

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

63

jeux de rôle
wargames
jeux de plateau
figurines

mai - juin 91

AKIRA

Welcome
to Néo-Tokyo

L'épreuve du feu

Heavy Metal

Dossier

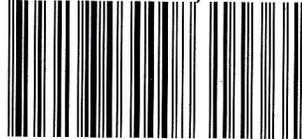
Front Russe

1er volet

Zargos :

conseils tactiques

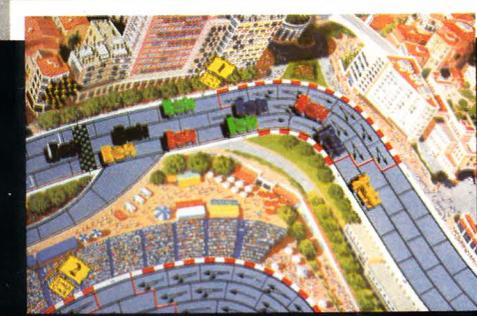
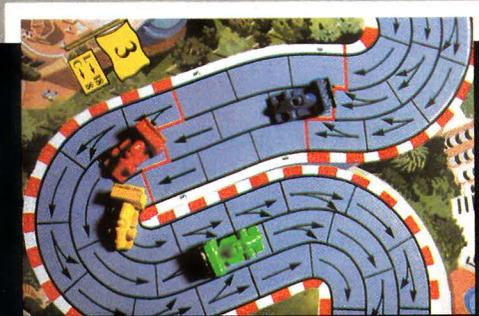
M3168 - 63 - 30,00 F -RD



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



FORMULE DÉ



Formule 1, Formule 3000, Formule 3, Formule anti-calcaire...
Ludodélire vous confie votre première monoplace, une Formule DÉ.
Prises de risques, anticipation, tactique, chance, réflexion : à vous de mériter notre confiance, sur le plus prestigieux circuit du monde.
Le principe du jeu : plus la vitesse enclenchée est élevée, plus votre jet de dé vous fera franchir de cases.
Simple ? oui, sauf qu'on ne rétrograde pas n'importe comment, qu'il faut économiser les points de vie de votre moteur et de vos pneus, conserver un peu d'essence pour la fin, et surtout ralentir dans les virages.

- virages ? quels virages ?

Je vois, vous êtes restés en sixième à l'entrée d'une chicane, ce n'est pas grave : à 300 à l'heure, personne ne vous entendra crier.

En vente partout...

Un jeu
Ludodélire

49 avenue Pasteur, 94250 Gentilly, tél : 47 40 11 96

ARTICLES & AIDES DE JEU

▲ Une page le Barbare : La cathédrale	<i>Le dernier gagnant du concours.</i>	27
▲ Epreuve du feu : Heavy Metal	<i>Le nouveau jeu français de Siroz Productions.</i>	36
▲ Profession : Inquisiteur	<i>Apprenez comment fonctionnait cette institution.</i>	40
▲ AKIRA : découvrez Néo-Tokyo	<i>D'après le dessin animé d'Otomo.</i>	68
▲ Devine : Fwouinn le Parcheminé	<i>Lettres d'un oncle à ses neveux.</i>	77
▲ Interview : Walter Jon Williams	<i>L'auteur de Câblé et Le souffle du cyclone.</i>	79
■ Légende Viking	<i>Jeu par correspondance.</i>	80
▼ Zargos : conseils tactiques pour un futur champion	<i>Devenir maître des vents.</i>	82
◆ Atelier : la fonderie à domicile	<i>Le kit de moulage Prince August.</i>	86
● Les revues anglo-saxonnes de wargame	<i>Quoi lire et où les acheter?</i>	98
● Fiche-jeu : Republic of Rome	<i>Tu quoque, joue-s-y.</i>	100
■ Les diadoques : règles optionnelles	<i>Notre jeu diplomatique (plomatique).</i>	102

DOSSIER WARGAME : LE FRONT RUSSE (1^{er} volet)

● La guerre germano-soviétique : le film des événements	<i>L'historique.</i>	89
● La guerre germano-soviétique vue par Europa	<i>Par un des développeurs américains.</i>	92
● Europa, le point de vue des joueurs	<i>Interview.</i>	94
● Les jeux « grand-stratégiques » : World War II et World in Flames	<i>Le conflit global.</i>	96

SCÉNARIOS

▲ Rêve de Dragon : Pour qui sonne le glas ?	<i>Un dilemme sur le gain et la mort.</i>	II
▲ Hurllements : il court, il court le furet...	<i>Sur la route de Saint-Jacques de Compostelle.</i>	VI
▲ Heavy Metal : No voices in the sky	<i>Pour découvrir l'univers si souriant des Unités de Répression Cybernétique.</i>	X
▲ JRTM : Mauvaise rencontre	<i>Les chats de Berùthiel revenus du royaume des morts.</i>	XIII
▲ AKIRA : Scramblers in the night	<i>Pour Simulacres ou tout jeu futuriste.</i>	71

RUBRIQUES

■ Nouvelles du Front	<i>Calendrier, clubs, nouveautés, fanzines...</i>	6
■ Les chroniques minitéliques	<i>Dernières nouvelles du 3615 CASUS.</i>	25
■ Têtes d'Affiche	<i>Les nouveaux jeux déballés.</i>	30
▲ Le petit capharnaüm n°1	<i>Le micro magazine de Simulacres.</i>	76
■ Kroc le Bô	<i>BD de Chevalier et Ségur.</i>	81
◆ Métalliques	<i>Les nouveautés en figurines.</i>	84
■ Inspi romans, BD, universalis	<i>Nouvelles de l'édition et autres merveilles.</i>	104
■ Petites annonces	<i>Nos fameuses petites annonces.</i>	54
■ Couverture	<i>Jean-Denis Pندان</i>	

Notre fulgurant bulletin d'abonnement est en page 51.

CASUS BELLI n°63. Mai-Juin 1991. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: (1) 46.48.48.48. Fax: (1) 46.48.49.50. Périodicité: bimestrielle. Dépôt légal: 2e trimestre 1991. n°8600977. Commission paritaire n°63.264. Copyright© CASUS BELLI 1991. 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 Tourne. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Alima Benbakir, Cyrille Daujean, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Wilfrid Histi, Mathieu Roussel, Thierry Ségur, Vince. SERVICES COMMERCIAUX. Abonnements: Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Brigitte Crouzat. Commande des anciens numéros et reliures: Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Vente au numéro: Jean-Charles Guerault, assisté de Bernadette Cribier. Réassort 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, Melle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tél: 30.50.40.90.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: JRTM est un jeu ICE édité en France par Hexagonal, Hurllements est un jeu de Valérie et Jean-Luc Bizien, Heavy Metal est un jeu Siroz Productions, Rêve de Dragon est un jeu édité par Ludodélice.

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

RAMBO? EHM... RIMBAUD?
ET, EHM... MOZART?... BEH NON,
JE NE VOIS RIEN SUR VOUS
AU SOMMAIRE...



Vous n'aviez peut-être pas remarqué, décidant que c'était un peu trop simple pour vous, que HeroQuest (le jeu de MB) utilisait beaucoup de mécanismes du jeu de rôle, bien plus même que par exemple Dungeon, le jeu de plateau de TSR.

Or HeroQuest a eu un tel succès, qu'après les fêtes de fin d'année il était en totale rupture de stock, et c'est seulement depuis mi-mai que l'on en trouve de nouveau en magasin. Cela signifie des dizaines de milliers d'exemplaires vendus en quelques mois. Autant qu'un best seller comme l'Appel de Cthulhu en huit ans, dix fois plus qu'un honnête succès comme Rêve de Dragon. Certes, les jeux ne sont pas les mêmes, et les moyens mis en œuvre non plus, HeroQuest ayant bénéficié de pubs télé. Justement...

Ce printemps, le même éditeur sort Space Crusade, proche de Space Hulk (les créateurs sont aussi des gens de Games Workshop), avec un matériel délirant, qui doit lui aussi profiter d'une campagne de pub avant l'hiver prochain, et qui devrait suivre son aîné dans le succès.

Pourquoi vous parle-t-on de cela ? Parce que, comme lorsqu'étaient sortis Mega de Jeux & Stratégie, les livres-jeux de Gallimard, ou l'Œil Noir chez Schmidt, il va se trouver des milliers de jeunes joueurs qui ont déjà un pied dans le jeu de rôle, et ne demandent qu'à mettre le second. A condition de tomber sur des rôlistes qui se mettent à leur niveau et les amènent vers des jeux de rôle d'un abord simple. On a trop vu, surtout à propos de l'Œil Noir, des joueurs méprisants décourager ou effrayer les néophytes (« trop simple ton jeu », en vertu du syndrome « barre-toi de mon herbe »).

Casus a été fondé il y a plus de dix ans par une équipe de joueurs, dans le but d'être toujours plus nombreux. Voilà une bonne occasion d'agrandir la famille. Merci à ceux qui feront un effort.

Joe Casus & Annabella Belli

CALENDRIER

Présent

Roanne 15/21 mai

La ville de Roanne organise les **7e semaines de la science-fiction et de l'imaginaire**. Il y aura des expositions de Beb Deum et Mæbius, une conférence sur la géopolitique de l'imaginaire, un grandeur-nature dans la partie piétonnière de la ville. Contacts : Rhône-Alpes SF, 12 avenue de Paris, 42334 Roanne Cedex. Tél. : (16) 77.64.52.82.

Martigné Briand 18 mai

« Dix ans », ce n'est pas le titre d'un grandeur-nature mais la raison du rassemblement qui a lieu au château de Martigné Briand (Maine et Loire). En effet, les membres de Stratèges et Maléfices fêtent la première décennie du célèbre club nantais. Pour être de la fête, contactez Agnès Delebecque au (16) 40.73.86.61. ou Valérie Zlotek au (16) 40.89.76.71.



Futur

Issoire 18/21 mai

Pour la 3e année consécutive, l'association ORQAL, la municipalité d'Issoire et la section animation du Caupi organisent **Fantasma**, le festival des jeux, du rêve et de la fantaisie. Il y aura des tournois de jeu de rôle : Cthulhu, D&D, Stormbringer, RuneQuest; de Warhammer Battle 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 18/21 mai

La Charge du 93 organise le **Trophée Alexandre**, un tournoi de Charges antiques et médiévales, en 25 mm, sur quatre parties. Une figurine d'Alexandre sera offerte à tous les participants. Plus de 10 000 figurines seront rassemblées pour l'occasion. 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 10 m² et la règle Newsbury complète, en 15 mm. La manifestation aura lieu au gymnase Paul Langevin, avenue de la division Leclerc, 91350 Blanc-Mesnil (accès par le RER B, station Drancy, bus 148). 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, Télécom, Centrale, Supélec, ESLSCA, MBA Institute, Paris IX (Dauphine) et Paris I (Sorbonne), organisent le **Trophée de Paris**. Sont prévus : un tournoi de jeu de rôle sur AD&D, Star Wars, l'Appel de Cthulhu, Torg, James Bond 007, Stormbringer, RuneQuest, Rolemaster et JRTM; un tournoi de wargame sur Amirauté, Britannia, Longest Day, Europa, Imperium Romanum II, War and Peace; un tournoi Zargos comptant pour le championnat, Civilisation; un tournoi d'échecs; des démonstrations de Full Metal Planète, SuperGang, Tempête sur l'Echiquier, Légende Viking; des initiations au wargame avec figurines. Le trophée aura lieu à l'ESCP, 79 avenue de la République (métro Saint-Maur), 75011 Paris. Tél. : BDE ESCP (1) 48. 05.06.80 ou Franck Marzilli au (1) 47. 54.49.05.

Reims 25 mai

Les étudiants en Image, Infographie et Communication de l'IUT de Reims organisent un **tournoi de jeu de rôle en équipes** d'un meneur de jeu et quatre ou cinq joueurs. Le meneur de jeu animera le jeu de son choix. Renseignements : association Imagic, Isabelle Schuh, IUT Reims, rue des Crayères, 51100 Reims. Tél. : (16) 26.88.26.84.

Montpellier 25/26 mai

L'association Amphère organise un **grandeur-nature fantastique-contemporain** : *Le Pouvoir de Mageia Puppia*

Nouvelles du Front

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 jeu 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, Paranoia, 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 au (16) 80.66.38.30. (à partir de 19h).

Paris 1/2 juin

La section jeux de rôle de l'association des élèves de l'ENST organise un **tournoi James Bond** couplé avec une soirée costumée casino et repas hongrois. Tenue de soirée exigée. Renseignements auprès de l'A.E.E.N.S.T., section jeux de rôle, 46 rue Barrault, 75634 Paris Cedex 13. Tél. : (1) 45.81.76.99.

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

Provins 8/9 juin

La guilde des Veneurs et le club Pythagore de Provins organisent le **1er week-end Hurllements**, dans le cadre de la fête médiévale de Provins, avec la présence effective de Valérie & Jean-Luc Bizien. Il y aura des parties de jeu sur table le samedi et le dimanche et un grandeur-nature le samedi soir. Contactez la guilde au (1) 40.21.36.15 ou Jean-Nicolas au (1) 69.81.83.51.

Var 15/16 juin

L'association Amphère organise un **grandeur-nature contemporain-fantastique** dans l'arrière-pays varois, Le

pouvoir de Mageia Pappa. Renseignements auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Nevers 20/23 juin

L'association CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) sera présente dans le cadre de la manifestation **Jéoloisirs** de Nevers. Elle y tiendra un espace jeux de simulation.

Saint-Étienne 22/23 juin

L'école nationale d'Ingénieurs de Saint-Étienne organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château d'Essalois. Renseignements au (16) 77.41.28.95.

Paris 28/30 juin

▲ Les **Tères Rencontres multijeu**, organisées par la FFJDS et Trahison! auront lieu au lycée Fénélon, 2 rue de l'Éperon, 75006 Paris (14h à 20h les 28/29, 9h à 20h le 30). Il y aura des rondes de jeux de négociation avec Diplomacy (Tonka), les Diadoques (Casus Belli), Vertigo, Zargos (Eurogames, compétition officielle coef. 3) et Civilisation (Jeux Descartes); un classement multijeu récompensant les meilleurs négociateurs. Mais aussi des tournois de Raphia, de Formule Dé, des parties amicales d'Empires in Arms, World in Flames, Charges, Droïds, Footmania, Full Metal Planète. Les tournois de Raphia et Diplomacy compteront pour les sélections des prochains championnats de France. Le dimanche matin aura lieu l'assemblée générale de la FFJDS. Pour tout renseignement, vous inscrire à l'avance ou obtenir des réductions SNCF, écrivez à Trahison! 99 bd Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 45.48.21.68.

Moncornet-en-Ardennes 28/30 juin

Les Chevaliers de la Tour de l'Éclipse, le club de la MJC de Vincennes, organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Moncornet-en-Ardennes. Renseignements à la MJC Vin-

cennes, Tour de l'Éclipse, 17 rue Charles Pathé, 94300 Vincennes. Tél. : Jean-Luc au (1) 43.74.73.74 ou minitel au 43.74.75.75, rubrique jeux de rôle.

Brest 29/30 juin

La guilde de Bretagne, le cercle des Néromants et les Chevaliers de l'Hermine organisent, à la MPT Harteloire, une **convention futuriste** (de Cyberpunk à Heavy Metal, en passant par Warhammer 40,000 et Space Crusade). Il y aura aussi le dimanche un paint-ball organisé par l'association Sniper. Pour le jeu de rôle, contactez Jérémie Le Gall, après 19h, au (16) 98.45.19.88. Pour le paint-ball, contactez Bertrand Grenat au (16) 98.41.99.10.

Liverduin 29/30 juin

Du samedi midi au dimanche soir, toute la ville de Liverduin est interdite à la circulation et se pare en médiéval. Un **grandeur-nature médiéval** sera organisé à cette occasion. Renseignements sur BAL Sambre, 3615 CASUS.

Saint-Ismier 29/30 juin

Les Deux Tours et l'Haleine des Troglodytes organisent un **week-end de jeu de rôle**. Le premier jour, tournoi médiéval-fantastique suivi d'un repas médiéval. Le lendemain, jeu de rôle, de plateau et tournoi de peinture de figurine. Renseignements auprès de Laurent Muller, Le Servage, 38330 St-Ismier. Tél. : (16) 76.52.35.81.

Vendôme 29/30 juin

La secte des Gumplock organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, dans la forêt de la Gaudinière. Écrire à Éric Damion, 10 Grande rue, 41290 Oucques.

Bonnelles 30 juin

Le club de jeux de rôle de Bonnelles (Yvelines) organise dans ses locaux un

tournoi de AD&D, Stormbringer, Star Wars. Renseignements : J.B. au (1) 30.41.33.38.

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 semaine). 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.

Cluses 6 juillet

Le club DeRéel met en place *La bataille d'Achemenus*, un **grandeur-nature** où deux cents personnes, après un rassemblement la veille, s'affronteront, à la manière de la Summerfest. Renseignements : Philippe Laffond, 16 avenue de la grangette, 74200 Thonon. Tél. : (16) 50.26.18.56.

Hérault

6/7 juillet

L'association Amphère organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans l'arrière-pays héraultais. Renseignements auprès d'Amphère, 11 rue Proudhon, 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.72.60.19.

Nevers 7/14 juillet

L'association CLAN (Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise) organise une **semaine ludique** associant jeux de rôle, grandeur-nature, projection de films, rallye dans la ville. Au programme : le 7, rallye dans la ville. Le 8, fantastique avec les films *Le bal des vampires*, *La mouche*; et les jeux *l'Appel de Cithulhu*, *Maléfices*, *Chill*, *La fureur de Dracula*, *Horreur à Arkham*. Le 9, médiéval-fantastique avec les films *Excalibur* (vo), *Ladyhawk*; et les jeux AD&D, JRTM, RuneQuest, Pendragon, Civilisation, King Maker. Le 10, espionnage et police avec le film *Piège de Cristal*; et les jeux *James Bond*, *Zone*, *Trauma*, *SuperGang*, *Détective Conseil*. Le 11, après l'an 2000 avec les films *Brazil*, *Blade Runner*; et les jeux *Cyberpunk*, *Shadowrun*, *Berlin XVIII*, *La Compagnie des Glaces*, *Car Wars*. Le 12, space opera avec les films *Aliens*, *Outland*; et les jeux *Empire Galactique*, *Star Wars*, *Star Warriors*, *Star Trek*, *Rencontre Cosmique*. Le 13 et 14, grandeur-nature post-apocalyptique inspiré du jeu *Bitume*. Renseignements : association CLAN, club Leo Lagrange de Nevers, 1 esplanade du Palais ducal,

Le triangle ▲ signifie que cette manifestation comporte un tournoi de Zargos comptant pour le championnat de France.

3615 CASUS
rubrique
CAL

58000 Nevers. Tél. : (16) 86.36.03.25 ou (16) 86.36. 67.94.

Ariège

11/29 juillet

L'AFVL organise pour la 4e année un **stage d'été ludique**. Au rendez-vous : JRTM, l'Appel de Cithulu, Cyberpunk, Hawkmoon, Simulacres, James Bond, Civilisation, wargames avec ou sans figurines, grandeur-nature et murder party. Equitation et randonnée en montagne font aussi partie du programme. 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

12/22 juillet

Les Eclaireuses-Eclaireurs de France organisent **dix jours de jeux de rôle, semi-réels**, peinture de figurines, dans le superbe site du Fort-Faron. Le séjour se terminera par la participation au tournoi annuel du F.S.O. (voir ci-après). Renseignements auprès des Eclaireuses Eclaireurs de France, 27 bd de Strasbourg, 83000 Toulon. Tél. : (16) 94.89.44.53.

Saintes

13/14 juillet

Le club de grandeur-natures de Saintes organise sa deuxième prestation : **Songes et Brouillard**. Renseignements auprès de la boutique Relais Descartes, Jeux et Loisirs. Tél. : (16) 46.74.43.66.

Parthenay

13/20 juillet

Comme chaque année, cette ville des Deux-Sèvres va accueillir au cours du **Festival Ludique International de Parthenay**, de nombreuses associations de grandeur-nature, entre autres :

— Paradoxes organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** les 13 et 14. Inscription avant fin mai à Paradoxes, 100 avenue Gabriel Péri, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (1) 40.12. 28.60.

— Contrée Ludique, le club de Parthenay organise **trois grandeur-natures**, deux médiéval-fantastique et un killer. Renseignements auprès de Frédéric Marcadier, Le côté du Tallud, 79200 Parthenay. Tél. : (16) 49.94.18.59.

Commercy

15/31 juillet

Comme tous les ans, le Cercle de Stratégie organise **les Semaines de l'Hexagone** à Commercy (Meuse). C'est l'occasion pour les wargameurs de se retrouver et de jouer (entre autres) à des monster games. Pour 140F par jour, vous êtes nourris et logés, et avez accès

à une ludothèque exceptionnelle. Pour tout renseignement ou réservation, téléphoner au (16) 29.91.34.88. ou écrire au Cercle de Stratégie, 37 route Nationale, 55200 Lérouvill.

Toulon

19/21 juillet

Le tournoi de Toulon, le **9e F.S.O.**, a lieu comme toutes les années, organisé par le 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.

Parc du Vercors

20/26 juillet

Dreamscape Organisation vous propose pendant une semaine un **grandeur-nature contemporain** inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft. Hormis avoir plus de 18 ans et une bonne santé mentale, les investigateurs auront intérêt à être bons marcheurs et avoir de solides jarrets. Renseignements auprès de Dreamscape Organisation, 39 bd Tassigny, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 47.72.74.93 entre 19h et 22h.

Landes

1/14 et 17/31 août

L'association Loisir Evasion Tourisme organise à Pissos (dans les Landes), du 1er au 14 août, et du 17 au 31 août, un **centre de vacances pour les 11-14 ans**, ayant pour thème « jeux de rôle et théâtre ». Renseignements auprès de Loisir Evasion Tourisme, Mlle Corinne Gini, 210 rue Ste-Catherine, 33000 Bordeaux. Tél. : (16) 56.92.34.50.

Arcachon

9/11 août

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

Roquebrune

— Cap-Martin

10/25 août

L'Académie de Stratégie organise la **quinzaine des jeux de l'esprit** en présentant au château médiéval des rencontres de jeux d'Histoire. Contact : M. Piasco au (16) 93.36.31.45.

Poitiers

31 août/1er septembre

Pour la 3e année consécutive, la guilde de la Fée Mélusine organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Marcouney (commune de

Sauxay). Renseignements auprès de M. Sébastien Vadier, 7 rue de la Rangouinière, 86600 Lusignan. Tél. : (16) 49.43.32.95 le week-end.

Montbonnot

31 août/2 septembre

L'association des Deux Tours organise dans la région de grenoble un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *Le retour du Roi*. Renseignements auprès d'Olivier Beguery, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnot. Tél. : (16) 76.90.72.24.

Sallanches

6/8 septembre

Le club DeRéel organise *Shanowar*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. Renseignements : Loïc Lachenal (16) 50.78.00.51.

Carcassonne

6/8 septembre

Le club Grabuge organise un tournoi de jeux de rôle à la MJC de Carcassonne, qui sera suivi par un grandeur-nature et une bourse aux échanges. Pour tous renseignements : Club Grabuge, MJC, 91 rue Aimé Raimond, 11000 Carcassonne ou contactez Franck au (16) 68.76.06.49.

Provins

7/8 septembre

Les **4e rencontres du club Pythagore** de Provins rassembleront les passionnés du jeu Maléfices, avec des parties sur table, un grandeur-nature et la participation de Michel Gaudou. Le dimanche, journée ouverte aux autres jeux de rôle français. Renseignements : Club Pythagore, Antenne de Provins, 4 rue d'Esternay, 77160 Provins. Tél. : (16) 64.00.33.94.



Embourg

18/19 mai

L'ASBL organise une **convention de jeux de plateau et de wargames** avec des démonstrations de Warhammer 40,000 et Guet-Apens ; une initiation à Alésia ; des tables de SuperGang, Junta, Civilisation, Diplomacy, Junta, Ave Tenebrae, Siège, Excalibur, Illuminati, Fief II, Zargos II, Armada II, Krystal, Dragon noir, Suprématie ; et un championnat de Full Metal Planète. Ces activités auront lieu au 1 avenue du Parc, à Embourg (Belgique).

Accès et logement gratuits pour le w.e. Tél. : (041) 65.69.83.

Derby

25 mai

Games Workshop organise, en Angleterre, le 4e Golden Demon Awards, grande rencontre de tous les fans des jeux de la gamme Games Workshop. Il y aura des démonstrations de tous les jeux et un grand concours de peinture de figurines. Tous renseignements dans White Dwarf n° 137.

Hodeige

20 juillet

C'est à quelques kilomètres de Liège que la guilde du Tumulus organise un **grandeur-nature** : *Les grandes joutes du Duché d'Hodeige*. Le premier prix est une épée véritable. Contactez la guilde du Tumulus, 83 rue de la Résistance, 4350 Rémicourt, Belgique. Tél. : Denoo Xavier au 041/33.54.20.

Est

Été

Les Cataphyles Associés récidivent et organisent **deux grandeur-natures dans les pays de l'Est**. En juillet, en Sibérie et Mongolie, en août en Roumanie. Renseignements : Cataphyles Associés, BP 48, 94251 Gentilly Cedex. Tél. : (1) 45.46.33.65. ♦

Prochain numéro : 13 juillet.

Date limite de réception des annonces de manifestations : 20 juin.

Ecrivez, ne nous téléphonez pas ! No Phone ! Pericoloso telefonar ! No Fönatön ! 别打电话 !

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 50F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 300F en moyenne).

AMPHÈRE

Et retour de damnation !

Ce n'est plus une première de parler des grandeur-natures et autres killers de l'association Amphère, mais son dernier scénario mérite d'être mentionné : en effet, aux dires du docteur Watson, Sherlock Holmes était en France au printemps 1891, « entre Nîmes et Narbonne » (donc pourquoi pas à Montpellier ?). Coïncidence qui a permis à Amphère d'inviter une vingtaine de participants à un buffet-cocktail commémorant... quoi au juste ? Et qui invitait réellement ? Hélas pour seize des personnages, le temps de comprendre qu'il s'agissait du centenaire de la mort du célèbre détective, et le descendant de l'infâme Moriarty avait déjà versé le poison...

LE MÉE

Rule Britannia

C'est nouveau et c'est à l'initiative du club A l'Ombre du Dé, sis au Mée sur Seine : il existe désormais le Tournoi ludique de Britannia. Ce jeu de plateau diplomatique (voir CB 47) retrace la naissance de la Grande-Bretagne, à l'époque des invasions, et a motivé suffisamment de joueurs, pour que naisse l'idée de cette compétition.

Les clubs participants étaient venus de Paris, d'Amiens, de Lérrouville, et du Perreux, en plus bien sûr du club organisateur. Pour cette première édition, le meilleur club fut le Fléau d'Acier, et le meilleur joueur Julien Roubertie.

NANTES

Manu 91

On ne présente plus la Manu, l'une des mieux rodées des conventions de jeu. Cette année, les instigateurs originaux n'étaient venus que dans l'optique de se « mettre les pieds sous la table », ayant passé la main à une nouvelle équipe issue de Stratèges et Maléfices, avec le concours des Troubadours Oniriques et du club Légion.

Mais il se passe toujours quelque chose à la Manu, et cette année la curiosité montait sagement la garde devant l'entrée : monstre noir, grillagé, percé d'orifices et de meurtrières, d'où s'échappaient tuyères et canons. La chose avait déjà effrayé plus d'un joueur qui ne s'attendait pas à voir son mufle sifflant apparaître au coin d'un couloir d'usine. Ce véhicule (peut-on encore parler de voiture ?) est le premier « mis en service » par l'association Millenium, le nouveau club de grandeur-natures nantais, et est principalement dû au talent de Maxime De Blot. Une autre machine est déjà en projet, et les aventuriers n'ont qu'à bien se tenir. L'association (issue d'un club plus ancien, Outland, spécialisée dans l'aventure moderne au sens large), on s'en doute, est pour l'instant spécialisée dans le « post-apocalyptique », et apporte d'autres bonnes idées : comme d'autres clubs de l'ouest, Millenium a sorti les pistolets « paint ball » de leur basique affrontement bleus-contre-rouges pour les utiliser dans du bon GN scénarisé ; mais en sus, les scénarios contiennent tous des arguments (machines sensibles à ne pas détruire, otage à libérer vivant...) qui obligent les joueurs à trouver d'autres armes : ruse, diplomatie, ou bonnes vieilles épées en latex.

ARDENNES

Aratorix V

Un peu dans le même esprit que le jeu de rôle Hurléments, chaque nouvel épisode du grandeur-nature Aratorix reprend les fils tissés au cours des épisodes précédents, sautant chaque fois quelques siècles pour arriver aujourd'hui aux environs de l'an mil. Cette fois, vingt-quatre aventuriers (et autant de figurants) ont plongé pendant 70 h non-stop dans les remous d'un nouveau fief en formation, à l'époque des épidémies, des vilains, des Vikings et autres Merlin ; dans le cadre des grottes, dolmens et menhirs de Wéris, dans les Ardennes belges.

L'impact de cette animation, devenue un rendez-vous régulier, se mesure aux dizaines d'inscriptions refusées faute de places, mais aussi aux retombées : pas moins de douze articles dans la presse, dont *Le Soir*.

Championnat de France de Wargame

Les résultats complets du championnat de France de Wargame qui s'est tenu au lycée Henri IV seront publiés dans le prochain numéro de Casus Belli.

LIMBOURG

Victoire des démons...

