le **tournoi des Années Trolls** aura lieu au manoir Saint-Ferreal. On jouera à l'Appel de Cthulhu, RuneQuest, Hawkmoon et Stormbringer. Renseignements auprès de Laurent Fruterro, 5 rue Edouard Basset, 83690 Salernes. Tél. : (16) 94.70.71.23 (de 18 h à 20 h).

Aix-en-Provence
27/28 avril

Le club des Revenants et le bureau des élèves IEP/Sciences Po Aix-en-Provence organisent leur **tournoi annuel de jeu de rôle**. Renseignements : le samedi après-midi au (16) 42.26.91.46.

Salon-de-Provence
27/28 avril

Le **11e tournoi de l'Emperi** aura lieu sur la règle l'Épopée, en 25 mm. Renseignements : Michel Legrand, Salvayre, 09100 Pamiers. Tél. : (16) 61.68. 30. 40.

Villeneuve d'Ascq
27 avril/2 mai

Les clubs les Lords de Sherwood, les Arpenteurs de Rève, les Simulateurs et les Dés Fendus organisent **6 journées multijeu sur le thème « exhumation des jeux de rôle oubliés et méconnus »**. Au programme : Talistanta, Jorune, Ars Magica, Bushido, Mega, etc. Le lieu : LCR Cadet Roussel, place Cadet Roussel, Villeneuve d'Ascq. Renseignements : Fabrice Gerometta au (16) 20.47.34. 05.

Maisons-Laffitte
4 mai

Le club Feathalion organise une **murder party**. Le thème : une soirée costumée de 1921 sur une péniche, en compagnie de collectionneurs. Renseignements : club Feathalion, C.S.C, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons-Laffitte.

Orléans
4 mai

Le club Au Dé Strié organise un **grandeur-nature d'ambiance Années folles fantastique** dans un casino installé dans un château. Renseignements : Au Dé Strié, maison des Associations, 46 ter rue Sainte-Catherine, 45000 Orléans. Tél. : (16) 38.54.20.45.

Lambersart
4/5 mai

Le club Marie-Louise des Flandres organise un **tournoi de jeu d'Histoire sur le thème Alexandre le Grand**, avec la règle WRG 7e édition, en 15 mm, au Clos du bourg, rue du Bourg, 59139 Lambersart. Renseignements auprès de M. Hary au (16) 20.31.92.43. Parallèlement, le 4 mai, Les héros de Lambert et Marie-Louise des Flandres organisent une **convention de jeu de rôle et de figurines** à la salle des fêtes de Lambersart. Renseignements auprès de M. Cousin au (16) 20.92.12.77.

Paris
4/5 mai

L'association Agôn organise un **tournoi de jeu de rôle inter grandes écoles et universités, les 24 heures d'Agony**, par

équipes de cinq joueurs. Les jeux choisis sont l'Appel de Cthulhu et Stormbringer. Renseignements : Fabrice Colin, 17 allée du Parc de la Bièvre, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (1) 46. 60.79.82.

Brive-la-Gaillarde
4/5 mai

Les Visiteurs du Dernier Destin et l'Appel de Dragon organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Inscriptions et renseignements auprès de Christian Dupuy (16) 55.92.95.13 ou Benoît Jouguet au (16) 55.74.28.01.

Cévennes
5 mai

L'association Amphère, en collaboration avec Loisir Plus, société spécialisée dans les activités sportives (descente de canyon, deltaplane, spéléo) organise un **grandeur-nature contemporain spécial baroudeurs**. Renseignements auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72. 60.19.

Gap
9/11 mai

Le club de la Pleine Lune organise un tournoi de jeu de rôle dans la salle des fêtes de la mairie de Gap. Au programme, un jeu par jour avec dans l'ordre : Bushido, Chivalry and Sorcery puis Space opera. Renseignements au (16) 91. 51.11.74.

Toulouse
11/12 mai

Le **11e Trophée Saint-Gilles** se déroulera à l'USAT, tant en Empire qu'en Antique. Renseignements : Michel Legrand, Salvayre, 09100 Pamiers. Tél. : (16) 61.68.30.40.

Belfort
11/12 mai

Les élèves de l'École nationale d'ingénieurs de Belfort organisent *L'histoire de la ville de Yoltan*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le fort de Gyromagny (à 15 km de Belfort). Renseignements auprès de Laurent Depoorter, 8 bd Anatole France, 90016 Belfort Cedex. Tél. : (16) 84.57.00.78 (20h à 20h30).

Issoire
17/22 mai

Pour la 3e année consécutive, l'association ORQAL, la municipalité d'Issoire et la section animation du Caupi organisent **Fantasma, festival des jeux, du rêve et de la fantaisie**. Il y aura des tournois de jeu de rôle, de Warhammer et deux murder party les 18 et 19 mai. Contactez Caupi Animation, chemin du Bout du Monde, 63500 Issoire. Tél. : (16) 73.55.14.29.

Blanc-Mesnil
18/20 mai

La Charge du 93 de Blanc-Mesnil organise un **tournoi de Charge antique et médiéval**, en 25 mm, sur quatre parties. Une figurine d'Alexandre sera offerte à tous les participants. Il y aura aussi des démonstrations et initiations sur De Bellis Antiquitatis, en 15 mm ; ainsi qu'une reconstitution de la bataille d'Eylau avec plus de quarante joueurs et dix arbitres, sur 10m², sur la règle Newsbury Complète, en 15 mm. Renseignements auprès d'Alain Raynaud, 181 avenue Aristide Briand, bat. E, n° 193, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 48.65.51.14.

Paris
24/25 mai

Le club Games ESCP, avec les clubs de HEC, Mines de Paris, ESG, Telecom, ESLSCA et Paris I (Sorbonne), organisent le **Trophée de Paris**. Sont prévus : un tournoi de jeu de rôle sur Star Wars, l'Appel de Cthulhu, Torg, James Bond 007, Stormbringer, RuneQuest, Rolemaster et JRTM ; un tournoi de wargame sur Amirauté, Longest Day, Europa, Imperium Romanum II, War and Peace ; un tournoi de jeu de plateau sur Zargos, Civilisation ; un tournoi d'échecs ; des initiations au wargame avec figurines. Le Trophée aura lieu à l'ESCP, 79 avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : Franck Marzilli au (1) 47.54.49. 05.

Montpellier
25/26 mai

L'association Amphère organise un **grandeur-nature fantastique** : *Le Pouvoir de Mageia Puppa* dans l'arrière-pays varois. Renseignements auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Dijon
25/26 mai

La MJC Montchapet et le club Kriegspiel organisent leur **2e convention de jeux de simulation** à la MJC Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. Au programme : jeux de rôle (AD&D, RuneQuest, AdC, JRTM, Warhammer, Stormbringer, James Bond, Paranoïa, Cyberpunk, Star Wars), jeux de plateau (Armada, Full Metal Planète, Civilisation, Zargos, Suprématie, Rencontre Cosmique, La Fureur de Dracula, Illuminati) et wargames (Gulf Strike, World in Flames, Empires in Arms, Stalingrad). Renseignements : Olivier Grosjean (à partir de 19h) au (16) 80.66. 38.30.

Région parisienne
8/9 juin

Le club Lance & Arc de l'École nationale supérieure de l'électronique et ses applications organise un **grandeur-nature à thème futuriste** mettant en œuvre

avec...

OUI FM

Casus Belli

Jeux

Descartes

Ludodélire

Jeux Actuels

Eurogames

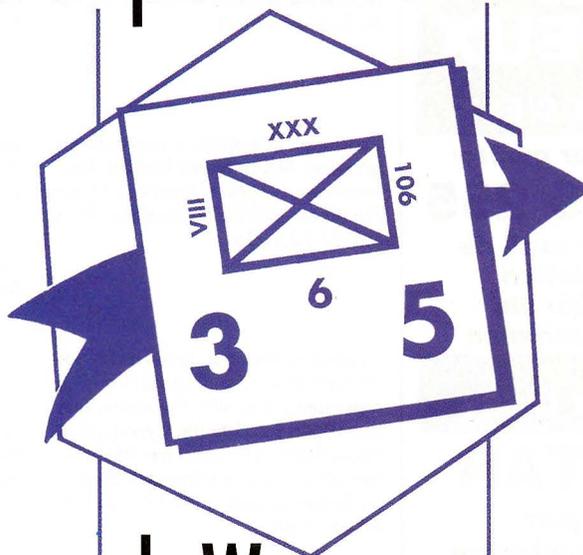
L'Œuf Cube

et 3615 CASUS, 3615 DIPLO

BELLISSIMO

Organisé par CASUS BELLI
avec le concours de la FFJDS

Championnat de France



de Wargame 1991



Lycée Henri IV

23, rue Clovis, Paris 5^e

samedi 13 et dimanche 14 avril, de 9h à 20h

CASUS BELLI



3615
CASUS

3615
DIPLO



Bulletin d'Inscription

à découper ou recopier et

à renvoyer **avant le 31 mars** à la FFJDS, 50 bis rue de Crimée 75019 Paris.

- Je m'inscris au championnat et je joins un chèque de 45F (plus 30F d'inscription à la FFJDS si vous n'êtes pas déjà adhérent). Je recevrai un dossier de participation comprenant : règlement et règles compilées.
- Je désire être hébergé gratuitement (dans la limite des places disponibles).
 - nuit du 12 au 13 avril
 - nuit du 13 au 14 avril
 - nuit du 14 au 15 avril

Nom: Prénom:

Adresse :

Code postal : Ville :

Signature

**JOUEZ
AVEC
AT JEUX
AT JEUX C'EST**

**un serveur minitel
36 255 255
véritable outil de
négociation
et de jeu par
correspondance**

**AT JEUX C'EST
AVATAR
Jeu par
correspondance
sur un thème de
science-fiction**

**AT JEUX C'EST
HYPASTIA
Jeu par
correspondance
sur un thème
médiéval**

**AT JEUX C'EST
TRASH
Extraordinaire jeu
de rôle par minitel
sur un thème de
science-fiction**



Pour recevoir une documentation
AT JEUX, envoyez
6,90 F en timbres ainsi qu'une
enveloppe format A5 timbrée
à 7,50 F portant votre adresse à
AT JEUX - BP 36 - 35890 LAILLE
ou en composant le
36 255 255 code AT JEUX

du matériel électronique réalisé par les
élèves. Renseignements sur les modali-
tés et le lieu précis au (1) 30.32.10.13,
M. Buisine ou Revel.

**Hérault
15/16 juin**

L'association Amphère organise un
grandeur-nature heroic fantasy. Ren-
seignements auprès d'Amphère, 11 rue
Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. :
(16) 67.72.60.19.

**Brest
29 juin**

La guilde de Bretagne, le cercle des Né-
cromants et les Chevaliers de l'Hermine
organisent, à la MPT Harteloire, une
convention futuriste (de Cyberpunk à
Heavy Metal, en passant par Warham-
mer 40,000 et Space Crusade). Contac-
tez Jérémie Le Gall, après 19h, au (16)
98.45.19.88.

**Liverdun
29/30 juin**

Du samedi midi au dimanche soir, tou-
te la ville de Liverdun est interdite à la
circulation et se pare en médiéval. Un
grandeur-nature médiéval sera orga-
nisé à cette occasion. Renseignements
sur BAL Sambre, 3615 CASUS.

**La Louvesc (Ardèche)
Juillet/août**

Comme chaque année, l'association
Gael organise les **stages Rêve de Jeu**.
On y pratique jeux de société, de rôle,
figurines, grandeur-nature, etc. Du 7 au
26 juillet, le stage est réservé aux 12/
17 ans; du 3 au 24 août aux 16-77
ans (possibilité de s'inscrire à la semai-
ne). Renseignements et inscription pour
le 1er stage à : centre de loisir UFCV, 8
rue Constantine, 69001 Lyon. Tél. : (16)
78.28.06.40. Renseignements pour les
deux stages auprès de JPB Animation,
13 rue André Malraux, 69960 Corbas.
Tél. : (16) 72.50.16.39.

**Ariège
11/29 juillet**

L'AFVL organise pour la 4e année un
stage d'été ludique. Au rendez-vous :
JRTM, l'Appel de Cthulhu, Cyber-
punk, Hawkmoon, Simulacres, James
Bond, Civilisation, wargames avec ou
sans figurines, grandeur-nature et mur-
der party. Equitation et randonnée en
montagne font aussi partie du pro-
gramme. Renseignements : François
Décamp, 38 avenue Louis Walle,
94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1)
45.69.77.76. Réduction de 5% pour
les abonnés à Casus Belli.

**Toulon
19/21 juillet**

Le tournoi de Toulon, le **9e F.S.O.**, a lieu
comme toutes les années, organisé par
ce C.F.S.O. On pratiquera jeux de rôle,
jeux de guerre, semi-réel et figurines.

Renseignements au C.F.S.O., bureau
d'Info Jeunesse, 6 rue Léon Blum, 83500
La Seyne-sur-Mer. Tél. : (16) 94.06.07.
80.

**Arcachon
9/11 août**

Les Boyens des Catacombes organisent
un **grandeur-nature de trois jours**, cou-
plé à un concours de costumes médié-
vaux. Renseignements à la MJ d'Arca-
chon, Les Boyens des Catacombes, 8
allée José Maria de Heredia, 33120
Arcachon. Tél. : (16) 56.83.19.52.

**Poitiers
31 août/1er septembre**

Pour la 3e année consécutive, la guilde
de la Fée Mélusine organise un **gran-
deur-nature médiéval-fantastique** au
château de Marcounay (commune de
Sauxay). Renseignements auprès de M.
Sébastien Vadier, 7 rue de la Rangou-
nière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49.
43.32.95 le week-end.



**Grandson
16/17 mars**

La confrérie des Rois-Sorciers organise
sa **11e convention de jeux de rôle et de
simulation**. Il y aura des jeux de rôle
classiques, des inédits, des wargames
et un grandeur-nature en costumes des
années 20 : *Le vampire contre-attaque*.
Le lieu : grande salle du Quai à Grand-
son (Suisse). Renseignements : Philippe
Oguey, 8 rue Othon, 1422 Grandson,
Suisse.

**Gênes
22/24 mars**

La manifestation **Ianua Fantasy II-Ago-
nistika 91**, seconde convention génoise
des jeux de simulation et de rôle a lieu
à l'Istituto Brignole (Albergo dei Poveri),
Piazzale Emanuele Brignole, Genova.
On jouera à l'Appel de Cthulhu, Civil-
isation, Diplomacy, Star Wars, Axies &
Allies, etc. Renseignements auprès de
Paolo e Chiara Fasce au (19.39.10)
29.56.10 (soir) ou (19.39.10) 88.79.
69 (matin et après-midi).



**Lausanne
Avril**

Le Gang des Tueurs Intellectuels organi-
se un **killer par équipe** durant le mois
d'avril. Renseignements : GTI, 8 chemin
de la Cure, 1012 Lausanne, Suisse.

**Embourg
18/19 mai**

L'ASBL organise une **convention de
jeu de plateau et de wargames** avec
des démonstrations de Warhammer
40000 et Guet-Apens, une initiation
à Alésia, des tables de SuperGang,
Junta, Civilisation, Diplomacy, Junta,
Ave Tenebrae, Siège, Excalibur, Illumi-
nati, Fief II, Zargos II, Armada II, Kry-
stal, Dragon noir, Suprématie, et un
championnat de Full Metal Planète. Les
activités auront lieu au 1 avenue du
Parc, à Embourg. Accès et logement
gratuits pour le w.e. Tél. : (041) 65.
69.83.

**Bruxelles
30/31 mars**

Le club des Red Barons organise un
tournoi de jeu d'Histoire en 2 poules,
une antique et une médiévale, dans le
cadre du musée militaire national de
Bruxelles. Le premier prix est une ar-
mée complète de 1600 points, peinte!
Inscriptions avant le 31 janvier auprès
de Daniel Van Belle, 17 rue M. Caron,
1070 Bruxelles, Belgique.

**Maredsous
29 mars/1er avril**

Le club Images médiévales organise un
grandeur-nature médiéval-fantastique
de deux jours et trois nuits. Rensei-
gnements auprès de Stéphane Devolder,
avenue du Roi Albert, 266, 1080 Bruxelles,
Belgique. Tél. : 02/465.04.46.

**Heyd
9/12 avril**

Depuis 5 ans, la guilde des Fines Lames
organise chaque année un **grandeur-
nature** intitulé *Aratorix*, qui a la parti-
cularité de toujours se dérouler dans la
même région, mettant en scène les ha-
bitants d'un petit village des Ardennes
belges à travers les siècles. Dans Ara-
torix I, les joueurs incarnaient des Gau-
lois, dans Aratorix V : *l'Entité du Berk-
land*, les villageois du Moyen Âge sont
confrontés à la gestion de terres qu'ils
ont acquis de haute lutte contre les
troupeurs germaniques et barbares. Con-
tactez ASBL GDFL, avenue du parc n° 12,
4053 Embourg, Belgique (avec un
timbre) ou téléphonez au 041/65.69.
83.

**Est
Été**

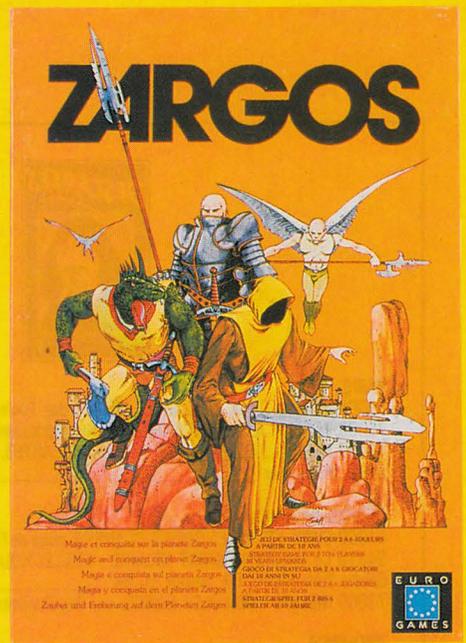
Les Cataphyles Associés récidivent et
organisent **deux grandeur-natures
dans les pays de l'Est**. En juillet, en Si-
bérie et Mongolie, en août en Rouma-
nie. Renseignements : Cataphyles Asso-
ciés, BP 48, 94251 Gentilly Cedex.
Tél. : (1) 45.46.33.65. ◆

1^{er} Championnat de France de ZARGOS

avec le concours de **CASUS BELLI**
premier magazine des jeux de simulation

Jeu de stratégie basé sur la conquête de territoires et la magie, ZARGOS symbolise cette nouvelle génération de jeux qui a fait irruption dans le marché des jeux de société traditionnels.

A la demande de nombreux joueurs individuels et de clubs, les Editions Eurogames ont décidé d'organiser ce championnat national avec le concours de la revue CASUS BELLI, qui publiera tous les deux mois le classement des meilleurs joueurs. Une finale nationale aura lieu en décembre à laquelle participeront également des joueurs venus de différents pays d'Europe.



**Quand stratégie
rime avec magie !**

L'inscription au championnat est de 50F par personne. Elle donne droit à participer à tous les tournois régionaux organisés au cours de l'année 1991 et à figurer au classement national. Chaque participant reçoit également le règlement du championnat, un Pin's ZARGOS et un bon de réduction lui permettant d'acheter le jeu à 175F au lieu de 250F dans sa boutique préférée. Les clubs qui s'inscrivent (6 joueurs minimum) recevront gratuitement un exemplaire du jeu et pourront concourir au Trophée Club ZARGOS lors de la finale (1M³ de jeux à gagner!).

Renseignements



& Contacts

(1) 43 58 73 17

TOURNOIS REGIONAUX prévus en Mars & Avril

RENNES : 30 mars. Vè Tournoi de l'Ouest. Contact: Emmanuel Perrignon ☎ 99 63 48 14

PARIS : 5 avril. Salon des Jeux de Réflexion (Porte de Versailles) de 14h à 22h non stop.

Contact sur place: stand Eurogames.

NANTES : 13-14 avril. Manu 91. Contact: Erwann Caillarec ☎ 40 48 16 94

Vous voulez
organiser un
tournoi dans
votre région ?
Contactez-nous!

**BULLETIN D'INSCRIPTION
au Championnat de France de
ZARGOS**

*

à renvoyer à :

**EDITIONS EUROGAMES
B.P. 23
94251 GENTILLY CEDEX**

Nom _____

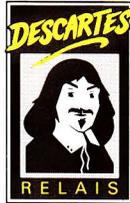
Prénom _____

Adresse _____

Code postal _____ Ville _____

Club de jeu _____

Ci-joint un chèque de 50 F
à l'ordre de "Championnat de France de ZARGOS"



PARIS

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, 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 Meissonier _____ 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'ELECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23
 77000 MELUN - CELLULES GRISES, rue Guy-Baudoin _____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

74000 ANNECY - NEURONES
 Rue de la Préfecture, l'Émeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
 84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte _____ Tél. 59.59.03.86
 90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, CC Les 4 As - 1^{er} étage _____ 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
 63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin _____ Tél. 73.93.44.55
 21000 DIJON - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste _____ Tél. 80.30.51.17
 38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Briat _____ 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
 72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX, 66, rue Nationale _____ Tél. 43.23.96.81
 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 Anarchias _____ Tél. 91.54.02.14
 13006 MARSEILLE - DRAGON D'IVOIRE, 64, rue Saint-Suffren _____ Tél. 91.37.56.66
 57000 METZ - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts _____ Tél. 87.33.19.51
 34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillière _____ 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
 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 7, rue Petite la Monnaie _____ Tél. 68.34.12.44
 86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES, 35, rue Douard Grimaud _____ Tél. 49.51.52.10
 29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent _____ Tél. 98.90.40.50
 51100 REIMS - PASS TEMPS, 26, rue de l'Étape _____ Tél. 26.40.34.13
 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
 17100 SAINTES - BOUTIQUE JEUX ET LOISIRS, 17, rue Alsace Lorraine _____ Tél. 46.74.43.66
 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 Gonne _____ Tél. 62.44.17.53
 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, 47, Grande Rue _____ Tél. 75.43.49.02

ETRANGER

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren _____ Tél. 32.734.22.55
 CHARLEROI - DEDALE, 33, rue de la Régence _____ Tél. 071.311.955
 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 _____ Tél. 212.265.7449

Debriefing

Faits marquants & initiatives du bimestre

Les 83 h du Mans...

Ala Licorne audacieuse, le club de jeu des Sablons, au Mans, on aime les parties longues. Au point de se lancer dans une tentative pour battre le record de durée d'une partie de jeu de rôle en continu et sans relais⁽¹⁾, établi à 71 h (et 5 mn) en 1986 par Marc Laperlier et ses joueurs sur une partie de Rêve de Dragon, lors du salon des Jeux de Reflexion.

Les challengers avaient bien préparé leur affaire : renseignements auprès de Casus sur les tentatives précédentes ; demande des conditions d'homologation au Guinness Book des records ; assistance médicale ; recherche d'un sponsor - le magasin Stoc, des Sablons - assurant le soutien logistique, et de partenaires officiels comme le service Jeunesse de la ville, la Sauvegarde de l'enfance, la mairie du Mans et le centre d'Action sociale, notamment pour les locaux.

C'est donc fin prêts, le lundi 9 octobre à 9 h, qu'ils ont endossé leurs personnages pour affronter les périls du Temple du Mal élémentaire - un grand classique des scénarios AD&D - pour débuts, 83 h et 5 mn plus tard, Zugtmoy la reine-démone des fongus, qui voulait instaurer le règne du Chaos. Commentaire des joueurs : « Malgré les belles pâtées qu'on s'est pris, nous avons réussi à la remettre à sa place. Ça n'a pas été sans mal : un des joueurs a été agressé par une rage de dents maléfique, et deux autres envoûtés par du café au lait... caillé ! Heureusement, grâce aux deux médecins bénévoles qui nous ont assistés, nous nous en sommes bien sortis. »

La tentative a été attentivement suivie par les radios et les principaux quotidiens régionaux, comme le Maine Libre ou Ouest France, à qui l'un des joueurs confiait : « Le plus difficile aura été les nuits, surtout la troisième ; mais au matin toute notre énergie reprenait. C'est une expérience formidable qu'on ne conseillera pourtant à personne ! »

Les nouveaux recordmen se nomment Paul et Christian Fédélé, Patrice Pailard, Michael Blaisius, Fabrice Barbier, et Frédéric Chesneau. Leur club, la Licorne audacieuse, se consacre aux jeux de rôle et de plateau, et fonctionne tous les vendredis soir et samedis après-midi.

Leur adresse : centre d'Action sociale des Sablons, la Licorne audacieuse, 1 rue du Cantal, 72100 Le Mans.

Vous pouvez aussi contacter Fred (après 19 h) au (16) 43 84 77 84. Au fait, voilà une occupation toute trouvée pour les futurs astronautes en route vers Mars : une petite campagne de Warhammer...

¹⁾ Les Américains ont aussi homologué un record de durée de 168 h et 14 mn, mais avec des joueurs se relayant, ce qui est très différent.

Trophée Zargos

Deux écoles parisiennes, l'IHEDRA et l'ESG se sont associées pour organiser mi-décembre le Trophée Zargos. C'est d'ailleurs leur dynamisme qui a donné le coup d'envoi du championnat de France de Zargos, dont vous trouverez l'annonce dans ces pages. Pour vous donner une idée, voici un aperçu du classement, qui comptera donc pour la compétition permanente :

- 1er : Dominique Dupard (146 pts),
- 2e : Laurent Bascou (141),
- 3e : Joel Amado (125),
- 4e : Emmanuel Jochum (123),
- 5e : Eric Hutin (112).

La meilleure joueuse fut Béatrice Michelet (105).

Comme pour d'autres jeux multijoueurs, il est intéressant de connaître les résultats des meilleurs peuples : Araignées (Catherine Lebourdonnec) 77pts, Moines (Delphine Thirard) 54, Dragons (Philippe Dutcher) 61, Ailés (Vincent Campana) 94, Chevaliers (Vincent Poret) 54, et Amazones (Francis de Proft) 49.

3e convention francophone des Jeux de Plateau et des Wargames

Organisée par Trahison ! et la FFJDS, cette manifestation a conduit plus de 150 amateurs de jeux de plateau, le premier week-end de mars, au cœur du quartier Latin dans le célèbre lycée Fénélon. En dehors des habituelles compétitions de Diplomacy et de wargame (sur 1941), on était beaucoup venu pour s'initier. Parmi les multiples choix, trois jeux ravirent la vedette : Zargos (Eurogames), Les Diadoques (Casus Belli) et la Vallée des Mammouths (Ludodélire).

D'autres profitaient de l'occasion pour s'entraîner sur Raphia en vue du championnat de Wargame, ou s'initier à Charges (combats avec figurines) avant de s'inscrire à la prochaine coupe de France.

Ce rendez-vous réussi, mêlant des jeux très accessibles et d'autres plus complexes, permet d'augurer de la multiplication de ces rencontres, essentielles pour la notoriété des jeux de simulation.



Une partie de Zargos, dans le cadre champêtre du Lycée Fénélon à Paris.

Championnat de France de Diplomacy

Avec 107 joueurs classés, venus des six angles de l'Hexagone mais aussi de cinq pays différents, ce 5e championnat de France de Diplomacy a établi un nouveau record de participation. Quatorze tables jouaient en simultané, et c'est à peine si l'on pouvait encore traverser la salle des Médailles du lycée Henri IV où s'est déroulée la compétition.

La plupart des meilleurs joueurs francophones avaient répondu présents à l'invitation de la fédération française des Jeux de Diplomatie, organisatrice de l'événement avec le soutien de Casus Belli, l'Œuf Cube, et des zines consacrés aux jeux de négociation que sont Trahison!, Triumvirat, Vopaliac, Vortigern et Mach die Spühl!. La compétition fut donc très éprouvante, d'autant qu'elle comportait deux rondes par jour, en six et sept années.

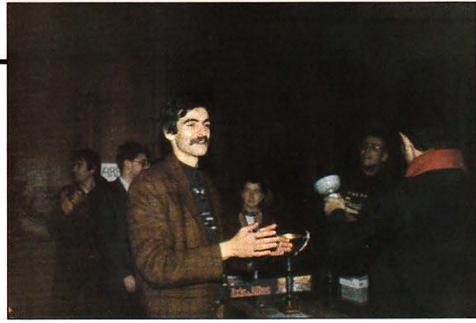
C'est pourtant un visage nouveau qui est sorti vainqueur de la mêlée : le champion s'appelle Clément Merville, étudiant en classe préparatoire... et interne à Henri IV. Jouant « à domicile », il a su rester discret, et éviter que ses excellents résultats ne soient commentés... jusqu'à la remise des coupes.

Le deuxième et meilleur stratège est David Guggenheim, qui fut aussi élu par ses pairs, pour la seconde fois, « plus infâme traître ». Hué par la foule des joueurs, il dut demander une protection rapprochée pour réussir à fuir dans la nuit neigeuse. Le troisième, Denis Serrano, fut lui élu « meilleur négociateur ». Très applaudi, il reçut aussi le premier trophée Calhammer (du nom du créateur du jeu) récompensant le seul joueur ayant terminé une partie avec 18 centres. Enfin, Béatrice Marilhet, seule joueuse du championnat, est la première « Miss Diplomacy » consacrée.

Malgré l'enjeu et quelques retards, le week-end se déroula dans une excellente ambiance, la politesse la plus ex-



Tandis que Clément Merville accède à la célébrité (devenant une cible privilégiée pour les prochaines parties), et que Denis Serrano revient trois fois sous les rappels accumuler les trophées, au fond de la salle des Médailles David Guggenheim fend la foule arborant la coupe et le sourire du plus infâme traître.



quise étant de rigueur entre diplomates. Les championnats sont des occasions uniques pour les joueurs de se rencontrer et d'évoquer l'avenir comme le passé. C'est ainsi que Duccio Vitale (d'Eurogames) déjà présent au premier championnat en 85, vint jouer deux parties le samedi.

Pour posséder la totalité des résultats et leur analyse statistique, on pourra se reporter au numéro 34 de Trahison!, 99 bd Raspail, 75006 Paris... en attendant le 6e championnat de France. Pour tous renseignements sur les compétitions de Diplomacy, contacter la FFJDS, 50 bis rue de Crimée, 75019 Paris (adhésion pour un an : 30F)



Classement général du championnat de France de Diplomacy

- 1er : Clément Merville
- 2e : David Guggenheim
- 3e : Denis Serrano
- 4e : Eric Marchand
- 5e : Henri Flottes de Pouzols
- 6e : Eric Pellu
- 7e : Bruno Giraudon
- 9e : Yohann Simon
- 10e : Pascal Montagna
- 11e : Julien Boisivon
- 12e : Didier Lepriol
- 13e : Philippe Castets
- 14e : Frédéric Thube
- 15e : Jean-Louis Delattre
- 16e : Mathieu Barry
- 17e : Famy Malki
- 18e : Sylvain Marie
- 19e : Jean-Marc Borgard
- 20e : Roger Jousseau

Liste établie par Thierry Montulet.
Tél : (1) 48.73.67.35.

Salon normand des Jeux de simulation



En marge des parties, le CLEC Charlie Chaplin du Havre n'oublie pas le plaisir de l'oeil avec surtout ce surprenant jeu d'Ambition géant.



Annoncez votre tournoi en rubrique CAL sur le 3615 CASUS

Nouvelles Du Monde

ESPAGNE

Il y a deux mois, nous vous avons annoncé la naissance d'Aquelarre, le premier jeu de rôle 100% espagnol, édité par Joc International, et dont Frank Stora vous parle dans les Têtes d'Affiche de ce numéro. Faisons cette fois un tour

du côté de l'autre éditeur espagnol, Diseños Orbitales, qui après Traveller, se lance dans la traduction de deux gammes : d'une part BattleTech, qui remporte un succès indiscutable, avec déjà les BattleTech Reinforcements et Technical Readout 3025, les Blueprints, et pour les mois à venir : The Kell Hounds, Cranston Snord's Irregular et surtout le jeu de plateau BattleTech pour juin. D'autre part, Shadowrun, le jeu de rôle paraît ce mois-ci, en même temps que l'écran, et il sera suivi de Mercurial, DreamChipper puis DNA/DOA ; tandis que l'éditeur s'affaire déjà sur les produits de la rentrée de ces deux séries. Du coup, les suppléments Traveller, bien que prévus, sont reportés à plus tard. Ceux qui parmi vous se procureraient la revue de cet éditeur, Troll, devront attendre un peu le numéro suivant (le 26), qu'un changement d'équipe rédactionnelle devrait retarder.

BARCELONE

Les Journées du Jeu de Barcelone n'ont pas eu lieu en décembre dernier, les organisateurs préférant désormais décaler la manifestation vers le printemps. Jesyr V aura lieu cette année sur 3000 m² du samedi 16 au mardi 19 mars. Le lieu : Las Reales Drasanas de Barcelona.

MADRID

Après Barcelone, Madrid lance ses propres journées du jeu, les 20, 21 et 22 avril 91 : Los Encuentros de Juegos de Simulación de Madrid (ENJUSIM). Patronnées par la ville de Madrid et l'éditeur Joc International, ces rencontres sont organisées par le club Heroe. La soirée d'ouverture débutera le vendredi soir à 18 h, avec une projection

du Seigneur des Anneaux, mais les tournois commenceront le samedi à 10 h.

ALLEMAGNE

La firme espagnole citée plus haut a peut-être fait des choix judicieux, s'il apparaît que les joueurs espagnols réagissent comme leurs homologues allemands. En effet, les deux meilleurs ventes pour le dernier trimestre en Allemagne sont... Shadowrun et BattleTech (en parallèle avec les livres BattleTech, qui font un malheur). Peu de nouveautés à vous signaler, car si l'on suit beaucoup de projets, on compte autant de retard. Les deux produits, les plus attendus devraient être prêts pour la foire du jeu à Essen, en octobre : à savoir RuneQuest, et Rolemaster qui sera publié par Laurin, ex-Citadel.

PRÉVISIONS MÉTÉO LUDIQUES

Mars
est arrivé...
produits frais
toute l'année!

En
français
dans le
texte

AT Jeux

• **Trash** est un jeu d'aventure interactif sur minitel, adapté du système Prestel (anglais), qui se déroule entièrement en mode texte. On peut y jouer en se connectant sur le serveur AT Jeux, au 36 255 255.

Avalon Editions

• Le n° 2 d'**Avalon** est paru. Au sommaire : scénarios Warhammer, Star Wars et Berlin XVIII ; aides de jeu Cyberpunk, La Table ronde, l'Appel de Cthulhu et la religion nordique.

Eurogames

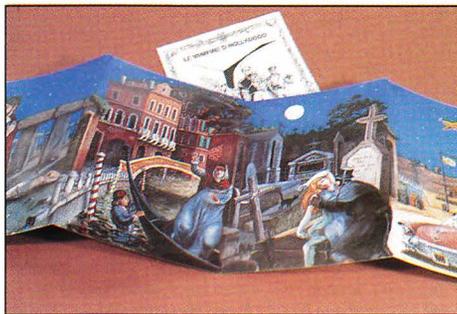
• **Dragon noir n° 2 : l'épreuve** (dans les souterrains, avec moult araignées) est prévu pour le salon des Jeux de réflexion.
• **Vertigo** est disponible (voir Têtes d'Afiche).
• **Moskva** et **Kharkov** sont deux wargames se déroulant sur le front Est. Sortie prévue pour le salon des Jeux de réflexion, fin mars.

Evasion

• **Panzer Strike** est un wargame qui se joue à la fois sur un plateau de jeu classique et sur ordinateur, ce dernier assurant la gestion des règles. La carte fait 1,50x1 m, il y a avec 100 pions, l'échelle est subactique, et l'ensemble reproduit les combats de chars en Normandie durant la 2e GM. On peut donc jouer en solo, en double aveugle ou en équipes. Nous ne savons pas ce que vaut le logiciel pour le moment, mais les images en sont très belles. Versions Atari et Amiga prévues pour avril, PC pour septembre.

Flamberge

• L'écran pour **Prédateurs** est là, avec un scénario de 12 pages : *le Vampire d'Hollywood*.
• **American Grim**, pour les Divisions de l'Ombre, paraîtra début avril.
• **Hexagonal** assure désormais la distribution des produits Flamberge auprès des boutiques de jeu.



Hexagonal

• **Fantasy Warriors** est paru, voir l'article page 82.
• **L'horreur Orgillion** est un module pour Rolemaster (mars).
• **Mercurial** est un module pour Shadowrun (avril).

Jeux Descartes

• Sont parus : **La Terre Vivante**, premier sourcebook pour Torg (voir Têtes d'Afiche) et le scénario **La carte de la Destinée** ; le scénario **Bataille pour le soleil d'or**, pour Star Wars ; **Vivre et laisser mourir**, scénario pour James Bond ; **Quelque chose de pourri au royaume de Kieslev**, supplément pour Warhammer.

Voici le planning prévisionnel de Jeux Descartes pour 1991, par gamme.

• **Warhammer** : *Repose en paix* (scénario/avril), *Empires en flammes* (supplément/juillet), *Lichemaster* (supplément/septembre).
• **Torg** : *Le Calice des Possibilités* (scénario/mars), *L'Empire du Nil* (sourcebook/juin), *La Guerre des Réalités* (3 romans en livre de poche/juin), *La Cité éternelle* (scénario/août), *La Cyberpapauté* (sourcebook/novembre).
• **Star Wars** : *Outre Espace* (scénario/avril), *Suppléments de Règles* (supplément/juin), *Le guide de l'Alliance rebelle* (supplément/août), *Pluie d'Étoiles* (scénario/septembre), *Scavengers* (supplément/octobre).
• **James Bond** : *Dangereusement vôtre* (scénario/juillet), *Vilains* (supplément/novembre).
• **L'Appel de Cthulhu** : *Les mystères d'Arkham* (supplément/mai), *Les demeures de l'épouvante* (supplément/août), *Expériences fatales* (supplément/novembre).
• **Maléfices** : *Le voile de Kali* (campagne/sans date).
• **Simulacres** : *SangDragon* (jeu de rôle médiéval-fantastique/mai), *Capitaine Vaudou* (univers flibuste/juin), *Animonde* (univers/août), *Le Crépuscule des Étoiles* (jeu de rôle space opera/octobre), *Western* (univers/décembre). Jeu de rôle = 96 p., univers = 64 p.

Korum

• Cette société propose toujours **Légen-de viking**, son jeu par correspondance géré par ordinateur. Renseignements et inscriptions chez Korum, 8 rue Doré, bat. 1, 77000 Melun. Tél. : (1) 64.39.43.24.

Ludodélire

• **Footmania** est repoussé à mi-avril.
• Dans **La Vallée des Mammouths** (voir l'article p.84), il y a désormais des sachets pour ranger les pions et l'intérieur de la boîte devrait bientôt être revu afin d'optimiser le rangement.

Oriflam

• **La France**, supplément de 200 pages pour Hawkmoon, a été repoussé à fin mars.
• **Cyberpunk 2020 VF** est disponible. Voir article p. 38-40.

Siroz Productions

• **Demonic Remix** et **Mors Ultima Ratio** sont des recueils de scénarios pour INS/MV. Le premier n'a pas de thème précis, alors que le second indique comment jouer dans une ambiance horreur gothique années 20. Voici le calendrier prévisionnel de Siroz pour 1991.
• **Heavy Metal** : le nouveau jeu de SF proche de Croc et Mathias Twardowski (fin mars), l'écran 4 volets plus un scénario (avril), *Urban Guerilla* (supplément/juin), *Killing Technology* (supplément/septembre), *Concrete Jungle* (supplément/novembre).
• **Car Wars** : *Turbocharger* (supplément/avril), *Guide des véhicules* (supplément/septembre).
• **Plasma** : n° 4 (mars), n° 5 (mai), n° 6 (juillet).
• **In Nomine Satanis/Magna Veritas** : *Il était une fois* (scénario/mai), *Mindstorm* (supplément/juillet), *Inch'Allah* (supplément/octobre), *Guide des pouvoirs* (supplément/décembre).
• **Athanor, Berlin XVIII, Whog Shrog** : aucune prévision.

Made in Ailleurs

Avalon Hill

• Une extension pour **Turning Point Stalingrad** est parue.

Chaosium

• Pour **Call of Cthulhu** : *Dark Designs* est un recueil de trois scénarios pour jouer dans l'Angleterre des années 1890 (Cthulhu by Gaslight n'est pas indispensable) (mars). *Return to Dunwich* est un supplément décrivant une région de l'imaginaire de Lovecraft, tout comme l'était *Arkham Unveiled* (mai).
• **Boy King** est une campagne de 144 pages pour Pendragon (avril).
• **Rogue Mistress**, pour Stormbringer, n'est pas encore paru.

FASA

• Pour **Shadowrun** : *Anarchist Guide to North America* est un sourcebook (avril) ; *Choose your ennemi carefully* est le second roman de la trilogie *Secrets of Powers*, par Bob Charette. Chaque pays européen où Shadowrun est traduit va produire un sourcebook original sur son pays et sur un aspect particulier de l'univers Shadowrun. Ainsi sont prévus (pour dans un temps certain) des livrets anglais, français, allemand, espagnol et italien. Le supplément anglais traitera des sorciers et de tous les types de magie non chamaniste du vieux continent ; le français montrera un pays revenu à la fantasy, sans beaucoup de magie, mais où la technologie est mal vue ; l'allemand sera « technologique, sombre et désespéré ».
• Pour **Renegade Legion** : *Shannadam County* est un guide sur 40 systèmes solaires, *Tessedrake run* est une aventure (avril).
• Pour **BattleTech** : les *BattleMech Record Sheets n° 1* sont des feuilles de caractéristiques pour robots légers (les n° 2 : robots moyens, n° 3 : robots lourds et n° 4 : robots d'assaut, paraîtront par la suite). Les anciens blueprints des BattleMechs sont réédités.

GDW

• Le **Desert Shield Fact Book** est une compilation de données diverses sur la guerre du Golfe (ordres de bataille, cartes, etc.) en attendant un jeu à part entière...
Un **Gulf War Fact Book** doit paraître début avril, écrit par Frank Chadwick. Ce sera un livret de 104 pages avec des cartes en couleur.



- **Infantry Weapons of the World** est paru. Il a été adapté pour la 2e édition de Twilight 2000.
- **Dark Conspiracy** est un jeu de rôle à paraître en juin, dont nous ne connaissons que le nom pour l'instant.

GMT Games

- Ce nouvel éditeur américain débarque sur le marché avec trois jeux : **Operation Shoestring** (batailles navale, aérienne et terrestre pour Guadalcanal), **Air Bridge to Victory** (la bataille d'Arnhem en 1944) et **Silver Bayonet** (la 1st Cav. au Vietnam en 1965).



- **Dark Space** est une campagne décrivant un monde médiéval-fantastique dans lequel débarquent des monstres de l'espace et des monstres fantastiques (avril).
- **Cyber Skelter** est un recueil de quatre scénarios pour Cyber Space (mars).
- **Chicago Arcology** est un sourcebook de 208 pages sur la troisième zone urbaine des U.S.A. (mai).
- **Black Troll Vengeance** est un module pour Shadow World (mars).

Joc International

- **Aquelarre** est le premier jeu de rôle espagnol (voir Têtes d'Affiche).

GR/D

- **The Europa News n° 15** est paru.

ICE

Nombreux retards sur toute la gamme ICE. Les dates indiquées ci-dessous ont déjà été repoussées deux fois.

- **Bladestorm** est un jeu de combat avec figurines, à l'échelle 1 figurine = 1 individu, où chaque personnage possède sa propre fiche, un peu comme Gue't-Apens (avril).
- **Character Heroes and Rogues** est un recueil de 160 personnages non joueurs prêtés, représentant toutes les classes de personnage, aux niveaux 1, 3, 5, 10, 15 et 20 (mars).
- **Silent Death** et les blisters séparés de figurines vont être importés par Hexagonal.

Mayfair Games

- Pour DC Heroes : le sourcebook **Watchmen** est paru (voir Têtes d'Affiche), ainsi que le sourcebook **Justice League**. **Hot Pursuit** est un recueil de quatre scénarios pour Superman, Atom, Huntress et Manhunter.



- **L'écran pour Chill** est paru. Il n'est pas très beau mais contient un scénario et une grande carte du monde qui, elle, est très belle.



LE TEMPLE DU JEU

62 rue du Pas St Georges - 33000 Bordeaux - Tél 56 44 61 22

VENTE PAR CORRESPONDANCE

PRIX - RAPIDITE

Votre commande est expédiée sous 24 h

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

Valables jusqu'au 10 mai 1991

■ TORG	279 F
■ PREDATEURS	159 F
■ CYBERPUNK	225 F
■ LA VALLEE DES MAMMOUTHS	225 F
■ OKINAWA	169 F
■ SQUAD LEADER	275 F
■ SPACE HULK	255 F

Nous vous proposons ici une sélection de jeux dont les prix INCLUENT LES FRAIS DE PORT. Attention ! les frais de port étant ainsi calculés au plus juste, votre commande ne doit pas comporter d'autres jeux en dehors de cette liste.

■ Avalon 2	35 F port inclus
■ Bataille du soleil d'or	79 F port inclus
■ Prédateurs	185 F port inclus
■ Mors ultima ratio	142 F port inclus
■ Demonix remix	142 F port inclus
■ Vivre & laisser mourir	117 F port inclus
■ La terre vivante	175 F port inclus
■ Kislev	169 F port inclus
■ Heavy metal (avril)	245 F port inclus
■ Carte de la destinée	99 F port inclus
■ Les grands Anciens	159 F port inclus
■ Guide de l'Empire	139 F port inclus
■ Rivendell	85 F port inclus

REDUCTIONS
- Port=0 si votre commande est supérieure à 500F.
- 100 F de bons d'achats pour 1000 francs d'achats cumulés.
- -10% pour toute commande supérieure à 1500 F

SELECTION JEUX FRANCAIS

■ Avalon 2	35 F
■ Mors Ultima Ratio	126 F
■ Demonix Remix	126 F
■ Heavy Metal (avril)	228 F
■ Shadowrun	189 F
■ La France (Hawk.)	228 F
■ Tatou 6	40 F
■ La Terre vivante	153 F
■ Carte de la destinée	84 F
■ Bataille soleil d'or	66 F
■ Vivre & laisser mou.	99 F
■ Rivendell	69 F
■ Les Grands Anciens	139 F
■ Kislev (Warhammer)	149 F
■ Ecran Prédateurs	89 F

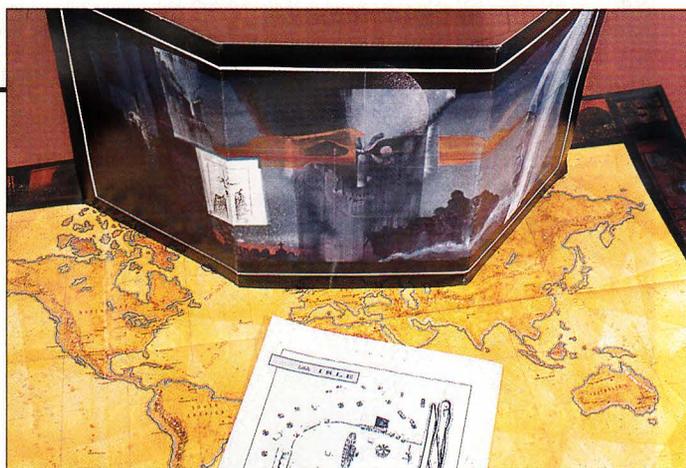
SELECTION JEUX AMERICAINS

■ Rolemast.Heroes	139 F
■ Republic of Rome	325 F
■ Dragon Hunt (Shad.)	72 F
■ GURPS Martial arts	169 F
■ Pendragon 3	249 F
■ AD&D	
■ Psionics handbook	152 F
■ Monsters outer planes	121 F
■ Realmspace (Spellj.)	110 F
■ DM screen (Spelljam.)	99 F
■ Halls of high king	89 F
■ Blood charge	89 F
■ Ninja wars	99 F
■ Nehwon	99 F
■ Vecna lives (greyha.)	99 F

LISTE DES JEUX SUR SIMPLE DEMANDE

NOM
PRENOM
N° RUE
.....
CP
VILLE

J'ai coché tous les jeux que je commande. Je joins mon titre de paiement d'un montant de + 35 francs de frais de port et d'emballage, soit un total de



Newsfield Publication

• **Games Master International** est un magazine mensuel de jeu de rôle anglais réalisée par les anciens de G.M. et quelques autres de l'ancienne formule de White Dwarf. Faisant 82 pages, en partie en couleur, c'est le « news » magazine par excellence. Si on y trouve peu de scénarios et d'aides de jeu, par contre presque tous les nouveaux JdR y sont disséqués. Sans oublier des interviews (William Gibson, Greg Stafford), des articles sur le jeu par correspondance, une grosse rubrique régulière sur le grandeur-nature. Pour s'abonner : Caroline Edwards, Newsfield, Ludlow, Shropshire SY8 1JW, £25 (12 n° par an), chèque ou carte Visa à Newsfield Publication. Tél. : (19-44) 584.87.58.51.

Omega Games

• Et un jeu sur la guerre du Golfe de plus, avec **Desert Victory** sur le même système que Main Battle Area.

R. Talsorian Games

• **Cyberpunk 2020** est déjà épuisé. La prochaine édition sortira sous forme de livre, comme l'édition française. Pour l'instant on peut se procurer **Interface**, un trimestriel de 48 pages format A5 sur le mouvement cyberpunk. Les prochains produits seront (pour bientôt, mais sans date exacte) : **Cyberpunk Data Screen** (un écran 4 volets, plus un scénario se passant à Melbourne, écrit pas un Australien), **Chromebook** (livret de 96 pages de cyberware, véhicules, vêtements, etc.), **Night City Sourcebook** (livret de 144 pages avec une carte couleur de la ville), des figurines (réalisées par Grenadier).

• **Amber**, le jeu de rôle sur les Princes d'Ambre est en phase finale de test et devrait paraître pour la GenCon d'août.

The Emperors Press

• **Ancient Empires** est un grosse boîte contenant tout le nécessaire pour se lancer dans le wargame antique-médiéval avec figurines.

The Gamers

• **Objective Schmidt** est un jeu tactique assez complexe, dans la lignée de Bloody 110th, sur une bataille du front Ouest pendant l'hiver 1944-45.

TSR

• Au salon du Jouet, TSR a annoncé les traductions suivantes : celle de la nouvelle boîte de base D&D, ainsi que celle du Manuel des Joueurs pour AD&D2 ; le tout par des Canadiens. Ces produits devraient paraître en mai. Le Guide du Maître devrait suivre, mais *plus tard*... Voici le programme prévisionnel de TSR pour 1991, par gamme. Il est à noter que c'est quasiment la seule compagnie de jeux qui respecte ses délais.

• **Dungeons and Dragons** : *Game* (cette boîte contiendra de quoi jouer du niveau 1 à 5, de grands plans, trois livrets avec de nombreuses explications/mait, *Rules Cyclopedia* (livre de 304 pages qui regroupe toutes les règles des boîtes Expert, Companion et Master Hollow World/mars), *Eye of Traldar* (module débutant/juillet), *Atruvaghin Clans* (Gazetteer amérindien/septembre), *Sons of Azca* (supplément Hollow World/août), *Kingdom of Nithia* (supplément Hollow World/novembre), *The Dymrak Dread* (module débutant/décembre).

• **Buck Rogers** : *Deimos Mandate* (module/mars), *Sargasso of Space* (module/mars), *A Matter of Gravitol* (module/juin), *Phases of the Moon* (module/octobre), *Inner Worlds* (supplément/mai), *Luna* (supplément/août), *Technical Compendium* (supplément/ septembre), *The Belt* (supplément/novembre).

• **Dark Sun** : c'est un nouveau monde pour AD&D2. La planète Athas est devenue un désert rempli de nains et d'elfes mutants, de dragons intelligents, où la magie détruit l'environnement. Bref, du post-apo à la sauce fantasy. La première boîte paraîtra en septembre.

• **Forgotten Realms** (AD&D2) : *Ruins of Undermoutain* (un méga-donjon en boîte/mars), *Nightmare Keep* (module/mai), *Horde Campaign* (supplément/juin), *The Drow of the Underdark* (supplément/juillet), *Maztica* (boîte décrivant une région aztèque-maya/août), *Port of Raven Bluff* (supplément/août), *Fires of Zatal* (module « aztèque »/septembre), *Endless Armies* (module/novembre), *Anauroch* (supplément/décembre).

• **DragonLance** (AD&D2) : *New beginnings* (module d'introduction pour débutants à AD&D2 et DragonLance/mars), *Tree Lords* (module/mai), *Oak Lords* (module/août), *Wild Elves* (module/novembre).

• **Ravenloft** (AD&D2) : *Ship of horror* (module/mars), *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix* (mai), *Dark Lords* (supplément/août), *Book of Crypts* (supplément/octobre), *Touch of Death* (module/novembre).

• **Spelljammer** (AD&D2) : *Realmspace* (supplément), *Dungeon Master Reference Screen*, *Monstrous Compendium Spelljammer Appendix* (avril), *Under the Dark Fist* (module/juin), *Practical Planetology* (supplément/juillet), *Legend of Spelljammer* (grosse boîte donnant tous les renseignements sur les aventures du vaisseau Spelljammer/août), *Goblin's Return* (module/décembre).

• **Greyhawk** (AD&D2) : *Five Shall Be One* (avril), *Howl from the North* (module/octobre), *Greyhawk Wars* (boîte-jeu de plateau décrivant cinq ans de guerre/décembre).

• **AD&D2** : *The Complete Psionics Handbook*, *Monstrous Compendium Outer Planes Appendix*, *Vikings* (supplément/mai), *Tome of Magic* (livre de règles/juin), *TSR Collector Cards* (des vignettes à échanger/juin et septembre), *AD&D Trivia Game* (un jeu type Trivial Pursuit sur AD&D/août), *Arms and Equipment Guide* (supplément/août), *The Complete Dwarves Handbook* (supplément/novembre).

• **R.I.P.** : c'est à l'origine un jeu de cartes d'horreur moderne paru dans le comics R.I.P., TSR va le republier et le développer en JdR, donc : *R.I.P. Card Game*, *The Battle for Smithville* (jeu de cartes/septembre), *R.I.P. Horror Boxed Set* (jeu de rôle/août), *R.I.P. Lost Souls* (supplément/novembre).

• **Marvel Super Heroes** : *Basic Set* (nouvelle édition/mai), *X-Terminate* (module/juin), *Warlord of Baluur* (module/août), *Spore of Arthros* (module/octobre), *Stygian Knight* (module/décembre), *1991 Update Gamer's Handbook of the Marvel Universe* (décembre).

• **A Line in the Sand** est un wargame sur la guerre du Golfe, dans la série des Hunt for Red October, Red Storm Rising et Europe Aflame.

Victory Games

• **Carrier** est un jeu en solitaire sur les opérations aéronavales pendant la guerre du Pacifique.

West End Games

• Pour **Star Wars** : *Miniatures Rules* est un livret de 128 p. de règles de bataille de figurines (25 mm). *Graveyard of Alderaan* est un scénario.

• Pour **Torg** : *The Cyberpacity sourcebook* et *The GodNet* devraient être parus. *Full Moon Draw* est un recueil de six scénarios (avril).

White Wolf

• Les **Story Paths** sont des suppléments pour tous jeux de rôle, qui se présentent sous la forme de 24 cartes permettant

aux joueurs d'influer sur l'intrigue et le déroulement des parties. Deux sets sont déjà parus : *The Path of Intrigue* et *The Path of Horror*.

Magazines de wargames

• **Strategy & Tactics**. Le n° 139 est déjà épuisé ! Il contenait en effet un jeu en encart intitulé Arabian Nightmare... Pas de panique cependant : il va être republié et mis à jour sous le nom de Desert Storm...

• **Command Magazine**. Le n° 8 est essentiellement consacré (jeu + articles) à la bataille navale de Jutland qui vit s'opposer Allemands et Britanniques en mer du Nord en 1916. Le jeu en encart et le dossier du n° 9 traitent de cette superbe opération que fut le débarquement américain à Inchon durant la guerre de Corée. Son titre, Inchon : the Mac Arthur gambit. A signaler également un article sur les plans allemands d'invasion de la Suède pendant la 2e GM, d'autres petits articles historiques, et de nouveaux pions pour Krim, NNN, TTW, Black Gold et Mississippi Banzai.

• **The Canadian Wargamers Journal**. Le n° 26 contient une petite (5 pages !) règle pour wargame avec figurines XVIIIe siècle, un gros scénario ASL/Normandie, de nombreux errata officiels pour Days of Decision et World in Flames, et un wargame 1ère Guerre mondiale très simple utilisé dans certaines écoles canadiennes (cours d'histoire).

• **Fire & Movement** n° 71 contient surtout deux dossiers consacrés respectivement à WWII (le « monster » de TSR ; voir Têtes d'Affiche), et 1862 de chez SDI.

• **The Wargamer** n° 25 contient un dossier sur le jeu Operation Shoestring de chez GMT Games (la bataille de Guadalcanal), des articles sur Axis & Allies et Air Superiority (conseils tactiques), des scénarios pour Hetzer/Sniper et des conseils pour adapter Force Eagle's War au présent conflit du Golfe.

• **Miniature Wargames**. Cette revue fait le tour de l'actualité du wargame avec figurines en Grande-Bretagne (où ce hobby est très développé). Le n° 93 contient des articles et des scénarios pour des batailles des époques suivantes : Vietnam, guerre de Sécession, Napoléon en Espagne, guerre civile anglaise, guerre du Bengale de 1763-64, Byzantins contre Perses sassanides.

• **The General**. Le n° 4 vol. 26 contient un dossier sur Siege of Jerusalem (avec de nouveaux scénarios !), de nouvelles cartes pour Titan et des articles sur Kingmaker, Diplomacy, Civilization et Partisan (ASL). Le n° 5 vol. 26 est consacré à Up Front (plusieurs articles), Flat Top, Ambush, Air Force, B17 et ASL.

• **Le Journal du Stratège**. Le n° 52 du seul magazine français de cette liste contient des articles sur Vikings (Eurogames), Days of Decision, Republic of Rome, des fiches d'avions pour Air Force (Yak 3, LA 5), des conseils tactiques pour Flight Leader et un dossier consacré à la série Europa (concocté par le club Europa France !).

Découvrez
les nouveautés
dès parution sur
3615 CASUS
rubrique NOU

CLUBS & ASSOCIATIONS

FRANCE

■ **Dijon.** Ouverture d'un nouveau club de wargame *Le Kriegspiel*. Il compte déjà 25 membres. Pour tous renseignements, adressez-vous à Stanislas Thomas au (16) 80.65.17.44 ou au magasin Excalibur de Dijon (16) 80.70.12.73.

■ **Nevers.** Le C.L.A.N. (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) vous attend 41 rue Albert Camus. Les permanences se tiennent le samedi à partir de 14 h. On y pratique les jeux de rôle, les jeux de plateau, les jeux de simulation historique, les wargames, les grandeur-natures... N'hésitez pas à vous renseigner au (16) 86.36.03.25 ou (16) 86.36.67.94. Club Léo La-grange de Nevers, 1 esplanade du Palais Ducal, 58000 Nevers.

■ **Ballan-Mire** (environs de Tours). Les *Uchroniques* organisent des grandeur-natures. Pour connaître leur programme, les chasseurs d'uchronies peuvent écrire aux Uchroniques, association Hier & Demain, 7 rue Aristide Briand, 37510 Ballan.

■ **Bourges.** Naissance du *Collège de l'Escargot rouge*. Ce club est affilié à la fédération française des Jeux d'Histoire et pratique essentiellement les jeux avec figurines (il a près de 2000 figurines !). On y joue aussi aux JdR : Warhammer, JRTM, Rolemaster... Pour tous renseignements s'adresser à Gérard Serre, 7 avenue des Frères Voisin, 18000 Bourges. Tél. : (16) 48.50.72.89.

■ **Montpellier.** L'association *Diplo d'Oc* se réunit tous les vendredis soir pour jouer à Diplomacy, 16 rue de Bercy, 34000 Montpellier. Renseignements au (16) 67.79.60.19 ou (16) 67.92.07.88.

■ **Bretteville-sur-Odon** (région de Caen). Les *Survivants de l'Aube* mettent en place des grandeur-natures post-apocalyptiques. Contact : au centre socioculturel, rue de la Baronnerie, 14760 Bretteville-sur-Odon. Renseignements auprès de Christophe au (16) 31.73.76.29 ou de William au (16) 31.95.45.37 le soir.

■ **Blois.** *Telien Rog* est née. C'est une association vouée à la pratique de tous les jeux de simulation (jeux de rôle et grandeur-natures en particulier). Pour tous renseignements, téléphonez à Gaël au (16) 54.42.96.58 ou écrivez à Telien Rog, centre socioculturel, avenue du Maréchal Juin, 41000 Blois.

■ **Roanne.** *Calliope Organisation* propose des Nuits du Jeu, des rencontres avec les créateurs et les éditeurs, des interventions dans les écoles et les universités, des grandeur-natures. Pour les contacter : Patrice Rivoire, 37 rue Mulsant, 12300 Roanne. Tél. : (16) 77.67.11.61.

■ **Brest.** Pour sa deuxième année d'existence, le club de jeux de réflexion et de simulation du lycée et collège de l'Harteloire vient d'adhérer à la guilde

de Bretagne. L'équipe, responsable également du fanzine *Runes maléfiques*, pratique jeux de rôle, wargames, jeux de plateau et killers. Vous pouvez les contacter au 41 avenue Clément-ceau, 29200 Brest.

■ **Champigny-sur-Marne.** *Rencontre des Mondes* ouvre ses portes. Animé par de jeunes gendarmes du club sportif et culturel de la Garde républicaine, ce club joue essentiellement à Hurlerment, JRTM, Simulacres et Torg. Il fonctionne le mercredi de 19h30 à l'aube et le samedi après-midi et en soirée. Renseignements auprès de Yann Blanchard, 15 rue Karl Marx, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (1) 47.06.28.82.

■ **Halluin.** *L'Antre du Jeu*, cité dans CB n° 61, nous signale une petite rectification à son sujet. Les renseignements concernant ce club sont à prendre auprès de Laurent Caure (président) au (16) 20.37.79.09 ou après de Laurent Grimprez (secrétaire) au (16) 20.03.22.11. Qu'on se le dise !

■ **Septeuil.** *Les Loups de l'Apocalypse*, qui entament leur 7e année d'existence, vous invitent à les rejoindre tous les samedis pour partager leur passion des jeux de rôle, wargames et jeux de plateau. Renseignements : association des jeunes de la région mantaise, 4 rue des Prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél. : (1) 30.93.99.39.

■ **La Seyne-sur-Mer.** L'association dite *Fédération Régionale des Jeux de Rôle et de Simulation du Midi*, créée en juillet 1990, regroupe des associations régies par la loi de 1901 ayant pour but l'animation, la promotion et/ou la création de jeux de rôle et de simulation. Siège social, 6 rue Léon Blum, 83500 La Seyne-sur-Mer. Cette association regroupe : Alliance et Rébellion, Comité France Sud Open, FAST, Investigator club de Marseille, La Guerre en Pantouffes, Le Bureau d'Information Jeunesse, Le Cercle Bastiais, Le Cercle d'Argent, Le Cercle de l'Aurore, Le Gobelins Optimiste, Les 3 Cercles, Oniria, Rivage Lointain, Vivre Jeunes.

■ **Cholet.** Le club des *Frères de Sang* vient de changer de statut et devient une association. Ils se réunissent tous les vendredis soir de 20 h à 24 h au centre social L. Bonnevey, 13 av. du président Kennedy, 49000 Cholet. Renseignements auprès de Jean-Michel au (16) 41.55.84.38 ou Pascal au (16) 41.65.29.36.

■ **Gérardmer.** Le *Gobelins Club* est né. Il se réunit à la maison de la culture et des loisirs, 1 bd de Saint-Dié, 88400 Gérardmer, le samedi de 14 h à 18 h. On y pratique les jeux de rôle et les jeux de plateau. Téléphonez pour plus de renseignements à Guillaume Goudelin au (16) 29.63.28.10 ou écrivez-lui 112 route de la Pépinière, 88400 Gérardmer.

■ **Ermont.** Le club *Les Gardiens des Seuils* ouvre ses portes à la MJC, 2 rue

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS, COCHER LA (OU LES) CASE(S) SUIVANTE(S) ET RENVoyer CE BON DE COMMANDE A "QUEST ABONNEMENTS". ✨
PRIX : 30 FR + 7 FR 50 de frais de port.

QUEST 1 : interview exclusive Greg STAFFORD

un jeu complet : HERACLES
scénarios : RONEQUEST, L'APPEL DE CTHULHU, HAWKMOON, LA TERRE CREUSE
et le début des fantastiques aventures de DANOLD (c'est moi) !

QUEST 2 : exclusivité SHADOWRUN (interview de Tom DOWD et Bob CHIARETTE)

scénarios : SHADOWRUN, RONEQUEST et L'APPEL DE CTHULHU
B.D. : une SHADOWRUN de trop.

QUEST 3 : un jeu fracassant, TROLLBALL

interview : CYBERPUNK en français

scénarios : ROLEMASTER, RONEQUEST, PREDATEURS et SQUADLEADER

le retour tant attendu des divines aventures du fabuleux DANOLD (c'est toujours moi) !

QUEST 4 : interview T.S.R

scénarios : IN NOMINE SATANIS, L'APPEL DE CTHULHU, STORMBRINGER et SHADOWRUN

dossiers : L'ADC et RONEQUEST
une bande dessinée sur un thème rarement abordé : l'ADX.

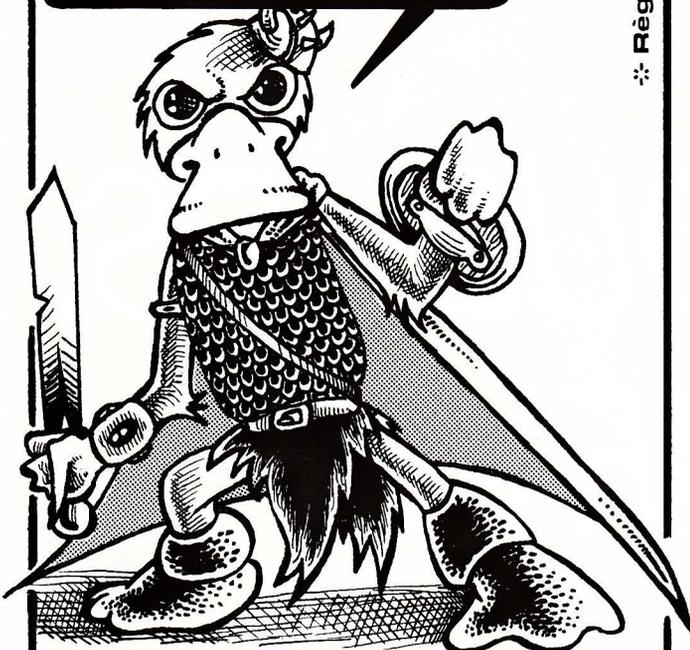
...Et dans chaque numéro, des news comme s'il en pleuvait, des dossiers, des comptes rendus, de l'humour et plein d'autres choses !

Chers lecteurs et futurs lecteurs, mon nom est DANOLD (LE MAGNI-FIQUE). Je dirige depuis septembre un nouveau bimestriel de jeux de simulation en compagnie d'une bande d'imbéciles, et je dois dire que j'ai bien réussi mon coup car ce canard est magnifique. Il se nomme :

QUEST

Retenez bien ce nom, chers lecteurs, bientôt vous ne jurerez plus que par lui (...et si vous ne me croyez pas, regardez moi : ne suis-je pas sublime) ?

✨ Règlement à l'ordre de "CITADELLA" ✨



BULLETIN A RENVoyer A QUEST ABONNEMENTS
14, RUE CROZATIER- 75012 PARIS ✨

6 MOIS (3 NUMEROS) : 80 F
 1 AN (6 NUMEROS) : 150 F

NUMERO DE DEPART DE L'ABONNEMENT : 1 2 3 4 5

PRENOM : _____
NOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CP : _____

Hoche, 95120 Ermont. De nombreux JdR médiéval-fantastique (D&D, AD&D, Hawkmoon...), wargames avec figurines (les Aigles, Warhammer Battle...), jeux de plateau vous attendent. Les membres du club vous apprendront aussi à peindre des figurines et à créer des scénarios. Pour tous renseignements, contacter la MJC d'Ermont au (1) 34.15.73.31.

■ **Itteville.** *Les Fils du Métal* vous attendent pour jouer à JRTM, AD&D, Paranoïa, Warhammer, INS/MV, Stormbringer, Bitume, l'AdC, Star Wars, Shadowrun, Cyberpunk, Torg, James Bond 007 et bien d'autres encore... Pour tous renseignements supplémentaires, téléphonez à Pascal au (1) 64.93.17.04. *Loisirs & Détentes* à Itteville, *Les Fils du Métal*, 16 rue des Germandees, 91760 Itteville.

■ **Morlaix.** La *gilde des Egorgeurs de Trolls* se réunit chaque week-end et pendant les vacances de 14h à 19h, pour pratiquer les jeux de rôle, les jeux de plateau et les wargames au 22 rue Paul Sérusier, 29600 Morlaix. Pour tout contact : Arnaud Le Merour, à la même adresse.

■ **Pontivy.** Le club *Les 7 Chevaliers de la Maison de Rohan* vous attend pour pratiquer les jeux de rôle et les jeux de plateau. Contacter Olivier au (16) 97.25.29.15 (Morbihan).

■ **Lambersart.** Les « Marie-Louise » des Flandres vous attendent tous les vendredis soir (19h-22h30), hors vacances scolaires, pour pratiquer le jeu d'Histoire avec figurines (15mm, Antique et Napoléonien). Contact : F. Hary au (16) 20.31.92.43 (Nord).

BELGIQUE

■ **Verviers.** La *Confrérie du Beholder* se réunit un dimanche sur deux à côté de la bibliothèque communale à Verviers, place du Marché. On y joue à Stormbringer, Warhammer, l'Appel de Cthulhu, AD&D, Hawkmoon et à de nombreux autres jeux et wargames. Renseignements auprès d'Olivier Hanquet, 11 rue du Nouveau Monde, B4910 Theux/Belgique. Tél. : (19) 087/54.19.40.

BOUTIQUES

POITIERS

Le Dé à Trois Faces, 35 rue Edouard Grimaud, 86000 Poitiers a ouvert ses portes depuis la fin janvier. Cette nouvelle boutique propose des jeux de simulation, des jeux de réflexion, des BD, des gadgets... Tél. : (16) 49.41.52.10.

PARIS

Ouverture d'un nouvel espace-jeu chez Temps Libre, au sous-sol du magasin

dans un cadre original. Temps Libre sera présent au salon des Jeux de Réflexion (figurines, dioramas...). Tél. : (1) 42.74.06.31.

PERPIGNAN

Attention, le magasin *Cellules Grises* de Perpignan déménage à partir du 15 mars au 7 rue Petite La Monnaie. Tél. : (16) 68.34.12.44.

RELAIS DESCARTES

Trois nouvelles boutiques viennent de rejoindre le réseau Jeux Descartes : *Pass Temps*, 26 rue de l'Etape, 51100 Reims. Tél. : (16) 26.40.34.13 ; *Jeux et Loisirs*, 17 rue Alsace-Lorraine, 17100 Saintes. Tél. : (16) 46.74.43.66 ; *le Dé à Trois Faces*, 35 rue Edouard Grimaud, 86000 Poitiers. Tél. : (16) 49.51.52.10.

RADIO

Paris. L'émission du *Petit Corbillard illustré* change d'horaire : sur 94,4 FM, **Fréquence Gaie**, de 18h à 19h le mercredi en direct et de 18h à 19h le samedi en rediffusion. Le PCI annonce les manifs et tournois. Si vous cherchez des gens pour jouer et pour contribuer à l'élaboration de votre fanzine, vous pouvez les contacter : Fréquence Gaie, Le Petit Corbillard illustré, 45 rue Rébeval, 75019 Paris. Tél. : (1) 42.45.86.86.

INITIATIVES

U.T.O.P.I.A., Union Temporelle Organisée Pour les Imaginatifs Acharnés, est née de la volonté de fédérer les fanzines qui se consacrent au jeu de simulation et à l'imaginaire afin de favoriser l'entraide et la circulation des talents. Dans ce but, il sera réalisé un petit journal, bimestriel et gratuit, qui fera connaître les différents fanzines adhérents, leur prix, leur orientation, etc. Ce journal sera distribué par les fanzines qui pourront l'insérer dans chacun de leurs numéros ou le faire connaître par tout autre moyen. Contact : U.T.O.P.I.A., Le Bourg, 16730 Trois-Palis. Tél. : (16) 45.91.23.33. Ou sur minitel : 3615 Akela, BAL : Utopia. ♦

Résultat du jeu-concours carte de fidélité 1990 des Relais Boutiques Jeux Descartes

Après tirage au sort parmi les nombreuses cartes de fidélité reçues, en présence de M^e Rouger, huissier de justice à Paris, l'heureuse gagnante du voyage à Londres est Mademoiselle Nathalie Bourassin, cliente du relais boutique Le Dragon d'Ivoire à Marseille.



Pour 1991, Siroz vous propose

Mars

Heavy Metal, le nouveau jeu de Croc et de Mathias Twardowski. Voir en page 3 pour plus de renseignements sur le jeu de l'année. Plasma 4.

Avril

Ecran Heavy Metal: une illustration originale en quatre panneaux, du divin Manchu, enrobant un scénario non moins original. Turbocharger: les gros cubes, les petits cubes, tout sur les bolides à essence pour foncer à 200 mph à Car Wars.

Mai

Il était une fois: la huitième extension d'INS/MV vous dévoile les grands dossiers historiques de la chrétienté. Enfin toute la vérité sur la Crucifixion, l'Inquisition, Jeanne d'Arc et bien d'autres encore. Plasma 5.

Juin

Urban Guerilla: la deuxième extension pour Heavy Metal.

Juillet

Mindstorm: cette neuvième extension pour INS/MV vous explique les pouvoirs de l'esprit avec un grand E. Plasma 6.

Septembre

Guide des véhicules: tous les véhicules de série pour Car Wars, ou comment commencer une arène en moins de cinq minutes. Killing Technology: troisième extension pour Heavy Metal. Avec de telles armes la guerre devient impossible... ou presque. Et Plasma 7!

Octobre

Inch' Allah: la dixième extension d'INS/MV se situe dans l'Orient lointain, parmi les descendants du prophète qui ne s'appelle pas Jésus. Découvrez les soldats de l'autre Foi qui n'est pas sans rapport avec celle du Christ.

Novembre

Concrete Jungle: cette quatrième extension pour Heavy Metal vous plongera dans les dessous pas très propres de la ville lumière. Sans oublier Plasma 8!

Décembre

Guide des pouvoirs: onzième extension pour INS/MV. Le guide des pouvoirs illustre cette superbe phrase: «Just cause you got the power, that don't mean you got the right.»

Siroz c'est donc encore et toujours des suppléments comme s'il en pleuvait, et à l'heure s'il vous plaît.

Droit de bienséance

Les éditions Flamberge ont trouvé que l'article consacré à *Prédateurs* dans notre dernier numéro ne leur rendait pas justice.

Nous publions donc la lettre qu'elles nous ont adressé.

« L'épreuve du feu de Monsieur Tristan L'homme, consacrée à « *Prédateurs* », a suscité parmi notre équipe un certain nombre de réactions. Celles-ci se rapportent à certains points précis de la critique nous paraissant erronés ou injustifiés, selon — voici quels sont ces points :

Tout d'abord, et contrairement à ce qui a été écrit, les dons et afflictions, bien que facultatifs, entraînent des avantages ou des inconvénients (par exemple la chance permet de relancer un dé en cas d'échec). De plus, ces dons et afflictions ont également pour but d'affiner la psychologie du personnage, ou du moins d'aider le joueur dans cette démarche.

En ce qui concerne la progression du personnage, il est bien précisé page 41 du Code Incarnat que « généralement, un MJ accorde à chaque joueur aux alentours de 1000 points d'expérience par session de jeu ». Cette précision n'était pas inscrite dans la pré-maquette, mais figure bel et bien dans le produit fini.

Ensuite, l'un des scénarios contenus dans les Contes Ecarlates met en scène une bande d'anciens mercenaires devenus des brigands. De telles bandes incontrôlées ont sévi encore bien après Charles VIII (fin du XVI^e siècle). Citons par exemple les célèbres chefs de bande Cartouche et Mandrin, morts respectivement en 1721 et 1755.

Voyons à présent les comparaisons évoquées avec « *Hurllements* » et « *INS/MV* ». L'optique suivie par « *Hurllements* » concernant la quête des origines chez les lycanthropes, fort intéressante il est vrai, n'a pas été choisie pour « *Prédateurs* », volontairement. La raison principale est que nous ne

voulions pas multiplier les ressemblances entre deux jeux déjà très proches de part leur thème, comme c'est trop souvent le cas dans le médiéval-fantastique ; cela dans l'intérêt des joueurs amateurs d'horreur qui se seraient certainement lassés de scénarios trop similaires.

D'une certaine manière, s'éloigner de l'optique « *Hurllements* » a suscité des reproches, et se rapprocher de celle d'« *INS/MV* » en a suscité tout autant. Ceci est paradoxal.

Le choix d'illustrations pleine page, quant à la présentation de « *Prédateurs* », est une habitude que nous pratiquons depuis la première extension des « *Divisions de l'Ombre* » (en septembre 1989, soit cinq mois avant la sortie du jeu de Croc). La présence de cadres a déjà été utilisée bien avant « *INS/MV* », ne serait-ce que par TSR, pour ne citer qu'elle. De plus l'idée de faire raconter une partie du récit par une tierce personne (dans « *Prédateurs* », un vampire) est une marque coutumière chez Flamberge. Il en était de même dans les extensions pour les « *Divisions de l'Ombre* » (cf. le journal de Phich). Alors, cessons une fois pour toutes ces comparaisons avec « *INS/MV* ».

Enfin, dernier point, « du sang neuf dans le jeu de rôle » n'était qu'un jeu de mot à prendre au second degré (et non une marque de fierté).

Voilà ! Peut-être avons nous pu paraître susceptibles quant à la critique ; toutefois nous étions désireux de commenter certains points nous semblant injustifiés. Nous remercions donc Casus Belli pour nous avoir accordé ce droit de réponse. »

Philippe Chauvel – Flamberge

Listes d'Armées à la demande

Dans un article paru dans le numéro 50 de Casus Belli, il était précisé que le Comité de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique et Médiéval offrait un service de listes d'armées en français à la demande. De nombreux lecteurs leur ont écrit, et continuent encore de leur écrire, si bien que cette gamme s'est agrandie. Ces listes sont des cadres permettant de composer une armée, aussi historique que possible, selon les sources dont nous disposons. La définition des troupes est donnée aussi bien pour Première Ligne qu'avec les abréviations traditionnelles, utilisées notamment pour Charges Antiques et Médiévales.

Il est demandé, par liste, 2 timbres au tarif lettre pour couvrir les frais de photocopie et d'envoi. Le délai de réponse varie selon que le C.C.F.J.H dispose ou non déjà de cette liste, mais ils répondent à tous.

Ecrire au secrétariat du C.C.F.J.H., 10 villa d'Este, T. Atlas -apt. 2307, 75013 Paris.

Akira, le beau côté du dessin animé japonais

Ce dessin animé génial (n'ayons pas peur de le dire !) va finalement être distribué en France. Il sortira sur les écrans aux alentours du 15 mai. À Neo Tokyo en 2030, une bande de pré-adolescents passe son temps à se bagarrer avec d'autres gangs de motards. Quand un jour, un événement étrange se produit... Ambiance cyberpunk garantie, une qualité d'image supérieure aux meilleurs Walt Disney. Ne le manquez surtout pas...



Pour draper les meilleurs

Ce joli dessin allégorique de Rolland Barthélémy orne un T-shirt symbolisant votre magazine préféré.

Mais pour pouvoir l'arborer fièrement, il vous faudra le gagner à l'excellence de votre role-playing ou à la clairvoyance de votre stratégie.

En effet, ce T-shirt Joe et Annabella récompensera les vainqueurs dans les tournois et les manifestations sponsorisés par Casus Belli.

Affiche TechnoBloc Casus Belli & Barbare déchaîné

À l'occasion du salon des Jeux de réflexion, une grande affiche « à la cyberpunk », représentant le numéro 1211 d'avril 2080 de Casus Belli, sera mise en vente, ou offerte aux personnes qui prendront un abonnement sur place. Sur notre stand, vous pourrez également trouver le premier album du Banni (de Coucho) qui est le modèle du Barbare déchaîné. Une œuvre que les jeunes générations, qui ne l'ont sans doute pas connue, feraient bien de méditer.

Ça vous regarde, la 5

Le vendredi 22 mars après-midi va être enregistrée une émission de télé sur les jeux de rôle, qui sera diffusée dans l'émission *Ça vous regarde*, sur la 5, sans doute le 3 avril. Le public, constitué de joueurs de rôle, pourra intervenir. Si vous désirez participer à cette émission, contactez Martine au (1) 42.65.20.95. Un échantillon, représentatif des joueurs français, sera ainsi choisi.

Elections CJR

Comme chaque année, le serveur CJR recueille l'avis de ses connectés, de sa rédaction, et de Casus Belli pour élire les meilleurs jeux de rôle 1991 disponibles en français. Le palmarès pour cette année est :

1er : RuneQuest

2e : L'appel de Cthulhu

3e : Shadowrun

Le meilleur jeu paru cette année est Shadowrun.

Le meilleur jeu français est Rêve de Dragon.

RECTIFICATION

— Dans le jeu *Roi Arthur* (cf. Casus Belli n° 61), il y a bien une liste de prix, sur la fiche des tables de rencontre, en tout petit caractères.

— L'émission sur les jeux de rôle de Radio Campus, 91,4 MHz à Lille, a lieu le samedi à 10 h (et non pas à 22 h).

Jeu de rôle au salon du Livre

Si du 22 au 27 mars, sous les verrières du Grand Palais, vous passez du côté du stand Denoël, vous pourriez bien y rencontrer un membre de l'équipe de Casus pour vous entraîner dans une partie de Simulacres. A moins que vous ne soyez déjà pris par l'animation du grandeur-nature « *Princes d'Ambré* » qui se déroulera dans les parages...



Prochain numéro (CB 63) : 15 mai.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 17 avril.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas !

No Phone ! Pericoloso telefonar ! No Fönötôn !

Pour toute demande de renseignement à des organisateurs,

joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 50 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 300 F en moyenne).

Avis à la population

Si vous avez développé des règles aériennes pour le jeu Full Metal Planète, pouvez-vous contacter la rédaction ? Merci de votre attention.

ABONNEZ-VOUS A CASUS BELLI



OFFRE SPÉCIALE
1 AN - 6 N^{os}
135 F SEULEMENT
AU LIEU DE 180 F*

2 ANS - 12 N^{os}
250 F
AU LIEU DE 360 F*

BULLETIN D'ABONNEMENT

1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15

OUI CJ1S Je m'abonne à CASUS BELLI
pour 1 AN - 6 N^{os} : 135 F

au lieu de 180 F*

CJ4S Je m'abonne à CASUS BELLI
pour 2 ANS - 12 N^{os} : 250 F au lieu de 360 F*

Cochez la case de votre choix

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

DATE DE NAISSANCE _____

• Je vous réglerai dès réception de votre facture à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

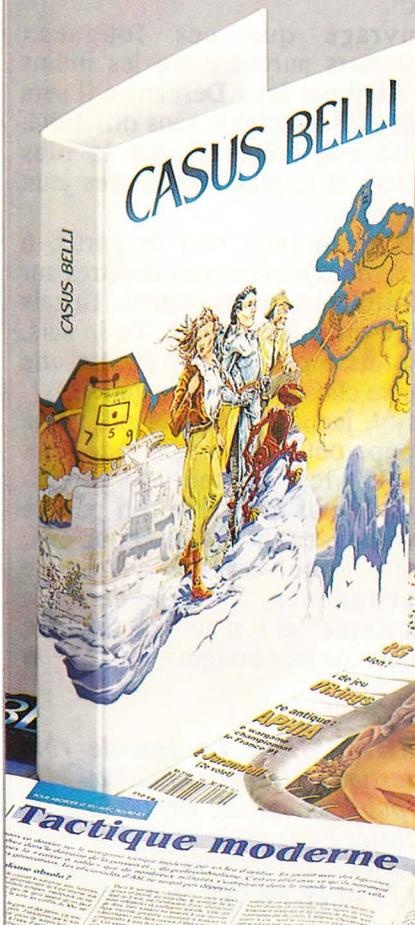
* Prix de vente au N°

Mars 62

RC Paris B 572134773

A VOUS LES BELLES RELIURES !

Protégez votre collection de CASUS BELLI contre les outrages du temps. Chaque reliure contient 6 numéros. 55 F franco. Étranger : 62 F.



BON DE COMMANDE

à retourner paiement joint à CASUS BELLI
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15

OUI Je souhaite recevoir ___ reliures de CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F Franco (Étranger 62 F)

• Je joins la somme de ___ par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____

CB61.

WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE FANTASTIQUE

Sais-tu, jeune Prince, que notre existence restera gravée dans la mémoire de ceux de ta race, le sais-tu ?

Sais-tu, jeune Prince, que dans des temps immémoriaux, si lointains, que la poussière de tes os ne fera qu'une avec celle des étoiles, d'intrépides aventuriers se rappelleront notre présence. Le sais-tu ?

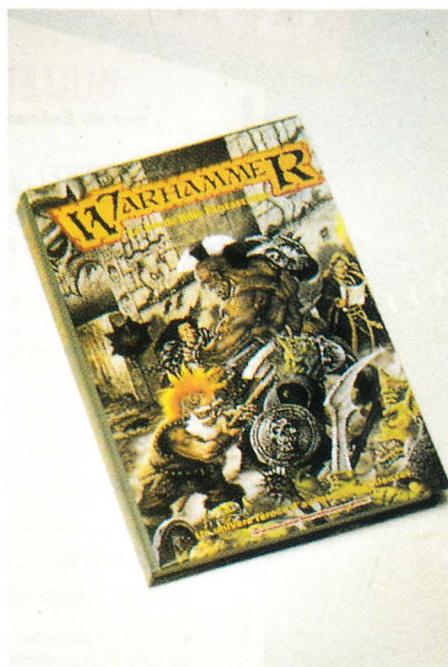
Ecoute-moi, jeune Prince Elgand, ouvre ton esprit à mes paroles. Oublie que je ne suis qu'un vieux ménestrel à la voix plus usée que les galets d'une plage. Ouvre ton esprit et laisse moi te conter ce que mon père m'a conté.

Lorsque ceux de la Vieille Race, venus du plus profond de l'univers, donnèrent naissance à notre monde, ils ne prévoyaient pas l'arrivée du Chaos. Ils ne pensaient pas aux ténèbres qui nous entourent depuis des générations. Ils ne voulaient que le bonheur et la prospérité des quatre races élues. Les humains, dont tu es un noble représentant, les elfes, les nains et les halfelings vivaient en paix avant la Catastrophe...

Pense, jeune Prince. Imagine que le ciel décide un jour de changer de couleur, que les astres entrent dans une danse furieuse et partent à la rencontre les uns des autres tels des couples diaboliques... Comprends-tu, jeune Prince, que le jour où eu lieu la Catastrophe Planétaire, le désordre entraîna l'ouverture d'une porte au Chaos. Le comprends-tu ?

Depuis ce jour de sinistre mémoire, le Chaos menace d'envahir le monde. Il s'installe insidieusement dans l'esprit des faibles et les retourne contre leurs frères...

Les créatures du Chaos n'ont qu'une idée marquée dans leurs cerveaux malfaisants, celle de livrer le monde à leurs démentes divinités. Notre monde. Notre Vieux Monde. Il est



temps pour toi de tout savoir, Prince Elgand. Ton âge te permet aujourd'hui de comprendre pourquoi ceux de ta race, et ceux des trois autres races élues, luttent sans cesse contre les entités chaotiques. Ces farouches défenseurs du bien s'unissent pour mettre fin aux agissements des serviteurs du Mal. Sais-tu que chacun, guerrier, filou, forestier ou lettré s'est choisi une carrière et tente à son niveau de ruiner les plans des séides du Chaos. Le sais-tu ?

Dans des milliards d'années, sur un autre monde, sous un autre ciel, d'intrépides jeunes gens nous rendront hommage. Ils se conteront la Geste de ceux qui luttent pour gagner leur liberté. Ils referont les actions que nous faisons actuellement, ils joueront le jeu de notre existence. ...

Ils pourront se procurer un volumineux ouvrage de 370 pages dans lequel sera répertorié tous les éléments qui ont trait à notre Vieux Monde. Ils pourront choisir leur race, leur vocation, leur carrière parmi les dizaines qui leur seront proposées. Ils pourront faire évoluer leurs personnages en suivant des itinéraires qui leur feront goûter à de multiples métiers. Ils auront accès à sept types de magie et à plus

de 150 sorts. Ils combattront des créatures: Dragons, Basilics, Minotaures, Guerriers du Chaos et toutes sortes de monstruosité. De celles qui nous empoisonnent la vie aujourd'hui. Ils auront des descriptions politiques, géographiques de notre monde. Ils auront la possibilité d'essayer de vaincre l'Ennemi Intérieur au cours d'une gigantesque campagne, de visiter nos cités de Bögenhafen et de Middenheim, de naviguer sur notre fleuve, le Reik. Ils arpenteront les steppes de l'immense royaume de Kislev et affronteront des hordes de morts-vivants lors d'une terrifiante campagne intitulée "Repose sans Paix".

L'ouvrage que ces fougueux aventuriers auront entre les mains sera édité par Jeux Descartes, il sera complet et abordable sans difficulté. Il sera considéré comme le plus cohérent et le plus détaillé des jeux de ce type...

Il est temps pour moi de partir, ô Prince, de rejoindre mes ancêtres sur le territoire du repos éternel. Tu sais tout ce qu'il faut savoir. Tu le sais. Mais laisse moi te dire encore une dernière chose avant de te quitter:

Vois-tu, jeune Prince Elgand, ils se regrouperont, les amateurs de jeux de rôle, les amateurs d'heroïc-fantasy, pour combattre en pensée les vils anges du Chaos. Pour eux, notre monde sera celui de "Warhammer, le jeu de rôle fantastique" et il n'aura de frontière que celle de leur imagination... ■

WARHAMMER, Le Jeu de rôle Fantastique. Descartes Editeur.
Prix public conseillé: 189,00 F.
Descartes Editeur:
1 rue du Colonel Pierre Avia,
75015 PARIS. Tél: 46 48 48 20

EXCALIBUR

**UNE QUATRIEME
EPEE POUR
VOTRE
PASSION**



EXCALIBUR METZ
34, rue du Pont des Morts
57000 METZ
Tél. : 87 33 19 51

EXCALIBUR STRASBOURG
37, rue des Bouchers
67000 STRASBOURG
Tél. : 88 35 64 12

EXCALIBUR NANCY
35, rue de la Commanderie
54000 NANCY
Tél. : 83 40 07 44

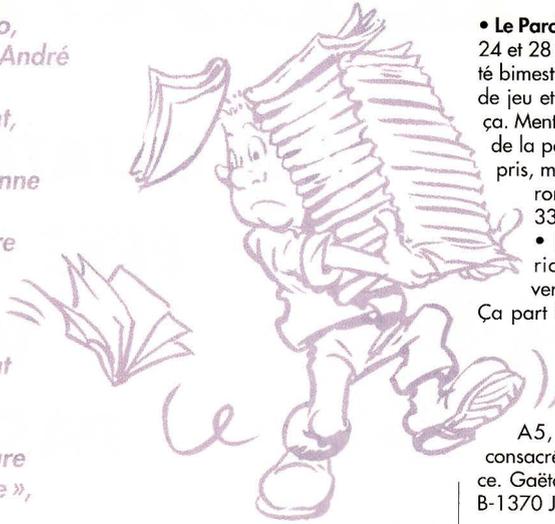
EXCALIBUR DIJON
15, rue de Mulhouse
21000 DIJON
Tél. : 80 70 12 73

LES ZINES

A partir de ce numéro, je prends le relais d'André Foussat.

Disons-le franchement, je n'imaginai pas quelle tache herculéenne cela représentait de dépouiller et de lire tous ces zines!

J'ai l'impression que la découverte du monde du fanzinat va m'occuper un certain temps. D'ici là, dans la mesure où je suis « en rodage », j'essayerais d'être plus informatif que critique.



Les numéros 1

• **Dragon et Microchips**. 20F, 24p., périodicité mystérieuse. Comme son titre l'indique, 50% JdR (aides de jeu Cthulhu et la Chapitia, un monde « maison ») et 50% ludotique. Nicolas Mierret, 36-42 rue de la Villette, 75019 Paris.

• **Geisha**. 10F + 10F de port, 15p., périodicité inconnue. Spécial super-héros, avec aides de jeu, inspis et scénario. Fabien Zerbib, 6 rue Bernard Palissy, 94200 Ivry sur Seine.

• **Interférences** n°1 & 2, gratuit (un timbre à 2,30F, plus exactement), 1 page. Pour les fans d'Athanos, quelques nouvelles de la Terre des Mille Mondes. Alain Dubosclard, résidence les Chartrons, rue Leybardie, 33300 Bordeaux.

Zines francophones de jeu par correspondance et de wargame

• **Vortigern** n° 145 inaugure une nouvelle formule (assez proche de Trahison!). On y trouve des analyses de jeu pour Britannia, Yom Kippour, Warlords, Empires of the Middle Ages, de la théorie diplomatique, et on y joue à Amirauté, La Foi et le Glaive, Empires et Progrès et, bien sûr, Diplomacy.

• **Vopalic** n° 118. On y trouve de la théorie diplomatique, de la SF, un article sur Fief, l'An Mil étendu à l'Europe, et on y joue à 27 jeux (pas moins!) parmi lesquels, en vrac : Diplo et ses variantes, Cluedo, Football, un jeu de rôle (?), Fief, Valmy, Amirauté, 1940, etc. Le numéro 119 poursuit son travail sur toutes ces intéressantes choses et lance une partie de Shotgun.

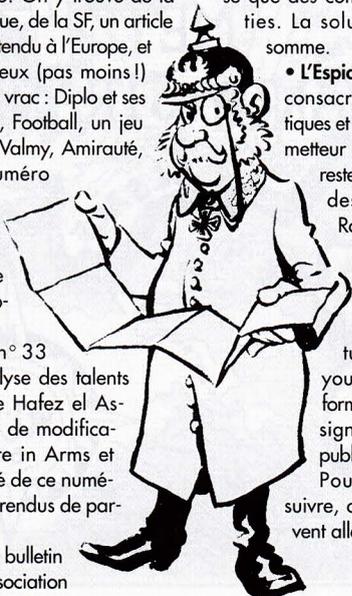
• **Trahison!** n° 33 poursuit son analyse des talents diplomatiques de Hafez el Assad, publie 20p. de modifications pour Empire in Arms et consacre la moitié de ce numéro à des comptes rendus de parties.

• **Le Tribun** est le bulletin de liaison de l'association

angoumoisine de jeux d'Histoire. Il n'est pas excellent mais on y trouve des conseils pour peindre les figurines ou pour jouer l'Allemand dans le scénario 11 de SL, ainsi qu'un scénario figurines pour la guerre de 1870.

• **Mach die Spuhl!** m'a un peu ennuyé : je n'y ai guère trouvé autre chose que des comptes rendus de parties. La solution de facilité, en somme.

• **L'Espion** est un nouveau zine consacré aux jeux diplomatiques et stratégiques. Il est promoteur même si des progrès restent à faire. On y trouve des articles sur Blood Royale, Last Battle, Empires in Arms, Test of Arms (scénario) et un excellent petit dossier sur une éventuelle guerre albanoyougoslave rédigé sous forme de dépêches AFP. A signaler que ce zine est publié par l'Association de Pousseurs de pions. A suivre, ces p'tits gars là peuvent aller loin...



Laurent Henninger

• **Le Parchemin de la Licorne** n°1 et 2, 24 et 28 p. format A5, 10F, périodicité bimestrielle (?). BD, critiques, aides de jeu et de l'humour par-dessus tout ça. Mention spéciale au compte rendu de la partie de Diplo : j'ai rien compris, mais j'ai bien ri. Denis Dupeyron, 9 rue Marcelin Berthelot, 33140 Villenave d'Odon.

• **Rôle n'troll**. 12F, 30p., périodicité brumeuse. Infos diverses, scénario SF et Cthulhu. Ça part bien, on attend la suite. Da Cruz, 5b avenue du Bac, 94210 La Varenne St-Hilaire.

• **Synapse**. 40FB, 24p. A5, mensuel. Essentiellement consacré aux jeux par correspondance. Gaëtan Delaruelle, 6 rue St-Jean, B-1370 Jodoigne, Belgique.

Tous les autres, y compris les numéros 6

• **Chimères** n° 5, 3FS/14FF/90FB, 28p., bimestriel. La pègre dans Star Wars, aide de jeu Rolemaster, PNJ détaillés et un test gag « Quel MJ êtes-vous? » (du moins, je préfère penser que c'est un gag, parce que je ne me suis pas, mais alors pas du tout, reconnu).

• **Guère Epais** n° 3, 5F, 15p., périodicité capricieuse. Scénarios RdD, Magna Veritas, aide de jeu Bitume, nouvelle. De l'humour et de l'humeur. A suivre...

• **Les Lansquenets** n°9 et 10, 14p., prix inconnu, approximativement trimestriel. Des nouvelles, des news sur l'étranger, des aides de jeu axées sur les mondes qui servent de cadre aux campagnes du club, le tout bien écrit et bien présenté.

• **La lettre de Baker Street** n°7, 8p., 10F, périodicité trimestrielle (?). Un régal pour les fans de Sherlock Holmes, avec infos, nouvelles, etc.

• **Mad Shark's World** n° 3, 10p., 8F en timbres, apériodique. Les U.S.A. du triple point de vue du rôliste et de l'amateur de surf et de foot (?), première partie d'une adaptation JdR de la série « Le Commandeur ».

• **Nécromancien** n° 2, 4p., prix et périodicité? News bretonnes, test et scénario

nario INS/MV. Originalité : écrit à l'encre rouge.

• **Refuznik** n° 2, 12p. A5, prix et périodicité? Tout entier consacré à la description de Neue Welt, un JdR de SF post-cataclysmo-cyberpunk (un cocktail passablement terrifiant!). A partir de ce numéro, Refuznik n'est plus disponible que par abonnement.

• **Rock and Rôle** n° 3, 40p. A5, 4FS/15FF, bimestriel. Spécial Cthulhu, avec critique, scénarios, aides de jeu. Ajoutez à cela une bonne dose de délire, un dé à 40 faces à monter soi-même et vous obtenez un zine très sympa.

• **Le Sanctuaire des Volcans** n°11 et 12, 16p., gratuit, trimestriel. Amirauté, nouvelle, aides de jeu... et compte rendu de l'A.G. de l'association.

• **Scène à Rio** n° 21, 38p. A5, 15F, bimestriel. Toujours manuscrit, toujours intéressant, avec des infos, des critiques, des scénarios et une « inspi musique » très intéressante.

• **Sens Fiction** n° 3, 44p., 20F, périodicité inconnue. Tant au niveau de la présentation que de la qualité des textes (en particulier des nouvelles), se rapproche d'une « vraie » revue.

• **Slam the Door of West** n° 3, 46p., 20F, bimestriel. Même réflexion que pour le précédent. Surtout des scénarios (JB, Warhammer et Warhammer Battle, Cthulhu et Strombringer), mais aussi une critique de Chill 2, entre autres merveilles (mention spéciale à la BD!).

• **La tribune des vagabonds du rêve** n° 3, 68p., 16F, bimestriel. Le plus coûteux de tous. Scénario RdD, Cthulhu, Bitume, Simulacres; nouvelles, news et une interview du Grand Cthulhu himself (itself?).

A part

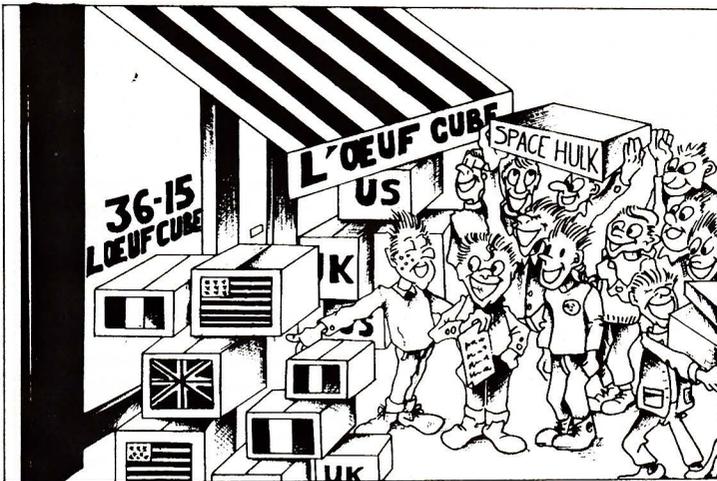
• **Fantel** n° 13, 35p., 18F, trimestriel. Entièrement consacré aux jeux par correspondance, sur ordinateur et sur minitel. Bien fait et intéressant même pour les néophytes complets (dont je fais partie). En fait, après avoir lu ce numéro, j'ai bien envie de me mettre aux JPC...

Tiens, en fin de compte, il n'y a aucun numéro 6. Bonjour chez vous quand même!

Tristan Lhomme

Les coordonnées des fanzines
3615 CASUS
 rubrique
CLU + Fanzines

BAIN DE FOULE OU COÇONING?



L'œuf cube lors de l'une de ses livraisons américaines hebdomadaires



L'œuf cube chez vous sur 36 15 loeuf cube avec ses nouveautés journalières

l'œuf cube

24 rue LINNE 75005 Paris (16) 1 45 87 28 83
15 rue Guy de la Brosse 75005 Paris (16) 1 43 31 91 02

JEUX DE ROLE USA

TSR COMPLETE PSIONICS	125F
TSR MONST. OUTER PLANES	110F
TSR WGA4 VECNA LIVES	95F
TSR SJR2	105F
TSR SJR3 SCREEN	90F
CHARACTERS RECORDS R. M.	110F
SPACE MASTER COMPANION	115F
DRAGON HUNT shadowrun	75F
INFANTRY WEAPON tw 2000	100F
MUTANTS OF AVALON TMNT	75F
DOMAIN OF EVIL stars war	80F
DAUGHTER OF DARKNESS RQ	80F
GURPS 3 EDIT soft back	180F
GURPS 3 EDIT hard back	255F
GURPS RIVERWORLD	145F
GURPS SPECIAL OPS	145F
GURPS SPACE	145F
GURPS HIGHT-TECH	145F
GURPS UPLIFT	150F
GURPS MARTIAL ART	130F
NINJA & SUPERSPIES	130F
RECON revised	130F
ADVANCED RECON	65F
RECON MERCENARY ADV	65F
ROBOTECH	105F
RETURN OF THE MASTER robot.	85F

SIMULATION FRANCAIS

LA VALLEE DES MAMMOUTHS	230F
DROIDS	270F
FANTASY WARRIOR	265F
FOOT MANIA	290F
ADV. SPACE CRUSADE	305F
ARMADA nelle edit	285F
CIVILISATION	280F
SUPREMATIE	260F

JEUX DE SIMULATION USA

BATTLE OF BORODINO	
série limitée et numérotée	565F
OVER THE TOP miniature rule	110F
FANTASY WARLORD	198F
CODE OF BUSHIDO ADV SQ	310F
REPUBLIC OF ROME	295F
ANCIENT EMPIRE	315F
CARRIER	295F
SIXTH FLEET	255F
RAF	180F

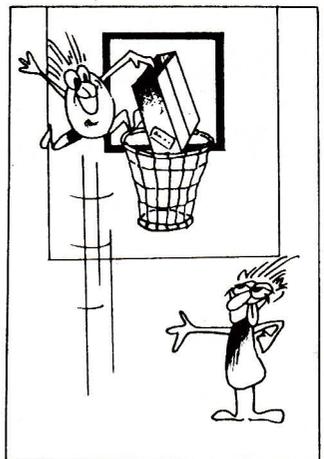
JEUX DE ROLE FRANCAIS

WARHAMMER KISLEW rpg	149F
HEAVY METAL edit CROC	228F
TURBO CHARGEUR car war	126F
PREDATEUR ECRAN	89F
RUNEQUEST réédition	248F
LA FRANCE hawkmoon	215F
DRAGON BRIDGE figurine	220F
MORS ULTIMA RATIO in nom.	120F
DAEMONIX REMIX in nom. sata	120F
CYBERPUNK	225F
TORG	299F
ECRAN TORG	62F
CARTE DE LA DESTINEE TORG	80F
LA TERRE VIVANTE TORG	149F
BERLIN XVIII	128F
MARXMEN 12- 35	138F
ECRAN MARXMEN	85F
WHOGSHROG	128F
SHADOWRUN	185F
ECRAN & SILVER ANGEL shad.	75F
ROLEMASTER	285F

SPACE HULK	250F
DEATHWING	179F
GENESTEALER	179F

SPECIAL GOLFEE

GULF STRIKE 3 ed français	340F
DESERT SHIELD ext. Gulf Strike	75F
DESERT VICTORY	255F
LINE IN THE SAND	260F
WAR ROOM	180F
S & T n° 139 : KOWEIT WAR	135F
DESERT SHIELD fact book	105F



L'OEUF CUBE, LE SEUL - A VOUS PROPOSER SERIEUX, COMPETENCE, ACCUEIL CHALEUREUX...
- A VOUS OFFRIR UN CATALOGUE DE TOUTS LES JEUX ET SON SUPPLEMENT MENSUEL GRATUITS.
- A METTRE A VOTRE DISPOSITION UN SERVICE VENTE PAR CORRESPONDANCE ET.....
UN SERVICE MINITEL 3615 LOEUF CUBE : PROMOTIONS TOUTES LES SEMAINES,
CONVIVIALITE SUR LES FORUMS, DEFOULEMENT SUR LES MURS GRAFFITI, COMMANDE
INSTANTANEE DES NOUVEAUTES; JEUX ET LEURS LOTS: PLATINES LASER, K7, WALKMAN

SES PAQUETS BLINDES
A TOUTE EPREUVE

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24 rue LINNE 75005 Paris - Tel 16(1)45 87 28 83

NOM _____ Pr _____

ADRESSE _____

_____ TEL _____

CP _____ VILLE _____

<input type="checkbox"/> liste des jeux	<input type="checkbox"/> additif mensuel	designation	PRIX
		Participation aux frais de port et d'emballage	35F
		TOTAL	

CRAZY ORQUE SALOON
 11, RUE JEAN ROQUE
 13007 MARSEILLE
 91.54.36.59

MESSIEURS DAMES, VOUS TOMBEZ A' POINT! NOUS ALLONS JUSTEMENT PASSER A' TABLE!

ACCESSOIRES GRANDEUR NATURE, MASQUES, DECS D'ARMURES ETC...
 POSTERS, TEE-SHIRT, BIJOUX, ALCHEMY,
 GRAND CHOIX DE FIGURINES ET DRAGONS
 JEUX DE ROLE, WARGAMES, JEUX DE PLATEAU,
 PEINTURE ET PINCEAUX, DES, MILLIDUT ETC.
 VENTE PAR CORRESPONDANCE (CATALOGUE SUR DEMANDE).
 (TELECOPIE: 91.33.14.48)

CREATION QUEST

CHRONIQUES MINITELIQUES

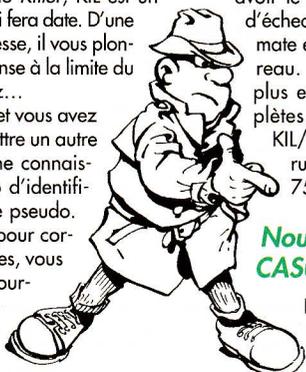
de Joe Casus

36 15 CASUS poursuit son évolution.
Au programme de ce bimestre : un nouveau jeu, de nouvelles rubriques et divers petits changements.
Le printemps s'annonce bien !

KIL : le jeu qui tue !

KIL est le nom du nouveau jeu que nous vous proposons sur 36 15 CASUS. Très librement inspiré de *Killer*, KIL est un jeu diplomatique qui fera date. D'une exceptionnelle richesse, il vous plongera dans un suspense à la limite du tolérable. Imaginez...

Vous êtes un tueur et vous avez pour mission d'abattre un autre joueur dont vous ne connaissez que le numéro d'identification, mais pas le pseudo. Bien évidemment, pour corser un peu les choses, vous êtes vous-même pourchassé par un tueur dont vous ignorez l'identité !



Pour mener à bien votre mission, vous allez donc devoir identifier votre cible, tout en veillant bien à brouiller les pistes afin de ne pas être repéré par l'assassin lancé à vos trousses. Votre objectif final ? Devenir le « Numéro 1 » : le roi de la manipulation et de l'assassinat en finesse. Vous y arriverez en négociant avec les autres joueurs et en pratiquant la désinformation avec subtilité. KIL est un jeu qui privilégie l'intelligence et la ruse, dans lequel tous les coups sont permis... surtout les plus vicieux !

Jamais un jeu télématique n'a proposé un tel défi ! Pour survivre, il vous faut avoir le sens tactique d'un joueur d'échecs, la duplicité d'un diplomate et le sang-froid d'un bourreau. Si vous voulez en savoir plus et obtenir les règles complètes de KIL, écrivez à 36 15 KIL/Excelsior Publications, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Nouvelles rubriques : CASUS se diversifie

Dans les mois à venir, nous allons ouvrir plusieurs rubriques qui devraient vous

intéresser. Certaines sont encore à l'étude et vous seront présentées en temps utile. Il nous est toutefois déjà possible de vous parler de l'une d'entre elle : TROCTEL. C'est une rubrique spécialement conçue pour faciliter le troc et les échanges par minitel. Si vous avez épuisé toutes les ressources de votre ludothèque, vous allez pouvoir renouveler votre collection ! Comme Troctel est connectée à plusieurs services télématiques, elle vous permet de rentrer en contact avec un plus grand nombre de personnes et vous offre la possibilité de laisser un numéro de téléphone dans vos annonces (ce qui est normalement impossible). Attention, Troctel est une rubrique non spécialisée qui ne permet que les échanges ! Si vous voulez vendre un jeu ou trouver un partenaire, vous devez continuer à utiliser la rubrique « Petites Annonces » (PA + Envoi).

Du retard, quel retard ?

La rubrique DIPLO est un peu notre serpent de mer. Nous vous l'annonçons depuis longtemps et, à chaque fois, des problèmes techniques de dernière heure ont retardé sa mise en place. Mais nous sommes fêtus ! Son ouverture n'est plus maintenant qu'une question de jours et nos informaticiens planchent jour et nuit pour qu'elle soit à la hauteur de votre attente.

De même, vous allez pouvoir tester à nouveau vos connaissances grâce à la rubrique QUIZZ. Son remaniement est enfin terminé et elle devrait être accessible d'un jour à l'autre.

Echos des murs (JdR, WAR...)

Ces deux derniers mois ont été marqués par divers débats àprement discutés. Sur le mur « Jeux de Rôle » (JdR + Envoi), la grande question du bimestre a porté sur les systèmes d'expérience dans les jeux de simulation. Pendant ce temps-là, sur le mur « Wargames » (WAR + Envoi), les commentaires allaient bon train sur la guerre du Golfe et les médias.

Bravo à tous les débatteurs pour leurs réflexions et la qualité de leurs arguments.

La rédaction est à l'écoute

Vous avez été nombreux à m'écrire en rubrique « Rédaction » (RED + Envoi) pour me faire part de vos impressions concernant le hors-série Laelith. A en juger par les compliments que vous nous avez adressés, vous semblez satisfaits ! Je tiens particulièrement à remercier tous ceux qui nous font régulièrement des suggestions et des critiques constructives. Merci, notamment,

à Argeleb II et à Berlinois qui sont devenus les « messieurs plus » de 36 15 CASUS.

Vive le Roi des Pillards

Ces dernières semaines, le Cloaque a été le cadre d'affrontements titanesques. Les prétendants au trône du « Roi des Pillards » se sont joyeusement étripés en essayant de raffler toutes les pièces d'or qui traînaient. Une fois la lutte calmée, il a finalement été possible de désigner des gagnants.

— Roi des Pillards 1991 : Yess (Eric Landsheere de Savigny-le-Temple. Il a amplement mérité son titre après avoir accumulé une fortune considérable. Il recevra dans les délais les plus brefs un ordinateur Atari 1040.

— Dauphins : Eve et Monghul. Ils se sont bien battus également et vont pouvoir se reposer en écoutant les platines-laser portables qu'ils ont gagnées.

— Suivants : Mohawk, Misto, Silane, Wharg, Rolus, Hips et Mystique. Leur férocité leur a valu un abonnement d'un an à Casus Belli.

— Consolation : Bregen gagne aussi un abonnement pour le récompenser de son exceptionnelle ténacité (il s'est classé onzième).

Félicitations à tous !

Contactez nos collaborateurs !

Vous avez un problème ? Vous voulez discuter avec l'auteur d'un article, le créateur d'un jeu ou son traducteur ? Utilisez nos Boîtes Aux Lettres (BAL + Envoi) ! Voici les coordonnées des BAL de nos principaux collaborateurs : ATHANOR/Pierre Rosenthal (Simulacres, Athanor, jeux informatiques, etc.), JEAN/Jean Balczesak (L'Appel de Cithluh, Star Wars), ASHBLESS/Tristan Lhomme (L'Appel de Cithluh, Maléfices, etc.), DAME DU LAC/Anne Vétillard (Torg, Table Ronde, semi-réels, etc.), ERMOLD/Denis Beck (AD&D, JRM, Chill, paintball games, etc.), VALMONT/Laurent Henninger (wargames), TEDD/Marc Brandsma (wargames, wargames informatiques) ♦

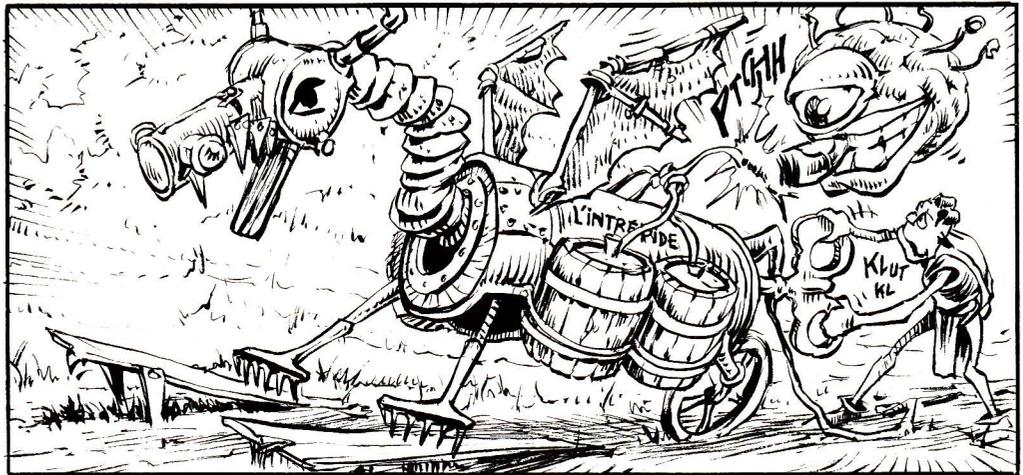
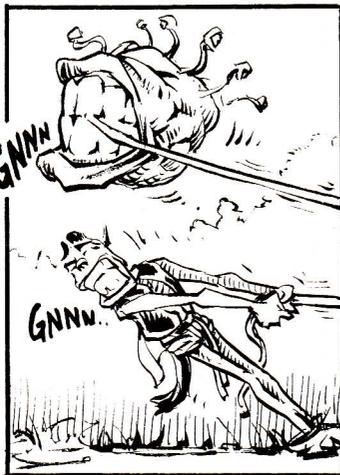


Les Murs ont des oreilles sur 36 15 CASUS

LES TERRIBLES AVENTURES DE



ÇA BOUME POUR KROC.



FIN

STEFANER POUR TV



VENTE PAR CORRESPONDANCE

JEUX DE ROLES

TORG VF	310 F
Ecran VF	69 F
Carte destinée	84 F
La terre	153 F

SHADOWRUN VF	189 F
<i>Ecran + aventure VF</i>	<i>80 F</i>
<i>Sprawl Sites One</i>	<i>120 F</i>
<i>Seattle Sourcebook</i>	<i>120 F</i>
<i>Street Samurai Catalog</i>	<i>120 F</i>
<i>Paranorma Animals of N.A.</i>	<i>120 F</i>

LES AVENTURES (en anglais)

<i>Mercurial</i>	75 F
<i>Dream Chipper</i>	75 F
<i>Queen Euphoria</i>	75 F
<i>Bottled Demon</i>	75 F
<i>Harlequin</i>	120 F
<i>Universal Brotherhood</i>	120 F
<i>Dragon Hunt</i>	75 F
Anarchists Guide to N. America	120 F

IN NOMINE SATANIS	209 F
Ecran	89 F
Intervention Divine	126 F
Daemonis Compendium	189 F
Berceker	126 F
Baron Samedi	126 F
Mors Ultima Ratio	126 F
Demonix Remix	126 F

HAWKMOON	249 F
Ecran	88 F
L'Ile brisée	134 F
La France	228 F

HEAVY METAL	228 F
-------------	-------

STORMBRINGER	249 F
Ecran	88 F
Le Voleur d'âmes	129 F
L'Octogone du chaos	79 F
Demons et Magie	114 F
Le loup blanc	114 F

WHOG SHROG	134 F
Metal Fantasy	134 F
Ecran	75 F

STAR WARS	119 F
Le Guide	89 F
Commando Shantipole	59 F
Chasse à l'homme sur tatoine	59 F
Matériel de campagne	69 F
Guide de l'Empire	119 F
Bataille du Soleil d'Or	66 F

REVE DE DRAGON	150 F
Miroir 1	40 F
Miroir 2	55 F
Miroir 3	55 F
Miroir 4	55 F
Miroir 10	75 F
Miroir 11	75 F

JAMES BOND	119 F
Manuel Q	99 F
L'Equipement	109 F
Le Dossier	39 F
Docteur No	69 F
Goldfinger	69 F
Octopussy	89 F
Pour votre information	96 F
Vivre et laisser mourir	98 F

ROLEMASTER	299 F
Ecran	70 F
Characters Record	120 F
<i>Créatures & Treasures I</i>	<i>120 F</i>
<i>Créatures & Treasures II</i>	<i>120 F</i>
<i>Rolemaster Companion I</i>	<i>120 F</i>
<i>Rolemaster Companion II</i>	<i>120 F</i>
<i>Rolemaster Companion III</i>	<i>120 F</i>
<i>Rolemaster Companion IV</i>	<i>120 F</i>
<i>Elemental Companion</i>	<i>138 F</i>

LES CAMPAGNES (en anglais)

<i>The Cloudlords of Tanara</i>	100 F
<i>Vog Mur</i>	68 F
<i>The Iron Wind</i>	84 F
<i>Robin Hood</i>	139 F
<i>Vikings</i>	139 F
<i>Pirates</i>	139 F
<i>Mythic Egypt</i>	148 F

LE MONDE DE ROLEMASTER (en anglais)

<i>Shadow World Master Atlas</i>	190 F
<i>Emer, The Great Continent</i>	310 F
<i>Quellbourne</i>	120 F
<i>Journey to Magic Isle</i>	84 F
<i>Demon of Burning Night</i>	120 F
<i>Tales of the Loremaster I</i>	68 F
<i>Tales of the Loremaster II</i>	68 F
<i>Star Crown Empire</i>	120 F
<i>The Orgillion Horror</i>	68 F
<i>Kingdom of the Desert Jewel</i>	120 F
<i>Cyclops Vale & Other Tales</i>	68 F
<i>Jaiman Land of Twilight</i>	139 F
<i>Islands of the Oracle</i>	88 F
<i>Sky Giants of the Brass Stairs</i>	120 F
<i>Nomads of the nine Nations</i>	120 F
<i>Heroes and Rogues</i>	148 F

PARANOIA	169 F
Ecran	65 F
Blues jaune pour boîte noire	54 F
L'Ordinateur frappe deux fois	112 F
Clones dans l'espace	49 F

Envoyez les clones	49 F
Pressez les oranges	39 F
Pour une poignée de laser	52 F
Livret du joueur	25 F
On ne vit que six fois	64 F
Paranoïa aigüe	79 F
Complexité complexe alpha	72 F
Bleus du secteur mit	69 F
Visite guidée du secteur DOA	155 F

APPEL CTHULHU	189 F
Ecran	65 F
Suppl'ment de Cthulhu	99 F
Fragments d'épouvantes	59 F
Les années folles	180 F
Les Monstres de Cthulhu	99 F
Cthulhu 90	119 F
Monstres des Contrées du rêve	99 F

CAMPAGNES

Les masques de Nyarlathotep	169 F
Les Contrées du rêve	129 F
Cthulhu by Gaslight	119 F
Le rejeton d'Azathoth	119 F
Les œufs de Karlatt	139 F

SCENARIOS

Les Ombres de Yog-Sothoth	99 F
L'Asile d'aliénés	99 F
Les Fungi de Yuggoth	99 F
La Malédiction des Cthoniens	99 F
La Trace de Tsathogghua	99 F
Meurtre à Dunwich	49 F
Terreur sur Arkham	69 F
Murmures des profondeurs	99 F
A la recherche de Kadath	99 F
Seul face au Wendigo	59 F
La Terreur venue des étoiles	59 F
Terros Australis	109 F

Les Grands Anciens 139 F

WARHAMMER	189 F
La Campagne Impériale	159 F
Mort sur le Reik	159 F
Middenheim	119 F
Pouvoir derrière le trône	139 F
Kislev	149 F

BERLIN XVIII	134 F
Marxmen 12.35	144 F
Ecran	89 F

SIMULACRE	32 F
Ceux des profondeurs	39 F
Aventures extraordinaires et machinations infernales	59 F
Cyber Age	59 F

JRTM	220 F
Ecran	64 F
Carte	64 F

tempo



Les jeux en italiques sont en anglais

Les jeux en gris sont nouveaux

Lords of Middle-Earth T 1	120 F
Lords of Middle-Earth T 2	120 F
Lords of Middle-Earth T 3	120 F
Creatures of Middle-Earth	100 F
Treasures of Middle-Earth	139 F
Adventure Guidebook II	139 F
Mc Bride's Character's of M-E	139 F

LES CAMPAGNES (en français)

La Lorien	120 F
Voleurs de Tharbad	70 F
Rangers du Nord	120 F
Moria cité des nains	120 F
Isengard	120 F
Rivendell VF	70 F

LES CAMPAGNES (en anglais)

Riders of Rohan	120 F
Heavens of Gondor	120 F
Sea-Lords of Gondor	120 F
Ents of Fangorn	120 F
Dunlands	120 F
The lost Realms of Cardolan	120 F
Shadow on the South	120 F
Far Harad	120 F
Mount Gundabad	120 F
Greater Harad	120 F
Gorgoroth	185 F

LES MODULES (en anglais)

Dagorlad	68 F
Hillmen of the Trollshaws	68 F
Paths of the Dead	68 F
Goblin-Gate	68 F
Haunted Ruins	68 F
Pirates of Perlargis	68 F
Gates of Mordor	68 F
Brigands of Mirkwood	68 F
Assassins of Dol Amroth	68 F
Woses of the Black Wood	68 F
Raiders of Cardolan	68 F
Mouth of the Entwash	68 F
Warlords of the Desert	68 F
Dark Mage of Rhudaur	68 F
Ghosts of the southern Anduin	68 F
Perils on the Sea of Rhûn	68 F
Denizens of the Dark Wood	68 F
Forest of Tears	68 F
Rogues of the Bordelands	68 F
Hazards on the Harad Wood	88 F

Ghost Warriors	96 F
Necromancer Lieutenant	68 F
Mirkwood	139 F
Empire of the Witch King	139 F

LES "PLUS" DE JR TM

Weathertop	68 F
Teeth of Mordor	68 F
Halls of the Elven King	68 F
Calenhad	88 F
Minas Tirith	185 F

CYBERPUNK VF 237 F

Sold of Fortune	89 F
Hard Wired	99 F
Rockerboy	89 F

MAGAZINES

TATOU 5	40 F
TATOU 6	40 F
PLASMA 3 NOUVELLE FORMULE	35 F
PLASMA 4	35 F
WHITE DWARF 133	35 F
CHAOS (REVUE D'AGMAT EN FRANÇAIS)	10 F
QUEST 3	30 F
QUEST 4	30 F

FIGURINES STAR WARS

Les Héros de la rébellion	110 F
Les Forces de l'Empire	110 F
Chasseurs de Primes	110 F
Un Nouvel espoir	110 F
L'Empire contre attaque	110 F
Le Retour du Jedi	110 F
Les Rebelles	110 F
Le Bar des Aliens	110 F
Le Palais de Jaba	110 F
Le Monstre du Palais de Jaba	110 F
Les Troupes rebelles	110 F
Les Troupes de l'Empire	110 F

FIGURINES CITADEL

ELDAR LEGION	125 F
SQUAT WARRIOR	125 F
IMPERIAL GUARDS	145 F
EPIC SPACE MARINE	145 F
SQUAD TERMINATOR	190 F
SPACE ORKS	145 F
ORK HORDE	125 F
ORK INVASION	125 F
HARLEQUINS	190 F
DEVASTATORS	190 F

JEU DE PLATEAU

ADVANCED SPACE CRUSADE	279 F
RENCONTRE COSMIQUE	249 F
SPACE HULK	269 F
DEATHWING	185 F
GENESTEAIER	185 F
SPACE MARINE	269 F
CODEX TITANICUS	165 F
BLOOD BOWL	169 F
ZONE MORTELLE	99 F
BLOOD BOWL COMPANION	155 F
DRAGON NOIR	215 F
CAR WARS	218 F
LE REVE AMERICAIN	144 F
TURBO CHARGER	N.C.
CIVILISATION	285 F
LE ROI ARTHUR	229 F
CIRCUS IMPERIUM	159 F
GUERRIERS DES ETOILES	189 F
FIEFS 2	210 F
ZARGOS	210 F
CRY HAVOC	190 F
SIEGE	190 F
FULL METAL PLANETE	290 F
VIKINGS	210 F
DRAGON NOIR 2	220 F
ADVANCED HEROQUEST	320 F
DROIDS	249 F
DMZ (SHADOW RUN)	280 F
ARMADA NOUVELLE FORMULE	290 F
FANTASY WARRIORS	290 F



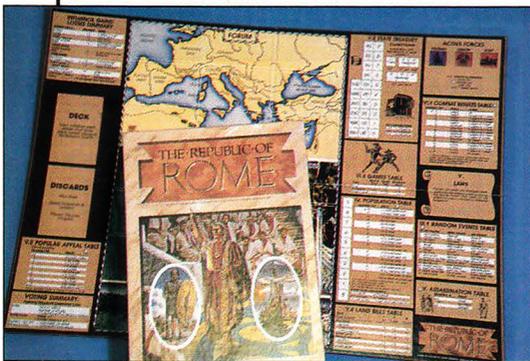
BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre chèque ou mandat à PASS'TEMPS VPC 26, Galerie de l'Etape 51100 REIMS 26.40.34.13

Nom _____
 Prénom _____
 Adresse _____

Désignation _____ Prix _____
 Frais de port _____
 Total _____ 30 F

TÊTES D'AFFICHE



Un jeu à la Kremlin pour saisir les subtilités de la politique romaine.

REPUBLIC OF ROME

V.O.

Naissance de la politique moderne et de la démocratie

Republic of Rome fait partie des derniers-nés de chez Avalon Hill. Il s'agit d'un jeu de plateau à thème historique, aspect qui a été traité fort sérieusement. Les règles composent un hybride de celles de Junta, Kremlin et Illuminati, et les amateurs devraient s'y retrouver. L'ensemble est cependant assez touffu. Les auteurs n'ont peut-être pas songé à la tournure que peuvent prendre les débats au Sénat, surtout si des joueurs, français, veulent simuler « au mieux » l'obstruction parlementaire.

Le jeu permet de retracer les deux siècles et demi de l'histoire de la Rome républicaine. Les protagonistes représentent chacun une faction et animent les principales familles sénatoriales. Ils vont se répartir les offices de l'État (consulat, censorat, prêtrise, éventuellement dictature), le commandement militaire, les concessions en tous genres et les sénateurs se signalant au Forum. Dans une certaine mesure, ils sont dans l'obligation de coopérer pour préserver le bien public, que ce soit la paix sociale ou la sécurité vis-à-vis de l'extérieur. Les guerres permettent de créer de nouvelles provinces, mais certains conflits, surtout

avec Carthage, nécessitent au moins de la prévoyance, quand ce n'est pas l'union sacrée : il ne s'agit pas d'attendre que toute la famille Barca soit suffète pour prendre les mesures qui s'imposent.

Trois paquets de 64 cartes animent successivement les trois époques de la République. On trouvera donc aussi bien les réformes agraires, les gouverneurs provinciaux (« voici pour Rome... et voilà pour moi »), les jeux du cirque, la clientèle des chevaliers et les procès politiques que les assassinats ou les coups d'État (le Rubicon devra être surveillé). Il y a jusqu'à six factions possibles, mais l'originalité vient de l'adjonction d'un système permettant de jouer en solitaire.

Par contre, le jeu est très long, car la maintenance y est importante et les palabres entre sénateurs incessants. Quel plaisir de faire intervenir à la tribune Caton, Cicéron, Pompée ou César ! Le système pousse en plus à se méfier de toute personnalité dont la popularité ou l'influence commencent à émerger du commun, ce qui généralement doit faire planer de forts doutes sur ce qui motive son civisme. Que chacun veille donc sur la République, et rappelez-vous... *De lenda est Carthago*.

Xavier Blanchot

Jeu politico-diplomatique en anglais édité par Avalon Hill.

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 détaillée et exhaustive des jeux. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger. Nous signalons aux wargameurs que la plupart des jeux en anglais disposent en général de règles traduites en français par l'importateur. Nous les invitons à se renseigner auprès de leur boutique habituelle. Merci de votre attention.

jeux de rôle

AQUELARRE V.O.

L'Espagne contre-attaque

Abas l'impérialisme anglo-saxon sur les jeux de rôle ! Nous autres en France, nous efforçons depuis déjà quelques années de promouvoir des jeux originaux, et il est doux de voir d'autres peuples latins nous aider dans cette juste lutte. Aquelarre, jeu de rôle « médiéval-démoniaque », est un allié de taille.

Passons rapidement sur la technique : les règles sont inspirées pour une grande part de l'Appel de Cthulhu ou de Maléfices, avec quelques traces de Donjons... Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple — mais efficace ! Le jeu — qui se présente sous la forme d'un volume d'une centaine de pages plutôt agréablement illustré — peut très bien être pratiqué par des débutants.

L'originalité de Aquelarre¹⁾ est son cadre historico-légitime. L'Espagne des XIV et XV^e siècles, vous connaissez ? Elle était à l'époque divisée en quatre royaumes : Aragon, Castille, Navarre et Grenade (musulman), sans compter le Portugal. Tous ces braves gens se complaisaient dans d'interminables parties de Diplomacy, avec renversements d'alliances et tout. Ajoutez à cela l'irruption éventuelle dans la politique ibérique des disputes de deux puissants voisins : les Anglais et nous — c'est la guerre de Cent Ans. Ajoutez encore les interactions entre trois les religions (chrétienne, musulmane et juive) présentes sur le terrain. Et épicez généreusement : toutes les légendes et croyances de ces temps troublés sont prises ici pour argent comptant, ce qui nous donne un bestiaire tout à fait charmant, allant des loups-garous et des Saintes Compagnies (des âmes perdues cherchant un vivant pour les guider) aux démons de tout poil (dont la liste devrait passionner Croc).

L'ensemble forme un tableau fascinant, car l'auteur, un nommé Ricard Ibàñez que j'aimerais bien rencontrer, nous offre en quelques pages une documentation succincte mais complète sur les us et coutumes du temps, par exemple un chapitre sur le rôle de la femme, des listes de noms correspon-

dant aux différentes origines géographiques et religieuses, etc. Rien ne manque, pas même des personnages prétrés et quatre scénarios dont un solo. En somme, si vous lisez convenablement l'espagnol, Aquelarre est un excellent investissement, même si l'on doit y ajouter un bon dictionnaire, car certains termes ne font plus partie du langage moderne courant ! Je n'ai rien contre les légendes celto-nordiques, mais ça fait du bien d'en sortir un peu, histoire de se dérouiller l'imagination.

Je dirai même plus : si j'étais éditeur français de JdR, je me dépêcherais de contacter l'ami Ibàñez et de concocter avec lui une traduction de son jeu, assortie tout de même d'une extension concernant la France du temps : Philippe le Bel, les templiers, Crécy et Poitiers, Du Guesclin, le Prince Noir, Azincourt, Jeanne d'Arc, Louis XI... et les Puissances des Ténèbres ! Quel cocktail alléchant, non ?

Frank Stora

1) Aquelarre veut dire sabbat, au sens de sabbat de sorcières ; la meilleure traduction du titre serait sans doute Messe noire.

Jeu de rôle en espagnol édité par JOC International, Sant Hipolit 20, 08030 Barcelona.

BUCK ROGERS V.O.

Science-fiction à l'ancienne

TSR avait annoncé son intention de lancer une gamme de produits «Buck Rogers» et n'a pas tardé à mettre ses projets à exécution. Après un jeu de plateau, voici un jeu de rôle plutôt bien fait... même s'il n'est pas d'une originalité sidérante. Rappelons pour mémoire que Buck Rogers fut une vedette de la BD américaine dans les années 30-40, avant de faire l'objet d'une série télévisée très moyenne dans les années 70. Le jeu de TSR reprend l'argument de la BD (un homme du XXe siècle qui se retrouve au XXVe siècle), mais n'hésite pas à moderniser certains détails. Les aventures ont pour cadre le système solaire tel qu'il se présente en 2456 : la Terre - qui a été dévastée par une guerre nucléaire - n'est plus qu'un monde désolé abritant de nombreuses espèces mutantes, alors que Mars - la plus ancienne planète colonisée - intrigue pour s'assurer la suprématie sur les autres planètes. Un univers aussi «limité» n'a pas que des inconvénients ; la tâche du maître de jeu est notamment facilitée puisqu'il n'est pas nécessaire (ni possible, d'ailleurs) d'inventer de nouveaux mondes à chaque partie.

La boîte de Buck Rogers est superbe et bien remplie : trois livrets totalisant près de 200 pages, deux grandes cartes en couleur imprimées recto verso, un paravent, 24 grandes fiches, des pions, une réglette transparente pour les combats spatiaux et des dés. Toutefois, quand on examine d'un peu plus près le matériel proposé on constate rapidement qu'à part les illustrations de couverture, la présentation n'a pas été particulièrement soignée (ex : le paravent ou les fiches). Mais les Américains ont déjà fait pire...

Les règles ont de nets relents de D&D (les caractéristiques tirées avec trois dés à six faces!) et de Star Frontiers. Elles n'ont aucune vocation simulationniste, et c'est tant mieux puisque l'univers de Buck Rogers est avant tout héroïque. Simples et faciles à utiliser, elles ne devraient poser aucun problème aux débutants, d'autant moins pour ceux qui connaissent déjà d'autres jeux publiés par TSR. A noter que les règles proposent un système de combat spatial jouable (ce qui n'était pas le cas de Star Frontiers).

Bref, Buck Rogers se présente comme un jeu agréable qui devrait intéresser tout particulièrement les fans de D&D et AD&D. Malheureusement, comme la BD qui l'a inspiré n'a jamais connu un très grand succès en France, il risque de ne pas remporter un grand succès de ce côté de l'Atlantique. D'autant plus que son thème très «space opera classique» n'apporte rien de bien nouveau et que ses règles sont parfois trop simplistes (ex : les combats) pour traduire une véritable atmosphère de science-fiction. Malgré tout, si vous avez épuisé tous les jeux de SF existants et si vous lisez l'anglais, vous devriez jeter un coup d'œil dans cette jolie boîte...

Jean Balczesak

Jeu de rôle en américain publié par TSR, Inc.

wargames

BATTLEFIELD : EUROPE V.O.

Des lendemains qui déchantent

Les jeux sur la ruée des mastodontes rouges dans la trouée de Fulda ne sont plus de mode, et pour un bon moment sans doute. Mais si l'on en croit Frank Chadwick et GDW, l'avenir de notre Europe n'en est pas plus gai pour autant ! Des douzaines de confrontations armées plus ou moins proches de la guerre civile nous menacent, comme le montrent les quinze scénarios de leur dernier-né. Si certains paraissent hélas assez probables, telles les conséquences de la désintégration yougoslave ou de l'éclatement de l'empire soviétique, d'autres sont heureusement douteux, telle la nième invasion de la Pologne par l'Allemagne. Et d'autres sont carrément (du moins je l'espère...) loufoques, comme la guerre franco-néerlandaise pour le droit à la sécession des Wallons, que Frank Chadwick voit installer un gouvernement en exil à Maubeuge (sic).

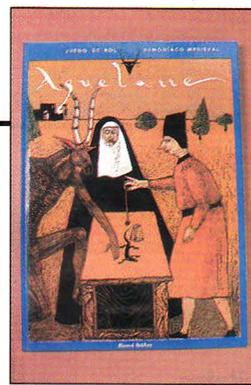
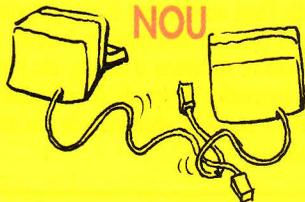
Globalement, on ne peut que féliciter GDW pour cette réflexion originale, comme pour les documents sur l'organisation des armées européennes et les sources de conflits possibles qui accompagnent le jeu. Malheureusement, l'échelle du jeu est totalement inadaptée au thème traité, puisque nous avons là le troisième tome de la série First Battle. Comme les deux premiers, Team Yankee et Test of Arms, il s'agit d'un jeu très tactique, où chaque pion représente un véhicule ou une escouade. Or, rien ne distingue le duel d'un Leopard II de l'Allemagne unie contre un T-72 de la Pologne libre, du duel des mêmes chars lorsqu'ils faisaient partie des armées de la RFA et d'un satellite de l'U.R.S.S. Il aurait évidemment fallu, avec ce sujet, un jeu à l'échelon opérationnel ou stratégique !

En dehors de ce problème de fond, les règles sont celles des précédents jeux de la série. Elles sont néanmoins mieux écrites et débarrassées de certaines bogues. L'ensemble ne me convainc pas vraiment, mais c'est un point de vue personnel. Si vous avez aimé l'un des deux autres jeux de la série, Battlefield : Europe vous plaira sûrement.

Frank Stora

Jeu en américain édité par GDW et importé par Jeux Actuels.

Découvrez les nouveautés dès parution sur
3615 CASUS rubrique
NOU



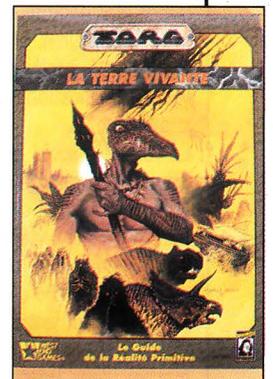
Ce jeu de rôle médiéval-démoniaque espagnol est bien tentant!



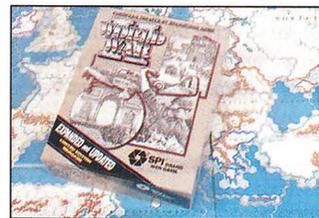
Dommage que l'échelle de jeu soit inadaptée.



Une foule de détails qui intéresseront aussi bien les fans de la BD que les amateurs de DC Heroes.



Un supplément de qualité qui décrit par le menu l'univers des Edeinos.



Une 2e édition qui veut concurrencer World in Flames.



Industrialisation maximale et respect de l'environnement peuvent-ils aller de pair?

HARPOON CAPTAIN'S EDITION

V.O.

Le Harpoon du capitaine ou le Fleet du moussaillon ?

Après nous avoir offert un jeu pour figurines de grande qualité et au succès mérité, puis une version informatique particulièrement réussie, même si elle réclame une configuration machine puissante (un 386SX me paraît vraiment un minimum), voici qu'arrive la version « de poche » de Harpoon.

Une boîte plate, 300 pions, deux minces livrets de règles et de scénarios/briefing, un bloc de feuilles de dégâts/armement pour les unités, 54 cartes représentant les matériels et leurs caractéristiques, une dizaine de petits avions en plastique, quelques dés et une carte représentant le Giuk gap (pour les illettrés, grossièrement la zone des opérations aéronavales dans Tempête rouge, c'est-à-dire l'Atlantique nord), voilà pour l'apparence physique.

Du point de vue intellectuel, une constatation s'impose : on est bien loin du Harpoon de papa (n'hésitons pas, puisque l'auteur déclare lui-même avoir pensé aux enfants de ceux qui pratiquent la version « complète »). On a en fait l'impression que le jeu a sauté quelques échelons sur notre bonne vieille classification qui va du subtactique au grand stratégique.

La facilité d'accès qu'on a voulu apporter à Harpoon l'a en effet fait entrer, d'après moi, dans un autre cadre. On a davantage l'impression d'avoir à faire à un Fleet dégraissé et limité dans l'espace qu'à un Harpoon simplifié. Cela ne signifie pas qu'on est en face d'un jeu désagréable : c'est tout simplement un autre jeu...