Les membres du club belge Pythagore, l'antenne des fans de Maléfices, entameront le GN de l'an prochain avec un sérieux handicap. C'est que les personnages qui cette année luttèrent contre le Malin et ses acolytes ont perdu la partie. Au lieu d'assainir Limbourg, ils ont échoué et laissé la ville aux forces du mal ! Cela n'a pas empêché les Pythagoriens de se retrouver, l'aventure finie, autour d'un gâteau à l'emblème de leur jeu préféré.

ÉVRY

1er forum des Jeux de l'Esprit

Ce premier forum se déroulait sur une place couverte, au cœur du centre commercial Évry 2. Du coup, on peut écrire qu'une foule innombrable y a assisté, même si, on s'en doute, tout le monde ne s'arrêterait pas pour regarder les démonstrations. Mais les néophytes intéressés ont pu découvrir un large échantillon de jeux de simulation : beaucoup de jeux de plateau, notamment Eurogames, et Ludodélire qui présentait en avant-première son nouveau bébé Formule Dé avec les auteurs ; du grandeur-nature, avec le stand du Cercle des 4 Arthur ; et puis du jeu de rôle avec des démos

variées, de Cithulhu à Heavy Metal avec entre autres l'équipe de Siroz. Ce genre de manifestation largement ouverte sur le public est toujours une bonne chose, et celle-ci fut une réussite, menée par l'équipe du magasin Cellules Grises, avec le concours du service jeunesse de la ville et le S.A.N d'Évry. Il n'y a plus qu'à souhaiter que l'envie prenne aux mêmes de recommencer l'an prochain pour compter ce forum parmi les rendez-vous ludiques de l'année.

TARBES

Les uns et les autres

Le club Stratèges et Sortilèges confirme l'intérêt de l'expérience lancée l'an dernier avec la FFJH. A savoir, d'un côté déplacer les têtes de liste des championnats de figurines pour un tournoi des Masters représentatif, et de l'autre demander à de vieux routards d'initier dans le cadre d'une compétition (le défi des Bigerrionnes) des débutants et des curieux attirés par la manifestation.



Si le tournoi de l'an dernier avait l'attrait de la nouveauté, c'est à cette seconde édition qu'on allait mesurer le succès de cette manifestation... Essai transformé, les joueurs étaient au rendez-vous, venus de toute la France. Et si l'on peut féliciter les vainqueurs du Masters, Michel Arnoux de Paris et Laurent Mariette de Limoges, Joe Casus envoie ses congratulations au gagnant du « défi », Florian Bravo, et aux joueurs confirmés qui ont joué le jeu, en se mettant au niveau des débutants ou des parfaits profanes.

NEVERS

Le CLAN mélange les genres

Longtemps épargnés par nos bizarreries rôlesques, les Neversois vont devoir désormais compter avec l'activité de la Confrérie Ludique de l'Agglomération Neversoise, le CLAN. En mars dernier, ils étaient près d'une cinquantaine de personnages joueurs et non joueurs se pourchassant en nocturne dans les bas fonds de la cité ducale : ce fou de professeur Durock, présentant sa machine à voyager dans le temps, avait réussi à la fois à griller sa machine en créant une déchirure spatio-temporelle par où s'infiltraient des individus de toutes les époques, et à se faire assassiner par le premier d'entre eux, un homme de cro-magnon maniant la guerre psychologique. La DST



ÇA ARME ABSOLUE!



et la brigade antiterrorisme étaient sur les dents!

Fort de ce succès, le CLAN prépare pour juillet une semaine pleine d'initiatives ludiques (voir la rubrique Calendrier).

CRÉPY-EN-VALOIS

Un grandeur de rôle sur table nature



Le 20 avril, au lycée de Crépy-en-Valois, les Vagabonds du Rêve et la guilde de Picardie ont organisé une partie de jeu de rôle peu ordinaire. En effet, elle regroupait trente joueurs et dix meneurs de jeu participant à la même partie. Chaque joueur se voyait attribuer un personnage de l'époque de la Table Ronde, après avoir choisi au hasard une figurine Mithril gracieusement offerte par Prince August, et allait retrouver l'un des MJ pour l'introduction au scénario. Peu après, tous les participants se retrouvaient au banquet organisé par le baron de Kermagnac (furieux des exactions du bandit Dominique des forêts) avant de se séparer en petits groupes, chacun avec sa mission en tête, chaque MJ gérant un lieu de la région. Vous l'aurez sans doute compris, cette initiative mêlait les principes du grandeur-nature (nombreux participants jouant de leur charisme personnel pour mener leur barque avec les autres joueurs) et du jeu de rôle sur table (feuilles de personnage et combats gérés par des lanciers de dés, d'après une version modifiée de Simulacres).

L'avantage sur le grandeur-nature est la possibilité d'utiliser des histoires qui nécessiteraient de trop complexes effets spéciaux (apparitions de démons, bataille de vaisseaux spatiaux). La dimension ajoutée au jeu de rôle sur table est celle d'avoir de très nombreux interlocuteurs et de participer à une sorte de pièce de théâtre.

Par contre, les difficultés à surmonter sont nombreuses. Autant le temps est géré de façon simple en grandeur-nature (c'est le temps réel) ou sur table (le même groupe reste le centre de l'univers), autant cela devient complexe avec ce système et nécessite des MJ auxiliaires pour faire transiter les multiples informations d'une table à l'autre. Il est aussi difficile, à moins de porter des badges, de savoir à qui l'on s'adresse, puisque les costumes « civils » ne fournissent aucun renseignement sur le statut social du personnage. De même, comme en grandeur-nature, le niveau moyen des joueurs se ressent sur l'ensemble de la partie. Il suffit d'un groupe de « bastonneurs » et d'un ou deux joueurs qui ne respectent pas les indications de diplomatie de leur rôle pour que la partie prenne une tournure un peu simpliste. Ce même scénario avait déjà été joué une autre fois et bien sûr, rien ne s'est déroulé de la même façon. Espérons que d'autres clubs essayeront ce nouveau mode de jeu, qui change agréablement des sempiternels tournois.

Salon des Jeux de Réflexion

Festival d'animations

Hormis la toute première année, où nous étions tout fiers d'avoir notre salon, l'enthousiasme n'avait jamais été aussi fort que pour cette 6e édition du salon des Jeux de Réflexion (toujours dans le cadre du salon de la Maquette).

D'une part, l'ensemble de la manifestation a déménagé dans un hall beaucoup

plus agréable, et comme nous l'avons signalé, l'existence de l'AFEJ (l'association des éditeurs de jeux) a permis d'obtenir un accord plus constructif quant à la disposition des stands, qui comprenaient chacun leur propre espace de démo. Et tous ont joué le jeu : les animations n'ont pas désempli, le premier week-end étant le plus délirant. Sur le cyber-stand de Casus (créé par Frank Dion), même la table basse prévue pour que nous discussions avec nos visiteurs fut réquisitionnée! Sous sa tente écarlate ouverte de tous côtés, le stand Eurogames baignait ses hôtes dans une lumière rougeoyante, tandis que Ludodélire, bien séparé entre stand et espace démo, ressemblait à un café de St-Germain-des-Près le samedi. Jeux Descartes faisait plus sérieux, et on aurait pu croire les joueurs en cours de formation professionnelle... Hexagonal faillit sortir son balai en entendant les hurlements jaillissant de chez son voisin Siroz, où Mathias Twardowski s'amusait à jouer un présentateur-vedette hystérique de Heavy Metal, terrorisant les joueurs qui incarnaient pourtant de redoutables machines à tuer... Un instant, on a pu penser que Quest rachetait Dujardin, mais non, ce n'était que l'imposant sigle de leur voisin qui dominait leur stand, où les dessinateurs du magazine n'ont pas chômé. MB se voyait régulièrement envahi, se promettant de prévoir plus grand l'an prochain. Agmat accueillait, à côté de son traditionnel rempart de figurines, d'une part EM diffusion, l'éditeur de figurines qui monte, et Miniathèque, qui présentait un prototype presque définitif de Pierre d'Angle, jeu de plateau médiéval, diplomatique et tridimensionnel

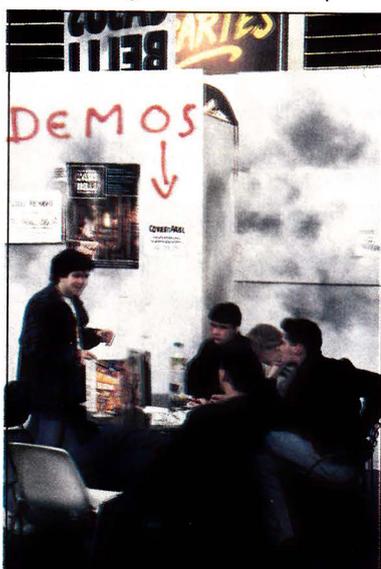
mettant en scène les constructions en résine de la marque. Deux boutiques, Temps Libre et Games in Blue, prenaient le relais des éditeurs surpris par l'affluence d'acheteurs et parfois en rupture de stock!

Un espace de démonstration commun restait à la disposition des associations et des joueurs, et des créateurs en ont profité pour tester leurs prototypes inédits avec des visiteurs ou des éditeurs.

On y a aussi disputé les grands classiques de jeux stratégiques, en amical ou en simultanées, et des rencontres de jeux d'Histoire avec figurines qui captent, certes mieux qu'une démo de jeu de rôle, l'attention des

amateurs de modélisme. Les figurines historiques étaient d'ailleurs plus nombreuses (ou mieux exposées peut-être), pour le plus grand plaisir de l'œil. Les mêmes modélistes ont tout de même bavé devant les vitrines de Prince August, avec une belle mise en scène d'antre de dragon, et de Casus Belli qui exposait les maquettes du quartier Basseau de Laelith, et du château de Jaran-dell.

Et si, sur un écran brumeux, vous avez cru apercevoir une sorte de ratoïde binoclaré et grimaçant, vos sens n'ont pas été abusés : c'était bien l'ineffable Fwouinn le Parcheminé qui a par moment squatté notre vidéo. Cet individu est partout!



Annoncez votre tournoi sur le
3615 CASUS
écrivez en rubrique CAL

Championnat de France de Bloodbowl

Ce championnat de France inter-clubs était organisé par Jeux Descartes et le club d'Orléans, Au Dé Strié, et une dizaine de clubs ont tactlés comme des fous, lors de la finale disputée au salon du Jeu de Réflexion. Popol, le lourd trophée de plomb, qui est remis en jeu chaque année, a été remis entre les mains du club Les Saigneurs de Rankhôr, venus du Pas-de-Calais avec trois équipes redoutables, Les Pro-Fendeurs Titanesques, de Christophe Maillet, La L.O.I.S. de Fré-

déric Koralewski, et La Griffe du Diable de Grégory Maillet. Sur le podium également, les clubs L'Ordealie (avec Thierry Blais) et Au Dé Strié (avec Pierrick Jahier et Didier Pendaries). Bien qu'il s'agisse d'un tournoi interclubs, nous vous avons donné quelques noms d'individus car le prochain championnat devient individuel, et il est bon de connaître les tenants du titre. Reprenez des forces et entraînez-vous, la saison 91-92 reprend en septembre.

7e Coupe d'Europe de Jeu d'Histoire avec Figurines

La coupe d'Europe a regroupé cette année plus de 60 compétiteurs, venus d'Italie, de Belgique, d'Allemagne, d'Irlande, d'Angleterre, d'Ecosse, et... de France, sans compter une vingtaine de tables de parties libres et d'initiation, animées tant par des clubs

parisiens qu'étrangers (suisses, anglais...).

Notre espion sur place a particulièrement remarqué des parties d'initiation où le « moniteur » commentait tous ses mouvements, ainsi que ceux de son adversaire, permettant ainsi aux spectateurs assemblés autour de la table de suivre la tactique de chacun et les erreurs fatales à éviter.

Et voici les vainqueurs dans les diverses catégories :

- **Médiéval** (25 mm, 6e éd. WRG)
1er : Kronke T. (RFA)
2e : Hruschka M. (RFA)
3e : Talman T. (RFA)
- **Napoléonien** (15 mm, 2e 2d. Newbury Fastplay)

- 1er : Vivier P. (France)
 - 2e : Fortman P. (RFA)
 - 3e : Raguet JC. (France)
 - **Renaissance** (15 mm, 2e éd. WRG)
1er : Ball R. (GB)
2e : Obermeit V. (RFA)
3e : Thomasson F. (France)
 - **Antique** (15 mm, 7e éd. WRG)
1ère : Cosson F. (France)
2e : Van Belle D. (Belgique)
3e : Van Vanbeeck S. (Belgique)
- Classement par équipes**
- 1ère : Brault S., Cosson F, Raguet JC. (France)
 - 2e : Hruschka M., Nachstheim R., Talman T. (RFA)
 - 3e : Ficher L., Fortmann P., Krokke F. (RFA)



Pour les contacter :

- **Stratège et Maléfices** : centre social Beaulieu, rue Anatole de Monzie, 44000 Nantes.
- **Cellules Grises d'Evry** : Centre commercial Evry 2, place de l'Agora, 91000 Evry, tél (1) 64 97 81 74.

- **Stratégies et Sortilèges**, Foyer des Jeunes Travailleurs, 88 bd Alsace-Lorraine, 65000 Tarbes (Philippe Arnoux : (16) 62 36 71 26).
- **CLAN**, c/o club Léo Lagrange de Nevers, 1 esplanade du Palais ducal, 58000 Nevers.
- **Gilde de Picardie** : 4 rue de la Fontaine Bray 60810 Barbery.

Nouvelles Du Monde

Même si l'Italie commence à bouger, et si en Allemagne divers projets continuent leur gestation, c'est en Espagne que décidément les choses vont le plus vite. Le premier supplément pour *Aquelarre*, *Lilith*, vient de sortir (voir Têtes d'affiche), ainsi que *Las Tierras del sueño* pour l'*Appel de Cihulhu* et deux suppléments pour le *JRTM* espagnol, *Los ladrones de Tharbad* et *Los Jinetes de Rohan*. Mais le plus intéressant est la sortie de *Car Wars*. Après un test satisfaisant du *Mini Car Wars* publié dans *Lieder*, le magazine de l'éditeur Joc Internacional, voici maintenant le jeu complet de Steve Jackson.

A quand une Coupe d'Europe ?

Pour ceux qui ne se remettent pas de la suspension de parution de *Troll* (Disenños Orbitales tient à retrouver une équipe qui perpétue l'esprit donné à la revue par Luis d'Estrée), une partie des anciens rédacteurs collabore à un ex-zine passé au niveau pro, *Playrol* (Apartado de Correos 29070 Barcelona 08080), qui offre scénarios, aides de jeu et critiques, mais aussi BD et nouvelles.

A propos de magazines, l'Angleterre compte depuis l'automne dernier un nouveau titre, *Games Master international*. Vivant et éclectique, il couvre tout les aspects du

hobby, de la table au grandeur-nature, du pion à la disquette, en passant largement par la littérature. Vous pouvez trouver ce mensuel en France dans certaines boutiques, ou bien vous abonner en vous adressant à Caroline Edwards, Subscriptions Manager, Newsfield, Ludlow, Shropshire SY8 1JW, en joignant un mandat international de 25£ à l'ordre de Newsfield Limited,



A NEWSFIELD PUBLICATION
NO. 6 JANUARY 1991
£1.75
US \$4.95 CAN \$5.95

Games Master INTERNATIONAL

The Independent Fantasy Gaming Monthly

STORM CONSTANTINE'S HERMETECH:
An exclusive extract

HEROQUEST:
Be wild in the country!
DEEP BLUE
SENSE
Part Two of our wilderness AD&D tournament scenario

A UNIQUE RAVEN ARMOURY SILVER BELT BUCKLE!

The fantastic visions of CIRUELO

BEYOND THE CITADEL:
new fantasy miniatures revealed

Reviewed: Mayfair's Chill, TSR's Hollow World, Storm Rising, The Web and more...

**PRÉVISIONS
MÉTÉO
LUDIQUES**

**En
français
dans le
texte**

Associations

Certaines associations proposent maintenant des produits quasi professionnels. C'est pourquoi vous trouverez leurs réalisations ici plutôt qu'en rubrique clubs.

• **Cercle de Stratégie.** Cette association a réalisé la traduction des jeux suivants : la série des Fleets, Gulf et Aegan Strike, The Great Patriotic War, Team Yankee, Blue Max, Fire in the East, Tomorrow the World, Russian Front, Air Superiority/Air Strike, Harpoon's Captain Edition, Britannia (dans le Journal du Stratège n° 53/54). Ces traductions sont disponibles auprès de Jeux Actuels, BP 534, 27005 Evreux (les contacter pour connaître les prix).

Les traductions suivantes devraient être achevées dans les mois à venir : Korean War, Pacific War, Siege of Jerusalem, Submarine, Balkan Front, ASL (sous réserves). La traduction complète d'Empire in Arms sera publiée dans le Journal du Stratège n° 57.

• **Camera Club Côte d'Orion.** *Fantastic Make-Up* est un livret format A5 de 64 pages donnant tous les conseils pour réaliser des maquillages faciaux en trois dimensions. On peut se le procurer auprès de CCCO, 23 rue Bordot, 21000 Dijon ; pour 53 F port compris.

**Pour vos étrennes, allez 72 rue de Turenne!
Avant fin juin, c'est votre des-tin!**

• **Vopaliéc-SF.** *Trafic* est un scénario pour jeu de rôle grandeur nature, présenté sous la forme d'un livret A5 de 88 pages à découper. Les règles ne sont pas incluses. Prix : 25 F (port non compris), chez M. Claude Bourlès, 146 rue de la Barre, 49000 Angers. Tél. : (16) 41.73.02.59.

Eurogames

• **Dragon noir n° 2 : L'épreuve** (la visite de souterrains habités par moult araignées) est prévu pour fin mai.
• **Le port fortifié** est prévu pour fin juin.

Flamberge

• **American Grim**, pour les Divisions de l'Ombre, est disponible. C'est un supplément de 60 pages avec des aides de jeu sur la loi et la religion, de nouvelles professions et des pouvoirs, plus un scénario.

FLEO

• Cette nouvelle société de jeux de rôle édite **Mercenaires** (voir Têtes d'Affiche).

Hexagonal

• **L'horreur d'Orgillon**, un module pour Rolemaster, vient de paraître.
• **Mercurial** est un module pour Shadowrun (avril).
• **Les portes du Mordor** est un module pour JRTM (juin).
• Hexagonal va publier l'édition française de **Dragon**, le fameux magazine de TSR. La moitié se composera d'articles traduits, l'autre sera consacrée à la production française. Le numéro 0 sera en vente en boutique pour le 15 juin, le numéro 1 est prévu pour la rentrée scolaire, en kiosque. Le rédacteur en chef est Didier Jacobée, ancien responsable d'édition de Graal.

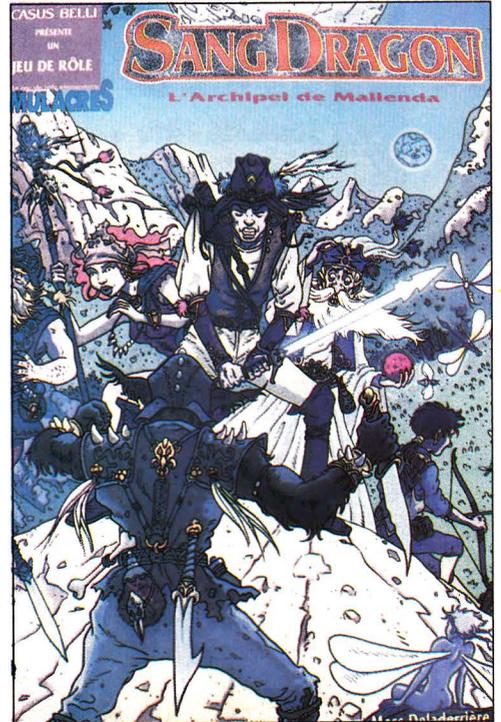
Hurléments

• Le jeu de Valérie & Jean-Luc Bizien est désormais distribué en boutique par Idéojeux (Siroz Productions).

• **Pleine Lune n° 1** est paru. Cette brochure noir et blanc de très bonne qualité propose deux scénarios et deux nouvelles pour Hurléments. Disponible auprès de la guilde des Veneurs, 35 rue du Che-Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : (1) 40.21.36.15.

**Jeux
Descartes**

• **Warhammer** : *Repose en paix* (paru), *Empires en flammes* (supplément/juillet).
• **Torg** : *Le Calice des Possibilités* est paru. *L'Empire du Nil* (sourcebook/juin).
• **Star Wars** : *Outre Espace* (scénario/avril), *Suppléments de Règles* (supplément/juillet).
• **L'Appel de Cthulhu** : *Les mystères d'Arkham* (supplément/juin).
• **Simulacres** : *SangDragon* (jeu de rôle médiéval-fantastique), *Capitaine Vaudou* (univers flibuste) paraîtront tout deux vers la mi-juin.



Rôle Mag'

• Les éditions du magazine Rôle Mag' produisent leur propre jeu de rôle : **Le Messager**. C'est du space opera humoristique (voir Têtes d'Affiche).

Siroz Productions

• Pour **Heavy Metal**, qui est paru (voir l'Épreuve du Feu), sont disponibles **l'écran 4 volets** plus un scénario de huit pages ; **Urban Guerilla** est un recueil de scénarios prévu pour juin.
• **Car Wars** : *Turbocharger* est enfin paru.
• Frank Dion (le réalisateur de Jarandell) a conçu **trois brochures** (7 cm de haut) pour *In Nomine Satanis*, *Magna Veritas* et *Heavy Metal*. De nouveaux modèles sont déjà envisagés. Pour l'instant, on ne peut se les procurer (non peintes) que par correspondance auprès de Frank Dion, 23 rue des Pavil-

Ludodélire

• **Footmania** est paru.
• **Formule Dé** est paru.

Oriflam

• **La France**, supplément de 200 pages pour Hawkmoon, est paru (voir Têtes d'Affiche).
• **Rogue Mistress**, aventure pour Stormbringer et Hawkmoon, est prévue pour fin mai.
• L'écran pour **Cyberpunk 2020 VF**, avec son scénario est disponible. **Solo of fortune** est prévu pour fin mai.
• **Tatou n° 7** doit bientôt paraître.



Peut-être verrez-vous un jour ce dé à trois faces. Deux éditeurs sont actuellement sur les rangs pour commercialiser ce dé inhabituel, symbole de la boutique qui l'a conçu : la boutique du Dé à Trois Faces de Poitiers.



LE TEMPLE DU JEU

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES

Valables jusqu'au 5 juillet 1991



lons, 91140 Villejust. Prix : 50 F par broche, plus 10F de port.

• **Plasma.** Au sommaire du numéro 4 : des scénarios pour Heavy Metal, Car Wars, Berlin XVIII et INS/MV, des aides de jeu pour Whog Shrog, Rolemaster et JRTM. Ne manquez surtout pas la traduction d'un BD américaine intégriste antijeu de rôle ; c'est hilarant et inquiétant à la fois.

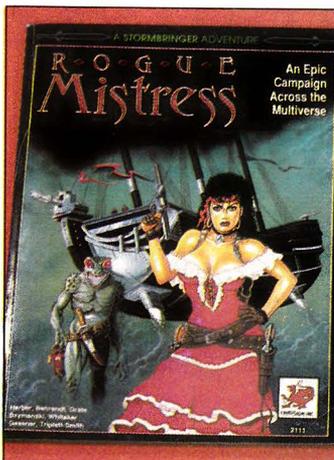
• **In Nomine Satanis/Magna Veritas :** *Il était une fois* est un recueil de scénarios (fin mai).

• D'anciens jeux de la gamme Siroz vont disparaître : Universom, Whog Shrog, Zone. Berlin XVIII va continuer (un recueil de sept scénarios est en cours d'écriture). Athanor est en suspens jusqu'à la rentrée.



Avalon Hill

• **Attack Sub** est un jeu de cartes simple, simulant la guerre sous-marine moderne. Un « sous » concurrent de Modern Naval Battles en somme.



• Deux jeux sont prévus pour bientôt. Un sur la bataille des Ardennes, l'autre sur le Golan.

• **Blackbeard** est un jeu sur les pirates des Caraïbes.

• **Battle of the Bulge** (la bataille des Ardennes en 1944) fait partie d'une nouvelle série de jeux intitulée *Games in American History* et que la firme Avalon Hill publie en collaboration avec le très prestigieux Smithsonian Institute de Washington.

Chaosium

• Pour **Call of Cthulhu** : *Curse of Cthulhu* est une campagne qui reprend les Fungi de Yuggoth plus deux scénarios d'introduction et un scénario de conclusion. *Return to Dunwich* est un supplément décrivant une région de l'imaginaire de Lovecraft, tout comme l'était *Arkham Unveiled* (mai).

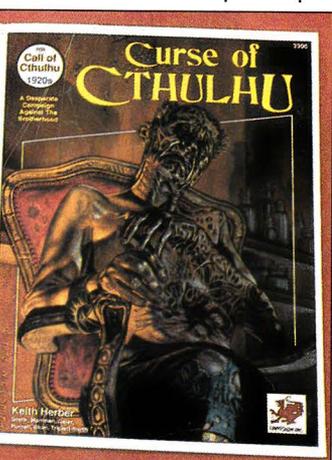
• **Rogue Mistress**, pour Stormbringer et Hawkmoon, est paru. La couverture et les dessins intérieurs sont de Gassner.

Clash of Arms

• Une seconde édition de **Campaigns of Robert E. Lee** est disponible, de même que la troisième édition de **Auerstadt** et les nouveaux jeux **Bataille de Ligny** et **Bataille de Quatre-Bras**.

Englemann Military Simulations

• **Shattered States** est un jeu de diplo-



■ CYBERPUNK	225 F
■ PACIFIC WAR	349 F
■ ASL + BEYOND VALOR	599 F
■ AD&D PLAYER + MASTER	269 F
■ AD&D PSIONIC HANDBOOK	119 F
■ CREATURES OF MIDDLE EARTH	75 F
■ ROLEMASTER COMPANION 1+2+3	279 F

SELECTION JEUX FRANCAIS

■ Ecran Cyberpunk	89 F
■ Solo of fortune	119 F
■ Heavy Metal	228 F
■ Ecran Heavy Metal	89 F
■ Turbo Charger (CarW)	159 F
■ Dragon Noir 2	249 F
■ Fantasy Warriors	289 F
■ IN NOMINE SATANIS	
■ Mors Ultima Ratio	126 F
■ Demonix Remix	126 F
■ Il était une fois	
■ Droids	245 F
■ Vertigo	332 F
■ Footmania	289 F
■ Formule Dé	289 F
■ Journal du Stratège 53	20 F
■ HAWKMOON	249 F
■ Ecran Hawkmoon	88 F
■ L'île brisée	134 F
■ La France	228 F
■ JRTM	219 F
■ Rivendell	69 F
■ ROLEMASTER	299 F
■ Ecran Rolemaster	69 F
■ RUNEQUEST	248 F
■ STAR WARS	119 F
■ Guide Star Wars	89 F
■ Guide de l'Empire	119 F
■ Bataille soleil d'or	66 F
■ WARHAMMER	189 F
■ Campagne impériale	159 F
■ Mort sur le Reik	159 F
■ Middenheim	119 F
■ Pouvoir derrière le T. Kislev	139 F
■ Repose sans paix	149 F
■ TORG	129 F
■ Ecran TORG	335 F
■ Carte de la destinée	69 F
■ La Terre Vivante	84 F
■ Le Calice des possibil.	153 F
■ SHADOWRUN	95 F
■ Ecran Shadowrun	189 F
■ REVE DE DRAGON	69 F
■ Trésor Black Squirell	150 F
■ LE MESSAGER	75 F
■ JAMES BOND 007	179 F
■ Manuel Q	119 F
■ Vivre & laisser mourir	99 F
■ STORMBRINGER	99 F
■ Pirates & Mondes	249 F
■ APPEL DE CTHULHU	138 F
■ Les Grands Anciens	189 F
	139 F

SELECTION JEUX AMERICAINS

■ SHADOWRUN	
■ Dragon Hunt	72 F
■ Anarchists guide to NA	119 F
■ Harlequin	119 F
■ Ivy and Chrome	72 F
■ MERP	
■ Minas Ithil	175 F
■ Necromancer's Lieutn.	65 F
■ ROLEMASTER	
■ Heroes and Rogues	139 F
■ Dark Space	129 F
■ War Law	285 F
■ Black Troll's Vengeance	129 F
■ SPACE MASTER	295 F
■ Companion 1	129 F
■ Dark Space	129 F
■ CYBERSPACE	175 F
■ Cyberskeller	99 F
■ AD&D 1' EDITION	
■ Legends & Lore	159 F
■ Monster Manual II	159 F
■ Unearthed Arcana	159 F
■ Manual of the Planes	159 F
■ AD&D 2' EDITION	
■ Fighter handbook	152 F
■ Thief handbook	152 F
■ Priest handbook	152 F
■ Wizard handbook	152 F
■ Catacomb guide	152 F
■ Castles guide	152 F
■ Vikings	152 F
■ Tome of Magic (juin)	179 F
■ Monsters 9 Spelljammer	109 F
■ Monsters 10 Ravenloft	109 F
■ DRAGONLANCE	
■ DLR2 Taladas: Minotaur	99 F
■ DLS2 Tree Lords	69 F
■ FORGOTTEN REALMS	
■ FR11 Dwarves Deep	89 F
■ FR12 Horde campaign	99 F
■ FA2 Nightmare keep	99 F
■ LC3 Nightwatch in Lcity	69 F
■ LANKHMAR	
■ LNA2 Nehwon	99 F
■ LNA3 Prince of Lankhm.	99 F
■ RIFTS	285 F
■ Riffs Sourcebook	135 F
■ ARS MAGICA	169 F
■ Sorcerer Slave	75 F
■ Broken Covenant 2' édit.	85 F
■ Faeries	169 F
■ Fire after Night	125 F
■ Storm rider 2' édition	95 F

LISTE DES JEUX SUR SIMPLE DEMANDE

NOM

PRENUM

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



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.