Quant à savoir s'il aura du succès... Je crains fort que les vieux briscards qui manquent de temps, ainsi que les adolescents ciblés, ne préfèrent Harpoon Computer ou Red Storm Rising... Reste l'initiation, à laquelle le jeu se prête très bien ; mais ce public particulier aurait apprécié, sinon des règles en français, au moins la représentation de navires français...

Claude Esmein

Wargame d'initiation en anglais édité par GDW.

WORLD WAR II V.O.

Un monster game dans la lignée de Third Reich

TSR vient de rééditer, toujours sous la marque SPI, WWII dont la première version, sortie en 1985, n'avait pas eu le succès escompté. Certes, cette nouvelle édition est mieux présentée, mais les règles sont à peu près les mêmes ; les changements tiennent sur deux pages et concernent essentiellement le transport et des règles d'ambiance comme les partisans, la guerre

sous-marine et les aspects politiques du jeu. WWII, à l'échelle stratégique, couvre donc l'Europe et le Moyen-Orient de 1939 à 1945. Le plus intéressant, c'est qu'est prévue pour juin 1991 la parution d'un pendant asiatique : WWII, Pacific Theater of Operations. L'ensemble des deux jeux permettra donc de simuler la guerre dans sa globalité (ce que permet déjà World in Flames).

Le tour représente un mois, avec des tours additionnels tous les trimestres. Ce n'est pas la peine d'en dire plus pour signaler que WWII est bien un monster game, qui affiche sa filiation avec Third Reich et qui concurrence directement World in Flames. En fait, les aspects militaires des deux jeux diffèrent, WWII étant beaucoup plus tactique. Les 48 pages de règles ne posent pas de problème aux habitués du genre, grâce aux 8 pages d'exemples qui les accompagnent, mais leur application demandera du courage. Il faut compter environ deux heures pour jouer un mois au plus fort de la campagne, en sachant qu'il y a la bagatelle de 1200 pions (soit 400 de plus que pour la première édition). Heureusement que 15 scénarios (contre 4 dans la première édition) sont là pour permettre une approche en douceur du système. Finalement, le changement le plus appréciable de cette deuxième édition concerne la carte, qui a été redessinée de manière à rendre le jeu plus humain. C'est notamment sensible sur le front russe qui constitue un jeu en lui-même que tous les amateurs de blitzkrieg devraient apprécier.

Xavier Blanchot

WW II : European Theater of Operation est un wargame en anglais édité par SPI/TSR.

THIRD FLEET V.O.

Fin de série

La série des Fleets de Victory Games vient de s'enrichir d'un cinquième larron : 3rd Fleet. Sur un plan général, nous avons là un digne produit de cet éditeur. Toujours l'excellente qualité des produits VG : pions superbes (22 nations sont représentées, Amérique du Sud, Europe et bien sûr U.S.A. et U.R.S.S.), multiples aides de jeu, règles claires, exemples détaillés et nombreux. Seules les cartes sont d'une esthétique discutable. Les précédentes étaient plus belles (à mon goût) et plus claires (selon les deux sens de cet adjectif). Les nouvelles cartes sont censées avoir l'aspect de photosatellite ; le résultat me laisse dubitatif. De plus, deux de ces trois cartes auraient pu correspondre avec celles de 2nd et 7th Fleet. Ce n'est malheureusement pas le cas. C'est dommage et un peu idiot, mais pas catastrophique du tout.

Du point de vue des règles, 3rd Fleet apporte encore son lot de modifications, poursuivant là une tradition désormais établie. Ainsi, si les joueurs de 5th Fleet ne devraient pas se sentir trop dépaysés, ceux de 6th Fleet auront tout à réapprendre. Ces changements peuvent être mineurs (valeurs sur les pions, nouveaux systèmes d'armes, etc.) ou plus importants (nouvelles règles de coordination tactique et surtout nouvelle séquence de jeu avec six Action Phases).

Mais venons-en au plus intéressant : le thème du jeu. Les trois cartes ne correspondent pas entre elles et chacune représente un théâtre d'opérations bien particulier :

- le Pacifique nord, de la Sibérie aux Aléoutiennes ;
- les Caraïbes, du canal de Panama (enfin !) à Cuba et même au-delà ;
- l'Atlantique ouest, la mer du Nord et la Baltique.

On pourra y jouer neuf scénarios de base (trois pour chaque carte) et trois scénarios avancés (un pour chaque carte). Signalons qu'il n'existe bien évidemment aucun scénario multicartes. Ils n'en sont donc que plus faciles et rapides à jouer.

Tactiquement, tous ces scénarios sont intéressants (interceptions de convois, prises ou neutralisations de bases adverses, etc.). Malheureusement la plupart d'entre eux sont, encore une fois, maintenant obsolètes et quelque peu ridicules. En effet, aucun d'eux ne prend en compte les changements survenus depuis l'année dernière (on trouve par exemple des pions de la marine est-allemande...). Passons. Il est en revanche plus regrettable de constater l'absence de vicieuses petites règles politiques provoquant de ces neutralités soudaines qui faisaient le charme de 6th Fleet. Pourtant, la géopolitique des zones représentées se prêtait assez bien à cela.

Est-ce pour autant la fin de cette glorieuse série ? Il semblerait bien que oui, même si l'auteur, Joe Balkoski, évoque de possibles développements, extensions ou refontes pour un futur indéterminé. Reste un excellent jeu, qui ravira les adeptes de la série et les débutants désireux de s'initier à la stratégie navale moderne. Je terminerais en signalant à l'intention de ces derniers que ce jeu est d'une complexité moyenne à élevée, qu'il est relativement aisé d'y jouer en solitaire, quant aux scénarios de base, ils prennent de une à quatre heures de temps de jeu, contre neuf heures et plus pour les scénarios avancés. Un bon achat, une valeur sûre et sans risques, comme l'or.

Laurent Henninger

Third Fleet est un wargame en anglais édité par Victory Games et importé en France par Jeux Actuels.

suppléments

pour DC Heroes

WATCHMEN SOURCEBOOK V.O.

Les Gardiens
par le petit bout de la lorgnette...

Il était parfaitement logique que la BD des Watchmen, publiée par DC Comics, soit adaptée en jeu de rôle par Mayfair, qui publie DC Heroes. En tout cas, on attendait cela depuis longtemps.

Voici donc, en 128 pages, tout ce qu'il y a à savoir sur les Watchmen, leurs devanciers et leurs adversaires (la moitié du supplément est consacrée aux Minutemen des années 30-40, le reste aux Gardiens, les « vilains » se voyant réduits à la portion congrue, à savoir une dizaine de pages à la fin).

Ce sourcebook se présente d'une façon plutôt non conventionnelle, comme un vaste recueil de documents, j'ai presque tendance à dire d'aides de jeu. A l'exception des caractéristiques de tout ce petit monde, et quelques gadgets, on n'y trouve pratiquement pas de technique. Pour chaque personnage, on découvre en revanche une foule de fac-similés, censés nous fournir un éclairage sur sa vie et sa psychologie. La variété des documents proposés est tout bonnement ahurissante : coupures de journaux bien sûr, mais aussi lettres, dossiers médicaux, affiches, prospectus... Tout est intéressant, à des degrés divers. Bien entendu, ils sont fréquemment rédigés avec des optiques différentes – et donc, on possède une intéressante variété d'opinions sur tout ce petit monde... Evidemment, ce petit jeu est bien plus intéressant pour les héros mal connus comme Captain Metropolis ou la Silhouette que pour les personnages centraux de la BD. De fait, on en apprend nettement plus sur les Minutemen que sur les Gardiens proprement dits. C'est logique : la BD nous dit à peu près tout ce qu'il y a à savoir sur les Gardiens. Sans doute les Minutemen offraient-ils un champ plus vaste à l'imagination des concepteurs... Cela dit, ceux qui ne connaissent pas la série peuvent acheter ce livret sans crainte d'être « largués » : une bonne part des documents figurant à la fin de chaque épisode de la BD a été repris. Evidemment, les fans de BD trouveront que c'est de la place gâchée, mais bon...

Reste, au bout du compte, un supplément utile pour les joueurs de DC Heroes, et un must pour les fans de la série (au point qu'une traduction française par Zenda serait la bienvenue – même amputée des caractéristiques JdR).

Tristan Lhomme

Supplément en américain pour le jeu de rôle DC Heroes, édité par Mayfair Games.

pour Torg

LA TERRE VIVANTE

V.F.

L'invasion continue !

Premier d'une série « guides » pour Torg qui décriront les Royaumes des envahisseurs, La Terre vivante est consacrée aux domaines de Baruk Kaah, Seigneur des Edeinos. Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, rappelons que les Edeinos sont des hommes-lézards primitifs mais dotés d'une culture profondément mystique. S'ils ne tentaient pas de massacrer ou de convertir tous les humains sur qui ils mettent la main, ils seraient presque sympathiques... La première moitié du supplément (soit 60 pages) nous décrit donc leur culture, leur cosmologie,

les territoires qu'ils ont envahis sur Terre (le centre-est des U.S.A., la Californie et un coin de Canada dans le Noir, trois régions ayant chacune ses spécificités, ses lieux à visiter, etc.) sans oublier, bien sûr, de nous parler des régions encore intactes des U.S.A. et du Canada, et de la façon dont ces deux pays gèrent la crise. Rien qu'avec le Conseil de Delphes (la « banque de cerveaux » mise en place par l'administration américaine pour trouver des solutions) et les Spartiates (le bras armé du Conseil), il y a matière à beaucoup de scénarios à base d'enquêtes et de manipulations politiques. Toute cette partie est présentée de manière très vivante, avec des anecdotes, des PNJ hauts en couleurs, des interviews d'envahisseurs... Tout cela est fort agréable à lire et regorge d'idées et d'informations.

Le reste du livret nous donne quelques règles spécifiques à ce Royaume (effet des axiomes, comment survivre et s'orienter dans un endroit où règne en permanence un brouillard à couper au couteau et où le Nord n'existe pas), décrit les miracles du Keta Kalles (la religion edeinos), les créatures vivantes (des tas de dinosaures plus monstrueux les uns que les autres, mais aussi des cochonneries encore pires, notamment les gopogs locaux). Viennent ensuite des conseils pour diriger une partie et pour créer des aventures dans le style « monde perdu », et des idées de scénarios. Enfin, 16 nouveaux types de personnages spécifiquement « Terre vivante » complètent le livret.

A noter en prime, le numéro 2 des *Chroniques de Torg* qui propose sur 12 pages des messages, des rumeurs, des idées de scénarios. Le plat de résistance de ce numéro étant la description de l'hérésie néo-cathare qui se développe dans la Cyberpauté. Pour conclure : tout cela est d'excellente qualité. J'attends avec impatience les prochains suppléments. Ah si, quand même un regret : Jeux Descartes a fait refaire les illustrations originales qui étaient hideuses. Mais franchement, celles de la V.F. ne sont pas terribles non plus...

Tristan Lhomme

La Terre vivante, supplément pour le jeu de rôle Torg édité en français par Jeux Descartes. Prix : 153 F.

jeux de plateau

VERTIGO

V.F.

Le dilemme du développement

Ce nouveau jeu de plateau d'Eurogames a de nombreuses qualités. D'abord, l'originalité du thème. Bien que l'écologie soit politiquement (entre autres) à la mode, les jeux qui s'en inspirent sont rares ou inexistants. Autre qualité non négligeable : l'élégance de la présentation. Pions en bois vernis ou peint, superbe plateau de jeu, boîte de rangement ingénieuse, marqueurs clairs... Tout concourt à l'agrément des deux, trois

ou quatre joueurs. Mais évidemment, tout cela ne serait rien sans l'intelligence de la règle, écrite par Sylvie Rodriguez et Philippe des Pallières – lequel n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il est l'auteur du fameux Armada.

Le principe est simple : les joueurs dirigent des pays situés non sur une planète étrangère ou à une époque lointaine, mais bien sur notre propre (enfin, plus ou moins propre, justement !) Terre de cette fin de millénaire. Le but de chacun est de remporter la compétition internationale – et la partie – en faisant de son pays le plus industrialisé de tous. Un seul petit problème : les usines polluantes sont bon marché et les usines « propres » coûtent cher... Or, si la course au développement vous incline à construire au plus faible coût, la pollution provoquée risque de détruire vos provinces et, si vos adversaires cèdent au même penchant, la Terre entière se trouve en danger. Une suite de dessins très expressifs décrit fort bien l'état de notre planète en proie aux pollutions diverses.

En un mot, les joueurs sont confrontés à un dilemme permanent. Je passe les détails des règles – qui restent cependant simples et fort abordables par le joueur lambda de Monopoly, voire de Trivial Pursuit. L'idéal serait que ce jeu puisse faire une carrière en dehors des magasins spécialisés... Dans l'avenir, qui sait ?

En attendant, je me permettrai un conseil aux amateurs de jeux éclairés qui s'intéresseraient (comme je le leur conseille vivement) à Vertigo. Jouez en simultané : les quatre joueurs peuvent, sans rien changer aux règles, établir leur budget en secret à chaque tour sur une feuille quelconque. Le suspense est multiplié car, par exemple, il n'y a plus de premier joueur qui puisse industrialiser sans scrupules en comptant sur les autres pour se serrer la ceinture.

Frank Stora

Vertigo est un jeu en français pour 2 à 4 joueurs publié par Eurogames.

P.S. Ce n'est pas le sujet habituel des articles de Casus, mais si vous voulez faire (ou conseiller) un cadeau intelligent pour un enfant de 7 à 11 ans environ, pensez à un autre jeu d'Eurogames : « Le Paresseux ». C'est une très amusante course de lenteur entre ces petits animaux de la forêt centro-américaine !



Découvrez les nouveautés dès parution sur **3615 CASUS** rubrique **NOU**



CYBERPUNK 2020

Les années noires

Décidément le genre cyberpunk séduit les éditeurs et les joueurs français ! Après *Shadowrun*, traduit par Hexagonal, *Cyber Age* édité par Jeux Descartes, c'est au tour du pionnier du genre, *Cyberpunk*, de paraître en version française, sous la bannière d'Oriflam.

Si vous avez raté le futur

Les jeux cyberpunk s'inspirent d'un courant littéraire américain de science-fiction¹¹ dont les figures emblématiques sont William Gibson (la trilogie du *Neuromancien*) et Walter John Williams (*Câblé* et *Le Souffle du Cyclone*). Tous deux décrivent un monde, quelque part dans le futur, un monde pas si éloigné du nôtre, dans le temps et dans les faits. Jugez-en plutôt... Les États n'ont plus aucun pouvoir. L'argent règne en maître absolu. La violence est extrême, aveugle. L'avenir est sombre mais nul ne s'en soucie. La science fait des miracles mais uniquement pour satisfaire les frivolités d'une société qui se désintéresse des problèmes cruciaux. La simulation, l'illusoire, sont érigés en mode de vie, presque en philosophie. Ce sont les années noires...

Le roi Dollar

Le vrai pouvoir est aux mains de multinationales tentaculaires, les Corporations. Elles supplantent les gouvernements, ont leurs propres polices, leurs propres armées, leurs propres services secrets. Elles imposent leur loi là où elles sont implantées. Elles assassinent, enlèvent, torturent. Elles se font mutuellement la guerre, et pas seulement économique. De vraies guerres... Et tout cela est décidé dans des salons feutrés, entre les crissements des sièges en cuir neuf et les volutes de cigare, ou sur la banquette arrière d'un véhicule blindé à coussin d'air, le téléphone dans une main et l'autre autour de la taille d'une actrice ou d'un top model.

La loi de la jungle

Toute cette violence passe pratiquement inaperçue tant elle est diluée dans celle, banalisée, du quotidien, et dont les médias ne parlent même plus... Les villes, des mégapoles immenses, style *Blade Runner* ou *Orange mécanique*. Défoncés aux drogues les plus dures, des milliers de gangs, les Boostergangs, rôdent à la recherche d'une victime, prise au hasard ou désignée par un obscur commanditaire. Seuls, les quartiers résidentiels sont épargnés, car protégés par des hommes en armes et des véhicules blindés... Dans ce milieu règne la loi du plus fort, la loi de la jungle. Si on ne naît pas riche, il faut impérativement savoir se défendre. Tuer ou être tué, il n'y a pas d'autre loi.

La cybernétique

Cette violence dispose des dernières merveilles de la technologie moderne, celles de la cybernétique : bras et jambes artificiels à la force décuplée, griffes rétractiles à la Wolverine, œil avec réticule de visée, peau blindée, armure greffée. Mais la cybernétique ne sert pas qu'à cela ! Elle permet aussi d'avoir des cheveux fluos et une peau chromée, tirant vers le mauve métallique ou le noir profond, à volonté. Grâce à la cybernétique on peut respirer sous l'eau à l'aide de branchies, imiter n'importe quelle voix avec un module implanté dans la gorge, guérir excessivement vite des plus graves blessures grâce à des machines de la taille du nanomètre parcourant les artères et les organes, identifier des odeurs presque imperceptibles avec de nouvelles narines, ou encore acquérir des connaissances et des compétences sans aucune étude ni aucun entraînement par des puces de mémoire fichées dans la nuque...

Tout, on peut tout remplacer, améliorer, modifier. Tout ou presque. Une seule ombre au tableau néanmoins : toutes ces greffes entament le potentiel d'humanité des gens et les plus cybernétisés deviennent vite des machines, des êtres froids, imprévisibles et sans aucun sentiment...

La Matrice

Heureusement, il existe un paradis, loin de cette société devenue folle... C'est un autre univers, créé à coups d'algorithmes et d'Intelligence Artificielle ; un univers virtuel, caché dans les entrailles d'ordinateurs

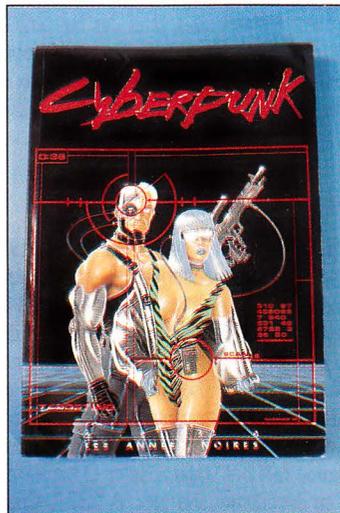
géants reliés les uns aux autres et portant un nom évocateur de déesse mère : la Matrice. C'est le lieu où se concentrent toutes les informations, toutes les commandes, tous les rêves. C'est à la fois une bibliothèque, un lieu de rencontre et d'échange, un coffre-fort et le théâtre de tous les fantasmes et expérimentations. C'est un monde net, coloré, lumineux, parfois excessivement réaliste. A s'y méprendre ! C'est le royaume de l'illusoire où il est parfois difficile de différencier la réalité du virtuel, exactement comme dans *Total Recall*. C'est comme si, au lieu de pianoter sur un clavier, vous plongiez dans l'ordinateur pour y trouver épars, dans un paysage style *Tron*, un fond sous-marin, un château fort médiéval, une colonie spatiale, etc. La Matrice, pour la définir simplement, serait un mélange de dizaines de jeux vidéo dans lequel nous jouerions le rôle du « sprite ». Le parallèle n'est pas innocent. Tel un sprite de jeu, celui qui parcourt la Matrice se crée une image, fantastique et colorée. Tel le sprite, le *game over* le guette s'il devient trop entreprenant... Car le paradis est en fait un autre enfer, tout du moins pour ceux qui violent ses lois.

Et vous...

Comment s'intégrer à un monde tel que celui-ci ? Un seul impératif : être « branché ». Faire les choses bien ne suffit pas, il faut aussi avoir le look ! Car sans le look, vous n'êtes qu'un plouc nouvellement débarqué de sa cambrousse... C'est le royaume de la frime, de la sophistication, de la plus éclatante beauté ou de la pire laideur. C'est le règne des extrêmes, des gilets pare-balles griffés, des armes « design », des implants cybernétiques en série limitée. Surtout évitez le banal ! Votre look affiné, il reste à choisir une voie. Les personnages les plus divers se côtoient dans Cyberpunk, toute la société humaine y est condensée en neuf professions. A vous de choisir. Les Nomades, tribus de Hell's angels au mode de vie dépassé, sont radicalement opposés à la société cyberpunk, mais ils sont bien les seuls. Leur combat peut sembler bien vain et leur culte de l'honneur désuet. Les Rockers, agitateurs publics soulevant les foules grâce à leurs chansons, et les Medias, autre nom des journalistes, combattent pour la justice et la vérité. Ce sont des sortes de chevaliers modernes, prêts à donner leur vie pour leur idéal. Techies et Cops servent la société. Les Techies font office de réparateurs. Ils sont experts en cybernétique, avionique ou autres techniques de pointe. Leur rôle est de maintenir en marche les machines les plus sophistiquées, y compris la machine humaine. Les Cops, eux, tentent de faire respecter la loi envers et contre tout : une tâche ingrate et très périlleuse... Il y a également les charognards, ceux qui se repaissent des entrailles de la bête malade et recherchent l'argent comme s'il constituait leur seule nourriture. Ce sont les Fixers et les Corporates. Les premiers sont des dealers qui vendent indifféremment drogues, filles ou renseignements. Les seconds sont les cadres des Corporations, ils sont sans scrupules et feraient n'importe quoi pour monter dans l'organigramme de leur entreprise. Finalement, j'ai gardé pour la bonne bouche la véritable aristocratie de ce monde : les Netrunners et les Solos. Les Netrunners sont les bidouilleurs de la Matrice, ceux qui risquent le *game over* ; les Solos sont des combattants émérites, à la fois gardes du corps,

tueurs à gages et soldats de fortune. Netrunners et Solos sont indispensables aux autres personnages. Sans un Netrunner, le Media ou le Rocker ne pourraient obtenir des informations confidentielles cachées dans la Matrice, le Corporate ne pourrait ourdir ses complots. Sans un Solo, nombre de personnages ne pourraient survivre dans un monde où la violence est omniprésente. De plus, ces deux types de personnages sont les seuls à avoir une réelle capacité à faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre. De leur choix, de leur réussite, dépend souvent l'issue d'une aventure...

Bien entendu, les choses ne sont pas aussi tranchées, je dirais même pas aussi « alignées », que cela : des aventures peuvent se passer de Netrunner ou de Solo, un Corporate peut jouer un double jeu, un Rocker peut être vénel, un Media diffuser de fausses informations, un Nomade quitter sa tribu pour monter à la ville...



Gladys

Pour imaginer mon propos, prenons un exemple : celui de Gladys, une fille de la campagne, pas très belle, sachant uniquement piloter un hélicoptère. Cinq ans ont passé depuis son départ de Sandhill Junction (voir son histoire dans *Les lumières de la ville*, le scénario Cyberpunk de l'encart scénarios). Galien est devenu un remarquable Netrunner, Klint a choisi de devenir Corporate à Petrochem avec le dessein de jouer les Lorenzaccio modernes. Quant à Gladys, elle sert de pilote et de garde du corps à Klint, assurant une protection très « rapprochée ». Elle est donc devenue Solo...

Ses premiers gains furent engloutis dans des opérations de chirurgie esthétique pour avoir une beauté de star (augmentation de 4 points de la Beauté). Indispensable. Toutes les filles branchées le font... Puis il fallut penser à la garde-robe et seulement après vint le temps des implants. Gladys, soucieuse de rester « humaine », les limita au strict minimum. Elle choisit un treillisage de muscles et des os pour être plus endurante et forte, tout en gardant des formes féminines

et un corps apparemment fragile (augmentation de 2 points de la Constitution). Un Neuromat, bien sûr, et les interfaces adéquates pour se brancher sur un véhicule et une arme à feu, afin d'en faire des extensions d'elle-même. Et enfin un support de puces de mémoire, fiché à la base du crâne, car devoir tout apprendre par soi-même, c'est vraiment la galère... Bien que Solo, Gladys n'est pas devenue pour autant un assassin sans scrupules. Au contraire, elle ne tue que contrainte et forcée, d'où le choix de l'Aïkido comme art martial.



Avant... et après
Gladys « Piece of cake » Gallagher

Solo, 21 ans
INT 8, REF 10, TECH 8, SF 8, BT 10, CH 6, MV 7, CON 9, EMP 9 (Humanité 15 points)

- **Compétences libres** : Piloter Gyro +4, Performance +2, Perception humaine +1, Séduction +3, Baratin/Persuasion +3, Gyrotech +2, Danse +1, Endurance +2.
- **Compétences de carrière** : Sens du Combat +6, Perception +6, Pistolet +6, Aïkido +6, Discrétion +6, Tir à l'arc +5, Athlétisme +5.
- **Implants** : treillisage muscles et os, Neuromat, Connexion Véhicule, Connexion Superarme, un support pour dix puces de mémoire, deux Prises d'Interface (une au poignet gauche pour l'arme et le véhicule, une à la base du crâne pour les puces de mémoire).
- **Puces de mémoire** : Nager +3, Habillement/Style +3, Look +3, Piloter Jet +3, Piloter Moto +3, Piloter Voiture +3, Education +3.

Pour...

La sortie aux U.S.A. de la première version de Cyberpunk a déclenché un tel engouement que beaucoup de maisons d'édition américaines ont fait paraître leur clone. La raison en est simple : l'univers cyberpunk tranche radicalement avec ceux classiquement proposés en jeu de rôle. Loin du space opera, Cyberpunk s'exprime à la limite du jeu d'enquête et de la science-fiction ; c'est un espace de jeu avec une nouvelle donne, des marques à trouver, des possibilités à explorer. Ce qui est frappant, c'est l'enthousiasme avec lequel on abandonne ses objets magiques pour les mer-

A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous aimez le genre cyberpunk.



Si vous aimez la complexité, la précision.



Si le prix importe peu.

INVENTORIUM

Cyberpunk 2020 – les années noires

Editeur de la V.O. : R. Talsorian Games

Editeur de la V.F. : Oriflam

Présentation : livre à couverture souple de 248 pages, intérieur noir et blanc, couverture couleur de Alain Gassner.

Prix indicatif : 237 F.

Thème : aventures du genre cyberpunk en 2020.

veilles de la technologie cybernétique, et ses sorts pour des programmes informatiques, alors que fondamentalement cela revient exactement au même. La Matrice, à elle seule, produit un indéniable attrait sur les joueurs. Elle est un univers dans l'univers, un lieu où tout est possible. Cette liberté contraste avec la rigidité de la réalité, et le mélange des deux crée un savant cocktail qu'il appartient au maître de jeu de doser. En cette période où les grands classiques ronronnent tranquillement dans des recettes éprouvées, Cyberpunk s'inscrit en plein dans le foisonnement des univers les plus fous (Space 1889, Torg, Rifts, Magna Veritas/In Nomine Satanis, Riverworld, Dinosaurs & Cadillacs) qui tentent de renouveler le jeu de rôle. Lequel d'entre eux deviendra un nouveau classique? Bien malin qui peut répondre aujourd'hui...

... Ou contre

Tout bien sûr n'est pas rose. J'ai personnellement deux critiques à formuler : l'une sur le jeu lui-même, l'autre sur le monde. Les professions ressemblent à s'y méprendre à des classes de AD&D. Les compétences spécifiques imposent ce compartimentage : sans Interface, personne ne peut jouer le Netrunner ; sans Sens du Combat vous avez toutes les chances de vous faire descendre. Ainsi, comme aux plus beaux jours de AD&D, les joueurs se doivent de former une équipe regroupant les principales compétences : le Solo se bat, le Netrunner bidouille la Matrice, le Fixer fournit les renseignements, le Corporate l'argent et le matériel, etc. Abandonner une carrière pour une autre est impossible, monter dans une compétence spécifique est difficile voire illusoire, surtout pour des professions ou elle représente moins une compétence qu'un niveau d'accréditation, comme c'est le cas de Ressources pour le Corporate ou Famille pour le Nomade. Tout cela pousse à créer un éventail de personnages spécialisés pour des aventures ponctuelles, au détriment du suivi d'un seul personnage fétiche et polyvalent. Le monde ensuite. Les joueurs qui n'accrochent pas à l'univers font généralement la même remarque : le manque de fantastique. Le monde de Cyberpunk est trop près du nôtre pour s'y plonger sans appréhension. A quelques détails près, c'est

peut-être ce qui nous attend et cette perspective n'a rien de réjouissant. Loin de là ! Aujourd'hui, le règne des multinationales a déjà commencé, la violence gagne les villes, l'image de synthèse nous étonne davantage chaque jour et l'intelligence artificielle mobilise les chercheurs. Il ne manque finalement que la cybernétique, mais d'ici 2020 il reste trente ans... Tous les débordements permis par les univers classiques de jeu de rôle se heurtent ici à une réalité probable. L'ennemi n'est plus les races haïes, et forcément mauvaises, qui peuplent le médiéval-fantastique et le space opera, ni des monstres innommables voués à notre destruction, mais des humains comme vous et moi, des voisins de palier, nos enfants peut-être. Sur ce point Cyberpunk, et tous les jeux inspirés par lui, est aussi ambigu que Twilight 2000 ou Merc...

Vite et fort

Oriflam a mis les bouchées doubles pour sortir Cyberpunk pour Noël, l'intention est louable mais malheureusement cette hâte se ressent sur la qualité du produit lui-même. La traduction manque parfois de cohérence. Certains bugs de la version américaine n'ont pas été corrigés. La mise en page pêche par endroits (paragraphe doublés ou manquants, titres mordant sur les textes). Oriflam a frappé également fort. Ceux qui comme moi ont voulu acheter Cyberpunk ont dû tiquer en découvrant son prix. A 237 F, Cyberpunk V.F. est plus cher que la version américaine présentée en boîte, ou que les livres cartonnés RuneQuest édités par Oriflam. Cette dernière nous avait jusqu'ici habitué à un standard de présentation supérieur, sinon à des prix modiques. Cela n'enlève rien au jeu lui-même mais espérons que les suppléments et l'écran de jeu à paraître seront mieux soignés et qu'ainsi Oriflam ne

démentira pas le renom qu'elle a acquis auprès des joueurs...

Look et mécanique

Cyberpunk 2020 se présente sous la forme d'un gros livre de 246 pages, à couverture souple. La présentation, reprenant celle de la seconde version américaine, est nettement plus aérée, plus illustrée et la maquette plus agréable que celle des trois livrets de la première édition U.S. Si des passages entiers sont repris mot pour mot, d'autres sont complètement refondus, voire inédits. Ces ajouts concernent surtout le monde, l'équipement, les implants cybernétiques et les arts martiaux. Les règles, quant à elles, restent globalement les mêmes, d'où une compatibilité totale avec la première édition et ses suppléments : *Solo of Fortune*, *Hardwired*, *Near Orbit*, *Rockerboy*. Il existe deux changements de taille cependant : la fabrication des « forteresses logiques » de la Matrice et le système de blessures. Dans la première édition, les forteresses se présentaient sous la forme d'organigramme. Dans Cyberpunk 2020 en revanche, elles affectent, comme dans Shadowrun, la forme plus accessible d'un « dungeon » avec couloirs, portes à code de sécurité, salles de données et programmes Glace dans le rôle des monstres errants. Si cette représentation peut faire grincer des dents, n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu et que le souci des créateurs est avant tout la jouabilité. Interlock, le système de combat commun à tous les jeux Talsorian (*Teenagers from outer space*, *Mekton*...), n'est pas exempt de critiques. Le problème était de le modifier sans pour autant le refondre. Ainsi, le système de blessures supporta l'essentiel de la réforme. Gare à vos personnages à présent ! Ils sont devenus d'une fragilité confinante à l'éphémère. Sortir sans sa veste en Kevlar devient un acte suicidaire comme se promener seul la nuit dans Central Park ! J'aime autant vous le dire, un personnage prévenu en vaut deux...

Pierre Lejoyeux

illustration : Guillaume Sorel

1) Pour en savoir plus sur ce genre littéraire, reportez-vous à l'article paru dans CB n° 56.

ERRATA

de la version française de Cyberpunk 2020

Page 9. Phrase de fin du Medtechie : « Vous aurez besoin de ses services plus tôt que vous ne le pensez. »

Page 34. Compétences de Carrière

– Fixer : Indic (Aptitude spéciale), Perception, Contrefaçon, Pistolet, Lutte, Mêlée, Crocheter, Pick Pocket, Intimidation, Baratin/Persuasion.

– Nomade : il manque la compétence Endurance.

Page 69. Equipement cyber : la plaque faciale coûte 4d6 points d'humanité.

Page 20 et 35 (et sur la feuille de personnage). Dans les compétences liées à l'Intelligence, il manque Perception (Awareness/Notice, l'équivalent de Trouver Objet Caché, possédé par tous les types de personnages) et Bibliothèque (Library Search, valable pour les bibliothèques normales mais aussi pour les bases de données).

D'UN CYBER À L'AUTRE

Shadowrun, Cyber Age, Cyberpunk et retour

Cyberpunk est le 3e jeu paru en français sur le thème cyberpunk (quoique le 1er en américain). De tous ces jeux disponibles, c'est sans doute le plus dense et le plus proche des romans de William Gibson. Néanmoins, comme en littérature où les thèmes passent d'un livre à l'autre, il est possible d'enrichir son jeu préféré avec des éléments tirés des deux autres.

Avec Shadowrun, la tâche est quelque peu malcommode à cause de la magie et des races de « fantasy ». Mais le Solo et le Cop trouveront leur bonheur dans le Street Samouraï Catalog (116 pages en anglais), véritable débauche d'équipements cybernétiques et d'armes les plus diverses. En fait, le shadowrunner aura plus tendance à emprunter à Cyberpunk que le contraire.

Cyber Age a une optique moins « noire » que celle de Cyberpunk. Inspiré de *Max Headroom* et *Judge Dredd*, les personnages sont plus haut placés dans la société, et ont moins de problèmes d'argent que ceux de Cyberpunk. L'époque n'est pas la même, nous sommes en Europe 2080 au lieu des U.S.A. 2020. Les principales différences sont :

— Les prothèses mécaniques sont bien plus performantes et dangereuses dans Cyberpunk, les Netrunners sont aussi

très puissants dans la Matrice. Les règles de combat, de compétence et de Matrice sont plus détaillées dans Cyberpunk (mais pas forcément plus « réalistes »). La Matrice de Cyber Age est assez proche de celle de la 1ère édition de Cyberpunk, ainsi que de celle de Shadowrun. Tout le monde peut se connecter à la Matrice même s'il n'est pas évident de la pirater.

— Dans Cyber Age, l'homme est allé plusieurs fois jusqu'à Alpha du Centaure (technologie de type *Outland* ou *Alien*), et dans Cyberpunk jusqu'à Jupiter (d'où la différence de 60 ans). Il n'y a pas d'équivalent au Corporate en tant que PJ car en fait tout le monde travaille plus ou moins pour un TechnoBloc (l'équivalent des Corporations).

— Dans Cyberpunk les deux personnages principaux sont le Solo et le Netrunner, dans Cyber Age ce sont le Blade-runner (chasseur de primes) et l'HoloReporter, le Jackeur (équivalent du Netrunner) y étant moins mis en avant.

En résumé, si vous jouez à Cyberpunk ou à Cyber Age, vous pouvez reprendre 95 % de la trame des scénarios d'un jeu pour l'adapter à l'autre. Il suffit juste d'adapter le niveau des prothèses des PNJ, ainsi que les programmes de la Matrice.

Pierre Rosenthal

STAR WARS

Les Galaxy Guides

En parallèle aux sourcebooks à couverture dure et aux scénarios qui ne contiennent que peu de background, le jeu de rôle Star Wars a développé une série de guides présentés sous la forme de livrets de 80 pages à couverture souple. Tout ce qu'ils contiennent n'est aucunement nécessaire pour jouer mais offre une mine de renseignements pour tout joueur et/ou fan de Star Wars.

Galaxy Guide 1 : A New Hope

Ce guide contient la description de tous les principaux personnages du 4e épisode de la saga de Star Wars (ou le 1er film si vous n'avez pas tout suivi...). On trouve donc les statistiques, les motivations, l'histoire des clients de la taverne de Mos Eisley, les robots du char des Jawas, les Tusken Raiders (Hommes des sables), les parents adoptifs de Luke, les soldats de l'Étoile noire, les pilotes de l'Alliance et, bien sûr, tous les héros du film. Quelques «gadgets» donnent une touche exotique à l'ensemble; entre autres le Dianoga (dont les statistiques sont malheureusement différentes de celles que j'avais données dans un précédent article!). En tout, plus de 35 fiches qui sont toutes plus intéressantes les unes que les autres. On peut cependant regretter l'absence des statistiques du matériel utilisé par les personnages (même si l'on peut trouver les caractéristiques du Speeder de Luke et du Millennium Falcon dans d'autres livrets). Cette extension devrait satisfaire aussi bien les passionnés des films que les joueurs. Notons, côté technique, de très belles illustrations et un manque crucial de sommaire ou d'index qui permettraient de retrouver tel ou tel personnage en cours d'une partie.

Galaxy Guide 2 : Yavin and Bespin

Consacrer une extension de 80 pages à deux planètes du monde de Star Wars peut sembler idiot. Ce n'est pas entièrement le cas. Bespin, la planète de Lando Calrissian, est intéressante à plus d'un titre, par contre décrire Yavin est à mon avis une erreur (surtout quand Tatooine, elle, n'est présentée nulle part). Le fait qu'elle soit une planète rebelle n'est pas une excuse, d'autant que, les rebelles se retrouvant sur Hoth au début du film suivant, on peut imaginer qu'ils ont quitté Yavin sous la pression des attaques de l'Empire (qui choisirait, sans y être obligé, d'aller vivre sur Hoth?). Le peu que l'on voit de la planète (en tout et pour tout une vue de la base rebelle, enfouie au milieu d'une profonde jungle) ne permet pas à l'auteur de développer sa description sur 40 pages sans froisser les intégristes de Star Wars. Malgré tout, il sauve les meubles et, aussi bien pour Yavin que pour Bespin, réussit à décrire deux

planètes assez précisément mais cela ne correspond à rien de ce que l'on voit dans le film. Cette extension pose le problème des jeux basés sur une série ou un film: jusqu'où faut-il aller pour développer l'univers proposé par l'original? Je ne conseillerais donc ce guide qu'au joueur et pas au passionné des films qui n'y trouvera que des extrapolations futiles. Vivement un supplément sur Tatooine! Côté technique, il faut noter les très mauvais dessins qui font tache par rapport à ceux de Lucasfilm.

Galaxy Guide 3 : The Empire Strikes Back

Ce guide contient la description de tous les personnages du 5e film de la série. Utilisant le même format que le 1er guide, cette extension contient une mine d'informations, autant pour le passionné que pour le joueur. Cependant, quelques restrictions: de nombreux personnages (les pilotes de la Rébellion et les différents leaders de l'Empire) ne sont, à mon avis, pas assez intéressants pour justifier d'une page chacun. D'autre part, l'histoire des chasseurs de primes est trop succincte. On aimerait en savoir plus sur ces véritables «méchants» qui sont les seuls à pouvoir être réutilisés sans vergogne au cas où les PJ seraient recherchés par l'Empire. La plupart des personnages célèbres présentés dans *A New Hope* sont décrits à nouveau. D'accord, c'est très sympa pour ceux qui n'ont pas le premier guide et cela permet d'apprécier la vitesse à laquelle leurs compétences se développent (Han passe de Blaster 9D+1 à Blaster 10D par exemple) mais cela prend beaucoup de place et laisse une impression de déjà vu (même si la description de Han est accompagnée d'un dessin le représentant avec une parka «spécial Hoth»). En résumé, encore une extension pour joueurs et pour fans. Côté technique, tout est parfait (même si les dessins ne sont pas tirés directement de Lucasfilm, ils sont assez proches des personnages du film et c'est, finalement, le principal).

Galaxy Guide 4 : Alien Races

Ce guide est une source inépuisable de PNJ et de scénarios. Même si son utilité pour le fan laisse à désirer (plus de 50% des races sont inventées). On trouve bien évidemment toutes les créatures de la taverne de Mos Eisley et du palais de Jabba (décidément, Tatooine est un vrai zoo) ainsi que certaines races créées spécialement pour le besoin de scénarios (comme les Sedrians). Chaque créature est décrite physiquement, mentalement, aussi bien en texte qu'en chiffres et un petit encadré intitulé «Roleplaying Tips» permet de connaître en quelques secondes les traits principaux de la personnalité de la créature choisie, ce qui simplifie la tâche du maître de jeu impatient qui doit faire intervenir rapidement un extraterrestre. Ce supplément n'est malheureusement pas sans lacunes. Pourquoi donc avoir inventé tant de races, dont même le dessin fait rire, alors que les Ewoks, Wookies, Tusken Raiders, Jawas n'y sont pas? Même s'ils sont présentés dans le livret de base, il



aurait été bien de les inclure dans ce livret qui aurait ainsi offert le panorama complet des races du monde Star Wars. Côté technique, tout est correct si ce n'est l'absence quasi critique d'un sommaire ou d'un index et l'apparence quelque peu ridicule de certaines races (mais ce n'est pas dû à la qualité du dessin).

Galaxy Guide 5 : Return of The Jedi

Cette extension, qui décrit le 6e et dernier (pour l'instant) film de la série, utilise le même format que les trois précédents. On passe cette fois-ci en revue tous les «amis» de Jabba, les sympathiques Ewoks d'Endor ainsi que de nombreux membres de l'Empire et de la Rébellion. Les plus intéressants sont sans aucun doute Jabba, le Rancor et... l'Empereur lui-même. Il est tout de même un peu décevant de constater qu'il ne possède que 13D en Control, 15D en Sense et 14D en Alter alors que Luke en a déjà (respectivement) 10, 8 et 7D. Faut-il toute une vie (et elle n'a certainement pas été de tout repos vu sa tronche) pour gagner ces 3D qui font la différence? Je m'étonne aussi qu'étant Jedi Master, l'Empereur ne possède aucune compétence de Lightsaber... Comme quoi, s'il avait fallu laisser dans le flou les statistiques d'un seul personnage, il aurait fallu que ce soit celui-là. J'imagine déjà un flot de rebelles boutonneux qui voudront eux aussi, après quelques parties, faire sa fête au leader des forces impériales sous prétexte que s'il possède 7D en Dodge c'est qu'on peut lui tirer dessus! Côté technique, tout est parfait à part... le manque de sommaire ou d'index (j'ai quelquefois l'impression de me répéter). Dans le même ordre d'idée, la description (pour la troisième fois) des héros du film commence à me taper un peu sur les nerfs (remarquez que cette fois Han est représenté en costume de jungle).

Croc

Note. Actuellement ces cinq guides sont disponibles en anglais (West End Games) mais Jeux Descartes prévoit de les traduire d'ici fin 91. La version française sera ramaniée afin d'éviter les redites de certains ouvrages. Ainsi, les trois volumes consacrés aux films seront regroupés en un seul supplément.

Les lumières de la ville pour Cyberpunk

Hold-up galactique pour Star Wars

La mangeuse d'ordures

pour
**Simulacres
dans l'univers
des Aztèques**

Le masque utruz pour AD&D

G. FOREL
91.



dans l'univers des
Aztèques



La Mangeuse d'ordures

Pour 4 ou 5 personnages n'ayant pas froid aux yeux (des personnages prêtés sont disponibles en fin de scénario). Les joueurs ont tout intérêt à lire d'abord les articles consacrés à la civilisation aztèque et à la ville de Tenochtitlan, pages 70 à 75.

Xaltocán

Nous sommes en l'année Sept Maison (1473), sous le règne du Uey Tlatoani Axayacatl (Visage d'Eau), au tout début de la saison sèche. Les personnages habitent Xaltocán, une île rocheuse abritant vingt villages et environ deux mille âmes. L'économie du lieu repose essentiellement sur l'exploitation de carrières de calcaire, matériau qui, une fois travaillé et durci, est exporté vers la capitale afin de servir à la construction des bâtiments. Les eaux du lac Xaltocán, ainsi se nomme cette partie septentrionale du grand lac de la vallée de Mexico-Tenochtitlán, sont rouges et saumâtres, phénomène dû à la richesse en minerai de la région environnante.

Goutte de Rosée

Fraîche et parfumée, la nuit a étendu son corps scintillant d'un bord à l'autre du monde. Alors que tout est paisible, un messager passe aux domiciles des personnages pour leur demander de se présenter tout de suite chez le seigneur Héron Rouge, gouverneur de l'île!

Les jardins du palais du Tecuhtli sont vraiment délicieux. La brise soupire dans le feuillage duvetueux des cyprès ahuehuetes qui bordent les allées. Un serviteur guide nos amis jusqu'à un patio où le gouverneur les attend. Avant toute conversation, une ravissante servante propose de déguster une boisson très appréciée des Mexica, un mélange de cacao et de miel aromatisé à la vanille. Le maître des lieux regarde pensivement ses hôtes. Puis, il leur offre, autre plaisir auquel ils ne sont certainement pas habitués, des pipes emplies d'un excellent tabac. Enfin, le Tecuhtli prend la parole : sa fille, Goutte de Rosée, a disparu la nuit dernière. Mariée, comme chacun le sait, au seigneur Bonne Fontaine, architecte de son état, la jeune femme était revenue au palais afin de profiter de la compagnie de sa mère, dont la présence lui manquait. Ce matin, elle n'était plus là ! Le seigneur Héron Rouge n'est rentré que cet après-midi, après une absence de plusieurs jours. Depuis son arrivée rien n'est venu éclaircir le mystère et dissiper son inquiétude. Même sa femme et son fils n'ont pu lui fournir de renseignements intéressants. Ainsi a-t-il décidé d'engager les personnages. Le Tecuhtli, unanimement apprécié par la communauté de Xaltocán pour son sens de la justice, sa générosité et son intelligence, fait partie d'une des plus anciennes familles de l'île. En tant que noble de rang le plus élevé, il est membre du Conseil de l'Empire. C'est d'ailleurs pour remplir sa fonction auprès de l'Orateur Vénéral qu'il n'était pas là ces jours derniers.

Pactli

Si les personnages en expriment le désir, le gouverneur fait venir auprès de lui son épouse et son fils. Brume Bleutée entre dans le patio appuyée au bras de Pactli (Joie) qui, contrairement à ce que son nom indique, est un garçon au caractère détestable, méprisant et emporté. La mère de Goutte de Rosée ne semble pas avoir la force de répondre aux questions qu'on lui pose. Elle finit même par pleurer, sans pouvoir s'arrêter ! Le gouverneur explique sa réaction. Tous les Mexica consultent un devin dès que la nécessité s'en fait sentir, dit-il. Les marchands, par exemple, le font lorsqu'ils veulent connaître le meilleur moment pour entreprendre une expédition. Brume

Cette enquête, dont certains aspects sont des plus agréables, apprendra que vengeance et folie font souvent bon ménage...

Bleutée est donc allée voir le devin du village à propos de sa fille. Hélas, celui-ci n'a pu cacher que les mauvais présages associés au jour Neuf Vent, jour de la disparition, réduisaient considérablement les chances de la retrouver ! Pactli, interrogé à son tour, révèle que sa sœur se promenait dans les jardins jusqu'à une heure avancée de la nuit ! Sa mère, aussitôt, lui jette un regard furtif, que les personnages attentifs percevront peut-être... Le jeune homme déclare alors n'avoir pas d'autres informations à donner. Il faut le prendre à part pour en savoir plus ! Après quelques feintes hésitations, une lueur sournoise au fond des yeux, Pactli dit avoir entendu une conversation édifiante entre sa mère et sa sœur. En effet, à cette occasion, Goutte de Rosée avouait « brûler de passion » pour un jeune seigneur, un certain Xocotzin, en villégiature à Xaltocán. Sachant Héron Rouge capable d'infliger le plus terrible des châtiments, à savoir la mort, à celui ou celle qui se rend coupable d'adultère, quand bien même s'agirait-il de sa propre fille, le jeune homme déclare avoir préféré se taire jusqu'à présent ! Sa bouche se déforme en un rictus qui en dit long sur ses prétendues bonnes intentions !

Le seigneur de minuit

A leur sortie du palais, les personnages découvrent quelques noctambules attroupés sur la place du village. Ils écoutent un étrange poète, nain et bossu. L'artiste, d'une voix mélodieuse, commence un nouveau poème, dont voici les quatre premiers vers :

« La fleur de mon cœur s'est ouverte,
Voici le seigneur de Minuit.
Elle est venue, notre Mère, elle est venue,
Elle, la déesse Tlazolteotl... »

Puis, contre toute attente, notre homme laisse en suspens cet hymne que l'on chante pour la fête d'Atamalqualiztli (renaissance du dieu maïs Centeotl), et s'apprête à partir. Son comportement, apparemment fantaisiste, a une raison d'être. La veille au soir, Mosdi s'est endormi à quelques mètres de là, dans une encoignure enténébrée. Et un « je ne sais quoi » l'a réveillé à l'instant où une belle jeune fille sortait du palais. Un homme à la stature imposante l'attendait. Alors que le couple chuchotait, le visage de l'homme est apparu dans la clarté lunaire, beau et maléfique. La jeune fille a pris le bras de son compagnon.

Tous deux se sont éloignés. Mosdi les a suivis jusqu'au lac, où une embarcation (un acali),

avec une dizaine de personnes encapuchonnées à son bord, les a emportés vers le sud. Bienveillant, mais aussi un peu opportuniste, Mosdi est revenu flâner près du palais du gouverneur. Après avoir questionné habilement un des serviteurs, et vu les personnages entrer, le bossu a eu l'idée de préparer pour eux un petit poème en forme d'appât ! Si les personnages mordent à l'hameçon, Mosdi



déclare que les premiers vers de son poème sont un « cadeau pour qui sait les comprendre », et que la suite vaut bien une petite rétribution. Entendez par là que vingt grains de cacao (le salaire journalier d'un Mexicatl moyen) feraient parfaitement l'affaire. Notez aussi qu'il serait malvenu de molester un nain, bossu, d'autant plus que ses cris réveilleront à coup sûr le village tout entier !

Rêve et plaisir

Pendant que les hommes dorment, les dieux veillent. Parmi les personnages, celui dont la somme Désir + Instinct (sexualité) est la plus forte, fait un rêve étrange et fort agréable ! Alors que le rêveur goûte paisiblement la fraîcheur de la nuit, assis au bord du lac, une femme aux formes voluptueuses émerge des eaux. Elle est entièrement nue. Son corps ruisselle. Des gouttes étoilées coulent le long de son cou, roulent sur sa poitrine, s'attardent à plaisir sur les aréoles de ses seins. D'autres gouttes dévalent de ses hanches à l'intérieur de ses cuisses, jusqu'à son tipili ! La jeune femme s'approche d'une démarche sensuelle. Elle se campe, les jambes légèrement écartées, devant le personnage. Puis, elle lui prend la main et l'entraîne dans le lac. Ses yeux étincellent. Dès lors, le monde s'estompe peu à peu. L'eau est délicieusement chaude. Seuls subsistent la caresse de ses doigts sur la peau, ses murmures cristallins, l'étreinte de tout son corps brûlant lorsque, finalement, elle entame cette danse où l'amour unit la terre au ciel en un lent mouvement... Le personnage se réveille. Dans son souvenir résonne encore l'écho de la voix de la jeune femme. Avant de le quitter, elle l'invitait à venir la rejoindre sur son île. Et même si cela n'était qu'un songe, cette invitation était empreinte d'enivrantes promesses !

Bonne Fontaine

Le seigneur Bonne Fontaine réside de l'autre côté de l'île, dans une demeure de taille modeste que ses talents d'architecte ont réussi à rendre magnifique ! Il a été prévenu de la disparition de son épouse très tôt dans la matinée, par un messageur du gouverneur. Depuis, il se morfond. Les personnages le découvrent assis par terre, à l'ombre d'un arbre, un peu à l'écart de sa maison. C'est un homme jeune, à l'air doux. Pour lui, il ne fait aucun doute que Goutte de Rosée, sa bien-aimée, s'est enfuie avec cet inconnu, ce Xocotzin ! Le départ de la jeune femme chez sa mère n'était déjà qu'un prétexte pour rencontrer plus facilement son amant ! Il le sait. Malgré tout, si elle revenait, il lui pardonnerait. Aussi, face aux personnages, il essaie de trouver d'autres raisons à sa disparition. Les efforts faits dans ce sens sont touchants mais peu convaincants. Il demande alors à ses interlocuteurs de ne pas poursuivre les recherches, ou, au pis aller, d'oublier les preuves qu'ils pourraient trouver. Leur prix sera le sien !

Le devin

Deux raisons peuvent amener les personnages à se rendre chez Xicama, le devin de leur village : la première est de savoir ce que cache le rêve « curieux » qu'a fait l'un d'entre eux, la deuxième est de connaître le meilleur jour pour entreprendre leur voyage sur le lac. Replet et souriant, Xicama accepte de recevoir nos amis. Lorsque tout le monde est installé, il écoute attentivement la

description du rêve. Son front se plisse tandis qu'une étincelle amusée s'allume dans ses yeux. Puis, il regarde intensément la personne intéressée. Ce rêve suggère un certain nombre d'idées, dit-il ! Beaucoup ne sont pas, hélas, du ressort d'un devin ! Pour sa part, il y voit l'intervention de Tlazolteotl, la déesse de l'amour charnel. Le rêve semble faire mention de l'île légendaire sur laquelle elle s'installa en arrivant dans la vallée de Mexico-Tenochtitlán. Qui voit cette île merveilleuse, raconte-t-on, ne peut résister à la tentation d'y accoster. Heureusement, rares sont ceux à qui cela arrive car personne ne les revoit jamais ! En ce qui concerne le jour du départ des personnages, le devin consulte un livre. Pour ce faire, il en déplie les pages colorées, à l'origine en accordéon, et les étale sur le sol. Après un long moment d'étude silencieuse, il donne ses conclusions. Nous sommes le 10 Maison. Le chiffre dix étant associé au don de clairvoyance, les personnages ont été bien inspirés de venir le voir aujourd'hui. Par contre, le signe Maison n'est pas favorable aux voyages. Demain, la situation se présente différemment. Le jour 11 Léopard, bien qu'entouré d'une aura de mystère due à la présence du seigneur de la Nuit (Yoaltecutli), dieu lié au chiffre onze, semble plus indiqué pour partir. Le perroquet rouge, oiseau associé aussi au chiffre onze, le signe Léopard, apportent dynamisme, résistance physique et force morale dans les actions entreprises. De plus, le Léopard n'est pas obligé de chercher ses proies car celles-ci viennent à lui ! A bien des égards, le jour suivant, un 12 Serpent, apparaît plus neutre. La consultation coûte un « manteau », pièce de fine étoffe de coton équivalent à cent grains de cacao !

• **Astrologie.** Si les personnages partent à l'aventure le 10 Maison, considérez que la Table de Difficulté ne peut leur être favorable. Les circonstances, généralement, s'opposent à leurs desseins, et rendent leur entreprise Malaisée (-1). Par contre, un départ le 11 Léopard est de bon augure. Les difficultés et les obstacles sont aplanis. Tout paraît plus Aisé (+1), voire, exceptionnellement, plus Facile (+2) à réaliser. Le jour 12 Serpent est Normal.

Voyage sur le lac

Enfin, la décision de départ est prise. L'acali de nos voyageurs glisse à la surface de l'eau rouge, dans laquelle les pagaies s'enfoncent silencieusement. Au loin, les montagnes couvertes de forêt se découpent contre un ciel bleu pâle d'une douceur infinie. Les personnages croisent des pêcheurs et des chasseurs de gibier d'eau dans leurs esquifs à une ou deux places. Ainsi en sera-t-il tout le long de leur voyage car le lac est animé d'un va-et-vient constant. Peut-être dépasseront-ils un de ces lourds convois d'une dizaine d'immenses canoës emportant vers Tenochtitlán les plaques de calcaire extraites des carrières de Xaltocán, ou bien, plus grandes encore, rencontreront-ils ces embarcations capables de transporter soixante hommes ?

Les démons du crépuscule

Plus au sud, entre les lacs Xaltocán et Texcoco, là où les rives se resserrent, s'étend une région aux



allures de marais. Alors que les personnages s'y trouvent depuis un moment, poussant sur de longues perches afin de faire avancer leur acali entre les bancs de sable et les bosquets de joncs, brusquement, un crépuscule surnaturel étend son ombre sur le ciel. A peine audible, un grondement se fait entendre. L'eau, grise à cet endroit, devient violette. Elle se met à bouillonner. Des lambeaux de brume surgissent du néant. Une intense lumière rouge crée comme une tache grandissante au fond du lac. D'horribles silhouettes approchent sous l'eau, avant de jaillir à la surface !

Six tzitzimil, créatures de forme humaine, tenant à la fois du spectre et du squelette, attaquent l'embarcation et ses occupants ! Les démons ont l'intention d'entraîner leurs victimes dans l'eau afin de les noyer. Lentement si possible !

Tlazolteotl

Le lac Texcoco proprement dit commence au sortir de la zone marécageuse. Il est tellement vaste qu'en regardant vers l'est et le sud, les personnages ont l'impression d'être perdus entre ciel et eau. La ligne des montagnes est si lointaine qu'ils la distinguent à peine. Bientôt, leur dépaysement se mue en surprise. Une île verdoyante, au relief accidenté, se profile devant eux. Une île incon nue. Pourtant, sur un promontoire rocheux dominant la forêt, on y a bâti un petit temple. Soudain, le rythme rapide de tambours rompt le silence. Des jeunes gens, complètement nus, surgissent de sous le couvert des arbres. Leurs mimiques ne laissent pas de place au doute. Les voyageurs peuvent accoster. Ils sont les bienvenus !

Les habitants de l'île, des Huastèques, viennent d'une région tropicale de la côte du Mexique, au nord-est de Tenochtitlán. Un peu à l'image de Tlazolteotl, leur déesse de l'Amour, ils ont la réputation d'être impudiques et sensuels ! Dès leur arrivée, les personnages sont entourés, examinés de la tête aux pieds ! Curiosité et amusement se lisent dans les yeux des autochtones ! Un homme plus âgé, vêtu d'un pagne, apparaît pour mettre fin à cette situation. Sur un simple geste de sa part, les jeunes gens regagnent la forêt. L'homme s'excuse

en leur nom, expliquant que les visiteurs sont rares. Il se présente : Neltitica, prêtre de Tlazolteotl, chef de la petite communauté vivant en ces lieux. Il offre de guider ses hôtes jusqu'au temple. Les personnages s'engagent sur un sentier sinueux au milieu d'une végétation luxuriante et exotique. De larges fleurs rouges et jaunes s'épanouissent à plus de quatre coudées de hauteur. De nombreux oiseaux multicolores s'envolent sur leur passage. Les parfums sont de véritables enchantements ! Neltitica, loin d'éviter les questions relatives aux légendes dont son île est le sujet, prend un évident plaisir à y répondre. Il y a longtemps, raconte-t-il, Tlazolteotl nagea jusqu'ici. Fatiguée, elle s'endormit. L'endroit n'était alors que roches informes et dénudées. De son rêve divin naquirent les arbres et les oiseaux, les fleurs et une grande partie de la beauté du monde ! Et s'il est vrai que peu de gens voient cet endroit merveilleux, il est mensonger de prétendre que l'on ne peut le quitter !

Le temple n'est pas très haut (6 mètres environ), pourtant, à sa vue, inexplicablement, les personnages sont saisis d'admiration ! Le prêtre habite tout à côté, sous un arbre ! Il propose de s'asseoir car il a quelque chose d'important à dire. La nuit dernière, Tlazolteotl est apparue dans son temple. Elle semblait mélancolique. Parvenue au bord du promontoire, les yeux perdus dans le lointain, elle s'est adressée à lui. « Des voyageurs vont venir, petit prêtre, a-t-elle confié, invite-les à passer la nuit sur notre île, puis dis-leur de se rendre à Tenochtitlán. Là, à condition de vouloir agir avec équité, ils iront voir Acocatl, un des humbles serviteurs du dieu Tlaloc. Sinon, qu'ils aillent directement à Tlatelolco. Dis-leur aussi de méditer sur ceci : l'Amour est parfois comme une pierre au milieu du chemin ; si un magicien rend cette pierre invisible, personne ne peut plus alors l'éviter ! » Puis, la déesse a disparu comme elle était venue. Du temps a passé. Maintenant, la nuit s'étire comme un voile de soie, fraîche et douce sur la peau. Instants de bonheur. Au village, a lieu une fête en l'honneur de Tlazolteotl. Musique, chants, danses traditionnelles, et bien d'autres divertissements encore, sont au programme. La jeune femme du rêve divinatoire participe aux festivités ! A vous de jouer !

Esclave de Tlaloc

Le matin venu, nos voyageurs quittent l'île. Sur la plage, quelques jeunes filles se baignent et s'amuse dans l'eau claire. Elles font de grands signes de la main jusqu'à ce que l'acali échappe à leur regard. Tonatiuh, le soleil, est haut dans le ciel lorsque les voyageurs atteignent la Grande Digue qui protège Tenochtitlán des vagues soulevées par le vent d'est. De loin en loin, de nombreuses embarcations se sont agglutinées devant les étroites ouvertures pratiquées dans la muraille. L'attente pour passer et atteindre enfin la capitale est assez longue.

Une fois à terre, les personnages n'ont par contre aucun mal à trouver une auberge où dormir, même du côté du port. Peut-être, à cet instant, pensent-ils qu'Acocatl est un des prêtres du culte de Tlaloc. En réalité, ce n'est qu'un de leurs esclaves. Si nos enquêteurs décident de le rencontrer, exploitez ce quiproquo. Les prêtres paraissent étonnés, cherchent à obtenir des éclaircissements sur la démarche de leurs visiteurs.

Acocatl a quarante ans environ, mais les coups du sort ne l'ont pas épargné et il paraît bien plus vieux. Néanmoins, beaucoup d'hommes à sa place, ayant traîné une existence aussi misérable, se seraient aigris. Lui s'est simplement résigné, avec sagesse. Il y a de nombreuses années, alors qu'il était encore jeune, il commit l'erreur de se battre avec le fils d'un dignitaire (un pilli). La rixe tourna mal. Le pilli mourut après que sa tête eut heurtée une pierre. C'était un accident ! Hélas, les seuls témoins du drame étaient des amis de la victime. Ils mentirent. Jugement fut rendu. Acocatl fut condamné à l'esclavage pour le restant de ses jours ! Toute l'histoire se passait sur l'île de Xaltocán. Héron Rouge en était déjà le gouverneur. C'est à lui qu'il incombe de juger l'affaire... Plus tard, Acocatl, toujours esclave, se maria avec une douce jeune femme qui ne tarda pas à lui donner deux fils. L'aîné reçut le nom de Serpent d'Obsidienne, et le cadet, celui de Xoco !

Au début de l'entrevue, les personnages ne savent pas qu'Acocatl est le père de Xoco. L'esclave, quant à lui, jusqu'à ce qu'il ait établi un rapport entre les agissements de son fils et son propre drame, ne se montre pas très coopératif. Ensuite, convaincu de la gravité de la situation, il raconte son histoire. Les personnages peuvent exploiter son sentiment d'inquiétude afin qu'il les aide !

Serpent d'Obsidienne

Il y a quelque temps, Tlatelolco, ville voisine de Tenochtitlán, a été annexée par le Uey Tlatoani Axayacatl. La cité vaincue est devenue le cinquième « quartier » de la capitale, un immense marché en plein air. Xoco et son frère habitent une zone pauvre et mal famée en bordure du lac. Ici, les lopins de terre avoisinant les maisons sont à l'abandon, et la population voit d'un mauvais œil l'intrusion d'inconnus sur son territoire. L'ambiance paraît d'autant plus sinistre qu'un peu plus loin vers le centre, une foule sympathique parcourt les allées marchandes, en quête des produits les plus divers. Enfin, quoi qu'il en soit, les personnages doivent se montrer prudents. S'ils savent éviter les provocations et payer le prix fort pour obtenir des renseignements, les voilà bientôt devant la maison de Xoco. Ils ont alors le plaisir de faire la connaissance de Serpent d'Obsidienne et de quelques-uns de ses acolytes ! Serpent est une montagne de

muscle. Son visage carré, aux pommettes saillantes, porte les marques de plusieurs cicatrices. Tout ce que les personnages peuvent tirer de lui, c'est un inquiétant rendez-vous nocturne ! Pour voir Xoco, ils doivent se rendre le soir même, vers minuit, dans les « jardins de l'Orateur Vénéré ». L'endroit est public (mais désert à une heure aussi tardive !).

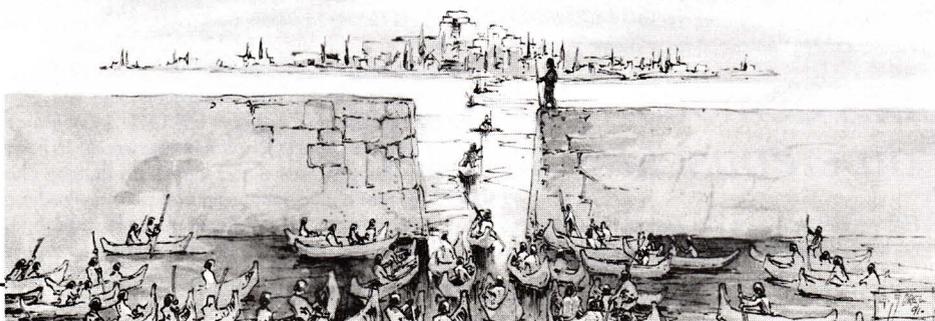
La situation que nous venons de décrire se déroule obligatoirement de jour. De nuit, les événements sont « sensiblement » différents ! Les intrus pénètrent alors au cœur d'un véritable coupe-gorge dont ils ne ressortiront pas sans mal. Aux alentours de la maison de Xoco, vide bien sûr, une dizaine de malfrats leur tombent dessus à bras raccourcis pour leur infliger une bonne correction ! Suite à cela, ils sont reconduits hors de la zone dangereuse. Là, Serpent d'Obsidienne leur dit comment rencontrer son frère. N'oubliez pas que la présence d'Acocatl peut profondément modifier la situation !



Xoco

Les jardins de l'Orateur Vénéré occupent un vaste périmètre en partie boisé. Ils ont été créés sous le règne de Motecuhzoma, le précédent Uey Tlatoani, qui aimait à venir s'y promener lorsque ses occupations le lui permettaient. Dès la nuit tombée, Xoco s'y est rendu pour choisir soigneusement le lieu de la rencontre : près d'un joli plan d'eau entouré de parterres de fleurs aux teintes éclatantes, de bosquets touffus et d'arbres rares. De plus, l'endroit peut être trouvé aisément car toutes les allées convergent vers lui. Aussitôt après avoir fait son choix, Xoco a tracé autour de lui un cercle de protection magique, infranchissable par des humains. Assis sur un petit banc de bois, près de la berge, pour passer le temps il a ensuite aiguisé les tranchants d'obsidienne de son macahuitl !

Lorsque les personnages arrivent, Xoco, un petit sourire suspendu aux coins des lèvres, leur propose de s'asseoir devant lui ! Pendant la conversation, il s'amuse tout d'abord à nier l'évidence. Ensuite, sa mauvaise foi prend un tout autre tour. Le magicien semble chercher l'assentiment du groupe. Finalement, quelque soit le résultat obtenu, son obsession éclate au grand jour. Beaucoup de personnes vont payer pour la déchéance de son père ! Le temps de la vengeance est venu ! Il a déjà noyé Goutte de Rosée dans le lac Xaltocán... Alors, après qu'il ait psalmodié une courte incantation, neuf crânes ricanants, entourés d'un halo bleuté, apparaissent dans les airs ! Xoco attend un instant pour connaître la tournure du combat. Si elle favorable aux créatures de Mictlan, il sort du cercle de protection afin de combattre. Dans le cas contraire, il s'enfuit. Sa course est trop rapide pour qu'il soit possible de le poursuivre ! Encore une fois, seul Acocatl, pourrait infléchir le cours des événements. Mais est-il là ?



Héron Rouge

Bien avant de rencontrer les personnages, Xoco a abandonné Goutte de Rosée dans une auberge de Tenochtitlán. La jeune femme, vivante mais soigneusement ligotée et bâillonnée, attend tristement que quelqu'un vienne la délivrer. A Xaltocán, toute la population, Héron Rouge en tête, est maintenant au courant de son escapade amoureuse. Le gouverneur a même annoncé sa décision de se conformer à la coutume qui veut que Goutte de Rosée soit condamnée à être étranglée ! L'intervention de plusieurs nobles, les pleurs de Bonne Fontaine n'y ont rien changé. Autant dire que l'affaire est loin d'être classée ! Le témoignage des personnages va peser lourd dans

la balance. Et lorsque Héron Rouge parle de témoignage, il ne fait pas référence aux histoires de magiciens, d'îles légendaires ou de déesse de l'Amour ! Heureusement, rien ne prouve que Goutte de Rosée se soit rendue coupable d'adultère. « Présomptions, de simples présomptions, Seigneur Juge ! »

Note : certains des personnages du scénario sont tirés d'une anecdote relatée dans le roman de Gary Jennings : Azteca.

scénario
Marc Deladerrière
 illustration
Guillaume Sorel

VALLÉE DE MEXICO AU MOMENT DE LA CONQUÊTE ESPAGNOLE



RENCONTRES ET PNJ

Les tzitzimil

Considérez les comme PNJ Forts, avec 3 PV et 3 PS.

Talents : Griffes (1 PV), Dague d'obsidienne (1 PV).

Un personnage agrippé par un tzitzimil doit réussir un Test de Corps + Résistance + Humain pour ne pas tomber à l'eau. Tous les personnages savent nager. Néanmoins, ils doivent réussir un Test de Corps + Action + Humain pour ne pas boire la tasse et perdre 1 point de Souffle lorsque les tzitzimil parviennent à les toucher.

Servants maléfiques

Les tzitzimil comme les crânes de Mictlan ont la particularité d'évoluer simultanément sur deux plans d'existence différents celui des hommes et celui des Enfers. De ce fait, seul un Test réussi d'Instinct + Action + Mécanique permet de les blesser (au lieu de Corps +...). Toujours à ce propos, si le Test modifié échoue alors que le Test normal devrait réussir, le coup porté passe « au travers » de la créature !

Acocatl

Si tout se passe bien, Acocatl peut se trouver au côté des personnages pour appuyer leurs démarches auprès de ses fils. Son aide ne prend jamais le pas sur les initiatives du groupe. Techniquement, considérez que les circonstances sont plus favorables que prévu (+1 ou +2) !

Xoco

Corps	4	Instincts	5	Cœur	3	Esprit	6
Perception	2	Action	3	Désir	3	Résistance	2
Minéral	1	Végétal	0	Animal	0	Humain	1
Puiss.	0	Rapid.	1	Précis.	0		

Age : 23 ans. Métier : Sorcier. Talents : Macahuitl (1 PV), Séduire, Mentir. Il a 6 EP. Bien qu'il sache se battre, Xoco est avant tout un redoutable magicien ! Energies magiques : Air (2), Feu (2), Électricité (2), Terre (1), Eau (1), Boue (1).

– Sortilège : Crânes de Mictlan

(C) Instinct, (M) Désir, (R) Humain, (E) Boue.

Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP.

Durée 3 minutes.

Neuf crânes, venus tout droit de Mictlan, les Enfers, apparaissent pour détruire les ennemis du magicien. L'invocation des tzitzimil est similaire (six démons au lieu de neuf crânes).

Les crânes sont considérés comme des PNJ Forts, mais avec 1 PV et 1 PS.

Talent : Mordre (1 PV).

– Sortilège : Cercle de protection

(C) Corps, (M) Résistance, (R) Variable, (E) Électricité.

Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP.

Durée 1/2 heure.

Tout ce qui appartient au Règne choisi ne peut traverser le cercle que le magicien a tracé autour de lui (les armes, par exemple, appartiennent au Règne Mécanique). Le cercle est fixe. Si le magicien en sort, son pouvoir est annulé.

– Sortilège : Rapidité

(C) Corps, (M) Action, (R) Humain, (E) Électricité.

Coûte 1 point d'Énergie et 1 PS ou 1 EP.

Durée 3 minutes.

L'Énergie relative à la Rapidité augmente de 2 points.

Les malfrats

Serpent d'Obsidienne est un PNJ Fort. Il se bat généralement avec un marteau en pierre, avec lequel il inflige 2 PS de dommages. Il a 5 PV et 6 PS. C'est aussi le chef d'une dizaine de malfrats, dont une moitié est composée de PNJ Moyens et l'autre de PNJ Faibles. Tous sont armés de macahuitl, de lances et de frondes. Par ailleurs, ils savent très bien se battre à mains nues !

LES PERSONNAGES

Le seigneur Héron Rouge fait appel à eux car ils sont issus de familles installées sur l'île depuis très longtemps. Certains personnages peuvent même avoir été des camarades de Goutte de Rosée lorsqu'elle était enfant !

Long Chemin

Corps 4, Instincts 5,

Cœur 4, Esprit 5.

Perception 3, Action 2,

Désir 3, Résistance 2.

Minéral 1, Végétal 0, Animal 1,

Humain 2, Mécanique 2.

Puissance 1, Rapidité 0, Précision 1.

Age : 24 ans. Métier : Marchand. Talents : Macahuitl (1 PV ou 1 PS), Bouclier, Orientation, Se renseigner.

Bouclier Nuage

Corps 6, Instincts 4,

Cœur 4, Esprit 4.

Perception 2, Action 4,

Désir 2, Résistance 2.

Minéral 0, Végétal 0, Animal 1,

Humain 1, Mécanique 2.

Puissance 2, Rapidité 2, Précision 0.

Age : 20 ans. Métier : Guerrier. Talents : Macahuitl (1 PV ou 1 PS), Tlacochli (1 PV ou 3 PV), Bouclier.

Fleur de Lune

Corps 3, Instincts 5,

Cœur 5, Esprit 5.

Perception 3, Action 2,

Désir 2, Résistance 3.

Minéral 0, Végétal 1, Animal 1,

Humain 2, Mécanique 0.

Puissance 1, Rapidité 0, Précision 1, Eau 1, Terre 1.

Age : 21 ans. Métier : Guérisseuse. Talents : Soigner (1 PV ou 2 PS), Connaissance des plantes et des animaux.

Poignée d'Étoiles

Corps 4, Instincts 4,

Cœur 6, Esprit 4.

Perception 4, Action 3,

Désir 1, Résistance 2.

Minéral 2, Végétal 0, Animal 0,

Humain 1, Mécanique 1.

Puissance 1, Rapidité 0, Précision 2.

Age : 24 ans. Métier : Poète. Talents : Poésie, Chant, Eloquence, Lance (1 PV).



Les mystères de Laelith



Le masque utruz

Ce scénario s'adresse à un petit groupe d'aventuriers de niveau 3 environ. Il est conseillé de lire le hors-série « Laelith » car certains éléments du scénario y font référence.

Au cours de cette aventure les Utruz perdront peut-être un peu de leur mystère, mais les aventuriers ne sauront pas tout et nombreuses seront les questions qu'ils se poseront encore.

Introduction

Après avoir fait la fête durant près d'une semaine (ou pour toute autre raison), les aventuriers se retrouvent une nouvelle fois sans le sou. Comme il faut bien vivre, et que l'inaction commence à leur peser, ils ont décidé de rechercher rapidement du travail. Mais ce n'est pas chose facile dans cette immense cité grouillante de mercenaires et d'aventuriers en quête d'exploits...

Comparses d'un usurier !

Finalement, après bien des recherches, nos amis sont entrés au service d'un usurier, maître Grassepath, demeurant dans le quartier Basse-Eau (voir Laelith p.46). Grassepath leur propose le travail suivant : « J'ai payé récemment la caution d'un voleur détenu dans les geôles du Roi-Dieu. Il s'agit d'un hobbit rouquin nommé Merlo. En contrepartie de la somme d'argent que j'ai avancée, il doit me remettre une sacoche contenant un masque de bronze. Je vous demande d'aller attendre Merlo à sa sortie de prison, demain à l'aube. Suivant les termes du marché que j'ai passé avec lui, vous l'accompagnerez jusque chez lui et il vous remettra le masque. J'ai ici des sauf-conduits qui vous permettront d'accéder pour un temps très bref à la Haute Terrasse. Votre gratification, pour cette mission d'une grande simplicité, sera de 20 PO par personne. »

Il n'est guère possible de discuter du montant de la prestation. Néanmoins, Grassepath acceptera à titre exceptionnel de monter jusqu'à 30 PO... Vu leur situation financière, nos amis n'ont guère le choix...

Rencontres sur la Haute Terrasse

Le lendemain matin, nos amis se retrouvent au pied de la Haute Terrasse. Les gardes examinent minutieusement leur laissez-passer et décident finalement, pour plus de précaution, de leur inoculer un poison à effet lent. Ce désagrément administratif achevé, ils n'ont que le temps de se précipiter vers la prison pour en voir sortir un petit groupe d'anciens détenus dont, précisément, un hobbit rouquin au visage constellé de taches de rousseur. Alors que les autres prisonniers ont une démarche étrangement cassée (n'oublions pas que les cellules du palais mesurent 1,20 m de côté !) le semi-homme semble plutôt bien portant.

Alors que les aventuriers s'approchent de lui et commencent à expliquer les raisons de leur présence, une voix douce susurre derrière eux : « Pardonnez-nous mes frères mais nous avons à discuter avec cette petite créature à caboche laineuse. Voulez-vous nous laisser en tête-à-tête avec lui quelques instants ? »

Se retournant, les aventuriers découvrent alors un spectacle bien inquiétant : deux hommes se tiennent derrière eux, vêtus de robes noires rehaussées d'ossements. Leurs crânes rasés et leurs visages sont fardés de blanc, tandis que leurs orbites et leurs dents taillées en pointe sont maquillées en noir. Ce sont deux prêtres du Temple du Crâne et leur vision plonge Merlo dans une sorte de fureur. Il refuse de leur parler et s'ils le soutiennent, les aventuriers pourront se débarrasser des prêtres qui cherchent évidemment à éviter un scandale public dans cette partie de la ville. Une fois les prêtres renvoyés (« nous nous reverrons Merlo, et alors tu devras rendre des comptes ! »), le hobbit prendra connaissance des desiderata des aventuriers. Il est au courant de l'arrangement avec Grassepath et propose aux aventuriers de l'accompagner jusque chez lui afin qu'il puisse leur remettre le masque.

Embuscade !

Merlo habite une petite échelle de la Chaussée du Lac. Sa première envie est d'aller « boire une pinte de bière car ces foutues prisons sont pleines de flotte ! ». Il ne démordra pas de cette intention et les aventuriers devront donc se résoudre à l'accompagner. Une fois plusieurs pintes de bière avalées, nos amis pourront lier plus ample connaissance avec Merlo. Celui-ci a cependant peu de choses à leur apprendre. C'est un voleur affilié à l'une des guildes de la cité mais il a légèrement outrepassé les règles de déontologie de sa guilde et a donc été puni de plusieurs semaines de prison. Afin de raccourcir sa peine, il a fait appel aux services de l'usurier mais il n'en dira pas plus sur ses relations avec maître Grassepath. Il cachera toutes ces informations sous le couvert du secret professionnel.

Alors qu'ils empruntent une ruelle étroite et malodorante, les aventuriers sont soudain assaillis par une dizaine de mendiants. Ceux-ci cherchent à s'emparer de Merlo, qui se servira d'un bâton de fortune et de son agilité naturelle pour tenter de repousser les attaquants.

Les mendiants : CA 9 PdV5 D1-4 (dagues), traiter comme des voleurs niv1.

Certains mendiants possèdent un étrange tatouage. Une longue enquête pourrait révéler que ce tatouage est le symbole d'une des sectes du Temple du Crâne.



Chez les Merlo

« Allons boire une bière chez moi pour fêter la victoire, nous l'avons bien mérité ! » propose Merlo en s'essuyant le front. Le hobbit loge au rez-de-chaussée d'un hangar étroit et singulièrement long situé à un jet de pierre des quais. Ce hangar a été recouvert de terre et quelques plantes commencent à y pousser. Lorsqu'on aura noté qu'il est percé de fenêtres rondes, on ne sera pas surpris de constater que cinq ou six familles de hobbits vivent dans cet habitat ressemblant assez à leurs « trous » d'origine.

Merlo est accueilli avec une grande agitation et une nouvelle fête se prépare... Si les aventuriers sont pressés, ils peuvent se faire remettre la sacoche contenant le masque et repartir tout de suite, ou faire une fiesta monstrueuse avec les hobbits. Cette dernière option, bien que fort agréable à l'estomac, risque cependant d'amener de nouveaux mendiants dans les environs...

Mission accomplie

Grassepath reçoit les aventuriers avec les démonstrations d'amitié dont sa nature extravertie est coutumière (sic), et examine le masque d'un air songeur. Son regard se porte ensuite sur les aventuriers, comme s'il cherchait à soupeser leurs capacités. Après quelques instants de réflexion, il déclare : « J'ai besoin de davantage de renseignements sur cet objet. Pouvez-vous vous charger de cette mission bien payée ? (5 PO par personne et par jour, payables en fin de semaine si vos résultats sont probants, sinon, versement d'une indemnité forfaitaire de 5 PO). Je pense que vous pourrez acquérir des renseignements au siège de Salammatin (voir Laelith p.39).

Il est toujours possible de revoir (un peu) à la hausse les conditions d'embauche.

A propos du masque...

Le masque a la largeur de deux mains placées en éventail. Il est en bronze et représente un visage non-humain, ressemblant davantage à une caricature d'une chose existante qu'à une création propre.

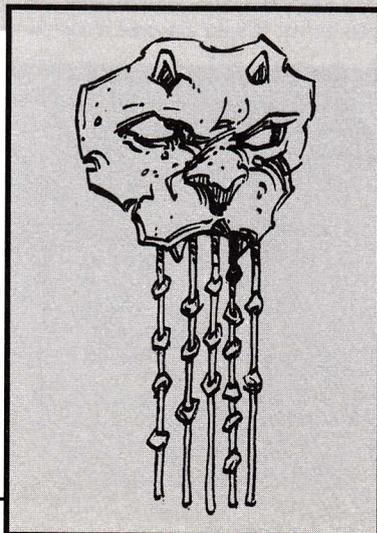
En bas du masque pendent cinq cordelettes de couleurs différentes, chacune portant un certain nombre de nœuds. En partant de la gauche (en regardant le masque) nous avons : cordelette jaune : 4 nœuds, verte : 3 nœuds, noire : 3 nœuds, rouge : 6 nœuds et bleu : 2 nœuds.

Au siège de Salammatin

Les scribes sont intéressés par ce que peuvent leur raconter les aventuriers, mais leur connaissance des Utruz est plutôt maigre. L'un d'entre eux peut cependant leur révéler la hiérarchie des couleurs chez les Utruz (à condition bien sûr que l'un des aventuriers montre le masque ou le décrive). A toute mention du masque, les scribes se rappelleront aussi qu'un homme de grande taille, à l'accent guttural et aux cheveux roux est venu se renseigner à son sujet il y a quelques jours de cela. L'homme faisait référence à un livre intitulé *Le culte utruz* et semblait désireux de mettre la main sur le masque.

L'histoire

Mick O'Connor est un investigateur réputé du début du XXe siècle. Passionné de recherches occultes il s'est, après maintes péripéties, retrouvé transporté dans le temps et l'espace, jusqu'à la cité sainte de Laelith. Il n'a bien sûr qu'un seul but : retourner chez lui. Après une période d'acclimatation parfois délicate, il s'est intéressé aux mœurs des Utruz, car ces créatures ressemblent fort à des monstres dégénérés hantant les cités portuaires de son époque. A force de lire des ouvrages à leur sujet et de converser avec des savants, il a fini par entrevoir une mince chance de revoir son Irlande natale. Il paraîtrait en effet qu'un temple utruz se trouve dissimulé dans les grottes d'une île du lac d'Altalith, et qu'une puissante magie, s'exerçant lors de certaines cérémonies de pleine lune, ferait surgir une sorte de portail dimensionnel, véritable arche de lumière entre son monde d'origine et l'univers de Laelith... Mick est parvenu à repérer l'île, mais il lui manque deux « détails » : la clé qui ouvre le passage menant au temple, et la carte qui permet de s'y orienter sans tomber dans les multiples pièges qui le truffent. Cette carte se présenterait sous la forme d'un masque orné de fibres nouées. La lecture de ces fibres se fait de la manière suivante : un nœud équivaut à une distance utruz standard (environ 10 m). La lecture des couleurs se fait suivant l'ordre qui leur est attribué chez les Utruz (à savoir : noir, bleu, jaune, vert, rouge). Le décryptage du masque s'avère donc simple si l'on connaît la clé (tout droit sur 30 m, puis tourner à droite (le cordon bleu est à droite du noir), continuer sur 20 m (le cordon bleu a deux nœuds), tourner à gauche sur 40 m (jaune), etc.). Désireux de retrouver cet objet à tout prix, Mick contacta les musées (en vain bien sûr), divers sages, mais aussi les usuriers qui sont bien connus pour conserver par-devers eux divers objets... Grassepath avait appris d'un « collègue » de Merlo que le hobbit possédait l'objet en question, et il décida de l'acquérir... L'usurier a bien entendu promis l'objet à Mick et ce dernier lui a simplement demandé de le lui mettre de côté pour quelques jours, le temps pour lui de terminer une affaire. Mais à présent la curiosité de Grassepath est éveillée et il souhaite en apprendre davantage. Malheureusement, toutes ces questions ont également éveillé l'attention d'une secte du Temple du Crâne qui aimerait elle aussi découvrir les joies des étranges cérémonies utruz...



N'oubliez pas que le siège de Salammatin est en perpétuelle effervescence et qu'il est difficile d'y tenir conversation sans être bousculé ou apostrophé. La feuille hebdomadaire est en train d'être bouclée mais le report du spectacle que devait donner le célèbre barde Ermold le Noir auprès de la cour du Roi-Dieu (on parle d'une grave maladie...) fait ressembler le siège à une fourmi-lière. Obtenir des informations nécessitera donc beaucoup de courage et d'opiniâtreté !

A la Bibliothèque matérialiste

C'est bien entendu dans cet endroit que l'on peut retrouver trace du livre d'Elmegard Foulche *Le culte utruz*.

On y apprend que le masque ainsi qu'une « clé » (pas davantage de précision écrite à ce sujet hélas) permettent l'accès à un temple souterrain situé au large de Laelith. Ce temple, construit par les Utruz et voué à leurs « cultes impies » (dixit Elmegard qui est, il faut le souligner, prêtre du Temple de l'Oiseau de Feu) contiendrait également un important trésor de guerre car le but des Utruz semble être de « s'armer afin de reconquérir le monde dont ils ont été chassés par nous, les hommes supérieurs ». Quelques pages plus loin, figure un dessin du masque et de la clé. Celle-ci a l'apparence d'une clé traditionnelle, dont la décoration évoque la forme d'une pieuvre. En exergue, est indiquée la hiérarchie des couleurs chez les Utruz (le mieux est d'écrire tout cela sous la forme d'un petit poème et de le fournir à vos aventuriers, s'ils le réclament, afin de les faire cogiter un peu !).

Il n'est pas possible d'emprunter cet ouvrage.

A présent qu'ils sont en possession de ces renseignements, les aventuriers peuvent aller rendre compte auprès de Grassepath.

Castagne chez Grassepath

Justement, les choses n'ont pas l'air d'aller au mieux chez Grassepath, car des imprécations fusent de sa maison, ou plutôt de la partie donnant sur la Faille. En fait, l'usurier est attaqué par une dizaine de mendiants (mêmes caractéristiques que les précédents) et a trouvé refuge auprès de son épouse, au premier étage. A présent, il attend désespérément des secours qui tardent à arriver. Nos amis ont tout intérêt à venir le secourir, d'autant qu'une bonne bagarre au-dessus du vide a de quoi émoustiller les plus blasés !

Une fois débarrassé des gêneurs, Grassepath remercie grassement les aventuriers pour leur courage (selon des normes « grassepathiennes », bien sûr...) et écoute leur rapport avec attention.

A la mention de la clé, son visage s'illumine.

« Je sais où se trouve une clé aussi bizarre ! Je suis allé faire une saisie à proximité il n'y a pas deux jours ! Elle est entreposée dans une chapelle semi-clandestine contenant divers ex-voto et autres fadaïses, où des fidèles du Temple du Crâne vont parfois faire leurs dévotions. »

Il leur propose alors le plan suivant. Une partie du groupe (les gaillards les plus musclés) restera auprès de lui afin de lui servir de gardes du corps car une nouvelle attaque est à craindre avec la venue de l'obscurité, et il est hors de question de

laisser la maison sans défenseurs. Les autres (les plus agiles) se rendront chez un dénommé Mulluk, un type bizarre qui est en fait le gardien de la chapelle. Ils feindront une grande piété et en profiteront pour dérober discrètement la clé... Le seul problème c'est que les aventuriers ne ressemblent guère pour l'instant à des dévots du Crâne... Qu'à cela ne tienne! Il est certain que Merlo se fera un plaisir de les grimer. Une visite chez le hobbit s'impose donc.

Déguisements et ripailles...

Le groupe se rendant chez Merlo sera bien accueilli et le hobbit acceptera, après quelques hésitations, de déguiser nos amis en prêtres du Crâne. Par pure malice, il affectera à l'un d'eux les attributs d'un membre assez important de l'Ordre...

Son travail fait, il invitera les aventuriers à un banquet donné en l'honneur de la maladie d'Ermod le Noir, événement qui évite le désagrément d'un spectacle « consternant de pédanterie et de nombriisme ». Le lendemain matin, nos amis pourront se rendre chez Mulluk.

Armures et cris de guerre...

L'ambiance sera tout aussi chaude mais bien moins détendue au Bouliver bleu. La nuit venue, l'échoppe subira un assaut en règle et en deux vagues : d'abord par quatre voleurs de niveau 2, qui tenteront de s'infiltrer discrètement par la falaise ou les toits et de neutraliser les gardes. En cas d'échec, ils seront épaulés par une meute hurlante de six guerriers berserks (niv 2 CA 6 PdV 10 D1-6) et d'un prêtre de niveau 2 (sorts à votre convenance).

La garde n'interviendra pas plus que la veille (Grassepath n'est pas très aimé, alors pour une fois qu'il a des ennuis...), d'autant que celui qui la commande depuis deux jours entretient des relations plutôt amicales avec le Temple du Crâne...

Pèlerinages en sous-sol

Merlo ayant parfaitement réussi son affaire, c'est sans problème que les aventuriers (rasés, tonsurés, fardés et pourvus de magnifiques vraies-fausse cicatrices) seront reçus par Mulluk qui s'exprimera de les intégrer à un groupe de visiteurs qui s'apprête justement à partir...

L'un des aventuriers étant déguisé en clerc de niveau important, n'hésitez pas à tirer profit de toutes les situations de quiproquo qui peuvent survenir.

La visite se révélera assez décevante, la chapelle étant en fait un réduit poussiéreux tapissé de gravures obscènes. Alors que les aventuriers se concertent sur la manière de dérober l'objet, l'un des visiteurs, une personne de haute taille, s'empare de la clé et, bousculant les fidèles éberlués sur son passage s'enfuit à la vitesse de l'éclair. Bien entendu, il s'agit de Mick qui vient de mettre la main sur l'objet qui lui faisait encore défaut.

Les aventuriers vont probablement se lancer à sa

poursuite et ce peut être l'occasion d'une belle chasse sur les toits de Laelith. Mick est un solide gaillard, très souple et il finira par distancer ses poursuivants (ou les lancer sur une fausse piste...).

Quelle ne sera donc pas leur surprise de découvrir, une fois de retour chez Grassepath le mystérieux voleur confortablement installé dans le bureau de l'usurier!

En effet, maintenant qu'il possède la clé, Mick est venu prendre livraison du masque (il paye l'usurier à l'aide d'une bourse contenant plusieurs bijoux de belle facture) et s'apprête à embarquer pour la fameuse île. L'ennui c'est qu'il ne s'y connaît pas trop bien en navigation à voile, alors si d'éventuels coéquipiers se présentaient, il ne les refuserait pas...

Mick est une personne au fort charisme, et d'un naturel plutôt enjoué (« Que tes dieux impies l'étripent, maudit usurier, il n'y a pas la moindre pinte d'ale dans ton échoppe puante! »). De plus, il transporte sur lui des instruments étranges, des objets d'une manufacture mystérieuse qui devraient exciter bien des curiosités...

Vogue la galère

Le voyage sur Altalith dure à peine une journée. Se faulillant entre les brisants, le petit vaisseau affrété par Mick (il lui a en fait été prêté par un cousin de Merlo) s'enfonce dans l'ouverture d'une grotte percée à flanc de falaise. Après un voyage assez lugubre le long d'un cours d'eau souterrain, le petit bateau échoue sur une plage de sable noir. Face à eux, une porte de métal brille dans l'obscurité...

Le temple utruz

La clé ouvre la porte sans problème, c'est ensuite que les choses délicates commencent. L'endroit est un véritable dédale et si les joueurs n'ont pas compris la manière d'utiliser le masque, leurs personnalités risquent d'aller à leur mort. En effet, les couloirs sont piégés de multiples manières. Arrangez-vous pour que ces pièges soient plutôt évitables au départ puis durcissez le jeu... Si vos joueurs n'ont pas compris, tant pis pour eux! (et pour Mick...)

Une fois le bon chemin emprunté, une longue ligne droite semble mener les aventuriers jusqu'aux entrailles de la terre, tandis que retentit une étrange mélodie... Le couloir se termine en cul de sac et il faut décaler une lourde pierre pour découvrir un spectacle dantesque. Au centre d'une immense salle se dresse une courte stèle sur laquelle est avachie une pieuvre de proportions vraiment exceptionnelles. Elle est entourée d'une centaine



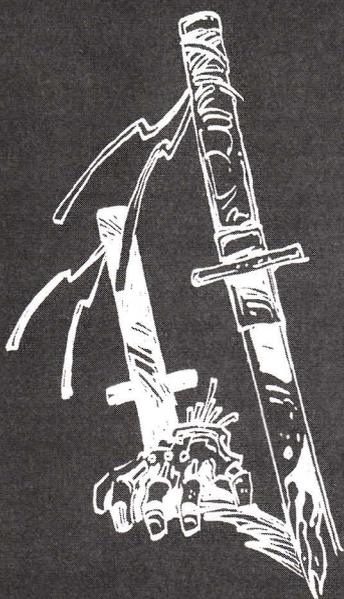
d'Utruz prosternés, qui sont à l'origine de la mélodie entendue depuis le couloir. Est-ce une berceuse ou un chant d'éveil? Difficile à dire! A proximité, se trouve une arche de lumière pulsant faiblement...

Mick se retourne alors vers les aventuriers, leur serre la main en murmurant : « Vous habitez vraiment une chouette ville vous savez... J'aimerais y revenir un jour... Peut-être en rêve, qui sait? » Sur un dernier clin d'œil, il se précipite dans la pièce, bousculant quelques Utruz et se jette au travers de l'arche... où il disparaît! Les aventuriers feraient bien de ne pas traîner dans les environs. Les Utruz viennent d'interrompre leur chant et sont manifestement très irrités de cette interruption étrangère. De plus, la chose sur la stèle commence à bouger un pseudopode...

Attention donc à bien éviter les pièges sur le chemin du retour. Je vous conseille d'organiser la fuite dans un climat stressant au possible (hurllements des Utruz, poursuites, tremblement de terre, etc.). Une fois le bateau restitué à Merlo ou à son cousin (« Le vent a dû vous ouvrir l'appétit! Vous boirez bien une petite chope en ma compagnie! ») il reste à s'expliquer avec la secte du Temple du Crâne ou se faire oublier quelques temps... Mais ceci est une autre histoire...

scénario
Denis Beck
 illustration
Guillaume Sorel
 plan
DGx





Les lumières de la ville

Ce scénario d'introduction est conçu pour initier un groupe de joueurs à l'univers de Cyberpunk.

Dans quel état la grande méchante ville laissera-t-elle nos petits campagnards ? En pièces détachées jetées à la poubelle ou armés jusqu'aux dents, bien adaptés à la jungle urbaine ?

Introduction

Cyberpunk est un jeu de rôle qui se déroule dans un univers original. Hélas, cet univers est difficile à appréhender pour des joueurs n'ayant jamais lu les livres de référence (*Neuromancien* entre autres). Ce scénario peut les aider à comprendre l'atmosphère particulière de ce monde futuriste. Les règles de Cyberpunk permettent de créer des personnages complets avec une personnalité précise et une profession. Cela est parfait pour des joueurs connaissant déjà Cyberpunk, mais pour des non-initiés, choisir entre un Solo, un Netrunner ou un Rocker est difficile. La tâche du meneur de jeu est aussi ardue. Après avoir déjà affronté cette situation, j'ai décidé d'écrire cette aventure dont le but est d'introduire « en douceur » les joueurs à l'univers cyberpunk.

Les personnages sont des gosses de 16 ans, sans formation particulière, qui se sauvent de chez eux pour découvrir le vaste monde et faire fortune. Leur création est un peu différente de celle décrite dans le jeu (voir encadré).

L'histoire en quelques mots

Les personnages sont des adolescents qui vivent à Sandhill Junction, une petite ville agricole de deux cents habitants. C'est une bourgade classique de l'Amérique profonde : une seule rue, une station-service, un bar/restaurant/dancing, une épicerie, un cinéma désaffecté, quelques maisons, etc.

Les quelques fermiers encore en exercice s'y retrouvent en fin de semaine pour boire et faire la fête. La plupart des propriétés agricoles de la région appartiennent à Petrochem. Les gens de la Petrochem sont relativement mal vus à Sandhill Junction.

Décidés à se rendre à la grande ville, les personnages voyagent sur l'autoroute et rencontrent un groupe de nomades. Ceux-ci leur présentent un Rocker accompagné d'un Techie qui s'occupe du matériel de scène.

Parvenus à Night City, les personnages ont « l'immense plaisir » de rencontrer un Fixer et un gang, celui des Nez bleus, ce qui leur fournit un échantillon représentatif, quoique peu reluisant, de la faune urbaine. Conquis par les performances des prothèses cybernétiques, les personnages cherchent à s'en procurer et tombent (malheureusement) sur du matériel défectueux...

Le grand départ

Les PJ quittent la ville avec un véhicule quelconque (voiture volée à Petrochem, camionnette remplie de poules, vieilles motos trafiquées, etc.). L'autoroute est située à 70 km de Sandhill Junction. La route qui y mène n'est absolument pas entretenue, et les nids de poule sont fréquents.

Arrivés sur l'autoroute, les PJ ont un accrochage avec une bande de Nomades. La nature de cet accrochage dépend du moyen de transport choisi par les PJ. Une vieille moto trafiquée datant du milieu du XXe siècle peut tenter un Nomade. Une voiture de la Petrochem est obligatoirement attaquée. Une camionnette est prise à partie par des Nomades désirant casser du « fermier ».



Le dernier concert

Les Nomades convient les PJ à leur campement pour dormir et écouter leur idole : l'Ange noir, un Rocker sur le retour qui crache sa haine des Corporations sur fond de musique électronique. Le chef des Nomades, Frankie Looper, prend rapidement les PJ en sympathie car ils lui rappellent sa folle jeunesse, quand il quitta sa ferme natale. Il les présente à l'Ange noir et son Techie, Theodore Gregoriadis. Ces derniers parlent avec enthousiasme de leurs métiers respectifs et des performances fantastiques de leurs implants cybernétiques.

Le soir venu, l'Ange noir donne un concert de deux heures afin de galvaniser ses amis nomades dans leur lutte contre les Corporations agricoles. Il présente notamment sa dernière œuvre : *Biotechnica, face de rat !* Les chansons du Rocker sont toutes des appels au meurtre des cadres et à la destruction des intérêts corporatifs. L'enthousiasme des spectateurs redouble à chaque chanson, les fusils sont brandis, des coups de feu claquent dans la nuit, les Nomades les plus virulents partent même en expédition sauvage...

La nuit est bien avancée. Le concert s'achève. Tout le monde va se coucher ; si la bande des PJ compte un ou plusieurs personnages féminins, l'Ange noir tente de les entraîner dans son van pour leur parler de « l'avenir professionnel » qu'il entrevoit pour elle(s).

Vers 3 heures de matin, le camp est réveillé par une série d'explosions. Tous les véhicules des Nomades sont bruyamment mis hors d'état. C'est une manœuvre de diversion organisée par Sibel Maony, une Solo à la solde de Petrochem. Pendant que les Nomades courent dans tous les sens, elle entre chez l'Ange noir et l'abat, épargnant les éventuelles compagnes de celui-ci. Les PJ aperçoivent Sibel alors qu'elle se glisse hors du camp. Une dizaine de Nomades la repèrent aussi et l'assaillent. En quelques instants, les présomptueux se font massacrer...

Les PJ sont libres alors d'intervenir ! Sibel les remarque à son tour, ses yeux de mercure luisent dans la nuit. Un bref instant, qui semble une éternité, la Solo dirige son arme vers eux, puis elle mime brusquement le tir et s'éloigne dans la nuit...

Le Techie terrorisé propose 100 eurodollars par PJ pour qu'ils l'escortent aussitôt en ville, encore à un jour de route. Le voyage se fera en bus pour

des raisons de discrétion. Pour rejoindre le lieu de passage du bus il faut marcher une vingtaine de minutes en s'éloignant du campement. Plus les personnages avancent dans la nuit et plus le Tchic semble angoissé, s'attendant à tout moment à voir jaillir devant lui l'assassin de son ami. Soudain, un rocher brièvement éclairé par les phares d'un camion, le fait sursauter, il trébuché et fait une chute mortelle au fond d'une ravine. S'ils fouillent le cadavre, les PJ trouveront 3000 euro-dollars.

Le voyage en bus

Lors du trajet, les PJ font la connaissance d'un Média très sympathique, Jack Pulitzer, qui fait un reportage sur la faune des bus. C'est un jeune homme très dynamique qui sait parler avec passion des magnifiques enquêtes qu'il a faites et les gens prestigieux qu'il connaît. En fait, c'est un journaliste débutant qui cherche à faire ses preuves... En apprenant que les PJ se rendent à Night City, il leur laisse sa carte afin qu'ils le recontactent dans quelques jours. Il vient d'avoir l'idée d'un reportage sur les difficultés rencontrées par les jeunes ruraux quand ils arrivent en ville...

Night City, nous voilà!

Dès l'arrivée à la gare routière de la ville, les PJ sont accostés par Ikari Toshihiro, un Fixer notoire, qui leur propose diverses marchandises. Si les PJ ne veulent rien, il leur laisse néanmoins l'adresse d'un bar, le *Lilas bleu*, où ils pourront le contacter s'ils ont le moindre besoin.

A peine ont-ils fini avec le Fixer que les PJ se frottent au gang des redoutables Nez bleus dont la gare routière est le territoire. Ce gang adore s'attaquer aux « fermiers » qui montent à la ville. Cette fois-ci, ce sont les PJ qui en font les frais. Les Nez bleus commencent par des commentaires sur l'habillement des PJ, pelotent les éventuelles filles et menacent les garçons.

Heureusement, les Nez bleus ne sont pas nombreux. Ils se retirent après quelques insultes bien senties et promettent de revenir en force. A ce stade, les PJ doivent être mûrs pour la cybernétique. S'ils n'y pensent pas, aiguillonnez-les discrètement dans cette voie.

Problème de câblage

Si les PJ se rendent dans une clinique officielle, ils sont refoulés par manque d'une autorisation parentale. N'oublions pas qu'ils sont mineurs, et même dans le monde de Cyberpunk, un mineur ne peut pas se faire greffer un système cybernétique sans l'accord de ses parents. Heureusement pour les PJ, Ikari se fait un plaisir de contacter un « spécialiste » susceptible de leur greffer tout ce qu'ils désirent à condition qu'ils puissent payer rubis sur l'ongle. Les implants leur sont vendus à un prix équivalent à celui du marché officiel, voire un peu plus bas. Tout ceci est du ressort du maître de jeu.

Exact au rendez-vous, un homme peu loquace les fait monter à l'arrière d'une camionnette aux fenêtres aveugles. Le voyage dure plus d'une heure bien qu'il n'y ait que dix minutes de trajet, la ca-

mionnette tourne en rond pour brouiller les pistes.

Les PJ sont emmenés dans une petite officine chirurgicale, cachée dans l'arrière-boutique d'une poissonnerie. Là, ils sont greffés selon leur désir...

2e round avec les Nez bleus

Les PJ rencontrent de nouveau les Nez bleus, par hasard. Les membres du gang viennent de subir une cuisante défaite contre une autre bande et ils ne sont pas très combattifs. Heureusement pour les PJ car leurs toutes nouvelles prothèses sont « légèrement » défectueuses : main cyber bloquée, yeux tombant en panne, smart gun inutilisable...

Après un rapide combat, pour la forme, les Nez bleus se retirent en jurant que la prochaine fois sera la bonne...

La traque

Les PJ comprennent qu'ils ont été bernés, comme des bleus, et voudront certainement se venger. C'est humain! D'autant plus qu'une main, ou qu'un œil, ça ne repousse pas...

Les implants ne peuvent rien leur apprendre, les numéros de série ont été effacés à l'acide. La piste passe donc inévitablement par Ikari. Sommé de s'expliquer sur ses amis peu scrupuleux, le Fixer tombe lui aussi des nues et fait tout son possible pour aider les PJ. Il ne connaît ni l'adresse ni le nom du chirurgien, il peut seulement indiquer aux PJ, la messagerie électronique publique qui lui sert de « boîte aux lettres ».

Ikari refusera d'en faire plus. Si les PJ insistent, ils auront la « surprise » de découvrir que Toshihiro paye un Solo pour assurer sa protection rapprochée. Mieux vaut pour eux investiguer à partir des quelques informations dont ils disposent...

Les implants d'occasion

Le matériel cybernétique trouvé sur les cadavres est récupéré par certaines corporations médicales qui ont des accords avec les autorités. Les systèmes défectueux sont théoriquement détruits, mais John Carlson VI Jr., un cadre corporatif, a mis sur pied un petit trafic. Il les détourne à la morgue et les revend à un chirurgien qui les greffe à des naïfs, comme les PJ, pour des sommes non négligeables. Le matériel vendu aux PJ n'est que du matériel léger avec un code chirurgical de type N ou M (c'est-à-dire pas d'armures corporelles ou de membres cybernétiques complets). Le comportement du matériel cybernétique défectueux est aléatoire. Dans les premières heures suivant la greffe, tout se passe bien. Les premiers problèmes apparaissent dans une situation critique telle qu'un combat. Le type de problème dépend de la nature des câblages. Par exemple, les systèmes d'informations (yeux, détecteurs chimiques, radars, sonars, etc.) affichent des parasites ou des informations erronées (un œil infrarouge signalera sans cesse des présences humaines, etc.).

Attention! Les bugs des équipements cybernétiques ne doivent apparaître que dans un moment critique afin de faire un maximum d'effet sur les PJ. Après cela, ils devraient être fous de rage et désireux de se venger. On le serait à moins!



Enfin la Matrice

Les annonces laissées sur la messagerie ne donnent rien. Si les PJ pensent à contacter Jack Pulitzer, celui-ci se passionne aussitôt pour l'affaire et s'attache les services d'un Netrunner, pour surveiller la messagerie électronique. Le Netrunner explique aux PJ ce qu'est la Matrice et les fait profiter d'une petite visite guidée grâce à des Trodes (p. 124). Après un jour de surveillance, quelqu'un se connecte sur la messagerie. Le Netrunner remonte la trace en l'espace d'une pensée et localise le numéro d'appel. Trouver l'adresse n'est plus alors qu'un jeu d'enfant pour lui.

Macabre découverte

Se rendant à cette adresse, les PJ ont la surprise de se retrouver à la morgue municipale. Le numéro d'appel correspond à un poste de surveillance au treizième sous-sol, section D.O.A.

Les PJ n'ont aucun mal à maîtriser l'employé timide, hirsute et légèrement bossu, qui règne sur ces lieux. Se sentant menacé, ce dernier parle et apprend aux PJ la provenance de leurs implants (voir l'encadré ci-contre). S'il est interrogé sur les intérêts qu'il a dans l'affaire, il répondra qu'il aspire à la « Robert Redford totale », le summum de la chirurgie esthétique du moment (100000 Ed sans les frais) et proposé uniquement dans les meilleures cliniques japonaises... Cet employé, si effacé qu'il n'est pas besoin de lui donner un nom, doit livrer un « chargement » le soir même à la clinique clandestine. Nul doute que les PJ le feront à sa place...

Sur le fil du rasoir

Prêts à régler leur compte, les PJ ont la surprise de trouver le chirurgien baignant dans son sang, il a été découpé à coups de monokatana. Les lieux sont plongés dans l'obscurité, l'arme est posée sur une table, bien en évidence sous la seule lampe allumée. Dans l'ombre, derrière un nuage de fumée de cigare, un homme en manteau de cache-mire est nonchalamment assis. C'est John Carlson VI Jr., un cadre corporatif bien connu.

LES PNJ

Franckie Looper : Nomade

C'est le chef d'une bande de Nomades : la bande à Looper. Pour lui la chose la plus importante au monde, c'est une belle moto, ou alors une Corporation agricole de moins ! Mais on trouve plus facilement une belle moto qu'une occasion de détruire une Corporation agricole...

Il adore l'Ange noir et la bagarre. Il est prêt à sympathiser avec quiconque partage sa haine des Corporations. Son œil gauche est doté d'un zoom électronique qui en fait un redoutable joueur de cartes (ses cartes sont marquées de manière invisible pour un œil ordinaire).

INT 7, TECH 2, REF 8, SF 7, CH 8, BT 6, MV 6, EMP 8, CON 7

Famille +8, Pistolet +9, Judo +3, Conduite auto +6, Mêlée +8, Athlétisme +9, Moto +8, Jeu +6.

L'Ange noir : Rocker

C'est un petit homme très sympathique. Il déteste tout particulièrement Biotechnica et la musique classique style Beatles ou Dire Straits. Les Nomades l'apprécient surtout pour sa haine de Biotechnica et son look « démoniaque ». Il est très fier de sa récente entrée dans le Top 2000.

Son van est décoré avec un grand démon noir sur fond de flammes.

INT 6, TECH 3, REF 6, SF 9, CH 5, BT 4, MV 6, EMP 8, CON 8

Commandement charismatique +9, Performance +8, Perception +6, Séduction +6, Guitare +7, Habillement & style +4, Pistolet +5.

Theodore Gregoriadis : Techie

C'est un spécialiste des effets spéciaux électroniques et un grand amateur de gadgets en tous genres. Il possède une main cybernétique contenant divers micro-outils de précision (pincettes, tournevis, découpeur laser, etc.). De plus, il a un œil avec vision microscopique intégré. Il adore fabriquer des micro-machines. C'est le meilleur ami de l'Ange noir.

INT 6, TECH 8, REF 5, SF 8, CH 3, BT 5, MV 5, EMP 4, CON 5

Système D +8, Perception +5, Electronique +8, Déguisement +4, Musique +6, Photos & Films +5, Pistolet +3.

Sibel Maony : Solo

Sibel Maony est une belle jeune femme à l'air fragile. En fait, c'est une redoutable Solo extrêmement bien équipée (accélérateur de réflexes, griffes de combat, entraînement aux arts martiaux,

etc.). Elle combat avec un vêtement noir qui cache ses formes féminines. Elle déteste le monde qui l'entoure et travaille afin de se payer une retraite discrète dans un endroit calme et reposant. Elle travaille pour Petrochem et exécute les Rockers qui s'opposent à Biotechnica, afin que les Rockers et les Médias se déchangent contre Biotechnica. Par conscience professionnelle, elle ne tue que les gens pour lesquels elle a reçu un contrat, du moins si la situation le permet.

INT 7, TECH 3, REF 10, SF 9, CH 8, BT 10, MV 9, EMP 8, CON 8

Sens du combat +9, Pistolet +10, Karaté +7, Mêlée +8, Athlétisme +7, Perception +8, Séduction +10, Discrétion +7.

Ikari Toshohiro : Fixer

Quel que soit ce que vous recherchez, Ikari le trouve pour vous. Sa spécialité est d'attendre les nouveaux venus en ville et de leur proposer divers services pour un prix très avantageux (pour lui). Il peut aussi aider les personnes sans ressources en échange de petits services. Il discute avec les gens et cherche à connaître leurs désirs (des filles, de la drogue, des armes, des informations, etc.). Il paye un Solo pour s'assurer une protection discrète.

INT 6, TECH 5, REF 4, SF 6, CH 7, BT 4, MV 5, EMP 6, CON 5

Indic +5, Baratin et Persuasion +5, Perception humaine +4, Connaissance de la rue +6, Eloquence +4, Se cacher/Semer +6, Pistolet +3.

Les Nez bleus

Ce gang s'est installé du côté de la gare routière. Ses membres se reconnaissent à leur nez entièrement bleu. Ils sont très fiers de leur existence citadine et détestent particulièrement les gens d'origine rurale. En fait, les parents de la plupart des Nez bleus sont d'anciens fermiers.

INT 4, TECH 2, REF 7, SF 8, CH 5, BT 6, MV 5, EMP 3, CON 5

Bagarre +2, Mêlée +3, Se Cacher/Semer +2, Couteau +2.

Roger Tehner : MedTech

C'est un spécialiste des greffes cybernétiques illégales. Il possède un petit atelier bien outillé. Il sait que les prothèses qu'il implante sont défectueuses, mais cela ne le traumatise pas outre mesure, et son trafic avec Carlson Jr. est fructueux. Etant donné que personne ne connaît la localisation de son atelier, il pense ne courir aucun risque.

INT 9, TECH 10, REF 5, SF 7, CH 3, BT 5, MV 5, EMP 3, CON 5

Technique médicale +7, Perception +4, Diagnostic +5, Pharmacologie +3, Perception humaine +3, Pistolet +2, CyberTech +5.

Jack Pulitzer : Média

C'est un jeune journaliste ambitieux mais son Network ne reconnaît pas son talent et l'emploie surtout à la rubrique des chiens écrasés. Il cherche désespérément un « grand coup ». Il est prêt à aider les PJ à condition que ceux-ci lui laissent toute la gloire médiatique (et les droits d'exploitation des romans, films, séries TV, jouets et autres droits dérivés).

INT 8, TECH 3, REF 7, SF 9, CH 5, BT 7, MV 5, EMP 3, CON 7

Crédibilité +3, Perception +3, Education +6, Persuasion +4, Connaissance de la rue +3, Photos & films +3, Interview +3, Pistolet +2.

Michael « Zap » Walsh : Netrunner

Zap rêve de créer un monde nouveau grâce à la Matrice. C'est un ami de Pulitzer qu'il aide parfois dans des affaires pas très orthodoxes. Il travaille comme programmeur système chez EBM, mais veut monter sa propre boîte. Il s'habille toujours en blanc avec une cravate mauve du plus mauvais genre.

INT 8, TECH 10, REF 9, SF 9, CH 5, BT 7, MV 7, EMP 3, CON 5

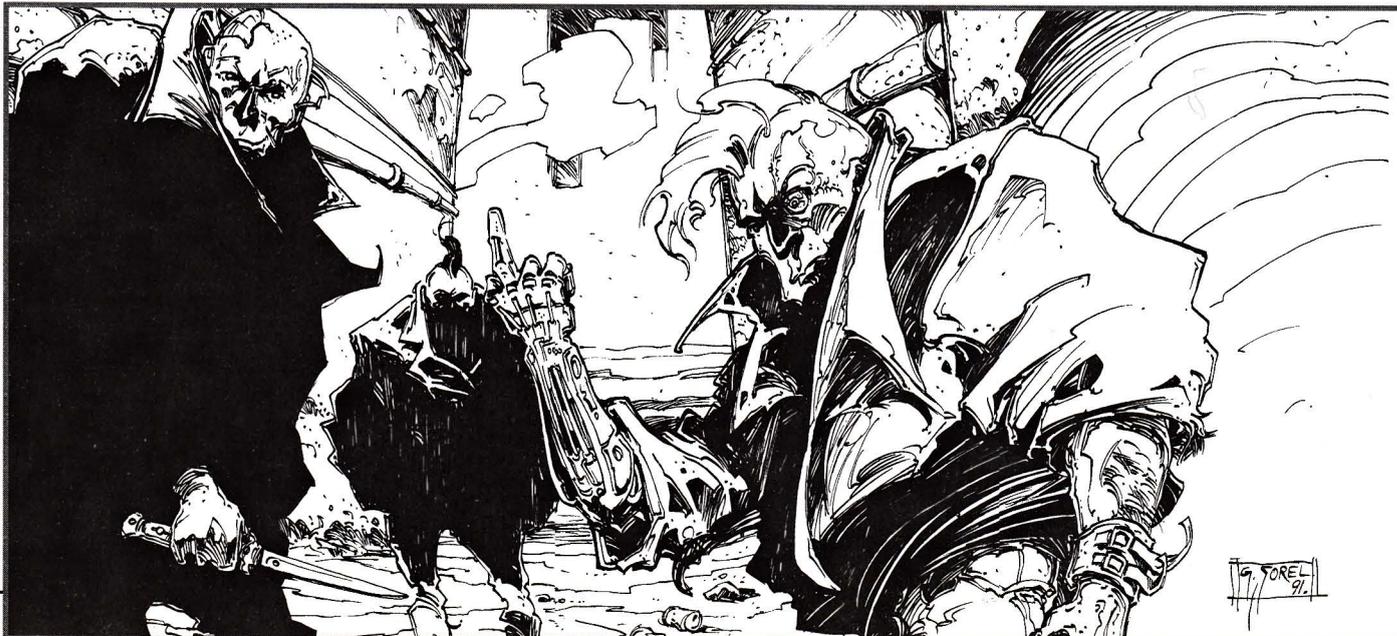
Interface +8, Programmation +9, Connaissance des systèmes +7, Pistolet +2, Conduite auto +3, Perception +6.

John Carlson VI Jr. : Cadre corporatif

Il y a deux types de personnes dans le monde : les Carlson et les autres. Tout ce qui a de la valeur appartient aux Carlson, le reste est négociable. John Carlson VI Jr. est un cadre corporatif prometteur appartenant à une corporation médicale. Il a monté l'opération des implants défectueux pour faire accuser son patron et prendre sa place. Il a pris peur quand il a su que des « clients » mécontents essayaient de remonter la filière. Il a préféré se débarrasser du chirurgien avant que celui-ci ne soit tenté de parler, et attend les personnages pour les éliminer aussi. Carlson Jr. est toujours très bien habillé et son sourire chromé est impeccable...

INT 8, TECH 3, REF 7, SF 9, CH 5, BT 7, MV 5, EMP 3, CON 7

Ressource +7, Perception +3, Perception humaine +4, Education +6, Social +1, Investissements +3, Style +4, Look +4, Pistolet +3.



Il explique l'affaire aux PJ puis claque dans ses doigts : trois Solos font irruption dans la salle... Mais tel la cavalerie dans les westerns, Jack Pulitzer, caméra en main, sort à son tour de l'ombre. Il était là bien avant les PJ, il a retransmis le meurtre du chirurgien en direct et maintenant il zoome sur la mine surprise de Carlson dont le sourire chromé se fige...

Epilogue

Le scandale a ébranlé la famille Carlson. John Carlson VI Jr. est en prison. La diffusion du meurtre et des aveux de Carlson en direct sur tous les Networks a rapporté une somme colossale à Pu-

litzer qui remercie royalement les PJ en leur offrant le remplacement des prothèses défectueuses, plus 2000 Ed d'implants supplémentaires au choix de chaque joueur. Les Nez bleus n'ont plus qu'à bien se tenir, le troisième round sera le bon...

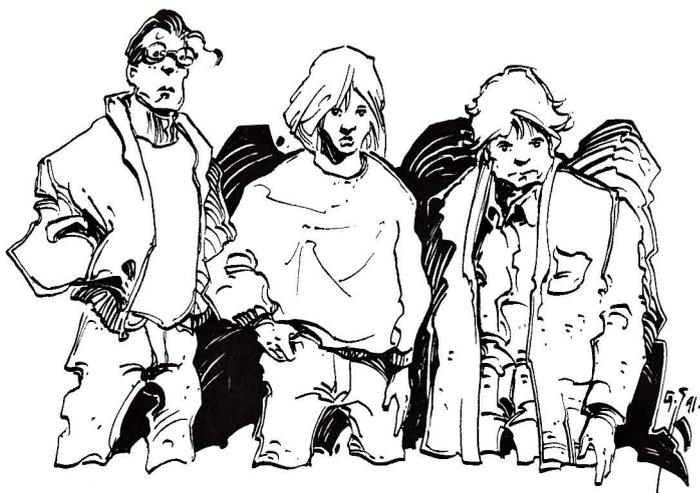
scénario

Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux
(d'après les mémoires de
Gladys Gallagher)

illustration

Guillaume Sorel

La création des personnages



Les personnages de ce scénario d'introduction sont créés en deux temps.

Au début de l'aventure, les personnages n'ont que seize ans. Ils n'ont ni profession, ni Compétences de Carrière, ni Antécédents. Seuls les points de compétences initiales (INT+REF) peuvent être répartis. Leur fortune se monte à 2d6 Ed chacun.

Parvenus à la fin du scénario, les joueurs ont rencontré tous les métiers proposés dans les règles de Cyberpunk, à l'exception de celui de Cop. Ils peuvent donc choisir la profession de leurs personnages en toute connaissance de cause.

Le maître de jeu vieillit tous les personnages d'un même nombre d'années (cinq étant un bon chiffre) afin de leur créer une histoire personnelle par le système des Antécédents.

Les joueurs répartissent alors les quarante points de Compétences de Carrière. Si des points ont été alloués dans des Compétences de Carrière au début de l'aventure, un nombre équivalent peut être utilisé dans des Compétences choisies.

Les personnages ont chacun en banque 1d2 mois de salaires. S'ils désirent se faire greffer d'autres prothèses, libre à eux, mais les risques chirurgicaux et les temps d'immobilisation doivent être pris en compte par le maître de jeu.

Quelques exemples...

Klint Winkinson

C'est le fils du vendeur de matériel agricole, est un fanatique de l'électronique. Rien ne lui échappe, du poste de radio au packman du

coin. C'est un spécialiste des bals du samedi soir où il met de l'ambiance quand les gens se contentent de danser. Il a bricolé le packman du seul bar de la région de façon à avoir des vies à volonté.

INT 7, TECH 6, REF 10, SF 7, CH 6, BT 6, MV 6, EMP 7, CON 7

Athlétisme +1, Bagarre +3, Se cacher/S'évader +2, Moto +2, Esquive +2, Mêlée +2, Electronique +4, Baratin +1.

Gladys « Piece of cake » Gallagher

Gladys est la fille d'un pilote d'hélicoptère faisant de l'épandage agricole. Elle a appris seule à piloter et à réparer l'hélicoptère familial. Son père croit encore qu'elle est une petite fille, alors que Galien et Klint ont pu constater qu'elle avait grandi...

INT 8, TECH 8, REF 10, SF 8, CH 6, BT 6, MV 7, EMP 10, CON 7

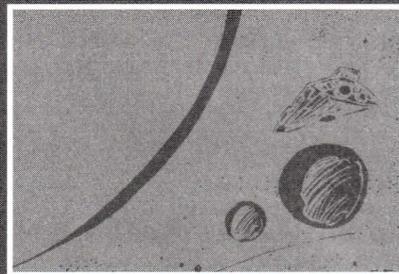
Piloter gyro +4, Performances +2, Perception humaine +1, Séduction +3, Baratin et persuasion +3, Gyrotech +2, Danse +1, Endurance +2.

Galien Machmerson

C'est le fils du meilleur garagiste de la région, le seul également. C'est un joueur de poker redoutable, un médiocre mécanicien et un programmeur passable, du moins sur son vieux Macintosh II.

INT 9, TECH 8, REF 9, SF 5, CH 5, BT 2, MV 5, EMP 6, CON 7

Mêlée +2, Bagarre +2, Se cacher/S'évader +2, Programmer +4, Chimie +1, Baratin et persuasion +1, Jouer +4, Électronique +2, Moto +1.



Hold-up galactique

Pour mener à bien certaines missions l'Alliance doit parfois faire appel à des spécialistes n'appartenant pas à la Rébellion. Les PJ vont ainsi se retrouver associés à l'un des criminels les plus redoutables de la galaxie...

Où nos rebelles auront à répondre à l'adage : la fin justifie-t-elle les moyens ?

Mission impossible !

Les PJ sont convoqués en salle de briefing où ils sont accueillis par le major Trenton des Services de Renseignements de l'Alliance : « Mesdames, messieurs, je vous ai fait appeler parce que j'ai une mission de la plus haute importance à vous confier. Un prisonnier des mines impériales de Galtor VI est parvenu à s'évader et à rejoindre un de nos avant-postes dans le système Silenia. Avant de succomber à ses blessures, il a pu nous communiquer une information alarmante : les Impériaux ont trouvé un cristal de socalium de 30 cm de diamètre d'une exceptionnelle pureté. Au cas où vous ne le sauriez pas, les cristaux de socalium sont employés par l'Empire pour fabriquer des armes d'une formidable efficacité. Ils sont cependant extrêmement rares mais celui qui a été découvert sur Galtor VI pourrait permettre à Palpatine d'envisager la construction d'une nouvelle Étoile de la Mort. Il faut absolument détruire ce cristal ! D'après les informations dont nous disposons, il aurait été entreposé dans la station logistique du système Rama, aux confins de la Bordure Extérieure. Cette station impériale est une véritable forteresse qui a la réputation d'être impenable et une attaque frontale n'aurait aucune chance de succès. Nos expériences passées ont cependant prouvé qu'une poignée d'hommes et de femmes déterminés pouvaient parfois réussir là où une armée était vouée à l'échec. A vous de jouer... »

L'équipement mis à la disposition des PJ est assez limité : un vaisseau de transport léger d'apparence anodine – discrétion oblige – ayant subi quelques modifications (multiplicateur d'hyperpropulsion x1 ; un canon-laser quadritube : ordinateur de visée 3D, dommages 5D), une dizaine de grenades à concussion, cinq détonateurs thermaux, des tiges lumineuses et des armes de poing (pistolasers et carabines). Les Rebelles reçoivent également une « allocation de mission » de 1500 crédits.

Episode un

ENQUÊTE DANS LE SYSTÈME RAMA

En consultant les banques de données de la base (Prog. Ordinateur « facile »), les PJ peuvent apprendre que :

— La station logistique du système Rama est utilisée par les forces impériales pour stocker des marchandises précieuses. C'est un satellite artificiel de 2500 m de diamètre qui a été placé en orbite autour du soleil Rama. Ce satellite dispose d'un armement particulièrement impressionnant (20 batteries de turbolasers et 10 batteries de lasers quadritube) et son épais blindage (coque 5D) est « doublé » de puissants générateurs d'écrans (4D). Pour couronner le tout, cette station abrite également une escadrille de TIE/In.

— Le système Rama est formé de trois planètes qui tournent autour d'une étoile rouge. Une seule de ces planètes est habitée : Alzaris. Ses huit cents habitants cultivent un sol aride afin de produire des denrées alimentaires qu'ils revendent à bon prix à la garnison de la station logistique. Alzaris possède une petite piste d'atterrissage qui peut difficilement être qualifiée d'astroport.

Quelles que soient les réticences qu'ils éprouvent à l'égard de la mission qui leur a été confiée, les PJ

vont devoir se rendre dans le système Rama pour se faire une idée des possibilités qui s'offrent à eux.

Quand les Rebelles sortent de l'hyperespace au cœur du système Rama, ils sont rapidement arriérés par une frégate des douanes impériales (voir p. 57 des règles). L'officier qui commande cette frégate – un certain Dolak – monte aussitôt à leur bord accompagné de six soldats en armure. Dolak est une brute vicieuse qui va soumettre les PJ à un interrogatoire serré portant sur les raisons qui les amènent dans ce coin de la galaxie. On peut s'en débarrasser en lui racontant une histoire plausible (jet « moyen » en Escroquerie) ou en lui proposant un pot de vin conséquent (au moins 500 crédits). Sinon, Dolak risque d'arrêter les « suspects »... ce qui ne pourra que compliquer les choses.

Si les PJ veulent aller faire un petit tour du côté de la station logistique, ils ont juste le temps d'apercevoir un satellite sphérique ressemblant beaucoup à l'Étoile de la Mort (en beaucoup plus petit), avant d'être encadrés par une douzaine de chasseurs impériaux qui les invitent sans ménagement à passer leur chemin.

Alzaris

C'est une petite planète ingrate dotée d'une atmosphère très humide, quoique respirable. Son terrain d'atterrissage n'est qu'un petit espace dégagé, entouré de grosses cahutes construites de bric et de broc (aucun vaisseau n'est visible). Quand les PJ mettent pied à terre, ils découvrent un monde baignant dans la lumière rougeâtre d'un astre déclinant. Le sol est détrempe et boueux. Le relief peu accentué permet d'apercevoir de loin en loin les grandes serres employées pour les cultures.

La taverne du *Fulgur d'argent* est installée à côté du terrain d'atterrissage. Cet établissement plus que « douteux » est essentiellement fréquenté par les autochtones qui viennent s'y enivrer après leur journée de labeur. Ce sont pour la plupart des humains taciturnes et frustes. Ils parlent peu et se méfient des étrangers. Le patron, Roxard, est une sorte de poussah adipeux qui a jadis appartenu à l'Armée Impériale. Il est soucieux de garder de bonnes relations avec le personnel de la station et il vaut mieux éviter de lui poser trop de questions, sinon il invitera la demi-douzaine d'ivrognes présents à « corriger ces curieux venus d'on ne sait où ».

Agriculteurs ivres (6) : Perception 1D, autres attributs et compétences 2D. Armes : tabourets et pieds de table (dommages Vig+1D, difficulté 5).

Quoi qu'il en soit, si les PJ se montrent discrets, ils peuvent questionner les clients qui se montrent volontiers loquaces quand on leur offre un verre de « shtööhb » (une sorte de bière fabriquée à partir de fanes de légumes). Les Alzariens décrivent la station logistique comme s'il s'agissait d'un sanctuaire impénétrable disposant d'armes redoutables. Bref, les personnages devraient avoir rapidement la conviction qu'ils n'ont aucune chance de pouvoir s'introduire dans la station...

C'est alors que se produit un incident inattendu. Tandis qu'ils sont occupés à discuter avec des Alzariens, un puissant bruit de réacteurs retentit soudain, indiquant qu'un vaisseau est en train d'atterrir. En regardant par une des fenêtres poussiéreuses de la taverne, les PJ peuvent alors constater qu'une navette impériale vient de se poser. Des hommes (une vingtaine environ) en sortent aussitôt

et entreprennent de charger des sacs : les Impériaux viennent se ravitailler ! (Note : il serait suicidaire pour les PJ d'attaquer la navette, car ses occupants sont bien armés et peuvent facilement appeler des renforts.)

Pendant que le chargement se poursuit, un homme portant l'uniforme des pilotes de l'Empire quitte la navette et se dirige vers la taverne. A peine entré, il s'accoude au comptoir et commande une double ration de shtööhb. Il paraît très ami avec Roxard et n'arrête pas de lui asséner de puissantes tapes dans le dos. Si les PJ tentent l'oreille, ils peuvent surprendre une information intéressante : « Nos services ont arrêté le Rat sur Talman III. Et tu ne devineras jamais... Il avait en projet d'attaquer la station du système Rama ! »

En réussissant des jets de Savoir « moyens », les PJ peuvent se souvenir des détails suivants :

— Le Rat est le surnom donné à un célèbre voleur qui a opéré un peu partout dans la galaxie.

— Son surnom lui vient de son habileté exceptionnelle à pénétrer les dispositifs de protection les mieux conçus.

— Le Rat est également réputé pour ses habitudes sanguinaires.

— Personne ne connaît ni son apparence, ni son identité.

Dans la peau d'un rat

Né sur une planète reculée de la Bordure Extérieure, Lennox a un temps été maître d'école avant d'être renvoyé pour sadisme. Il s'est alors tourné vers des activités plus lucratives... et illégales.

C'est un être abject. Il a particulièrement soigné son apparence anodine afin de préserver son anonymat, mais les personnages seraient bien avisés de se rappeler qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Derrière son masque de petit bonhomme inoffensif se cache un criminel endurci capable des pires exactions. Son surnom de « Rat » lui va comme un gant ! Il est pervers, brutal, vicieux, impitoyable et très intelligent. Pour lui, l'hypocrisie est un art. Quand il a besoin de quelqu'un il est prêt à tous les compromis, quitte à se venger de façon cruelle par la suite.

Si Lennox est un peu obèse, il possède toutefois des muscles d'acier sous sa graisse et pratique divers arts martiaux depuis son plus jeune âge. Quand vous l'interprétez, n'oubliez pas que c'est un menteur-né, qu'il n'agit jamais gratuitement et qu'il peut saisir n'importe quelle occasion pour se débarrasser « d'associés » encombrants.

Le Rat : DEX 2D, Armes Blanches 4D, Blaster 5D, Esquive 4D, Parades Mains Nues 7D ; SAV 4D, Illégalité 6D, Technologie 5D ; MEC 2D,

Pilotage de Vaisseau 5D ; PER 3D+1,

Commandement 5D, Dissimulation 5D,

Escroquerie 6D ;

Vig 3D,

Combat Mains Nues 7D ;

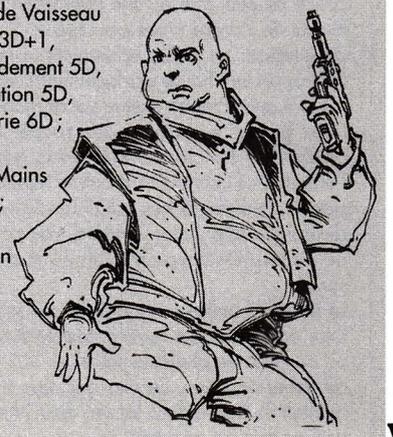
TEC 4D,

Démolition

4D+2,

Sécurité

5D.



Episode deux

COMME UN RAT DANS UNE SOURICIÈRE

A ce stade de l'aventure, il devrait être évident pour les personnages – si vous avez bien fait votre travail de MJ – qu'ils n'ont aucune chance de pénétrer seuls dans la station du système Rama. Ils viennent toutefois d'apprendre qu'un voleur professionnel avait sérieusement envisagé d'attaquer cette station. Il devait bien avoir un plan ! Le problème, c'est que ce voleur est emprisonné sur Talman III, une planète située à deux journées standard du système Rama. Quoi qu'il en soit, rien ne les empêche d'aller faire un petit tour par là-bas...

L'enfer sous le soleil

Talman III est une planète minière qui tourne autour d'un puissant soleil blanc. La température ambiante monte parfois au-dessus de 80° à l'ombre. Malgré tout, une végétation particulièrement résistante est parvenue à se développer à sa surface et son atmosphère est donc respirable. Les Impériaux ont installé une petite base de maintenance sur ce monde, mais ses effectifs sont insuffisants pour maintenir efficacement l'ordre au sein de la colonie minière. Talman III est aujourd'hui devenue un repaire de crapules en tous genres, qui viennent ici pour revendre des marchandises volées ou préparer leurs mauvais coups.

Quand les PJ atterrissent sur l'unique astroport de Talman III, ils peuvent apercevoir à quelque distance l'enceinte de la base de maintenance impériale. L'astroport lui-même a été édifié au cœur même d'une petite ville qui semble s'être à moitié enfouie dans le sable afin de mieux se protéger des rayons meurtriers du soleil.

L'agglomération qui entoure l'astroport est essentiellement composée de bars louches, de tripots et de cabarets minables. Ses rues sont perpétuellement pleines de mineurs en congé, d'Impériaux en goguette et de truands en maraude. En interrogeant quelques passants, les PJ peuvent apprendre (jet en illégalité « moyen ») que la seule prison de Talman III se trouve au poste de police de l'astroport.

Le poste de police

Sur une planète comme Talman III, où la pègre contrôle tout et agit en toute quiétude, un poste de police ne peut être qu'une aberration puisque les forces de l'ordre n'ont pas intérêt à ennuyer la population. La petite bâtisse délabrée près de l'astroport symbolise parfaitement l'autorité toute relative que l'Empire exerce sur ce monde.

Deux gardes en armure des troupes de choc et armés de fusils-blasters montent la garde devant l'entrée. A l'intérieur, six autres hommes s'occupent à diverses tâches administratives (tous sont des soldats impériaux standard, voir p. 84 du livre de règles). Un coup de main est tout à fait possible !

Le poste de police est une petite maison rectangulaire possédant une seule entrée et dont l'intérieur est découpé en plusieurs pièces :

– Entrée/réception. En plus des deux hommes qui montent la garde dans la rue, deux Impériaux travaillent derrière un comptoir.

– Deux bureaux administratifs (salles adjacentes à la réception). Deux Impériaux sont plongés dans la paperasserie.

– Couloir d'accès aux cellules. Deux grilles fermées forment un sas de sécurité. Un garde se trouve entre les deux grilles.

– Bloc de détention. Une dizaine de petites cellules, dont quatre sont occupées (portes fermées). Un soldat monte la garde.

– Armurerie. Une petite salle dont la porte est fermée.

Les portes indiquées sur le plan peuvent être ouvertes grâce à un jet « moyen » en Sécurité, à moins que les Rebelles ne préfèrent employer leurs blasters ou des grenades (des dommages « mortels » sont alors nécessaires). L'attaque devra être aussi rapide que possible, car au bout d'un quart d'heure une escouade de douze soldats de la base de maintenance viendra à la rescousse.

Il y a actuellement quatre prisonniers dans les cellules du poste et aucun n'est enregistré sous le nom de « Rat ». Les Impériaux se refuseront absolument à révéler qui est le célèbre voleur et les compagnons de détention de ce dernier ignorent sa véritable identité... mais n'hésiteront pas à se faire passer pour lui si les PJ leur promettent la liberté.

Les quatre prisonniers :

• **Renk'h.** Ce Twi'lek au regard sinistre est un tueur à gages qui n'a pas respecté un de ses contrats. Il ne rêve que d'une chose : se venger de ses employeurs qui l'ont dénoncé. Il a les caractéristiques standard d'un membre de sa race (voir Guide p. 81), mais toutes ses compétences de combat sont à 5D.

• **Lawadaa.** Il est très rare que des Wookiee embrassent une carrière criminelle, mais celui-ci – à l'instar de Chewbacca – est une exception qui confirme la règle. Contrebandier accompli, Lawadaa a une fourrure d'un brun sombre brûlée par endroits par des tirs de blasters. Ce n'est pas un mauvais bougre, mais il ne supporte pas d'avoir été mis en prison après une rixe qui a mal tourné. Il a les caractéristiques standard d'un Wookiee et possède une compétence de 4D en Pilotage de Vaisseau.

• **Zardra.** Cette jolie jeune femme est un chasseur de primes redoutable. Elle a été emprisonnée par erreur suite à une opération manquée sur Tatooine. Si elle en a la possibilité, elle essaiera de capturer ses « libérateurs » pour les « vendre » à l'Empire, ce qui lui permettrait de prouver sa bonne foi. Ses caractéristiques sont détaillées dans l'aventure *Chasse à l'homme sur Tatooine*. Si vous ne possédez pas ce scénario, donnez à Zardra des caractéristiques tournant en moyenne autour de 4D.

• **Lennox** (voir l'encadré « Dans la peau d'un rat »). Ce petit bonhomme chauve et rondouillard n'arrête pas de pleurnicher en piaillant d'une voix aiguë qu'il est innocent et que sa femme est malade. Son comportement est pathétique, à la limite du grotesque. Il révélera qu'il est le Rat, seulement si les PJ lui exposent leur projet et promettent une substantielle récompense.

Episode trois

LA VENGEANCE DU RAT

Une fois que les PJ ont identifié le Rat, ils peuvent aller se réfugier avec lui dans l'un des innombrables tripots de Talman III. Là, dans la pénombre d'une arrière-salle enfumée les discussions sérieuses vont commencer...

Lennox refuse catégoriquement de révéler son plan pour pénétrer dans la station du système Rama. Il prétend n'avoir confiance en personne (ce qui est vrai) et ne pas savoir lequel de ses complices l'a dénoncé (ce qui est un gros mensonge). Il se déclare prêt à collaborer avec les Rebelles si ceux-ci acceptent de lui ramener un objet particulier qui se trouve dans le coffre principal de la station impériale.

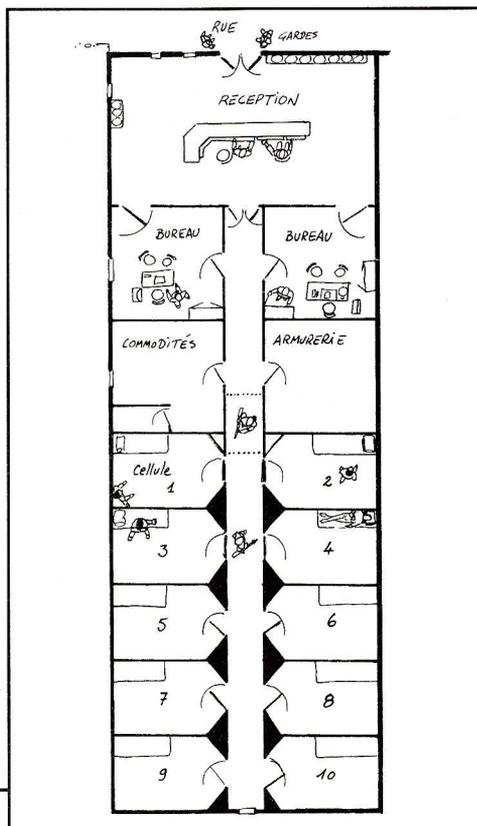
Avant toute chose, Lennox tient à se venger de ses anciens acolytes qui l'ont donné aux Impériaux, espérant ainsi pouvoir mettre son plan à exécution sans avoir à partager le butin avec lui. Comme il déteste se fatiguer inutilement, il compte bien que les Rebelles vont faire ce sale travail à sa place. Prétendant que les rues ne sont pas sûres pour lui, il va demander à ses nouveaux comparses de se rendre dans un cabaret miteux, *Chez Drovot*, qui se trouve dans les faubourgs. Quand ils seront là-bas, ils devront demander à voir Drovot « de la part d'un vieil ami ». Leur suffira alors de dire un mot de passe convenu (« Il est des rats plus forts que des banthas ») pour que le cabaretier les conduise jusqu'au matériel indispensable pour l'opération du secteur Rama. Bien sûr, Lennox ne précise pas la nature de ce matériel. Après avoir expliqué aux PJ ce qu'il attend d'eux, il leur fixe un rendez-vous pour le lendemain matin.