NdF

matie simple sur une éventuelle future guerre civile aux U.S.A.

• **Crisis Game Columbia** est un jeu vendu sous blister qui traite de la guerre civile et de la lutte contre le cartel de Medellin.

FASA

• Pour **Shadowrun**: *Anarchist Guide to North America* est paru. *Ivy and Chrome* est une aventure (mai). *Virtual Realities* est un sourcebook sur la Matrix® (juin).

• Pour **Renegade Legion**: *Distant Fire* est un recueil de scénarios (juin).

• Pour **BattleTech**: le *BattleTech Map Set n° 4* est prévu pour juin, ainsi que le recueil de scénarios *Rhonda's Irregulars*.

• Il «semblerait» que FASA abandonne Star Trek. Information non officielle.

GDW

• **Infantry Weapons of the World**, **American Combat Vehicle Handbook** et **Soviet Combat Vehicle Handbook** sont des suppléments pour Twilight 2000, contenant force dessins et descriptions d'armes et véhicules de la Troisième Guerre mondiale. **Merc 2000** est un supplément permettant de jouer des mercenaires plutôt que des militaires.

• **Dark Conspiracy** est un jeu de rôle à paraître en juin, dont le thème est l'horreur contemporaine.

• **Têt** est un jeu stratégique au système très original sur cette célèbre offensive de la guerre du Vietnam en 1968.

ICE

• **Bladestorm**, jeu de combat avec figurines, est prévu fin mai.

• **Character Heroes and Rogues**, un recueil de 160 personnages non-joueurs prêtés est paru, ainsi que **Rolemaster Character Records**. **War Law**, supplément sur les combats de masse, est prévu pour fin juin.

• **Dark Space**, une campagne décrivant un monde médiéval-fantastique dans lequel débarquent des monstres de l'espace et des monstres fantastiques, devrait être paru.

• **Chicago Arcology**, pour Cyber Space, est repoussé «à une date ultérieure».

• Le **SpaceMaster Companion I** est le premier supplément pour la seconde édition de SpaceMaster.

• **Minas Ithil** est une cité pour MERP, prévue en mai, qui devrait paraître sous boîte.

• Pour **Champions**: *Alien Enemies* est un sourcebook sur les méchants envahisseurs. *The Olympians* décrit l'organisation de «super-héros» des dieux grecs. *Demons Rule* est une aventure.

• **Organized Crime** est la réédition d'un jeu de plateau datant de 1974. Il reproduit la lutte, à travers le crime, le trafic et la politique, des familles de tru-



ands. Très simple, on a intérêt à y jouer à quatre plutôt qu'à deux ou trois si l'on veut pouvoir négocier.

Joc International

- **Lilith**, premier supplément pour le jeu de rôle démonico-médiéval *Aquelarre* est paru (voir Têtes d'Affiche).

Mayfair Games

- **Vampires**, pour la nouvelle édition de *Chill*, est prévu pour fin mai.
- Dans la gamme **Role Aids** pour tout jeu de rôle médiéval-fantastique (sous-entendu pour AD&D), un nouveau supplément de 128 pages sur les psis va paraître.

Omega Games

- **Carrier War** traite des opérations aéronavales dans le Pacifique sud durant la Deuxième Guerre mondiale.

Palladium

- Le **Rifts sourcebook** ne devrait plus tarder et sera suivi en juin du **Rifts World Book n° 1** : *Vampire Kingdom*.



R. Talsorian Games

- **Cyberpunk Data Screen** est paru (un écran 4 volets, plus un scénario se déroulant à Melbourne – il est écrit par un Australien –), **Chromebook** (cyberware, véhicules, vêtements, etc.) et **Night City Sourcebook** sont prévus fin mai.

Steve Jackson Games

- **GURPS China** est disponible et **GURPS Psi-Tech** ne devrait plus tarder.

3W

- Le numéro 139 de *Strategy & Tactics* contenant **Arabian Nightmare**, le jeu en encart sur la guerre du Golfe a été réédité et mis à jour en incluant l'opération Desert Storm (voir les Têtes d'Affiche).

TSR

- **Dungeons and Dragons** : *Game* (cette boîte contiendra de quoi jouer du ni-

veau 1 à 5, de grands plans, trois livres avec de nombreuses explications/maï).

- **Buck Rogers** : *A Matter of Gravitol* (module/juin).

- **Forgotten Realms** (AD&D2) : *Nightmare Keep* (module/mai), *Horde Campaign* (supplément/juin).

- **DragonLance** (AD&D2) : *Tree Lords* (module/mai).

- **Ravenloft** (AD&D2) : *Monstrous Compendium Ravenloft Appendix* (mai).

- **Spelljammer** (AD&D2) : *Under the Dark Fist* (module/juin).

- **AD&D2** : *The Complete Psionics Handbook* est paru (voir Têtes d'Affiche), *Vikings* (supplément/mai), *Tome of Magic* (livre de règles/juin).

- **Marvel Super Heroes** : *Basic Set* (nouvelle édition/mai), *X-Terminate* (module/juin).

- **En français** : le *Manuel des Joueurs*, pour AD&D2, est en cours de « rectification » pour transformer la traduction québécoise en « bon » français (roulers de protection, rondes de combat...). Il sera publié entre juin et novembre. Le *Guide du Maître* est programmé pour avant Noël. Quant à la nouvelle *boîte de base pour D&D*, elle est traduite par Hexagonal et devrait arriver avant l'été.

West End Games

- Pour **Star Wars** : *Domain of Evil* et *Graveyard of Alderaan*, deux scénarios, sont parus.

- Pour **Torg** : *The Cyberpapacy sourcebook* et *The GodNet* sont parus (voir Têtes d'Affiche). *Pixaud's Practical Grimoire* est un livret de sortilèges de 96 pages (mai). *High Lord of Earth* (mai) et *Operation* : *Hard Sell* (juin) sont des modules. *Nippon Tech Sourcebook* et *Weapons Book* sont deux suppléments (juin).

- **RAF** et **Imperium Romanum II** sont à nouveau disponibles. ◆

Magazines de wargame

- **Strategy & Tactics** propose un dossier (historique + jeu en encart) sur la campagne de Tunisie en 1943. Ce jeu, *Objective Tunis*, est la suite de *Patton goes to war*, *Decision at Kasserine*, *Rommel at bay*, *Hellfire Pass* et *O'Connor's offensive*, tous publiés autrefois dans *S&T* ou *The Wargamer*. A noter également deux autres articles historiques : l'un sur les mercenaires des XIXe et XXe siècles, et l'autre sur la bataille navale de Lissa qui vit s'opposer Autrichiens et Italiens en 1866.

- **Command Magazine n° 10** suit les traces de *Casus Belli* ! En effet, après que nous ayons publié *Raphia* et *Les Diadoques*, notre vénéré confrère américain publie un jeu en encart intitulé *Alexandros*, *Conquest and Empire*. Ce jeu superbe (pions magnifiques, carte à zones, 12 pages de règles) est accompagné d'un article historique très complet. Décidément, la période hellénistique est à la mode ! C'est bien la moindre des choses car l'armée macédonienne est considérée comme l'une des trois meilleures au monde (avec celles de Rome et des Mongols) de toute l'histoire militaire avant l'apparition de la poudre à canon. Un scandale est en voie d'être réparé, car quasiment aucun jeu n'existait sur ce thème depuis plusieurs années.

- **Fire & Movement n° 72** contient un dossier sur *Battlefield Europe*, un bilan de l'année 90, un dossier sur *Modern Naval Battles*, une anthologie des jeux « aériens/2e GM » ainsi que de nombreux petits articles sur des jeux ou des livres.

- **Moves n° 61** (en fait le n° 1 de la nouvelle édition) donne des conseils de jeu pour *Nato*, *Nukes & Nazis*, fait le point

sur les jeux d'histoire alternative, analyse deux scénarios de *Men-at-Arms*, décorative *Force Eagle's War* et *Lion of Ethiopia*, donne quelques astuces pour *Air Superiority* et publie un intéressant dossier sur le « syndrome de Rommel ». Plusieurs célébrités du monde du wargame tentent de répondre à la question suivante : un bon wargameur est-il potentiellement un bon chef de (vraie) guerre ?

- **Miniature Wargames n° 94** contient une campagne antique pour 10 joueurs avec d'intéressantes batailles et un jeu politique complexe ; une bataille extraite des guerres anglaises au Soudan en 1898 ; une bataille d'une des (nombreuses) guerres civiles anglaises : celle de 1265 ; un scénario pour jouer la campagne de Bonaparte en 1796 en Italie ; la bataille de Guilfort Courthouse (1781-guerre d'Indépendance américaine) ; un scénario naval 2e GM ; des précisions sur les matériels modernes (jeu au 300e) ; une analyse tactique du rôle de l'artillerie de 1758 à 1854.

- **Miniature Wargames n° 95** contient un jeu en solitaire sur la guerre navale russo-japonaise de 1905, une présentation de la bataille de Nagashino (Japon/Renaissance) en figurines 25 mm, une autre de la bataille de Redinha (Espagne/1811), toujours en 25 mm, et une bataille de la guerre de Sécession.

- **Inside GMT** est, comme son nom l'indique, la lettre d'information de GMT Games. On trouve dans ce premier numéro des scénarios et divers addenda pour *Silver Bayonet*, *Air Bridge to Victory* et *Operation Shoestring*.

Laurent Henninger

Découvrez
les nouveautés
dès parution
sur
3615
CASUS
rubrique NOU

CLUBS & ASSOCIATIONS

FRANCE

■ **Annemasse.** Le club *DeRéel* se consacre au développement du grandeur-nature dans le département de la Haute-Savoie, et fonctionne en commun avec des associations suisses. Le club publie aussi un fanzine d'actualité. Renseignements auprès d'Anne-Laure Trubut au (16) 50.98.29.87. DeRéel, MJC d'Annemasse, rue du 8 mai 1945, 74300 Annemasse.

■ **Athis-Mons** (Essonne). L'association *Les Trolls Cybernétiques* est née. Elle réunit des joueurs de rôle (Donjons, Cyberpunk, Cthulhu) et de plateau, tous les samedis de 14h30 à 18h, dans l'ancienne garderie du Clos Bollet (à côté de la MJC). Renseignements auprès de Stéphane Pradines au (16) 69.38.80.04.

■ **Bompas** (Pyrénées-Orientales). Le club *Facteur Temps* (jeux de rôle, jeux de plateau et wargames) rappelle aux joueurs de Perpignan et sa région qu'ils peuvent venir mettre à l'épreuve leur légendaire audace tous les dimanches après-midi et collaborer au fanzine *Nouvelles Dimensions*. Contactez-les au (16) 68.63.19.16 ou auprès de la boutique Cellules Grises.

■ **Chambéry.** *Pentacles et Boules de Gnomes* est le club de jeu de rôle de l'université de Savoie. Renseignements auprès de Gregory Szemro, 11 ter avenue de Lyon, 73000 Chambéry.

■ **Grasse.** *L'Académie de Stratégie* vient de voir le jour et regroupe les joueurs de jeux de guerre avec figurines de Mougins, Cannes et Grasse. Pour tous renseignements : M. Gérard Piasco, 8 bd Fragonard, 06130 Grasse. Tél. : (16) 93.36.31.45.

■ **Grenoble.** L'association *Les deux Tours* accueille toutes vos idées, toutes vos envies de tournois et de grandeur-natures. Contactez son président, Olivier Beguery, 138 chemin des Rieux, 38330 Montbonnot. Tél. : (16) 76.90.72.24.

■ **L'Isle d'Espagnac** (Charente). *La Pierre du Destin* vous invite à jouer à AD&D, l'Appel de Cthulhu, Rêve de Dragon, RuneQuest, Stormbringer, Star Wars, Torg, Warhammer et divers jeux de plateau, tous les vendredis à partir de 21 h. La Pierre du Destin, Foyer des Jeunes, 16340 L'Isle d'Espagnac (près du Parc des Expositions de Bel Air, et de Limoges).

■ **Le Havre.** *Ave Tenebrae* ouvre ses portes tous les samedis de 14h à 2h du matin dans le centre ville havrais. Bon stock de jeux de rôle et de jeux de plateau. Contacts auprès d'Alexandre Lepezet, 12 allée Jean-Paul Sartre, 76700 Harfleur. Tél. : (16) 35.49.28.78.

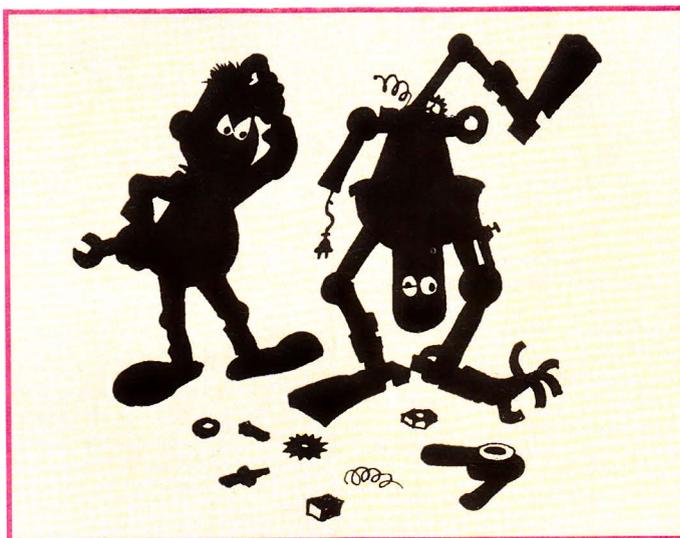
■ **Nice.** La *Robotech French Force* existe toujours, qu'on se le dise ! Elle continue à regrouper tous les fans de Robotech, des jeux Palladium Books et les inconditionnels de janimation. Se renseigner auprès de Gilles Chervy, Le Concorcic, 3 rue E. Emmanuel, 06000 Nice.

■ **Saint-Saulve** (Nord/Pas-de-Calais). *Le Pourvoyeur d'âmes* vous attend à la MJC de Saint-Saulve. Ce club joue à AD&D 2e édition, RuneQuest, JRTM, Whog Shrog, James Bond, Stormbringer, Hawkmoon et bien d'autres ! Téléphoner au (16) 27.46.82.48.

■ **Vineuil.** L'association *les 7 Mercenaires* organise des killers, des grandeur-natures, des murder parties, mais aussi des parties de jeu de rôle sur table. Elle publie également le fanzine *Errare gob est*. Pour les contacter : Les 7 mercenaires, 4 Grande rue, 41350 Vineuil. Tél. : (16) 54.43.26.71.

BELGIQUE

■ **Embourg.** *La Guilde des Fines Lames* organise des tables de jeux pendant les congés scolaires tous les après-midi de 14h à 19h, ainsi que la plupart des



■ **Salon-de-Provence.** Naissance du club de jeux de simulation *Oniria* qui offre de jouer à une quinzaine de jeux de rôle, mais aussi de boardgames et wargames. Un site paléolithique à 7 km de Salon offre de plus un lieu propice à des parties grandeur nature. Le club est ouvert tous les samedis de 13h30 à 23h30 à la Maison des Jeunes et de la Culture, 17 bd Aristide Briand, BP 166, 13654 Salon-de-Provence. Renseignements auprès de F. Bouffier au (16) 90.42.79.11.

■ **Thiais** (banlieue parisienne). La *Robotech French Force* a désormais une antenne parisienne, gérée par Erik Boucher de Crèveœur. L'adresse : 2 rue des Grands Champs, 94320 Thiais. La RFF continue la production de son fanzine *Allô ! la Terre ?*.

matinées. En dehors des congés, les activités ont lieu le vendredi à 19h, le samedi à 14h et le dimanche à 10h et 14h. Tous les types de jeux y sont représentés. Pour tous renseignements, s'adresser à Damien Jacob au (19) 041/65.69.83 (entre 20h et 22h). La Guilde des Fines Lames, 1 av. du Parc, B-4920 Embourg.

■ **Theux.** *La Confrérie du Beholder* se réunit un dimanche sur deux pour jouer à des jeux tels que Warhammer, AD&D, AdC, Stormbringer, Torg, Car Wars, Paranoïa, Shadowrun et beaucoup d'autres. Tous les joueurs intrépides et courageux sont les bienvenus et peuvent se renseigner auprès d'Olivier Hanquet, 11 rue Nouveau Monde, B-4910 Theux. Tél. : (19) 087/54.19.40.

INITIATIVES

ASL

Deux joueurs d'Advanced Squad Leader entreprennent d'établir un fichier des joueurs français, afin de pouvoir organiser des manifestations et créer un fanzine trimestriel. Vous pouvez obtenir le formulaire à remplir en échange d'une enveloppe timbrée, ainsi que la liste de toutes les autres personnes ayant répondu pour encore 3F en timbres. Contact : Laurent Foster, 99 bd Alsace-Lorraine, 64000 Pau ; ou Théophile Monnier, 55 rue Louis Blanc, 75010 Paris.

ROBOTECH

L'association *Allô la Terre* cherche à organiser entre octobre 91 et mai 92 un tournoi national du jeu de rôle Robotech. Il faut donc envisager de s'inscrire dès aujourd'hui ou de se présenter, par équipe de cinq : un meneur de jeu et quatre joueurs. Le scénario se situera lors de l'invasion zentradienne. Contactez Gilles Chervy, Robotech French Force, Le Concorcic, 3 rue E. Emanuel, 06000 Nice.

HURLEMENTS

La Guilde des Veneurs a pris son essor avec la parution du premier numéro de *Pleine lune* (voir *Prévisions Météo Ludique*). Elle anime également le minitel 3615 JeuxPlus avec des questions-réponses et une présence en direct un mardi sur deux. Vous pouvez également, si vous êtes en région parisienne, venir discuter et jouer dans la Caravane de la Guilde à la ludothèque La souris verte de Palaiseau les vendredis soir. Tél. ludothèque : (1) 60.14.42.76. Contact : la Guilde des Veneurs, 35 rue du Chemin Vert, 75011 Paris. Tél. : (1) 40.21.36.15.

BLOOD BOWL

Erwan Mallat organise un championnat de Blood Bowl par correspondance et par poules de huit équipes. Tous renseignements contre une enveloppe timbrée à M. Erwan Mallat, 18 rue de l'Amiral Bouvet, 56100 Lorient. ♦

rubrique CLU

3615 casus

la liste des clubs

LETTRES

Choisies

Claude Laporte,
Cologne/Suisse

Chers Joe Casus et Annabella Belli, c'est un appel au secours que je vous lance. Âgé de 16 ans, « rôliste » depuis cinq ans, lecteur de Casus Belli depuis 1987, je suis donc un jeune joueur qui a encore de nombreuses années de pratique devant lui. Ou plutôt, qui devrait avoir... Car les échos qui nous parviennent à Genève semblent indiquer que le jeu de rôle est moribond en France. En effet, la France avait produit, dans les années 83 à 88, des jeux formidables, qui avaient pour noms Premières Légendes, Rêve de Dragon, Bitume ou Empire Galactique, sans même parler de Maléfices. Or, quoi qu'on en dise, un jeu n'est rien sans suppléments - les Américains l'ont bien compris.

Je constate amèrement que plus aucun supplément n'est sorti pour Premières Légendes depuis l'été 88, qu'Empire Galactique semble totalement abandonné et que l'on attend toujours le supplément Lieux maudits pour Maléfices, annoncé pour... le printemps 88. En revanche, nous avons été assaillis de traductions par ce même éditeur qui a remis Légendes au placard : en trois ans, nous avons eu droit à James Bond - ce qui était une excellente initiative - mais aussi à Warhammer, à Star Wars et au lamentable jeu bâclé, commercialiste et frankensteinien qu'est Torg. Mais plus rien comme jeux français. Seuls survivent Simulacres, Rêve de Dragon et INS/MV, tout le reste semble englouti dans les oubliettes de l'histoire. On voudrait avoir des explications sur les raisons d'un tel phénomène. Les joueurs français rejettent-ils, en raison d'on ne sait quel complexe d'infériorité, des produits magnifiques qui n'ont d'autre défaut que de provenir de Paris et pas de Phoenix ? Mais on nous a toujours dit que les ventes de Maléfices et de Légendes étaient parmi les meilleures du marché. Alors, passez des éditeurs ? Ou échec du jeu de rôle en France ? Ne serait-ce qu'une

mode passagère qui irait vers sa fin, encouragée dans sa chute par l'incompétence de beaucoup de boutiques ? (Venez faire un tour à Genève pour voir l'étendue du désastre...) Que se passe-t-il donc ? Félicitations quand même pour Simulacres : les règles de base ne sont pas géniales, mais les suppléments sont très réussis et valent bien ceux de l'excellent GURPS.

Cher Claude,

Un jeu de rôle est la rencontre d'un auteur, d'un éditeur et d'un public. Que vienne à manquer l'un des trois et le jeu capote, ne marche plus... Comme tu l'as signalé si justement, un jeu de rôle n'existe que tant qu'il sort des suppléments. Ce sont eux qui permettent à la boîte de base de continuer à se vendre et à se faire connaître. Le manque de suppléments peut venir tout d'abord de l'auteur. Cela demande une grosse somme de travail, de temps, et ne rapporte surtout pas grand-chose. Il faut savoir que la quantité de suppléments vendus est toujours inférieure à celle du jeu, et surtout que l'auteur touche moins d'argent sur celui-ci que l'éditeur, le maquettiste ou l'illustrateur. On comprend que certains se lassent. Aux États-Unis, le travail se fait plutôt en équipe, ce qui permet de renouveler les auteurs. Actuellement, seule Siroz Production a décidé en France d'avoir ce type de démarche : salarier deux personnes pour créer des jeux et des suppléments (Oriflam a essayé un temps). Cette méthode a aussi pour avantage de supprimer les problèmes d'ego, il n'y a plus un Auteur (personne mythique) mais un simple ouvrier du jeu. Car, et là nous arrivons aux problèmes liés à l'éditeur, un auteur français est obligé de transiger avec ce dernier. Et toutes sortes d'amitiés ou de rancœurs peuvent rapidement se nouer entre eux.

Le cas n'est pas propre au jeu de rôle, il est commun dans la littérature ou le cinéma. L'auteur estime qu'il mérite une rémunération variable pour son travail et son imagination



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 Meissonnier _____ Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE

91000 EVRY - CELLULES GRISSES, CC EVRY 2, place de l'Agora _____ Tél. 64.97.81.74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE, _____
Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac _____ Tél. 42.83.52.23
77000 MELUN - CELLULES GRISSES, rue Guy-Baudoin _____ Tél. 64.09.21.36

PROVINCE

74000 ANNECY - NEURONES _____
Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac _____ Tél. 50.51.58.70
84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie _____ Tél. 90.85.33.57
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie _____ 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 Berriat _____ Tél. 76.87.93.81
17000 LA ROCHELLE - LA LICORNE BLEUE, 25, rue des Dames _____ Tél. 46.41.49.29
76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, _____
92, rue du Docteur Vigné _____ Tél. 35.41.71.91
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 Anarchais _____ 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'Aiguillerie _____ Tél. 67.60.52.78
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Comanderie _____ Tél. 83.40.07.44
44000 NANTES - BROCELIANDE, 2, rue J.-J.-Rousseau _____ Tél. 40.48.16.94
11100 NARBONNE - L'ECHIQUIER D'OC, 16, rue Droite _____ Tél. en cours
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 GRISSES, _____
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 - PASSTEMPS, 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 Gonesse _____ 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. 071.311955
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



LES ZINES

C'est le printemps, les zines éclosent de toute part...
L'actualité du bimestre fut remarquablement chargée,
au point de me contraindre à de brèves notes...

Les Nouveaux

- **Allô!!! La Terre????** n° 1, 20F, 44 pages, périodicité inconnue. Un n° 1 qui est en fait un n° 2 camouflé, puisqu'il y a eu un n° 0. Beaucoup de Robotch RPG, un peu de Mega, de Maléfices et de Cyberpunk. Intéressant, si on est fan de Robotch. Le Concordia, 3 rue Eugène Emmanuel, 06000 Nice.
- **L'auberge du Dragon** n° 1, 20F, 38 pages, trimestriel. Critique et scénario pour l'Œil Noir, scénarios Warhammer et Cthulhu, plus un tas de petits trucs machins sympa. Le dragon libournais, 98 résidence Peyregourde, 33500 Libourne.
- **Autres Mondes**, 5F, 28 pages A5, périodicité inconnue. Un petit zine sympa... dommage que je n'ai pas son adresse.
- **La charge du hobbit** n° 1, 15F, 40 pages, « chaotiquement trimestriel ». Un cocktail agréable : JRTM, Star Wars, D&D, Empire Galactique. J'ai trouvé les deux premiers numéros du Guildien Illustré, le bulletin de la guilde du Limousin, dans la même enveloppe. Je suppose donc qu'ils ont une adresse commune. Jean-Luc Duras, résidence universitaire de la Borie, ch. 359, 185 av. Albert Thomas, 87065 Limoges.
- **Du poil aux pattes** n° 0, 5F, 8 pages, apériodique. Un peu léger. Frédéric Meurin, 8 rue de l'Ermitage 78000 Versailles.
- **Glaive** n° 1, 10F, 43 pages, bimestriel. On y parle micro, vidéo, livres, BD et bien entendu jeu de rôle. Cyril Touly, C21 résidence d'Aspremont, 40100 Dax.
- **Le matin du paladin** n° 1, 8F, 18 pages A5. Amusant. Boris Olivier, rue du Bois des Fontaines, 76210 Lanquetot.
- **MDR** n° 0, 10F, 26 pages, apériodique. Arrivé juste un peu trop tard pour le numéro précédent. Une bonne « bande annonce », on attend le prochain. Laurent Jambert, 9 rue de Gascogne, 11800 Trebes.

- **Sycomore** n° 0, gratuit, 4 pages. Même remarque que pour le précédent. Ludinfo, 3 avenue des Roses, 59551 Attiches.
- **Triche-lumière** n° 1, 10 pages, prix et périodicité inconnus. SF, Empire Galactique, Star Wars, etc. Stéphane Gaudetroy, 120 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

Les Anciens

- **Chaotiquement vôtre** n° 4, 15F, 50 pages, apériodique. Un scénario Œil Noir, un copieux dossier Maléfices que vous ne devez surtout pas lire si vous voulez y jouer un jour (l'auteur y résume obligeamment l'intrigue de tous les scénarios parus à ce jour) accompagné d'un scénario, plus un tas de news et de critiques.
- **La Gazette du Troll Bossu** n° 14, gratuit (2 timbres à 2,30F), 28 pages A5, bimestriel. Une nouvelle classe de personnage pour AD&D, une aide de jeu sur le Moyen Âge et un bref aperçu du XVIIe siècle.
- **Interférences** n° 3 et 4, gratuit (un timbre à 2,30F), 1 page, mensuel (?). Athanor toujours.
- **Kolobar Soir**, n° 2 et 3, 1 page, 1F, mensuel. Laid et difficile à lire, mais sympa.
- **Les Lansquenets** n° 11, 18 pages, prix inconnu. Toujours des nouvelles de leurs mondes, toujours aussi agréable à lire. S'adresser à J.-M. Suzzoni, 116 rue Baudelaire, 72000 Le Mans.
- **Nécromancie** n° 3, 4 pages, gratuit (2 timbres à 2,30F), bimestriel. Toujours breton, toujours écrit à l'encre rouge.
- **P.D.L.M.** n° 3, 10F, 36 pages A5, apériodique. De l'humeur, des livres, de la musique, du cinéma, un scénario Warhammer et un synopsis télégraphique pour Stormbringer, sans parler des règles du jeu de rôle « CyberShadowPunk », dont je vous laisse deviner le thème.
- **Refuznik** n° 3, 12 pages A5, prix inconnu.



- nu. Une nouvelle et la suite de la description de l'univers du jeu de rôle « maison ».
- **Rèves** n° 3, 7F, 38 pages A5, périodicité inconnue. Des scénarios (Table Ronde, James Bond 007, Star Wars) et des infos (Akira, news de la région de Metz).
- **Rôle n'Troll** n° 2, 12F, 28 pages, périodicité inconnue. Y a-t-il des joueurs de MultiMondes dans la salle? Si oui, RnT leur propose une feuille de personnage revue et corrigée. A part ça, un soupçon de Terres du Milieu, des armes high-tech et surtout « Morbidité Purulente, le journal sponsorisé par Nurgle », qui vaut son pesant de cacahuètes.
- **Scène à Rio** n° 22, 10F, 38 pages A5, bimestriel. Le gros morceau de ce numéro est consacré à « New Age », un univers Simulacres. Pour résumer, des portes dimensionnelles se sont ouvertes entre notre monde et un univers méd-fan. La mode est aux mélanges, décidément.
- **Tinkle Bavard** n° 8, 4FS/15FF/95FB, 32 pages, périodicité non précisée. Beaucoup de très bonnes choses, notamment pour Rêve de Dragon, Berlin XVIII, Animonde, Star Wars. Un de mes chouchous.
- **Trafic**, n° hors série de Vopaliec, 25F. Un sympathique petit grandeur-nature diplomatique, prêt à jouer.

Le chouchou

- **Sens Fiction** n° 4, 20F. Vous connaissez l'histoire du cygne qui s'obstinait à croire

qu'il était un vilain petit canard? C'est à cela que me fait penser Sens Fiction. Ses rédacteurs s'obstinent à baptiser « fanzine » une revue bien imprimée, bien illustrée, avec de bons scénarios (pas tous, mais bon...), de bonnes aides de jeu, d'excellents articles de fond (critiques de livres et dessins animés japonais). Bref, une très bonne revue où il n'y a rien à jeter à l'exception des BD remarquablement laides.

En marge du jeu de rôle...