Note : si les personnages refusent de se plier aux exigences de Lennox, ne perdez pas de vue qu'il est le seul à pouvoir les aider à réussir leur mission. Tant qu'il n'a pas révélé son plan, ils n'ont pas intérêt à lui être désagréable.

Chez Drovot

Cet établissement est un bouge infâme où se pressent des extraterrestres venus de tous les horizons de la galaxie pour consommer des narcotiques et reluquer des femelles en train de se dandiner dans le plus simple appareil au son d'une musique violente et puissamment rythmée.

Confortablement assis derrière un gros bureau en acier, Drovot est un homme à la maigreur effrayante dont le sourire révèle une double rangée de



dents pointues en platine. Quand les Rebelles prononcent le mot de passe de Lennox, ses traits se figent brusquement et son teint devient cireux. Après avoir réussi à déglutir, il parvient à articuler avec difficulté : « Euh... et qu'est-ce que vous voulez exactement ? » Si les PJ parlent du « matériel pour l'opération du système Rama », Drovlo retrouve un peu son calme. Il arbore un large sourire et annonce qu'il va les conduire jusqu'à l'endroit où il est entreposé. Avant de partir, il doit cependant laisser quelques consignes à son personnel. Il branche alors le gros interphone rudimentaire posé sur son bureau et prononce quelques mots dans une langue inconnue.

Note : il donne en fait à ses hommes l'ordre de tendre une embuscade à l'entrepôt de Schogal (voir ci-dessous).

Traquenard !

Dehors, la nuit est tombée et la température est maintenant nettement plus supportable. Drovlo entraîne les PJ dans un dédale de ruelles étroites et mal éclairées en direction de la base impériale (si quelqu'un réussit un jet « très difficile » en Perception, il aura l'impression que Drovlo fait un certain nombre de détours inutiles). Enfin, il s'arrête devant un gros bâtiment en bois sur lequel on peut voir l'enseigne suivante : « Schogal : le meilleur spécialiste en systèmes de survie ».

Arrivé devant le hangar, Drovlo semble pris d'une hésitation. Il se reprend cependant au bout de quelques secondes et se met alors à crier : « Schogal, c'est Drov, je viens avec des amis ! » Il désigne ensuite la double-porte du bâtiment et invite ses compagnons à entrer.

Quatre hommes de main du cabaretier sont embusqués à l'intérieur de l'entrepôt. Celui-ci est plongé dans l'obscurité la plus complète (le générateur de courant a été coupé) et d'énormes caisses sont empilées un peu partout. Les tueurs ne tirent pas tant qu'ils risquent de toucher leur patron. Drovlo le sait et à peine entré, il essaye de tirer parti du noir pour fausser compagnie aux Rebelles (il faut réussir un jet « difficile » en Dextérité pour réussir à le retenir ; de toute façon, s'il parvient à sortir du bâtiment il sera abattu par Lennox qui se tient caché à l'extérieur).

Les tueurs (4). Blaster 4D, autres attributs et compétences à 2D. fusils-blasters : dommages 5D.

Si au cours de la fusillade des tueurs réussissent à s'enfuir, les PJ pourront entendre des tirs provenant de la rue (le Rat a la rancune tenace !). Une fois que tout est terminé, Lennox fait son apparition un Blaster à la main et annonce d'un ton doux : « J'espère que vous ne m'en voudrez pas de m'être un peu servi de vous pour liquider cette ordure de Drovlo, mais j'avais peur de ne pas y réussir tout seul. »

Avant que les Rebelles ne puissent réagir, il se tourne vers un coin du hangar et lance : « Sors de là Schogal ! Je sais que tu n'y es pour rien et je ne te ferai pas de mal... » Au bout de quelques secondes une ombre s'extrait avec quelques hésitations de derrière un gros conteneur cubique haut de 5 m. C'est un homme à la peau noire, d'une trentaine d'années, qui porte une combinaison de mécanicien. Le nouveau venu commence alors : « Salut Lenn. Tu sais, moi je n'étais pas d'accord et... » Il n'a pas le temps de terminer sa phrase car Lennox lui vide son Blaster en pleine tête. A ce moment-là, les personnages ont une bonne idée du véritable tempérament du gangster. Son visage

est en effet littéralement illuminé par une joie malsaine ; manifestement, il adore tuer. Quand le corps de Schogal s'écroule à ses pieds, Lennox part d'un grand rire strident qui n'est pas sans rappeler le cri de certains prédateurs...

Episode quatre

LE PIÈGE D'ACIER

Si l'attitude du Rat révolte les personnages, ils feraient mieux de ne pas se laisser aller à des actes inconsidérés. Il est en effet prêt maintenant à leur exposer son plan (ou du moins une bonne partie de celui-ci). Après s'être un peu calmé, le petit homme rondouillard se rengorge et déclare d'une voix ferme : « Pour autant que je sache, la station impériale du système Rama est parfaitement imprenable si l'on ne dispose pas d'une flotte de vaisseaux de guerre. Et encore ! Elle a cependant un gros défaut : elle a été conçue pour qu'on ne puisse pas y entrer... Par contre, il ne devrait pas être trop difficile d'en sortir. Je sais, présentée de cette façon mon idée doit vous paraître idiote, mais elle ne l'est pas ! En effet, je connais un moyen pour vous faire entrer, sans être repérés, dans le coffre central de la station. Sur place, vous devrez improviser pour rejoindre l'un des nombreux sas qui sont disséminés sur la coque de la station. Là, je viendrais vous récupérer et nous filerons dans l'hyperespace. En échange de mes services, je ne vous demande qu'une chose : une petite cassette qui se trouve dans le coffre. Elle est facile à identifier car elle porte le sigle du BSI suivi du matricule 437VX33. Si vous me ramenez cette cassette, vous pourrez faire tout ce que vous voudrez. Vous acceptez ma proposition ? »

Si les PJ donnent leur accord, il reprend : « Le coffre central est totalement indépendant du reste de la station. Il possède son propre générateur, ainsi que des systèmes de survie indépendants. Or il se trouve que les filtres à air de ces systèmes doivent être changés périodiquement. L'un d'entre eux doit être remplacé d'ici quelques jours par celui qui est dans la caisse que voici (il désigne le conteneur derrière lequel s'était caché Schogal ; en l'observant de plus près on peut constater qu'il est effectivement destiné au système Rama). Mon plan est simple : vous allez prendre place dans ce conteneur et attendre qu'il soit dans le coffre avant d'en sortir. Le nouveau filtre ne devrait pas être installé dès son arrivée et vous devriez donc disposer de suffisamment de temps pour opérer. Les Impériaux vont venir en prendre livraison demain matin. Je connais bien les habitudes de l'Empire et j'ai calculé que dans environ 82 heures il sera introduit dans le coffre de la station. Une fois seuls, vous pourrez sortir de votre cachette et vous disposerez de deux heures pour vous rendre jusqu'à un sas où je viendrai vous prendre. Ne soyez pas en retard et n'oubliez pas de ramener ma cassette, sinon je vous laisse sur place ! »

Le conteneur devant être transporté dans les cales non pressurisées d'un cargo de l'Empire, les PJ vont devoir revêtir des scaphandres avant de se glisser à l'intérieur du filtre qui a été préalablement évidé par le défunt Schogal. Pour que les Rebelles ne s'ennuient pas pendant leur longue période d'inaction, Lennox leur remet des somnifères à effet limité (chaque comprimé ingéré permet de dormir pendant cinq heures). Il leur fournit également des vivres, des trousseaux à outils et un petit émetteur qu'ils devront utiliser afin de signa-

ler leur présence lorsqu'ils seront dans l'un des sas de la station impériale.

Si les PJ ne dorment pas pendant le voyage, ils peuvent constater que le plan semble se dérouler comme prévu. Les Impériaux viennent bien prendre livraison du filtre le lendemain matin et c'est Lennox en personne qui les accueille (il s'est grîmé). Puis ils transportent le conteneur jusqu'à la base et le chargent dans un vaisseau qui décolle quelques heures plus tard. Le temps s'écoule lentement et, confinés comme ils le sont à l'intérieur du filtre, les Rebelles souffrent rapidement de courbatures que seuls les somnifères peuvent atténuer. Chaque fois qu'un personnage désire rester éveillé pendant une période de cinq heures, il doit réussir un jet de Résistance « difficile ». Si ce jet est raté, il subit 4D de dommages.

Enfin, les PJ sentent que le conteneur est débarqué et conduit dans un endroit indéterminé. Encore quelques heures de patience, puis plus aucun bruit n'est perceptible de l'extérieur. Il est temps d'agir, dans un peu moins de deux heures Lennox viendra les récupérer !

Note : tenez compte de l'écoulement du temps à partir de cet instant, car c'est désormais un facteur vital.

Le saint des saints

Quand les PJ émergent de leur cachette, ils ont pendant un instant la désagréable impression que quelque chose ne va pas. Ils se retrouvent en effet dans une grande pièce carrée de 30 m de côté, chichement éclairée par des veilleuses vertes, qui ressemble à s'y méprendre à un magasin de pièces détachées comme on en trouve à bord des destroyers impériaux ! En réussissant un jet « facile » en Réparation de Vaisseau, ils pourront toutefois constater à certains détails (la porte d'une taille inhabituelle, les parois en alliage ultra-résistant) qu'ils sont bien au cœur de la station logistique du système Rama.

Le conteneur a été posé au centre de la salle qui paraît de prime abord entièrement vide. Toutefois, en se rapprochant, les PJ remarquent que des centaines de compartiments de tailles diverses ont été aménagés dans les murs de la salle. Pour forcer la serrure d'un de ces compartiments, il faut deux minutes (et réussir un jet « facile » en Sécurité).

Les PJ vont donc devoir se creuser les méninges, car fouiller tous ces compartiments exigerait bien plus de deux heures ! S'ils en ouvrent quelques-uns au hasard, ils peuvent noter plusieurs détails intéressants :

- Chaque compartiment porte un numéro et ne contient qu'un seul article (bloc de données, appareil « étrange », objet précieux).
- La taille du compartiment semble toujours proportionnée à celle de son contenu.
- La provenance des objets est indiquée sur une étiquette attachée avec.

Sachant cela, les PJ peuvent tenter un jet « difficile » en Systèmes Planétaires. S'il est réussi, ils remarquent que tout ici semble classé en fonction de sa provenance. Il est alors possible de déduire plusieurs choses :

— Comme ils recherchent un cristal d'une trentaine de centimètres de diamètre, celui-ci doit se trouver dans un compartiment de taille adaptée dans la portion de paroi réservée au secteur de Galtor VI (il suffit alors d'ouvrir quelques compartiments pour trouver le cristal en 1D x 10 minutes).

— La cassette de Lennox doit elle aussi se trouver dans un petit compartiment. Comme les Rebelles ignorent sa provenance, ils doivent se fier au fait

qu'elle est censée porter le sigle du BSI, or le Bureau de la Sécurité Impériale a son siège sur Capitale, dans le Noyau Galactique (1D x 10 minutes pour trouver ensuite le bon compartiment).

Note : il vaudrait mieux, pour gagner du temps, que les PJ se scindent en deux groupes afin d'accélérer les recherches. Si l'un des Rebelles a une compétence en Sens, il peut l'utiliser pour trouver l'endroit approximatif où se trouvent les deux objets recherchés (chacun exige 20 minutes de concentration et un jet « difficile »).

Le cristal de socialium est rangé dans un écran rembourré et ressemble à une grosse sphère en diamant. Il est cependant bien moins solide que ce minéral et on peut le briser en le jetant violemment à terre.

La cassette du BSI est fabriquée dans un alliage indestructible (on l'utilise généralement pour les coques des destroyers impériaux) et fermée par une serrure complexe (jet « très difficile » en Sécurité pour l'ouvrir). Elle contient un petit bloc mémoriel du même type que ceux que l'on emploie dans les ordinateurs courants.

Note : ce bloc mémoriel contient toutes sortes d'informations compromettantes concernant des personnalités importantes de la Bordure Extérieure. Lennox veut s'en servir pour monter une affaire de chantage qui pourrait bien faire de lui l'un des hommes les plus importants de cette partie de la galaxie.

Lennox a peut-être été un peu optimiste en disant qu'il serait facile de sortir du coffre de la station. Son énorme porte blindée n'a pas de serrure apparente et les parois sont trop épaisses pour qu'on puisse espérer rameuter du monde en faisant du bruit.

S'ils sont ingénieux (laissez-les réfléchir « en temps réel ») ou s'ils sont de bons techniciens (jet « difficile » en Réparation de Vaisseau), les PJ peuvent penser que si le coffre a des systèmes de survie pour que les marchandises qu'il contient ne souffrent pas trop, il doit aussi y avoir un dispositif anti-incendie. S'ils font brûler quelque chose, des torrents de mousse se déversent aussitôt du plafond et une sirène retentit. 1d6 minutes plus tard, 5 techniciens (dont un seul est armé d'un Blaster) ouvrent la porte du coffre pour voir ce qui se passe. Dissimulés par la mousse accumulée sur le sol, les Rebelles n'ont alors aucune difficulté à sortir du coffre !

Course contre la montre

Le coffre central se trouvant – comme son nom l'indique – au « centre » de la station impériale, les Rebelles ne devraient avoir aucune difficulté pour savoir dans quelle direction aller pour trouver un sas.

Faire le plan d'une installation complexe comme la station logistique du système Rama n'aurait qu'assez peu d'intérêt puisque les PJ doivent la traverser au pas de course. Toutefois, si vous en ressentez le besoin, n'hésitez pas à dessiner un schéma en évitant de vous perdre dans les détails inutiles.

Du fait de l'organisation particulière des couloirs de la station (chicanes, angles nombreux), vous pouvez considérer que les tirs des PJ sont toujours effectués à portée « moyenne » (certains seront peut-être à portée « courte », mais il faut aussi tenir compte des possibilités de couvert offertes



par les couloirs). Dans ce cas, indiquez aux joueurs quel facteur de difficulté ils doivent utiliser et quand ils font feu, demandez-leur seulement de vous signaler les tirs qui touchent. De même, déterminez le facteur de difficulté applicable aux tirs des défenseurs de la station (ce sont tous des « soldats impériaux standard » armés de pistolets-blasters, voir p. 84 des règles).

Note : si vous optez pour ce système simplifié où les facteurs de difficulté des tirs sont fixés une fois pour toutes, considérez la plupart du temps que les Impériaux sont automatiquement « neutralisés » chaque fois qu'ils sont touchés. Vous pouvez alors mesurer l'écoulement du temps en « temps réel » (avec une montre ou un chronomètre) en veillant bien à ne pas vous perdre en longues descriptions sans intérêt. Quand on ne rencontre aucun obstacle, il faut en principe 15 minutes pour rejoindre la coque extérieure de la station.

Les couloirs de la station sont de grandes coursives métalliques de 10 m de large, coupées de loin en loin par des artères transversales plus étroites (entre 2 et 5 m de large). Pendant leur parcours jusqu'au sas, les PJ vont devoir résoudre quelques problèmes.

- Si les Rebelles sont sortis du coffre sans se faire repérer (en se cachant dans la mousse anti-feu grâce à un jet « facile » en Dissimulation-Discretion, ou en éliminant les techniciens impériaux avant qu'ils ne puissent donner l'alerte), toutes les minutes qu'ils passent à se déplacer, ils ont 2 chances sur 6 (résultat de 1 ou 2 sur un D) de rencontrer 1D soldats impériaux. Ils peuvent éventuellement utiliser Dissimulation-Discretion (difficulté « moyenne ») pour ne pas être obligés de se battre.

- Si les Rebelles ont été repérés à leur sortie du coffre, ou s'ils ont déjà affronté une patrouille les

armes à la main, ils ont alors 2 chances sur 6 toutes les 30 secondes de rencontrer 1D soldats.

Vous pouvez corser la progression des PJ avec quelques événements :

- Un blaster-mitrailleur moyen a été installé dans un couloir transversal.

- Une porte anti-explosion a été fermée (jet « difficile » en Sécurité pour l'ouvrir).

- Les Impériaux utilisent des gaz (aucun problème si les PJ ont gardé leurs scaphandres).

- Un groupe important d'Impériaux (une cinquantaine) bloque le passage. Les PJ peuvent éventuellement utiliser un conduit d'aération pour continuer à progresser (voir la libération de Leia dans *La Guerre des Étoiles*).

Note : toutes les péripéties qui vous viendront à l'esprit seront les bienvenues !

Dans le sas

Quand les PJ parviennent enfin à trouver un sas, il ne leur reste plus qu'à utiliser l'émetteur que leur a remis Lennox et à attendre l'heure prévue pour leur récupération tout en contenant les assauts des Impériaux.

Pour quitter la station, ils ont absolument besoin de scaphandres. S'ils n'ont pas pensé à emporter ceux qu'ils avaient en arrivant, il leur faudra en trouver...

En regardant par le hublot du sas, les Rebelles ne voient d'abord aucun vaisseau susceptible de leur porter secours. Le seul appareil dans les parages est une navette d'assaut (voir p. 50 du Guide) qui paraît endommagée. Mais une fois qu'ils ont émis le signal destiné à Lennox, cette navette s'approche du sas et les PJ

aperçoivent le Rat qui se tient dans sa cabine de pilotage.

Il leur faut alors sortir de la station et « nager » jusqu'à la coque de la navette (jet « moyen » en DEX). Lennox leur ouvrira la porte d'un sas uniquement s'ils lui montrent la cassette qu'il convoite.

Note : Lennox s'est procuré une navette d'assaut et s'est rendu dans le système Rama. Comme il a dit aux Impériaux qu'il avait subi des dommages après une attaque menée par des chasseurs rebelles, il n'a pas été inquiété outre mesure.

Lennox a programmé un saut pour quitter le système Rama, mais il faut cinq rounds pour passer en vitesse-lumière.

Pendant ce délai, 4 chasseurs TIE/In vont tenter d'abattre la navette. Les PJ ont évidemment la possibilité d'utiliser les armes du bord (quatre canons-lasers et des missiles à concussion).

Conclusion

Maintenant que les PJ lui ont apporté ce qu'il désirait, Lennox va essayer de s'en débarrasser car ils représentent désormais des témoins compromettants. A vous d'imaginer les ruses qu'il peut concevoir à cette fin.

Si les personnages réussissent cette mission, ils gagnent 1 point de compétence pour chacun des trois premiers épisodes et 2 points pour le quatrième.

scénario

Jean Balczesak

illustration

Guillaume Sorel

plan

DGx

Michael Moorcock

à propos d'Elric...

Michael Moorcock est l'un des plus grands écrivains anglais contemporains. Ayant réussi par le biais des romans historiques, sociaux, et même érotiques, à se sortir du ghetto de la science fantasy, il est placé sur un pied d'égalité avec J.G. Ballard, et comme lui, entre régulièrement dans la liste des best-sellers britanniques. C'est toutefois pour la partie la plus importante de son œuvre, la SF, et plus précisément l'heroic fantasy, qu'il est le plus connu en France. Et c'est pour son personnage d'Elric, le prince sorcier albinos, qu'il est le plus connu des rôlistes.

En novembre dernier, Michael Moorcock était à Paris et nous l'avons rencontré pour un entretien éclectique et détendu.



G.E.Ranne

CB : « Quelles ont été vos relations avec Ken St Andre et Greg Stafford, lors de la conception de Stormbringer par Chaosium ? »

MM : « Aucune. Je m'explique : nous ne nous sommes jamais rencontrés. Nous avons eu une très brève correspondance, mais je ne les ai jamais vus. Je crois qu'ils sont aux États-Unis... En fait, les relations sont bonnes ! »

CB : « Êtes-vous satisfait de ce qui a été réalisé avec Stormbringer ? »

MM : « Oui, je crois. Il y a sans doute quelques modifications qui pourraient être effectuées, mais je crois que c'est normal. Personnellement je ne joue pas, mais je connais de nombreux joueurs. Je ne peux donc me faire une idée qu'à travers ce qu'ils m'en disent ou ce que je comprends des jeux... Pour moi, le processus d'écriture et celui de création dans un jeu est le même, mais je ne peux pas me permettre de faire les deux. Il faut que je gagne de l'argent. J'ai un ami en Angleterre, un écrivain connu, qui est devenu complètement obsédé par les jeux de rôle, et qui maintenant ne fait plus que ça. Résultat : cela fait des années qu'il n'a pas sorti un roman ! Par contre, il est vrai que depuis une dizaine d'années, dans les séances de dédicaces, de plus en plus de gens me connaissent par l'intermédiaire du jeu. En principe, ils viennent se faire dédicacer mes romans, mais certains ne les ont même pas lus ! Je suis très optimiste pour tout ce qui concerne les JdR, et de AD&D en particulier qui, je crois, est vraiment bon. On peut dire que c'est devenu un véritable phénomène social. Mais, le pire, lors des séances de dédicaces, sont les gens qui viennent déguisés en Elric, maquillés, avec de grands chapeaux et de grandes épées. C'est toujours un peu déstabilisant... »

CB : « Oriflam va bientôt publier un supplément consacré à la France dans le contexte du jeu Hawkmoon. Y a-t-il d'autres projets d'adaptation, le cycle de Corum par exemple ? »

MM : « Je n'étais pas au courant à propos du supplément sur la France, mais cela n'a rien d'étonnant car je ne sais même pas ce qu'ils préparent en Angleterre... Je ne suis jamais au courant de rien... Quant à l'adaptation d'autres cycles, tout dépend de ce que l'on me propose. En règle générale, voilà comment ça se passe : quelqu'un fait preuve

d'un grand enthousiasme pour un roman ou un cycle, et vient me demander mon autorisation afin de le développer. Quand cela arrive, et cela arrive souvent, en principe je réponds positivement... en attendant de voir le travail. Mais pour l'instant je n'ai eu aucune proposition pour Corum. Quant à Hawkmoon, il a moins bien marché que Stormbringer, mais je crois que c'était un jeu moins original et qui était sans doute interchangeable avec nombre d'autres jeux. »

CB : « Il y a quelques années, vous aviez juré de ne plus rien écrire sur Elric. Or, en 1989 est paru *Fortress of the Pearl* (La forteresse de la perle chez Presses-Pocket), et en 1991 sortira *Revenge of the Rose*. Y a-t-il un rapport entre le succès du jeu et ce soudain revirement ? »

MM : « Je me refuse à penser ainsi. Quand vous êtes en train d'écrire, que vous êtes dans une certaine ambiance, vous savez au fond de vous que cela aboutira peut-être à un jeu, mais ce n'est pas la priorité. Vous pensez : tiens, celui-là ferait un bon personnage, ce passage-là plaira bien. C'est inévitable, et c'était déjà vrai il y a 10 ou 20 ans alors qu'on ne se posait pas de questions par rapport au jeu. Maintenant, vous connaissez des gens qui vont délibérément transformer en jeu ce que vous écrivez. Je le ressens beaucoup plus comme une compréhension mutuelle qu'un sombre calcul. Vous ne pensez pas : ceci sera un jeu, mais vous espérez que quelqu'un aimera suffisamment un personnage pour s'en servir dans le cadre précis du jeu de rôle. Quant à *Revenge of the Rose*, je crois que ce sera le meilleur Elric, le roman *Stormbringer* mis à part, et ce sera surtout le dernier. On ne peut décemment plus rien ajouter à la structure de l'histoire d'Elric : elle a un début et une fin, et cette fin est tragique. Et si je continue à rajouter de petits morceaux à l'intérieur de cette structure, je risque de perdre ce qui fait la force de cette tragédie. C'est pour cela que je n'écrirai pas d'autres romans d'Elric après celui-ci, car cela risquerait vite de devenir débile et commercial. Je veux conserver une certaine qualité à Elric et je ne veux pas perdre mon temps à ne sortir que des suites. »

CB : « Quelles sont pour vous les plus belles adaptations graphiques de vos romans ? »

MM : « J'aime beaucoup le travail que Craig Russel

a réalisé sur Elric. Le problème avec First Comics, qui publie les adaptations d'Elric, de Corum et d'Hawkmoon aux États-Unis, c'est que c'est une petite société et qu'elle ne veut pas payer les auteurs à leur juste valeur. Quand Craig Russel est devenu célèbre, elle a refusé de le payer comme il aurait dû l'être, et il est parti. Depuis, c'est de pire en pire. J'aime aussi beaucoup le travail de Robert Gould qui a refait toutes les couvertures des éditions de poche américaines. Il y a aussi ce que Philippe Druillet a dessiné il y a des années, mais à l'époque, les romans n'étaient pas disponibles en France et Druillet ne parlait pas un mot d'anglais, aussi c'est un ami commun, Maxim Jakubowski qui lui a résumé l'histoire. »

CB : « Il existait un projet d'adaptation du cycle du champion éternel pour le cinéma. Qu'en est-il actuellement ? »

MM : « C'est Eric Bloom, le chanteur de Blue Oyster Cult, pour lequel j'ai écrit des textes, qui avait le projet d'adapter le cycle en films. Il s'est beaucoup investi dans tout ce qui est jeu de rôle. Le projet est plus ou moins tombé à l'eau, mais il est actuellement en train de négocier l'adaptation d'Elric auprès d'une très grande firme de logiciels de jeux américaine. J'ai participé avec Eric à la dernière Dragon Con. Nous sommes montés sur scène ensemble, pour chanter une version de *Sonic Attack*, que j'avais écrit pour Hawkwind. Nous avons aussi chanté *Black Blade*, mais je ne me rappelle jamais des paroles de mes chansons. Alors je me suis contenté de hurler « Black Blade » pendant tout le morceau. Le rock a occupé une très grande place dans ma vie, mais je crois que passé 50 ans, il faut savoir s'arrêter. »

CB : « Tous vos romans sont liés par l'interaction de plusieurs personnages secondaires récurrents, ce qui fait que votre œuvre peut être considérée comme un tout. A partir de quand avez-vous eu cette vision du multivers et quelles sont vos relations avec Elric à présent ? »

MM : « La vision de mon multivers, je l'ai depuis l'âge de 17 ans. J'ai été probablement influencé par les romans de Rider Haggard, car il y abordait beaucoup le thème de la réincarnation. Il y a aussi le fait que très jeune, quand j'ai commencé à écrire, j'étais très analytique. Je veux dire que j'étais très enthousiaste, mais j'avais déjà une idée exacte de ce que je voulais faire. Pour moi, le multivers est un peu une représentation de mon propre cerveau. Mais ce n'est pas venu comme cela. Il m'a fallu environ 5 ans pour tout mettre en place. J'ai tendance à écrire par tranche de 5, 10, ou 15 ans, ce qui me permet, bien que je ne relise pas mes romans, de garder en tête certaines grandes lignes. Quant à Elric, j'ai souvent dit qu'il était en quelque sorte une incarnation de moi-même, mais je le considère à présent plutôt comme un petit frère attardé. Il n'a pas grandi, il est resté innocent, et il ne faut surtout pas lui dire qu'il meurt à la fin. »

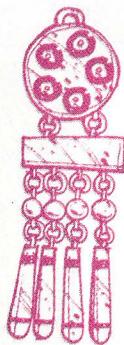
Propos recueillis par G.E.Ranne.

Un grand merci à Dominique Reymond

Les adaptations comics du cycle du champion éternel sont disponibles à la librairie Album, 8 rue Dante 75005 Paris.

« Essayons
de surprendre,
avant la fin,
le reflet chatoyant,
la splendeur
et les ombres
d'un monde
déjà condamné. »

Jacques Soustelle



Origine

L'Amérique fut découverte trente mille ans avant Jésus-Christ par des chasseurs nomades venus du nord de l'Eurasie. Au cours des siècles, ces hommes peuplèrent le « Nouveau Monde » d'un bout à l'autre. Bien avant l'arrivée de Christophe Colomb, ils donnèrent naissance à quelques-unes des plus fascinantes civilisations de l'Histoire humaine !

L'ère aztèque (1325 - 1519)

Lorsque les Espagnols débarquent en 1519, les Aztèques dominent une grande partie du Mexique. Leur empire s'étend de l'Atlantique au Pacifique, des steppes du nord aux frontières du Guatemala. Il est constitué de trente-huit « provinces ». Pourtant, cette civilisation, jeune et ambitieuse, héritière des Olmèques, Mayas, Toltèques, pour ne citer qu'eux, va s'effondrer en quelques années seulement sous la botte d'Hernan Cortès et de ses hommes !

Société

La société aztèque se compose de cinq grandes classes sociales, très différentes les unes des autres, tant au point de vue de leur statut que de leur niveau de vie.

— La classe la plus basse rassemble les différents types d'esclaves, du prisonnier de guerre qui sera sacrifié, à l'esclave volontaire ! Ce dernier, tout comme le criminel condamné à effectuer des travaux

pour la collectivité, vit décevant. Ainsi, bien qu'appartenant à un maître, il a le droit de posséder des biens, voire d'autres esclaves, et bénéficie de la possibilité de s'affranchir.

— Au-dessus des esclaves viennent les gens du peuple. La société aztèque, basée sur le mérite, « assoiffée de prestige », offre au plus humble de ses citoyens, pourvu qu'il en ait l'ambition, la possibilité de s'élever, et même d'accéder aux plus hautes fonctions ! Carrière militaire bien sûr, mais aussi prêtrise, professions administratives, sans dédaigner tout un lot de petits métiers, moins brillants certes mais néanmoins indispensables à la vie de tous les jours, le choix est vaste.

— Les artisans : orfèvres, joailliers, plumassiers, etc., regroupés en corporations, installés par quartier, vivent en cercle fermé et travaillent en famille, pratiquant le même métier de génération en génération. Ils paraissent se contenter d'être un peu mieux lotis que les gens du peuple.

— Les marchands (ou *pochteca*) forment une classe tout aussi fermée, mais eux sont plus ambitieux ! Ils ont la charge d'un commerce de luxe : le commerce extérieur (jade, plumes tropicales, peaux de jaguars...). Les expéditions qu'ils organisent, les entraînent vers des contrées lointaines, pour de véritables aventures. Ils sont tout à la fois des « commerçants avisés, mais aussi des combattants énergiques et d'habiles agents de renseignements ». Leur classe va peu à peu être utilisée comme avant-garde des armées lors des conquêtes de l'Empire (ce qui explique qu'ils ne soient pas toujours bien considérés par les populations !). Cependant, cette ascension au sein de la société reste discrète afin de ne pas porter ombrage à la classe dirigeante : « le négociant se fait humble sous un manteau pauvre et rapiécé. »

— La classe dirigeante est formée de deux hiérarchies parallèles. L'une rassemble guerriers et fonctionnaires sous le titre de dignitaires. L'autre correspond à la classe sacerdotale, celle des prêtres. Notons de suite, sans entrer dans le détail, que le sommet de la société est occupé par une grande quantité d'individus aux responsabilités les plus diverses. La nation aztèque fait continuellement la guerre. La carrière militaire, brillant de mille feux, attire donc plus d'un citoyen. Tout homme à un moment de son existence doit prendre les armes. Même les prêtres ! De plus, les guerriers peuvent accéder aux plus hautes marches de l'État. Les fonctionnaires, quant à eux, sont répartis en trois catégories : les gouverneurs des villes et des places fortes ; les *calpixque*, qui ont la charge de l'administration et des impôts ; et pour finir, choisis avec soin, les juges. La hiérarchie sacerdotale, au sommet de laquelle officient deux grands prêtres, ne se confond pas avec la hiérarchie de l'État. Le culte des très nombreux dieux aztèques rassemble en son sein un nombre important d'hommes et de femmes.

Les souverains aztèques forment une dynastie. Ils sont élus au sein d'une même famille par une centaine des plus importants représentants de la classe dirigeante. Au côté de l'Empereur (*tlatoani*), le secondant en de nombreux domaines, et le remplaçant lorsqu'il est absent, se tient le Serpent-femme (*cuicoatl*). Quatre grands dignitaires militaires viennent ensuite, puis les treize dignitaires du grand conseil, et finalement, un groupe de hauts fonctionnaires aux titres parfois mystérieux. L'Empereur tient son pouvoir des dieux, principalement de Tezcatlipoca et Huitzilopochtli. Il doit leur rendre hommage. Elu par une fraction de la classe dirigeante, il est néanmoins, avant tout, le

Les Aztèques

Aucun jeu de rôle n'a encore exploité la richesse des civilisations central et sud américaines. Et pourtant, vous en jugerez, elles ne manquent pas d'intérêt. Avec Simulacres en guise de guide, découvrez aujourd'hui l'Empire aztèque et dans un prochain numéro les Espagnols, quand ils débarquèrent sur le Nouveau Monde.

protecteur du peuple aztèque dans son ensemble. C'est à lui qu'incombe la tâche de subvenir aux besoins de chacun en cas de disette. Sa fonction est empreinte d'une réelle solidarité envers la masse.

teu central où ils s'installèrent, comme Tlaloc (dieu de la Pluie) et sa compagne Chalchiuhtlicue, «celle qui porte une jupe de jade», déesse de l'eau. Puis viennent les divinités des pays conquis : Tlazolteotl, déesse de l'amour charnel, que les Aztèques appellent «Mangeuse d'ordures» lorsqu'ils l'invoquent afin qu'elle reçoive la confession d'un mourant; Quetzalcoatl, dieu des prêtres, associé à la notion de civilisation et de culture (écriture, calendrier, arts), de mort et de renaissance. Dans la vallée de Mexico-Tenochtitlán, chaque catégorie de population, chaque profession, et même chaque activité a son dieu. Xipe Totec, «notre seigneur l'écorché», est le patron des orfèvres; Yacatecutli, celui des marchands; Mictlantecutli règne sur les enfers; Mixcoatl est le dieu de la chasse; et les Quatre cents lapins sont les divinités de l'ivresse!

Guerre

En 1427, afin de lutter contre l'hégémonie d'Azcapotzalco, une autre cité de la vallée, les souverains de Tenochtitlán et de Texcoco mettent leurs forces en commun. Après leur victoire, ils s'allient à Tlacopan, ville dépendant précédemment d'Azcapotzalco, et fondent la Triple Alliance. Au fil du temps, les Aztèques vont prendre les rênes de l'Empire, leurs alliés n'ayant plus alors qu'un rôle honorifique!

Passeport pour l'aventure

Il n'existe pas de jeu de rôle, ni même d'extension, abordant le thème de la civilisation aztèque.

- Etudes : pour un premier contact, les « rayons jeunesse » des librairies (entre autres *Le destin brisé de l'Empire aztèque* de Découvertes Gallimard); pour une étude plus approfondie, en priorité les ouvrages de Jacques Soustelle, véritable autorité en la matière (*Les Aztèques - Que sais-je?*; *La vie quotidienne des Aztèques* - Hachette); pour l'astrologie, *l'Astrologie aztèque* de Carlo Montès - Marabout.
- Romans : *Le Jade et l'Obsidienne* d'Alain Gerber; *Azteca* de Gary Jennings (à lire de toute urgence!), tous deux parus au Livre de Poche.
- Librairie spécialisée : *l'Harmattan*, 16, rue des Ecoles - 75005 Paris.

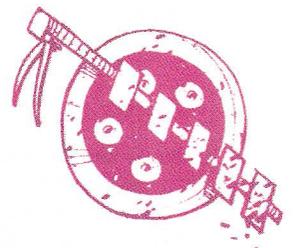
Les Aztèques font la guerre pour agrandir leur territoire et profiter des avantages politiques et économiques de cet agrandissement, mais aussi pour avoir des prisonniers à sacrifier. Ce dernier objectif est si important qu'en 1450, suite à une terrible famine, les souverains des plus grandes villes se réunissent. Les principales conquêtes aztèques sont terminées, la paix règne un peu partout, et surtout, la fréquence des sacrifices a diminué. La famine est à n'en pas douter un avertissement des dieux! Pour apaiser leur courroux, nos souverains inventent la «guerre fleurie». De ce jour, la guerre aura pour principal but de faire des prisonniers destinés aux sacrifices. Dans la mesure du possible, sur le champ de bataille, les guerriers éviteront de tuer leurs adversaires!

La guerre est régie par un grand nombre de conventions, lesquelles dénotent un certain esprit chevaleresque. En premier lieu, une guerre n'est jamais décidée à la légère. Il faut un *casus belli*, l'agression subie par une caravane de marchands, par exemple.

Même dans ce cas, les combats sont précédés de négociations, puis d'avertissements. Les Aztèques donnent alors des armes à leurs ennemis! Ce geste, le plus souvent symbolique, montre néanmoins à quel point ils cherchent à équilibrer le rapport des forces. C'est en effet à cette condition que l'affrontement acquiert sa véritable dimension, celle d'un «jugement des dieux»! Tout cela n'exclut pas, dans le même temps, l'utilisation d'espions et de ruses de guerre! Finalement, ce qui avait commencé par des négociations se termine par des tractations visant à déterminer le tribut que va verser le vaincu au vainqueur! Nous sommes loin de la volonté d'extermination des conquistadores espagnols!

Lorsque le combat commence, un brouhaha épouvantable s'élève du champ de bataille. Les cris des hommes se mêlent à la plainte des conques et des sifflets en os! Une volée de flèches et de javelines précède l'assaut des guerriers. Rapidement, l'affrontement se transforme en une série de duels où ceux qui s'écroulent sont aussitôt ligotés par des guerriers spécialisés! La victoire est acquise lorsque le sanctuaire du temple principal de la ville attaquée est incendié. Le dieu des uns a soumis le dieu des autres. Ce symbole suffit pour arrêter les hostilités!

Une armure rembourrée de coton et un bouclier rond orné (*chimalli*), en bois ou en roseau, protègent le combattant aztèque. Son casque paraît plus décoratif que vraiment utile; il est en bois, en plumes et en papier, façonné pour ressembler à une tête d'aigle, de jaguar ou de serpent. Le guerrier se bat avec un *macahuitl*, sorte



Religion

Le mythe des Quatre Soleils prévoit que notre monde, le cinquième, comme les quatre précédents, sera détruit par un effroyable cataclysme! Le Soleil ne réapparaîtra pas après s'être couché et les tzitzimil surgiront des limbes de l'ouest pour anéantir l'humanité! Hantés par ce funeste présage, les Aztèques n'ont pas le choix. Le Soleil, la Terre, les dieux ont besoin de sang! Que «l'eau précieuse» s'arrête de couler sur la pierre des sacrifices et le monde s'arrêtera lui aussi! La religion, à bien des égards inquiétante, omniprésente aussi, requiert l'attention et la disponibilité de tous. Les rites sont très élaborés, exécutés avec une rigueur extrême. Ils consistent parfois en de véritables mises en scène, accompagnées de chants et de danses sacrés. Les fidèles déposent de nombreuses offrandes, d'origines diverses, au pied des autels. Ils alimentent en bois les feux qui brûlent constamment au sommet de leurs temples. Les fêtes associées à chaque mois (18 mois de 20 jours) donnent à la vie religieuse un rythme soutenu, seulement interrompu par les cinq derniers jours de l'année (*nemontemi*), déclarés extrêmement néfastes, pendant lesquels la société toute entière semble retenir son souffle, se limitant aux activités indispensables.

A cette intensité rituelle vient s'ajouter la richesse d'un panthéon cosmopolite (les Aztèques adoptèrent un bon nombre de divinités étrangères). Aux côtés de Huitzilopochtli (dieu du Soleil et de la Guerre) et de Tezcatlipoca, le «miroir fumant», patron des jeunes guerriers et des esclaves, dieu du vent nocturne, tous deux issus des origines nomades et barbares des Aztèques, se tiennent les dieux des communautés sédentaires du haut pla-

d'épée en bois dont les tranchants incrustés d'éclats d'obsidienne infligent de graves blessures. Il utilise aussi la lance, l'arc et l'*atlatl*, un propulseur conçu pour envoyer des javelines (*tlacoctli*) avec une force décuplée. Ces projectiles, reliés à une cordelette, servent parfois à «harponner» l'adversaire! Sachant les dommages qu'occasionne la pointe dentelée d'un *tlacoctli* lorsqu'elle est violemment retirée du corps, les victimes préfèrent généralement se rendre!

La hiérarchie militaire est basée sur les exploits de chacun. Les jeunes guerriers obtiennent leur premier grade, celui d'*iyac*, dès qu'ils sont parvenus à faire un prisonnier. A quatre prisonniers, les voilà *tequiu*. Ils participent alors aux conseils des guerriers et reçoivent un commandement. Ils ont le droit de porter certains insignes, comme des bracelets de cuir et des coiffures de plumes. Enfin, encore au-dessus, devenus *quachic* ou *otomtil*, ils peuvent demander à servir Tezcatlipoca comme «chevalier-jaguar», ou bien à faire partie des «chevaliers-aigles» du Soleil! Ils sont alors membres d'un des deux ordres supérieurs de l'armée aztèque, suffisamment proches du sommet pour briguer l'honneur d'être un jour l'un des quatre grands dignitaires militaires, aux côtés de l'Empereur lui-même!

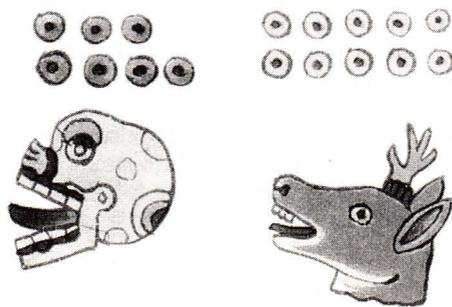
Magie

L'attitude des Aztèques vis-à-vis de la magie va «du respect à la crainte et à la haine», suivant que l'on parle de divination, de médecine ou de sorcellerie. Ainsi, les sorciers sont particulièrement redoutés. Ils peuvent se transformer en animaux, provoquer des maladies, connaissent toutes sortes d'enchantelements, et ont même le pouvoir de tuer à distance! De plus, ils agissent souvent de concert. Par groupe de quinze ou vingt, ils pénètrent dans des maisons où tous les habitants ont été paralysés magiquement, pour faire main basse sur la nourriture et les objets de valeur! Néanmoins, malgré leur statut de «puissants réprouvés», le peuple n'hésite pas à louer leurs services! Le

savoir des médecins et des guérisseuses repose sur la religion, la magie et la science. Ils sont perçus comme de «bons sorciers», utiles à la société.

Astrologie

Les Aztèques croient que le destin (*tonalli*) de chaque individu est déterminé par le jour de sa naissance. Le calendrier divinatoire comporte les nombres de 1 à 13, combinés à 20 signes: crocodile, vent, maison, lézard, serpent, mort, cerf, lapin, eau, chien, singe, herbe sèche, roseau, jaguar, aigle, vautour, mouvement, silex, pluie, fleur. Ainsi, une personne née un 4 Chien peut s'attendre à vivre dans la prospérité, une autre ayant vu le jour un 2 Lapin, aura tendance à boire de trop. Les 1 Pluie et 1 Vent sont des combinaisons maléfiques. Comme le chiffre 9, elles prédisposent à la sorcellerie! Le 1 Maison est favorable à la médecine, etc. Cette notion peut être exploitée dans le cadre du jeu de rôle! Les joueurs font alors un tirage pour leur personnage, soit avant de choisir une profession, soit après, et en retirent avantages ou inconvénients. Un guerrier né un 7 Aigle pourrait avoir droit à 1 point supplémentaire en Corps ou en Action, voire en Puissance, par exemple! A vous de jouer les devins!



Éléments du calendrier aztèque.

Extrait de «Le destin brisé de l'empire aztèque», Découvertes Gallimard.

Classes de personnages

• **Pour les hommes** : guerrier, marchand, espion (de l'une des deux classes précédentes), prêtre, prêtre-combattant, messager («ils allaient avec la plus grande rapidité, qu'il fit jour ou nuit, sous la pluie, la neige ou la grêle»), devin, médecin, sorcier, poète.

• **Pour les femmes** : prêtresse, sage-femme, guérisseuse, aïanime (compagne des soldats célibataires, «profession non seulement reconnue, mais estimée»).

Climat

Des terres de type tropical, chaudes et humides, bordent les océans à l'est et à l'ouest de l'empire aztèque. En se dirigeant vers l'intérieur du pays, les voyageurs pénètrent dans une zone tempérée où la végétation est moins dense. Puis les voilà au pied des chaînes de montagnes abruptes qui entourent le haut plateau central, aride et sec. Là, à quelques deux mille mètres d'altitude, cernée de volcans aux sommets enneigés, s'étend la vallée de Mexico-Tenochtitlán. Le climat y est doux, avec des nuits fraîches, sauf en hiver, saison pendant laquelle le froid se montre particulièrement vif.

Créatures

• **Animaux** : jaguar, crocodile, tapir, singe, serpent, lézard, loup, chien (*ixcuintli*: petit chien sans poils), aigle, grand-duc, vautour, quetzal (oiseau recherché pour ses longues plumes vertes), colibri, dindon, etc.

• **Gibier** : chevreuil, pécari (porc sauvage), lapin, lièvre, faisan, corneille, tourterelle, divers oiseaux aquatiques, etc.

• **Créatures monstrueuses** : tzitzimil, crâne de Mictlan, femme naine aux cheveux flottants, être sans pieds ni tête, et autres démons.

Marc Deladerrière

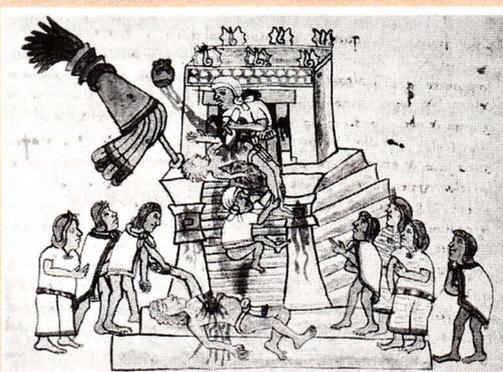
illustration : Fred Blanchard

Du sang pour le Soleil

Les Aztèques sont convaincus que leurs dieux se nourrissent de sang humain. Or si on ne les nourrit pas, le monde cessera d'exister! Se croyant investis d'une mission sacrée, les maîtres de Tenochtitlán ont toujours veillé à rassasier leurs divinités.

Tous les habitants de la capitale – même les enfants – doivent aller régulièrement verser un peu de leur sang devant les temples. Mais «l'acte ultime» reste le sacrifice humain. Les victimes sont généralement des prisonniers de guerre que l'on exécute un par un selon un rituel immuable. Les convictions religieuses des Indiens sont tellement fortes, que les «élus» cherchent rarement à s'enfuir: mourir pour les dieux est un grand honneur!

La technique la plus couramment employée pour les sacrifices est «l'arrachement de cœur». On fait monter les victimes au sommet d'un temple pyramidal où attendent cinq prêtres à la peau noircie et aux cheveux emmêlés par le sang coagulé (ils ne se lavent jamais). Là, quatre des officiants maintiennent le sacrifié sur un autel de pierre, tandis que le cinquième lui ouvre la poitrine avec un couteau d'obsidienne. Il ne



Le sacrifice humain: un impératif pour que le monde continue d'exister.

Extrait de «Le destin brisé de l'empire aztèque», Découvertes Gallimard.

reste plus ensuite qu'à extraire à mains nues le cœur encore palpitant, avant de jeter le cadavre en bas des marches du temple. La tête du défunt est ensuite prélevée afin d'être exposée aux yeux de tous. Selon certaines sources, 80 000 prisonniers ont été exécutés de cette manière au cours d'une cérémonie de quatre jours en 1487.

Les Aztèques ne manquent pas de raffinement dans leur cruauté. Ainsi, quand une jeune fille doit être sa-

crifiée à Chicomecoatl (déesse du Maïs), on lui fait croire qu'elle va avoir l'honneur de passer la nuit avec le *tlatoani*. Après l'avoir somptueusement parée... on lui brise la nuque avant de l'écorcher entièrement. Un prêtre revêt alors sa peau et se livre à divers rituels.

Les historiens ont du mal à croire que les Aztèques procédaient à des sacrifices massifs pour des raisons exclusivement religieuses.

Deux thèses principales s'opposent:

1) En se montrant implacable et sanguinaire, le souverain de Tenochtitlán légitimait son pouvoir et s'attirait le respect de ses vassaux.

2) La région étant relativement pauvre, les sacrifices permettaient de réguler les populations.

Quelle que soit la motivation profonde qui puisse expliquer les massacres, elle est encore aujourd'hui à peine discutée...

«Tu jettes à poignée les fleurs, elles se flétrissent!
... Ô mes amis, cette terre nous est seulement prêtée.

Il faudra abandonner les beaux poèmes.
Il faudra abandonner les belles fleurs.
C'est pourquoi je suis triste en chantant pour le Soleil.»
Poème aztèque



Tenochtitlán

capitale des Fils du Soleil

*Que reste-t-il des Aztèques ?
Non contents de réduire
en esclavage un peuple fier,
les Espagnols de Cortez
ont aussi veillé
à anéantir méthodiquement
une civilisation qu'ils ne
pouvaient pas comprendre.
De la splendeur d'un empire
féroce et fabuleux,
il ne subsiste plus aujourd'hui
que quelques ruines
et des légendes.
Mais il y a aussi le souvenir
d'une ville extraordinaire,
Tenochtitlán
– la plus grande métropole
de son temps –
qui mourut à l'époque
de la Renaissance...*

LES MAÎTRES DU MEXIQUE

Histoire d'un peuple

Les Aztèques (qui se désignaient eux-mêmes par le nom de *Mexica*) étaient à l'origine une tribu méprisée des autres Indiens. En 1256 de notre ère, ils tentèrent une première fois de s'installer dans la vallée de Mexico sur une colline où l'on peut voir aujourd'hui ce qui reste du château de Chapultepec. Mais leur naturel belliqueux leur valut rapidement d'être chassés par les autres tribus nahuas (Indiens qui parlent le *nahuatl*, une langue que pratiquaient aussi les Aztèques). En désespoir de cause, ils finirent par s'établir sur quelques îlots de la lagune de Metzliapan (lac de Texcoco), une zone assez désertifiée où leurs congénères tolérèrent leur présence. Reportez-vous à la carte p. V de l'encart scénarios.

Les Aztèques n'étaient toutefois pas du genre à reconnaître qu'ils avaient été forcés à venir là. C'est pourquoi ils élaborèrent un mythe expliquant qu'ils avaient été guidés par leur dieu tribal Huitzilopochtli (divinité du Soleil). Selon ce mythe, le dieu leur aurait donné l'ordre de bâtir une cité à l'endroit où ils trouveraient un aigle dévorant un serpent au sommet d'un cactus. L'aigle et le cactus allaient devenir l'emblème de Tenochtitlán, et l'on peut encore les voir de nos jours sur les armoiries de Mexico qui fut bâtie par les Espagnols sur les ruines de la capitale aztèque. L'édification de Tenochtitlán commença donc sur l'un des îlots du lac Texcoco au cours du XIII^e siècle. Pour marquer l'emplacement où ils avaient vu le « signe divin » qui était censé avoir justifié leur décision, les Aztèques construisirent une petite chapelle. Ce modeste bâtiment devait par la suite être agrandi plusieurs fois jusqu'à constituer un extraordinaire centre religieux au moment de l'arrivée des Espagnols.

Le développement

Perdus sur leur îlot ingrat, les Aztèques manquaient de tout. Ils n'avaient pas assez de pierre et de bois pour construire leurs temples et leurs maisons. Pire encore, la chasse et la pêche ne suffisaient pas à nourrir tous les habitants de la modeste Tenochtitlán. Les classes défavorisées devaient souvent se contenter de manger des mouches d'eau, des têtards ou des larves aquatiques...

Ces conditions de vie difficiles auraient pu venir à bout de n'importe quelle tribu, mais les Aztèques, eux, refusèrent de s'avouer vaincus. Paradoxalement, il semblerait que ce soit justement leur volonté de survivre qui les conduisit à devenir en un temps record (un siècle et demi !) les maîtres incontestés du Mexique.

Pour commencer, les Aztèques créèrent des jardins flottants (voir *Chinampas*, un peu plus loin) sur la lagune de Texcoco afin de disposer d'une plus grande surface cultivable. Ils agrandirent leur îlot en construisant des habitations lacustres. Petit à petit, à force d'efforts et de courage, ils donnèrent naissance à une agglomération de première importance.

Les rois guerriers

La création d'un empire dépend toujours de la volonté de quelques hommes. Voici, présentés brièvement, des *tlatoani* (souverains) qui marquèrent l'histoire aztèque.

- **Acamapichtli** (? -1396). Premier souverain aztèque. Il doit reconnaître la suzeraineté du roi d'Atzacapotzalco, une localité voisine de Tenochtitlán.
- **Huitzilihuitl** (1396-1417). Successeur du précédent. Il conquiert, avec la bénédiction de son suzerain, les villes de Tzaltocan, de Cuauhtitlan, de Tulancingo et d'Oaxtepec.
- **Chimalpopoca** (1417-1427). Il conquiert la ville de Texcoco.
- **Itzcoatl** (1427-1440). Il profite de la mort du roi d'Atzacapotzalco pour libérer son peuple du joug de la ville voisine au terme d'une guerre de trois ans qui s'acheva en 1430. Considéré par beaucoup comme un usurpateur, il jette les fondations de l'empire aztèque.
- **Moctezuma Ier** («le souverain irascible», 1440-1469). Il entreprend de vastes conquêtes et développe considérablement la puissance de son peuple. Son frère et conseiller, Tlacaelel, est le promoteur de la « guerre fleurie », ces combats qui n'ont pour seul but que de faire des prisonniers destinés à être sacrifiés...
- **Axayacatl** (1469-1481). Il poursuit l'œuvre de ses prédécesseurs et, entre autres, il conquiert le petit royaume voisin de Tlatelolco, avant de tuer de sa propre main son souverain. Après son rattachement à Tenochtitlán, Tlatelolco en devient le principal quartier commercial.
- **Tizoc** (1481-1486). Il poursuit encore les conquêtes et, après avoir maté une rébellion, il organise en 1484 un grand nombre de sacrifices.
- **Ahuizotl** (1486-1502). Il mène des expéditions jusqu'aux confins de l'actuel Guatemala. L'empire aztèque atteint son apogée sous son règne.
- **Moctezuma II** (1502-1520). Il hérite d'un vaste empire qu'il tente encore d'agrandir. Hanté sans cesse par de mauvais présages, il se réfugie dans un fanatisme religieux particulièrement sanguinaire. Il meurt lapidé par son peuple en 1520. En avril 1519, les présages s'étaient concrétisés avec le débarquement des Espagnols...

ELEMENTS DE VIE QUOTIDIENNE

Les vêtements

Les hommes portent des pagnes brodés (*maxtlatl*) qui tombent au niveau des genoux et, parfois, des sortes de tuniques. Leurs manteaux (*tilmatli*) sont de grands rectangles de tissu, décorés de motifs géométriques ou figuratifs, qu'ils nouent sur l'épaule. Les couleurs choisies correspondent parfois aux fonctions sociales (ex : les prêtres s'habillaient en noir ou en vert sombre).

Les femmes sont généralement vêtues d'un corsage (*huipilli*) et d'une jupe (*cueitl*).

Les étoffes sont tissées à partir de fibres d'agave et de coton. Les Aztèques filent également les poils de lapin pour confectionner des couvertures ou des vêtements chauds.

On marche pieds nus ou en sandales (*cactli*).



La nourriture

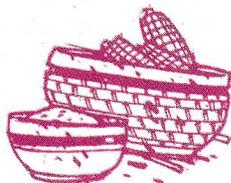
La nourriture a toujours représenté un problème crucial pour les Aztèques. Ils vivent en effet dans une région aride qui se prête mal aux cultures et les repas sont souvent frugaux.

Les Aztèques aiment les mets épicés et relèvent leurs plats avec du piment, de la cannelle, du poivre, du cumin, des clous de girofle, de l'ail, de l'oignon, etc.

Ils ne sont pas de grands éleveurs, mais ne se privent pas de viande pour autant : dindons, cochons sauvages, chiens... Bien sûr, ils savent aussi pêcher et utilisent des filets grossiers pour écumer les lacs et les cours d'eau.

La grande majorité du peuple se consacre à l'agriculture et cultive les haricots (*frijol*), les tomates, les Calebasses. Les fruits les plus consommés sont les papayes, les goyaves, les oranges et les bananes.

Même les cactus du désert sont consommés. Ainsi, le *nopal* qui produit des graines dont les Az-



tèques sont friands, ou le *maguew* – véritable bénédiction pour les voyageurs égarés ! – qui peut fournir jusqu'à 500 litres de sève désaltérante. Après avoir fermenté, la sève du *maguew* devient du *pulque*, une boisson alcoolisée dont la consommation libre est interdite aux moins de 70 ans...

Quoi qu'il en soit, la base de l'alimentation reste le maïs, dont la taille va être multipliée par six au fil des siècles, à force d'efforts et de culture intensive. Ses grains sont broyés pour confectionner des galettes que l'on cuit sur des plaques de pierre. Les Aztèques sont tellement conscients de l'importance du maïs qu'ils en ont fait une divinité.

Les habitations

Toutes les maisons de Tenochtitlán ont un toit plat. Les paysans vivent dans des huttes rectangulaires de claies et de torchis couvertes de paille. Le foyer recouvert d'une pierre ronde, sur laquelle on fait cuire les aliments (*comal*), est l'endroit le plus sacré. Seuls les nobles ont le droit d'édifier des maisons à un étage à côté du palais. Leurs habitations sont généralement en blocs de lave d'un gris rougeâtre (*tezontli*) couvertes d'un toit en planches enduites de plâtre. Quel que soit le statut social du propriétaire, le mobilier est toujours très simple : quelques nattes et des sièges d'osier sans pieds.

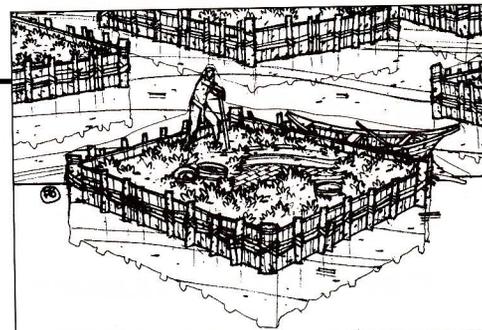
TENOCHTITLAN

Description générale

« Cette grande ville de Tenochtitlán est fondée entre la lagune d'eau salée et la terre ferme ; aux approches de la ville, de quelque côté qu'on veuille l'aborder, la distance est de deux lieux. Elle a quatre entrées, auxquelles conduisent des chaussées construites de mains d'hommes, d'une largeur de deux lances. La ville est grande comme Séville et Cordoue. Ses rues principales sont très larges et toutes droites ; quelques-unes de celles-ci et toutes les autres sont moitié terre et moitié eau, formant des canaux pour la circulation. Mais toutes, à intervalles réguliers, sont ouvertes par des tranchées qui font communiquer les canaux entre eux et toutes ces ouvertures, dont quelques-unes sont très larges, sont couvertes par des ponts composés de longues pièces de bois admirablement jointes et fort bien travaillées, sur la plupart desquelles dix cavaliers peuvent passer de front... » (Hernan Cortez, lettre adressée à Charles Quint.)

Edifiée au départ sur un îlot rocaillieux de la lagune de Texcoco, Tenochtitlán s'agrandit au fur et à mesure que les Aztèques aménagent des jardins flottants autour de cet îlot. Sous le règne d'Itzcoatl, de grandes digues sont construites pour lutter contre les inondations. Ces digues servent également de routes et sont reliées par des ponts aux berges du lac. Certaines petites villes situées sur la terre ferme sont ainsi devenues des « faubourgs » de la capitale.

Le lac de Texcoco étant salé, l'eau potable est amenée des montagnes par un système d'aqueducs.



Chinampas

Comme ils ont un grand besoin d'espace vital et de terres cultivables, les Aztèques réalisent des *chinampas* (jardins flottants) autour du rocher originel de Tenochtitlán. Ces chinampas sont faits de vase arrachée au fond du marais et entassée en couches superposées sur des nattes de roseaux. Ils sont maintenus en place au moyen de pieux.

De même, les Aztèques draguent la boue de la lagune pour former des plates-formes sur lesquelles ils construisent leurs maisons. Ces îlots artificiels sont reliés entre eux par un réseau complexe de canaux et on circule en pirogue dans les artères de la ville.

Organisation administrative

A son apogée, Tenochtitlán compte près de 500 000 habitants. Cette gigantesque métropole est divisée en quatre parties (Aztecaco, Teopan, Moyotlan, Cuecopan), elles-mêmes subdivisées en plusieurs *calpulli* (quartiers ou clans) qui ont leurs propres temples, leurs propres fêtes et leur collège. Chaque *calpulli* est dirigé par un chef héréditaire qui est chargé de collecter les impôts et de répartir les travaux collectifs (voirie, adduction d'eau, cultures des parcelles communes, etc.). Ce chef est secondé par un conseil composé de chefs de famille et de vieillards (hommes de plus de 52 ans).

Les *calpulli* sont également des circonscriptions militaires, car les hommes du peuple doivent tous, un jour ou l'autre partir faire la guerre.

Promenade dans la capitale

- **Les digues** : construites pour limiter les inondations, les digues sont aussi des voies de communication d'une grande importance stratégique. Elles sont coupées à certains endroits par de larges canaux recouverts de ponts mobiles que l'on peut retirer en cas d'attaque.

- **Les artisans** : ils occupent une place à part au sein de la société aztèque. Véritables artistes, ils savent broder des motifs somptueux et réalisent des parures de plumes d'une grande beauté. Les orfèvres et les joailliers jouissent d'une grande considération. Et si les Aztèques ne connaissent ni la roue, ni le fer, ils font des prodiges avec l'or, le cuivre et le cristal de roche.

- **Le palais** : c'est le centre administratif de la cité. Construit à côté de l'enceinte des temples, ce gigantesque édifice est entretenu par 3000 serviteurs. En plus des appartements du souverain qui occupent le premier étage, il comprend un tribunal, une prison, un arsenal, de vastes cours, des jardins bien entretenus, un zoo, des salles de réu-

nion... Ses fenêtres sont tendues de rideaux richement brodés et des braseros contenant des bois aromatiques sont employés afin de couvrir l'odeur de chair pourrissante qui émane des temples.

• **Le marché de Tlatelolco** : situé à quelque distance du palais, sur le bord du lac, ce marché est un lieu de rencontre autant qu'un centre de commerce. On y trouve des danseurs, des orchestres (flûtes et percussions), des tribunaux. Les étals proposent toutes sortes de produits : légumes, fruits, poteries, paniers, esclaves, poisons... Seule la viande est assez rare. Les transactions se font par échange ou troc. Et si la monnaie n'existe pas, certains produits ont des valeurs fixes : manteaux, tuyaux de plumes remplis de poussière d'or, lames de hache en cuivre et graines de cacao.

• **Les cultures** : un peu partout autour de la ville, on peut voir des paysans en train de travailler sur les chinampas. Certaines cultures sont individuelles, mais beaucoup appartiennent aux calpulli.

La ville sainte : le Teocalli

Construite sur l'îlot originel de Tenochtitlán, l'enceinte sacrée est entourée par un rempart crénelé («le mur des serpents») de 400 m sur 300 m. Ce mur est percé de trois portes, au sud, au nord et à l'ouest.

• **La pyramide de Huitzilopchtli**. Cet édifice imposant d'une trentaine de mètres de haut est consacré à Tlaloc et à Huitzilopchtli. Deux larges escaliers permettent d'accéder à deux chapelles contenant des idoles représentant les divinités. Les sacrifices ont lieu sur un autel bas aménagé devant ces chapelles.

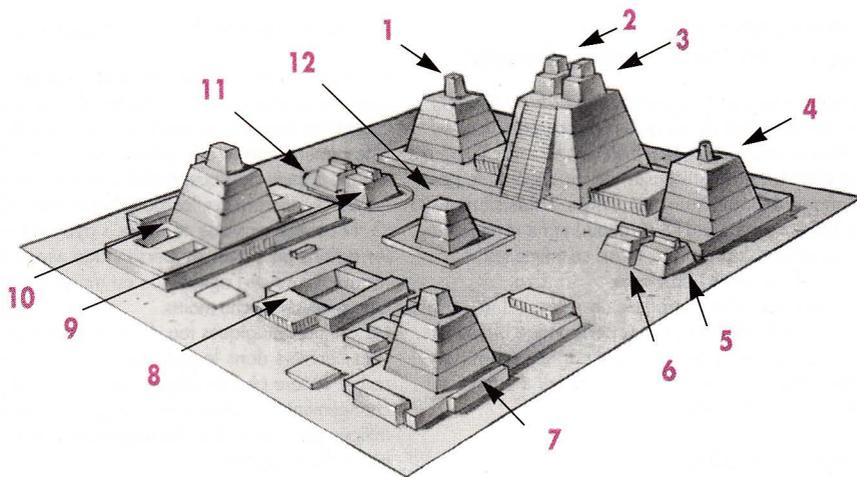
• **Le temple de Quetzalcoatl**. Ce temple dédié au Serpent à Plumes (dieu du Vent) se distingue par sa forme circulaire.

• **Le jeu de pelote**. Ce sport sacré se pratique avec une balle de caoutchouc que deux équipes doivent tenter de faire passer au travers d'anneaux fixés aux murs. Pour ce faire, on ne peut se servir que de ses genoux et de ses hanches. Les joueurs se protègent le corps avec d'épais rembourrages. Histoire de « corser » un peu les parties, le capitaine de l'équipe vaincue est parfois décapité...

• **Le Tzompantli** («mur des crânes»). Les crânes des victimes sacrifiées sur les autels du Teocalli sont soigneusement alignés sur des chevaux. La vue de l'endroit est insoutenable. Quand les officiers de Cortez ont découvert le Tzompantli, ils ont dénombré 136 000 crânes ! Même si ce chiffre est sujet à caution, il donne une petite idée du fanatisme de Moctezuma.

Brigitte Brunella

illustration : Fred Blanchard



Les instantanés de CB

Honneur et gloire

Les personnages sont de jeunes paysans qui viennent d'être enrôlés dans l'armée de Tenochtitlán. Comme ils ne souhaitent pas finir leurs jours à travailler sur les chinampas, ils vont essayer de capturer un chef de guerre d'une ville voisine.

Note pour le MJ : se glisser de nuit dans une ville aztèque n'est pas chose facile, et en cas d'échec, du sang de paysan risque de couler sur l'autel du temple...

En mission pour l'Empereur

Les personnages sont désormais de valeureux guerriers de Tenochtitlán. Le cihuacoatl les convoque pour les charger d'une mission dangereuse : se faire passer pour des marchands afin d'aller espionner dans la province de Cuauhtitlán au nord.

Note pour le MJ : n'oubliez pas que la profession de marchand n'est pas très bien considérée. Les « espions » vont devoir agir avec discrétion. S'ils ne se font pas repérer, ils pourront constater que le tlatoani local est en train de lever une armée importante. Auront-ils le temps de prévenir la capitale?...

Chicomecoatl veut du sang !

Les jeunes guerriers sont chargés par un prêtre d'aller capturer la fille d'un noble de Texcoco que le tlatoani désire connaître charnellement.

Note pour le MJ : la jeune fille en question est une ravissante idiote qui a refusé ses faveurs au prêtre. Pour se venger, celui-ci a décidé qu'elle devait être sacrifiée à la déesse du Maïs. Attention, si les personnages s'insurgent, ils ont toutes les chances de finir sur l'autel de Huitzilopchtli !

Aperçu du Teocalli

- 1: temple non identifié
- 2: temple de Tlaloc
- 3: temple de Huitzilopchtli
- 4: temple de Tezcatlipoca
- 5: temple de Xochiquetzal
- 6: temple de Chicomecoatl
- 7: temple de Xipe
- 8: jeu de pelote
- 9: temple de Cihuacoatl
- 10: temple du soleil
- 11: temple de Coacalco
- 12: temple de Quetzalcoatl

Entre le barbare et le divin

En découvrant les Aztèques, les Espagnols croient d'abord avoir affaire à de vulgaires barbares à l'infériorité évidente. Quelle n'est pas leur surprise, alors, quand ils arrivent à Tenochtitlán ! Ces « barbares » se révèlent soudain capables de réalisations dont les Européens croyaient avoir le monopole. Mais le premier moment de surprise passé, les Espagnols décident rapidement qu'ils ne doivent pas douter de leurs propres valeurs. Plutôt que de reconnaître la grandeur de la civilisation qui s'offre à eux, ils se mettent en devoir de détruire, pièce par pièce, tout ce qu'ils ressentent comme des atteintes à leur orgueil : monuments, bijoux, œuvres d'art...

Non, les Aztèques ne sont pas des primitifs. Ce sont seulement des hommes fiers et profondément religieux. Et s'il leur arrive de se comporter en bourreaux sanguinaires et anthropophages, ils savent aussi être des poètes et des architectes de grande valeur. Pour comprendre les paradoxes de leur culture, il faut essayer



Huitzilopchtli, Tezcatlipoca et Tlaloc.

Extrait de « Le destin brisé de l'empire aztèque », Découvertes Gallimard.

formés à lutter contre l'adversité. Qu'un enfant fasse preuve de désobéissance et on lui pique le doigt avec une épine de cactus, on le ligote ou on l'intoxique avec des vapeurs de piment. La société n'a que faire de tribulations ! Le destin de chaque citoyen est déterminé par les astrologues. L'enseignement

de se mettre « à leur place »...

La grande force qui a toujours animé la culture aztèque est la volonté de survivre. Pour ne pas être anéantis, ils ont dû transformer une société égalitaire en une dictature implacable où l'individu n'a pas son mot à dire. Dès leur naissance, les jeunes Aztèques sont

qui lui est prodigué ne vise qu'à une seule chose : l'intégrer à la société... au besoin par la force. L'Aztèque ne pense pas « moi », mais « nous ». Il ne vit pas pour trouver le bonheur, mais pour obéir à son souverain. Sa vie n'a pas d'importance, car il sait que l'existence du monde dépend de son peuple.

Vous utilisez le jeu de rôle Simulacres⁽¹⁾ lors de parties de démonstration, d'initiation. Ou pour tester de nouvelles idées. Et jusqu'à présent les règles « normales » vous ont suffi. Mais dès que vos personnages ont quelques aventures à leur actif, que votre monde se développe, vous aimeriez sûrement un peu plus de détails, afin de permettre une « progression ». Voici donc pour vous, les règles de Campagne.

Simulacres est avant tout un système prévu pour « aller vite ». Mais s'il permet à des débutants d'entrer très vite dans la peau d'un personnage, c'est aussi un système qui est parfois un peu difficile pour le meneur de jeu débutant, car il doit interpréter sans arrêt les règles. Ainsi, il est tout à fait évident que l'on peut tuer quelqu'un d'un seul coup de dague, et le fait que la dague ne fasse que 1 PV de dégâts n'est qu'une simple indication. C'est pour quoi je vous propose un complément pour une gestion plus fine des points de vie, des armes et des armures. La table des Dégâts présentée ici servira aussi dans les prochains suppléments pour les dégâts de type magique, psychique, etc.

Ensuite, vous avez dû remarquer, avec la possibilité qu'a le personnage de choisir les Composantes et Moyens qu'il met en avant, plus les bonus que lui donnent les Talents, que presque toutes les actions qu'il tente réussissent. Ce choix était délibéré pour permettre aux joueurs de vivre des aventures où leurs personnages seraient tous des héros à la Indiana Jones. Là encore, si l'on joue souvent dans le même monde, les joueurs préféreront commencer avec des personnages plus faibles, qui progresseront au fur et à mesure de leurs aventures pour devenir des héros de leur propre fait. Je vous propose donc une nouvelle méthode pour gérer cet aspect.

Partie 1 : Points de Vie, Armes et Armures

Les personnages de Simulacres ont un nombre de points de vie relativement faible par rapport aux autres jeux de rôle. Cela afin de rendre les dangers plus réalistes et les personnages prudents. Néanmoins, il est des cas où l'on préfère l'aventure épique à l'aventure réaliste. Voici un système de localisation des blessures, qui permettra d'avoir un côté un peu plus réaliste (on peut blesser plus facilement un homme) et aussi plus épique (puisque cela permet d'avoir en fait plus de points de vie).

Additionnez vos scores en Corps et Résistance :

- de 1 à 5 : morphologie Faible
- de 6 à 8 : morphologie Moyenne
- de 9 à 14 : morphologie Forte

Reportez sur la feuille de personnage la répartition en points de vie. Cette répartition doit aussi vous servir pour les PNJ Faibles, Moyens et Forts. Attention, n'utilisez la localisation que pour les humains, les autres créatures n'en ont pas. Donnez-leur simplement un nombre de points de vie global.

Pour savoir quelle partie de l'individu est touchée, lancez un dé à six faces :

1 : tête, 2 : torse, 3 : bras gauche, 4 : bras droit, 5 : jambe gauche, 6 : jambe droite.

Soyez quand même réaliste. Si quelqu'un est protégé par un mur, seules les parties découvertes de son corps peuvent être atteintes. Le fait de viser un endroit précis entraîne un malus de -2 au test de combat.

Vous pouvez aussi trouver que la localisation des points de vie alourdit le rythme du jeu, mais vous désirez quand même rendre les personnages un peu plus forts. Il suffit alors de dire qu'un personnage à la morphologie Faible a 4 PV, Moyenne 5 PV et Forte 6 PV (le maximum possible est toujours 7). Que vous utilisiez la localisation des blessures ou pas, gardez par contre toujours un score de départ de 4 Points de Souffle et 4 points d'Équilibre Psychique.

Récupération des Points de Vie

En conditions de repos, même sans apport de soins intensifs, un personnage récupère 1 PV par jour et par partie du corps. Par contre, en cas d'efforts, il ne récupère qu'un par semaine.

Évanouissement et malus dus aux blessures (règle optionnelle)

Lorsqu'un personnage perd sur un bras ou une jambe plus de points de vie qu'il n'en possède, non seulement ce membre devient inutilisable mais cela peut entraîner un évanouissement dû au choc. Si le personnage échoue à un test Corps + Résistance + Humain, il tombe à OPS (évanoui) et ne revient à la conscience qu'après avoir réussi ce même test, à raison d'une tentative par minute.

On peut également imposer un malus (-1 à -4) à toute action exécutée par un personnage blessé (en général, donnez 1 de malus par partie du corps touchée). Mais ici, c'est au meneur de jeu d'estimer s'il veut utiliser cette règle.

Dégâts variables

Lors d'un combat, suivant la réussite d'un personnage et l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder : quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau lancer de deux dés à six faces (2d6). Le tableau donne les dégâts en croisant la catégorie de l'arme et le résultat final. La catégorie est composée d'une lettre en minuscule (a à j) entre crochets qui donne la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour Points de Vie, PS pour Points de Souffle, EP pour

points d'Équilibre Psychique). Une arme peut être dans plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Exemple : Ulrog le guerrier touche Aramir avec une épée à deux mains ([g] PV et [a] PS). Il a fait une marge de 3, et 7 avec 2d6. Son total est de 10, il cause donc à Aramir 3 PV et 1 PS.

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans pour autant qu'il y ait une marge de réussite (ou d'échec). Auquel cas les dégâts se notent de la façon suivante : [a+x] PV (ou PS), x étant le nombre à rajouter au lancer de 2d6.

Ainsi [c+3] PS veut dire que l'on lance 2d6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne c le nombre de Points de Souffle perdus. Si on note simplement [c] PV, cela veut dire que l'on lance 2d6 sans rien ajouter. En tant que meneur de jeu, faites varier x entre 0 et 9, pas plus...

Armures (normales et magiques)

Comme il est indiqué dans Simulacres (page 23), les armures donnent un malus au test de combat. Elles absorbent donc par la même occasion des dégâts.

Une armure légère (cuir, peaux) donne un malus de -1, une armure classique (maille, cuir renforcé) un malus de -2, une armure lourde (plaques) un malus de -3. N'oubliez pas que ce malus s'applique à toutes les actions physiques du personnage nécessitant de la rapidité ou de l'agilité. On est moins facile à toucher mais on touche moins.

Les armures magiques (ou de haute technologie suivant l'univers dans lequel vous jouez) peuvent absorber encore plus de dégâts. Cela se traduit par un changement de colonne vers la gauche des dégâts infligés par l'arme. Ce décalage est en général d'une ou deux colonnes.

Partie 2 : Talents, Métier et Apprentissage

Il existe quatre types de Talents qui impliquent des malus différents au test d'aptitude quand on essaye de les utiliser et que l'on ne les possède pas. En fait, dans les règles « normales » de Simulacres, tout le monde possède presque tous les Talents de façon normale et certains les ont à un niveau exceptionnel qui donne des bonus. Dans les règles de Campagne, si on n'a pas un Talent, on subit un malus. Et seuls les personnages exceptionnels ont un bonus.

Les Talents se notent avec le nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subit quand on ne possède pas le Talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) Possédé par tous.

Bien sûr il est possible d'augmenter la valeur d'un Talent, avec des Points d'Aventure. Et même de les rendre positifs, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 correspond à un niveau de Talent suffisant pour qu'il devienne un Métier. Un

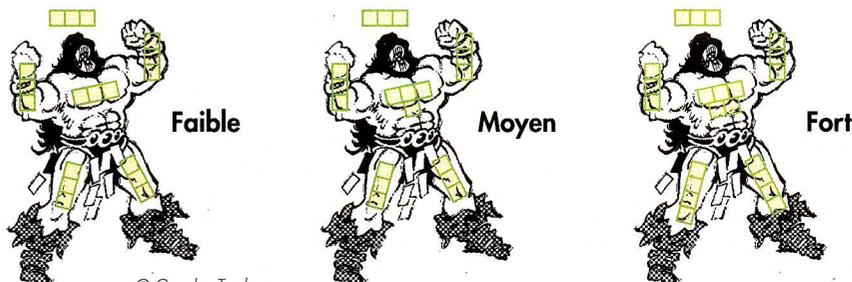


TABLEAU DES DÉGÂTS

2d6+ Marge	Catégorie										
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12
par 4 en plus	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes d'arrêt à une main	PS	
Couteau	[c]		Chaîne de moto	[b] [e]	
Dague	[d]		Etoile du matin	[d] [g]	
Épée courte	[e]		Fouet	[e]	
Épée large	[e]	[b]	Massue	[a] [f]	
Épée longue	[f]	[a]	Matraque	[f]	
Fleuret	[e]		Poing (amateur)	[b]	
Hache à une main	[f]	[b]	Poing (boxeur, arts martiaux)	[b] [d]	
Rasoir	[c]		Poing américain	[a] [c]	
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'ast	PV	PS
Épée à 2 mains	[g]	[a]	Hallebarde	[h]	[b]
Grand bâton	[b]	[e]	Lance	[g]	[c]
Hache à deux mains	[h]	[b]	Pique	[g]	[a]
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[e]		Point d'impact	[f]*	[f]
Carreaux lourds	[e]	[b]	Zone du souffle	[a]*	[e]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[d]		Point d'impact	[h]*	[g]
Flèches lourdes	[d]	[a]	Zone du souffle	[b]*	[e]
Armes à feu ⁽³⁾			Laser	[e] à [k]**	
Fusil (gros calibre)	[i]	[f]	Mortier	[j]	[h]
Fusil-mitrailleur	[j]	[e]	Taser (étourdisseur)		[i]
Mitraillette	[j]	[d]	Tronçonneuse	[j]	[e]
Mousquet	[e]	[c]			
Pistolet (ancien)	[d]	[c]			
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[f]	[c]	Animaux	PV	PS
moyen calibre	[g]	[d]	Corne		
Revolver			Animal moyen	[c]	[a]
petit calibre	[f]	[c]	Gros animal	[d]	[d]
moyen calibre	[g]	[d]	Crocs		
gros calibre	[i]	[e]	Animal moyen	[c]	
Dague	[c]		Gros animal	[e]	
Fronde			Griffes		
Caillou	[b]	[c]	Animal moyen	[c]	
Bille acier	[b]	[e]	Gros animal	[g]	

1) Modificateurs pour les armes à distance.

Longue portée : - 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV). Moyenne portée : - 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV). Portée normale : pas de modificateur. Bout portant : + 2 colonnes (sur les dégâts de type PS et PV).

2) Donne la portée et le type de munitions utilisables.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

bonus de +2 est celui d'un expert. Un bonus de +3 est celui d'un individu exceptionnel (Mozart a +3 en musique, Scotty a +3 en réparation d'astronefs).

Liste des Talents principaux

- Talents (X): Lire^(a); Ecriture^(a); Arts martiaux; Langue étrangère de racine différente; Pilotage d'engins volants; toute compétence de type scientifique, universitaire ou artisanale spécialisée (chimie, histoire, joaillerie par exemple).
- Talents (-4): Armes lourdes^(b) (épée, fusil-mitrailleur); Conduite d'automobile, de cheval; Langue étrangère

de même racine; Médecine; Pickpocket.

- Talents (-2): Alpinisme, Armes légères^(b) (dague, arme de poing), Bricolage, Cartographie, Coutumes locales, Déguisement, Dressage, Natation, Pistage, Poésie, Premiers soins, Recherche en bibliothèque.
- Talents (0): Athlétisme, Bagarre, Chant, Dessin, Dialogue, Discrétion, Langue maternelle, Observation.

a) Suivant l'univers dans lequel vous jouez certains Talents peuvent être considérés comme acquis ou à apprendre. Dans un monde moderne, on suppose que tout le monde sait lire (Talent [0]), alors que c'est très rare dans un monde médiéval.

b) Les Talents d'armes (types -2 ou -4) sont choisis par type d'arme.

Dépense de Points d'Aventure

Que ce soit à la création du personnage, ou à la suite d'aventures, il est possible de dépenser des Points d'Aventure pour augmenter ses Talents. Voici le barème des Règles de Campagne :

de X à 0	5
de X à -4	2
de X à -2	3
de -4 à 0	4
de -4 à -2	1
de -2 à 0	3
de 0 à +1	5
de +1 à +2	20*
de +2 à +3	40*

* plus approbation du meneur de jeu

Privileges des Talents exceptionnels

Si un personnage a un Talent à un niveau +1 ou supérieur, on peut, en plus du bonus que cela procure, donner un « pouvoir » à ce Talent. Prenons l'exemple des armes : un personnage qui a +1 dans le maniement d'une arme et fait un « double-1 » lors d'un lancer de dés dans un test de combat double les dégâts occasionnés. Si ce personnage a +2 au Talent, il doublera les dégâts sur un « double-1 » et un « double-2 ».

Métier

Quand vous créez un Métier, constituez une liste de deux à cinq Talents qui vont composer ce Métier. Quand un personnage choisit ce Métier, il a automatiquement l'un de ces Talents (au choix) au niveau +1, et tous les autres au niveau 0. Par exemple un détective a comme Talents : Connaissance des lois, un Talent de combat au choix, Filature, Connaissance de la rue.

Apprentissage

Toute semaine passée exclusivement à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) donne 1 Point d'Aventure susceptible d'accroître un Talent en relation avec l'apprentissage.

Création du personnage

Un personnage débutant avec les règles de Campagne de Simulacres a droit à un Métier et 15 Points d'Aventure. Il ne peut pas utiliser ses points pour augmenter ses caractéristiques, uniquement pour acquérir ses Talents. Le seul Talent à +1 est celui du Métier, les autres sont à 0 au maximum. Si l'on acquiert des sorts de cette manière, ils seront automatiquement appris, avec une difficulté de 0 (au lieu de -4).

Pierre Rosenthal

Je tiens à remercier Léonard Chabert, d'Aix-en-Provence, qui m'a envoyé des règles complémentaires qui ont constitué le point de départ de la Table de Dégâts.

1) Simulacres, hors-série n° 1 de Casus Belli est toujours disponible dans les boutiques de jeu. Ou bien reportez-vous à la page « Consultez les anciens » de ce numéro.

Dans les prochains numéros, vous trouverez une page consacrée à des minispis pour Simulacres, à des précisions de règles, etc.

Aide de jeu

Quelques maîtres de jeu peuvent être déroutés par certains éléments propres à Torg.

Voici quelques précisions concernant les cartes et les possibilités d'interaction entre joueurs et créateurs.

**Tu me fends le cœur...
J'ai dit : tu me fends le cœur !**

Rassurez-vous, les cartes de Torg ne servent pas à simuler une partie de belote entre Chevaliers des Tempêtes ! Elles constituent néanmoins l'une des nouveautés les plus déroutantes des règles. Destinées à encourager le role-playing et à accélérer le rythme de jeu, leur utilisation dans le cadre d'un jeu de rôle semble détonner au premier abord. Elles se révèlent cependant très pratiques.

Mais il peut être utile de savoir quand s'en servir ou s'en passer.

N'oubliez pas d'abord que le jeu est double, c'est-à-dire qu'une moitié est strictement réservée au maître de jeu et l'autre aux joueurs.

La partie joueur est très simple. Elle donne tout simplement un avantage technique ou fait entrer en jeu une intrigue secondaire. Exigez des joueurs un minimum de role-playing pour justifier l'effet de chaque carte. Tout comme un jet de dé ne remplace pas un minimum de dialogue pour l'utilisation d'une compétence de baratinage, la carte doit s'accompagner d'une communication active. Les intrigues secondaires gênent parfois certains joueurs, qui préfèrent bâtir leur role-playing sur une improvisation totale : échangez-les alors contre une Possibilité.

Passons à la partie maître de jeu. La petite phrase en tête n'est qu'une indication d'ambiance. Ne vous laissez pas tromper. Toutes les indications techniques peuvent être utilisées «à la carte» (c'est le cas de le dire!) : ne faites entrer en jeu que les éléments qui vous semblent les plus utiles pour la situation en cours. Vous pouvez ainsi déterminer :

- l'initiative,
- des avantages ou inconvénients favorisant un groupe ou l'autre,
- les actions approuvées,
- la résolution événementielle d'une compétence.

Si vous le désirez, vous pouvez déterminer l'initiative individuellement, sans utiliser les cartes. Mais attendez-vous alors à des combats bien plus longs et plus complexes à arbitrer. Faites intervenir les personnages par ordre de dextérité, et en cas d'égalité, lancez le dé.

Les avantages (action supplémentaire, jet de dé en plus, élimination de la fatigue) et les inconvénients (perte d'un jet de dé supplémentaire, désastre, perte de 2 points de choc, interdiction d'utiliser les cartes) permettent d'accélérer les combats et de leur donner un rythme très cinématographique. Vous pouvez bien sûr ne pas en tenir compte. Par contre, la fuite, l'intimidation et le sarcasme sont des choix d'actions précis des ennemis, bien pratiques pour



le maître de jeu quelquefois débordé, qui oublie que ses personnages peuvent faire autre chose qu'attaquer jusqu'à la mort (à utiliser avec bon sens, bien sûr).

Les actions approuvées sont essentielles au fonctionnement des cartes. En récompensant les joueurs par une nouvelle carte s'ils accomplissent telle ou telle action, elles permettent d'avoir des combats très diversifiés. Il ne s'agit plus d'un simple échange de coups ; les insultes, les manœuvres, l'intimidation, etc., entrent en jeu. Si vous décidez de jouer avec les cartes, vous devez absolument utiliser les actions approuvées.

La résolution événementielle ne sert que dans les situations exceptionnelles, pour créer un suspens en décomposant une action cruciale du scénario en plusieurs phases.

La taille du groupe de personnages peut influencer de façon très importante l'utilisation des cartes. Voici comment équilibrer le jeu :

— Un joueur : il possède huit cartes. Il peut en poser trois quand il commence à constituer son jeu découvert, puis les place ensuite une par une. La carte Commandement permet de poser deux cartes dans le jeu découvert et de compléter ensuite sa main à huit cartes. La carte Ralliement permet aussi de compléter la main. La carte Soutien peut aider un PNJ ou être échangée contre une nouvelle carte.

— Deux joueurs : chacun reçoit six cartes. Lors du premier round, les joueurs peuvent poser deux cartes dans leur jeu découvert. La carte Commandement permet au joueur concerné de compléter sa main à six cartes. La carte Ralliement permet aux deux joueurs de compléter leur main.

— Trois à six joueurs : utilisez les règles normales.
— Sept joueurs ou plus : un joueur ne peut échanger et/ou recevoir plus de six cartes au cours d'un round donné.

Une règle essentielle parfois oubliée : à la fin d'une séquence de combat, les joueurs doivent ramasser toutes les cartes de leur jeu découvert et diminuer obligatoirement leur main à quatre cartes. Le surplus doit être défaussé. Une fois l'équilibre rétabli, chaque joueur peut jeter une carte qui ne lui plaît pas et en piocher une nouvelle. Attention, quand un joueur utilise une carte en dehors d'une séquence de rounds, il ne complète pas sa main. Il doit attendre la fin de la prochaine séquence de rounds. Si vous êtes absolument allergique aux cartes, vous pouvez parfaitement vous en passer. N'oubliez pas alors d'augmenter les récompenses en Possibilités à la fin de chaque acte, car les personnages ne disposeront plus des « Possibilités bonus » accordées par les cartes.

L'interactivité de Torg

L'autre caractéristique unique de Torg est l'interactivité entre les créateurs et les joueurs. West End Games tient compte des résultats des aventures que lui envoient les joueurs (en France, Jeux Descartes assure la transmission des informations), les pondère grâce à un traitement informatique et les répercute dans ses nouveaux produits. Les joueurs peuvent véritablement influencer sur le devenir de la Guerre des

Réalités... N'oubliez donc pas de transmettre vos résultats, ce serait dommage de perdre cette possibilité.

La notion de cosmvors permet aussi de considérer chaque campagne présidée par un maître du jeu comme un univers à part entière. De ce fait, l'un des pouvoirs de groupe des Chevaliers des Tempêtes, Message, permet de jouer « grandeur nature » : les personnages peuvent ainsi communiquer d'un univers à l'autre par un système de petites annonces, et faire ainsi découvrir aux autres joueurs l'originalité de leur campagne. Voici quelques exemples de messages parus dans les *Chroniques de Torg*.

« L'esprit de sire Lancelot s'est réincarné dans une construction robotique de la Cyberpapauté. Il cherche des Chevaliers des Tempêtes pour l'aider à retrouver Excalibur... »

« Une mission Apollo a découvert un grand objet noir sur la Lune. Le Japon Technologique, l'Empire du Nil, la Cyberpapauté et la Terre Pure font la course pour s'approprier cette chose qui serait peut-être un Obscurificateur... »

« Des agents de Kanawa vendraient de vieux stocks d'armes nucléaires à des survivalistes à moitié fous établis en Terre Vivante. Personne ne connaît leur motivation... »

Alors envoyez, vous aussi, vos messages...

« Dernière minute... Les agents de Moebius exerceraient des pressions sur certains maîtres de jeu afin de changer en sa faveur le cours de la Guerre des Réalités. Restez sur vos gardes ! »

Anne Vétillard

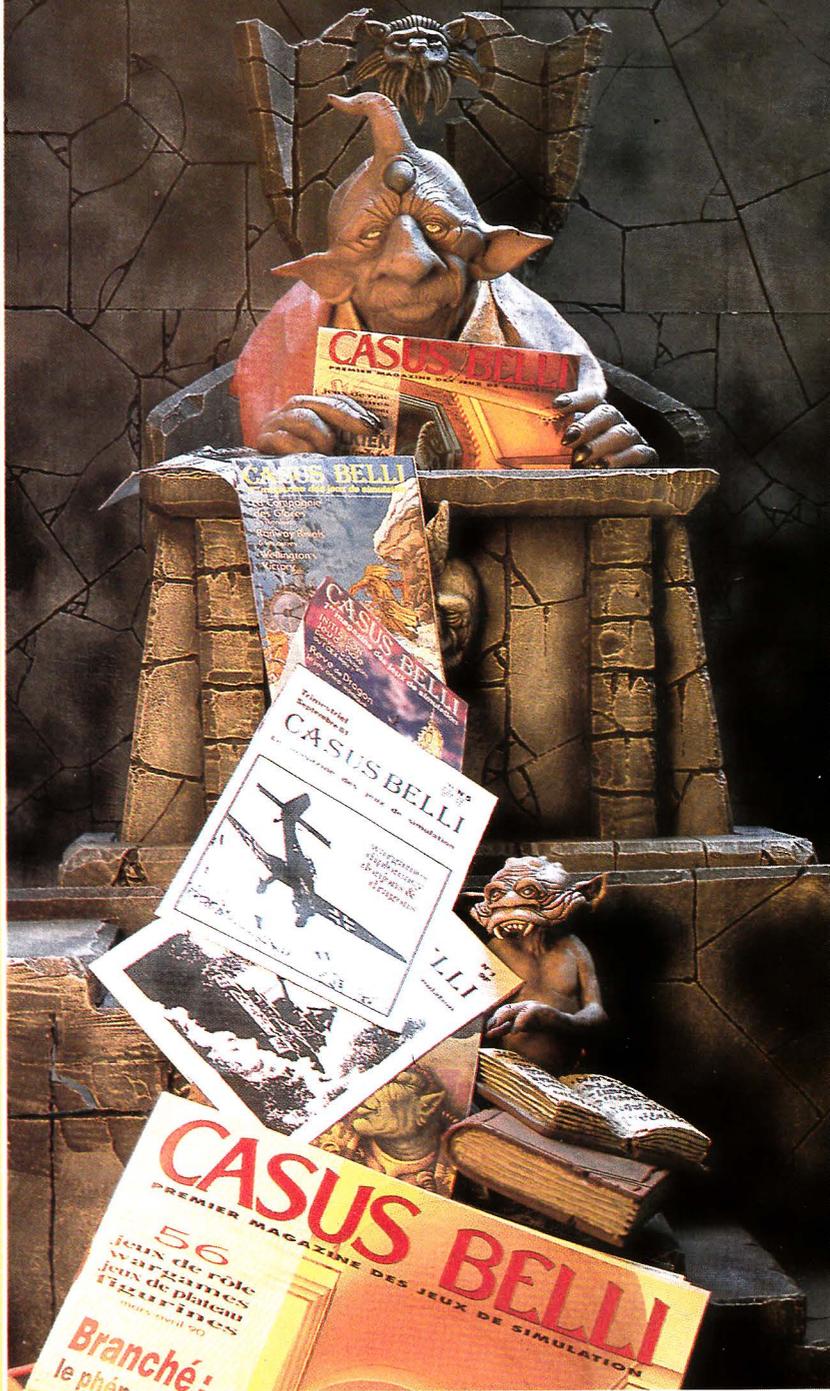
illustration : Rolland Barthélémy

NUMÉROS DISPONIBLES :

- 20 - Dragon Quest - Friedland.
- 23 - La Nuit de Wormeza (scén. solo) - Cry Havoc & Siège.
- 24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.
- 26 - Empire : du galactique... au 15 mm - Battles for the Ardennes.
- 27 - SPÉCIAL SCÉNARIOS.
- 28 - Alésia - Maléfices - Middle Earth.
- 29 - James Bond - Crusader - La Courtisane (classe de personnage).
- 30 - Le premier « Bâtisses & Artifices » - Index wargames - Third World War.
- 31 - Air Force - Fall of France - Dessine-moi un monstre.
- 32 - Initiation : D&D ou l'Œil Noir - Rêve de Dragon - Air Force - Junta.
- 33 - La Compagnie des Glaces - Railway Rivals - Wellington's Victory.
- 34 - SPÉCIAL SCÉNARIOS - R.O.L.E. (le plus petit JdR).
- 35 - LAELITH, la ville mystique (le numéro original).
- 36 - Objectif Berlin - Laelith (le Cloaque) - Avant Charlemagne.
- 37 - Turenne 1674 - Profession : Maître de Donjon - Les jeux Reagan.
- 38 - Tank Leader - RuneQuest - Warhammer Fantasy RPG.
- 39 - Chill - Stormbringer.
- 40 - F.A.R. 90 - Éditer son jeu de rôle.
- 41 - Spécial Donjons & Dragons - Jeu en encart : 1812.
- 42 - Les six provinces de Laelith - Série Europa : portrait de famille - Profession : Gardien des Arcanes.
- 43 - Wargames : jouez plus souvent - RuneQuest : critique + scén.
- 44 - NOUVELLE FORMULE (108 pages, encart scén. détachable). Star Wars : banc d'essai + scén. + aide de jeu + poster : le Starcrasher - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos - Scén. Empire Galactique, AD&D niv.5-6, solo Paranoïa.
- 45 - La Vallée des Rois : essai, aide de jeu + scén - Wargame : combat naval moderne - Fury of Dracula - Guillotine - Guet-Apens : critique + scén. - JdR : les nécropoles, un vaisseau pirate de l'espace - Scén. Paranoïa, Chulhu, AD&D niv.3, Chill, ASL, Cry Havoc.
- 46 - Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde : essai, aide de jeu + scén. - L'art de la guerre à la Renaissance - RuneQuest : aide de jeu + scén. - Mai 68, Suprématie - Scén. AD&D niv.6, JRTM, Chulhu SF.
- 47 - Jeu en encart : Sentiers Obscurs (guerre en Indochine) - James Bond, Trauma : essais, aides de jeu + scén. Wargame : la guerre dans le golfe Persique - Universom - Full Metal Planète - Britannia - Scén. Table Ronde, Stormbringer, Maléfices, Warhammer.
- 48 - Pamphlet : Qui veut la peau du jeu de rôle? Marvel Super

- Héros et Hawkmoon : critiques, aides de jeu + scén. Wargame : la guerre aérienne - Les éclaireurs pour Star Wars - MegaTra-veller - Kremlin - Scén. AD&D niv.5, 2 JRTM, Tank Leader, Charges.
- 49 - Multimondes - Space Master - Cyberpunk - Aide de jeu : les Princes d'Ambre - L'An Mil - Wargames : The Great Patriotic War, 3 wargames espagnols + scén. Les Aigles, Tank Leader - Figurines guerre de Cent ans - Bâtisses : les châteaux forts(1) - Figurines : quelles règles choisir? Championnat de wargame : carte Caspara 1812 - Scén. AD&D niv.6, James Bond, RuneQuest.
- 50 - AD&D 2^e édition - Top Secret - Gurps - Whog Shrog (critique + scén.) - Profession : Gardien des Rêves - Le château fort (2) - Dossier Asie : Shogun, Warlords, Samurai, Tokyo Express, Vietnam, armées figurines asiatiques - Scén. AD&D niv.1, Bushido niv.3, Multimondes, Chulhu Now.
- 51 - Hurllements, Athanor : critique, aide de jeu, scén. - Darkword - Portrait de famille : Battle-tech - The Hunt for Red October et Red Strom Rising - Dossier Asie(2) : Midway, Flat Top, Victory in the Pacific, Pacific War, Korean War - Scén. Rêve de Dragon, l'Appel de Chulhu, AD&D niv.1-2, Hawkmoon, Les Aigles, Croisades.
- 52 - Article 104 : jeu en encart sur les manifestations - Les Divisions de L'Ombre, Aux armes, Citoyens ! : critique, aide de jeu, scén. Profession : semi-réaliste - Le maquillage pour grandeur-natures - Laelith : temples, théologies, plans. - Scén. JdR : AD&D, RuneQuest, Star Wars et Warhammer. Wargames : Napoléon.
- 53 - Space 1889 : critique, aide de jeu, scén. - AD&D 1 à 2 - Profession : Maître du futur antérieur - Les Gnobelains de Gofefinker : Devine, Bâtisses & Artifices et Géographie - Wargame : guerre de Sécession - Axes and Allies - Scén. Rêve de Dragon, Stormbringer, James Bond, AD&D niv.3.
- 54 - 1941 : le wargame du championnat (carte, règle et pions) - Ars Magica - L'Appel de Chulhu : Portrait de famille + scén. - Gofefinker : en poster, la carte du pays des Gnobelains - Yom Kippour, Little Big Horn, Okinawa, Blue & Gray (guerre de Sécession) - Fortress America - Scén. Athanor, AD&D niv.11, Simulacres S.F., Cry Havoc.
- 55 - Portrait de famille : les Terres du Milieu - Sur un plateau : Zargos, Space Hulk, Excalibur, Illuminati, Colonisator, Fief 2, Diplomatie. Fiche jeu : Berlin XVIII, Héroïka. Dos. Gofefinker + poster champignonsesque. Aquablue & Simulacres + scén. Interview posthume : Tolkien. Profession : Créateur d'Univers. Première Ligne : règle simple pour jeu avec figurines + scén. antique. Bibliographie : le combat aérien moderne. Scén. : Warhammer, James Bond, AD&D niv.4.
- 56 - CASUS BELLI A 10 ANS : BD, Poster, Kroc le Bô - In Nomine Satanis/Magna Veritas : critique, aide de jeu, scénario - La Terre Creuse : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyber-

- punk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première Ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilization, Imperium romanum II, 5th Fleet, 1941 (championnat de France), combat aérien (suite). Scénarios : Paranoïa, Berlin XVIII, Hurllements.
- 57 - Jeu en encart : Mini Car Wars - Rolemaster : critique + scénario - Profession : improvisateur - Sur un plateau : Heroquest, Advanced Heroquest, Car Wars - Le jeu de négociation par correspondance - Première Ligne : lourds et extra-lourds + scén. - Dossier wargame : la guerre moderne : le combat, le combat opérationnel, Airland Battle, Tac Air, Air & Armor. Scénarios : Rêve de Dragon, Stormbringer, Simulacres horreur, AD&D niv. 0.
- 58 - Changez d'univers : le Cristal Majeur BD & jeu de rôle - Civilisations : les Celtes - Jarandell : le jardin des Magiciens, la contrée et le jardin, reportage photo - Bazarr : le costume médiéval - Atelier figurines : la bidouille - Première Ligne fantastique (4^e volet) - Murder party : les fleurs du mal - Dossier wargame : le combat moderne (2^e partie) : les nouvelles zones de conflits possibles, la 3^e Guerre mondiale est finie, Portrait de famille : Team Yankee et Test of Arms, Fiche-jeu : Light division, Bibliographie, Harpoon - Scénarios : l'Appel de Chulhu, Premières Légendes Celtiques & Simulacres, JRTM.
- 59 - Torg : critique et scénario - Wargame du championnat de France 1991 : Raphia - Civilisations + Bâtisses et Artifices + scénario : les Vikings - Dossier combat moderne 3^e partie : Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell 2^e partie - Sur un plateau : Dragon noir - scénarios : In Nomine Satanis, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.
- 60 - Epreuves du feu : Mimétis et Shadowrun - Dossier guerre moderne 4^e partie : la crise du Golfe, Fire Team, Air Cav et MBT, tactique moderne au 300' - Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Chulhu 90 et AD&D niv. 5.
- 61- Epreuve du feu : Prédateurs - Chulhu sans Chulhu - Réflexions : les univers en folie - Portrait de famille : Teenage Mutant Ninja Turtles - Sur un plateau : Vikings et Roi Arthur - Jeu diplomatique : les Diadoques - Scénarios : Berserker & Simulacres, Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. Wargames : Première ligne : les modèles + 2 scén. Jouer Raphia avec figurines, la dernière bataille d'Hannibal.
- HS1 - SIMULACRES, le jeu de rôle élémentaire. Un jeu complet d'initiation avec seulement quatre pages de règles mais sept univers et scénarios : Médiéval-fantastique, Aventure, Épouvante, Space opera, Histoire, Série télé et Espionnage.
- HS2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro spécial regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.



BON DE COMMANDE ANCIENS NUMEROS & RELIURES

A retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

- Je souhaite recevoir les N° de CASUS BELLI au prix unitaire de 30 F franco (Etranger : 35 F).
- Je souhaite recevoir HORS-SÉRIE SIMULACRES au prix unitaire de 32 F franco (Etranger : 37 F).
- Je souhaite recevoir HORS-SÉRIE LAELITH au prix unitaire de 40 F franco (Etranger : 45 F).
- Je souhaite recevoir reliures CASUS BELLI au prix unitaire de 55 F franco (Etranger : 62 F).

NOM, Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville

Ci-joint mon règlement de F
 par chèque à l'ordre de CASUS BELLI BRED.

Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

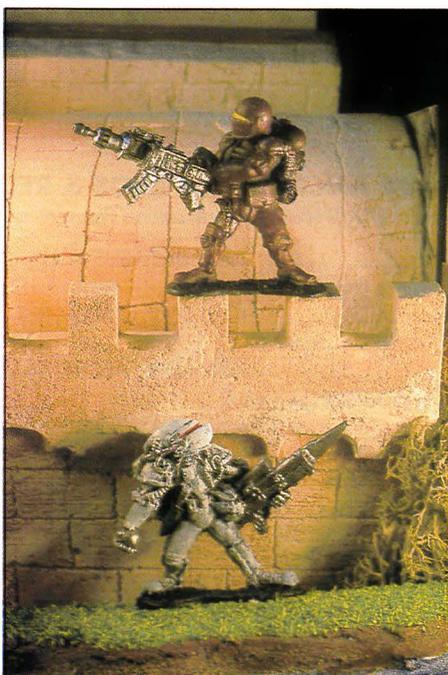
METALLIQUES COLLECTION

Piégés par le temps et le changement de photographe, la rubrique est quelque peu chamboulée : toutes les figurines ne sont pas peintes, certaines le sont avec des mouffes, et certaines qu'il était impératif de vous montrer sont carrément absentes ! Mais vous ne perdez rien pour attendre...

ALTERNATIVE ARMIES E.M. DIFFUSION

Les Free Compagnies, la gamme SF de cette société, accueillent des petits nouveaux que vous n'aviez pas pu voir la dernière fois, suite à une panne du générateur d'importabilité (extrait des blisters FC 7 et FC 11).

Mais la grande nouvelle, c'est la sortie de leurs premières figurines françaises : hourra, youkaïdi, pouet-pouet ! Après ces débordements aussi légitimes que patriotiques, j'explique de quoi il retourne : six figurines réparties dans deux blisters. L'un contenant deux rangers : un homme avec un faucon au poing et une épée dans l'autre, et une femme armée d'une épée et d'une arbalète. L'autre : quatre guerrières armées respectivement de lance, fléau, poignard, et d'épée plus dague. Il y a encore de petits efforts à faire au niveau des visages mais dans l'ensemble, l'essai est très encourageant. Nous vous les montrons peut-être la prochaine fois.



- « Qui va là ? »
- « Miaou ! » Dialogue chez Alternatives Armies.



Du plomb qui sent le soufre, ou l'eau bénite ? (ATF/Siroz)

ATF/SIROZ

Encore sous l'effet des fêtes du nouvel an, j'ai dans le dernier numéro parlé d'ATF comme d'une nouvelle marque française. En fait cela fait des années qu'Alain Touller grave et commercialise sa gamme fort étendue de figurines historiques (Cf. encadré). Mais parlons à présent des figurines pour In Nomine Satanis/Magna Veritas qu'il a gravées pour Siroz, qui se charge d'ailleurs de leur distribution. Hourra, youkaïdi, pouet-pouet II (le Retour) !

Après ces re-débordements re-légitimes, constatons que pour ne peiner personne, la première série est composée de quatre Anges et d'autant de Démons : chez les premiers, un Ange de Laurent au look « Highlander » (MV 01), un Ange de Daniel (« skinette » avec flingue, MV 02), un Ange de Joseph en bon curé (MV 04), et un Ange de Michel muni d'un Famas et d'une petite hache (« une petite hache, Seigneur, ce n'est pas un péché ! », MV 07). Pour les Démons, et dans l'ordre d'entrée en scène : un Démon de Bifron, habilement camouflé en mémé à cabas (MV 03), un Démon cornu d'Andromalius (MV 05), un Démon de Baal (MV 06), et un Démon d'Andréalpus incarné dans un corps féminin assez évocateur (MV 08).

Petite remarque utile : les figurines que vous pouvez contempler sont certes belles, mais cependant pas assez pour obtenir la bénédiction de Siroz. Celles que vous trouverez dès maintenant en boutique seront donc encore mieux. Et si vous êtes bien sages, un canon orque pirate sortira fin mars.

CITADEL/MARAUDER

Chez Citadel, sortie de marines en armures diverses et variées (B 0270), et de capitaines marines aussi sympa qu'indispensables à tous les fanatiques de notre bien-aimé empereur (B 0268).

En médiéval-fantastique, notez la réédition de deux séries de blisters : les danseurs de guerre elfes (B 4237) et surtout les barbares (B 4056) qui sont à la fois bien gravés et originaux, surtout la grosse walkyrie, que tout collectionneur se devra de posséder.

Chez Marauder, du bel et bon, mais rare, avec quelques blisters d'éclaireurs elfes noirs vraiment réus-

sis (BMM 73A). Enfin saluons la sortie d'une énorme boîte de figurines en plastique pour Space Hulk et Space Crusade. Elle contient des spaces marines, des terminators (classiques et chevaliers gris), des genestealers normaux et hybrides, et même quelques tyrannids. Une grande quantité de figurines, un moulage plastique certes, mais de bonne qualité, le tout pour un petit prix : ne vous en privez pas !

FANTASY FORGE

De nouvelles références sont parues chez les gentils petits monstres dont je vous ai déjà parlé dans le dernier numéro. On trouve des guerriers avec sporisateurs (BK 08), un superbe warmaster doté d'une imposante lance à corrosion (BK 09), et trois nouveaux blisters de drones (BD 02 à 04) munis d'armes aux noms aussi évocateurs que lance bio-acide ou bio-poison.

Enfin, sortie prévue de décors médiéval-fantastique : portes, double-portes, champignons, tombes et cercueils (VFF 01 à 05).

FANTASY WARLORD

Pas de nouveautés prévues pour l'instant, mais faites un tour dans vos boutiques au cours de la deuxième quinzaine de mars, une bonne surprise n'est pas à écarter. Cela dit, saluons quand même la sortie de Fantasy Warlord (original non ?), règle claire et bien présentée de wargame avec figurines. Au premier coup d'œil, elle paraît plus fidèle que Warhammer Fantasy Battle à l'esprit des règles de wargames historiques (notamment celles de WRG).

GRENADIER

De nombreuses nouveautés doivent paraître ce mois-ci mais nous les avons reçues trop tard pour vous les montrer. Vous serez certainement plus d'un à craquer pour le superbe mammoth de guerre. Et j'ai bon espoir que sortent enfin les soldats d'apesanteur (40314) à condition qu'ils trouvent la sortie du trou noir. Mais le grand événement c'est la sortie de Fantasy Warriors : enfin une règle de wargame avec figurines en français et

prête à jouer. Elle est en effet fournie avec 102 figurines en plastique (moitié orques, moitié nains), de gravure honnête et sympathique. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'article de la page 82.

PRINCE AUGUST



Saroumane petit, alors qu'il n'était encore qu'un magicien gris (Prince August).

C'est devenu maintenant une habitude : à nouveau Casus, nouvelle série de Mithril. Cela devient lassant, mais je dois reconnaître une fois de plus qu'elles sont superbes.

Que dire de Saroumane et Gandalf à Orthanc (M 175 et 176) sinon qu'il suffit de regarder les photos pour être convaincu de leur beauté, et surtout de leur attitude si vivante. Suit une série de seïdes à la solde de l'infâme Saroumane le Muticolore : deux dunlendings (M 177), Ugluk, orque de Saroumane (M 178), deux demi-orques (M 179), un humain d'Orthanc (M 182) et l'infâme Grima Langue de Serpent (M 181) dont on surprend le regard chafouin. Notez que tous les guerriers sont fournis avec le bouclier à l'effigie de la main blanche.

Pour les gourmets, deux figurines qui feront les délices de tous les amateurs de dioramas : deux orques de Saroumane emportant Merry et Pippin (M 183 et 184). Bien gravées, originales et pleines de vie, ces figurines sont géniales.



Gandalf aura tôt fait de mettre à la raison cet orque kidnappeur de hobbit (Prince August).

Enfin, on annonce comme imminente la sortie de nouvelles saynètes dont le Pont que nous attendons tous. Patience...

RAL PARTHA

Après le déluge de nouveautés du numéro précédent, il fallait s'attendre à une baisse de régime.



Face au Griffon de la compagnie « Marque jaune », cela va mal tourner pour le Dervish (Ral Partha).

Notons toutefois la sortie de cinq nouveaux robots pour Battletech qui pourront agrémenter vos futures parties. Il s'agit du CRD 3R Crusader (R 357), du GRF IN Griffin qui se révèle être un adversaire particulièrement redoutable (R 358), de l'original SDH 2H Shadow Hawk (R 359), du DV 6M Dervish, appareil très maniable (R 360) et enfin du WSP 105 Wasp Lam (R 361). Les gravures sont toujours aussi fines, et ce sont des figurines qui se peignent très rapidement.

texte et peinture :

François Décamp

peinture éléphants :

Bruno Allanson

peinture INS/MV :

Anne Onyme

petit oiseau qui est sorti :

Christophe Santerre

Antiquité

Face à la vague d'articles, de jeux (Raphia et les Diadoques) mais aussi de compléments à Première Ligne traitant des guerres hellénistiques dans la partie wargame de notre beau journal, il devenait indispensable de faire le point sur les figurines historiques existant sur cette époque.

ESSEX

Cette célèbre marque anglaise est aussi celle dont le catalogue est le plus complet. Dans sa gamme 15 et 25 mm, vous trouverez en effet de quoi composer les armées d'Alexandre (conquête et empire), celles de Philippe de Macédoine (papa du précédent), toute l'époque des diadoques (successeurs d'Alexandre), les Séleucides (Syrie et Mésopotamie), les Ptolémaïques et les Macédoniens antigoniens.

Reprenez votre souffle avant de rentrer dans le détail des principautés grecques hellénistiques : la Sicile, les royaumes gréco-bactriens et indiens, mais aussi les armées de Lysimaque de Thrace, de Pyrrhus ou de Pergame. Enfin, la gamme de 15 mm vous permettra aussi de composer des armées galates.

REMARK

Cette marque française fabrique sous licence et distribue les marques anglaises Chariot et Irregular, et distribue aussi Touller (voir plus bas). En 15 mm, beaucoup de possibilités : une série

sur Alexandre et les Macédoniens, avec des kontos et des piquiers remarquables, aussi bien au niveau gravure qu'authenticité historique, surtout compte tenu de l'échelle (ALM 1 à 11), une série d'hoplites et de Grecs (HOG 1 à 25) et une série de Séleucides comportant un char à faux fort sympathique.

Notons aussi, à titre de curiosités surtout réservées aux collectionneurs de loupes, des armées complètes macédoniennes et grecques en 6 mm Irregular, qui ne délésteront votre compte en banque que d'une petite centaine de francs.

TOULLER

Seul vrai graveur français de figurines historiques, il propose une gamme très riche de Macédoniens 25 mm à l'allure superbe. On notera avec intérêt l'existence de la seule gamme complète d'alliés macédoniens, notamment Galates et Gaulois.

Enfin, en 15 mm, il n'existe qu'une seule référence mais pas n'importe laquelle puisqu'il s'agit de la figurine d'Alexandre le Grand, représenté à cheval avec un magnifique casque ailé. C'est à ma connaissance la seule représentation d'Alexandre en 15 mm, et la gravure en est très fine.

N.B. : vous pouvez jouer toutes ces armées avec Première Ligne, mais sachez qu'il existe deux autres règles Antique disponibles en français : Charges et la 7e édition WRG.



• Essex : distribué en France par J.G. Diffusion, 6 rue Meissonier, 75017 Paris. Tél. : (1) 42.27.50.09. Catalogue contre 2 timbres à 2,30 F.

• Remark : 9 rue Thimonier, 75009 Paris. Catalogue 25 mm illustré contre 50 F, catalogues 15 et 6 mm contre enveloppe kraft timbrée.

• Touller : 193 avenue du Général de Gaulle, 33170 Gradignan. Tél. : (16) 56.75.50.43. Catalogue contre 3 timbres à 2,30 F.

A la mode bien avant Babar et Célestine, deux éléphants hellénistiques (Essex).

Fantasy Warriors

Et s'il ne devait en rester qu'un ?

Depuis longtemps, le monde des figurinistes était séparé en deux camps. Celui des « pros », qui jouaient à la Flèche et l'Épée, aux Aigles, à Command Decision ou à d'autres règles aussi difficiles à se procurer qu'intéressantes, et celui des « autres », qui se contentaient de pousser des pions en suivant les règles maladroitement écrites de Warhammer Fantasy Battle ou du Battle System. Il y a quelques années, l'Arc et la Griffes a tenté de faire entrer dans la tête des figurinistes fantastiques les principes du « vrai » jeu avec figurines... sans résultat ! Fantasy Warriors peut-il tout changer ?

La vue

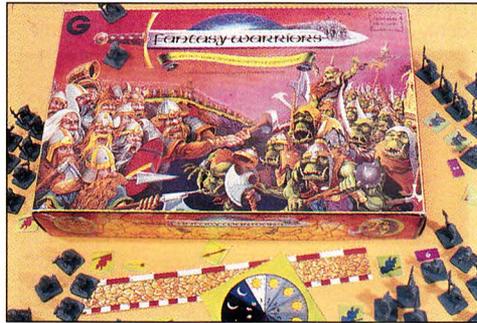
Le but avoué de Grenadier est d'enrayer l'invasion de Games Workshop en Angleterre. Tout dans le physique de Fantasy Warriors rappelle les dernières productions de la firme anglaise... en moins bien. La boîte est plus petite, le dessin de couverture est très laid et ses couleurs feraient regretter de s'être goinfré de sucreries avant d'y jeter un œil. Les figurines (102 !) proposées sont assez laides (en plastique) mais ont le mérite d'être là ! Jusqu'ici aucun jeu avec figurines n'en contenait, ce qui est un comble. (Les pions en carton de Battle System n'ont vraiment aucun intérêt et ne servent qu'à alourdir la boîte.) La présence de ces figurines est un grand pas dans le sens du développement du jeu avec figurines et il ne faut pas oublier que, si elles sont moins soignées que celles de Games Workshop, elles sont trois fois plus nombreuses (102 contre 36 dans Advanced Heroquest par exemple). La boîte contient aussi les règles et une planche de pions servant de marqueurs. Finalement, après avoir franchi le cap du dessus de boîte, j'avoue ne pas avoir été déçu.

Le goût

Les règles sont à mi-chemin entre celles de Warhammer Fantasy Battle (à tel point que, pour certains points précis, on n'est pas loin du plagiat) et celles des « pros ». Même si le jeu est, apparemment, pas très différent de celui de la firme anglaise, de nombreux points originaux en font un très bon exemple de ce que peut donner un crossover entre le fantastique et l'historique.

Avant le combat

Dans WFB, les règles de « scouts » n'ajoutent pas grand-chose au jeu. Dans FW au contraire, les forces placées en avant-garde permettent de choisir l'endroit où va se dérouler la bataille et l'heure à laquelle cela va se passer (il est très important pour certaines races de combattre de nuit, les goblins par exemple). La victoire peut alors être compromise avant même que les



premiers coups soient échangés. L'aspect « fantastique » est aussi représenté par la présence de devins qui prévoient (plus ou moins justement) la victoire de l'un ou l'autre des camps, ce qui affecte le moral des troupes. Le chef de guerre tient aussi une place dans le cœur de ses soldats et peut leur prouver sa valeur en prononçant une harangue. Il s'agit d'une promesse qu'il fait à tous ses hommes (exemple orc : je resterai sur cette colline durant toute la bataille et je casserai la gueule à tout nain qui tenterait de m'en déloger). Tant que cette affirmation est confirmée, l'armée entière bénéficie d'une bonus au moral. Dès que ce n'est plus vrai (les nains trônent fièrement sur la colline), le moral dégringole !

Pendant le combat

Tout le jeu est basé sur un système d'ordres précis que doivent suivre les unités. Même si cela est évident pour tout joueur de wargame avec figurines, les retardataires qui se connaissent que WFB en ignorent toutes les subtilités. Croire qu'il suffit d'une bonne arme, d'une armure solide et d'un moral de plomb pour gagner une bataille est non seulement idiot mais en contradiction avec toute théorie militaire. Il n'y a rien de plus passionnant que d'envoyer des estafettes et de constater que l'ordre a été mal compris, déformé et que la superbe attaque prévue sur le flanc gauche se transforme en mêlée générale au centre. Le caractère des troupes est lui aussi pris en compte. En effet, les unités tribales sont beaucoup plus enclines à comprendre un ordre d'attaque plutôt qu'un autre qui leur dit de rester sans bouger sous le feu ennemi. A cela, FW ajoute un facteur délirant et tout simplement génial : l'intimidation. Les troupes tribales (encore elles) peuvent tenter d'insulter leurs ennemis pour les faire agir inconsidérément et leur faire perdre leur cohésion. Mais attention, il suffit que l'insulte soit mal dosée et une unité de paysans humains peut se transformer en guerriers déchaînés qui ne vivront sans doute pas longtemps au milieu de vos lignes mais qui peuvent tout de même causer des dommages importants à vos troupes. Les plans échafaudés avec soin dégènerent rapidement en chaos total lorsque toutes les unités se jettent les unes sur les autres pour en découdre, et ce sans une once de tactique !

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Grenadier. Distribué en France (en V.F.) par Hexagonal.

Auteur : Nick Lund

Matériel : 102 figurines en plastique, 140 pions et marqueurs en couleurs, 4 dés à 6 faces, une règle en pouce et en cm, un livret de règles de 64 p.

Après le combat

A la fin d'un tour de jeu il faut déterminer si les unités les plus éprouvées ont encore envie de combattre. Cette règle est très importante car toute unité qui déroute est immédiatement retirée du jeu. Un seul événement important (la mort du leader par exemple) peut entraîner la débandade de toute l'armée en quelques jets de dés. Les pertes réelles sont ainsi très limitées et logiques (il est rare qu'une armée perde 80% de son effectif, bien que les auteurs de WFB pensent le contraire).

La pâte

Même si tout cela semble très novateur, les procédures utilisées le sont beaucoup moins. Les combats se résolvent à l'aide de dés à six faces (nombreux) et il faut, comme dans WFB, lancer les dés trois fois de suite pour connaître les résultats de son coup et ce, pour chaque figurine. Il reste un grand pas à franchir dans ce domaine (l'auteur de FW croit-il que le fait de lancer de nombreux dés soit un des points forts de WFB ?). Le déplacement est tout à fait conventionnel, bien que les troupes avancent plus rapidement que celles de WFB (20 cm au lieu de 10 cm pour un humain normalement équipé).

La crème chantilly

Tout jeu de combat fantastique implique la présence de différentes races et de magie. Côté races, les principales sont là (Orcs, Goblins, Elfes, Nains), mais cela reste faible par rapport aux listes d'armées vendues pour WFB. Côté magie, le système tourne bien, les sorts ne sont pas trop puissants et ne déséquilibrent pas le jeu même si, encore une fois, ils ne sont pas assez nombreux par rapport à ceux de WFB (qui sont, de toute façon, inutilisables à haut niveau sous peine de voir la bataille se transformer en duel de magiciens).

La cerise

Un autre point important des règles de combat avec figurines est celui du budget. Là encore, des progrès sont faits mais il reste de toute façon très difficile de quantifier exactement la valeur d'une unité par rapport à une autre, surtout si l'on essaie de prendre en compte le moral, l'équipement, les caractéristiques raciales et la volonté de combattre.

Digestion

Même si le look de FW peut surprendre, il est, à mon avis, bien supérieur à WFB. Je conseillerai donc à tous les joueurs intéressés par le combat avec figurines fantastiques d'y jouer rapidement (principalement pour le système d'ordres). Pour les « pros », la notion d'intimidation et les quelques trouvailles amusantes (présages, etc.) valent bien un petit détour. En espérant toutefois qu'une extension vienne pallier les carences de la magie et des races non humaines.

SUR

un PLATEAU

Silence, on ouvre !

Comme tout jeu de plateau qui se respecte, la première impression (qui est aussi souvent la bonne, contrairement à d'autres types de jeux) est là au matériel que l'on découvre en ouvrant la boîte. Procédons donc à l'inventaire ! Le plateau est composé de 37 grosses cases hexagonales contenant des zones de forêt, plaine, montagne, volcan et lac. Un compte-tours en forme de silex indiquera la ronde des saisons (été, hiver). Bonne surprise : ce plateau est imprimé des deux côtés, avec deux terrains différents. Ce qui double la durée de vie du jeu.

Des cartes à jouer de trois couleurs rempliront deux rôles. Les bleues (hiver) et jaunes (été) indiquent les événements qui surviennent à chaque tour (du gel des rivières aux incendies de forêt), tandis que les cartes vertes (dites astuces) sont réservées aux joueurs et leur donnent de menus avantages (traverser une rivière à la nage, se camoufler, utiliser l'arc, etc.).

Chaque joueur dispose de pions en carton représentant des villages, des femmes et des hommes (bien qu'il y ait deux types de pions hommes, les « costauds » et les « freluquets », ils agissent de la même manière). Le pion village a deux faces, et devient une grotte si l'on est en montagne.

Il reste quarante-trois animaux et un couple d'humains errants qui n'attendent que le signal du départ pour se ruer dans la vallée, raser les villages, détruire les cultures, et éventuellement, servir de nourriture.

Enfin, des marqueurs servent à indiquer la présence du feu, d'inondations, d'éruptions volcaniques, de cultures, et les réserves de nourriture.

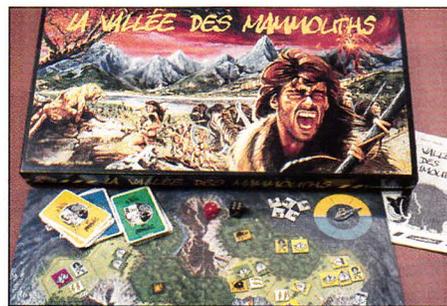
Tout le matériel est très beau, bien que pour la première fois chez Ludodélice on n'ait pas de pions tridimensionnels (si vous voulez vraiment en réaliser vous-même, essayez avec des figurines plastique style Airfix, en prenant des barbares à la place des hommes préhistoriques et choisissez des animaux avec des socles (pour écrire leur hexagone d'entrée desous)).

Histoire de dire...

Commençons tout de suite par les quelques défauts du jeu, qui sont infimes et n'entravent pas le cours de la partie. Premièrement, le plateau recto verso n'est pas imprimé dans le bons sens, ce qui oblige à faire deux trous disgracieux pour le compte-tours au lieu d'un qui aurait « disparu ». Ensuite une petite erreur dans la couleur des pions fait que les grottes des pions bleu clair sont violettes, et les pions humains isolés (brun orangé) sont d'une couleur difficilement discernable de celle d'une des tribus (orange brun). Dernier point, l'intérieur de la boîte est joli tout plein mais n'est pas, semble-t-il, prévu pour ranger facilement les divers pions sans les mélanger. On passera donc avant chaque partie un temps certain à séparer les pions les uns des autres.

La Vallée des Mammouths

Quelque part dans le Mésolithique, alors que les mammouths et les tigres à dents de sabre vivent leurs derniers siècles d'existence, les hommes apprennent la cueillette, l'agriculture et la guerre. Un thème débordant de rebondissements pour le dernier jeu en date de Ludodélice. Et autant le dire tout de suite : une réussite exemplaire^[1] !



Le jeu tel qu'en lui-même

Le but du jeu est simple. Vous commencez avec un village, deux femmes, cinq hommes et quatorze points de nourriture ; vous devez terminer avec quatre villages (plus la maîtrise du feu si vous jouez les règles évoluées) ; ou bien, et cela risque d'arriver souvent, rester le dernier sur le plateau de jeu.

Chaque tour se déroule plus ou moins de la même façon. Premièrement, un événement est tiré. Il a 80 % de chances d'être catastrophique pour au moins l'un des joueurs. Ce peut être l'inondation des cultures, une éruption volcanique qui rase les villages, les animaux affamés qui n'ont plus que la peau sur les os (et donc rapportent moins de nourriture) ; bref la nature a plus d'un méchant tour dans son sac. Ensuite arrivent par les bords de la vallée les nouveaux animaux, qui se déplacent aussitôt. S'ils sont trop nombreux en été, causant des ravages, on les cherche plutôt en hiver quand le moindre point de nourriture devient vital.

Ensuite, chaque joueur peut déplacer ses pions hommes et femmes, construire de nouveaux villages, combattre des animaux ou d'autres tribus.

Enfin, on compte les produits de la cueillette et de la pêche, avant de nourrir sa tribu, et de recommencer une nouvelle séquence de jeu.

Tous les trois tours, des naissances ont lieu dans les villages, et à chaque fin d'hiver, il est possible de faire des semailles.

Partage des tâches

Les pions hommes et femmes jouent des rôles différents. Les hommes ont un bonus lors des combats contre les animaux (plus ils sont nombreux, plus ils sont forts), tandis que les femmes peuvent enfanter à chaque changement de saison. S'il faut un couple pour créer un village, il est impossible de le maintenir s'il n'est pas habité par au moins une femme. Femme qui peut aussi attaquer les animaux mais qui, si elle est seule et « attaquée » par un homme d'une tribu adverse, ne se défend pas et change de camp.

En fait, il est très rare que l'on attaque un village pour s'emparer des femmes de la tribu adverse, on commet plutôt ce méfait pour affaiblir l'autre et lui prendre une partie de ses réserves de nourriture, ou bien s'emparer du feu.

Qui a gagné ? L'hiver !

De plus, le jeu comporte des règles évoluées que je vous conseille d'utiliser. Elles sont simples et concernent l'usage du feu (qui aide à lutter contre les animaux, et que l'on doit se procurer sur les volcans, lors d'incendies ou en le volant), ainsi que la nécessité de se nourrir plus en hiver qu'en été.

Cela n'a l'air de rien mais une partie de La vallée des mammouths devient alors rarement un affrontement entre tribus (et donc joueurs) mais plutôt une course à la nourriture pour simplement passer l'hiver. On est comme dans la *Guerre du feu*, replié au fond d'une caverne, transi de froid, crevant de faim, et espérant que les cieus seront cléments. On se demande même comment nos ancêtres ont réussi à survivre.

La stratégie de l'opportuniste

Certains jeux mettent en avant une stratégie de gestion des ressources, de planification, de négociation. Ici, on apprend à estimer l'impondérable et la chance. Si une occasion se présente, il faut décider sur l'instant de la saisir ou non, le tour d'après il sera trop tard. Seul calcul à moyen terme : les réserves de nourriture. Comme il est possible de faire mourir de faim ses propres pions en gardant des réserves (« chef cruel pas donner miam à ses fidèles chasseurs »), on a souvent intérêt à sacrifier à l'avance la plus grande partie de ses troupes plutôt que de les voir toutes mourir avant que l'été (et la cueillette) ne revienne.

Spectacle garanti

Cette course perpétuelle à la nourriture et les événements aléatoires rendent les parties très différentes les unes des autres. Mais le nombre de joueurs intervient également. A cinq ou six, il n'y a pas assez de nourriture pour de nombreux villages et il faudra attendre qu'une ou deux tribus disparaissent pour « lancer » la partie. A trois ou quatre par contre, il est possible de terminer très rapidement une partie, comme indiqué sur la boîte (1 à 2 heures). Heureusement, le jeu est suffisamment prenant pour que le joueur éliminé puisse se contenter de jouer les dés pour les animaux et tirer les cartes événements sans pour autant s'ennuyer, il y aura toujours du spectacle autour de la table.

Pierre Rosenthal

¹⁾ Liste des jeux Ludodélice qui sont des réussites exemplaires : *SuperGang*, *Full Metal Planète*, *Tempête sur l'échiquier*. Liste des jeux Ludodélice qui ne sont pas des réussites exemplaires : néant.

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Ludodélice
Auteur : Bruno Faidutti
Prix indicatif : 250 F.

Puisque ce numéro fait la part belle aux civilisations précolombiennes et aux conquistadors, voici un panorama des jeux de diplomatie sur le thème de l'exploration et de la conquête du Nouveau Monde. Préparons-nous à la commémoration qui aura lieu l'année prochaine.

Ce ne sont pas les prétextes historiques qui manquent pour rendre fascinante l'idée d'un jeu sur la découverte du Nouveau Monde. Il suffit d'évoquer les grands explorateurs que furent Colomb (le 12 octobre 1992 sera d'ailleurs commémoré le cinq centième anniversaire de son débarquement aux Antilles), Magellan, Cabral ou Jacques Cartier, et de songer à l'audace des conquistadors, partis le sabre dans une main, la croix dans l'autre. Il est exaltant de pouvoir simuler l'expédition d'un Cortez partant à la conquête de l'empire aztèque de Moctezuma, celle brutale d'un Pizarre détruisant la civilisation inca après avoir soutiré à l'empereur Atahualpa la plus colossale rançon de tous les temps, ou l'œuvre grandiose d'Albuquerque dans le bassin caraïbe. Les pillages de Mexico ou de Cuzco, les missionnaires scalpés, les comptoirs de la Compagnie des Indes, les pères puritains du Mayflower, le dernier des Mohicans, les galions chargés d'or et d'argent, Francis Drake, l'île de la Tortue, Barbe-Noire, et les corsaires, pirates, flibustiers et autres boucaniers font partie de l'imaginaire collectif.

Panorama ludique

Trois jeux, qui se consacrent au sujet, méritent d'être testés, d'autant plus qu'ils conjuguent les mêmes idées de manière différente. Il s'agit de Conquistador, de Viceroy et de New World, le dernier né de la famille. A travers eux va-t-on chercher à simuler l'exploration de nouveaux continents, la colonisation de terres vierges, ou les guerres entre les puissances européennes qui en résultèrent ? Tiendra-t-on compte des relations, politiques, militaires et économiques, entre le nouveau et l'ancien monde ? Le jeu sera-t-il à dominante maritime ou terrestre ? Ce ne sont pas les critères qui manquent à l'établissement des conditions de victoire.

L'ancêtre

Conquistador

Ce jeu très complet sur la conquête des deux Amériques par les puissances européennes rivales, de 1495 à 1600, a été considéré comme un classique parmi les jeux de guerre multipolaires, mais hélas il n'est plus disponible aujourd'hui. C'était un wargame, avec une grille hexagonale et des règles compliquées, qui mettait en avant le respect de la trame historique et un certain réalisme. De nombreux facteurs politiques et économiques intervenaient dans le cours du jeu, comme la faveur qu'accorde la cour à la politique coloniale et la taille des subsides qu'elle concède pour sa poursuite. Les camps étaient inégaux, n'ayant pas tous les mêmes capacités d'exploration ou de conquête ; ainsi, le joueur Espagnol démarrait avec beaucoup d'avance sur ses rivaux. Durant l'essentiel de la partie, il était rare que les camps soient amenés à des affrontements armés, même maritimes ; ils se mesuraient surtout par leur capacité à gérer leur expansion, à se débarrasser des indigènes, et à optimiser l'implantation de leurs colons, selon

Premiers conflits mondiaux

Viceroy

Les règles de Viceroy sont longues et inhabituelles mais recèlent des mécanismes intéressants et novateurs. Elles permettent par exemple un jeu en solitaire complet et instructif. La carte, imprimée à partir des modèles et des gravures de l'époque, est extrêmement plaisante, même si elle peut désorienter un joueur habitué à des cartes aux hexagones colorés de manière uniforme. Ici, il s'agit d'une simple grille, ce qui permet à l'occupant d'un carré de choisir parmi neuf directions et non plus six. Ce système permet de faire ressortir l'importance cruciale, généralement aussi bien militaire qu'économique, des havres permettant l'optimisation des relais maritimes. Les règles navales sont très bien faites, à la fois simples et tactiques ; les règles terrestres n'alourdissent pas le jeu. L'un des points forts du jeu vient de ce qu'il met en présence non seulement l'Espagne, le Portugal, la France, l'Angleterre et la Hollande, mais aussi la Russie et la Turquie (mais pour des raisons d'équilibre, il faut que ces deux pays soient joués tous les deux ou pas du

A la découverte

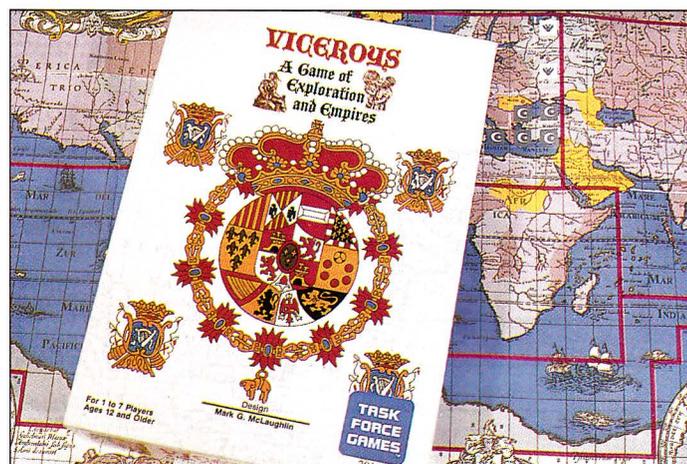
qu'ils étaient utilisés pour l'exploitation des mines ou de la terre. Les tentatives de peuplement étaient rendues très difficiles par la fragilité des colons qui avaient déjà réussi la traversée de l'Atlantique, puisque le climat et les éléments géographiques n'étaient guère cléments. Conquistador demandait beaucoup de calculs d'optimisation, et exigeait une attention constante portée aux probabilités. Il était considéré à juste titre comme une bonne simulation, peut-être un peu trop lourde à gérer, et un peu trop longue à jouer.

Néanmoins, comme on le verra, Conquistador eut au moins un grand mérite : celui d'avoir engendré New World.

tout). Chaque pays est doté d'un point fort et d'une faiblesse : ainsi, s'il peut compter sur la *furia francese*⁽¹⁾ de sa cavalerie, le roi de France est gêné par les guerres de religion ; l'excellence des *tercios*⁽²⁾ de l'infanterie espagnole n'arrivera pas à juguler l'inflation monétaire galopante qui sévit au royaume de Sa Gracieuse Majesté Très Catholique. Le jeu n'oublie pas la qualité des marins anglais, des amiraux hollandais, des explorateurs portugais, ou les difficultés des percepteurs ottomans.

L'ambiguïté du jeu vient de ce que très rapidement les conflits en Europe, surtout en Méditerranée, vont prendre le pas sur la mission civilisatrice de chaque puissance. Etre le premier à poser le pied au Japon est très gratifiant, mais pourquoi s'évertuer à ramener des richesses de si loin alors qu'il en existe peut-être à quelques encablures des ports européens ?

Hélas, la manière dont est déterminée l'apparition des objets de la convoitise générale, c'est-à-dire totalement au hasard, contraste avec les ambitions du jeu. Il est donc conseillé qu'un arbitre prépare un scénario et dispose royaumes, empires et ressources de manière cohérente, c'est-à-dire en respectant les données géographiques et en privilégiant l'éloignement. On fera attention à ne pas mettre de « rente » à l'immédiate disposition des deux puissances continentales aux portes de l'Asie, puisqu'elles n'ont pas à affronter les dangers de la navigation hauturière.



Le rêve américain

New World

La nouvelle production de chez Avalon Hill est en fait une version simplifiée de Conquistador, destinée à intéresser au sujet un public plus large, que pourra tenter une présentation rappelant celle des jeux de société (il y a même des billets de banque). Il ne s'agit d'ailleurs plus vraiment d'un jeu historique, mais plutôt d'un jeu de plateau abstrait, puisqu'il n'y a pas d'échelle chronologique, même s'il est indiqué que la période couverte comprend le XVIe jusqu'au XVIIIe siècle, et que les conquistadors suédois et espagnols sont mis sur un pied d'égalité (sic). Les règles sont courtes et simples, quoique un peu touffues. Les hexagones font de la résistance, mais il n'en subsiste plus que 26, de taille respectable.

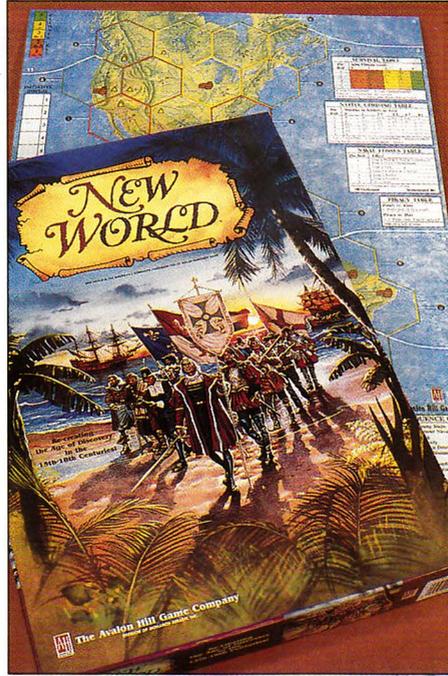
Une première analyse montre que le jeu n'est vraiment intéressant qu'à cinq ou six joueurs ; à moins, les budgets militaires sont trop richement dotés. Curieusement, la lutte entre les joueurs se déroule exclusivement sur terre, il n'y a pas de lutte pour le contrôle des mers, malgré les traversées de 7000 km qu'effectuent dans un sens ou dans l'autre l'or et les hommes. La règle optionnelle traitant des pirates est assez décevante.

du Nouveau Monde

Ici aussi, le climat peut user soldats et colons, à moins que ce ne soit les natifs qui décident de faire des tambours avec de la peau d'étrangers. Mais n'en déduisez pas que les indigènes soient belliqueux, puisque tout le monde peut cohabiter, du moins tant qu'il y a autant de soldats que de colons et de natifs dans la région. Il n'est donc nul besoin de perdre de coûteux bataillons dans ces affrontements, du moins sauf si la coutume des indigènes leur impose de thésauriser les métaux précieux dans un quelconque Eldorado.