- **Duettiste** n° 6, essentiellement consacré au jeu par correspondance « En garde! ».
- **Fantel** n° 14. Jeu par correspondance toujours. Un must.
- **La jungle** n° 2, 20F, trimestriel. Un soupçon de JdR, et beaucoup d'infos sur le serveur Akela. Nouvelle adresse : Arnaud Dahlem, 25 rue Stanislas, 54000 Nancy.
- **La lettre de Baker Street** n° 8, 10F, 10 pages. Hommage à Agatha Christie, mais aussi un précieux « carnet d'adresses » pour les fans de Sherlock Holmes.
- **Splasher** n° 1, 16F. Reportages, scénarios et matériel pour les fans de paint ball game.
- **666**, nouvelles, critiques et toutes ces sortes de choses, pour les passionnés de fantastique. J'aime.

En direct de la rédaction

Le jeu de rôle enfin reçu 5 sur 5

C'était le 10 avril sur La 5, à 11h, dans *Ça vous regarde*, l'émission de André Bercoff, et vous étiez nombreux à avoir repéré

que le thème du jour était consacré aux jeux de rôle. Le mot était même assez vite passé, et l'émission a été spécialement regardée par pas mal de parents de joueurs, qui ont apparemment trouvé dans la mini partie présentée au début, et dans les interventions qui ont suivi, une vision plus claire du jeu. Tant mieux! Il faut dire que, tout en jouant le Candide, André Bercoff ne nous a pas tendu les pièges qui sont le lot fréquent de ce genre de débat. Et puis la maquette de Laelith de notre ami Bassot n'était pas la moins parlante des invitées! Tellement parlante qu'on s'est retrouvé plus tard avec des membres de l'équipe de réalisation pour une petite démo. On a suffisamment râlé ici après d'autres émissions pour tirer notre chapeau à une qui fut bien faite.



CHAUVINISME

Avez-vous remarqué que sur les quatre scénarios de l'encart, trois sont consacrés à des jeux français? Ça arrive comme ça, de temps en temps...

Et d'abord, qui c'est ce Robert?*

Dans un registre fort différent des albums de la série du *Signe des Ténèbres*, notre vénéré fondateur Feumefeu, alias Froideval, vient de commettre chez Zenda les aventures de l'*Archimage Robert*, Robert Caster (Caster de sorts bien entendu!). Les contes de la *Lune Noire* étaient une transposition en BD des parties d'AD&D du susnommé, l'*Archimage*, lui, est un recueil des divers délires qu'on échange après la partie, en rentrant chez soi à 4h du matin. Les *private jokes* n'y manquent d'ailleurs pas...

*) Richard Gotainer.

Zines de jeu par correspondance et de wargame

- **Vortigern** ressemble de plus en plus à Trahison ! Au point d'en être quasiment la copie conforme. Ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, bien au contraire... Le n° 146 propose une présentation de l'œuvre de Sun Tzu, la 1ère partie d'un article théorique sur la négociation, une analyse des différentes méthodes de classement pour les championnats de Diplomacy, d'autres articles théoriques (les parties « nulles ») ou géopolitiques (étude de quelques zones de conflit à Diplomacy), une analyse statistique de 35 parties de Britannia, et une étude du wargame Raid on St-Nazaire.
- **Vopalic** n° 120. Une partie de Civilisation par correspondance commence dans ce numéro, ainsi que du wargame 1940. Un article présente les grands principes du wargame avec figurines : utile pour ceux qui veulent se lancer dans ce hobby mais ont peur d'affronter le manque d'amabilité des figurinistes...
- **Mach die Spuhl** (non numéroté !) présente une campagne avec figurines napoléoniennes basée sur les Aigles : « Autriche contre Russie ». Sinon, rien de bien intéressant à mes yeux...
- **Le Journal du Stratège** n° 53/54 est excellent ! La qualité s'améliore à tous les

points de vue. On y trouve en particulier un bon dossier « front russe », 2 fiches d'avion pour Air Force, 1 scénario ASL et... la traduction intégrale de Britannia !

• **Trahison** n° 34. Fin de l'article sur la stratégie de Hafez El Assad : « Le chef-d'œuvre du Liban ou le jardin secret » ; de l'ouverture aux Diadoques ; une adaptation de Empires in Arms au jeu par correspondance ; le championnat de France 91 de Diplomacy : tous les 388 résultats, partie par partie, analyse statistique, commentaires, 1er classement national, interview du plus infâme traître : David Guggenheim ; entretien posthume avec Cyrus ; les principes de la diplo en aveugle.

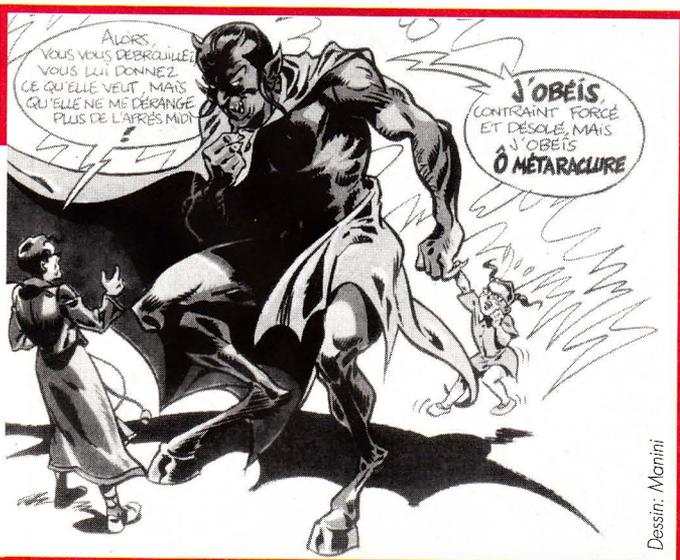
• **Der Musketier** est un fanzine de wargameurs allemands ! Il est essentiellement axé sur la présentation de jeux nouveaux (encore appelée « ouverture de boîte »). Ainsi, dans le n° 1/91, on trouve : Shell Shock, Jutland, Kadesh, World in Flames, Air Bridge to Victory. Articles de qualité, analyses pertinentes : une excellente façon de réviser son allemand !
Der Musketier, Dr Thomas Scheben, Burgstr. 12, 3509 Spangenberg/RFA.

Laurent Henninger

A l'attention des rédacteurs qui prennent la peine de nous envoyer leurs créations

Cette rubrique est destinée à vous faire connaître. Soit ! Après l'avoir lue, des milliers de lecteurs vont vouloir se procurer vos œuvres. C'est évident. Alors, donnez-leur une chance ! Indiquez à chaque fois votre adresse, voire un numéro de téléphone où vous contacter, la périodicité de votre zine, s'il est possible de le trouver dans les boutiques de jeu, combien il coûte. Dans un magazine ou un journal toutes ces informations fort utiles sont regroupées dans un encadré joliment baptisé : l'ours ! Pensez à vos lecteurs, faites-vous un ours. PS : et si vous pouviez numéroter les pages de votre zine, c'est moi qui serais ravi. Je n'aurai plus à les compter avec mes petits doigts !

Les coordonnées des fanzines 3615 CASUS rubrique CLU + Fanzines



ENFIN DISPONIBLE !

Aristo

Amours et Intrigues à la Cour de Versailles

La presse unanime :

"Un tout nouveau jeu aussi passionnant que le bleu de sa boîte est intense. Ce jeu très original est bourré de subtilités pour joueurs sans scrupules et habiles négociateurs".

LUDO

"La revue des Ludothèques"

"Ce jeu de plateau flirte avec le jeu de rôle, et si les joueurs se mettent vraiment dans la peau de leur courtisan, l'ambiance peut devenir très "role-playing". Il s'agit sans doute de l'une des raisons qui ont fait son succès auprès des rôlistes..."

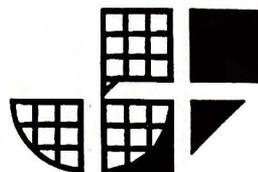
CASUS BELLI (*)

"Philippe Mouchebeuf, auteur de Fief, est l'heureux papa de cette réussite historico-ludique".

JEUX & STRATEGIE

ARISTO chez votre détaillant.

QUESTIONS A L'AUTEUR
VENTE PAR CORRESPONDANCE
JEUX DEDICACES
TAPEZ :



36 15
CODE
JEUX PLUS

LA FORMULE LUDIQUE

(*) voir article d'Anne Vétillard dans CASUS BELLI de décembre 1990.

CHRONIQUES MINITELIQUES

de Joe Casus

Les vacances approchent et 3615 CASUS poursuit son évolution. Après la réouverture de notre Quizz, nous vous réservons encore quelques surprises pour les mois à venir, mais chut...

Annuaire des clubs (CLU + Envoi)

3615 CASUS vous propose un répertoire regroupant plus de 600 adresses de clubs, associations et fanzines répartis dans toute la France. Nous avons voulu que cet « annuaire » soit aussi pratique que possible, pourtant, certains d'entre vous ont éprouvé quelques difficultés à l'employer. Voici donc quelques conseils qui devraient tout simplifier :

— Quand vous consultez l'annuaire, il n'est pas indispensable de remplir toutes les rubriques de la fiche de recherche.

— Si vous désirez connaître tous les clubs de votre région, ne notez rien sur les lignes « Nom » et « Type de jeu », contentez-vous de taper deux fois sur <\\>Suite> avant de noter les deux premiers chiffres de votre code postal. En tapant sur la touche <\\>Envoi>, vous saurez tout sur les clubs de votre région !

— Si vous cherchez seulement les clubs pratiquant les jeux de rôle (ou les wargames, etc.), procédez exactement de la même manière en veillant toutefois à noter le numéro correspondant au type de jeu qui vous intéresse sur la ligne adéquate (ex : 01 pour les jeux de rôle).

— Si vous appartenez à un club, n'oubliez pas de vérifier s'il est présent dans notre annuaire. Si tel n'est pas le cas, n'hésitez pas à l'inscrire... à moins que vous ne désiriez pas rencontrer de nouveaux joueurs.

Contacts en tous genres !

3615 CASUS est avant tout le « bulletin de liaison télématique » de Casus Belli.

Grâce à la rubrique « Rédaction » (RED + Envoi) vous pouvez tous les jours – même le week-end – entrer en contact avec un représentant de notre équipe. Mais vous pouvez aussi écrire directement à certains de nos collaborateurs en utilisant la rubrique « Boîtes Aux Lettres » (BAL + Envoi) : Valmont (Laurent Henninger/wargames), Athanor (Pierre Rosenthal/Simulacres, etc.), Jean (Jean Balczesak/AdC, Star Wars), Ermold (Denis Beck/AD&D, etc.), Tedd (Marc Brandsma/wargames, ludotique), Intruder (Claude Esmein), Alarm (Michel Vineau), Iago (Xavier Blanchot), Dame du lac (Anne Vétillard).

Participez à Mega (MEG + Envoi)

La nouvelle édition de Mega est actuellement en cours d'élaboration. Si vous désirez participer à sa réalisation par vos remarques et suggestions, sachez qu'il existe un « mur » spécialement prévu à cet effet. Tapez MEG + Envoi et vous pourrez soumettre vos réflexions à Didier Guiserix et Michel Brassine...

Echos des murs (MUR + Envoi)

Pendant près de deux mois, les habitués de 3615 CASUS se sont lancés dans un vaste débat portant sur la magie et les pouvoirs psi dans les jeux de rôle. Les arguments développés par les uns et les autres ont souvent été fort in-

téressants, mais il faudrait une véritable encyclopédie pour les répertorier tous. Nous avons donc décidé de conserver encore pendant un certain temps toutes les interventions afin que ceux qui le désirent puissent les consulter. En tout cas, bravo à tous ceux qui ont tenu à contribuer à cette réflexion : Vazkor, Libbrant, Hebert, Beleg Cuthalion, Kad, Frankie Goes, Rawhun, A. Nonymy, Narco, Henilenias, etc. ♦



3615 KIL

Bienvenue dans l'univers des exécuteurs !

KIL est un jeu librement inspiré du jeu Killer que vous pouvez découvrir dès à présent sur 3615 CASUS (ou en tapant 3615 KIL). Imaginez que vous appartenez à une organisation occulte (la DDT), dont tous les membres sont des assassins patentés. Votre but est simple : devenir le « Numéro 1 »... et le rester le plus longtemps possible. Pour y parvenir, vous devez monter au sein de la hiérarchie de la DDT en exécutant les cibles qui vous sont désignées. Attention : les « cibles » en question sont d'autres joueurs dont vous ne connaissez que le numéro ; avant de faire parler la poudre, vous devez identifier votre future victime. Chaque mission menée à bien vous fera monter en grade et vous rapprochera du mythique Numéro 1 que vous devrez abattre afin de prendre sa place.

KIL est un jeu d'une richesse étonnante qui prime l'intelligence plutôt que la force brute. Pour identifier vos cibles, il vous faudra faire preuve de ruse et employer toutes vos facultés de déduction. En effet, si vous vous trompez de victime, vous aurez toutes les chances de vous faire tuer !

Soyez toujours aux aguets : notez les renseignements que vous distillera l'ordinateur, négociez des informations avec d'autres joueurs, faites du trafic d'armes, fouillez les archives de la DDT, rendez vous régulièrement à la morgue, n'hésitez pas à vous associer à d'autres joueurs...

Et si vous avez un jour la chance de devenir Numéro 1, vous disposerez alors de pouvoirs considérables (possibilité d'emprisonner d'autres exécuteurs, de connaître leurs codes secrets, etc.). Mais ne vous imaginez pas que vous pourrez dormir sur vos lauriers, car tous les autres membres de la DDT essayeront de prendre votre place !

Pour obtenir les règles de KIL, écrivez à Excelsior Publications/3615 KIL, 1 rue du colonel Pierre Avia, 75015 Paris.



ROGUE : DOUBLE CONCOURS !

Pour fêter dignement le premier anniversaire de Rogue, nous avons décidé d'organiser un « double concours ». C'est donc deux gagnants qui seront désignés le vendredi 28 juin à 12 heures ! Il est bien évident qu'il faut être « vivant » pour gagner...

Le Maître des Profondeurs

Ce titre sera attribué au joueur qui sera descendu le plus profondément dans le Cloaque (tableau des scores faisant foi), il gagnera un ordinateur Atari 1040. En cas d'ex aequo, c'est le personnage qui possèdera le plus de points d'expérience qui l'emportera.

Le Maître du Cinquième Sous-Sol

Ce titre récompensera le joueur qui possèdera le plus de points d'expérience ET qui se trouvera au cinquième sous-sol au moment de la clôture du concours (tableau des scores faisant foi), il gagnera une platine laser portable.

NB : Pour gagner, vous devez jouer avec un personnage « protégé » (il doit posséder une « * » avant son nom). Pour en créer un, vous devez ouvrir une Boîte Aux Lettres. Chaque fois que vous viendrez jouer, tapez le nom et le code de cette BAL sur la page d'entrée de 3615 CASUS.

Concours Une page Le Barbare déchaîné

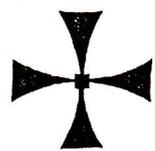
Prix du Seigneur:
Xavier Castan

Du fond de sa lamaserie tibétaine (voir Lettres choisies) le Barbare nous a « aimablement » fait savoir qu'il aimerait voir publié d'autres gagnants de son concours Une page (rappelez-vous, il s'agissait de concevoir un scénario clé en main, avec la présentation Casus, et surtout tenant sur une page du journal). Afin de ne pas troubler plus longtemps la méditation de maître Barbare, nous nous inclinons avec plaisir.

L'ordre de saint Arbois

Jean Fivrebois naquit fils de berger et des étoiles. Hantant son esprit, les muses des arts et de la poésie firent de lui un troubadour aux dons exquis. Un jour qu'il cherchait au sein de Dame Nature l'inspiration, il fit une chute dans les entrailles de la terre. Revenu à lui, il aperçut une lueur au fond des ténèbres. Là, au cœur de la roche, il eut une vision du Créateur, ou plutôt de Son nom. Clef du monde, premier d'entre tous, il reposait devant Jean, brillant de mille feux. Et celui-ci, traversé par la Divine image, reçut message d'élever demeure au Règne du Seigneur. Jean partit donc en mission, prêchant la bonne parole. Il créa ainsi l'ordre de saint Arbois. En dix ans de marche, il rassembla milliers de fidèles. Ensemble, ils construisirent maison au Seigneur. Et dessus bâtir même cathédrale. Jamais nul ne trahit le Secret, et celui-ci fut oublié avec la disparition du culte. Cela eut lieu voici maintenant plus de 2000 ans, et nul chant n'en fait mémoire aux hommes.

La demeure du Seigneur



Les mesures de la cathédrale sont de 1 pour 3 pour 1,5 soient donc 33 mètres par 99 et d'une hauteur de voûte de 49,5 mètres. Elle est taillée de pierre blanche et nulle décoration n'en

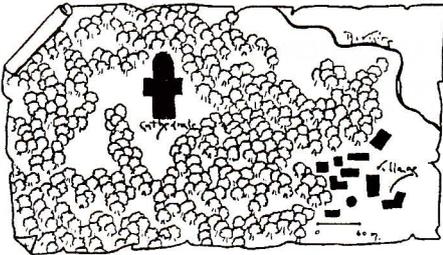
fait l'ornement. En son transept sont posés mille objets délicats du plus bel ouvrage, dons de chacun des ouvriers qui bâtirent la cathédrale. La crypte est fermée par une porte sur laquelle est gravée la croix de l'ordre. Il est aussi inscrit ces mots : « À la gloire de Son règne Son nom ». Sur le sol de la crypte, et tracé en lettres de feu, repose le nom de Dieu. Qui le regarde a les yeux emplis de cercles et de taches de lumière multicolore. Son environnement lui devient invisible. Du passé il revit certaines scènes, gaies ou tristes, refaisant mêmes gestes. Puis, toute image s'estompe, remplacée par une douce lueur dorée. Cette cécité peut durer toute vie ou simple instant. Et celui qui recouvre la vue, reçoit don de clairvoyance. Aucune illusion ne pourra plus tromper son cœur, car il ne verra plus que les choses possédant enveloppe matérielle. Il apprendra aussi tous les noms des appartenants aux trois règnes terrestres. Il saura dire qu'un homme est un homme et une émeraude une émeraude. Et tous verront en lui un être au grand charisme. Car la main de Dieu sera sur lui sa vie entière durant.

La cathédrale

La forêt d'Arbois

En ce lieu fut bâtie la cathédrale de l'ordre de saint Arbois. Cet édifice religieux était la réplique parfaite de la demeure du Seigneur qu'il recouvrait. Voici ce qu'écrivit Jean à son propos : « A la gloire de Son règne, pour souvenir et héritage, je fis bâtir cathédrale. En cette Sainte maison, jamais office ne sera mené. Et jamais homme de Le voir de peur que mal soit fait ».

Aujourd'hui, la cathédrale n'est plus que ruines. Le village a lui aussi été abandonné alors que certaines habitations sont encore en excellent état. La forêt d'Arbois est devenue terre des esprits. Les dryades habitent les arbres, les feux follets hantent les sous-bois et les lutins creusent la roche. Il est même des démons qui fréquentent le lieu par nuit d'encre. Longtemps le sabbat se déroula dans la cathédrale. C'était avant que Adawinh, le dragon aux vertes écailles, ne s'y installât. Ainsi il n'est plus aucun mortel qui ose pénétrer dans la forêt de peur de ne plus jamais revoir sa demeure.



Prophétie

« ... et l'homme Le vit, alors que jamais nul n'aurait dû y poser son regard avant l'achèvement des Trois Règnes. Alors la roche s'ouvrit, et en jaillit une immense colonne de feu, s'allant marier aux Cieux. Deux jours et deux nuits durant, la merveilleuse lumière éclaira d'or le paysage d'Arbois. Puis, l'éclat s'estompant, les étincelles de braise retombèrent sur la Terre en myriade de larmes. Ainsi naquit le lac d'Alaïe. Il est dit que celui qui donne ses peines aux flots repart le cœur en paix. Il est dit que Dieu a Son Nom dans l'Alaïe. »

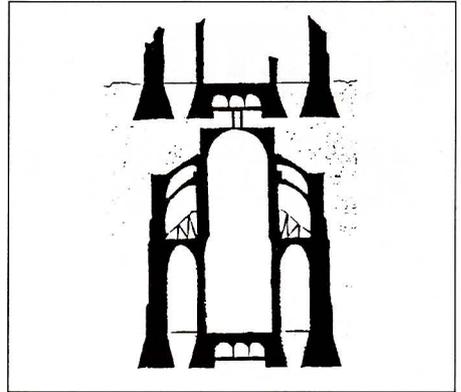
d'après Hans Daoïn Dan (Chants du Livre Bleu).

La Shoïra

On dénomme Shoïra (la porte) le passage qui relie la cathédrale à la demeure du Seigneur. En creusant environ deux mètres sous les dalles de la crypte, on découvre un couvercle de pierre scellé. Ce dernier s'ouvre sur un puits de quatre mètres de profondeur. En son fond flottent des vapeurs toxiques, mortelles aux vivants. Les parois sont entièrement recouvertes de lames de métal extrêmement acérées. Elles ne laissent qu'un étroit passage dans le boyau de pierre.

A son autre bout, le puits est fermé par une autre pierre s'ajustant parfaitement aux découpes de la voûte de la demeure du Seigneur.

Aucun escalier ne relie les croisées au transept. La demeure du Seigneur est plongée dans la plus complète obscurité.



Scénarios

— Les aventuriers sont engagés par un riche excentrique pour le seconder dans sa quête du trésor perdu de l'ordre. Il a ainsi décidé d'entamer des fouilles dans la cathédrale, espérant ainsi trouver un indice. Les habitants des lieux ne verront peut-être pas les choses d'un si bon œil.

— Les représentants d'une puissante église se sont aperçus que le nombre de leurs fidèles diminuait progressivement. Ceux-ci se tournent vers la vénération du Créateur, présenté comme seul et unique dieu. Le nom de saint Arbois revenant souvent, les aventuriers sont chargés par les autorités religieuses d'enquêter.

— Les aventuriers ont été mandés par le seigneur du comté voisin pour abattre Adawinh qui terrorise la région. Ayant trouvé la bête, ils pourront s'interroger sur la cathédrale et, en faisant des recherches, trouver bien des choses intéressantes sur l'ordre de saint Arbois.

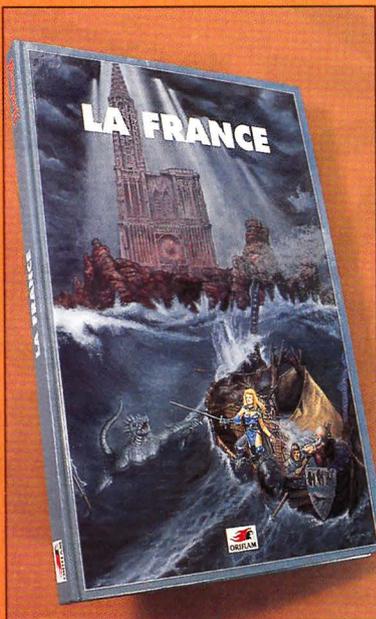
— Les puissances du mal ont eu vent du fabuleux trésor perdu de saint Arbois. Elles ont envoyé sur place des serviteurs pour fouiller la cathédrale. De ténébreuses hordes sont aussi en route pour la forêt d'Arbois. Alertés, les grands du pays décident d'envoyer des mercenaires enquêter sur les lieux.

Mais d'abord, il faudra aux aventuriers traverser les lignes ennemies.

Ils apprendront alors de la bouche d'un troubadour, rencontré par hasard, le terrible secret de la forêt d'Arbois...

— A l'avènement de la prophétie, le temps s'est fissuré puis écroulé sur lui-même. Les époques et les civilisations se chevauchent, formant un univers d'incertitude entourant une cathédrale qui semble être le seul élément réel de ce monde sans cesse changeant. Les aventuriers devront percer le secret de la demeure du Seigneur s'ils veulent retrouver leur époque perdue dans des flots d'improbabilité. Il leur faudra donc réaliser la prophétie sous peine de demeurer à jamais prisonniers d'un univers où le temps n'existe plus.

Xavier Castan



Excursion en France, circuit n° 1 : ses quatorze régions, ses volcans en éruption, ses envahisseurs... Une belle réussite !

TÊTES D'AFFICHE

wargames

CARRIER

V.O.

Tête à tête naval avec les Japonais

Cette Tête d'affiche pourrait être des plus brèves. Si vous préférez le front de l'Est, les jeux diplomatiques ou les napoléoniens, passez votre chemin. Mais si vous vous intéressez aux wargames navals, aux wargames en solitaire, ou à ceux portant sur la Seconde Guerre mondiale dans le Pacifique, vous vous devez de vous procurer Carrier. Dans les trois cas, c'est une quasi-obligation !

Ce jeu est le digne complément de Tokyo Express, du même auteur (Jon Southard). Il vous permet d'affronter tout seul la puissance aéronavale japonaise à son sommet, entre mai 1942 et début 1943, avec les forces disponibles de chaque côté à cette époque dans le Pacifique sud-ouest, entre Port-Moresby et Guadalcanal. Un système de jeu diaboliquement agencé (ceux qui se sont battus contre Tokyo Express me comprendront !) se charge de vous faire claquer des dents chaque fois que vous jetez le dé. Le brouillard le plus épais règne sur la nature des forces japonaises et la seule chose que vous sachiez sur la survenue des raids aériens de

pour Hawkmoon

LA FRANCE

V.F.

Splendide !

C'est agaçant, je commence à être à court de superlatifs élogieux pour décrire les suppléments « de luxe » d'Oriflam, qu'il s'agisse des Dieux de Glorantha, de Genertela ou de celui-ci. Disons donc tout de suite que c'est un supplément superbement écrit et réalisé, avec une densité d'informations très supérieure à la moyenne – il faudra sans doute plusieurs lectures pour en venir à bout...

Ceci posé, penchons-nous avec sérénité sur son contenu. Après quelques compléments de règles bienvenus (la Connaissance de la psychologie, la santé mentale, de nouvelles armes, etc.), nous passons au plat de résistance : la France. Après un résumé historique, nous découvrons la description complète des 14 régions qui composent la France du sixième millénaire. Toutes sont décrites de la même façon : géographie, population, organisation politique, sectes, la science, l'armée, les personnages célèbres, les sites intéressants (avec les plans de presque toutes les grandes villes), l'histoire (avant pendant et après l'invasion

granbretonne), les voyages et leurs dangers, des idées d'aventures... Pauvre France ! La plupart des duchés sont entre les mains de despotes incompetents qui passent leur temps à essayer d'envahir leurs voisins. Si l'on ajoute une bonne petite guerre de religion, l'invasion granbretonne et les ravages du Tragique Millénaire (l'Alsace rejoint l'Atlantide sous la mer, les volcans d'Auvergne se réveillent, plus quelques autres calamités mineures), on obtient un pays où il ne fait pas vraiment bon vivre... N'empêche, ce cadre apocalyptique est splendidement décrit ! (Sauf le chapitre sur la Begik qui pêche un peu par son style, mais là je chipote...)

Enfin, en dessert, on trouve la description très succincte des principales guildes, Églises, confréries et autres sociétés secrètes présentes sur notre territoire. Juste un regret : les deux principales religions auraient gagné à être plus détaillées.

Les fans d'Hawkmoon ont de quoi jouer pendant un bon moment, et l'on commence à mieux cerner les contours de l'Europe du Tragique Millénaire. Il ne reste plus qu'à attendre le prochain supplément, consacré à la Kamarg, en espérant qu'il sortira bientôt. On peut toujours rêver...

Tristan Lhomme

Supplément français pour Hawkmoon, édité par Oriflam. Prix : 228 F.

Les jeux viennent d'arriver: premières impressions. Vous trouverez deux abréviations à côté des noms de jeux. V.F. : jeu en français dans le texte. V.O. : écrit en étranger.

l'ennemi, c'est qu'ils sont imprévisibles... Notons qu'à la différence de Tokyo Express, il n'y a pas de règles pour jouer à deux.

Côté matériel, rien à dire. La carte est superbe. Les pions sont de fort bonne facture, même si, incertitude oblige, il n'y a pas de pions pour les avions japonais (leur représentation est abstraite). L'épais livret de règles est très bien écrit. Le joueur peut progresser sans trop de mal (à condition de bien lire l'anglais) au fil de scénarios de plus en plus complexes.

Victory Games a encore frappé très fort avec un jeu aussi bien pensé que bien réalisé. A condition d'aimer le sujet... Mais je crois l'avoir déjà dit !

Frank Stora

Wargame solo en anglais, édité par Victory Games.

ARABIAN NIGHTMARE

V.O.

Une réédition très attendue

Il y a quelques mois le n° 139 de Strategy & Tactics proposait un jeu sur l'opération Desert Shield. Depuis, 3W a vendu S&T à un nouvel éditeur mais a cependant conservé les droits d'Arabian Nightmare. Le numéro de S&T étant épuisé, 3W publie à nouveau le jeu sous forme de magazine, avec les mises à jour qui s'imposaient.

Arabian Nightmare est divisé en trois parties : un jeu d'initiation (six pages de règles), un jeu « militaire » et un jeu « politique » (ces 2 derniers pouvant être pratiqués ensemble ou indépendamment).