Les conflits surgiront rapidement entre les joueurs, même s'il n'existe pas d'interactions avec l'Europe. Pour gagner, il s'agit de contrôler politiquement cinq régions, donc d'installer dans chaque au moins quatre colons. Les contrôles politiques, les colons, l'exploitation des mines et le pillage des cités rapportent de l'or, qui, transporté en Europe, va permettre d'armer de nouveaux vaisseaux, d'engager de nouveaux soldats-prospecteurs et donc de préparer l'implantation de nouveaux émigrants mineurs aux Amériques. L'aspect diplomatique est renforcé par une originalité : la séquence de débarquement est simultanée et secrète. Gagner est facile, les parties sont donc courtes, d'autant plus si les joueurs ne sont pas agressifs. On peut néanmoins rallonger la durée au-delà du tour 10.

Des aides de jeu permettent de créer une répartition alternative des richesses, ce qui peut ajouter du piment. On peut aussi choisir de n'en rien connaître, et de partir à la découverte, ce qui nous ramène à Viceroy.



Choix révélateurs

Dans chaque jeu, il sera intéressant de comparer le style des joueurs. Seront-ils de pacifiques colonisateurs, qui chercheront à faire cohabiter en bonne intelligence avec les autochtones, qui sa mission évangélisatrice, qui sa communauté de proscrits calvinistes, et mettre en valeur le nouvel Eden, ou bien, seront-ils de sanglants oppresseurs que le désir avide d'accumuler du métal jaune poussera à profaner les temples de Pachacamac ?

Xavier Blanchot

1) Littéralement « furie française ».

C'est ainsi que les Italiens évoquaient l'ardeur combattante des soldats et chevaliers des rois de France durant les guerres d'Italie (1494-1559).

2) Troupes d'élite espagnole. A la fin du XVIe siècle, on donna ce nom aux premiers corps d'infanterie de l'armée permanente espagnole.

FICHES TECHNIQUES

VICEROYS

Jeu de diplomatie en anglais édité par Task Force Games.

Thème : conquête et colonisation du monde au cours des XVIe et XVIIe siècles.

Matériel : une (très belle) carte, 432 pions, 96 cartes d'événements et de personnages, des aides de jeu diverses, un livret de règles (50 pages), 2 scénarios historiques et 1 hypothétique.

Complexité : moyenne à élevée.

Nombre de joueurs : de 1 à 7 (possibilité de jouer en solitaire).

Une partie dure de 4 à 10 heures.

NEW WORLD

Jeu de plateau diplomatiques en anglais édité par Avalon Hill.

Thème : la conquête et la colonisation du Nouveau Monde par les puissances européennes aux XVIe et XVIIe siècles.

Matériel : 8 pages de règles, billets de banque, 4d6, une carte, des aides de jeu diverses, des pions.

Echelle de jeu : 1 tour = 10 ans, 1 hex. = 750 miles.

Complexité : faible

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs (pas de possibilité de jouer en solitaire).

Une partie dure de 4 à 6 heures.

C'était prévisible. L'Histoire en marche est tragique au Moyen-Orient mais souvent ridicule et pathétique chez nous. La profession journalistique ne sortira pas grandie d'une épreuve qui aura percé à jour certaines de ses incompétences. Depuis plusieurs années, la grande presse préférerait s'acharner à répandre son fiel et ses mensonges sur les jeux de rôle. C'est maintenant au tour du wargame de subir le tir croisé des folliculaires. Jeux vidéo, simulateurs sur micro et wargames y sont allégrement confondus et dénoncés à coups d'arguments aussi ineptes que fallacieux⁽¹⁾. Notre ami le Barbare trouverait là matière à tronçonner... Face au déferlement de la bêtise, de la mauvaise foi et de l'hystérie, l'attitude à adopter consiste à garder son calme et à expliquer posément à nos détracteurs pourquoi et en quoi ils se trompent, sans jamais élever le ton et en donnant de nous-mêmes une image sérieuse, adulte et responsable. Surtout, ne pas prêter le flanc aux attaques de certains excités. C'est d'ailleurs le b.a.ba de la stratégie. N'hésitez pas non plus à faire un large usage des arguments développés dans mon éditorial de CB 60 (« les wargameurs sont-ils des charognards? »). Pour l'heure, cette rubrique wargame a encore une fois une forte coloration « antique ». Mais le Moyen-Orient était alors déjà une zone terriblement disputée ! Le passé explique beaucoup du présent ; tout le monde le sait mais il est bon de le rappeler. A en juger par le courrier reçu et les messages sur minitel, les Diadoques semblent rencontrer un franc succès. Des parties sur minitel seraient même en cours sur certains serveurs ! Nous poursuivrons donc le « suivi » de ce jeu. De son côté, Imperium Romanum II est, au dire des responsables de nombreuses boutiques, l'un des best-sellers de ces dernières années. Espérons que le scénario que nous vous présentons ici incitera ceux qui ne l'ont pas encore fait à franchir le pas. Quant à Première Ligne, nous achevons avec ce numéro sa publication dans nos colonnes. Vous disposez donc maintenant d'une règle simple et complète pour wargame antique/médiéval avec figurines. Pas de panique cependant car un supplément Casus Belli reprenant l'intégrale des règles et en adjoignant d'autres devrait voir le jour cette année.

Laurent Henninger

1) Référence à l'article paru dans l'Événement du Jeudi (14-20 février) intitulé: «La guerre et ceux qui font joujou avec...»

Modern Naval Battles

*Encore un wargame naval, direz-vous !
Et pourtant, il n'en existe que peu.
Malgré tout, Modern Naval Battles est devenu
un phénomène respectable,
sans doute même le wargame naval le plus vendu aux U.S.A.
Nous avons déjà parlé des Fleet ou de Harpoon,
voici l'outsider devenu best-seller,
tant et si bien qu'il donne à son tour naissance
à d'inévitables extensions...*

Un poids plume face aux poids lourds

Le frein principal aux ardeurs commerciales des « navals » sur le marché, vous l'aurez deviné, c'est leur complexité. Les *Fleet* réclament tant espace que durée, alors que le superbe *Harpoon* exige un arbitre et/ou des joueurs particulièrement spécialistes en armement naval. Enfin, les plus récentes études de marché – en tout cas aux U.S.A. – montrent le vieillissement inexorable de la masse des wargameurs. La jeune génération, apparemment, ne suit pas, préférant *Blood Bowl* aux pourtant séduisantes 92 pages de texte indigeste offertes par *Air War* !

Le constat est simple : l'âge aidant, enfants, courses, bricolage ou pelouses à tondre, rendent de moins en moins accessibles les monstres de notre enfance. Pour rendre aux wargameurs navals leurs ardeurs printanières, 3W a concocté le produit idéal : 15 minutes de règles et un jeu de cartes. Le *Mille Bornes* naval, en somme. C'est tout à fait cela. Succès commercial immédiat.

En réalité, ce type de jeu « explose » aux U.S.A., en même temps qu'une seconde espèce : celle des wargames sur ordinateur. De semblables critères en expliquent le succès, en y ajoutant le réalisme et la jouabilité en solitaire. A ce jour, tant *Modern Naval Battles* que *Harpoon* pour Macintosh (en rupture de stocks trois jours après la sortie) sont les vedettes affichées.

Une toute petite boîte pour une grande série

La présentation est modeste. En soi, rien qui effraye l'acheteur potentiel. Premier indice apparent sur le dos de la boîte : le jeu est destiné tant au wargamer traditionnel qu'aux familles lasses du rituel *Richesses du Monde*. Autant dire que les *Fleet* sont hors-jeu. *Modern Naval Battles* a dû être lancé dans l'incertitude, mais accueilli avec enthousiasme, les fans ont réclamé une suite. Ce qui était ainsi à l'origine une aventure incertaine a donc donné naissance à une série complète :

— *Modern Naval Battles 1*, boîte originale (voir description plus loin),
— *Modern Naval Battles 2, The Campaign Game* (extension au parfum très *Fleet*),
— *Modern Naval Battles 3, The Expansion Kit* (encore plus *Fleet*).

Jouer avec la boîte originale préserve la fraîcheur du jeu. Comme je le répète plus loin, il est moins sûr que la série complète conserve son caractère familial. L'alternative est alors : ces maudites cartes ou la solide tradition des pions carrés avec le choix d'un vrai wargame ?

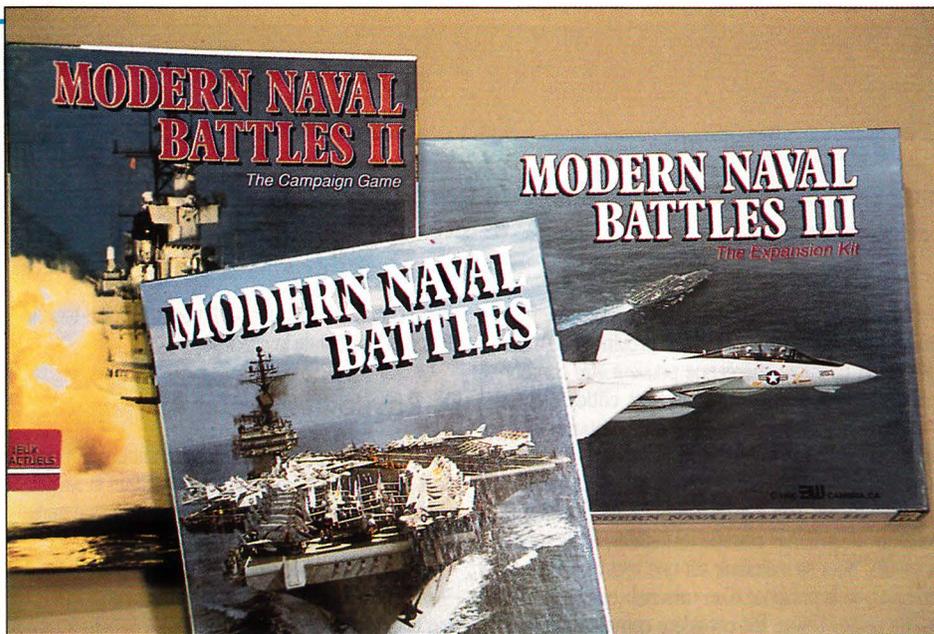
La boîte de base

Je ne vous donnerai pas la description complète des kits d'expansion. Simplement parce que le jugement que vous porterez sur le système de base conditionnera votre comportement. *Modern Naval Battles* a une si forte personnalité que l'enthousiaste de la boîte de base se procurera l'ensemble ; l'inverse se vérifiera aussi. Ne prévoyez pas « d'acheter la série car les modules sont riches même si le système de base est boiteux ». Vous aimerez ou n'aimerez pas ! Simple, non ?

Cette première boîte contient fort peu de matériel, en comparaison du déploiement logistique des *Fleet*. Huit pages de règles, 160 cartes à jouer (avec, rassurez-vous, des dessins relatifs à la guerre navale) et deux dés à six faces. Quinze minutes d'intense effort intellectuel et vous aurez mémorisé l'arsenal des règles. L'espace de jeu nécessaire est celui d'une table de bridge. Ne cherchez pas d'aides de jeu, de displays bariolés ou de grilles de résultats des combats : comme à la bataille, tout est sur les cartes.

Le système de base

Quelles cartes ? Il en existe de deux types : navires et actions. Les cartes de bâtiments sont au nombre de 55 et représentent divers types de navires soviétiques, américains, français et britanniques. Chaque navire est défini par sa capacité de résistance (*Hits to Sink*, de 2 à 12), le calibre de son canon,



FICHE TECHNIQUE

Wargame/ jeu de cartes édité en anglais par World Wide Wargames (3W).

Thème : guerre navale contemporaine.

• Boîte 1

Matériel : 6 pages de règles, 175 cartes.

Complexité : faible

Prix : environ 200 F

Durée de jeu : entre 40 mn et 1 h

Pour 2 à 6 joueurs, pas de possibilité de jouer en solitaire.

• Boîte 2, le jeu de campagne

Matériel : 6 pages de règles, 170 cartes, 2 displays, 100 pions.

Durée de jeu : de 1 à 2 h.

• Boîte 3, kit d'extension

Matériel : 6 pages de règles, 175 cartes.

la puissance de ses missiles anti-navires (A, B ou C) et sa « valeur d'achat ». Ainsi, la frégate Suffren a 5 points de résistance, un canon de 5 pouces et des missiles de classe B (moyens). Les sous-marins substituent des torpilles aux canons et les porte-avions américains ont une capacité de deux aéronefs par tour.

L'ensemble est mis en mouvement par les cartes d'action. Celles-ci comprennent tout d'abord des cartes d'attaque au canon, par missiles ou torpilles, spécifiant les points « d'agression » portés contre le navire visé. Par exemple, une carte donnée de « Missile Attack » portera la mention « Missile type B » (ne peut donc être tiré que par un navire ainsi armé) ainsi que le chiffre - 4. Une cible que ses défenses ne protégeraient pas et qui ne posséderait que 4 points de résistance, ou moins, serait alors coulée. On trouve aussi des cartes d'attaque anti-sous-marin, de strikes par avions d'attaque basés au sol ou par bombardiers à long rayon d'action. Chaque carte porte l'indication de son lanceur, de l'importance et de l'étendue de ses dommages. Certaines peuvent toucher plus d'un navire simultanément. Ajoutons que les porte-avions peuvent eux-mêmes lancer de telles attaques aériennes sans le truchement d'une carte d'attaque.

Réponse du berger à la bergère : voici les cartes de défense. La carte de manœuvres évasives permet d'éviter obus et torpilles, celle de contre-mesures électroniques protège des missiles, celle de couverture aérienne peut prévenir un strike ennemi (lancer un dé) tandis que la défense anti-sous-marin contre-attaque un sous-marin assaillant (après son tir...). Ces différentes cartes peuvent être jouées en autodéfense (en réponse immédiate à la carte d'attaque d'un assaillant) ou en défense de zone préventive, avant les mouvements offensifs des adversaires.

En début de partie, chaque joueur reçoit de façon aléatoire 7 cartes de navires et 7 cartes d'action. Le tour de jeu se décompose en 5 phases et diverses sous-phases (du moins dans la version de base). Aucune simultanéité, les joueurs déroulent leur tour en séquence. Arrangement des navires en formation, détermination aléatoire (1 à 6) du nom-

bre d'actions jouables ce tour, jeu des actions offensives (contrées par les autodéfenses adverses) et des défenses de zone préventives, rejet des cartes superflues et tirage de cartes complémentaires : ainsi se dessine l'ossature d'un tour. Tout cela ne vous rappelle-t-il pas le *Mille Bornes* de votre enfance ? En tout cas, les navires coulent vite.

Chrome et scénarios

De scénarios sophistiqués, point. La distribution aléatoire des navires et des actions en tient lieu. Une douzaine de règles avancées et optionnelles ajoutent piquant, piment ou saveur insipide au jeu. Hautement recommandées sont les options des défenses préparées cachées et de la défense aérienne. Vous pouvez évidemment concocter vos cocktails préférés, tels que ne composer que des flottilles nationales (et oui, le jeu de base propose de mélanger bâtiments américains et soviétiques dans une même flotte). Le jeu est simple et souple : hésiter à innover serait criminel.

Les extensions

• **Modern Naval Battles 2**, le jeu de campagne, abandonne clairement toute prétention familiale, bien que le dos de boîte prétende le contraire. Cette extension ajoute 110 navires et 60 cartes d'action, certaines nouvelles et révolutionnaires comme la « surprise tactique » ou le « système d'alerte avancée » (AWACS). Les grandes nouveautés sont les cartes de théâtre (Pacifique, Atlantique Nord...) au nombre de sept, définis chacun par un display. Enfin, direz-vous, voici le retour du fils de la vengeance du wargame ! Le come-back est parachevé avec une planche de pions (!) ; ne manque plus que les cartes avec hexagones. Le système se complique avec des missions à accomplir en séquence pour gagner la campagne. Navires et actions à acheter, allocation des bâtiments pour chaque mission... Les huit pages de règles sont écrites en tous petits caractères.

• **Modern Naval Battles 3** est un pur module d'extension du jeu de base, bien qu'évidemment applicable au jeu de campagne. Il offre 50 nouveaux navires, 47 cartes d'action et des cartes d'escadrons d'avions désormais gérés quelque peu différemment. Ajoutez-y des enluminures que je ne mentionne pas : l'ensemble est destiné au mordu qui n'en démord pas. Le tout est assez sexy et les illustrations déjà réussies du jeu de base ne font que s'améliorer.



Quelques cartes parmi les 175 du jeu de base.

Quel bilan ?

Avocat fréquent de l'artillerie lourde du wargame naval, j'ai quelque difficulté à intégrer un « jeu de cartes » dans ma panoplie des favoris. Pourtant, le jeu de base est ultra simple, parfois follement amusant et extrêmement reposant. Aucun espace de jeu titanesque n'est requis. Le système atteint pourtant ses limites avec la deuxième boîte : à ce niveau de complexité, autant adopter le réalisme d'un *Fleet*. Cela dit, les wargameurs à la recherche d'une aimable initiation aux affaires navales passeront d'agréables heures avec ce jeu. Les « professionnels », au mieux, reposeront leurs neurones fatigués de *Harpoon* trop ambitieux. Mais en tout cas, les surprises (*face down defenses*) d'un solide jeu de cartes vous attendent.

Hervé Hatt

Dans le précédent numéro, nous vous avons présenté les règles de base des Diadoques, un jeu multijoueurs de stratégie et de diplomatie.

Voici maintenant des règles « avancées » qui devraient apporter du piment mais aussi plus de réalisme et d'historicité à vos parties.

11 – INFLUENCE DE LA GÉOGRAPHIE

A. Différenciation des provinces terrestres

On distingue trois sortes de provinces terrestres :

- les plaines inondables (en vert) ;
- les montagnes susceptibles d'enneigement (en blanc) ;
- les déserts (en orange).

Ces provinces sont sensibles à des événements qui entraînent de sévères restrictions au mouvement des armées (mais jamais des flottes) ; il s'agit des événements « crue », « tempête de neige » et « tempête de sable ». Parallèlement, les flottes pourront être affectées par des « tempêtes en mer ».

B. Obstacles linéaires

Il existe aussi des obstacles linéaires qui séparent deux provinces. Il s'agit des fleuves (lorsqu'ils entrent en crue) et des montagnes, qui ont un effet permanent sur les soutiens. On considère qu'il existe un obstacle linéaire entre deux provinces que si et seulement si la frontière est soit fluviale, soit montagneuse de bout en bout. Une frontière montagneuse interdit de donner un soutien de l'une des provinces vers l'autre. La présence d'un col majeur annule l'effet d'une frontière montagneuse.

- Cas des frontières de la Commagène et de l'Assyrie : la frontière entre la Commagène (COM) et la Cappadoce (CAP) est mi-fluviale, mi-montagneuse. Il n'y a aucune restriction au soutien entre les deux provinces, mais si le fleuve entre en crue, la frontière praticable devient montagneuse d'un bout à l'autre. Il en est de même pour la frontière entre l'Assyrie (ASS) et la Mésopotamie (MES).

C. Provinces spéciales

- **L'Arcadie (ARC) et l'Égypte (EGY).** Malgré la séparation physique des deux côtes de chacune de ces provinces, les flottes y stationnant peuvent agir indifféremment dans l'un ou l'autre des espaces maritimes qui les bordent, dans la mesure où elles disposent d'un moyen de faire passer les navires d'une mer à l'autre. Pour l'Égypte, c'est l'ensemble du delta du Nil et du canal allant du Nil à la mer Rouge, creusé par les derniers Pharaons et entretenu par les Perses. Pour l'Arcadie, il s'agit du Diolkos, chemin de halage des navires de part et d'autre de l'isthme de Corinthe.

- **La péninsule arabique.** Bien qu'elles aillent jusqu'au bord de la carte, les deux provinces d'Arabie déserte et d'Arabie ghéréenne peuvent être contournees par voie de mer en cabotage côtier. Par ce moyen, il faut trois saisons pour faire mouvement de la mer Rouge (golfe Arabique) au golfe Persique et vice versa. Tout convoi par ce chemin est impossible.

- **Provinces non ravitaillées.** Si les flottes sont toujours considérées comme ravitaillées, toute armée a besoin, pour se maintenir sur une province terrestre en hiver, de la présence d'un « arsenal » qui lui permettra de passer l'hiver. Est considéré comme un arsenal toute citadelle, tout port ou toute cité. Toute armée se trouvant à la fin de l'automne sur une province sans arsenal est dissoute. Ces 11 provinces sont la Libye (LIB), l'Arabie déserte (ARA), l'Arabie ghéréenne (GHE), la Scythie (SCY), le Caucase (CAU), la Péonie (PEO), la Mysie (MYS), l'Axylon (AXY), la Ptérie (PTE), l'Arménie (ARM) et le Sinaï (SIN).

- Cas particulier de la Nabatène (NAB) et de l'Hyrannie (HYR). Ces deux régions désertiques disposent chacune d'une citadelle (Petra et Hécatompylos) qui tient lieu d'arsenal. Cependant, les armées d'un joueur qui ne contrôle pas la citadelle sont retirées comme si la province ne contenait pas d'arsenal, ce dernier lui étant hostile. Notez bien que c'est le seul cas où le contrôle d'une citadelle est un préalable au ravitaillement.

Les provinces sans arsenaux ne rapportent pas de tribut. Une province disposant d'un arsenal rapporte 1 talent. S'il s'agit d'une citadelle, ce talent va à celui qui la ou les contrôle (cas des provinces à deux citadelles) ; s'il s'agit d'un port ou d'une cité, le tribut va au joueur qui, le dernier, est passé dans la province avec une unité ou avec son diadoque. On ne touche pas le tribut d'une province occupée par une unité ennemie, même si on y contrôle une citadelle ; c'est

alors l'occupant qui touche 1 talent. On ne touche alors que le tribut de la citadelle.

D. Ravitaillement

Précisions à propos des espaces maritimes donnant accès à une citadelle portuaire, permettant le ravitaillement de la citadelle (ou la sortie d'une garnison transformée en flotte). On ravitaille :

- de la Méditerranée orientale à Alexandrie ;
- de la mer Intérieure à Tyr et à Salamine ;
- du golfe de Salamine à Salamine, à Alexandrie d'Issos et à Soloi ;
- de la mer Rhodienne à Rhodes ;
- des Cyclades à Rhodes et à Athènes ;
- de l'Éolide à Rhodes et à Milet ;
- de l'Eubée à Pydna ;
- de la mer Ionienne à Tarente ;
- de la mer Égée à Lysimachia ;
- de la Propontide à Lysimachia, à Cyzique et à Byzance ;
- du Pont Euxin occidental à Byzance et à Héraclée Pontique ;
- du Pont Euxin oriental à Panticapée ;
- du Palus Maeotide à Panticapée.

12 – ASPECTS HUMAINS

A. La famille royale

Elle est composée de six personnages (soumis aux mêmes règles que les diadoques. Cf. 6.2.b) : Philippe III Arrhidée, Eurydice, Roxane, Alexandre IV, Olympias, Cléopâtre. Ces personnages tiennent un rôle passif, ce sont des enjeux politiques. Comme chaque diadoque, ils peuvent être rattachés à une armée, ou placés dans une citadelle. Pour les contrôler, il suffit de terminer avec une unité dans l'espace où ils se trouvent, ou de les corrompre (Cf. 8.A.2). Une fois qu'on en a le contrôle, on est libre de les déplacer, de les placer dans une citadelle, de les tuer (s'ils sont adjoints à une unité ou une garnison). Ils peuvent aussi être assassinés sur simple décision du joueur qui les contrôle. Ils constituent donc un capital fluctuant de points de victoire qui peut départager les diadoques entre eux.

- **Philippe III Arrhidée et Eurydice** (sa femme). Le couple royal est indissociable. Philippe III Arrhidée est le seul membre masculin majeur de la famille des Argéades (la dynastie macédonienne). Contrôler Philippe confère le titre de régent (Cf. Ordre royal). Bien qu'il soit un général incompetent, le joueur qui le contrôle est obligé de le placer à la tête d'une armée ou d'une garnison qui ne peut pas être commandée par un diadoque ou Olympias. Si Philippe se retrouve sans armée, il devient neutre ; s'il avait le commandement d'une garnison et que celle-ci disparaît, la citadelle où il se trouve devient neutre aussi. Coût minimal de corruption : 10 T. Position de départ : Macédoine (MAC).



Stèle funéraire d'un soldat grec.
National museum, Athènes. Photo par Alinari.

Les Diadoques

Les règles avancées

• **Roxane et Alexandre IV.** Roxane est la veuve officielle d'Alexandre le Grand. Elle est indissociable de son fils, le petit Alexandre IV Jannée, un enfant de deux ans, fils posthume du conquérant. Si Philippe III est mort, contrôler Alexandre IV confère le titre de régent (Cf. Ordre royal). Coût minimal de corruption : 10 T. Position de départ : Macédoine (MAC).

• **Olympias.** C'est la mère d'Alexandre le Grand. C'est une femme effrayante, capable de commander aux armées. Elle apporte, comme un diadoque, un soutien à l'unité qu'elle commande ; par contre, elle abaisse son niveau de corruption de 5 T. Olympias sera lynchée par son état-major si son unité est corrompue alors qu'elle en assumait le commandement (note : il est possible de la corrompre séparément). Coût minimal de corruption : 5 T. Position de départ : citadelle de Delphes, en Étolie (ETO).

• **Cléopâtre.** C'est la sœur d'Alexandre le Grand. Un diadoque peut prétendre l'épouser pour entrer dans le cercle de la famille royale, rehaussant ainsi son prestige. Pour cela, il doit en avoir le contrôle et annoncer publiquement son intention de mariage. A partir de la saison suivante, et tant qu'il la contrôlera, il pourra l'épouser en réunissant son diadoque et Cléopâtre dans une même province (terrestre). Ils deviendront alors indissociables (il est interdit au mari d'égorger sa femme). On gagne divers avantages à cette union :

- le niveau de corruption d'une unité commandée par le mari de Cléopâtre est augmenté de 10 T. ;
- l'époux de Cléopâtre est à égalité avec le régent pour donner un ordre royal.

Epouser Cléopâtre confère au joueur dont le diadoque est entré dans la famille royale 1 PV permanent, même s'il perd Cléopâtre ou son diadoque (Cf. Épigones). Si Cléopâtre devient veuve, elle peut épouser un autre diadoque. Coût minimal de corruption : 10 T. Position de départ : citadelle de Sardes, en Lydie (LYD).

B. L'ordre royal

Un ordre royal est nécessaire pour rallier à son camp l'armée et le trésor des satrapes orientaux (Cf. Intervention extérieure), et ce dès leur apparition. Seul un joueur contrôlant l'une des citadelles de Suse, Ecbatane ou Parsagades peut bénéficier de l'ordre royal. Peuvent donner un ordre royal : le régent, l'époux de Cléopâtre, ou tout joueur disposant de deux membres de la famille royale. Si plusieurs ordres royaux contradictoires sont donnés, on en considère aucun.

C. Nouveau décompte des points de victoire

Il s'agit toujours de contrôler la majorité des PV sur la carte (Cf. 5). Mais maintenant, chaque membre de la famille royale est compté comme valant 1 PV, et

épouser Cléopâtre ajoute 1 PV intangible au total. Si un membre de la famille royale vient à mourir, le point de victoire qu'il représente disparaît.

D. Les épigones

Les épigones (en grec : les *imitateurs*) sont les héritiers des diadoques. Les années passant, les diadoques fondèrent des dynasties qui s'enracinèrent progressivement dans le sentiment populaire. C'est en 316 qu'apparaissent les épigones. Donc, si un diado-



Vaisseau de guerre phénicien. Photo par Giraudon.

que est tué entre 321 et 317, son empire disparaît ; à partir de 316, sa parenté est assez forte pour assurer sa succession. Les épigones sont :

- Cassandre, qui peut succéder à Antipater ;
- Agathocles, qui peut succéder à Lysimaque ;
- Démétrios Poliorcète, qui peut succéder à Antigone ;
- Ptolémée II Philadelphe, qui peut succéder à Ptolémée 1er Soter ;
- Hyéronimos de Cardia, qui peut succéder à son frère Eumène ;
- Antiochos, qui peut succéder à Séleucos Nicator.

Les épigones sont presque en tous points semblables aux diadoques (Cf. 6.2.B), mais ils sont encore bien jeunes, et bien amollis aussi. S'ils gardent le prestige de leurs aînés, ajoutant 10 T. au niveau de la corruption, ils n'en ont pas pour autant les éminentes vertus militaires et leur commandement n'apporte plus aucun avantage. Exception : le bouillant Démétrios qui possède la même capacité de commandement que son père.

• **Élimination d'un joueur.** En plus des règles 1 et 6.3.A.1 (les revenus irréguliers), lorsqu'un joueur est éliminé, ses citadelles deviennent neutres, ses unités restent sur place jusqu'à l'automne et ne reçoivent plus d'ordres (sauf corruption). Contraintes à la retraite, elles sont détruites. A l'automne, celles qui sont en garnison ou dans la province d'une citadelle majeure neutre seront automatiquement entretenues et considérées comme des unités neutres.

13 – LES ÉVÉNEMENTS

Se reporter aux tableaux.

La table I est divisée en trois volets, un pour chaque saison. On jette deux dés et on consulte le résultat ; il y a quatre types d'événements possibles :

A – Les événements affectant la carte

B – Les révoltes et les interventions extérieures :

- Règles générales
- Description des révoltes
- Les interventions extérieures
- Généralités

C – La mort d'un membre de la famille royale

Il n'y a qu'un seul événement par saison. Si celui-ci est inapplicable, alors il n'y a aucun événement. De plus, les événements sont déterminés une saison à l'avance, et donc connus de tous. On va tirer avant les négociations du Printemps 321 l'événement de l'Été 321, avant les négociations de l'Été 321 l'événement de l'Automne 321, etc. Il n'y a pas d'événement au Printemps 321.

A. Les événements affectant la carte (table I)

— **Tempête en mer.** On retire sur la table II.

Dans tous les espaces maritimes affectés, une fois les ordres rédigés, on tire au dé pour voir si les flottes qui s'y trouvent ne font pas naufrage. Une flotte coule sur 1-d6, et est alors retirée de la carte. On tire un dé pour tout personnage se trouvant dans un espace maritime, sur une flotte ou non. Sur un 1, le personnage est tué ; sur un 2, il est rejeté dans une province terrestre adjacente tirée au sort ; de 3-6, il s'en sort indemne. Une flotte ou un personnage se trouvant dans un espace maritime affecté par une tempête ne peut recevoir aucun ordre.

— **Tempête de sable ou de neige.** Les armées ou les personnages se trouvant dans une province affectée par ces événements ne peuvent recevoir aucun ordre.

Il est impossible à un personnage (sauf naufrage) ou à une unité d'entrer ou de retraiter dans un espace affecté par une tempête (en mer, de neige ou de sable).

— **Crue d'un fleuve.** Toute frontière longée d'un bout à l'autre par un fleuve en crue est infranchissable pour les armées (et non pour les flottes). On ne peut ni soutenir ni retraiter au travers. Les provinces inondables que le fleuve traverse ou longe deviennent impénétrables, on ne peut plus ni y entrer, ni en sortir. Les armées s'y trouvant ne peuvent recevoir aucun ordre.

B. Les révoltes (table III)

Il s'agit soit de soulèvements simples, soit de l'apparition d'unités militaires (dites « unités neutres ») qui peu-

vent avoir une mission, des spécificités, une durée d'action précise ou conditionnelle, et qui peuvent même être jouées partiellement par un joueur. Leurs objectifs sont simples et ne font le plus souvent l'objet que d'un ordre automatique. Certaines ont par contre une gestion plus complexe.

a) Règles générales

A propos des révoltes et des interventions extérieures :

— Toute unité neutre apparaît dans une province indiquée. Toute unité se trouvant dans cette province au début de la saison et ne pouvant être placée dans une citadelle amie, est annihilée et n'aura aucune influence sur la saison ; tout personnage est capturé (et égorgé s'il s'agit d'un diadoque). Si par contre il se trouve une citadelle amie sans garnison dans la province, le joueur devra y placer son unité en garnison, ainsi que les personnages se trouvant dans la province.

— Toute unité neutre ayant rempli sa mission (si elle en a une) ou n'ayant pas à le faire se contente de tenir sur place (exception faite des Pirates du Pont).

— Toute unité neutre peut être soutenue mais ne peut soutenir, être convoyée ou convoier l'unité d'un joueur ou une autre unité neutre ne participant pas à la même révolte, à une exception près : la guerre lamiaque.

— Toute citadelle neutre peut être ravitaillée, mais une flotte neutre ne ravitaillera pas la citadelle d'un joueur ou une citadelle neutre (hormis s'il s'agit de sa citadelle d'origine).

— Toute unité neutre peut être corrompue suivant les règles de corruption. Il est possible à n'importe quel joueur de placer de l'anti-corruption sur une unité neutre. Comme pour les sommes dépensées en anti-corruption au profit de ses propres unités, cet argent est soustrait immédiatement de son trésor.

— Toute unité neutre devant faire retraite le fera en priorité dans une citadelle amie, se transformant en garnison ; elle tentera ensuite de sortir et de se convertir en armée (ou en flotte dans le cas d'Athènes et des Pirates du Pont) chaque saison suivante. Si elle ne dispose pas d'une forteresse, les retraites se feront vers les espaces disponibles en suivant les priorités indiquées dans le champ d'action.

— Une citadelle neutre est automatiquement acquise à une révolte la concernant.

— Toute unité neutre n'ayant d'autre choix que de sortir de son champ d'action (s'il y en a un) est annihilée (cas des retraites).

b) Description des révoltes

2 – Nora et Isaura se soulèvent. Toute garnison se trouvant dans l'une ou l'autre de ces citadelles est annihilée, tout personnage se trouve prisonnier.

3 – Sécession des Grecs d'Asie. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Médie (MED). Mission : assiéger Ecbatane, puis/ou tenir sur place. Champ d'action : MED. Durée : permanente.

4 – Les Tarentins offrent (sans siège) leur trésor et le contrôle de leur citadelle à toute unité présente en Italie (ITA).

5 – Soulèvement des Étoiliens et des Thessaliens. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Étolie (ETO) (1-4) ou Thessalie (THE) (5-6). Mission : assiéger Delphes puis Lamia. Champ d'action : ETO, TAU, THE. Durée : Cf. note 2.

6 – Révolte des Spartiates (1-3) ou des Athéniens (4-6). Unité : Armée milicienne (Sparte) ou Flotte (Athènes).

Lieu d'apparition : Laconie (LAC) ou Attique (ATT). Mission : assiéger la citadelle. Champ d'action : LAC, ARC (Sparte) ; ATT, ARC, CYC, EUB, MIO (Athènes). Durée : Cf. note 2.

7 – Guerre lamiaque (révolte générale des Grecs) : Cf. note 3. Joueur : Cf. note 1.

8 – Soulèvement des Thraces. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Thrace (THR). Mission : occupation de la Thrace. Champ d'action : THR, IST, SCY, ILL, PEO. Durée : permanente.

9 – Soulèvement des Arméniens. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Arménie (ARM). Mission : occupation de l'Arménie. Champ d'action : ARM. Spécification : unité toujours ravitaillée. Durée : permanente.

10 – Révolte des Cyrénéens. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Cyrénaïque (CYR). Mission : assiéger Cyrène. Champ d'action : CYR, LIB. Durée : Cf. note 2.

11-12 – Apparition des Pirates du Pont. Unité : deux Flottes. Lieu d'apparition : Pont Euxin occidental (POC), Pont Euxin oriental (POR). Mission : assiéger Héraclée Pontique et Panticapée. Champ d'action : POR, POC, PRO, MAE, BIT, TAU, ILL, PAP, PON. Joueur : Cf. note 1. Durée : Cf. note 4.

c) Interventions extérieures (table IV)

On applique les règles concernant les unités neutres. Certaines demandent des précisions parce que revêtant un aspect militaire.

— Raid des Scythes hyrcaniens. Unité : Armée de garde. Lieu d'apparition : Caucase (CAU). Champ d'action : à l'est du Borysthène, de l'Halys et de l'Euphrate. Spécification : ne peut entamer de siège, unité toujours ravitaillée. Joueur : Cf. note 1. Durée : 4 saisons.

— Offre d'alliance des satrapes orientaux. Unité : Armée mercenaire. Lieu d'apparition : Hyrcanie (HYR) et Hécatompylos (où apparaît un trésor de 10 T.). Joueur : celui bénéficiant de l'ordre royal. Durée : l'unité devra être entretenue normalement.

— Attaque gauloise. Unité : Armée milicienne. Lieu d'apparition : Illyrie (ILL). Champ d'action : au sud de l'Ister. Spécifications : éliminée si contrainte à la retraite, unité toujours ravitaillée. Joueur : Cf. note 1 (Révoltes). Durée : permanente.

— Attaques de Rome :

– 1. Unité : Armée de garde. Lieu d'apparition : Italie (ITA). Mission : assiéger Tarente. Champ d'action : ITA. Durée : permanente.

Si cette première mission a réussi, et que Rome intervient de nouveau, on considère la mission suivante :

– 2. Attaque + on rajoute une Flotte. Lieu d'apparition : Adriatique (ADR). Mission : occuper ILL puis TAU. Champ d'action : ITA, ADR, ILL, TAU. Joueur : Cf. note 1 (révoltes). Durée : permanente.

BIBLIOGRAPHIE

- Pour débiter : *Les héritiers de l'empire d'Alexandre – les diadoques*, Gerhard Hem, Belfond 1981.
- En poche : *L'impérialisme macédonien et l'hellénisation de l'Orient*, Pierre Jouguet, Albin Michel ; *La civilisation hellénistique* de François Chamoux, Arthaud ; *Le monde hellénistique*, Pierre Lévêque, collection U2, Armand Colin.
- Pour ceux qui veulent en savoir encore plus : *La dislocation d'un empire – les premiers successeurs d'Alexandre*, Paul Cloché, Payot 1959 ; *Le monde hellénistique*, tomes 1 et 2, Claire Préaux, collection Nouvelle Cléo, PUF.

d) Généralités

Lorsqu'une mission est donnée, que la révolte ou l'intervention extérieure soient dirigées ou non par un joueur, elle doit être respectée le plus strictement possible. Lorsqu'il s'agit d'assiéger une citadelle, par exemple, l'unité neutre devra tenter de rentrer dans la province visée (si elle n'y est pas), puis assiéger, de manière automatique. Exemple : si l'Am étolienne apparaît en Thessalie, son premier ordre ne pourra être que « Am THE-ETO », et si il réussit, la saison suivante, ce sera automatiquement « Am ETO A(1) Delphes ».

Note 1. Dans certains cas, on considérera que c'est un joueur qui doit manipuler la révolte ou l'intervention extérieure. Pour le choisir, on détermine, pour chaque joueur, la citadelle majeure la plus proche, en nombre d'espaces, du lieu d'apparition de la révolte (exemple : Pella et Gordion sont distantes de 4 espaces du Caucase). On ne retiendra parmi celles-là que celles qui sont les plus éloignées. S'il n'y en a qu'une, son propriétaire sera chargé de rédiger les ordres des révoltés. S'il y en a plusieurs, ils devront, chacun leur tour, faire une enchère publique. Le premier à lancer l'enchère est celui qui possède le plus de PV, suivi du deuxième, etc. (en cas d'égalité, prendre l'ordre alphabétique). Toute enchère doit être supérieure à la précédente. Tout joueur passant à un tour n'a plus le droit d'enchérir. Le dernier diadoque à parler dirige la révolte, en respectant ses priorités. L'argent est dépensé immédiatement.

Note 2. La durée de certaines révoltes est conditionnelle à leur réussite. C'est ainsi que les Athéniens, les Cyrénéens, les Étoiliens et les Spartiates n'ont que 4 saisons pour s'emparer de la citadelle précisée dans leur mission. Si, les 4 saisons jouées, la citadelle leur est toujours hostile, la révolte cesse et l'unité est retirée du jeu. Si par contre elle leur est acquise, alors l'unité est entretenue automatiquement et peut continuer sa mission (Étoiliens) ou rester sur place.

Note 3. Révolte générale des Grecs. C'est le seul événement qui ne peut pas se reproduire. Il s'agit du cumul simultané des événements « Révolte des Spartiates », « Révolte des Athéniens » et « Révolte des Étoiliens et Thessaliens ». Chaque unité grecque essaye d'accomplir sa mission et on respecte les priorités établies. Toutefois, une fois qu'une unité grecque a accompli sa mission, au lieu de tenir sur place, elle vient en aide à ses compatriotes. Si des Grecs sont déjà en état de révolte, on les intègre à la ligue générale ; ils ont donc à partir de là 4 saisons pour remplir leur mission, mais on ne rajoute pas d'unité. On considérera comme nuls les événements indiquant une nouvelle révolte grecque si la guerre lamiaque est en cours.

Note 4. Pirates du Pont. Les deux flottes ne disparaissent que si, à la fin d'une saison, Panticapée et Héraclée sont neutres, et ne sont pas menacées par des unités se trouvant en BIT, TAU, POC, POR ou MAE.

Note 5. Une révolte ou une intervention extérieure ne peuvent se produire que si elles ne sont pas déjà en cours, auquel cas on retire le dé.

C. Mort d'un membre de la famille royale (table V)

Jeter un dé sur la table V. Le personnage décédé est retiré du jeu et le PV qu'il représente disparaît.

Carte de conférence et talents

Vous trouverez sur le poster central de ce numéro une carte de conférence et des billets (1, 5, 10, 20 talents) à photocopier et découper. Les billets matérialiseront vos transactions monétaires, et la carte, une par personne, sera utile pour négocier discrètement (décrire sur la grande carte – donc sous les yeux de tous – un projet à un allié, ce n'est pas très futé!).

Création : Jean-Marc Zaninetti
Développement : Xavier Blanchot

Pour toute question concernant les règles ou le jeu, n'hésitez pas à contacter le fanzine de jeux de négociation *Trahison!*, 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél : 45.48.21.68. Vous pouvez aussi commander le livret spécial traitant des diadoques (30F) ou vous abonner pour jouer une partie par correspondance (130F, chèques à l'ordre de *Trahison!*).

TABLE II Tempêtes en mer (2d6)

2	Méditerranée orientale (MOR).
3-4	Golfe de Salamine (SAL) et mer Intérieure (MIN).
5	Eubée (EUB) et Cyclades (CYC).
6	Adriatique (ADR) et mer Ionienne (ION).
7	Pont Euxin oriental (POR) et Palus Maeotide (MAE).
8	Pont Euxin occidental (POC).
9	Propontide (PRO) et mer Égée (EGE).
10	Éolide (EOL) et mer Rhodienne (MRD).
11-12	Golfe Persique (GPE) et golfe Arabique (GAR).

TABLE III Révoltes (2d6)

2	Nora et Isaura se soulèvent.
3	Sécession des Grecs d'Asie.
4	Raid des Scythes hyrcaniens.
5	Soulèvement des Éoliens et des Thessaliens.
6	Révolte des Spartiates (1-3) ou des Athéniens (4-6).
7	Guerre lamiaque (révolte générale des Grecs).
8	Soulèvement des Thraces.
9	Soulèvement des Arméniens.
10	Révolte des Cyrénéens.
11-12	Apparition des Pirates du Pont.

TABLE I Les événements

PRINTEMPS (2d6)

2	Tempête en mer (Cf. Table II)
3-4	Crues de 1-3 : l'Halys, 4-6 : de l'Ister, du Borysthène et du Tanais qui inondent les Bouches de l'Ister (IST) et la Scythie (SCY).
5	Crue de l'Euphrate. La Chaldée (CHD) et les Pays de la Mer (PME) sont inondés.
6	Crue du Tigre. La Chaldée (CHD) et les Pays de la Mer (PME) sont inondés.
7	Crues de l'Araxe et du Cyros.
8-9	Révolte (Cf. Table III).
10	Tempête de sable en 1-3 : Libye (LIB), 4-6 : en Arabie déserte (ARA), en Nabatène (NAB) et en Arabie ghéréenne (GHE).
11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (Cf. Table V).

ÉTÉ (2d6)

2-5	Tempête en mer (Cf. Table II).
6-7	Crue du Nil. L'Égypte (EGY) est inondée.
8-9	Révolte (Cf. Table III).
10-11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (Cf. Table V).

AUTOMNE (2d6)

2-3	Tempête de sable 1-2 : en Hyrcanie (HYR), 3-5 : en Arabie déserte (ARA), en Nabatène (NAB) et en Arabie ghéréenne (GHE), 6 : en Libye (LIB).
4-5	Tempête en mer (Cf. Table II).
6	Crues de l'Ister, du Borysthène et du Tanais qui inondent les Bouches de l'Ister (IST) et la Scythie (SCY).
7-8	Tempête de neige 1 : en Illyrie (ILL) et sur le Pays des Taulantiens (TAU), 2-3 : en Paphlagonie (PAP) et sur le Pont (PON), 4 : en Commagène (COM), 5-6 : en Arménie (ARM).
9-10	Révolte (Cf. Table III).
11	Intervention extérieure (Cf. Table IV).
12	Mort d'un membre de la famille royale (Cf. Table V).

TABLE IV Intervention extérieure (1d6)

1	Carthage accorde 10 Talents au joueur contrôlant Pella (1-3) ou à celui contrôlant Byzance (4-6).
2	Les Tarentins offrent (sans siège) leur trésor et le contrôle de leur citadelle à toute unité présente en Italie (ITA).
3	Attaque de Rome.
4	Offre d'alliance des satrapes orientaux.
5	Chandragupta accorde 10 Talents au joueur contrôlant Ariarathéa (1-3) ou à celui contrôlant Cyrène (4-6).
6	Attaque gauloise.

Errata de la carte des Diadoques

Les inscriptions ci-dessous vous permettent de corriger votre carte, en découpant juste le symbole rectifié et en le collant sur celui erroné.

— Pays des Taulantiens (TAU) : Epidamnos est un port non fortifié et pas une citadelle.

— Chalcidique (CHA) : Amphipolis est une simple cité de ravitaillement.

— Arcadie (ARC) : Corinthe est un port non fortifié et pas une citadelle.

— Attique (ATT) : il n'y a pas de côte sud, seulement une côte ouest et une côte est (laquelle court donc également le long de l'ancienne « côte sud »).

— Pont (PON) :

Trébizonde est un port non fortifié et pas une citadelle.

— Nabatène (NAB) :

l'abréviation NAB doit être soulignée :

il s'agit en effet d'une province sans ravitaillement.

— Arabie déserte (ARA) : le point noir n'a pas de raison d'être :

il s'agit là encore d'une province sans ravitaillement.

Table des caractéristiques des unités

Rajouter une ligne :

Une unité de Garde corrompue devient une unité d'Elite.

 Epidamnos	 Corinthe
 Trébizonde	C.E.
ARABIE DÉSERTE ARA	
NABATÈNE** NAB	
 Amphipolis	

TABLE V Famille royale

Décès*	Nom	Position en 321	Particularités	Niveau de corruption
1	Philippe III Arrhidée	Macédoine	Doit commander une armée, indique la régence et permet l'ordre royal	10 T.
2	Eurydice	Macédoine	Inséparable de Philippe	
3	Roxane	Macédoine	—	10 T.
4	Alexandre IV	Macédoine	Inséparable de Roxane, indique la régence si Philippe est mort	
5	Olympias	Citadelle de Delphes (ETO)	Capacité de commandement (+1), abaisse de 5 T. le niveau de corruption de son unité	5 T.
6	Cléopâtre	Citadelle de Sardes (LYD)	Augmente de 10 T. le niveau de corruption de l'unité de son époux, permet l'ordre royal, inséparable de son époux	10 T.

* 1D6

Si le dé indique la mort d'un membre de la famille royale déjà décédé, on considérera qu'il n'y a pas d'événement pour la saison.

Il n'y a qu'un seul pion pour les couples Philippe III Arrhidée/ Eurydice et Roxane/ Alexandre IV. On gardera donc en mémoire la mort de l'un des membres du duo.

UN SCENARIO POUR
IMPERIUM ROMANUM II

Delenda est Carthago

La lutte pour l'hégémonie méditerranéenne

Afin de permettre aux lecteurs de CB de découvrir le passionnant contexte historique dans lequel s'inscrit la bataille de Raphia, nous avons créé ce scénario assez difficile et particulièrement chaotique.

Deux conflits parallèles et apparemment sans aucun rapport entre eux s'y déroulent. Interfèreront-ils? Il est permis de le penser, et ce d'autant qu'un grand nombre de puissances moyennes et mineures risquent de brouiller les cartes (!).

Pour gagner, les joueurs devront apprendre à maîtriser leurs nerfs et à gérer le tumulte...

La bataille de Raphia présentée dans CB 59 n'est qu'une péripétie en regard des convulsions profondes qui agitent le monde antique méditerranéen, où tant de civilisations naissent, s'affrontent, et disparaissent. Depuis 3500 av. J.-C., tour à tour les Égyptiens, les Hittites, les Grecs, les Phéniciens, les Étrusques, les Macédoniens, ont dominé la scène. Et entre ces empires, prennent place des périodes de luttes inexpiables. La fin du III^e siècle av. J.-C. en est une. De Raphia (-217) à Zama (-202), elle voit l'irrépressible élan de la république romaine balayer les ambitions de l'oligarchie carthaginoise, et simultanément, malgré le rayonnement culturel sans précédent de l'hellénisme, la « balkanisation » et l'affaiblissement de l'Orient d'Alexandre le Grand.

Simuler des tel événements, même à l'aide d'un des meilleurs jeux disponibles sur l'Antiquité, Imperium Romanum II⁽¹⁾, est une gageure. A partir des sources anciennes et modernes, nous avons pourtant tenté de restituer l'environnement militaire et politique de ce conflit. L'échelle du jeu et ses mécanismes, essentiellement conçus pour les guerres civiles de la Rome impériale, nous ont obligé, pour des raisons matérielles (manque de pions et de couleurs) à négliger quelques aspects historiques, tel que le poids de la trahison de Massinissa, le roi numide, dans la chute de Carthage. Quant aux forces en présence, scrupuleusement conformes aux évaluations historiques couramment admises, il ne faut pas y chercher une cohérence de détail (la phalange étant traitée comme la légion) mais le reflet d'un potentiel militaire global pour chaque puissance. Dans l'ensemble, avec les règles spéciales indispensables, ce scénario est d'une grande richesse, et nous espérons que vous prendrez autant de plaisir que nous à le jouer.

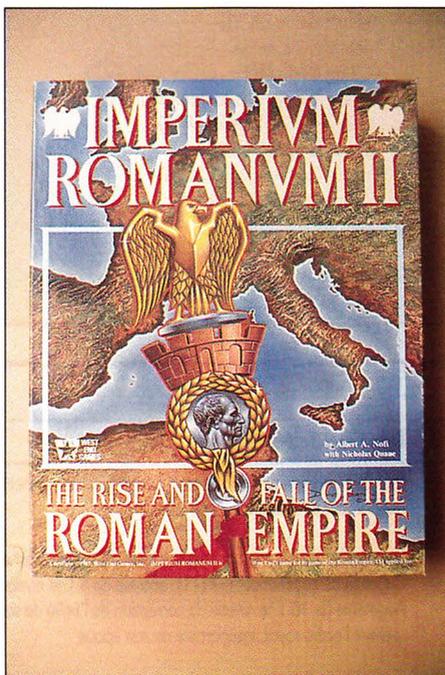
Début : janvier -218
Fin historique : décembre -201
Période : 0
Joueurs : maximum : 5
 minimum : 2
 optimum : 4

Vous constaterez que certains ordres de bataille font référence à des pions qui n'existent pas dans la boîte d'I.R. Vous trouverez ces 17 pions originaux sur le poster central.

Commentarium auctoris⁽²⁾

A peu d'époques autant qu'en cette fin de III^e siècle avant J.-C., l'histoire du monde méditerranéen n'a semblé hésiter entre plusieurs destins. Un rapide regard sur la carte permet de distinguer quatre États quasiment équivalents en richesse et puissance, bien que fort différents. Dans la partie sud-ouest règne Carthage, la métropole punique. Rome domine le nord-ouest du bassin méditerranéen dont l'est se partage entre le royaume séleucide, appuyé sur la Syrie, et le royaume lagide, appuyé sur l'Égypte. Un cinquième larron vient même jouer dans la cour des grands en la personne de Philippe V, roi de Macédoine, dont l'étroitesse des possessions est compensée par une grande cohérence interne et une agressivité non moins importante à l'égard de ses voisins.

Faites vos jeux ! Tout le monde semble avoir sa chance !



Un regard plus attentif, qui n'oublierait pas de jeter un coup d'œil en arrière, nous apprendrait autre chose. Les deux États orientaux, secourus de

dissensions internes, sont militairement sur le déclin. La Macédoine a trop d'ennemis héréditaires parmi les Grecs pour élargir durablement sa sphère d'influence. Carthage, au sortir d'une défaite humiliante quarante ans plus tôt, privée de la Sicile, de la Corse et de la Sardaigne, ne doit sa force qu'à la volonté revancharde de la caste militaire incarnée par un seul homme, Hannibal, au talent stratégique, mais surtout tactique, indiscutable. Seule Rome est en phase de croissance ininterrompue depuis deux siècles. Sa stabilité politique, sa force militaire, ses ressources humaines et sa ténacité déjà légendaire, jouent à plein en sa faveur. Les jeux sont-ils donc faits ?

PUISSANCES MAJEURES

Carthage

Chefs : Hannibal, Hasdrubal

Type : civilisé non romain

Trésor : 35 **Moral :** 90 **Revenus :** 29

Remplacements : 3

Villes : Hispalis (2/2), Gades, Malaca (2/2), Corduba, Carthago Nova (3/2), Saguntum (2/2), Tarraco (2/1), Tingis, Icosium (2630W), Hippo, Cirta (3130W), Thevestis, Utica (2/2), Carthago (4/10), Hadrumetum (3729W), Sabrata (4132W), Thabactis (4332W), Melita, Ebusus (W2725).

Placement : Africains et mercenaires (vert, CER A), Ibères et Lusitaniens (violet, CER A).

En Afrique : (vert) 0-16#A, 1 x 20-10, 2 x E-10; (violet) 2 x 16-10, 1 x (4)-12, 1 x 6-16

En Hispanie au sud de l'Iberus : (vert) Hasdrubal +1-16#4, 2 x 20-10, 1 x 16-10, 1 x (6)-16, 2 x 6-16, 1 x 18-30, 2 x E-10; (violet) 1 x (4)-12, 1 x 6-16, 1 chariot.

2324W : (vert) Hannon +1-16#3, 1 x 16-10; (violet) 1 x 16-10, 1 x 6-16, 1 chariot.

Au nord de l'Iberus : (vert) Hannibal +2-16#1, 5 x 20-10, 3 x 16-10, 3 x 4-12, 1 x (4)-12, 6 x 6-16, 4 x (6)-16, 4 x E-10; (violet) 4 x 20-10, 2 x 16-10, 1 x 4-12, 3 x (4)-12, 4 x 6-16, 1 chariot.

Note : Carthage mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

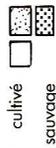
Rome

Type : faction romaine

Trésor : 10 **Moral :** 100 **Revenus :** 26

Statut des provinces

sans routes routes



Villes : Aleria, Caralis, Messana (2/2), Lilybaeum (2/2), Brundisium, Tarentum (2/2), Rhegium, Neapolis (2/1), Capua (3821W), Roma (4/10), Ancona, Spolegium (3519W), Pisae, Ravenna, Placentia, Genua, Cremona (3217W), Lissus, Dyrrachium.

Placement : Romains et Latins (bleu, CER A), Alliés italiens (rouge, CER A).

Sicile : (bleu) Consul (T. Serpronius) +1-16#2, 3 x 20-10, 1 x 6-16, 3 x 18-30; (rouge) 3 x 16-10, 3 x 4-12, 2 x 6-16, 1 chariot.

3118W : (bleu) Consul (P. Cornelius) +1-16#3, 3 x 20-10, 3 x 16-10, 1 x 6-16, 1 x 18-30; (rouge) 3 x 4-12, 2 x 6-16, 1 chariot.

Cisalpine : (bleu) 0-16#A, 2 x 20-10, 2 x 16-10, 1 x 6-16; (rouge) 2 x 16-10, 2 x 4-12, 2 x 6-16

Note : Rome mobilise suivant une règle spéciale. A partir de janvier -216, Scipion (+2-16) peut être placé dans n'importe quelle ville d'Espagne contrôlée par Rome.

Royaume séleucide

Roi : Antiochos III

Type : civilisé non romain

Trésor : 15 **Moral :** 80 **Revenus :** 34

Remplacements : 2

Villes : Hecatampylus (2/1), Ecbatana (2/1), Charax, Susa, Apamea, Istakhr (3109E), Seleucia, Ctesiphon, Babilon, Ninus, Singara, Edessa, Nisibis, Antiochus (4/4), Laodicea (2/2), Samosata (2/1), Sidon (2/2), Damascus (2/1), Palmyra (2/1), Tarsus (2/2), Ancyra, Tyana, Mazaca.

Placement : dans les villes du royaume, au libre choix du joueur.

Orange (CER B) : Antiochos III +1-16#2, +0-16#3, 2 x 20-9, 3 x 16-9, 10 x 4-12, 10 x (4)-12, 5 x 6-16, 2 x (6)-16, 1 x 18-30, 10 x E-10, 1 chariot.

Gris (CER B) : 2 x 16-9, 3 x 4-12, 2 x (4)-12, 5 x 6-16, 2 x (6)-16.

Note : le royaume séleucide mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

Royaume lagide

Roi : Ptolémée IV Philopator

Type : civilisé non romain

Trésor : 29 **Moral :** 90 **Revenus :** 27

Remplacements : 2

Villes : Arsinoe, Cyrene, Alexandria (6/5), Memphis (2/1), Pelusium (2/2), Gaza, Joppa (6921W), Hierosolyma (2/2), Raphia (6923W, 0/0), Thebae (1332E, 2/2), Bernice (2/1), Salamis, Pappus, Phaselis (6020W), Xanthus, Seleucia (6418W), Lysimachia (5217W, 2/2, port).

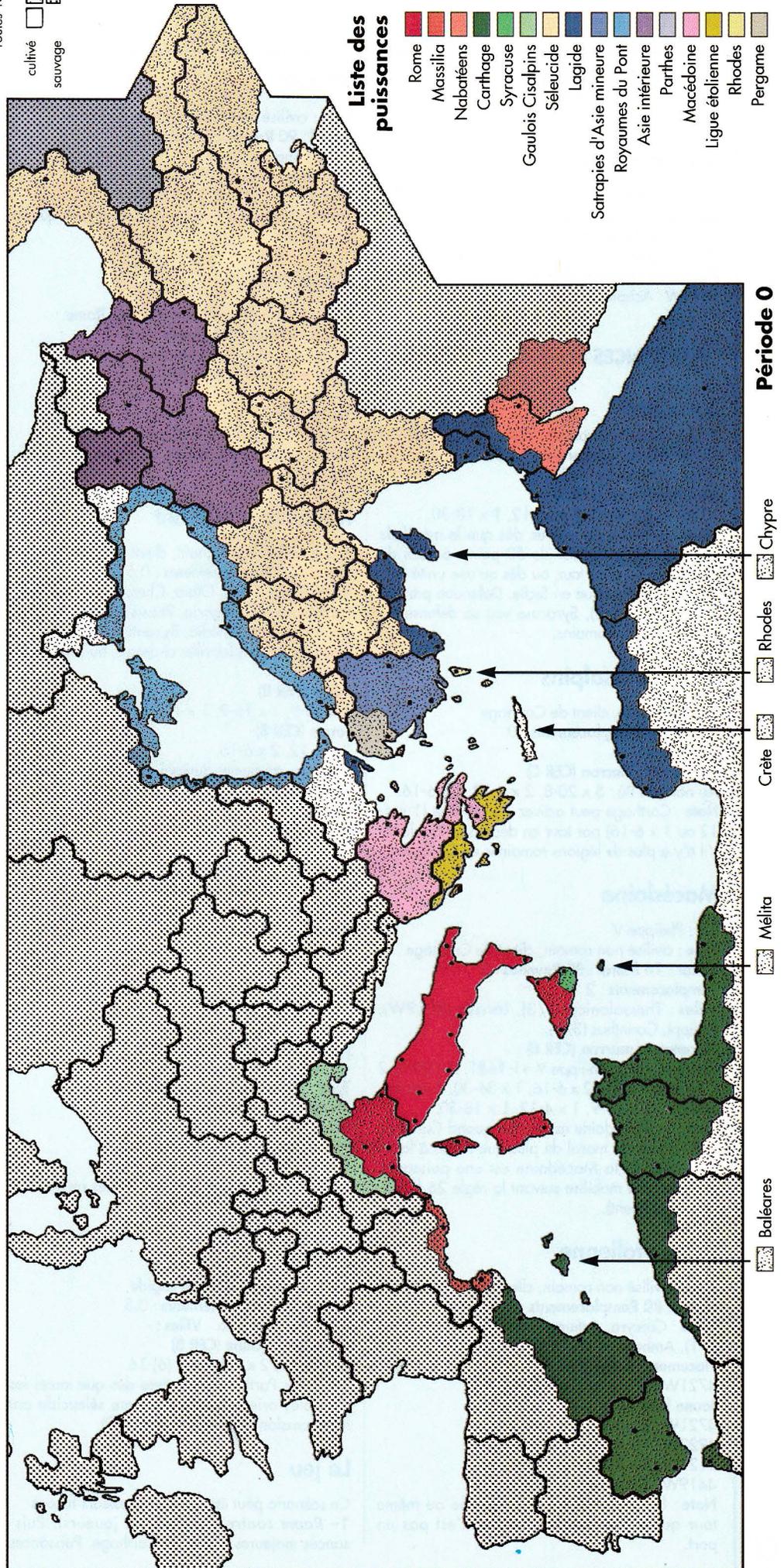
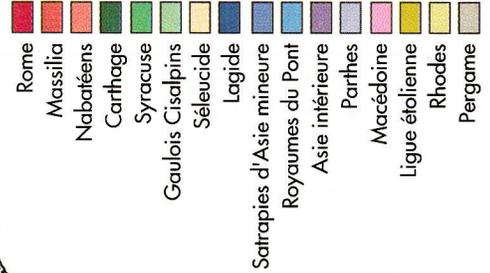
Placement : dans les villes du royaume, au libre choix du joueur.

Beige (CER B) : Ptolémée IV 0-16#B, +1-16#2, 2 x 20-9, 2 x 16-9, 8 x 4-12, 8 x (4)-12, 6 x 6-16, 7 x E-10, 1 chariot.

Noir (CER B) : 5 x 16-9, 5 x 4-12, 2 x 6-16, 2 x (6)-16, 3 x 18-30.

Note : le royaume lagide mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

Liste des puissances



Période 0

Chypre

Rhodes

Crète

Mélie

Baléares

PUISSANCES MINEURES ACTIVES

Massilia

Type : civilisé non romain, client de Rome

Moral : 80 **Remplacements :** 0,5

Villes : Massilia, Emporium, Nicae.

Placement : beige (CER B)
2522W: 1 x 4-12, 1 x 18-30.
2821W: 1 x 16-9, 1 x 4-12, 1 x 18-30

Satrapies d'Asie mineure

Chef : Achaïos
Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 70 **Remplacements :** 0,5
Villes : Smyrna, Sardis, Ephesus, Apamea
Placement : marron (CER B)
5619W: Achaïos 0-16#A, 1 x 16-9, 3 x 4-12, 1 x (6)-16

PUISSANCES MINEURES INACTIVES

Syracuse

Type : civilisé non romain, client de Carthage
Moral : 75 **Remplacements :** 0,5
Villes : Syracusae (4/3)
Placement : vert (CER B)
4226W: 3 x 4-12, 2 x (4)-12, 1 x 18-30.
Note : Syracuse est activée dès que le moral de Carthage est supérieur de 50 points à celui de Rome à la fin d'un tour, ou dès qu'une unité carthaginoise débarque en Sicile. Défendue par Archimède (eurêka!), Syracuse voit sa défense triplée contre les Romains.

Gaulois cisalpins

Type : barbare, client de Carthage
Moral : 60 **Remplacements :** 0
Villes : -
Placement : marron (CER C)
Au nord du Pô : 5 x 20-8, 2 x 4-12, 1 x 6-16.
Note : Carthage peut activer 1 x 20-8 et (1 x 4-12 ou 1 x 6-16) par tour en dépensant 5 talents, s'il n'y a plus de légions romaines en Cisalpine.

Macédoine

Roi : Philippe V
Type : civilisé non romain, client de Carthage
Trésor : 16 **Moral :** 80 **Revenus :** 8
Remplacements : 2
Villes : Thessalonica (3/3), Larissa (4919W), Philippi, Corinthus (3/4).
Placement : marron (CER B)
En Macédoine : Philippe V +1-16#1, 2 x 20-9, 2 x 16-9, 4 x 4-12, 2 x 6-16, 1 x 36-30, 1 chariot.
5022W: 1 x 16-9, 1 x 4-12, 1 x 18-30.
Note : la Macédoine est activée quand Carthage a 50 points de moral de plus que Rome à la fin d'un tour. Si la Macédoine est une puissance majeure, elle mobilise suivant la règle 26 (Civilized recruitment).

Ligue étolienne

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 80 **Remplacements :** 1
Villes : Corcyra, Actium, Patras, Sparte (5123W, 0/1), Ambracie (4821W).
Placement : beige (CER B)
4721W: 0-16#A, 1 x 20-9.
Jaune (CER B)
4721W: 2 x 4-12, 1 x 6-16.
4922W: 1 x 4-12.
5121W: 1 x 4-12.
4419W: 1 x 4-12.
Note : la Ligue étolienne est activée au même tour que la Macédoine. Sparte n'est pas un port.

Rhodes

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 90 **Remplacements :** 0,5
Villes : Rhodus (2/2)
Placement : jaune (CER B)
5821W: 4 x (4)-12, 2 x 18-30.
Note : Rhodes est activée au même tour que la Macédoine.

Pergame

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 80 **Remplacements :** 0,5
Villes : Cyzicus, Pergamum.
Placement : beige (CER B)
5418W: 1 x 16-9.
Jaune (CER B)
5418W: 2 x 4-12, 1 x 6-16.
Note : Pergame est activée au même tour que la Macédoine.

Royaumes du Pont

Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Tomi, Tyras, Olbia, Chersonese (5608W), Panticapae, Phanagoria, Phasis, Trapezus, Amasia, Sinope, Nicomédia, Byzantium.
Placement : dans les villes ci-dessus, au libre choix du joueur.
Beige (CER B)
1 x 20-9, 1 x 16-9, 1 x 18-30.
Jaune (CER B)
2 x 4-12, 2 x 6-16.
Note : les royaumes du Pont sont activés dès qu'une flotte non lagide pénètre en Pontus Euxinus.

Asie intérieure

Type : civilisé non romain, client du Lagide
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Harmozica, Artaxata, Phraaspa.
Placement : dans les provinces correspondant à ces villes, au libre choix du joueur.
Beige (CER B)
1 x 20-9, 1 x 16-9, 2 x 4-12, 2 x (4)-12, 2 x 6-16, 2 x (6)-16

Nabatéens

Type : civilisé non romain, client de Rome
Moral : 50 **Remplacements :** 0,5
Villes : Petra
Placement : marron (CER B)
1224E: 1 x 4-12, 2 x (6)-16
Note : les Nabatéens sont activés dès qu'une force passe à deux hex. de Petra.

Parthes

Type : barbare, client du Lagide
Moral : 75 **Remplacements :** 0,5
Province : Sagartia **Villes :** -
Placement : jaune (CER B)
2 x (4)-12, 2 x 6-16, 4 x (6)-16.
Note : les Parthes sont activés dès que toutes les satrapies orientales du royaume séleucide ont fait sécession (Cf. règle spéciale 50).

Le jeu

Ce scénario peut être joué de plusieurs façons :
1- Rome contre Carthage (2 joueurs). Puissances majeures : Rome et Carthage. Puissances

mineures actives : Massilia, Syracuse ; inactives : Gaulois cisalpins, Macédoine, Ligue étolienne, Rhodes, Pergame. Les autres provinces sont inaccessibles.

2- Séleucide contre Lagide (2 joueurs). Puissances majeures : royaume séleucide, royaume lagide. Puissances mineures actives : satrapies d'Asie mineure ; inactives : royaumes du Pont, Asie intérieure, Nabatéens, Parthes. Les autres provinces sont inaccessibles.

3- Désistements de dernière minute (2 joueurs). Puissances majeures : Rome et Lagide contre Carthage et Séleucide. L'ensemble des puissances mineures sont en jeu (prévoir du café!).

4- Le retour d'Alexandre (3 joueurs). La Macédoine devient puissance majeure dans les parties 1 et 2. Ajouter la Ligue, Rhodes et Pergame en puissances mineures actives clientes du Lagide dans la partie 2.

5- La lutte pour l'hégémonie méditerranéenne (4 joueurs). Puissances majeures : Rome, Carthage, Séleucide, Lagide. Puissances mineures : celles indiquées ci-dessus.

6- Le retour du fils d'Alexandre (5 joueurs). La Macédoine devient puissance majeure dans la partie 5.

Règles spéciales

La période 0 commençant 130 ans avant le premier scénario de la période 1 (fourni dans la boîte), il a bien fallu procéder à quelques ajustements de règles (désignées par leur numéro dans le livret en anglais). Afin de rendre le jeu plus vivant, nous avons également intégré certaines règles optionnelles.

5. La Macédoine peut être une puissance mineure ou majeure suivant le scénario joué.

5.5. Pénurie de pions. Il n'y avait pas d'archers montés en Occident. Traiter donc les (6)-16 romains et carthaginois comme des 6-16.

5.5.bis. Les éléphants ont une valeur d'empilement de 4. Arme de choc extrêmement sensible, ils semaient souvent la panique dans leur propre camp. Avant tout combat auquel ils participent, lancer un dé et consulter le résultat sur le table d'efficacité des éléphants. Appliquer immédiatement toute perte de pas pour le ratio du combat en cours. Les pions éléphant n'ont pas de valeur propre, leur force est fonction du nombre d'incrémentations (utilisez des marqueurs ou notez la force de chaque pion éléphant). Exemple : un pion 4 x E-10 représente 40 éléphants et vaut 4 points de force.

TABLE D'EFFICACITÉ DES ÉLÉPHANTS

Dé	Combat	Éléphant
1	-1	-1
2	-1	-
3	-	-1
4	-	-
5	+1	-1
6	+1	-

Lancer le dé avant chaque combat où sont engagés des éléphants, en attaque et en défense.

Explication des résultats :

- = aucun effet

Dé de combat : +1/-1 au dé

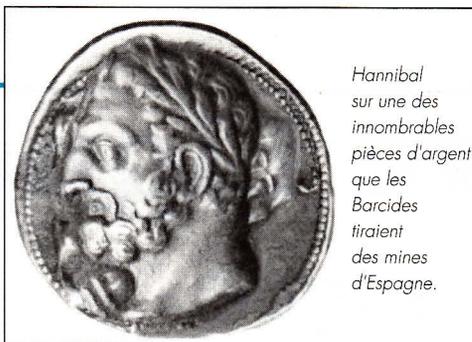
Éléphants : -1 = perte de pas sur le pion éléphant

Appliquer immédiatement.