Ce jeu devrait remplacer avantageusement Gulf Strike/Desert Shield, lequel est complètement obsolète. Ici, les ordres de bataille sont les meilleurs que l'on puisse trouver actuellement dans un wargame sur ce thème. Tout les belligérants possibles sont là, pour la vraie guerre comme pour les nombreux scénarios *what if* proposés. Deux cartes permettent de bien couvrir les conflits (réels ou potentiels) de la région puisqu'elles s'étendent du Sinaï à l'Iran et du Qatar à la Turquie. Les règles, assez classiques, aident à bien intégrer tous les éléments d'un conflit aéroterrestre. Le jeu politique est très complet : coups d'État, assassinats de dirigeants, entrée en guerre des autres pays de la zone, troubles en Israël, commandos terroristes palestiniens envoyés en Occident, embargo et blocus, mise à l'épreuve de la solidité de l'alliance anti-irakienne, négociations internationales. Le livret fourni de 11 pages de résumé des règles est le bienvenu. Si les points positifs de ce jeu sont nombreux, certains aspects me laissent dubitatif : les tables, les exceptions et les règles optionnelles sont innombrables. Voilà le type même du jeu créé à la va-vite et dans lequel on a voulu « tout caser ».

Arabian Nightmare sera indispensable aux passionnés de conflits modernes et/ou des problèmes du Proche-Orient. Ceux que les jeux sur la récente

guerre ont laissé sur leur faim y trouveront aussi leur compte, de même que les collectionneurs. Mais si vous ne vous situez dans aucune de ces catégories de fanatiques, son achat est superflu.

Laurent Henninger

Arabian Nightmare/Desert Storm Update est un wargame en anglais édité par World Wide Wargames (3W).

SS AMERIKA V.O.

Le pire et le meilleur

J'ai rarement ouvert un jeu avec autant de réticence. Comme son nom et le vilain dessin de la boîte l'annoncent, SS Amerika évoque l'invasion des États-Unis par les forces de l'Axe – un prélude en quelque sorte au récent jeu du même éditeur, Tomorrow the World. Le triomphe de l'anti utopie ! Pour expliquer la possibilité de cette invasion (envisagée à travers plusieurs scénarios), les auteurs ont élaboré des *what if* en général parfaitement absurdes – le plus ahurissant étant peut-être celui où l'on voit des dizaines de bombardiers en piqué français (ressuscités des attaques sur la Meuse) massacrer la flotte anglaise à Mers-el-Kébir, Pétain déclarer la guerre à la Grande-Bretagne puis aux U.S.A., l'industrie française dévastée devenir subitement hyper productive et les armées germano-françaises marcher de victoire en victoire ! Globalement, tous ces scénarios considèrent que les Alliés ont été à la fois extrêmement nuls et très, très malchanceux.

En fait, il s'agit visiblement d'un jeu visant à motiver l'amateur américain en flattant son masochisme et en lui permettant enfin de jouer à un wargame moderne « à domicile » : aah, un raid de panzers sur Topeka ou sur Oklahoma City, c'est mieux que sur Smolensk ou Bastogne ! On retrouve ces préoccupations dans Fortress America, un jeu de plateau.

Et pourtant... Sur ce thème pénible, le jeu se présente comme une véritable réussite. L'immense carte (du Groenland au Vénézuéla avec des hex. de 75 km !) est agréable à l'œil. Les 800 pions résument tout l'attirail des années 40, qui vit la guerre passer des biplans aux jets, de la cavalerie aux tank-destroyers, du canon de 75 au missile stratégique et de la poudre noire à la bombe atomique. Les règles, tout en étant remarquablement complètes, ont su rester simples : séquence classique mouvement-combat-mouvement mécanisé, pas d'accumulation d'astuces tordues... et quelques bijoux, comme la règle sur les résistants et partisans. Bref, des règles courtes, qui donnent envie de jouer ! Quel dommage que le sujet ne soit pas, tout simplement, la « vraie » guerre mondiale... Ou, s'il fallait un *what if*, simuler un affrontement avec les Soviétiques à la fin des années 40 – on en a vraiment été tout près – eût été plus instructif.

Frank Stora

Wargame édité en américain par 3W.

DUEL

V.F.

Le jeu d'escarmouches à la portée de tous

Duel est une création française, ce qui est en soi un bon point. Il s'agit d'une règle destinée à pratiquer une forme très particulière de wargame avec figurines (encore dénommé « jeu d'histoire » : le jeu dit « d'escarmouches »). De quoi s'agit-il ? Le wargame avec figurines « normal » est destiné à simuler des batailles plus ou moins grandes selon l'échelle (6, 15 ou 25 mm) des figurines qui représentent chacune plusieurs hommes (une vingtaine en général). A l'inverse, dans le jeu d'escarmouches, l'échelle est de une figurine (25 mm) pour un homme. Par conséquent, on y simule de petits engagements, de l'ordre de la dizaine d'hommes de chaque côté, combattant pendant environ une heure de temps réel. Guet-apens en est un bon exemple et la série Cry Ha-



Cette invitation au voyage à travers les âges et les pays s'adresse aussi aux rôlistes.

voc en est l'équivalent dans le domaine du wargame sur cartes et pions.

Duel simule des combats se déroulant durant les périodes antiques, médiévales ou éventuellement du début de la Renaissance (1450-1530 environ). Il est très simple et bien fait. Les règles se décomposent en trois parties. La première (5 p.) indique comment créer vos personnages. Les caractéris-

tiques de ces derniers sont parfois très drôles : vous pouvez ainsi vous voir gratifié d'un guerrier couard, boiteux, myope ou berserk... Deux fiches de personnages très détaillées sont également fournies. La seconde (les règles proprement dites) comprend : la séquence de jeu : 12 lignes ! ; les déplacements, tirs et combats, endurance et moral : 8 p. et une d'exemples. On le voit, tout cela est assimilable en une demi-heure de lecture et vous permettra de jouer à l'infini.

La troisième partie se compose de conseils tactiques, de compléments de règles pour jouer des forces antiques, arabes ou indiennes (chars de combat, dromadaires, éléphants), des règles de campagne (pillage, butin, fatigue, soins, renforts, attaque des camps et des forts, etc.) et de longues listes historiques proposant la composition de groupes de guerriers historiques. J'ai particulièrement apprécié ces listes. Elles sont complètes, variées et m'ont fait voyager : libre à vous de vous composer une « bataille » (unité de base du jeu) de Macédoniens, d'Azèques, de Conquistadors, de Celtes, de Soudanais, ou encore de Khmers !

L'un des intérêts de ce jeu, et non des moindres, est son approche très « jeu de rôle » du wargame. Les personnages sont nommés et « individualisés » (ils possèdent des caractéristiques propres) et on peut les suivre tout au long de véritables campagnes. De plus, ce système peut assez facilement être intégré dans une campagne de jeu de rôle. Les combats n'en seront que plus réalistes tout en restant simples.

Pour terminer, signalons que l'auteur, Michel Gauthy, propose également sa règle dans une boîte contenant des dés et six figurines de collection en plomb (25 mm) déjà peintes (370 F). Les « batailles » proposées sont : chevaliers teutoniques, croisés, Mongols, Turcs seldjoukides, Japonais, Vikings, Anglais du XIVe siècle ou une « lance » du XVe siècle.

Laurent Henninger

Règle pour jeu d'escarmouches en français éditée à compte d'auteur par Gauthy Miniatures - 64 square Ronsard - 77350 Le Mée s/Seine. On la trouve également chez Jeux de Guerre Diffusion et quelques autres revendeurs. Prix : 45 F.

DEAD OF WINTER V.O.

La revanche de l'ouest

La plupart des historiens s'accordent à penser que la guerre de Sécession fut gagnée sur le théâtre ouest (c'est-à-dire le théâtre compris entre le fleuve Mississippi et la chaîne des Appalaches). C'est aussi sur ce théâtre que s'illustrèrent les meilleurs généraux de l'Union : Grant, Sherman, Thomas et Sheridan.

En dépit de cela, la plupart des jeux de la série vedette Great Battles of the American Civil War traitent de batailles s'étant déroulées à l'est (Gettysburg, Bull run, Antietam...). L'erreur est en passe

d'être réparée avec le tout dernier jeu de la série, Dead of Winter, simulant la bataille de Stone River (Murfreesboro) du 31 décembre 1862.

Le système de jeu n'a pas changé depuis les dernières productions (voir la Tête d'affiche du numéro précédent sur First Blood et le dossier du n° 53) : la séquence de jeu est toujours du type action/réaction, ce qui donne souvent des parties palpitantes où il faut savoir gérer au mieux ses priorités.

Autre intérêt du jeu, deux scénarios *what if* qui permettent de modifier le placement initial des forces, ou de transformer la bataille en bataille de rencontre. Il s'agit d'un jeu impeccable (le matériel est d'excellente qualité) sur un conflit hélas ignoré des Français. La guerre de Sécession présente pourtant, outre son intérêt stratégique évident, de très nombreuses « petites » histoires passion-

nantes ou insolites, comme celle de ce général sudiste, Leonidas Polk, ancien évêque de Louisiane, qui commandait un corps à Stone River et qui fut l'un des principaux généraux sudistes de l'armée du Tennessee.

Jérôme Discours

Dead of Winter est un wargame en anglais, édité par Simulation Design Inc.

OPERATION SHOESTRING V.O.

Le monstre est resté simple

Il y avait le ciel, et la jungle et la mer... (air connu). C'est vrai : la campagne de Guadalcanal (août-décembre 1942) a déchaîné des batailles aussi bien dans les airs que sur terre et sur mer, où la totalité des types de navires, d'avions et d'armes terrestres de l'époque ont été employés. Cette intrication, en même temps que la longueur de la lutte, explique sans doute que jamais l'on n'ait, à ma connaissance, tenté sérieusement de simuler la totalité de l'opération «Lacet de chaus-sure». Et c'est à ce monstre que s'est attaquée la jeune GMT Games. Mieux encore : la valeur n'at-tendant pas, etc. le résultat est tout simplement excellent!

L'échelle des combats sur terre (un hex. = 800 m, un pion = une compagnie, un tour = 3 jours et demi) s'harmonise parfaitement avec le rythme des batailles aéronavales (un pion = une escadrille ou un grand bâtiment ou deux croiseurs ou quel-ques destroyers, un tour = une semaine). Les rè-gles terrestres sont calquées sur celles des autres jeux GMT, et s'adaptent parfaitement à la simu-lation des attaques «banzaï». Les règles navales, elles, permettent en quelque sorte de jouer à un mini Flat Top ultrarapide, en conservant finale-ment une grande partie du sel de ce grand jeu.

Evidemment, pour tout cela, il faut bien 600 pions et des règles assez copieuses. Mais ces dernières sont loin d'être indigestes et les auteurs ont prévu une série de scénarios et de variantes.

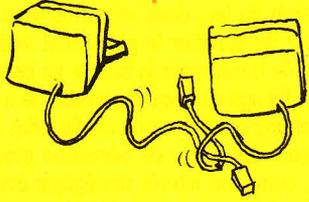
En somme, le monstre que l'on pouvait imaginer à la vue du thème du jeu se révèle très abordable. Et Operation Shoestring peut prétendre au titre de jeu original de l'année.

Frank Stora

Wargame en anglais édité par GMT Games.

Découvrez les nouveautés dès parution sur

3615 CASUS
rubrique NOU



AIR BRIDGE TO VICTORY V.O.

Retour à Arnhem

Eh oui, encore un jeu sur Arnhem! Il est vrai que cette bataille est un sujet idéal pour une simulation tendue et intéressante. Dans le genre, rappelons le *monster* qu'était Hell's Highway, le jeu très tactique qu'était Storm over Arnhem et l'extraordinaire réussite de GDW : Descent into Hell, en double insu. La nouvelle société qu'est GMT Games se coltine donc, pour l'un de ses premiers jeux, avec de grands classiques.

Les concepteurs ont voulu un jeu relativement simple et le résultat est très honorable. Il n'y a pas de gros problèmes de règles. Celles-ci sont d'ail-leurs assez courtes, et accompagnées comme il se doit d'un historique et de notes du concepteur. Peu de reproches à leur faire, sinon peut-être des exigences excessives quant au ravitaillement des forces mécanisées alliées, et des conditions de vic-toire discutables (mais n'est-ce pas souvent le cas?). La carte, sur papier, est agréable à l'œil. Les 300 pions sont convenables en eux-mêmes, mais ca-chent LE gros défaut du jeu. En effet, au lieu de comporter un n° d'hex. ou de tour d'entrée, ils n'ont qu'une indication d'unité (en lettres minus-cules!) et il faut se reporter à des tables obscures pour savoir qui commence dans quel hex. et qui entre à quel tour...

Mais les bons points sont plus importants. Les règles d'artillerie, de combat («combat mobile» ou «as-saut») et les règles d'efficacité des troupes donnent à ce jeu opérationnel (un pion = un bataillon, un tour = 12h) le goût d'un jeu tactique, sans la lourdeur. Et - marque sûre d'un jeu intelligent - les règles sont faciles à comprendre, mais leur application requiert des décisions mûrement réfléchies. Tout comporte-ment «moi vois moi tue» est suicidaire!

Pour finir, mentionnons que ce jeu a pris récem-ment un goût particulier : vous vous souvenez peut-être qu'on a ces temps-ci beaucoup parlé des 82e et 101e Airborne américaines, sous des cieux bien éloignés des polders hollandais...

Frank Stora

Wargame en anglais édité par GMT Games.

jeux de plateau

SPACE CRUSADE V.F.

Costaud

Reprenant le flambeau de son illustre prédé-cesseur Heroquest (au moins pour son suc-cès auprès du grand public), Space Crusade va encore plus loin dans la démesure : du matériel encore plus beau, des règles plus complètes qui se

rapprochent carrément de celles d'un jeu de pla-teau conventionnel et un background plus proche de Warhammer 40,000 (nom des groupes de spa-ce marines, les types de monstres, des armes, etc.) que du Club Dorothée. Et pourtant, le public visé est bien la tranche 10-14 ans. Mais le «pire», c'est que la simplicité des règles et le matériel attirent même le joueur adolescent, voire adulte. Le thème est très simple : nettoyer, à l'aide de trois squads de space marines (comprenant chacun 1 leader et 4 hommes de troupe) un «space hulk» qui dérive dans le warp et qui vient de ressortir non loin d'une planète habitée. Les joueurs marines (1, 2 ou 3) organisent d'abord leur squad en choisissant des armes (7 différentes), des accessoires (4 à choisir parmi 8) et une tactique de combat (1 à choisir parmi 4). De son côté le joueur du chaos (eh oui! encore lui) dispose d'un nombre impressionnant de bestioles plus ou moins puissantes sorties tout droit de Warhammer 40,000. La plus impression-nante étant sans aucun doute le Dreadnought qui n'est autre qu'un énorme robot dont la forme fait irrésistiblement penser à l'ennemi de Robocop. La procédure de jeu est simple et alterne tirage de cartes «chances» (à raison d'une par tour), déplace-ment et combat. Rien de bien original. Mais ce qui est passionnant c'est que chaque squad de marines appartient à un «chapitre» différent et que leur matériel varie selon le rôle qui leur a été assigné. Ainsi les Anges sanguinaires (Blood Angels) sont spécialisés dans le combat au contact, les Poings impériaux (Imperial Fists) sont responsables des armes lourdes et les Ultramarines sont polyvalents et donc plus aptes à s'adapter à tous les pièges que pourrait lui tendre le joueur du chaos. Ajoutez à cela que toutes les variables du jeu sont comptabili-sées à l'aide de pions, cartes, curseurs et vous aurez, à mon avis, le meilleur jeu grand public de ce début d'année 91. Pour ce qui est de la traduc-tion, ne connaissant pas la version anglaise, je ne me risquerai pas à comparer, mais elle semble cor-recte (ou tout du moins pas trop mauvaise)*.

Croc

Jeu de plateau en français édité par MB.

**) Possédant depuis peu la version américaine d'Heroquest, je me suis aperçu que non seulement les règles avaient été simplifiées pour le public français (10 pages en moins!), mais que nombre d'explications avaient été carrément suppri-mées.*

DROÏDS V.F.

Pas simulé, mais réfléchi...

Constatation n°1, Droïds est un jeu de ré-flexion, pas de simulation. Constatation n°2, cela n'empêche pas d'apprécier...

Ce n'est pas non plus une introduction à la program-mation de robots, la cybernétique et l'I.A. (Intelli-gence Artificielle, et non pas Isaac Asimov!), mais il vous faudra, pour faire survivre le monstre métallique que vous y commandez, une bonne dose de logique, c'est certain.

L'argument est simple : les humains, las (enfin...) de se taper dessus directement, décident de ne

plus se combattre que par robots interposés. Chacun des belligérants (de 1 à 4) dispose, sur une aire de jeu rectangulaire encombrée d'obstacles et traversée par une rivière, d'une machine capable de se déplacer, de nager, de tirer (au laser ?), ainsi que de prendre ou poser un objet au sol. Le but des scénarios est enfantin : être le dernier « en état de marche », faire de la récupération, ou soigner ses complexes, etc. Ajoutons que, si votre robot est endommagé, il est possible de le dépanner en agissant sur un robot réparateur, ce qui est souvent utile...

Le système de jeu (facile à comprendre) permet de « programmer » son robot avec une série d'ordres (7 pions piochés par tour) qu'il pourra, ou non, exécuter, en fonction de son environnement et des actions des autres robots. Il arrive aussi qu'un robot agisse directement sur la programmation d'un autre robot, et là... vous pouvez avoir des surprises. Un système de règles particulières, avec un scénario spécial, permet de jouer en solitaire en affrontant un robot parano au comportement aléatoire.

Trois livrets très clairs (règles de jeu, manuel de pilotage et scénarios divers et variés) contiennent toutes les infos nécessaires. Le matériel est de bonne qualité (très choux, les p'tits robots) et le rangement bien conçu, ce qui en justifie le prix.

André Foussat

Jeu de plateau créé et édité par Eurogames.
Prix indicatif : 295 F.

jeux de rôle

LE MESSAGEUR V.F.

Des mercenaires au service du Bien

Réjouissons-nous car le petit monde du jeu de rôle français compte désormais un nouveau membre. Le Messenger se présente sous la forme de trois livrets : les règles constituent le plus gros morceau (74 p.), le livret du contexte (24 p.) et celui contenant le premier scénario étant plus légers (16 p.). Tout ceci est couché sur papier glacé et emballé dans un triptyque qui n'est autre que l'écran du maître. Une bonne note pour le look, même si certains dessins laissent à désirer et si l'imprimeur a totalement oublié les tableaux sur l'écran...

L'illustration de couverture donne bien le ton. Le Messenger est un jeu de rôle futuristico-humoristique. Le thème est simple : les joueurs incarnent des personnages libérés de la planète pénitentiaire où ils étaient maintenus en esclavage. Leur libérateur n'est autre que le Messenger lui-même. Qui est-il, au juste ? Nul ne le sait vraiment. Il reste un être aux origines étranges, qui, dit-on, essaye de sauver une partie de l'univers de Wu de l'autodestruction. Désormais, les personnages sont à son service et effectuent pour lui des missions de confiance, afin de l'aider à mener son combat. Parcourant l'univers en tout sens, nos mercenaires ris-

quent fort de vivre des aventures aussi diverses et variées que les mondes qu'ils seront amenés à visiter.

Les règles s'inspirent de celles de D&D dans le principe, mais s'en détachent tout de même assez bien grâce à la présence de compétences et de la résolution des actions sur la base de pourcentages. Elles constituent un système cohérent et facile d'emploi, pour un jeu que l'auteur a voulu ouvert, le sens de ce terme restant à définir... On regrettera que les règles ne soient pas mieux organisées et que certains points soient traités de façon sommaire.

Edouard Blanchot

Jeu de rôle français édité par Role Mag'. Prix indicatif : 179 F.

Notes de Thathyon le Moine. Ce sympathique jeu à l'humour potache saura plaire à ceux qui apprécient déjà l'esprit du journal Role Mag'. Je lui reprocherai juste quelques erreurs de maquette qui font que l'on ne sait où retrouver les informations importantes, et quelques tableaux manquants. Quant aux règles, elles me semblent, et de loin, plus inspirées par Mega que par D&D.

MERCENAIRES V.F.

L'aventure moderne

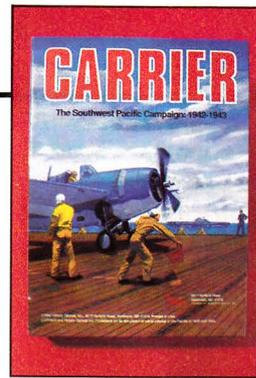
C'est l'atmosphère de films comme *le Ruffian*, *l'Année de tous les dangers*, *les Aventuriers*, *les Loups entre eux*, *Commando*, *Rambo*, *les Chiens de guerre* ou encore *les Oies sauvages* que ce jeu de rôle, édité par une toute nouvelle société du sud de la France, recrée autour d'une table.

En effet, malgré son titre réducteur, Mercenaires a été conçu pour jouer non seulement les soldats de fortune mais aussi tout le panel des aventuriers modernes : chasseurs de trésor, médecin sans frontière, envoyés spéciaux, grands reporters et tous ceux qui de nos jours risquent leur vie pour l'argent ou par idéal.

Le personnage est défini dans ses moindres détails : revenus, niveau d'étude, service militaire, jusqu'à la superficie de son appartement... Mais c'est le combat et le catalogue d'armes qui se taillent la part du lion dans des règles réalistes au système basé sur les duos caractéristique/difficulté et compétence/difficulté.

Ce qui manque dans Mercenaires ce sont les indispensables informations sur le monde obscur des aventuriers : comment monter une opération de mercenaires ? Comment se procurer des armes ou des faux papiers ? Toutes questions sur lesquelles les maîtres de jeu risquent de buter. Heureusement les auteurs, conscients du fait, promettent d'y remédier dès le premier des dix suppléments prévus pour les douze prochains mois.

Mercenaires reprend le créneau, à mon avis difficile, laissé vacant par Trauma. Les aventures modernes n'ont que rarement l'attrait des épopées médiévales ou la classe des James Bond. Ici point d'orc à pourfendre, on se bat entre humains. Le réalisme et le manque de distanciation risquent de

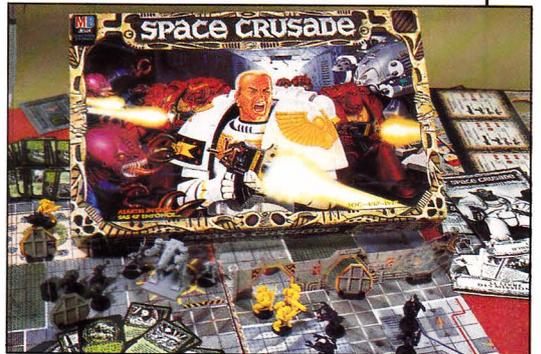


Mais où sont les Japonais ?



Les grands n'ont qu'à bien se tenir : GMT Games a les moyens de ses ambitions.

Un argument de poids dans le camp de ceux qui pensent qu'un jeu grand public peut mener au jeu de simulation.



rendre sordide la moindre action, invalidante la moindre blessure. L'aventure se doit d'avoir du panache, ce dont notre monde actuel est bien démuné. Charge aux joueurs de lui en donner ! La balle est dans leur camp, Mercenaires sera ce qu'ils en feront...

Pierre Lejoyeux

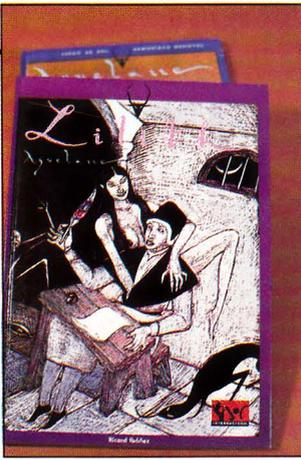
Jeu de rôle français édité par FLEO éditions.
Prix indicatif 139 F.

CADILLACS AND DINOSAURS V.O.

Du comics au jeu de rôle

Imaginez un monde où se côtoient des automobiles des années 50 et des tyrannosaures et vous aurez une idée de l'ère xénozoïque, le monde de Cadillac and Dinosaurs, le nouveau jeu de rôle de GDW.

La planète a subi une apocalypse écologique. Les rares humains survivants sont restés terrés durant des siècles dans des abris antitout. Au fil des ans, le pouvoir est passé des mains des politiciens à celles des mécaniciens car eux seuls savaient réparer les machines assurant la survie des abris. Le savoir mécanique se transmet de père en fils et le pouvoir devint héréditaire. Se développa également un fort sentiment écologique. Un jour, les machines rendirent l'âme et il fallut bien se résoudre à sortir. Dehors un monde neuf attendait



Après Aquelarre, voici une deuxième raison de se mettre à l'espagnol.



Sauver le monde : message bien reçu.



Pour AD&D2

CAMPAIGN SOURCEBOOK AND CATACOMB GUIDE

V.O.

Conseils aux débutants anglophones

Premier supplément spécifiquement destiné au maître de jeu d'AD&D2, ce guide est une vraie auberge espagnole. Cela va de conseils parfaitement ridicules sur « l'éthique d'une session de jeu » (n'oubliez pas de nettoyer votre table en partant, ne faites pas trop de bruit pour ne pas déranger les voisins...) à des conseils, utiles pour un MD débutant mais totalement obsolètes pour un vieux routier (les différents types de campagnes, sachez oublier les règles, comment improviser, que faire d'un joueur « chipoteur », les dés ne servent qu'à faire du bruit, etc.). En fait, la partie la plus intéressante de ce livret est celle qui traite de la façon de construire une campagne ou une civilisation imaginaire, et de la création de PNJ hauts en couleurs. Tout le monde n'est pas forcément calé à la fois en géologie et en sociologie, et la présentation des concepts de base sur le fonctionnement d'un climat ou d'une ploutocratie peut se révéler utile. La section « spécial catacombes » donne des trucs sur l'aventure souterraine et quelques plans de « donjons » traditionnels... Rien de très original ni de vraiment intéressant.

Ce guide est en fait un livre de recettes éprouvées à l'usage du MD débutant, qui saura lui éviter de nombreux déboires et lui faire découvrir de nouvelles façons de jouer. Un vieux de la vieille saura parfaitement s'en passer et garder ses économies pour quelque chose de plus « neuf ».

Anne Vétillard

Supplément édité en américain par TSR pour le jeu de rôle AD&D2.

Pour AD&D2

THE CASTLE GUIDE

V.O.

Bâtisses & Artifices

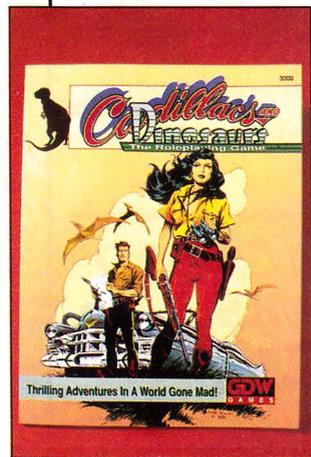
La différence du Campaign Sourcebook, ce guide est vraiment utile pour tous les maîtres du donjon (sauf pour les spécialistes du Moyen Âge). Bien ciblé, il offre un panorama des principaux aspects du féodalisme : classes sociales, rôle de l'Église, politique, impôts, le code de la chevalerie, l'héraldique, etc. Bien sûr, c'est une vision « à l'américaine » assez stéréotypée, mais qui suffit largement pour construire une campagne médiévale cohérente. Et pour une fois, les illustrations ne sont pas désagréables...

Le chapitre sur la construction des châteaux est bourré de détails utiles et pratiques. Depuis le choix du site de construction jusqu'à la gestion de la main-d'œuvre, le personnage de haut niveau trouvera pratiquement tout ce dont il a besoin pour construire sa résidence secondaire de cinquante pièces. Comme il s'agit d'un supplément pour AD&D2, des constructions inhabituelles pour druide, elfe ou ranger (et autres) sont même envisagées.

Tout aussi intéressant est le chapitre consacré à la meilleure façon de détruire ces petites merveilles... Sièges, charges et corruption ne sont que des exemples des mille et une méthodes possibles. Des règles additives pour Battle System permettent de simuler rapidement ces réjouissances, grâce à une série de tables bien conçues.

Anne Vétillard

Supplément édité en américain par TSR pour le jeu de rôle AD&D2.



Excursions en France, circuit n° 2 : son antipape, son Réseau Divin et Paris qui résiste toujours et encore...

Significatif de l'intérêt et des limites d'un jeu de rôle inspiré d'une BD.



Dans la lignée de Dungeon Master.

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

pour AD&D2

COMPLETE PSIONICS HANDBOOK

V.O.

Croire en l'esprit (mind trust)

Et l'on entendit un soupire de soulagement chez certains, de terreur chez d'autres... Et bien non, il ne sera pas dit que la deuxième mouture des règles d'AD&D seront dépourvues des fameux psionics! Heureusement, les pouvoirs psychiques ont été revisités pour être un peu plus digestes. Notons les innovations principales. Tout d'abord, le psionist est une classe de personnage à part entière, et non plus une option disponible pour tous. La liste des pouvoirs psis passe à plus de 150 disciplines, qui sont apprises un peu comme les sortilèges des magiciens (avec un quota selon le niveau d'expérience). Elles ne fonctionnent plus automatiquement et demandent un jet de compétence. Plus diverses modifications techniques plus ou moins complètes.

La majeure partie du livret est occupée par la description des disciplines. Un développement plus important du chapitre consacré à l'intégration des pouvoirs psioniques dans une campagne aurait été le bienvenu. Mais attention, danger! Comme dans les anciennes règles d'AD&D, les psionics peuvent déséquilibrer dramatiquement vos parties. Etudiez-les bien avant de les autoriser dans votre campagne.

Anne Vétillard

Supplément édité en américain par TSR pour le jeu de rôle AD&D2.

pour Aquelarre

LILITH

V.O.

Muy bien hecho en España

J'ai déjà dit ici beaucoup de bien de Aquelarre, le jeu de rôle médiéval «historico-démoniaque» créé par le Catalan Ricard Ibañez.

Ayant de la suite dans les idées, notre homme vient de publier un recueil de scénarios intitulé Lilith, du nom de la succube qui, selon les légendes, séduisit Adam (avant Eve!), puis Salomon lui-même. Les douze scénarios sont conçus pour convenir à toutes sortes de joueurs. Il y en a même un destiné à un maître de jeu qui n'aurait qu'un seul joueur à martyriser - euh, je voulais dire maîtriser, bien sûr! Tous paraissent fort bien écrits et comprennent des plans, des caractéristiques de PNJ, etc.