6.1. Les provinces dépourvues de ville ont une valeur de taxation de 0.

7. Rome pouvait compter sur des masses humaines considérables pour constituer ses légions (plus de 30 furent levées entre 218 et 202). Hannibal, par contre, eut bien du mal à recruter dans la péninsule. Pour simuler ce déséquilibre, Rome peut acheter 2 unités pour chaque unité d'infanterie mobilisable en Italie. Une unité supplémentaire non achetée durant la phase de mobilisation ne peut pas être accumulée pour les tours suivants. Seules des unités identiques peuvent ainsi être levées. S'il ne reste plus qu'une unité d'un certain type en réserve, l'avantage est perdu, non transférable sur des unités d'un autre type, et non reportable aux tours suivants. Deux unités levées conjointement comptent pour une dans la règle (7.44).

Exemple : en janvier 218, le joueur Romain perçoit 26 talents, plus 10 talents de trésor. Une unité 16-10 coûte 9x2=18 talents. Il raye donc UN 16-10 de sa table de mobilisation, et lève DEUX 16-10 en payant 18x2=36 talents.



Hannibal sur une des innombrables pièces d'argent que les Barcides tiraient des mines d'Espagne.

16.1. La valeur de défense intrinsèque des villes est de 1 par défaut, ou une autre valeur spécifiée dans la liste des villes contrôlées par une puissance (exemple : Hispalis vaut 2 en défense).

17. Hannibal avait laissé son matériel de siège dans les Alpes. Toutes les villes d'Italie sont triplées en défense face à des attaquants non romains, si ces derniers n'ont pas un chariot dans leur force.

19.12. Remplacer province par ville.

19.2. Rome, Carthage, Alexandrie, Antioche et Thessalonica sont les capitales. Leur valeur en

Les valeurs par défaut sont de 1 et 1, et ne sont pas indiquées. Ex : Carthago Nova (3/2) rapporte 3 talents par tour à Carthage et possède une capacité intrinsèque de défense de 2 points de force.

44. Considérez comme cités à trésor celles qui le sont en période 1, plus Thessalonica et Corinthus.

50. L'autorité séleucide avait du mal à s'exercer sur les satrapies les plus éloignées d'Antioche. Leurs velléités d'indépendance durant cette période furent d'ailleurs à l'origine de la « brillante » anabase d'Antiochos III de 209 (campagne contre les Parthes) à 205 (expédition sur l'Indus). Lors de chaque phase diplomatique, un résultat de 5 ou moins sur 2d6 « libère » une satrapie (dans l'ordre : Hyrcania, Persia, Média, Elymaïs). Ajouter 1 au dé par 20 points de force présents en Mésopotamie et Babylonie.

Conditions de victoire

— Carthage : contrôler ses possessions initiales plus Massilia et toutes les villes de Cisalpine et d'Italie, ou dissoudre Rome.

— Rome : contrôler ses possessions initiales plus toutes les villes d'Espagne et de Sicile, ou dissoudre Carthage.

— Séleucide : contrôler ses possessions initiales plus les villes des satrapies d'Asie mineure et celles d'Égypte, ou dissoudre le royaume lagide.

— Lagide : contrôler ses possessions initiales plus les villes de Syrie et les villes côtières et ports d'Asie, ou dissoudre le royaume séleucide.

— Macédoine (si puissance majeure) : contrôler les villes de Macédoine, d'Acchaïe et Epire (sauf Corcyre), d'Illyrie, et les villes côtières et ports d'Asie.

Conception et développement :

Fred Bey, Marc Brandsma

Critique constructive :

Jean-Marc Zaninetti

1) Imperium Romanum II est édité par West End Games.
2) Commentaires de l'auteur, l'équivalent des designer's notes.

PÉRIODE 0: TABLE DE MOBILISATION

	CER	20-10	16-10	4-12	(4)-12	6-16	(6)-16	18-30	E-10
Coût		12	9	3	3	6	6	36	30
HISPANIA	A	1	2	4		2			
BAEARES	A				1				
MAURETANIA	A			2					
NUMIDIA	A			1	1	2			
AFRICA	A		2	2		1		1	2
CISALPINA	A			1		1			
ITALIA	A	3	4	3		2		3	
SICILIA	A		1	2				1	
ACHEA&EPIRE	B		1	2		1			
MACEDONIA	B	1	2	4		1		1	
ASIA MINOR, SYRIA & MESOPOTAMIA	B	1	1	3	1	2		1	
ASIA MAXIMA	B		1	2	2		1		1
AEGYPTUS	B	1	2	4	2	1			
LYCIA&CILICIA	B			1	1	1			
CYRENAICA	B			1	1				1

Niveau maximum de fortification: 8 Coût d'un point de fortification: 3

Coût d'un charriot de bagages: 12

8. Les acteurs du jeu sont légion (sic), mais le faible nombre de pions et de couleurs complique l'apparition d'une multitude de puissances mineures. Attention donc à bien séparer les réserves (pool) des puissances qui partagent la même couleur. Exemple : royaumes du Pont et Lagide mobilisent tous deux en beige. En cas de pertes, il faut mettre de côté les pions à racheter appartenant aux réserves de chacun.

11. Il est interdit de pénétrer dans les provinces sans ville, à l'exception des Alpes. Exemple : la Dalmatie, encore sauvage à cette époque, est territoire interdit.

13.1. La logistique a été un grand problème dans les conflits antiques. Le ravitaillement d'une pile d'unités par un port permet d'ajouter à la valeur de l'hex. une capacité de 16 points en été et de 8 points en hiver. Exemple : en mars, le joueur Punique désire ravitailler Hannibal en 2621W, à partir d'Emporium qu'il contrôle. Il peut donc ravitailler 8 (2621W) + 8 (bonus en hiver) points d'empilement.

13.5. Il y a une contradiction apparente avec la règle 17.2. Utilisez cette dernière.

moral est de 20 points, sauf Thessalonica qui vaut 10 points.

22. Les plébéiens étaient encore capables de travailler. Ignorer la règle 22 (blé et capitale impériale).

24. Le pillage d'une ville est valable pour les 6 hex. qui l'entourent, sauf si ce sont des hex. de mer ou des côtés d'hex. infranchissables. Le passage de plunder 2 à plunder 1 puis à la normale se fait tous les 3 mois, lors des phases de taxation et mobilisation inscrites sur le compte-tour.

40. Le bonus/malus dû aux unités spéciales n'est accordé que si lesdites unités représentent au moins 20% de la plus faible force engagée dans le combat.

41. Comme vous l'aviez compris, cette règle optionnelle devient obligatoire. Cela est notamment dû au faible degré de développement économique de l'ouest du bassin méditerranéen, et de la multitude de petits États indépendants nés de la longue désagrégation des royaumes des diadoques. Les villes répertoriées pour chaque camp possèdent une valeur de taxation et une valeur de défense indiquées après le nom par un (x/x).

BIBLIOGRAPHIE

Tite-Live : *Histoire romaine* (livre 21), Belles lettres.

Polybe : *Histoire* (livre V), Belles lettres.

T. Mommsen : *Histoire romaine*, Robert Laffond.

J. Carcopino : *Profilis de conquérants*, Flammarion.

J. Delorme : *Le monde hellénistique*, SEDES.

Duncan Head : *Armies of the greek and macedonian war*, WRG.

J. Delorme : *Chronologie des civilisations*, PUF.

G. et M.F. Rachet : *Dictionnaire de la civilisation grecque*, Larousse.

J.C. Fredouille : *Dictionnaire de la civilisation romaine*, Larousse.

G. Duby : *Atlas historique*, Larousse.

Nicholas G.L. Hammond : *Atlas of the greek and roman world in antiquity*, Noyes Press 1981.

Colin Mc Evedy : *Atlas de l'histoire ancienne*, Robert Laffond.

Le grand atlas de l'histoire mondiale, Albin michel.

Première Ligne

Fantastique

les modèles fantastiques



Sous ce terme peu évocateur de « modèles fantastiques » se cachent les grandes peintures de la faune d'heroic fantasy ; j'ai dit les monstres, les gros, ceux dont on se souvient longtemps après les avoir rencontrés...

Thatyon : Le titre de ce volet laisse supposer qu'il existe des modèles fantastiques, peut-être basés sur ceux, historiques, que tu m'as montrés dans le précédent numéro (CB n° 61).

Joe Casus : Tout à fait. Rappelle-toi, nous avons vu les chars de combat, qui sont de la cavalerie regroupée sur un grand socle, et par extension les éléphants. Et c'est pareil pour le fantastique !

Il y a des chars ?

Oui, et il n'y a pas grande différence avec les chars historiques, si ce n'est que l'on peut rencontrer des chars cuirassés, plus résistants. On peut aussi rencontrer des monstres que l'on jouera comme s'ils étaient

des chars parce qu'ils sont larges mais pas hauts, comme les araignées géantes. Selon leur taille, on les définira par leur nombre de « chevaux ».

Et il y a des éléphants ?

Oui. Ce ne sera pas uniquement que les éléphants mais aussi tous les grands monstres hauts. Tous n'auront pas nécessairement la même taille. Pour simplifier, plus un « éléphant » est grand, plus il a de « taille », ce qui correspond à un nombre de combattants en mêlée. Donc un éléphant historique, qui vaut 5 en mêlée, est de taille 5.

Y a-t-il des éléphants cuirassés ?

Uniquement en fantastique. Ce sont des monstres avec des armures importantes, comme celles des tatous gigantesques, ou très résistantes comme celles de certains dragons.

Ce qui nous donne ?

Les grands monstres et les géants sont comme des éléphants, plus ou moins grands, de taille 3 à... ce que l'on veut. Par exemple, un mammoth impérial serait un éléphant de taille 10 ou 12. Un mumakil de Tolkien serait un éléphant cuirassé de taille 7, par exemple.

Et le soclage ?

Voir le tableau 1.

Avec ça, est-ce que je peux créer tous les monstres ?

C'est possible avec ce tableau et ce que nous avons déjà vu dans les volets précédents. Par exemple, un

dragon est un « éléphant », cuirassé ou non, de taille d'au moins 5 et souvent plus, qui vole et qui est équipé d'un lance-flammes lourd (on compte autant de tireurs que de tailles).

Comment compter ses griffes ?

Tu comptes comme s'il avait des guerriers combattant sur le modèle, ce qui donne des bonus au combat. Si tu comptes 2 griffes, cela fait +2 pour chaque « taille », comme pour chaque cheval de char.

Et s'il charge en volant ?

Il a +4 de bonus de charge, doublé à cause du vol. Avec une taille 7 et 2 griffes, cela donne $1+2 \text{ (griffes)} + (4 \times 2) \text{ (charge)} = 11 \times 7 \text{ (tailles)} = 77 \text{ pertes !}$

Peut-il être encore plus résistant ou protégé magiquement ?

Oui, et dans le tableau n° 2, voici quelques éléments de « magie permanente » pour agrémenter le jeu.

Et quelques sorts ?

Le tableau 3 !

Les autres caractéristiques des chars et des éléphants cuirassés ?

Les chars et les éléphants cuirassés se déplacent comme de l'infanterie très lourde. L'effet du terrain est celui des autres modèles avec les restrictions pour les très lourds. Au tir, ils encaissent des pertes comme de la cavalerie super lourde dispersée et en mêlée comme de la cavalerie super lourde normale. Maintenant, à toi de jouer...

Bestiaire

Voici quelques exemples de monstres « classiques » traduits en termes de Première Ligne.

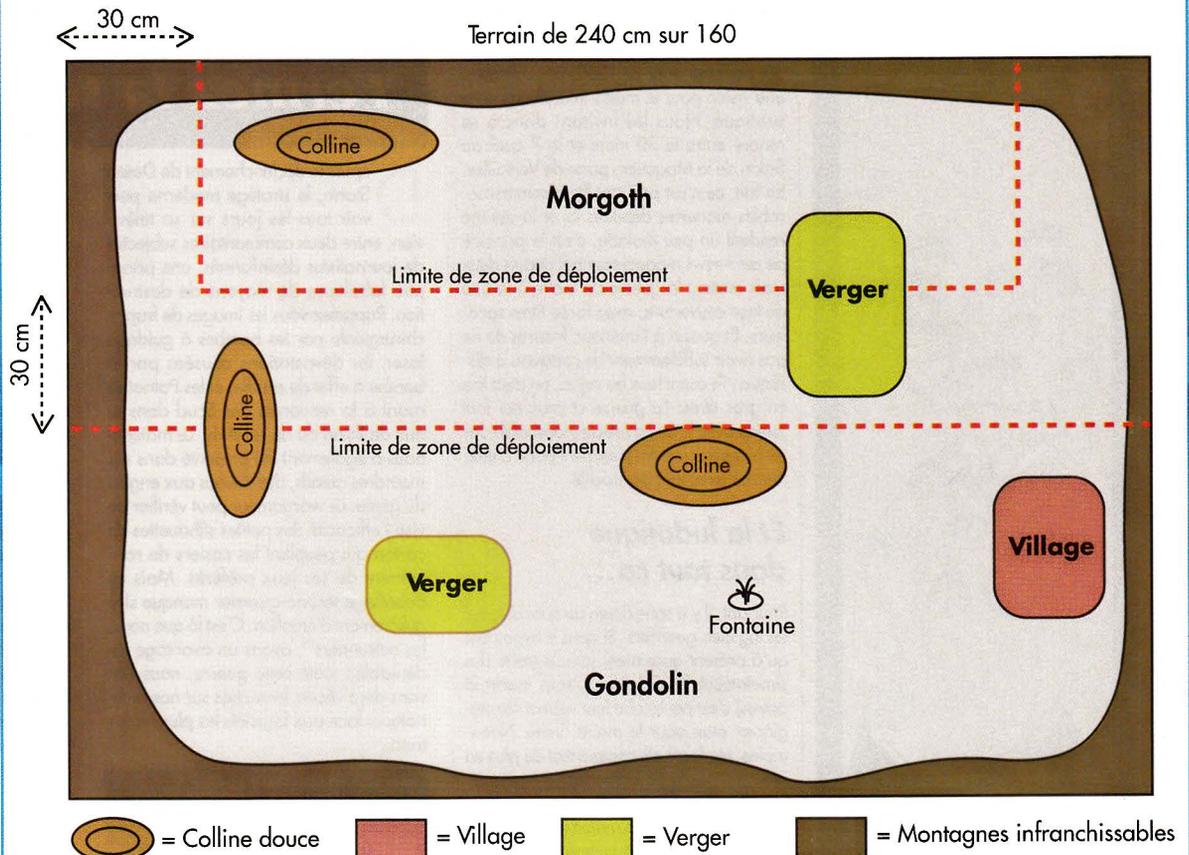
- **Araignée géante :** char lourd à 6 chevaux, irrégulier normal, « Poison ».
- **Chimère :** char lourd à 3 chevaux et 3 « combattants », irrégulier élite, vol et lance-flammes lourd (à 3 servants).
- **Diplodocus :** éléphant taille 10 à 14, irrégulier recrue.
- **Dragon blanc :** éléphant taille 6 avec 2 griffes (« guerriers ») et un lance-flammes lourd qui n'enflamme pas mais provoque le même effet par le froid (on compte autant de tireurs que de tailles), qui vole, « Protection 2 » permanente, irrégulier normal.
- **Dragon rouge :** éléphant taille 8 avec 2 griffes (« guerriers ») et un lance-flammes lourd (on compte autant de tireurs que de tailles), qui vole, « Protection 3 (ou 4) » permanente, irrégulier normal.
- **Ent ou Treant :** géant (« éléphant » cuirassé) taille 10 « Protection 3 » permanente, irrégulier élite.
- **Ettin :** géant (« éléphant ») taille 4 avec 2 « guerriers », irrégulier élite.
- **Fantôme :** infanterie ou cavalerie très lourde normale, mort-vivant, arme à 2 mains exceptionnelle (compte comme 3).
- **Géant des nuages :** « éléphant » taille 6, irrégulier normal, plus artillerie à pierres (on compte autant de tireurs que de tailles)
- **Gorille :** géant (éléphant) taille 3, irrégulier recrue ou infanterie lourde dispersée, 2 « coups de patte ».
- **Mumakil :** éléphant cuirassé taille 7, avec 2 guerriers irréguliers normaux.
- **Squelette :** infanterie (ou cavalerie) lourde normale, mort-vivant, avec une arme de mêlée.
- **Roc :** « éléphant » taille 20, qui vole, irrégulier normal.
- **Chien de Skaiith :** char.

1	Figurines 25 mm		Figurines 15 mm	
	Largeur	Profondeur	Largeur	Profondeur
Char Plus par cheval	20	60	20	40
	10	--	5	--
Éléphant Plus par taille	10	60	15	40
	10	--	5	--

2	Nom	Portée (cm)	Effet	Coût
	Protection N	0	Toute attaque contre la figurine est faite avec un facteur divisé par N.	2*N
	Insensibilité	0	Les chevaux sont insensibles aux « éléphants ».	1
	Protection contre le feu	0	Les pertes subies par le feu sont divisées par 4.	20
	Protection contre le froid	0	Les pertes subies par le froid sont divisées par 4.	20
	Poison	0	Un ennemi ayant perdu 1 figurine en mêlée en perd 1 par tour suivant.	10

3	Nom	cm	Effet	Coût
	Trêve	Table	Aucune attaque pour 2 tours. Une unité ne peut que s'éloigner de l'ennemi, pas s'approcher. Les mêlées sont rompues.	100
	Calme	40	Idem, mais dans un rayon de 40 cm du lanceur.	40
	A terre	40	La cible doit atterrir. Si elle ne peut pas, elle est éliminée.	20
	Anti-Poison	20	Arrête l'effet d'un poison.	5

La chute de Gondolin⁽¹⁾



Après la bataille du Nirnaeth Arnoediad où Morgoth avait écrasé la dernière grande armée des elfes du Noldor, le dernier des grands chefs du Noldor, Turgon, s'était retiré dans sa forteresse cachée de Gondolin. Morgoth le cherchait mais ne l'aurait pas trouvé s'il n'avait capturé Maeglin, le neveu de Turgon. Torturé, et aussi par jalousie pour Tuor qui avait épousé Idril Celebrindal, la fille de Turgon, Maeglin trahit. Morgoth lui a promis la couronne et Idril. Une nuit de fête, l'armée de Morgoth, avec ses balrogs et ses dragons, envahit Gondolin...

L'armée de Morgoth

- 1 général, Gothmog, seigneur des balrogs : géant (éléphant) taille 7, avec le vol, régulier élite, «Protection 5», lance des traits comme une artillerie (à 7 servants);
- 1 héros mineur, Maeglin : infanterie extralourde, régulier élite, longue lance bouclier;
- 1 unité de 2 balrogs : géant (éléphant) taille 5, avec le vol, réguliers élite, «Protection 4», lance des traits comme une artillerie (à 5 servants);
- 2 unités de 2 dragons : éléphant cuirassé taille 7, avec le vol et 2 «guerriers», irréguliers élite, lance-flammes lourd (à 7 servants);
- 1 unité de 8 wargs montés : cavalerie lourde normale, irréguliers normaux, javelot bouclier et forte morsure (2 combattants : le warg et le cavalier);
- 2 unités de 10 wargs : cavalerie légère normale, irréguliers recrues, forte morsure;
- 1 unité de 10 archers à cheval easterlings : cavalerie légère dispersée, irréguliers normaux, arc;
- 1 unité de 8 trolls : infanterie super lourde dispersée, irréguliers normaux fanatiques, arme à 2 mains;
- 4 unités de 20 orques : infanterie légère normale, irréguliers recrues, javelot bouclier;

- 2 unités de 20 orques : infanterie légère normale, irréguliers recrues, arc;
- 2 unités de 16 easterlings : infanterie légère normale, irréguliers normaux, javelot bouclier;
- 1 unité de 16 archers easterlings : infanterie légère dispersée, irréguliers normaux, arc.

L'armée de Gondolin

- 1 général, Turgon : infanterie extralourde normale, régulier élite, longue lance bouclier, «Arme extraordinaire», «Protection 2»;
- 1 héros, Tuor : infanterie extralourde normale, régulier élite, longue lance bouclier, «Arme extraordinaire», «Protection 3»;
- 1 héros, Glorfindel, chef de la Maison des Fleurs d'Or de Gondolin : infanterie extralourde normale, régulier élite, longue lance bouclier, «Arme extraordinaire», «Protection 2»;
- 1 héros, Ecthelion de la Fontaine : infanterie extralourde normale, régulier élite, longue lance bouclier, «Arme extraordinaire», «Protection 2»;
- 1 unité de 8 cavaliers : cavalerie lourde normale, réguliers élite, lance bouclier;
- 1 unité de 8 gardes de Turgon : infanterie extralourde normale, réguliers élite fanatiques, arme à 2 mains;
- 3 unités de 14 soldats de Gondolin : infanterie extralourde normale, réguliers élite, longue lance bouclier;
- 2 unités de 20 archers de Gondolin : infanterie lourde normale, réguliers élite, grand arc.
- 2 unités de 20 habitants de Gondolin : infanterie légère normale, irréguliers recrues fanatiques, arme improvisée;

Plus Idril Celebrindal, fille de Turgon et femme de Tuor, sans arme ni armure.

Notes

- Idril est positionnée près de la fontaine.
- Maeglin est au départ dans le camp de Gondolin, à moins de 20 cm d'Idril. Il se comporte comme s'il était fidèle tant qu'il y a un héros ou une troupe d'élite de Gondolin à moins de 20 cm. Sinon, et s'il peut rejoindre Idril, il la capture.
- Tuor doit être au départ à 80 cm au moins d'Idril. Il la recherche à partir du 4^e tour ou si Turgon est tué. Si Maeglin l'a capturée, Tuor ou un autre héros devra d'abord le tuer.
- A partir du moment où Turgon et Ecthelion sont tués, Idril et Tuor pensent à s'échapper mais Tuor doit d'abord rejoindre Idril et tous deux doivent se trouver à moins de 30 cm de la fontaine. Ils pourront alors s'échapper ainsi que toutes les troupes de Gondolin dans ce périmètre.

Conditions de victoire

- Gondolin gagne si :
 - tous les dragons et tous les balrogs sont détruits (auquel cas, l'armée de Morgoth fuit);
 - Tuor, Idril et Glorfindel s'échappent;
 - Tuor et Idril seuls s'échappent, mais tous les balrogs sont tués.
- Morgoth gagne si Turgon, Idril et Tuor sont tous tués ou capturés. Sinon, c'est un nul.

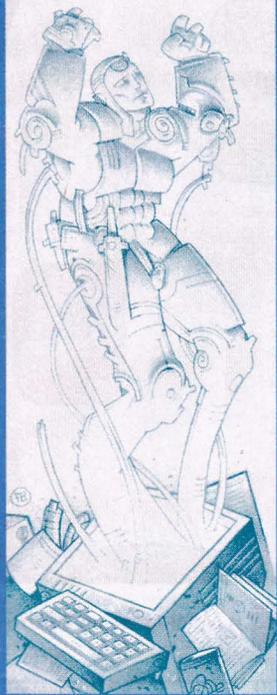
Le terrain

Voir le plan ci-dessus.

Vincent Herelle

illustration : Rolland Barthélémy

1) D'après le *Silmarillion* de Tolkien.



LUDOTIQUE

Humeur

A l'heure où vous lisez ces lignes (en raison des délais de fabrication d'un bimestriel) la guerre du Golfe est sans doute terminée. Et quand bien même... Comme il fallait s'y attendre, quelques journalistes en mal de sujet ont cherché maladroitement de quoi écrire en rapport avec la guerre, puisque les informations en provenance du front étaient contingentées.

Bien sûr, les divers jeux «guerriers» sont tombés sous la coupe de pisse-copies. Et si le sujet a été parfois bien abordé et étudié⁽¹⁾ (Libération du 15/2/91), il est consternant de lire la prose d'Odile Grand et Bernard Clément dans l'Événement du jeudi du 14/2/91. On va ici encore plus loin, si c'était possible, que les élucubrations d'août dernier sur les événements de Carpentras, le jeu de rôle et la musique de danse de jeunes. Ces «journalistes» confondent allègrement cassettes pour jeux vidéo, logiciels pour ordinateurs (ici c'est presque compréhensible) et wargames-papier. On apprend que Jeux Descartes vient de sortir la cassette de Desert Shield... consternant! Plus loin, on découvre avec stupéfaction que les maquette-lâtres (pourquoi pas maquetistes!) se font des «Durama», soi-disant un «néologisme bricolé pour ce nouveau passe-temps qui consiste à reconstituer, sur la table de la salle à manger, le front ou l'arrière, suivant ce que l'on a entendu ou aperçu, au journal de 20h». Il semble que ces valeureux reporters aient mal noté le mot diorama,

qui pourtant date de 1822, et qu'ils aient une vision pour le moins infantile de cette pratique. Nous les invitons donc à se rendre entre le 30 mars et le 7 avril au Salon de la Maquette, porte de Versailles. En fait, ce n'est pas tant les incommensurables niaiseries débitées ici et là qui me rendent un peu malade, c'est le principe de ces «news magazines» qui depuis deux mois mettent la guerre du Golfe à la une de leur couverture, avec force titres racoleurs. Et quand à l'intérieur, frustrés de ne pas avoir suffisamment de cadavres à dissequer, ils osent tous les sujets, on peut lire en gros titres: *La guerre et ceux qui font joujou avec...* ou *La presse indésirable*. Jamais ces journalistes n'avaient parlé d'eux-mêmes avec tant de lucidité...

Et la ludotique dans tout ça...

Pourtant, il y a sans doute de quoi dire sur les logiciels guerriers. Si nous n'avons jusqu'à présent quasiment jamais parlé des simulateurs (tank, avions, sous-marin et autres) c'est parce que leur aspect «stratégique» était pour le moins limité. Néanmoins, ces logiciels comportent de plus en plus une partie de scénarios, qui permettent d'évaluer les performances, en situations semi-réelles, du matériel vis-à-vis de leurs adversaires. La technique en informatique a tellement progressé ces dernières années que les algorithmes de simulation et de visualisation sont presque au niveau de ce qui se faisait auparavant dans les «vrais» simulateurs militaires, à la différence bien sûr des cabines de pilotage. On est très loin du *Space Invaders* où l'on tire sur tout ce qui descend du haut de l'écran. La course à ce type de logiciels est telle que les plus récents d'entre eux permettent de simuler des appareils encore en cours de construction, et qui ne seront en service que d'ici un à cinq ans. Malgré tout, en ce qui me concerne, les wargames et les jeux de haute stratégie sont avant tout un outil d'étude, historique ou prospectif. Et si une partie du public prend les simulateurs pour ce qu'ils devraient être, il existe bien sûr des acheteurs qui ne veulent que «casser», qui du tank, qui de l'avion; les éditeurs américains n'étant pas toujours blancs dans cette démarche avec leurs stickers «Iraqi scenario included». Pourtant ce n'est pas parce qu'il existe des imbéciles (on a beau faire, le vaccin qui supprimera cette pathologie n'est pas prêt à voir le jour) qu'il faut écrire des articles à la va-comme-jete-pousse.

C'est pourquoi j'ai demandé à notre spécialiste de wargames sur ordinateurs, Marc Brandsma, d'écrire un rapide topo sur la façon dont la guerre du Golfe pourrait, au niveau tactique, être simulée sur ordinateur. Je ne pense pas qu'il s'agisse là de ce que l'on peut appeler un «bon» sujet, et il risque sans doute de vous déranger comme moi il m'a dérangé. Mais comme on dit: ces choses-là existent, il faut bien vous en informer...

Pierre Rosenthal

¹⁾ Et ce n'est pas parce que Laurent Henninger y est cité que nous leur passons la pommade.

Fermez la télé, branchez

Depuis le déclenchement de Desert Storm, le stratège moderne peut voir tous les jours sur sa télévision, entre deux commentaires subjectifs de journalistes désinformés, une panoplie fabuleuse de moyens de destruction. Rappelez-vous les images de frappe chirurgicale par les bombes à guidage laser, les dévastations causées par la bombe à effet de souffle, et les Patriot se ruant à la rencontre des Scud dans la nuit de Ryad ou de Tel-Aviv. Le matériel nous a également été présenté dans ses moindres détails, des Awacs aux engins du génie. Le wargameur peut vérifier de visu l'efficacité des petites silhouettes de carton qui peuplent les casiers de rangement de ses jeux préférés. Mais ce déballage techno-guerrier manque singulièrement d'émotion. C'est là que nous, les netrunners⁽¹⁾, avons un avantage indéniable: toute cette guerre, nous l'avons déjà vécue, branchés sur nos ordinateurs face aux logiciels les plus meurtriers.



Falcon AT.
Le pilote se prépare au décollage.

Première phase aérienne

Mission de nuit, je m'installe dans la coque anguleuse de mon **F19 Stealth Fighter**. Objectif: un centre de commandement, situé en profondeur dans le territoire ennemi, et protégé par un triple rideau défensif truffé de Sam. Une heure plus tard, je débranche l'ordinateur après avoir reçu les félicitations du vieux pour ce nouveau succès. Figure emblématique de la guerre, le F19 est simulé de façon exceptionnelle par ce logiciel. Diversité des missions assignées, des terrains d'opération, des adversaires; personnalisation des pilotes; et réalisation graphique de très grande qualité le placent au-dessus du lot. L'in-

térêt du thème traité est, par ailleurs, une motivation suffisante.

Plus connus mais non moins efficaces, le F16 est représenté par **Falcon AT**, et le F15 par **F15-Strike Eagle**. Là encore, ces logiciels bénéficient des progrès indéniables accomplis par les éditeurs dans le domaine des simulateurs de vol. À tel point qu'ayant atteint un très bon niveau, les concepteurs ont plutôt cherché à sortir des jeux pour tous les types d'avions existant. C'est le cas pour le A6 (**Flight of the Intruder**), oublié après le Vietnam et ressuscité par le livre de Stephen Coontz. Cet appareil participe quotidiennement aux opérations d'attaque au sol des forces irakiennes. Plus moderne, le **A10-Tank Breaker** est l'outil idéal pour semer le doute dans les formations blindées à coups de missiles Hellfire. Le logiciel est une bonne évocation de *Tac-Air*, mon seul regret étant de ne pas trouver dans les cibles au sol ces fameuses alvéoles désaxées bâties par les Irakiens pour empêcher les destructions successives le long des axes de pénétration. Ce jeu est néanmoins indispensable pour se donner un avant-goût de soutien aérien précédant l'avance des blindés lors de l'offensive terrestre, ou comment «neutraliser» la garde présidentielle.

Revers de la médaille, il n'existe, à ma connaissance, aucun logiciel de simulation des avions français. Ni les Jaguars, ni les Mirages F1 et 2000, n'ont les honneurs de mon ordinateur.

Du côté des méchants, et pour ceux qui n'ont pas encore filé en Iran, vous trouverez deux produits récents: **Sturmovik** et **MIG29-Fulcrum**. Difficile de dire si ces logiciels représentent bien les appareils correspondants, mais ils sont de qualité et se distinguent par leur originalité.

Voilà pour la première phase de Desert Storm, nous avons sérieusement entamé le potentiel militaire d'en face. Passons maintenant aux choses sérieuses.

L'offensive terrestre

Là, j'ai pris tous les risques: théâtre d'opération du Moyen-Orient, volontaire pour une mission hasardeuse, ennemi de première ligne, conditions de navigation réalistes. Niveau de danger ex-

Galactic Empire

Galactic Empire est un jeu de rôle sur ordinateur (JdRO) inspiré du jeu de rôle sur table (JdRT) *Empire Galactique*, de François Nédélec. Contrairement à nombre de JdRO, vous n'incarnez qu'un seul personnage, et vous n'avez pas de feuille de caractéristiques à consulter ou à gérer. Tout est confiné dans la mémoire de l'ordinateur, à vous de réagir, d'être intuitif, pas de calculer. Votre mission est relativement

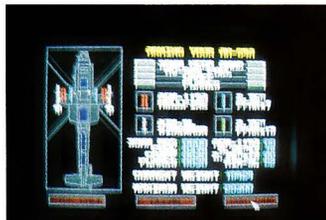
complexe: agent secret de l'Empire Galactique, vous êtes envoyé sur la planète Ether. Un nommé Voltar s'est emparé du pouvoir, contre les Teknos et la Hanse des Marchands; la faune éthérienne, source de richesse de la planète commence à avoir un drôle de comportement; une guerre civile vient de se déclencher. C'est à vous de tout remettre en ordre. Ah oui! dernier détail, l'atmosphère d'Ether est toxique, vous devrez

Le micro, la guerre est là !



Gunship. Images brouillées par la censure militaire.

trême. Mon artilleur et moi-même formons le meilleur équipage d'hélicoptère Apache AH-64 appartenant à la 101st Air Assault Division. Nous sommes le **Gunship**. Armé de 8 missiles Hellfire AGM-114a antichars, de deux pods de roquettes FFAR 2,75", et de deux Sidewinder AIM-9L pour contrer les hélicoptères MI-24 Hind, nous partons en pointe de la percée US pour disperser une brigade blindée ennemie qui s'est regroupée durant la nuit pour contre-attaquer. Plus prosaïquement, par faute d'avoir repris sérieusement l'entraînement (les habitudes se perdent), j'ai connu bien des difficultés à accomplir ne serait-ce que la première partie de ma mission, mais quel jeu ! Les simulations d'hélicoptères sont assez rares et *Gunship* est un modèle, équivalent à ce qui existe pour les avions. Son seul concurrent n'en est d'ailleurs pas un, puisque **LHX-Attack Chopper** traite du futur appareil polyvalent américain et est donc un logiciel de science-fiction en même temps qu'une petite merveille.



Le Gunship. Document top secret brouillé par les militaires.

Redescendons sur terre pour prendre part aux âpres combats qui se déroulent depuis le début de l'offensive terrestre. Pas de scénario disponible pour simuler le franchissement de la première ligne de défense irakienne, les logiciels existants

tant étant plutôt orientés vers les affrontements de blindés sur le théâtre Centre-Europe. Peu importe, les matériels sont les mêmes et **M1-Abrams, Tank Platoon**, ou le petit dernier, **Team Yankee**, sont là pour évoquer la plus grande bataille de blindés de tous les temps qui n'aura peut-être (sans doute ?) pas lieu dans les sables du Koweït.

Inspiré du livre du même nom par Harold Coyle, *Team Yankee* propose une option intéressante qui est de ne jouer qu'un seul scénario bâti en trois étapes successives. Le joueur incarne le sergent Bannon, à la tête (?) de quatre pelotons de chars M1 et de transports de troupes M113. Son objectif est de parvenir au terme des trois missions ordonnées par l'état-major et de monter en grade ; l'innovation étant que l'enchaînement temporel des engagements interdit les renforts. Toutes les pertes sont donc importantes puisque l'opposition à la progression du *Team Yankee* est de plus en plus vive. Dommage que ce parti pris réaliste soit un peu gâché par des incohérences telles que des provisions de munitions illimitées pour les mitrailleuses de tourelles des chars M1.



Team Yankee. Cette mission, si vous l'acceptez...

Cependant, ce logiciel ne traite que des blindés, et encore pas de tous ceux qui seront engagés dans l'offensive terrestre. Il ne comporte pas de support aérien par des hélicoptères ou des avions d'attaque au sol, et pas non plus d'infanterie pour fixer l'ennemi grâce aux missiles antichar de type Milan. Seuls des barrages d'artillerie peuvent être déclenchés à la demande. Les points positifs de *Team Yankee* : son graphisme et la facilité d'utilisation grâce à une souris ou un joystick. A contrario, je regrette toujours de ne trouver qu'une documentation étiquette traduite par un Serbo-Croate



Team Yankee. Vue de départ des quatre pelotons de chars.

bègue, même si elle s'accompagne d'une assez belle carte de terrain d'évolution.

Première tentative de sortie d'un logiciel « sérieux » par un éditeur qui se faisait surtout remarquer jusqu'à présent par des jeux d'arcade pas forcément intelligents, *Team Yankee* devrait être suivi par d'autres simulations qui, espérons-le, parviendront à concilier des thèmes réalistes à un graphisme et une ergonomie dignes des meilleurs.

La guerre du Golfe

Mis à part les puissants firs des cuirassés américains, on ne peut vraiment pas dire que cette guerre du Golfe se soit essentiellement déroulée sur les flots. Quelques engagements rapides pour envoyer par le fond les vedettes irakiennes ou « libérer » des îlots déserts, l'action des dragueurs de mines, voilà des événements qui paraissent bien anodins face au formidable cirque aérien entamé le 16 janvier. Pour information sur les capacités des navires engagés, notamment les porte-avions, je vous renvoie à l'inégalable **Harpoon** et à ses disquettes d'extension parues récemment.

Plus proche de nos préoccupations tactiques, **Pegasus** traite des aéroglisseurs lance-missiles en action dans les forces de l'O.T.A.N. Et si les Irakiens sortaient soudain de quelque abri bien dissimulé un de ces engins hyper-rapides, afin de semer la panique dans les flottes de surface alliées ? Je ne pense pas qu'ils possèdent des sous-marins, mais dans le

cas contraire, la pratique de **688-Attack Sub** les dissuaderait sans doute de se lancer à l'assaut des navires US, protégés sous la surface par ces machines létales. Encore un logiciel qui doit figurer dans les mémoires de vos computers.

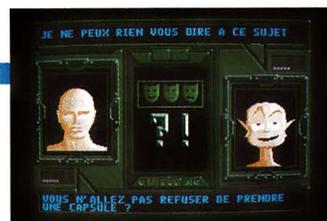
When Ali meets GI Joe

Bien des aspects de ce conflit ne trouvent pas leur équivalent en logiciels : l'action des armes chimiques et biologiques, par exemple, ou encore la résistance conférée à une armée par un génie expérimenté. De même, en ce qui concerne la stratégie globale, et jusqu'aux facteurs politiques, le seul **Balance of Power** et son délicieux anachronisme ne suffit plus à contenter le netrunner. Il manque une simulation d'ensemble au niveau du théâtre d'opération, prenant en compte tous les paramètres du conflit et toutes les armes engagées avec leurs caractéristiques propres, gérant l'interaction de ces facteurs, et qui nous placerait, de fait, dans la position de Schwartzkopf, au pire, et de Bush, au mieux.

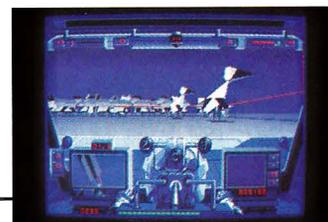
J'ai lu récemment que les marines américains étaient accros aux jeux vidéo. Intrigué, je me suis aperçu qu'il s'agissait en fait de consoles vidéo, vulgaires décalques en mode « shoot them up » de nos rutilants ordinateurs. Et donc plus aptes à développer les réflexes que la réflexion...

Marc Brandsma

2) Voir l'article sur Cyberpunk p. 38-40



Les deux vues générales du jeu.



Je ne suis pas un cube, je suis un être humain !

donc vous déplacer dans une sorte de véhicule-scapandre, le Formec. Durant tout le jeu, vous aurez donc sur votre écran deux types de présentations. L'une est la vue de l'intérieur du Formec, avec l'extérieur dessiné en 3D formes pleines, et vous donne accès au radar, oxygène, armes, armures, etc. L'autre est la vue de communication qui vous permet de dialoguer par vidéo avec vos interlocuteurs. Son principe est très inté-

ressant puisque chaque phrase proposée peut être énoncée et présentée de diverses manières (de franchement grossière à franchement servile, en passant par la neutralité et l'ironie). Disons-le franchement, pris par le temps, je n'ai pu mener la mission à sa conclusion. Je dois dire que le fait de me déplacer dans un véhicule pour interroger des gens m'a un peu décontencé, et que j'ai eu bien du mal, au début, à sim-

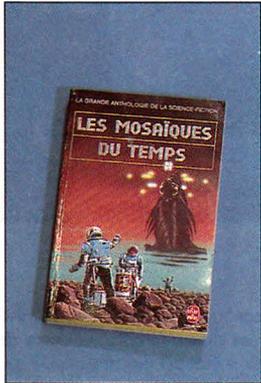
plement bouger. Mais avec un peu de pratique, cela s'améliore. Le mode de dialogue est par contre très agréable et intéressant, bien qu'il soit parfois peu évident de savoir les bonnes attitudes à adopter. En bref, une « adaptation » intéressante...

Pierre Rosenthal

Édité par Tomahawk, pour Atari ST, Amiga et IBM PC.

INSPI

romans



L'anthologie du bimestre

La Grande Anthologie de la Science-fiction, dont les premiers volumes sont parus au milieu des années 70, est souvent considérée, tant par les amateurs que les professionnels, comme un « must » du genre. Les trente-six volumes thématiques, qui regroupent uniquement des textes anglo-saxons, constituent une excellente bibliothèque de base pour qui n'a ni les moyens, ni le temps de réunir une collection complète de Fiction et des deux éditions de Galaxie.

Récemment, la Grande Anthologie s'est ouverte à la SF bien de chez nous. Les trois premiers recueils, *Les mondes francs*, *L'hexagone halluciné* et *La frontière éclairée* formaient une continuité chronologique ; le quatrième, **Les mosaïques du temps**, réunit tous les textes retenus pour les trois précédents, mais ne pouvant y entrer faute de place. Mis à part deux d'entre eux – ceux de Dorémieux et Sternberg –, tous ont été publiés pour la première fois entre 1973 et 1981, époque où la SF française était quantitativement la plus importante, du moins par le nombre de nouvelles publiées. Et bien qu'il s'agisse de reliquats des volumes précédents, le niveau de qualité demeure toujours aussi élevé. Les anthologistes – Herzfeld, Klein et Martel – concluent avec cette anthologie un travail de titan, qu'il convient de louer à sa juste valeur. Il leur a fallu lire des milliers de nouvelles, souvent indigestes, pour effectuer une sélection, subjective mais non partielle, qui permettra au lecteur des années 90 de se faire une idée de la manière dont la SF française a évolué.

À ce sujet, je voudrais ajouter une précision, destinée à ceux que ce terme – « SF française » – fait sourire, ricaner ou arborer une mine dégoûtée. Je ne crois pas qu'il existe une SF française, que l'on puisse regrouper sous une même étiquette des gens comme Francis Berthelot et Jean-Pierre Andrevon, Michel Pagel et Pierre Pelot, Jean-Marc Ligny et Michel Jeury – pour ne citer que des auteurs encore en activité. On s'en rend d'ail-

leurs parfaitement compte à la lecture des quatre tomes de cette anthologie – et surtout des *Mosaïques du temps*, le plus varié à défaut d'être le plus riche. Naturellement, vous y trouverez à foison de quoi piocher pour vos scénarios. Tous les textes ne sont pas directement adaptables, mais bon nombre peuvent fournir quelques idées annexes, ou une bonne base pour une partie. Comme dans tous les autres volumes de la Grande Anthologie de la Science-fiction, d'ailleurs. La nouvelle a toujours été un support important pour la SF, le Livre de Poche nous le rappelle. (Le Livre de Poche « Science-fiction » n° 7130.)

Une livraison fantastique

La collection Présence du Fantastique, chez Denoël, vient de publier son seizième titre. D'assez bon niveau, cette série n'avait jusqu'ici publié qu'un seul roman français. Avec **Yoro Si**, de Jean-Marc Ligny, elle nous en offre un second, d'excellente qualité qui plus est. Il est vrai que Ligny avait déjà sorti voici quelques années – épluchez vos vieux CB, j'en ai parlé – *Yurlunggur*⁽¹⁾, un roman fantastique urbain passionnant, qui ne possédait à mon sens qu'un défaut : il aurait pu être écrit dix ans plus tôt. Ce qui n'est pas le cas avec *Yoro Si*, dont l'originalité ne fait aucun doute. Disons qu'il s'agit d'une histoire de magie africaine se déroulant en 2010... Comment ! En 2010 ? Mais alors, c'est de la SF ? Si l'on veut. L'appartenance à l'un ou l'autre genre n'a aucune importance. En tout cas, Ligny a soigné son travail. On sent dès les premières scènes africaines qu'il a été se documenter sur place ; quand ses personnages mangent un mafé, on a presque le goût de cacahuète sur le bout de la langue. *Yoro Si* s'avère très vite une impressionnante descente dans les profondeurs de l'âme africaine, doublée d'un travail sur les mythes indigènes, le tout emballé dans une histoire où le balafon, cet instrument typique, joue un très grand rôle. Et si vous vous demandez ce que signifie le titre, sachez que c'est le nom du village où se déroule une bonne partie de l'action, mais qu'il veut dire également « nul le part ». Frissons garantis. Seule ombre au tableau : la couverture, purement hideuse, avec son serpent grumeleux aux allures d'étron. Espérons que Jean-Marc Ligny n'ait pas eu une attaque en la voyant, afin qu'il puisse nous pondre d'autres livres de la qualité de celui-ci. (Denoël « Présence du Fantastique » n° 15.)

Tandis qu'un cinéaste sans talent massacrait un pâle remake de *Psychose*, Robert Bloch, auteur du roman duquel Hitchcock avait tiré le film original, avait décidé d'écrire sa propre suite, que la collection Terreur vient de rééditer. À la différence de *L'Exorciste* (la suite), qui ne possède aucune espèce d'intérêt, **Psychose 2** est un grand roman d'horreur, avec tous les ingrédients du genre. Imaginez un peu : on va tourner un film sur Norman Bates, le célèbre tueur psychopathe, et celui-ci s'évade de l'hôpital pour assister au tournage... Sur ce point de départ qui en fera ricaner plus d'un, Bloch a bâti

une intrigue solide et implacable, où métier et talent s'unissent à la perfection. Très facilement adaptable, je pense, et encore plus facilement transposable. Chez J'AI Lu, en Épouvante, parution de **Ça**, le pavé de Stephen King, coupé en trois volumes pour l'occasion, le tout dans un coffret assez sympathique. Un objet de collection qu'on sera heureux d'avoir dans sa bibliothèque, mais aussi un très grand King qui vous fera palpirer un bon moment, vu sa longueur. Je n'en dis pas plus, ses fans ayant vraisemblablement déjà cessé de lire pour se ruer chez leur libraire préféré... Pour les autres, sachez qu'après avoir lu ce livre, comme le signale Patrick Marcel dans le dernier *Yellow Submarine*⁽²⁾, vous ne pourrez plus voir la pub « ça s'passé comme Ça chez [mettez ici le nom d'une célèbre chaîne de hamburgers gras et de frites malaises] » sans un sentiment de malaise. (J'AI Lu « Épouvante » n° 2892, 2893 & 2894.)

Mais que fait la SF ?

Mélodie ou la dame enchaînée, de Piers Anthony, constitue la seconde époque du cycle *Constellations*. Quelque chose comme mille ans après *Silex ou le messager*, voilà que les Andromédiens remettent ça ! Ils cherchent à nouveau à pomper l'énergie de la Voie lactée pour alimenter leur civilisation. Cette fois-ci, ils ont trouvé comment effectuer des transferts forcés, comment envahir les corps d'individus possédant un faible niveau kirlian afin de mettre notre galaxie à genoux. Si vous avez aimé *Silex*, vous aimerez *Mélodie*. (L'Atlante « Bibliothèque de l'Évasion ».)

Ceux qui ont lu *Desolation Road*, paru l'année dernière, se précipiteront certainement sur **État de rêve**, un recueil de nouvelles du même auteur. Ian McDonald s'y montre incroyablement varié dans ses thèmes, ses traitements et son écriture. Certains textes frisent le pastiche, le « à la manière de », tandis que d'autres paraissent au premier abord parfaitement sérieux. En tout cas, leur auteur confirme ici ce que son précédent roman laissait deviner : il faudra compter avec lui dans les années à venir. (Robert Laffont « Ailleurs & Demain ».)

Vous vous souvenez de *Gravité à la manque*, ce génial roman noir cyberpunk islamisé ? George Alec Effinger vient de remettre ça avec **Privé de désert**, où l'on retrouve Marid Audran, le boudayin, les mamies, les papies, Friedlander Bey et tout le reste... En fait, c'est un peu la même chose que le premier volume, à cette différence près que Marid est désormais affublé d'une mère purement vraisemblable et qu'au lieu de se défoncer aux amphétamines, il se gave de logiciels. Ajoutez quelques meurtres, de sombres magouilles, pas mal d'humour et une très bonne documentation sur la culture islamique, et vous obtenez un polar futuriste très distrayant, dans la lignée de Raymond Chandler, dirais-je. (Denoël « Présence du Futur » n° 516.)

Roland C. Wagner

(1) Denoël, *Présence du Futur* n° 439. Ligny adore les titres à coucher dehors, comme *Rasalgethi*, *Apex* (M57), *Biofeed*

back ou justement *Yoro Si*.

(2) *Yellow Submarine*, dont le n° 80 vient de paraître avec notamment un article sur l'adaptation en comics du Cycle des Épées, et un autre qui tente d'établir un panorama des fanzines récents. (c/o André-François Ruaud, 245 rue Paul-Bert, 69003 Lyon. 100F les 8 n°. Vous pouvez également vous abonner à *Manticora* à cette même adresse : 100F pour 6 n°.)

INSPI WARGAMES

Un ouvrage particulièrement intéressant vient d'être traduit en français. Intitulé **Le modèle occidental de la guerre**, son sous-titre est, en fait, bien plus évocateur : *la bataille d'infanterie dans la Grèce classique*. L'auteur fait d'une pierre deux coups.

Tout d'abord, son livre se veut une description et une analyse précise et détaillée de la façon dont se déroulaient les batailles entre les phalanges de fantassins lourds (les hoplites) des différentes cités. La période étudiée est celle de la Grèce classique, qui précède la période hellénistique, désormais familière aux lecteurs de CB... L'auteur décortique de façon générale et globale ce type de bataille, mais sans en privilégier aucune en particulier. Avant la bataille : le rôle du général, de l'esprit de corps, de l'alcool (!), la peur de mourir qui tenaille même les plus vaillants. Pendant : la charge, le choc, la brèche, la poussée, l'effondrement, la confusion, la poursuite. Après : le massacre, les blessures (un chapitre entier est consacré à ce sujet. Sa lecture donne la nausée...). Cette description fascinante où abondent les détails parfois sordides nous fait plonger au milieu de ce carnage très bref mais d'une « hallucinante violence ». Inutile de dire que tous les pratiquants de wargame antique/ médiéval avec figurines (Première Ligne par exemple !) doivent impérativement lire ce livre. Cela leur permettra sans doute également de remettre les pendules à l'heure en ce qui concerne le réalisme de certaines règles.

Mais s'en tenir à ce premier niveau de lecture, même s'il est passionnant, serait faire preuve de superficialité et se priver de quelque chose d'encore plus percutant : la thèse majeure de l'ouvrage. Hanson prétend en effet que la raison d'être de cette tactique (la phalange) n'est pas étrangère au système politique des cités grecques (la démocratie), ainsi qu'à des considérations économiques (nécessité d'en finir au plus vite avec la guerre, afin de ne pas désorganiser la production) : « Le but est identique : obtenir un résultat définitif et incontestable de la façon la plus directe et la plus efficace possible — le vote majoritaire pour la démocratie, le combat face à face des hoplites pour la guerre ». Ainsi, ce mode de combat allait devenir pour des siècles et jusqu'à nos jours le « modèle occidental de la guerre ». C'est précisément là que ce livre commence à présenter un intérêt pour tous ceux qui se piquent de stratégie militaire, quelle qu'en soit l'époque. Car, en ce XXe siècle où l'Occident se heurte à d'autres civilisations, les leçons et les interrogations de cet ouvrage sont à méditer. Déjà, la guerre du Vietnam avait démontré le caractère caduque de ce « modèle occidental de la guerre » face à un adversaire qui s'en moquait éperdument. À l'heure où les U.S.A. et leurs alliés font tout pour se mettre le monde musulman à dos, la lecture de ses lignes nous ouvre tragiquement et tardivement les yeux : un gouffre semble s'ouvrir sous nos pieds, béant et moqueur...

Laurent Henninger

Victor Davis Hanson : « Le modèle occidental de la guerre – La bataille d'infanterie dans la Grèce classique ». Editions les Belles Lettres. Paris 1990. 135F.

INSPI

BD

La BD,
ou « les mille et
une façons de
visiter le temps »

Petite histoire et grands héros

D&D, AD&D1 ou 2, WJRF, JRTM... Autant de sigles bizarres pour désigner ces jeux dont l'univers est un mélange d'histoire et de fantaisie. Si certains héros comme Falhrd et le Sourcier Gris, qui ont certainement inspiré nombre de créateurs de jeu, se voient aujourd'hui « traduits » en BD (*Le cycle des épées*), d'autres sont très nettement issus du jeu de rôle. C'est le cas de *Hazel et Ogan*, ou encore de Zorya et Téome (*L'épée de Cristal*). On retrouve dans tous ces albums des utilisateurs de magie, des créatures fabuleuses, des guerriers valeureux et des armes enchantées, et bien entendu des tas de situations plus ou moins classiques à faire vivre à vos aventuriers.

Atride, le héros de *Allande*, rentre dans la même catégorie, avec sa quête à accomplir et son (traditionnel) monde à sauver. Mais on sent dans cet album une dimension poétique et une recherche graphique qui en font un must de ce début d'année, et aussi mon chou-chou du bimestre...

Société secrète à l'ombre des grandes villes...

A un siècle d'intervalle, nos héros ont la même préoccupation, et ce doit être aussi celle de vos joueurs : lutter contre le mal, le crime et tout ça (ou parfois le contraire... mais c'est plus rare). Début XIXe, dans une atmosphère victorienne de Cthulhu sans Cthulhu, Hawker s'en prend aux *Bourreaux de la nuit*, histoire très sérieuse sur fond de Tamise et de fog londonien. Début XXe, sur une trame humoristico-psychiatrique, *Gotcha* lutte contre une secte de quasi-mort-vivants aux yeux rouges qui envahissent Vienne.

La SAUVE (voir Chill), si elle passait par là, ne s'ennuierait pas !

Hé bien dansez à présent !

Il ne faut surtout pas croire qu'il est nécessaire de s'exiler dans le temps pour rencontrer le Fantastique. Même s'il est né vers le XVIe siècle, le vaudou est encore vivant, et bien vivant, de nos jours... Les aventures de *Max London*, de même que *L'ombre du Mangou*, nous en offrent une série de preuves et ce n'est pas vous, qui faites jouer à Ma-

gna Veritas/In nomine Satanis, qui allez leur en vouloir.

Et puis il est des cas où le fantastique tout court, celui des journalistes, rejoint celui, avec un F majuscule, des sorciers et des rêveurs. Voir pour cela *Canal-Choc* ou *Taxi*. Dans les deux cas, la recherche d'un scoop, d'une nouvelle extraordinaire, va entraîner une jeune reporter de choc dans d'incroyables aventures sur terre et en mer... Pas de jeu particulier pour cela, mais toujours des ambiances et des scénarios hors du commun.

A futur, futur et demi

Le futur n'étant pas encore déterminé, il y a plusieurs options disponibles, évidemment... D'abord, avec *Last*, le style cyberpunk & Co, avec un mélange de technologie et de sorcellerie au goût étrange. C'est à la mode et ça peut s'adapter à plusieurs jeux récents. Ensuite, la catégorie « après le déluge, vivons heureux ». Les *Croqueurs de sable* nous en font une version poétique mais reconnaissable, avec des bateaux et des vestiges de centrale nucléaire. Tandis que *Sylve* fait semblant de nous entraîner en pleine préhistoire, juste avant de tomber sur un autobus plein de touristes, ou du moins de ce qu'il en reste... Dans les deux cas, les légendes et de nombreux indices permettront (peut-être...) à nos héros de comprendre ce qu'il s'est passé il y a bien longtemps.

Angoulême 91 : un millésime de choix



S'il ne fallait retenir qu'une seule chose de cette version 91 du XVIIIe Salon International de la Bande Dessinée, que ce soit le nom de celui qui a obtenu le Grand Prix de la ville d'Angoulême. Personne, à mon sens, ne pouvait mieux que Gotlib (Marcel pour les intimes) mériter d'être associé à ce que les organisateurs avaient nommé cette année « un salon majeur ». C'est bien lui qui a fait découvrir à toute une génération de lecteurs (dont je fais partie, je l'avoue sans honte) les joies de la bande dessinée. Il a réussi à dissocier une fois pour toutes cette dernière de l'image (au sens propre) des « histoires pour enfants » pour lui tailler une place de choix dans la littérature pour adultes. Si la BD fait aujourd'hui partie de notre culture, c'est, pour beaucoup, grâce à lui.

Pour éviter le piège de ne citer qu'une infime partie de son œuvre, je ne peux que vous inviter à faire le siège de votre libraire favori pour qu'il vous en procure l'intégralité, si vous ne les avez déjà (honte à vous et shame on you). Pour tout ce que vous nous avez fait découvrir, Monsieur Gotlib, un immense merci, mais aussi un grand regret, pourquoi n'avez-vous plus rien publié dans le domaine de la BD depuis si longtemps?...



Encore plus loin, avec voyages dans l'espace et technologie avancée, Caza et Gimenez nous montrent deux des extrêmes de ce que pourrait devenir notre civilisation. D'un côté, l'hyper-sophistication et les cités contrôlées par ordinateur, à la merci d'une petite faille dans le système (*Le monde d'Arkadi*), et de l'autre les villes grouillantes et la violence terrestre et extraterrestre (*Léo Roa*). Ces ambiances sont utilisables avec beaucoup de vos jeux préférés, à n'en pas douter...

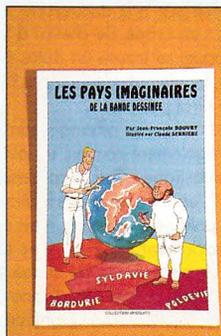
Plus parallèle, tu meurs !

Imaginez-vous échoué dans un monde bizarre, qui ressemble au vôtre, mais où la physique, l'astronomie, la géographie même, sont remplacées par les plus absurdes des idées fausses : la Terre est plate, les étoiles sont des lumières accrochées au ciel qui n'est autre qu'une toile suspendue au-dessus de votre tête... Que faites-vous là et qui a-t-il de

Atlas imaginaire

En passant par Angoulême, avec mes gros sabots, j'ai rencontré, lonlaine et lonlon, loin des foules des Grands, un tout petit stand où j'ai ouvert, lonlon et lonlaine, un atlas tout à fait singulier... On y trouve réunis tous les pays issus de l'imagination des auteurs de BD, du Tapasambal à la Bordurie, en passant par le Kakh-Haweït. Plus de 110 « pays de papier », où se sont déroulées les plus extraordinaires des aventures, sont ainsi mis à votre disposition. Si vous souhaitez y emmener vos aventuriers favoris, cet atlas imaginaire est une vraie mine de renseignements.

– **Les pays imaginaires de la bande dessinée.** Jean-François Douvry et Claude Serrière. Editions Dauphlyactère, 27, rue de la Montagne, 38120, St-Egrève.



l'autre côté du ciel ? Tel est *L'autre monde* et même si aucun jeu connu ne s'applique à cet univers, ce premier album dessiné par Florence Magnin (ne me dites surtout pas que vous ne la connaissez pas!) vaut le détour et, pourquoi pas, un essai avec Simulacres...

André Foussat

1) Voir notre joli poster : les Princes d'Ambré.

Sur vos écrans ce soir

- **Le cycle des épées**, T1-*Mauvaise rencontre à Lankhmar*. Leiber, Chaykin et Mignola. Zenda.
- **Hazel et Ogan**, T2-*Le pays des Trolls*. Norma et Bosse. Blanco.
- **L'épée de Cristal**, T2-*Le regard de Wenlok*. Goupil et Crisse. Vents d'Ouest.
- **Allande**, T2-*Le secret d'Alcante*. Garcia. Zenda.
- **Bruce J. Hawker**, T6-*Les Bourreaux de la nuit*. Vance et Duchâteau. Lombard.
- **Gotcha**, T2-*L'or de Salomon*. Humblot et Dufaux. Blanco.
- **Max London**, T1-*Requiem pour un Tonton président*; T2-*Et Agaou-Loa se déchaine*. Zoran et Toufik. Blanco.
- **L'ombre du Mangou**. Nataël et Béja. Glénat.
- **Canal-Choc**, T2-*Les capitaines aveugles*. Christin, Mézières, avec la participation de plusieurs dessinateurs (dont Bilal). Humanoïdes Associés.
- **Elle s'appelle Taxi**, T1-*Une croisière en enfer*. Font. Vaisseau d'Argent.
- **Last**, T1-*La théorie du Crabe*. Gine et Convard. Blanco.
- **Les Croqueurs de sable**, T2-*La luciole d'or*. Guth. Vents d'Ouest.
- **Sylve**, T1-*Le peuple des racines*. Aouamri et Tarvel. Vaisseau d'Argent.
- **Le Monde d'Arkadi**, T2-*Le grand extérieur*. Caza. Humanoïdes Associés.
- **Léo Roa**, T2-*L'odyssée à contretemps*. Gimenez. Humanoïdes Associés.
- **L'autre monde**, T1-*Le pays roux*. Rodolphe et Magnin. Vaisseau d'Argent.

INSPI universalis



« Die ich rief,
die Geister... »

Gœthe, *L'Apprenti sorcier*

Le noble chevalier Tristan ayant été mandé pour rejoindre les troupes du Roi, c'est le preux Palamède qui, pour une fois, écrit ces modestes lignes. Ces colonnes faisant habituellement la part belle à la littérature anglo-saxonne, c'est à un voyage vers l'Est que je vous invite aujourd'hui, un voyage dans la littérature d'Europe centrale et orientale.

Romans

Freud voyait en Hoffmann « le maître inégalé de l'inquiétante étrangeté en littérature ». **Les Elixirs du Diable**, un long roman baroque qui vient d'être réédité chez Stock, est une histoire de doubles et de moines pervers, à moins que ce ne soit de moines et de doubles pervers, à donner des frissons dans le dos. Êtes-vous certain d'être bien vous-même ?

Ernst Jünger est à la mode, non pas parmi les joueurs mais chez les intellectuels parisiens. Fut-il un vrai faux nazi ou un faux-vrai démocrate ? Peu nous importe ! **Sur les falaises de marbre**, dans la collection l'Imaginaire chez Gallimard, est bien sûr une métaphore ambiguë de l'Allemagne des années 30, mais c'est aussi et avant tout un roman féérique, que l'on classerait aujourd'hui dans l'heroic fantasy. De hautes falaises face à la mer, un monastère perdu, des forêts profondes et des fermes brûlées, voici les lieux où se déroule l'éternelle lutte du bien et du mal, dans une am... La traduction française restitue superbement l'élégance recherchée de l'écriture de Jünger.

Tous les médiévistes-fantastiques²⁾ qui se précipiteront sur **La Légende de Pendragon** du Hongrois Antal Szerb, aux éditions Alinéa, en seront pour leurs frais. Ce n'est pas en effet la trois cent cinquante-deuxième réécriture du

mythe arthurien, mais un superbe scénario tout prêt pour Chill, Maléfices, l'Appel de Cthulhu ou même pour un grandeur-nature. Vous y trouverez tous les ingrédients du genre, par ordre d'apparition : les ruines d'un château gallois, le comte Gwynedd Pendragon (un fantastique NPJ³⁾, un étudiant hongrois, un aventurier irlandais, un chevalier en costume médiéval rôdant la nuit au pied des murailles, un vieil ermite, les manuscrits persans du British Museum, un gros héritage, le tombeau du premier rosicrucien, des créatures visqueuses sortant du lac, le comte de Saint-Germain, une étrange maladie tropicale, une veuve fatale, et j'en oublie... Et une bien curieuse scène à la page 182.

On trouve aussi tous les ingrédients classiques de l'épouvante : château médiéval, souterrains, fantômes et malédictions, dans **Les envoûtés**, paru chez Stock en Points-roman, une œuvre de jeunesse de Witold Gombrowicz. Les obsessions habituelles de l'auteur n'en sont pas absentes, mais on peut pourtant s'offrir le plaisir d'une lecture au premier degré de ce roman gothique. Le château de Myslotch peut alors devenir le lieu de bien des aventures, dans lesquelles le rôle le plus difficile à tenir sera sans doute celui de la serviette fantôme.

Quant au roman de Piotr Wojciechowski, **Un crâne dans un crâne**, qui vient de paraître aux éditions L'âge d'Homme, il commence par une découverte inconcevable : un crâne de cheval à l'intérieur duquel se trouve un autre crâne, humain. Inquiétant, n'est-ce pas ? Je ne vous en dirai pas plus...

Le grand romancier albanais Ismail Kadare a également commis un petit roman fantastique : **Qui a ramené Doruntine ?**, en Livre de Poche biblio. Une énigme policière très sobre, mais qui ne peut décidément avoir de sens que si quelqu'un est sorti de sa tombe... Un beau scénario pour un jeu d'épouvante. Ladislav Klima, philosophe nihiliste, pervers polymorphe et ivrogne tchèque du début du siècle dut parfois pour des

raisons alimentaires délaissier les textes théoriques et les récits obscènes ou déliants pour écrire des contes fantastiques plus présentables. Deux ont été récemment publiés aux éditions de la Différence, et peuvent servir de base à une aventure de Chill ou Maléfices. **Némésis la Glorieuse** est draculesque à souhait. **Les Souffrances du Prince Sternenhoch** est un abominable récit, aussi horrible que pervers. On peut ne pas aimer, mais si comme moi vous appréciez, plongez-vous aussi dans la plus délirante des œuvres de Klima : **La marche du serpent aveugle vers la vérité**, un vrai scénario pour Toon !

On vous a sûrement déjà parlé dans ces colonnes du **Manuscrit trouvé à Saragosse**, écrit en français au début du XIXe siècle par le comte polonais Jan Potocki. Œuvre monumentale et labyrinthique, tout à la fois récit initiatique, roman de cape et d'épée et recueil de contes merveilleux, les histoires s'y entremêlent à la manière des contes des Mille et une Nuits. Vous y trouverez matière non pas à un, ni à deux, mais à une centaine de scénarios fantastiques.

Dans **Les œufs fatidiques**, de Mikhail Boulgakov, récemment paru en Livre de Poche biblio, on voit des serpents géants mettre en danger la grande révolution bolchevique. Si le ton sarcastique est bien éloigné de celui habituel des contes fantastiques, on y trouvera cependant de bonnes idées pour une aventure, tout comme d'ailleurs dans le chef-d'œuvre du grand écrivain russe, **Le Maître et Marguerite**, qui nous montre le diable et ses acolytes à l'œuvre dans le Moscou des années 30.

Documents

Après la lecture de **Espions et ambassadeurs au temps de Louis XIV**, de Lucien Bély chez Fayard, vos plus mouvementées parties d'Aristo vous sembleront bien innocentes. Espionnes galantes, faux prêtres, vrais aristocrates et aventuriers sans scrupules s'y croisent sans fin dans les tortueux couloirs des palais. Chacune des nombreuses intrigues peut être le prétexte d'une aventure mouvementée. Et ce n'est pas seulement parce que l'auteur en est mon directeur de thèse que je dis du bien de la sienne. De toute façon il ne lit pas Casus Belli !

Dans la même collection vient de paraître la thèse de Jean-Michel Mehl : **Les jeux au Royaume de France du XIe au XVe siècle**. Vous y apprendrez tout sur les jeux de stratégie, de hasard, mais aussi sur les jeux sportifs des hommes du Moyen Âge. Cela peut être bien utile dans des scénarios médiévaux, et permettra aux organisateurs de grandeur-nature de nous proposer enfin dans leurs auberges des jeux d'époque.

Bruno «Palamède» Faidutti

1) Le parallèle avec Tolkien peut être poussé plus loin. Le discours simpliste « Tolkien = raciste = fasciste » est totalement ridicule, comme le montrent ses prises de position dans les années 1930 ; les races

(nains, elfes, hobbits...) ne représentent chez lui que des archétypes moraux. Si les œuvres de Tolkien sont d'abord de grands contes mythologiques, la métaphore y est présente comme dans tout récit de la lutte entre le bien et le mal. Tolkien était antifasciste, mais c'était un homme de droite. Les exégètes m'autoriseront-ils la lecture suivante de *Seigneur des Anneaux* : les seules alternatives à la violence fasciste (Mordor) sont le sens du devoir (les hobbits) et le détachement aristocratique (les elfes).

2) Ou doit-on plutôt dire médiéval-fantastiques ?

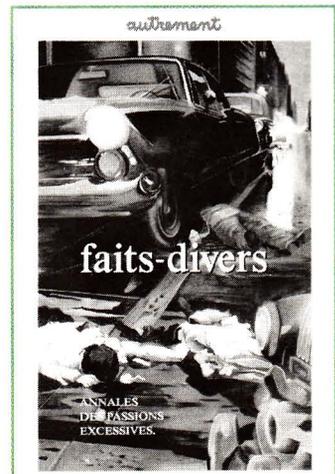
3) NPJ : Non Player Joueur.

Juste un mot en vitesse

• Le théâtre Paris Plaine présente un spectacle de marionnettes tiré de *Bilbo le Hobbit*. Cela s'appelle **Bilbo** (évidemment !) et c'est tous les mercredis et samedis à 15 heures jusqu'au 30 mars. Bien sûr, c'est un spectacle pour enfants, mais si vous ne savez pas quoi faire de votre petit frère un après-midi, vous devriez l'y emmener. (Théâtre Paris Plaine, 13 rue du Général Guillaumat, 75015 Paris).

• L'un des trucs les plus couramment utilisés pour « lancer » un scénario contemporain reste sans doute la bonne vieille « coupure de journal qui attire votre attention et vous décide à enquêter ». **Faits divers** propose 350 dépêches d'agence qui ont un seul point commun : elles parlent de bizarreries. Paris stupides, cambrioleurs maladroits, accidents absurdes, meurtres étranges, et ainsi de suite... Nous vivons dans un monde de fous. Je l'ai toujours su, mais maintenant j'en suis sûr. Parfois très drôle, parfois beaucoup moins, ce recueil recèle, en germes, une quantité fantastique de scénarios et/ou une galerie de PNJ tous plus incroyables les uns que les autres. Chaudement recommandé. (*Faits divers - un étonnant portrait du monde* AFP-Lieu Commun, 80F.)

Tristan Lhomme



DRAGON

NOIR 2- L'Épreuve

Venez jouer

sur le stand **EUROGAMES** au
Salon des Jeux de Réflexion
Porte de Versailles, à PARIS

du 30 mars au 7 avril

De nombreux lots pour
les meilleurs joueurs!

Venez vous faire dédicacer
votre jeu par les auteurs :

DROIDS	le 31 mars
DRAGON NOIR	le 1 ^{er} avril
LE PARESSEUX	le 3 avril
VIKINGS	le 4 avril
VERTIGO	le 6 avril

Trophée parisien de
ZARGOS le 5 avril 14h/22h



Illustration de / Artwork by: Florence MAGNIN