Mieux encore, chaque scénario est accompagné d'un bref article historique sur le sujet traité : marins et bateaux, Église et morale, foires et marchés, amour et mariage, soins et médications... S'y ajoutent un article sur les Ordres de chevalerie en Espagne et un autre sur les guerres dans la

péninsule ibérique de 1300 à 1450, avec des règles permettant de mettre sur pied des batailles rangées.

Vous l'aurez compris, si vous lisez l'espagnol et que vous pratiquez un JdR médiéval, ce livre est une mine de renseignements, même si vous ne jouez pas à Aquelarre. Mais franchement, si vous êtes imperméable à l'espagnol, sachez que le titre de cet article veut dire «très bien fait en Espagne», et tâchez de trouver un hispanophone dans votre entourage de joueurs : il serait dommage d'ignorer plus longtemps le monde que ressuscite Aquelarre.

Frank Stora

Supplément pour Aquelarre, édité en espagnol par JOC International (Sant Hipolit, 20 - 08030 Barcelona, Espagne).

pour Torg

CYBERPAPACY GODNET

V.O.

Inquisition, puces et Résistance

Ces deux suppléments (respectivement 128 et 96 pages) recouvrent à eux deux à peu près tous les aspects de la France de Torg : un endroit singulièrement désagréable, mélangeant allègrement les côtés les plus sinistres de l'Église médiévale et du cyberpunk. Le premier livret suit le standard des sourcebooks, avec une généreuse quantité d'informations sur le cosm envahisseur, puis son Seigneur, son nouveau royaume : la France, les sbires de l'Antipape et enfin Paris, qui résiste encore et toujours à l'envahisseur. Tout cela est fort bien fait, encore qu'un peu étrange à lire : le lecteur américain est censé y trouver une documentation de base sur notre beau pays, mais le lecteur français pourra trouver bizarre de s'entendre rappeler des évidences comme «un franc représente cent centimes» (sans parler des noms «français» qui sonnent parfois de façon curieuse). Vient ensuite une seconde partie plus «technique», avec de nouvelles compétences, les miracles de la foi, des tas de bêtes déplorables et une tonne de matériel cybernétique dernier cri qui fait ressembler l'Homme qui Valait Trois Milliards à une boîte de conserve rouillée... Comme d'habitude, tout cela est d'excellente qualité.

Le second supplément est axé sur le Réseau Divin. On y découvre sa géographie, sa structure, l'art et la manière d'y évoluer, d'y agir, d'y combattre, etc. ; puis un banc d'essai comparatif des «cyberdecks», une longue liste de programmes, des entités, des personnalités du Réseau et des idées d'aventures. Je manque de points de comparaison avec les «réseaux», «matrices» et tutti quanti des autres jeux cyberpunk, mais tout cela me semble fort bien fait...

Tous deux sont de bons suppléments, pleins d'informations et dessinant un portrait (presque) crédible d'un futur particulièrement noir. Indispensables aux MJ de Torg, les amateurs de cyberpunk

devraient y jeter un coup d'œil à tout hasard (particulièrement à GodNet).

Tristan Lhomme

Suppléments en anglais pour Torg, édités par West End Games. Jeux Descartes prévoit de les traduire (en un seul volume) vers la rentrée.

Iudotique

EYE OF THE BEHOLDER

V.O.

Classique mais bien réalisé

Ce logiciel, qui ressemble au fameux Dungeon Master, vous fait vivre les aventures d'une équipe de quatre personnages engagés par les Maîtres de Waterdeep pour purger les égouts de la ville des monstres qui s'y rassemblent. Pour remplir votre mission, vous disposez d'une solide équipe prête à jouer, ou de tout l'éventail des règles de AD&D2 pour créer la vôtre. Les aventuriers démarrent avec 5000 points d'expérience (répartis entre les différentes classes le cas échéant) et peuvent atteindre le 10e ou le 12e niveau selon les classes (le passage de niveau est automatique). Toutefois, les rangers ne pourront jamais lancer de sorts et les voleurs brillent par leur inutilité. Comme dans Pool of Radiance, on peut modifier les caractéristiques de chaque aventurier à son gré, ce qui permet de jouer ses personnages préférés. Une fois l'équipe prête, l'exploration commence. Les débutants pourront se familiariser facilement avec le système de jeu, entièrement géré à la souris. D'entrée, les graphismes en 256 couleurs nous plongent dans une ambiance angoissante. Lors des combats, on est saisi par l'animation des monstres, très convaincante. En fait, on s'y croirait. La progression est facile au début, mais il n'y a pas qu'une mission à remplir. Votre préoccupation majeure dans les premiers niveaux sera de trouver de la nourriture. Ensuite, le cleric pourra la créer. On peut regretter la pauvreté du livre de sorts des magiciens comme des clerics qui ne disposent que de 4 ou 5 sorts de chaque niveau, mais on réalise au fil du jeu que c'est nettement suffisant.

A tout moment, vous pouvez dresser le camp pour reposer votre équipe, sauver le jeu (attention, une seule sauvegarde est permise), apprendre de nouveaux sorts ou bien vous débarrasser d'un PNJ inutile. Le livret contenu dans la boîte donne les raisons de la mission ainsi que l'histoire de la ville depuis sa fondation, et les plans des trois premiers niveaux des égouts.

Eye of the Beholder n'est pas original, mais il rend bien l'ambiance des donjons comme *Le temple du mal élémentaire* et satisfera les inconditionnels du genre tout comme les novices, grâce à sa réalisation irréprochable.

Frédéric Métaillé

Disquettes SSI pour PC 640 Ko distribuées par Ubisoft.



Dernier-né de la gamme Siroz, Heavy Metal se situe dans un univers visionnaire alternatif très différent de la mode cyberpunk, un monde de science-fiction pré apocalyptique, avec sa logique, ses origines et son inquiétant aboutissement...

Un peu d'histoire

Imaginez une société humaine, tranquille, gavée de hamburgers et abreuvée de feuilletons TV, quelque part dans une mégapole du Bloc nord. En 2040, le chômage n'existe plus, le racisme et la guerre non plus d'ailleurs, tout semble aller pour le mieux dans un monde idyllique, surtout depuis 2005, année où «Le» Mur a été mis en place. Ce mur, à côté duquel son ancêtre berlinois ferait penser à une haie de buissons au fond d'un jardin, est la meilleure façon d'isoler totalement (cela reste à voir!) le Bloc nord (riche, en bonne santé et solide) du Bloc sud (miséreux, sale, affamé et en proie à d'incessantes guerres tribales). Dans le Bloc nord, bien à l'abri derrière le Mur et devant sa télévision, tout le monde est heureux, le crime a entièrement disparu et il est facile à tous d'avoir un niveau de vie dépassant largement la moyenne de 1991. Le seul point commun avec les univers cyberpunks évoqués plus haut est l'omniprésence de la télévision, surtout sous forme d'information toujours très orientée, et de jeux dont le niveau intellectuel atteint tout juste celui d'un hamster lobotomisé (mais ça, ce n'est pas de la SF!). Dans le Bloc sud par contre... mais qui

s'en préoccupe?... Ils sont bêtes, cruels, sales et, par-dessus tout, loin!

Dans ce monde parfait, pas besoin de police, ou si peu... Car il subsiste encore quelques groupuscules terroristes, incapables d'apprendre, de comprendre tout le bien que cette civilisation bénie peut leur prodiguer. Ces dangereux agitateurs sont, c'est évident, à la solde des pays du Tiers Monde et veulent déstabiliser cette belle société de consommation. Pour les éliminer, un seul moyen, une police ultrasophistiquée et informatisée, les U.R.C., ou Unités de Répression Cybernétique.

Mécanique et manichéen, en apparence...

A Heavy Metal, vous incarnerez soit l'un de ces terroristes, ou «Égarés», soit un robot-investigateur d'apparence humaine, une U.R.C. Mais ce n'est pas aussi simple. Derrière tout cela se cache un homme, un dénommé Hopson, qui a décidé, en toute simplicité, de mettre fin à l'humanité. Mais comme d'une part ce n'est pas évident à réaliser, et que de l'autre, il est suprêmement intelligent, il a élaboré un plan... machiavélique. Et le terme est

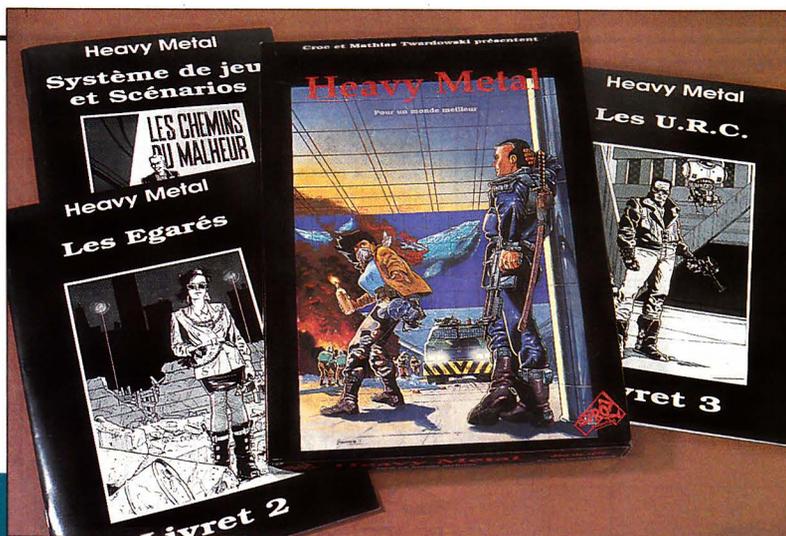
faible. Depuis 1995, année de sa disparition et de sa mort officielle, il a mis en œuvre son Plan qui devrait aboutir, à la fin du second millénaire, à l'éradication totale du primate *Homo sapiens* de la face de la Terre.

Si les U.R.C. défendent en apparence la loi, la justice et le Bloc nord *way of life*, elles ne sont là en fait que pour empêcher le commun des mortels de découvrir la réalité du plan Hopson. Quant aux rebelles et soi-disants terroristes, ce ne sont que des gens normaux qui ont, pour une raison ou une autre, entrevu ce Plan et tentent de le faire échouer. Une de leurs priorités consiste à avertir leurs semblables, abrutis de télévision, de la menace qui pèse sur eux.

U.R.C. ou Égaré ?

A l'image d'un précédent jeu de la même maison, il n'est pas possible de mélanger les genres, sauf exception. Vous serez donc soit d'un côté de la barrière, soit de l'autre. Vous incarnerez soit un humain asocial que le bras armé de la loi cherchera à «réinitialiser», soit un robot humaniforme pesant entre 250 et 300 kg (d'où le nom du jeu) prêt à tout pour que le plan Hopson ne soit pas révélé à la face du monde.

On imagine très bien que les Égarés, pour arriver à leurs fins, n'auront aucun scrupule. Par contre, les



A qui s'adresse ce jeu ?



Si vous voulez des règles claires.



Si vous aimez un background bien décrit.



Si une belle présentation prime.



Si vous aimez les jeux à la Croc.



Heavy Metal

Le fer pour les uns, l'enfer pour les autres...

robots, en hommage certainement à un écrivain de SF bien connu, doivent obéir à trois lois bien précises, à prendre en compte dans l'ordre de leur énoncé :

- une U.R.C. ne doit pas permettre que le Plan soit révélé ou mis en péril ;
- une U.R.C. doit toujours adapter les moyens utilisés aux fins recherchées ;
- une U.R.C. doit tout faire pour rester activée.

Une U.R.C. peut toujours, en cours d'aventure, demander de l'aide ou un renseignement à l'Ordinateur central. En général, elle l'obtiendra, pas toujours suffisamment rapidement, pour ce qui est des informations, et généralement de façon disproportionnée par rapport à la demande, en ce qui concerne les coups de main.

Un Égaré aura quant à lui la possibilité de s'adresser à son Groupe, c'est-à-dire à d'autres Égarés pensant la même chose que lui et travaillant avec lui à répandre leurs idées (ex : des tiers-mondistes rentrés en fraude, des pirates audiovisuels, des néo-religieux, des écologistes ; en tout il existe une vingtaine de familles-type d'Égarés).

Le traumatisme de la naissance

La création de personnage est simple mais, autant pour les Égarés que pour les U.R.C., certains choix à faire demandent un peu de réflexion.

Les joueurs Égarés devront apporter une attention particulière à l'organisation de leur Groupe. Les deux tiers des personnages au moins devront faire partie de la même famille d'Égarés et avoir les mêmes buts dans la vie (les autres provenant de familles à l'idéologie différente mais compatible). C'est de ce Groupe que dépendront à la fois le soutien logistique et l'existence de vos éventuelles relations lors de vos différentes aventures. C'est par

exemple dans la planque secrète de votre Groupe, choisie avec soin, que vous pourrez vous réfugier si les U.R.C. vous recherchent. Indépendamment de la progression des personnages, en terme d'expérience, le Groupe lui aussi évoluera et deviendra plus puissant en accueillant de nouvelles recrues ou le matériel supplémentaire que ses membres lui procureront.

Un joueur incarnant une U.R.C. aura lui aussi un choix important à faire, concernant son origine. Son « Unité centrale » peut être soit entièrement artificielle, à base de puces et de silicone, soit construite autour d'un véritable cerveau organique convenablement nettoyé de ses idées folles et recyclé (le cerveau en question n'étant autre que celui d'un Égaré capturé). Les U.R.C. sont dotées d'un Sous-Programme d'Analyse Comportementale, le SPAC, qui leur permet de mieux comprendre et interpréter les réactions émotionnelles propres aux Homo sapiens. L'efficacité de ce sous-programme est notée de 0 à 100. Pour une U.R.C. à cerveau artificiel, ce SPAC est nul à la création, et égal à 10 dans le cas d'un cerveau organique. Le SPAC aura tendance à croître rapidement chaque fois que l'U.R.C. sera confrontée à des réactions illogiques typiquement humaines ; il permettra alors à l'U.R.C. de mieux comprendre les entités qu'elle pourchasse. Mais une valeur trop élevée du SPAC risque d'entraîner des comportements erratiques et anormaux chez un robot, jusqu'à se prendre, déviation suprême, pour un humain !

Un univers impitoyable

Le nombre de compétences disponibles relativement réduit semble laisser une grande importance à l'aspect combat. Mais s'il est vrai que la violence physique est courante dans les scénarios (vous incarnez des terroristes ou des flics !), elle est loin

d'être l'essentiel du jeu et l'ambiance est plus à l'enquête qu'au baston. Les Égarés réaliseront vite qu'ils sont très vulnérables face aux U.R.C., par contre ces dernières doivent constamment garder présent dans leur Unité centrale le fait qu'elles sont, même s'il ne s'agit que d'une couverture, les représentantes de la loi. Il est par conséquent exclus, bien qu'elles soient les plus fortes et physiquement les plus résistantes, de tirer sur tout ce qui bouge à la première occasion ; les « bavures » en public vont à l'encontre du Plan. Ainsi Égarés et U.R.C. ont de bonnes raisons d'éviter la bagarre. Un Égaré cherchera à s'attirer les bonnes grâces des abrutis télévisuels que sont ses congénères et une U.R.C. s'emploiera à rassurer ces mêmes abrutis quant à la quiétude de leur cocon social.

A univers nouveau, comportements nouveaux

Destinés à la fois au maître de jeu et aux joueurs, les quelques conseils qui suivent (dont certains émanent des auteurs eux-mêmes) pourront vous permettre de passer le cap des premières parties et de mieux apprécier le sel de ce monde cruel.

Les Groupes d'Égarés peuvent avoir de multiples motivations et ne sont pas forcément solidaires les uns des autres, ne vous fiez donc pas à quelqu'un simplement parce qu'il semble être l'ennemi des U.R.C. et du pouvoir, il est peut-être aussi le vôtre. Même s'ils ont plus de possibilités de choix dans leurs compétences, les Égarés sont peu résistants : évitez donc un choc frontal avec les U.R.C., vous risqueriez de ne pas vous en remettre ; vous avez certainement d'autres manières de traiter le problème. Le maître de jeu, lui, ne doit pas hésiter à tricher avec les dés pour favoriser la survie des Égarés débutants, sauf bien entendu s'ils font n'importe quoi.

Il est difficile de concevoir correctement une U.R.C. à cerveau artificiel du premier coup. Le peu de compétences dont vous disposez doit être convenablement réparti dans les différentes ROM (Read Only Memory, ou réserve de programmes), pour ne pas avoir à en changer sans arrêt (c'est long, en terme de jeu). Une U.R.C. à cerveau organique n'aura pas ce problème au début, mais seulement lors d'améliorations éventuelles de ses capacités. N'oubliez pas que les U.R.C. ne sont, au début du moins, que des machines purement logiques, portant un regard neuf, mais pas naïf, sur une humanité dont le comportement leur est totalement étranger et dont elles n'ont rien à faire, puisque leur but final inavoué est sa destruction. Vos U.R.C., avec le temps, acquerront un certain nombre de périphériques leur permettant de diversifier leurs actions et donc d'assouplir leur comportement général. Le maître de jeu doit penser à bien demander aux U.R.C. quelle ROM elles ont sélectionnée (car les ROM s'utilisent une à la fois ; par exemple une U.R.C. n'ayant pas sa compétence de Scan en service, est sourde...). Même si une U.R.C. sans compétence de Communication doit s'exprimer d'une voix monocorde, ne forcez pas vos joueurs à adopter ce ton qui risque de les lasser et de ralentir le rythme du jeu.

Conclusion et quoi d'autre encore

Heavy Metal, même s'il risque d'être considéré comme « encore un jeu de rôle de SF », présente un certain nombre de particularités qui en font, à mes yeux, un excellent jeu. Il se situe dans un futur proche (2040) et son background, extrêmement détaillé et plaisant à lire, puise ses racines dans notre monde actuel (je cite : « 1991 - Invasion de l'Irak par l'armée américaine et ses alliés »). L'idée de base est originale, comme dans toutes les productions signées Croc, et le système de jeu, simple mais loin d'être simpliste, fonctionne bien, tant pour les Égarés que pour les robots.

ROM n°	Niveau	Pourcentage	ROM n°	Niveau	Pourcentage
ROM n° 1 SCAN COMMUNICATION ARME A DISTANCE	1 5 2	6% 30% 14%	ROM n° 2 ARME A DISTANCE COMBAT CONDUITE	6 1 1	42% 7% 7%
ROM n° 3 DISCRETION REPARATION	5 3	35% 15%	ROM n°		
ROM n°			RO'		



Côté critique, on pourra reprocher que le texte soit largement émaillé de références propres au tandem Croc-Mathias Twardovski, et qui rendent la lecture un peu hermétique au non-pratiquant, mais cela ne gêne en rien à la compréhension de l'ensemble.

La maquette est bien conçue, mais les trois niveaux simultanés de lecture (règles/nouvelles/contexte) ne sont pas toujours faciles à appréhender, pour un esprit humain normal s'entend.

En lisant attentivement le contexte, certains points pourront vous sembler obscurs et soulèveront des questions. Il semble que ce soit prévu, que l'histoire ne s'arrête pas là et que cela fasse partie d'une vaste manœuvre amoureusement concoctée par les Siroz Brothers. Le plan Hopson ne serait que la couverture de « quelque chose » d'encore plus gros et plus fort. J'ai du mal à imaginer quoi exactement, vu que la destruction de l'humanité me semblait déjà une fin en soi suffisamment importante, mais les auteurs ont été affirmatifs sur ce point : une suite est prévue. L'affaire reste à suivre et des compléments d'information sont attendus d'ici

bientôt (avec un écran et un premier supplément : Urban Guerilla).

André Foussat

illustration : Vince et DGX

Errata

- Livret Système de Jeu et Scénarios, p 5, §1.1.2. Le tableau donnant les gains et pertes de distance en fonction de la différence de vitesse entre deux véhicules est à lire pour des intervalles de temps de 10 secondes. Par exemple, une voiture roulant à 90km/h se rapprochera d'un obstacle fixe, un mur par exemple, à raison de 250 mètres toutes les 10 secondes.
- Livret Système de Jeu et Scénarios, p 41. Dans le timing du scénario, remplacez Fatima par Djamilia aux lignes: 11h50, 12h05 et 13h30.
- Livret des U.R.C., p10, §3.1.7. Il n'y a que deux tables à consulter et il manque la dernière ligne de la première table, soit: 14+ M19-A2.

Procédure d'investigation contenue dans toutes les unités centrales des U.R.C.

Nom de code : Early Cases

Même si les circuits logiques des U.R.C. permettent à ces dernières de diriger leurs investigations du mieux possible, il est nécessaire qu'elles disposent de banques de données ayant trait aux différents types de crimes auxquels elles peuvent être confrontées. Ces banques contiennent environ 256 cas qui se répartissent presque équitablement entre les 20 types d'Égarés (cela va de films des années 50 jusqu'à la description détaillée de cas réels du XXe siècle). De plus, chaque type de châssis contient les cas les plus proches du rôle qui lui a été confié. On peut citer, en vrac :

— Nightcrawlers : infiltration par des Égarés de sociétés ou de gouverne-

ments contrôlés par Hopson et procédure de contre-espionnage.

— Glitters : endoctrinement, piratage médiatique, propagande subversive et tentatives de déstabilisation d'un gouvernement quelconque.

— Screwdrivers : prises d'otages, tueurs psychopathes, guerres civiles et actions terroristes de grande envergure.

Un jet de Fréquence x 4 (x 6 pour les cas propres à un type de châssis) permettra à toute U.R.C. de connaître la procédure à suivre. Pour être beaucoup plus efficace, il est conseillé à une U.R.C. de choisir un programme de Connaissance (type d'Égaré) si elle souhaite tout connaître sur un type d'ennemi particulier.

Croc

INVENTORIUM

Heavy Metal
Pour un monde meilleur

Jeu de rôle français, de Croc et Mathias Twardovski.

Édité par Siroz/Idéojeux.

Thème : en 2040, terroristes humains et flics robots s'affrontent dans un monde « idéal ».

Présentation : trois livrets 21x29,7 en noir et blanc (en tout, 160 pages) dans une boîte en carton dur et couverture couleur.

Prix conseillé : 228 F.



Profession : inquisiteur

La machine vue de l'extérieur

Pour frapper la population de terreur, mais aussi pour pouvoir agir en toute efficacité et indépendance, l'Inquisition devait présenter les caractères suivants :

— **Le secret.** A partir du moment où un suspect est arrêté, il disparaît complètement de la surface de la terre, et il devient malsain de demander trop ouvertement où il est passé. Les prisons inquisitoriales sont des prisons « secrètes ». Autrement dit, les geôliers eux-mêmes sont maintenus le plus possible à l'écart du monde extérieur, dans l'espoir qu'ils ne raconteront rien. La procédure est secrète, on interroge les témoins de la façon la plus discrète possible. Quand un prisonnier est questionné, on se garde bien de lui dire de quoi il est accusé : il pourrait réfléchir à sa défense. On se contente de le faire parler de sa vie, en notant soigneusement ses contradictions...

— **Des peines terrifiantes.** L'Inquisition a toujours eu le désir de faire des exemples, pour éviter à d'autres personnes de « tomber dans l'erreur ». Les manuels des inquisiteurs parlent d'ailleurs tout à fait ouvertement de « terroriser la population ». Par conséquent, les exécutions capitales seront mises en scène de façon aussi spectaculaire que possible. Les auto-dafés sont l'occasion, avant et après le passage des hérétiques au bûcher, d'impressionnantes processions, de sermons enflammés (sic), etc. Assez vite, ils deviennent l'occasion de fêtes populaires. Aller voir brûler un hérétique, cela change un peu de la routine quotidienne... La mort elle-même ne suffit pas pour échapper à l'Inquisition : on déterre et on brûle aussi des cadavres (sans parler des effigies de ceux qui ont eu la chance de fuir à temps). Et une fois le condamné « relaxé » (l'euphémisme en vigueur pour « brûlé »),

son crime poursuivra aussi ses descendants. Généralement, les biens d'un hérétique sont confisqués (l'Inquisition a toujours besoin d'argent). Les enfants de coupables se voient fréquemment interdire l'accès à un grand nombre de professions (médecine, armée...), et ils se voient astreints à un certain nombre de corvées : pénitences annuelles, entretien du sanbenito familial (le sanbenito est une chemise jaune, du modèle de celle dans laquelle on relaxait les condamnés. Il porte en grosses lettres rouges le nom du coupable et ses fautes, et il reste exhibé dans l'église de la ville jusqu'à ce qu'il tombe en poussière). Bien entendu, à toutes ces mesures s'ajoute le fait que l'Inquisition avait tendance à poursuivre des familles entières...

— **L'omniprésence.** Bien sûr, les agents de l'Inquisition ne sont pas partout. Mais ils font de leur mieux pour qu'on le croie. Il est impossible de surveiller en permanence chaque village, chaque taverne, chaque maison... Mais il est possible de passer régulièrement dans tous les lieux publics d'une région, d'acheter les domestiques d'une personne pour savoir avec qui elle correspond, de placer un suspect sous surveillance discrète... Même dans une réunion entre amis, il est impossible de savoir si l'un d'eux n'est pas un espion. Dans ces conditions, mieux vaut se conformer strictement au dogme, en espérant qu'on n'attirera jamais l'attention (le terme « espion » est d'ailleurs impropre. La délation étant fortement encouragée, les inquisiteurs avaient rarement besoin de ce genre d'expédient).

— **L'omnipotence.** Personne n'est à l'abri, pas même les conseillers du roi ou les célébrités connues dans l'Europe entière (seule exception nommément citée : le Pape). L'Inquisition brise aussi bien des ducs que des évêques, surtout quand elle a besoin d'ar-

gent... Bien entendu, cette toute-puissance est largement surévaluée par la population. Au-delà d'un certain degré de célébrité et de pouvoir (sans parler des éventuels protecteurs), l'Inquisition préfère y regarder à deux fois. Mais malheur à celui qui présente le moindre signe de faiblesse ! L'Inquisition sautera sur l'occasion de faire un exemple – et un exemple spectaculaire suffit à assurer la foi de beaucoup de gens...

— **La permanence.** L'Inquisition est là, elle y a toujours été et elle y sera toujours. Du coup, pas de raison pour qu'elle se presse. Les procès inquisitoriaux sont souvent très longs... Dans la mesure où il n'existe aucune loi fixant la durée de l'emprisonnement préventif, un accusé peut parfaitement passer un an ou deux en prison avant qu'on s'intéresse à lui (c'est rare, quoi qu'on puisse dire des inquisiteurs par ailleurs, ils sont généralement fort efficaces).

— **L'indépendance.** L'Inquisition est au-dessus du roi et n'est pas loin d'être au-dessus du Pape... Elle a sa propre police, juge elle-même les irrégularités commises par ses membres (y compris les crimes qui seraient normalement du ressort des tribunaux civils). Cela, une fois de plus, c'est la théorie. En pratique, l'Inquisition n'a rien eu de plus pressé que de s'intégrer au gouvernement de l'État et de devenir un acteur du jeu politique (acteur possédant un pouvoir disproportionné, mais presque semblable aux autres).

Les chasseurs

Qui sont les agents de l'Inquisition ?

- En premier lieu, la population. Toute la population. Dès le berceau, les enfants apprennent qu'il faut dénoncer les hérétiques où qu'ils se trouvent, y compris dans leur propre famille. C'est pour leur bien,



Évoquer l'Inquisition fait surgir aussitôt des images de bûchers et de procès sans espoir. Mais s'agit-il là de la réalité historique ou de simples clichés ? Pour répondre, Tristan Lhomme dissèque plus particulièrement l'organisation et les moyens de l'Inquisition espagnole (XVe-XIXe siècle). Mais ce modèle étant largement intemporel, il est également valable pour l'Inquisition médiévale ou pour les sbires du Théocrate de Pan Tang ou la Nouvelle Inquisition de la Cyberpapauté...

puisque les Inquisiteurs sont là pour veiller à ce qu'ils s'amendent et qu'ils aillent au Ciel. Rapporter toute activité suspecte au tribunal est donc une obligation de conscience... d'autant plus que quiconque protégé un hérétique sera jugé comme s'il était lui-même hérétique. Accessoirement, l'Inquisition sait se montrer reconnaissante envers les dénonciateurs efficaces (quant aux menteurs, ils sont torturés sans autre forme de procès). En présence d'inconnus, même sympathiques, il convient de surveiller ses propos. En cas de paroles imprudentes, le mieux que puisse espérer un étranger est un avertissement murmuré sur un ton effrayé... et le pire un lynchage en règle par une population épouvantée (l'Inquisition s'intéresse toujours beaucoup à quiconque a fréquenté de près ou de loin un hérétique).

- Viennent ensuite les familiers, laïques aux origines sociales très diverses. Ils se chargent d'opérer les arrestations. La « familiature » n'est accordée qu'après une enquête serrée sur la foi et les origines du postulant. On se bat littéralement pour devenir familier, en dehors du prestige que cela implique, un familier n'est plus justiciable que devant les tribunaux internes de l'Inquisition, quels que soient les crimes qu'il peut commettre (et ces tribunaux ont la réputation d'être beaucoup plus indulgents que leurs équivalents civils). Au fil des siècles, la charge tend à devenir héréditaire.

- A la base de la hiérarchie inquisitoriale proprement dite, on trouve une foule de « sans grades », essentiels à la bonne marche d'un tribunal (à la fois tribunal et prison) : commissaires, scribes, geôliers, bourreaux... Ce sont des fonctionnaires comme les autres, qui font leur travail comme n'importe quels fonctionnaires. Ils tendent toutefois à être mieux payés – et donc moins faciles à corrompre – et plus compétents que leurs homologues « civils ».

- Nous arrivons enfin aux inquisiteurs « de base ». Ils sont relativement peu nombreux, rarement plus d'une douzaine par tribunal. Le cliché qui représente un maniaque en soutane, brandissant des instruments de torture... est un cliché, justement. Les inquisiteurs se

recrutent parmi les érudits. Tous possèdent de solides connaissances en théologie et en droit civil, en plus de quelques spécialités personnelles. Assez fréquemment, ils ne restent dans l'Inquisition que quelques années. Après quoi, ils poursuivent leur carrière au sein de l'Église ou du gouvernement. Ils considèrent qu'ils ont une mission bien précise à remplir : veiller à ce qu'un maximum de gens aillent au Paradis – et pour cela, il convient de suivre les commandements de l'Église. S'ils les ignorent, il convient de les instruire. Quant aux brebis galeuses, il faut les châtier aussi sévèrement que possible, pour éviter qu'elles ne contaminent le troupeau. Chaque inquisiteur procède à sa façon, avec compassion et intelligence ou avec brutalité. Il est jugé sur ses résultats plus que sur ses méthodes.

- Tout en haut, siégeant à la capitale, se trouve la Suprême (ou Conseil suprême), présidée par le grand inquisiteur. Dans le cas de l'Espagne, c'est un des conseils de gouvernement (on dirait « ministère » aujourd'hui), au même titre que l'Armée ou les Colonies. Il procède aux nominations de tous les tribunaux, veille à la bonne conduite des inquisiteurs, les récompense ou les punit selon leurs mérites, s'efforce d'avoir l'œil sur toutes les causes jugées par ses agents dans tout le pays et décide de toutes les condamnations à mort (qui lui sont systématiquement soumises). Ça ne laisse guère de temps libre à ses membres...

- Enfin, le grand inquisiteur dirige cette immense machinerie bureaucratique. Il cumule assez souvent une ou plusieurs très hautes charges ecclésiastiques ou gouvernementales. C'est avant tout un politicien, et il veille à orienter l'activité des tribunaux en fonction des désirs du souverain (le roi a besoin d'argent ? On remplace systématiquement les condamnations à mort par des peines de galère avec confiscation des biens...). Selon la forme du régime politique, il peut être plus ou moins ambitieux et dangereux. Dans le cas de l'Inquisition espagnole ou de n'importe quelle Inquisition à caractère religieux, il restera à sa place

puisque, par définition, le roi qu'il sert est l'élu de Dieu. Cela signifie aussi que le roi peut lui donner tout pouvoir sans rien avoir à redouter. Par contre, dans un régime totalitaire moderne, la version locale du grand inquisiteur peut être tentée par le pouvoir suprême... et le n° 1 du régime est bien obligé de le surveiller et de lui opposer des contre-pouvoirs.

Les proies

L'Inquisition fut créée pour réprimer les délits contre la foi et l'Église catholique. Cela signifie qu'elle ne peut rien contre les non-catholiques. Prouver qu'on n'a pas été baptisé peut sauver la vie. L'hérétique est bien entendu pourchassé en premier lieu, et c'est contre lui que s'exercent les sanctions les plus sévères. Il existe autant d'hérésies que d'hérétiques : du protestant (ou juif, ou musulman) endurci à l'imprudent qui, après un dîner bien arrosé, a exprimé quelques idées dangereuses. De toute façon, ils se trahissent toujours au cours des interrogatoires (et pour cause : les inquisiteurs considèrent que tout le monde est aussi bon théologien qu'eux. Confronté à des questions subtiles sur la nature divine du Christ ou n'importe quel autre sujet abscons, le prévenu panique, répond n'importe quoi... et est immédiatement étiqueté hérétique. Quant aux manœuvres dilatoires du genre « je ne sais pas » ou « je crois la même chose que vous », elles sont aussi signe d'hérésie).

Prise au sens large, la répression de l'hérésie devient « extermination des minorités ». L'essentiel de l'activité de l'Inquisition espagnole s'exerce sur les juifs et les musulmans convertis – de force – au XVe siècle qui avaient conservé leurs traditions. « Quiconque ne suit pas les préceptes du Christ est hérétique » se transforme vite en « quiconque ne pense pas comme tout le monde est suspect ». Seconde catégorie de « clients » potentiels, les sorciers. Curieusement, ils n'intéressent guère l'Inquisition, qui range toutes les histoires de sabbats, de pactes, de possessions, etc. dans la catégorie « maladies mentales ». Viennent ensuite une fou-

le de délits plus ou moins « mineurs » (quoique tous passibles de la peine de mort). En vrac : la bigamie, l'homosexualité, les « propositions » (toute théorie philosophique ou scientifique non conforme), les péchés contre l'Inquisition (en dire du mal est un péché), la superstition... Le blasphème rentre aussi dans cette catégorie. Un juron imprudent peut vous envoyer aux galères, bien qu'en général les juges se contentent d'une réprimande et d'une petite pénitence. A force de petits élargissements de compétence, décennie après décennie, toute la population est concernée. A une certaine époque, l'Inquisition aura par exemple à juger les voleurs de chevaux...

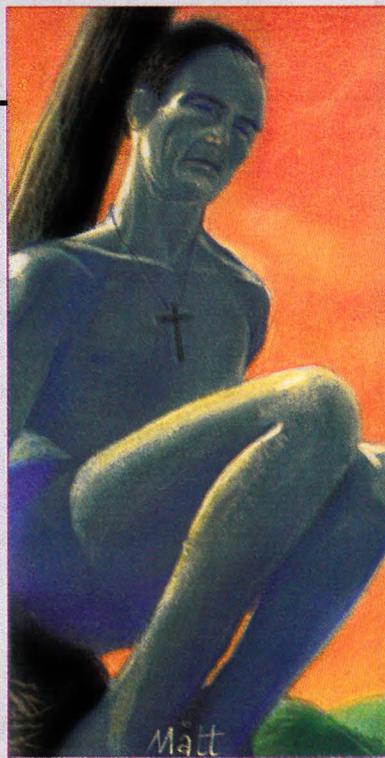
Parmi les multiples tâches de l'Inquisition, l'une des plus intéressantes à étudier reste le contrôle qu'elle s'efforce d'exercer sur la connaissance. La plupart des inquisiteurs sont des intellectuels, après tout... Bien sûr, l'Inquisition surveille les universités, mais l'essentiel de son effort porte sur l'écrit (même brûlé, un auteur reste dangereux). Très vite, elle exerce un contrôle presque absolu sur tous les aspects de l'édition, de l'auteur au lecteur. Les imprimeurs du pays veillent à ne rien imprimer que l'Inquisition puisse prendre mal. Quant aux éditeurs étrangers, tous les ports et les villes frontalières ont un petit groupe de « douaniers » spéciaux chargés de fouiller les cargaisons en provenance de pays suspects (dans le cas de l'Espagne, l'Angleterre et la Hollande protestantes notamment). Tous les vingt ou trente ans, une commission d'experts élabore un index, une liste d'ouvrages à censurer ou à brûler... Les familiers ont le pouvoir de perquisitionner à volonté chez les particuliers, à la recherche de livres interdits (posséder une bibliothèque est un risque. En effet, d'un index à l'autre, les livres interdits changent. Parfois, des titres parfaitement anodins se retrouvent sur la liste noire sans que personne sache pourquoi. En pratique, toutes ces mesures signifient la mort de la philosophie. La science stagne, dans le meilleur des cas. Quant aux écrivains et aux artistes, ils prennent bien garde de produire des œuvres conformes aux canons officiels, ou se réfugient dans « l'art pour l'art », en prenant grand soin de ne pas laisser transparaître d'idées suspectes.

La procédure

Avant l'arrestation

L'Inquisition doit être partout. Aussi, régulièrement, chaque tribunal envoie un ou deux inquisiteurs en inspection dans toute la province. A leur arrivée dans une ville, on proclame « l'Édit de foi » : les coupables ont quelques semaines pour se dénoncer spontanément. Ils sont assurés d'une pénitence légère. Passé ce délai, la chasse est ouverte !

Pour les cas délicats, les inquisiteurs font procéder à une enquête avant l'arrestation. Elle est toujours discrète, au point que le futur accusé ne remarque que très ra-



rement rarement ce qui se trame (à ce stade il est trop tard pour se justifier. La meilleure tactique est alors une fuite éperdue jusqu'à la frontière la plus proche).

L'instruction et le procès

Maître mot : le secret. L'accusé ne sait pas ce qu'on lui reproche. Les témoins, interrogés séparément, ne savent pas à propos de quoi ils témoignent (on leur pose dix questions anodines pour une intéressante). L'accusé n'a bien entendu pas le droit de recevoir de visites. Il ignore tout des peines qu'il encourt et de la procédure utilisée par les inquisiteurs (les codes de procé-

dure inquisitoriaux sont des ouvrages secrets dont rien ne doit être divulgué au profane). Il sera interrogé à plusieurs reprises, à de longs intervalles (propices à la méditation). Une fois encore, on le fera parler de tout et de rien, pour en arriver tout doucement à ce qu'on lui reproche (il arrive en effet qu'un accusé soit persuadé d'avoir été arrêté pour un délit bien précis, alors qu'on lui reproche quelque chose de tout différent. S'il veut commencer à se défendre, il « avoue un nouveau crime »). En ce qui concerne les méthodes admissibles pour amener un suspect à avouer, on peut résumer les longs chapitres que les codes inquisitoriaux consacrent au sujet par : tout est permis. Cela inclut le bluff, l'usage de « moutons » et de repentis, les fausses promesses d'indulgence, les menaces... et bien sûr la torture. Son emploi est strictement codifié et limité. Les inquisiteurs doivent se cantonner à trois types de supplices bien précis : l'eau, le chevalet et la suspension. Si l'accusé supporte la torture, il n'y est pas soumis une seconde fois, et il a de bonnes chances d'être condamné à une peine relativement légère.

Le prévenu n'est pas complètement sans recours face à l'Inquisition... mais il ne dépend que de l'inquisiteur de lui expliquer ou non quels sont ses droits. Il peut récuser des témoins pour diverses raisons. Il peut demander à être mis en liberté sous caution (très rarement accordé, mais cela ne coûte rien d'essayer). Même une fois la sentence prononcée, il peut théori-

quement faire appel au Pape. En pratique, on ne dérange jamais le saint-père pour des problèmes aussi insignifiants. Tous les tribunaux possèdent un recueil de toutes les décisions prises par la cour pontificale depuis cinq cents ans. L'inquisiteur n'a plus qu'à choisir un arrêt entre tous ceux traitant de cas similaires...

Le châtement

Enfin, après quelques semaines, quelques mois ou quelques années d'instruction, le tribunal rend son verdict. L'éventail des peines possibles est infiniment vaste, et les inquisiteurs ne se privent pas de moduler la punition en fonction de l'accusé (sur le principe : on frappe là où cela fait le plus mal. Untel trouvera particulièrement horrible d'être banni et ruiné, alors qu'un autre, coupable d'un crime similaire, sera particulièrement malheureux en prison.) Les peines possibles sont : la réprimande ; l'abjuration de ses erreurs, publique ou privée selon la gravité de la faute (c'est la peine infligée à Galilée) ; la réclusion pour une durée plus ou moins longue, les conditions d'internement varient de la résidence surveillée à la prison en passant par le couvent (à noter : « perpétuité » en langage inquisitorial, signifie quatre à cinq ans maximum) ; la dégradation ; le bannissement ; les galères ; et enfin, la mort sur le bûcher (étranglé si le coupable se réconcilie au dernier moment avec l'Église, brûlé vif sinon). Selon les époques, le pourcentage de condamnations à mort varie de 40 % à... 0 %. Quel que soit le crime, la récidive est passible de mort. L'Inquisition veut bien pardonner une fois, mais pas deux.

Conclusion

Finalement, ce qu'il y a de merveilleux avec ce genre d'institutions, c'est qu'elles ne manquent jamais de scier la branche sur laquelle elles sont assises. Elles étouffent toutes les initiatives, toutes les idées neuves, chassent hors du pays tout ce qu'il compte d'intellectuels et de déviants (et généralement, ce ne sont pas les miséreux qui partent). Au bout d'un ou deux siècles, le pays est certes homogène et donc plus facile à gouverner, mais exsangue et en retard sur le reste du monde. A ce stade, l'Inquisition s'éteint d'elle-même, faute de coupables à pourchasser... En tout cas, c'est le schéma qui s'applique sur Terre où les dogmes ne sont jamais que des propositions théologiques ou politiques. Qui sait ce qui pourrait se produire dans un monde où ils seraient vrais ?

Tristan Lhomme

illustration : Mathieu Roussel

De quelle sorte de terreau une Inquisition a-t-elle besoin pour se développer ?

— **Un dogme.** A savoir un ensemble de croyances politiques et/ou religieuses, considérées comme des vérités absolues, intangibles et universelles. Ce peut être n'importe quoi, depuis la religion catholique jusqu'au marxisme-léninisme. Les religions monothéistes sont particulièrement susceptibles de développer ce genre de perversion. En effet, la plupart des cultures polythéistes, confrontées à un dieu étranger, préfèrent procéder par absorption : en quelques générations, le nouveau dieu est intégré au panthéon. Toutefois, la confrontation de cultures polythéistes rigoureusement incompatibles et aussi fortes l'une que l'autre pourrait amener la naissance d'une Inquisition.

— **Une menace.** À savoir un groupe d'individus qui nient le dogme, envisagent d'y apporter des modifica-

tions, ou pire, croient en quelque chose de différent. Une telle menace n'a pas besoin d'être déclarée, il suffit qu'elle existe potentiellement. Autrement dit, même si l'hérétique n'envisage absolument pas de convertir ses voisins à « sa » vérité et espère vivre en paix avec tout le monde, il est assimilé à un danger. Le truc est d'autant plus utilisé qu'il permet aux gouvernants de souder la population face à « l'ennemi ». La lutte peut prendre la forme de campagnes de conversion, de purges à l'intérieur de l'État, de guerre... selon qu'on a à faire à un ennemi intérieur ou extérieur.

— **Une bureaucratie.** Ou tout du moins un appareil gouvernemental suffisamment développé. Imaginer une Inquisition dans une société restée au stade tribal est absurde.

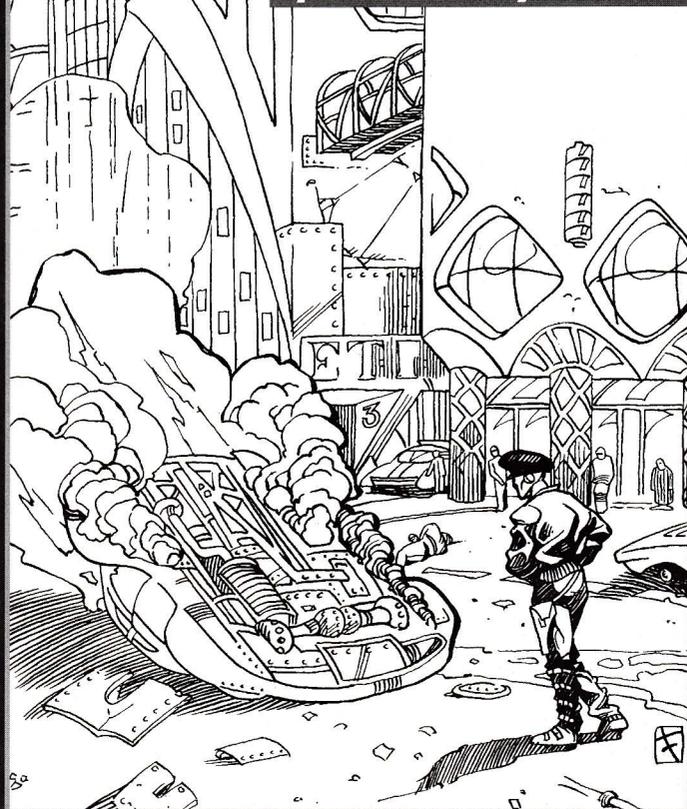
**Il court, il court,
le Furet ...**

**pour
Hurlements**



No voices in the sky

pour Heavy Metal



Pour qui sonne le glas ?

**pour
Rêve de Dragon**

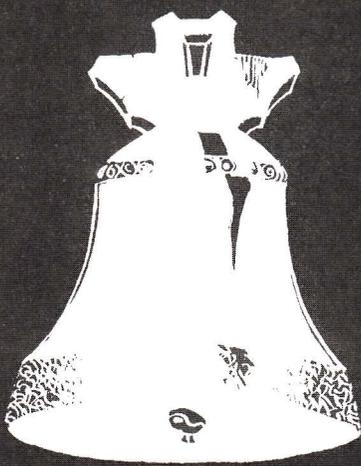


Mauvaise rencontre

pour J.R.T.M.



UN SCENARIO
POUR
Rêve de Dragon
CASUS BELLI



Pour qui sonne le glas ?

Ce scénario est prévu pour quatre ou cinq voyageurs venant tout juste de franchir une déchirure du rêve. Le niveau d'expérience peut aller de débutant à moyennement expérimenté (+5, +6). Il est vivement souhaitable qu'un des personnages soit musicien (luth ou harpe).

Quelle décision prendre pour ne pas se faire sonner les cloches par sa conscience, sa bourse ou sa quête personnelle ?

Le sujet

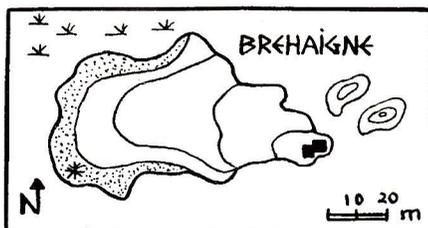
Tout comme *Le Cidre de Narhuit* ou *l'Acrobate* (CB n° 29), ce scénario propose une quête-souvenir. Ayant rêvé d'une cloche funèbre, les voyageurs vont être pris du désir intérieur d'entendre sonner le glas. L'intérêt d'une telle quête, outre les péripéties du voyage, est de poser un épineux dilemme. Qui dit glas, dit généralement deuil ou catastrophe. Et de fait, les voyageurs auront le choix : tout tenter pour empêcher le deuil, c'est-à-dire sauver la victime potentielle, mais se priver du glas, et donc échouer dans la quête ; ou bien laisser faire, s'en laver les mains, et réussir.

Toutefois, il ne s'agit pas seulement de tester l'altruisme des personnages. C'est un peu plus retors. Il y a promesse de récompense sonnante et trébuchante à qui sauvera la victime. Et la quête prend dès lors une autre tournure : agir et toucher la récompense, mais se priver des points d'expérience de la quête ; ou ne rien faire et s'enrichir intérieurement, mais au détriment de la bourse. Quel que soit le choix, il ne peut se faire que « la mort dans l'âme ».

Bréhaigne

Tout a commencé par le franchissement d'une déchirure du rêve. Quand les voyageurs reprennent leurs esprits, ils constatent qu'ils sont sur une grève de sable gris. L'air est saturé d'odeurs marines. C'est le soir, vers la fin de l'heure de la Lyre, et dans l'obscurité de la nuit presque complète, ils ne voient que des masses sombres de rochers au-delà de la plage. Sur la droite, le rivage s'élève graduellement.

A une centaine de mètres, une tour se dresse à l'extrémité d'un promontoire, noire sur le ciel indigo, telle un phare aveugle.



Bréhaigne est un îlot rocheux situé à 3 km de la terre ferme proprement dite. Entre le continent et l'île, la baie est très plate, donnant une grande étendue à la marée, mais peu de profondeur. Comme le Mont-Saint-Michel, l'île peut être atteinte à pied (presque) sec à marée basse. A marée haute, par contre, elle redevient île véritable. Les marées hautes ont régulièrement lieu aux heures du Vaisseau et de la Lyre, et les basses à la Couronne et l'Araignée. La marée atteint son maximum au milieu de l'heure indiquée et reste éternelle jusqu'à la fin de l'heure.

D'environ 100 m de long sur 50 m de large, l'îlot n'est constitué que de rocher et de sable. Il n'y a

pas un gramme de terre, et rien n'y pousse. La partie ouest, la plus basse, est constituée d'une plage de sable découverte même à marée haute. C'est à l'endroit marqué d'une étoile que se retrouveront les voyageurs. Vers l'est, le rocher s'élève progressivement pour former un promontoire en à-pic d'une douzaine de mètres de haut. C'est là, dans une vieille tour battue par les vents, que vivent les seuls occupants du lieu : la princesse Anaïs et son jeune serviteur, Renart.

Une longue attente

Cinquante ans plus tôt, par une fin de journée venteuse, une nef lourdement chargée abordait à ce même rivage. A bord, outre l'équipage et quelques serviteurs, se trouvaient deux amoureux : le prince Ikor de Roskovie et la princesse Anaïs, fille du roi d'Amérique. Les deux pays étaient en guerre et Ikor venait d'enlever Anaïs. Fuyant les vaisseaux lancés à leurs trousses, Ikor crut reconnaître un certain îlot nommé Bréhaigne. Il y fit débarquer la princesse, lui assurant qu'elle y serait plus en sécurité, et, en compagnie d'une poignée de serviteurs, l'installa dans la vieille tour avec les quelques meubles qui se trouvaient à bord de la nef, entre autres un fort beau virginal de bois de rose⁽¹⁾. Puis Ikor reprit la mer, promettant à la princesse qu'il reviendrait la chercher dès que les choses seraient clarifiées. Tout cela se passait il y a cinquante ans, et la princesse attend toujours.

En vérité, ni la Roskovie ni l'Amérique n'appartiennent à ce rêve. La nef d'Ikor avait franchi une déchirure, et en a probablement franchi une seconde. Quant à l'îlot, vestige oublié du Second Âge, peu importe son vrai nom : depuis l'erreur d'Ikor, ses habitants le nomment Bréhaigne, et il n'y a personne pour les contredire. La côte, en effet, est vide de population.

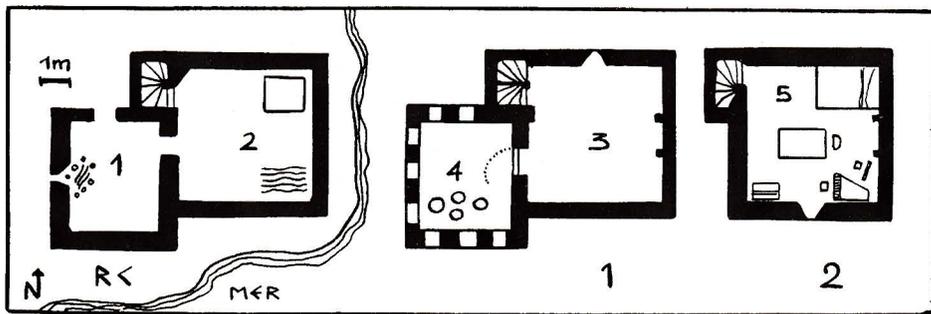
Au fil des ans, les serviteurs d'Anaïs ont disparu, qui de sa belle mort, qui emporté par les sables mouvants. Il ne reste plus aujourd'hui que Renart, un garçon de dix-huit ans, né sur l'îlot. Sa mère, une des servantes de la princesse, est morte de fièvre alors qu'il avait dix ans, et il n'a jamais connu son père qui a disparu dans les sables peu avant sa naissance. Pour le jeune homme, le monde se résume donc à l'îlot battu par les flots, à la baie qui l'entoure, et à la princesse. Sa principale occupation consiste à trouver assez de nourriture pour leur subsistance. Purée d'algues, quelques moules, une mouette imprudente abattue à la fronde, tel est le maigre ordinaire.

En véritable natif, Renart sait déceler les pièges de la baie et rien ne l'empêcherait de quitter définitivement l'îlot inhospitalier. Mais il ne saurait abandonner la princesse, et cette dernière ne partira pas. Tout le jour durant, elle reste à la haute fenêtre à guetter une voile à l'horizon, et le soir, elle s'assied au clavier de son virginal pour jouer le *Branle du Carillon*. C'était « leur danse », à elle et au prince. Or pour Renart, rien n'est plus merveilleux que le son du vieil instrument, et plus que tout, c'est cet émerveillement qui le retient à Bréhaigne. Non, il ne saurait abandonner la *Damoiselle* ni renoncer au *Branle du Carillon* !

La tour

La tour fait 15 m de haut (5 m par niveau), avec des murs de pierre de 75 cm d'épaisseur, et un toit d'ardoises. Au sud et à l'est, elle donne directement sur l'à-pic du promontoire.

1. La partie servant de hall d'entrée ne comporte qu'un rez-de-chaussée. Les portes ont disparu



depuis longtemps, leur bois utilisé comme combustible. Sous la fenêtre, une sorte de foyer a été aménagé avec des pierres. C'est là que Renart fait du feu quand il trouve des bouts d'épave.

2. Rez-de-chaussée de la tour proprement dite, où dort Renart sur un matelas d'algues. Quelques gamelles et ustensiles originaires de la nef. Dans l'angle N-E, une trappe non couverte révèle un puits d'eau salée. Il s'agit de l'ancienne cave, complètement envahie par la mer à marée haute.

3. La salle du premier étage est vide, nue et grise. L'âtre, bouché, n'a pas été allumé depuis des années, la fenêtre n'a plus de carreaux. La porte donnant sur la terrasse est la seule qui subsiste de toute la tour.

4. Le toit du hall d'entrée forme une terrasse crénelée. Des baquets y sont disposés pour recueillir la pluie, seul approvisionnement en eau douce de Bréhaigne.

5. C'est au dernier étage que vit la princesse Anaïs, entourée de quelques meubles. Autrefois confortable, la pièce sombre peu à peu dans la décrépitude. On y trouve encore un grand lit, à la couverture incrustée de sel et aux draps abritant d'étranges colonies d'algues parasites, une table avec de la vaisselle d'étaï, trois chaises, le virginal au bois de rose devenu verdâtre, un coffre contenant quelques nippes, et un métier à broder. Quand elle n'est pas à guetter à la fenêtre ou à jouer du virginal, la princesse brode un portrait idéal du prince Ikor, « une surprise »...

Anaïs ne quitte plus la chambre du haut. Petite, à peine 1,50m, blonde aux yeux bleus, elle ne fut jamais bien grosse, mais maintenant âgée de plus de soixante-dix ans, c'est devenu une silhouette si frêle et si émaciée qu'il semble qu'un courant d'air suffirait à l'emporter. Sa peau très pâle a acquis la transparence de la cire, ses cheveux sont comme du coton blanc, et quand elle est au virginal, ses doigts frêles courent sur les touches comme deux araignées blanches affaiblies. Seuls ses yeux ont conservé toute leur couleur. Quand elle vous regarde bien en face, de son regard qui ne cille pas, on dirait qu'ils crient, tels deux myosotis de lumière: « Il ne peut pas m'avoir

oubliée, n'est-ce pas?... » Et ses larmes sont aussi claires qu'au premier jour. Pauvre petite princesse...

L'hospitalité

Les voyageurs seront accueillis par Renart, non sans une intense stupéfaction. Puis il grimpera prévenir la Damselle. C'est un jeune homme fluët, roux avec des taches de rousseur, vêtu de nippes rapiécées. Sa dévotion envers la princesse est manifeste. Celle-ci recevra les voyageurs avec dignité, assise à son métier à broder, flottant dans les plis de son ancienne robe blanche, que le temps a marbré de jaune.

Il ne devrait pas falloir longtemps pour comprendre que la princesse n'a plus toute sa tête. Elle croit fermement au retour du prince, comme s'il ne l'avait quittée que de la veille. Elle croit l'Amérique toute proche et en demandera nouvelle aux arrivants. Qu'importe ce qu'ils lui répondront, elle interprétera les réponses à sa convenance. Les vérités les plus élémentaires (son isolement, sa pauvreté) ne l'atteignent pas. Elle parle de ses serviteurs, comme si Renart n'était que l'un d'entre eux. Puis, très grande dame, elle offrira son hospitalité. Le dîner consistera en une purée de géomon aux moules, avec au dessert, la rare friandise d'une lune de mer. Rien que d'en parler, les yeux de Renart brillent de convoitise. La lune de mer est la même chose qu'une étoile de mer, sauf qu'elle est en forme de croissant de lune.

Après le dîner, auquel la princesse touchera à peine, il y aura un intermède musical, et les voyageurs devront subir le Branle du Carillon pendant une heure entière. Comme son nom l'indique, c'est une

danse dont les accords imitent un carillon de clochettes. Elle est en soi plutôt insignifiante. Le malaise provient de ce qu'il manque des cordes au virginal, par ailleurs désaccordé. Jouer un jet d'OUIE/Musique à +4, et en cas de succès, faire un jet de Moral en situation *malheureuse*.

Le Branle du Carillon est une musique américaine et aucun des personnages, même musicien, ne peut la connaître. Faire en sorte de les en dégoûter plutôt que de les amener à s'y intéresser. Rien ne doit leur faire supposer

le rôle majeur qu'elle est destinée à jouer. Au Gardien des Rêves d'improviser cette partie très jeu de rôle en développant à sa guise le

pitoyable et l'absurde de la situation. Hormis des divagations sur une supposée Amérique, la Damselle ne sait rien du monde qui l'entoure, et tout ce que pourra mentionner Renart du continent, c'est un « chemin », qui s'en va vers le nord. Mais il ne l'a jamais suivi que sur deux ou trois kilomètres et ne sait pas davantage où il mène.

Puis les voyageurs pourront dormir dans la grande salle (n° 3). Naturellement, rien ne sera fourni pour leur coucher, hormis la pierre nue et ils devront se débrouiller avec leurs propres manteaux ou couvertures. La princesse, cependant, semble insomniaque. Elle s'est remise au virginal. Et tandis que les voyageurs s'endorment dans le sommeil, leur parviennent encore les lugubres accords assourdis : *ding, dang, dung...*

Un rêve souvenir

Tous les voyageurs vont faire le même rêve. Citadins, ils se trouvent sur la place publique d'une ville, parmi une foule d'autres citadins, chacun arborant un air grave et bouleversé. Et de fait, provenant d'un clocher tout proche, se déversent les funèbres accents d'un glas. Quel deuil, quel malheur signale-t-on ainsi? Aucun rêveur ne pourra le dire au réveil. Mais ce n'est pas le plus important. L'important, c'est la certitude profonde qui naîtra en chacun d'eux, que ce rêve était en fait un *souvenir*, l'écho d'une vie antérieure. Et chacun pourra se demander: « Mais qui étais-je, dans ce rêve antérieur? Qui étais-je sur cette place à m'inquiéter tout comme les autres?... » Et une autre certitude naîtra alors dans le cœur de chacun: que s'il pouvait maintenant, dans ce rêve-ci, *réellement* entendre sonner le glas, il pourrait reprendre son rêve interrompu et se souvenir de cette incarnation passée. Nul doute alors qu'il pourrait bénéficier à nouveau d'une ancienne expérience. Et chacun se sentira empli de l'importance de cette *quête personnelle*. En termes de jeu, les voyageurs ont trois mois pour entendre sonner le glas, peu importe où et pour quelle circonstance exacte, du moment qu'il s'agit d'un glas *véritable*. C'est-à-dire, entendons-nous bien, qu'il ne suffit pas d'entendre une cloche grave sonner un rythme lent, il faut qu'il y ait une vraie raison malheureuse (deuil, catastrophe, etc.) pour cela. Les rêveurs recevront alors 35 points d'expérience à répartir directement dans les compétences de leur choix inférieures à l'archétype.

Les Landes

Le lendemain, Renart acceptera de les guider jusqu'à la côte à marée basse, c'est-à-dire durant l'heure de la Couronne. Au Gardien des Rêves d'improviser le chemin suivi par le garçon, en mettant l'accent sur les deux principaux dangers: les sables mouvants, et les Vaseux. Malgré les précautions (et peut-être parce qu'ils sont trop nombreux), les voyageurs peuvent effectivement attirer l'attention d'une de ces entités. Utiliser le Vaseux moyen, page 78 des règles. En ce qui concerne les sables mouvants, il n'y a rien à craindre tant qu'on suit Renart, mais privé de lui et d'une manière générale, la survie dans la baie (Srv en Marais) est de difficulté -5.

Avant de les quitter, Renart mettra les voyageurs sur le « chemin ». Il s'agit d'un vestige de route, au tracé difficile à suivre sous la mousse et les herbes. La voie avait apparemment pour but de mener à Bréhaigne. Dans les cas les plus difficiles, on peut la repérer avec VUE/Srv en Ext à 0.

Entre le delta de l'Assoape, à l'est, et la chaîne des basses et hautes Grognaffes, à l'ouest, les



landes de Breh sont incultes. Rochers mous-sus, fourrés d'épineux, arbres tordus par les rafales constituent un paysage sauvage et répétitif.

Vers le nord, la route est jalonnée de ruines : dalles et pierres croulant sous la végétation. Il s'agit d'anciens villages abandonnés depuis des dizaines voire des centaines d'années. Il n'y a rien à y trouver, sinon la certitude qu'il n'y sonne même plus de glas depuis long-temps.

Normalement, et pour peu qu'ils explorent quelques ruines, ce n'est pas avant le lendemain midi que les voyageurs devraient arriver à Edax.

Edax

Ce n'est qu'un petit village aux maisons de bois, construit sur les ruines d'un site plus ancien, vivant d'un peu de culture et d'élevage de moutons. Son autarcie est complète et sa moyenne d'âge élevée : personne n'a moins de 40 ans. L'explication en est que, l'année dernière, tous les jeunes ont été pris ensemble du désir du Voyage et sont partis.

« Dans vingt ans, voire moins en cas d'hivers à Groins, dira un vieux, Edax ne sera plus que ruines à son tour... »

Mais en l'occurrence, autarcie ne veut pas dire ignorance complète, et l'on sait qu'une grande cité se trouve au-delà de la forêt : Toll, la cité des Sept Cents Cloches, ainsi appelée en raison du nombre de ses cloches. Lors, si un voyageur demande : « Même le glas?... » On lui répondra : « Glas, tocsin, chamade, premier et second service, rien n'y manque... » De quoi redonner un sens au voyage et à la quête.

Toutefois, les contacts avec Toll sont rarissimes, et l'on ne sait de la ville que ce qu'en racontent de rares voyageurs. Il faut dire qu'entre la cité et Edax se dresse la terrible forêt de Krokengriffe : le pire rassemblement de prédateurs au mètre carré qui ait jamais été rêvé par les Dragons ! Si les voyageurs ont le courage de s'y aventurer, ils peuvent espérer atteindre le pont de Myde au bout de deux ou trois jours. Ce pont enjambe l'Assoape, une large rivière coulant vers le sud. Surtout ne bien traverser qu'au pont, ne pas tenter de passer



à la nage : les abominations aquatiques sont encore pires que celles qui se faufilent entre les arbres de la forêt. Après le pont, la route est paraît-il meilleure, et au bout d'un autre jour de voyage, on arrive enfin dans la plaine de Toll...

Krokengriffe

C'est effectivement une effroyable forêt de branches emmêlées, d'impenétrables fourrés dominés par des rochers mousus et surplombant des ravins de hautes fougères. Les arbres tombés disparaissent sous l'enchevêtrement des ronces parmi l'inextricable toile d'araignée des lierres et des lianes chevelues. Des grappes de fleurs jaunes et pourpres exhalent des parfums âcres, tandis que des colonies de champignons se rassemblent silencieusement entre les racines des arbres moribonds. Dans les frondaisons, d'invisibles oiseaux s'interpellent de cris rauques ; les insectes vrombissent, omniprésents : frelons, guêpes noires, mouches luisantes...

Dans la pénombre glauque, il est difficile de repérer le tracé de la route abandonnée, d'autant que loin d'être droite, elle contourne les caprices du terrain, les rochers et les brusques à-pic.

D'une manière générale, Srv en Forêt y est de difficulté -5 ; et dans le meilleur des cas, les voyageurs ne peuvent espérer mettre moins de 7 heures draconiques pour atteindre le pont (5 km/h d'environ).

Les rencontres sont laissées à la discrétion du Gardien des Rêves (fauves, loups, entités de cauchemar, serpents, insectes venimeux, etc.), l'essentiel étant non pas d'exterminer les voyageurs, mais de les dégoûter à jamais de cette forêt en sorte que, une fois à Toll, l'idée d'y retourner les fasse vraiment frémir.

Le pont

Comme on s'en doute, le pont de Myde est en ruine. Il n'en reste de chaque côté que le tronçon d'une arche : quelques mètres de maçonnerie croulant sous la mousse et le lierre. La rivière fait 80 m de large.

Grosso modo, les voyageurs ont deux choix : soit ils construisent un radeau, soit ils continuent, hors route, à longer la rive droite. La

première solution, quoique longue, est la meilleure. La seconde, qu'ils choisiront probablement, est un piège. Dans tous les cas, un examen attentif de l'Assoape les dissuadera de traverser à la nage : on y voit flotter entre deux eaux des formes ondulantes, serpentineuses, un rien tentaculaires, suggestives de monstruosité répugnantes. Si les voyageurs faisaient fi de ces avertissements, improvisez des cauchemars aquatiques, et cela sans aucun remords : ils étaient prévenus !

Construire un radeau demandera de posséder au moins une hache et des cordes. Avec épée en guise de hache, appliquer un malus de -2 aux jets suivants, et si l'on doit utiliser des lianes en guise de corde, ajouter encore un -1. Pour chaque heure de travail effectif, jouer DEXTÉRITÉ/Charpentier à 0 ou DEXTÉRITÉ/Srv en Ext à -2, un jet par travailleur, puis noter les points de tâche obtenus selon les réussites : Ech. T. -4/Echec 0/Norm. +1/Sign. +2/Part. ou Crit. +3.

Outre qu'il procure -4 points de tâche, un Echec

Total confère un malus définitif de -1 à tous les jets suivants, et ceci aussi bien pour le fauteur que pour les autres, le travail étant saboté pour tout le monde. Tous les personnages peuvent travailler ensemble ou seulement partie d'entre eux, chacun apportant ses points de tâche à la somme collective. Le radeau sera achevé dès que 8 points de tâche auront été additionnés au bout d'un quelconque nombre d'heures. Des personnages habiles peuvent y parvenir en une heure ; des maladroit peuvent ne jamais y arriver. Naturellement, durant tout le temps de la construction, les voyageurs peuvent être harcelés par des prédateurs, et retardés d'autant.

Une fois le radeau correctement terminé, on supposera la traversée sans problème.



Les dongs

Du pont de Myde jusqu'à la lisière nord, la rive droite de l'Assoape est constituée d'un vaste marais de brume et de boue (Srv en Marais -6). Ses prédateurs les plus féroces sont d'énormes crapauds sauriens, 2m de long, 80 kilos, aux larges mâchoires bien plantées de crocs, dénommés « Dong » à cause du son qu'ils produisent en gonflant leur jabot : imitation parfaite d'un tintement de cloche.

En les entendant au loin, dans la brume, les voyageurs penseront découvrir un clocher isolé (!), et leur déconvenue sera proportionnelle à leur bévue quand les monstres sanguinaires se ruent sur eux. Sans parler des autres dangers propres aux marais bourbeux. INTELLECT/Zoologie à -5 permet d'identifier les Dong de visu ; mais auparavant, aucun moyen de deviner que les tintements ne proviennent pas de vraies cloches.

Devant l'ampleur du marais, il est probable que les voyageurs préfèrent ensuite faire demi-tour et choisir la solution du radeau.

RENCONTRES

Anais, née à l'heure de la Lyre

71 ans, 1,47 m, 32 kg.

TAILLE	06	VOLONTE	19	VIE	08
APPARENCE	10	INTELLECT	10	ENDURANCE	27
CONSTIT	09	EMPATHIE	10	VITESSE	10
FORCE	05	ELOQUENCE	11	+ dom	-2
AGILITE	06	REVE	17	Protection	-1
DEXTERITE	10	CHANCE	13		
VUE	12	Mêlée	06		
OUIE	11	Tir	11		
ODORAT	07	Lancer	08		
GOUT	03	Dérobée	10		

Esquive niv -2

Chant 0/Discours 0/Discretion 0/Broderie +4/Musique virginal +3/Botanique -2/Légendes +3/Lire & Ecrire +3.

Renart, né à l'heure du Roseau

18 ans, 1,64 m, 48 kg.

TAILLE	07	VOLONTE	09	VIE	10
APPARENCE	10	INTELLECT	08	ENDURANCE	19
CONSTIT	12	EMPATHIE	14	Vitesse	12
FORCE	11	ELOQUENCE	07	+ dom	0
AGILITE	13	REVE	12	Protection	0
DEXTERITE	11	CHANCE	13		
VUE	11	Mêlée	12		
OUIE	11	TIR	11		
ODORAT	12	LANCER	11		
GOUT	05	Dérobée	13		

Gourdin niv 0 init 06 + dom -2
Corps à corps niv 0 init 06 + dom (0)
Esquive niv 0

Discretion 0/Srv Extérieur (rivages) +6/Srv Marais (Bréhaigne) +10/Natation +6/Légendes -5.

Dong

TAILLE	12	VIE	13
CONSTITUTION	14	ENDURANCE	27
FORCE	16	VITESSE	14/32
PERCEPTION	12	+ dom	+2
VOLONTE	08	Protection	d4
REVE	11		
Griffes & crocs	13	niv +4	init 10 + dom +3
Esquive	10	niv 0	
Esquive/saut	13	niv +4	

Excellent sauteur, sa compétence de saut lui donne une seconde esquive de saut acrobatique.

Toll

De l'autre côté du pont en ruine, la route est effectivement mieux conservée, en sorte que les voyageurs devraient maintenant rallier Toll en moins de deux jours (40 km).

La cité des Sept Cents Cloches mérite bien son nom. Construite de part et d'autre de l'Assoape, elle est entourée de remparts donc chaque tour est en fait un énorme beffroi, et entre les murs, rares sont les bâtiments, publics et privés, qui ne s'ornent de clochers, campaniles ou clochetons.

Chaque heure du jour, mais aussi chaque événement, commémoration, tendance, est souligné du carillon approprié, qui, s'il ne paraît qu'abrutissement confus pour l'étranger, est parfaitement explicite pour le Tolléen : perpétuel fracas sonore qui le renseigne sur la vie de sa cité.

C'est aux Clochards qu'il est dévolu de faire sonner les cloches, chacun étant attaché à un ou plusieurs clochers. Autrefois véritable travail, ce n'est plus aujourd'hui qu'une charge honorifique, véritable titre de noblesse héréditaire, le travail lui-même étant délégué à des subalternes. Les Clochards sont les aristocrates de la ville, et le Grand Clochard en est le souverain.

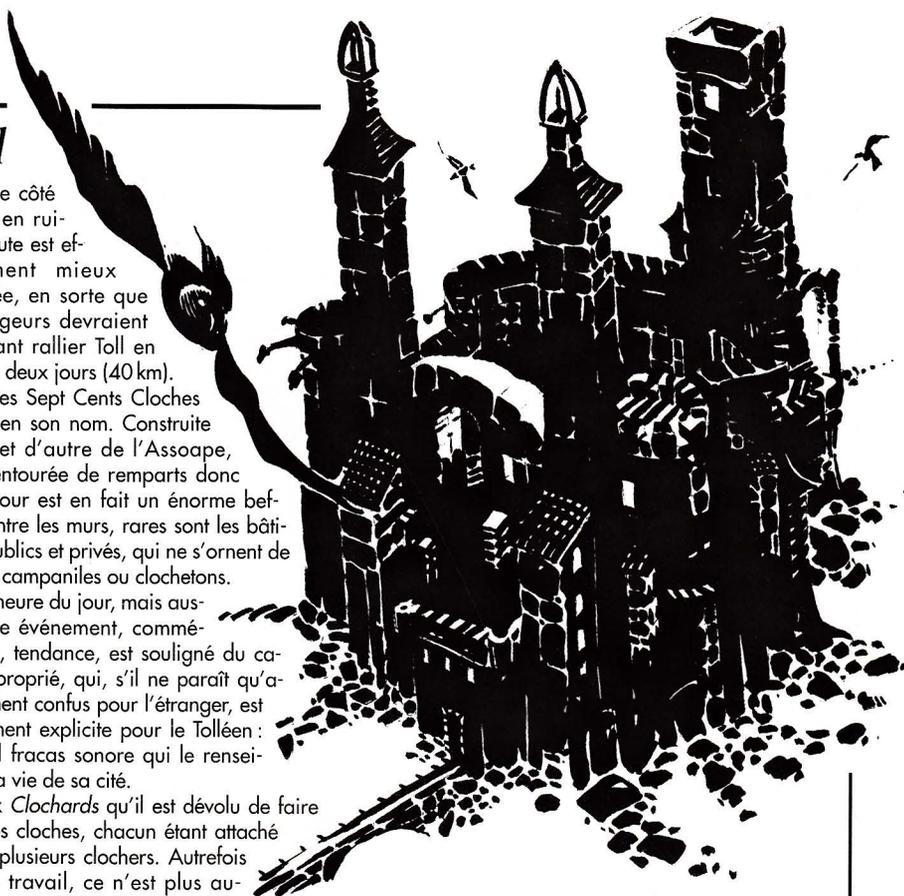
C'est au centre de la cité, dominant le Cloche-pont (le plus beau des trois ponts de pierre), à l'extrémité de la place du même nom, que se dresse le palais du Grand Clochard, avec ses vingt-quatre clochers ajourés et le dôme du Grand Bourdon. Il y vit avec son épouse, la Grande Clocharde, et leurs deux enfants, le Grelot et la Grelotte.

Or l'une des premières nouvelles qu'apprendront les voyageurs en arrivant à Toll, c'est que la Grelotte, de son prénom Elzémone, tout juste âgée de seize ans, ne va pas bien, pas bien du tout même — et pour tout dire, on ne serait pas surpris si on se réveillait demain matin en entendant le Grand Bourdon sonner le glas...

La Morterêve

Elzémone souffre d'une Morterêve. C'est une maladie psychosomatique mortelle, généralement provoquée par un rêve, et qui se traduit par un désir, un remords, un regret, si lancinant et despotique que le sujet dépérit et meurt s'il ne parvient à l'exaucer. Or voilà déjà un mois que la Grelotte est alitée. Complètement anorexique, c'est à peine si on arrive à lui faire prendre un peu de miel ou de lait. Et tout ça parce qu'elle a rêvé d'une musique et n'a plus qu'un seul désir : l'entendre interprétée parfaitement ! Réduite à une affreuse maigreur, la peau blême et luisante d'une mauvaise sueur, la tête noyée dans son grand oreiller de plumes, elle tente parfois d'en fredonner quelques notes. Elle en murmure le titre, puis ses grands yeux cernés implorant en silence : si personne ne peut la lui jouer, elle en mourra.

Mais personne ne connaît cet air dans la région, bien qu'une véritable cour de musiciens se soit succédée au palais durant les dernières semaines. C'est à se demander si la Grelotte ne l'a pas entièrement imaginé. Elle dit que ça s'appelle le *Branle du Carillon* !...



Le Grand Clochard a finalement promis une bourse de 35 pièces d'or à qui jouerait cet air à la satisfaction complète de sa fille, sur luth, harpe ou clavicorde, harmonie complète et juste mélodie. 35 pièces d'or ! De quoi attirer tous les gratteurs de mandole dans la chambre d'Elzémone. « C'est pourquoi, précise l'ordonnance, quiconque jouera mal ou ne jouera point la bonne musique, en sorte qu'il aggraverait l'état de la Grelotte Elzémone par acte de faux espoir et de lèse-assonance, celui-là sera condamné à être *sonné* ; placé sous la cloche-bourelle, laquelle sera battue et rebattue jusqu'à ce que la cervelle lui sorte par les oreilles. Qu'on se le dise. »

Enfin, au moment où les voyageurs apprendront ces nouvelles, un communiqué du docteur Bledius, médecin du palais, annoncera que dans le meilleur des cas, il reste dix ou douze jours à vivre à la jeune fille.

INTELLECT/Médecine à 0 permet de savoir ce qu'est une Morterêve et que l'horreur de cette maladie mortelle provient effectivement de ce qu'il n'y a aucun remède autre que la satisfaction du fantasme qui l'a engendrée. Aucun rituel de guérison magique ne peut non plus être appliqué. Si un voyageur demande à voir le docteur Bledius et réussit un jet d'ELOQUENCE/Médecine à 0, celui-ci acceptera de conduire ce « confrère » au chevet de la Grelotte. Là, le personnage-médecin pourra se convaincre de la véracité de ce qui a été dit. Plus encore, en tendant l'oreille vers les lèvres émaciées de la jeune fille, il pourra reconnaître la mélodie murmurée. Le *Branle du Carillon* est bien celui qui jouait la princesse Anais de Bréhaigne.

Suites et fins

Tel est donc finalement le dilemme. Les voyageurs peuvent s'installer à Toll et attendre placidement que le temps passe. Dans douze jours au plus tard, le Grand Bourdon sonnera le glas, et dans la cité attristée par le deuil, ils seront les seuls à être intimement satisfaits. Ou bien ils tentent de sauver

la pauvre fille, mais alors, adieu le glas, adieu la quête-souvenir !

Bien que le morceau ait été joué plusieurs fois, aucun personnage ne peut prétendre s'en souvenir au point d'en connaître parfaitement la partition. Il n'y a dès lors qu'une seule solution : retourner à Bréhaigne et prendre des leçons. Cela signifie affronter à nouveau la forêt, la rivière, les landes, puis les sables mouvants et les Vaseux de la baie. Cette fois, point de Renart pour les guider. La princesse acceptera de leur enseigner le morceau, mais tout en leur faisant supporter son délire, une rude mise à l'épreuve des nerfs. Il n'est évidemment pas question qu'elle quitte Bréhaigne et les accompagne.

Pour jouer le Branle, il faut obligatoirement un instrument à cordes capable de produire des accords. L'apprendre demandera une journée entière et un jet d'OUÏE/Musique à 0. Selon la réussite du jet, noter le bonus d'apprentissage : Crit. ou Part. +3/Sign. +2/Norm. +1/Echec -2/Ech. T. -4. Pour le jouer ensuite, réussir DEXTERITÉ/Musique à 0 + bonus d'apprentissage. En cas d'échec lors de l'exécution, on peut recommencer à -1 ; et ainsi de suite jusqu'à la réussite ou l'Echec Total.



Dix jours ne devraient pas être de trop pour retourner à Bréhaigne, apprendre le morceau, et revenir à Toll. Hélas ! quand les voyageurs franchiront à nouveau les portes de la cité,

quel que soit le temps écoulé pourvu qu'il n'exécède pas douze jours, les cloches se mettront lourdement à sonner, et sans erreur possible, battront le glas... Dans les rues, ce ne seront que regards consternés, mines apitoyées. « Pour qui sonne le glas ? demanderont les voyageurs. — Hélas ! répondra-t-on, elle est morte et nous l'aimions tant ! — Qui est morte ? La Grelotte ? — Non, l'année ! C'est le dernier jour de l'année tolléenne, que l'on marque toujours en sonnant le glas. Mais demain, on sonnera la Grande Volée en l'honneur de l'année nouvelle et ce sera beau jour de fête !... »

Ainsi, si le branle est joué correctement auprès de la Grelotte, la jeune fille guérira, la récompense sera versée, et la quête-souvenir néanmoins satisfaite. Les voyageurs auront gagné sur tous les tableaux.

Noter enfin que le calendrier sera analogue si les personnages choisissent la lâcheté. Environ dix jours plus tard, le glas sonnera pour marquer la fin de l'année. Mais le lendemain, il sonnera à nouveau pour la mort de la Grelotte, pour faire honte aux voyageurs et leur faire regretter ce qu'ils auraient pu gagner.

1) Instrument de musique à clavier et à cordes pincées, voisin de l'épinette.

scénario
Denis Gerfaud
plans
Denis Gerfaud
illustration
Alima Benbakir



Il court, il court le Furet...

Cette enquête à rebondissements peut être entreprise par un petit groupe de 3 à 5 personnages, chevaliers ou non. S'ils sont chevaliers, ils comprendront tout facilement ; s'ils sont questeurs, certaines observations vont les faire réfléchir.

*Il est passé par ici,
Il repassera par là...
Aux personnages de démasquer
cet audacieux voleur
dont les agissements
risquent de nuire à la Caravane.*

Introduction

Après bien des pérégrinations, la Caravane se trouve actuellement dans le Poitou, et plus précisément en la bonne ville de Parthenay. Depuis quelques temps, les voyageurs suivent la route du pèlerinage de Saint-Jacques de Compostelle. Cette curieuse idée naquit dans l'esprit du Veneur alors que la troupe stationnait à Tours. Il n'a pas, jusqu'alors, jugé bon de s'en expliquer, mais chacun sait que ses décisions sont aussi sages qu'inébranlables. Inutile, donc, de chercher à l'en dissuader. Depuis environ deux semaines, les villes que traverse la Caravane sont le cadre d'une agitation peu coutumière : un voleur, dont l'audace n'a d'égale que le talent, sévit actuellement dans la région. Le peuple lui a déjà trouvé un surnom : le Furet. En effet, seul un furet pourrait s'infiltrer ainsi jusque dans les endroits les mieux gardés et dérober le fleuron des trésors des cités poitevines. Le Furet est extrêmement populaire, il ne s'attaque jamais aux pauvres et préfère soulager de leurs biens ceux qui peuvent s'en passer.

Naturellement, cette philosophie n'est pas du goût des nobles de la région qui le recherchent activement. Ses vols sont surtout spectaculaires. Il s'agit toujours d'un unique objet, de grande valeur. Des esprits chagrins et observateurs pourraient remarquer que, chaque fois que le Furet se manifeste, une certaine caravane de saltimbanques est présente dans la ville où le vol a lieu. De là à penser que le voleur fait partie de ladite caravane, il n'y a qu'un pas... Et si d'aucuns, au sein de la noblesse locale, venaient à le franchir, il se pourrait bien que nos amis voyageurs aillent au devant de graves ennuis. Le Veneur ne saurait tolérer un tel état de faits.

Gageons cependant que les personnages parviendront à sortir la Caravane de ce mauvais pas. En effet, alors qu'ils poussaient innocemment la chansonnette en interprétant *Il court, il court le Furet*, récente composition de Joséphine, une novice talentueuse et quelque peu espiègle, le Veneur leur a reproché leur conduite insouciance et leur a ordonné de démasquer le Furet, qu'il soit ou non membre de la Caravane.

Les personnages se retrouvent donc plongés jusqu'au cou dans une enquête dont ils se seraient peut-être bien passés. Néanmoins, le Veneur reste inébranlable : il leur faut démasquer le Furet, et le plus vite sera le mieux. Pour le moment, ils ne savent pas grand-chose à son sujet. A vrai dire, ils disposent en tout et pour tout des maigres informations dévoilées au début du paragraphe. Ils auront certainement besoin de les étoffer quelque peu pour espérer attraper le Furet. Deux champs d'investigation s'offrent à eux : la ville de Parthenay et la Caravane.

Enquête à Parthenay

En parcourant la ville et en prêtant une oreille attentive à certaines conversations (conversations qu'il serait seyant d'alimenter par quelque monnaie sonnante et trébuchante), les personnages parviendront à glaner les renseignements suivants...

La ville est dirigée par la baronne Brunelle de Parthenay, une très vieille dame qui n'a plus beaucoup d'années à vivre. Son unique fils, Ghislain, vient de rentrer des croisades (ou de tout autre lointain voyage si vous jouez après l'époque des croisades). Il compte faire don à l'église de Parthenay d'un splendide calice ramené de Terre sainte. Le calice sera remis solennellement au père Grégoire, curé de la ville, lors des fêtes de Pâques, dans deux mois environ.

Le Furet est très populaire en ville, où les pauvres gens le considèrent comme un libérateur, dans le plus pur style Zorro ou Robin des bois. Chacun est convaincu que le Furet frappera bientôt à Parthenay. Une bonne partie des habitants pensent même qu'il jettera son dévolu sur le calice.

En écoutant des conversations un peu plus confidentielles, au château par exemple, les personnages pourront même apprendre que le calice est gardé dans une salle du sommet du donjon. Ghislain craint lui aussi que le Furet ne cherche à s'en emparer, et il donnerait cher pour qu'on capture le voleur avant qu'il n'ait eu le temps d'agir.

Naturellement, vous êtes libre de noyer ces informations parmi tout un flot de ragots divers et variés, aussi nombreux qu'inutiles.

Une dernière précision : dans le courant de la matinée, Ghislain recevra deux pèlerins et s'entretiendra longtemps avec eux. Ces pèlerins, qui portent la tonsure des moines, retourneront ensuite à la Couronne fleurie, l'une des meilleures auberges de la ville. Seul quelqu'un observant attentivement les allées et venues au château pourra remarquer les deux moines.

Avant de nous interroger sur l'identité de ces deux mystérieux personnages, examinons le second champ d'investigation dont disposent les joueurs : la Caravane.

Le secret de Joséphine

Novices, questeurs et chevaliers répondront volontiers aux questions des personnages, bien que la plupart ne se sentent pas vraiment concernés par les agissements du Furet. Une grande partie des voyageurs pensent d'ailleurs que le voleur appartient à la Caravane. La capacité de se transformer en un petit animal permet en effet de s'introduire dans les endroits les mieux protégés. Un serpent, une salamandre ou une chauve-souris n'éprouveraient aucune difficulté à dérober les plus précieux trésors de la région. Seuls quelques chevaliers sont conscients du danger que représentent les activités du Furet pour la Caravane. Ils sont, pour leur part, convaincus que le Furet ne fait



fait pas partie de la troupe. Qui serait assez fou pour risquer de mettre en danger la communauté toute entière en perpétrant des vols dans chaque ville traversée par la Caravane ?

Les personnages pourront entendre un tout autre son de cloche auprès de Joséphine, le charmant auteur de *Il court, il court le Furet*. Il semblerait que les exploits du Robin des bois poitevin ne soient pas restés sans effet sur le cœur romantique de la belle Joséphine. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, elle est tombée amoureuse du Furet. Naturellement, elle a aussitôt tout entrepris pour deviner sa véritable identité. Ses efforts ont été récompensés car elle sait maintenant qui est l'audacieux voleur... Pour obtenir ce précieux renseignement, les personnages devront se montrer extrêmement subtils. Il va sans dire que s'ils proclament à corps et à cris qu'ils cherchent le Furet pour « lui faire la peau », il est probable que Joséphine ne leur confiera pas le fruit de ses réflexions. Si, au contraire, les enquêteurs agissent avec tact et discernement et lui promettent qu'ils ne feront aucun mal à l'élu de son cœur, elle se montrera beaucoup plus coopérative.

Le résultat de ses déductions risque fort d'intéresser les personnages. En effet, Joséphine a non seulement réussi à démasquer le Furet, mais elle sait aussi qu'il sera présent à la prochaine représentation...

Deux spectateurs assidus

Joséphine est certaine qu'il ne s'agit pas d'un membre de la Caravane. Tout d'abord parce qu'il mettrait en péril la sécurité de la troupe. Et d'autre part, si le Furet appartenait à la Caravane, elle en serait tombée amoureuse depuis longtemps !

Une question se pose alors : si le Furet n'est pas l'un des nôtres, pourquoi les vols ont-ils toujours lieu lorsque la Caravane est présente ?

Tout simplement parce qu'il se déplace en même temps qu'elle.

Mais pour quelle raison le ferait-il ?

Joséphine a mis du temps à trouver la réponse à cette dernière question. Puis, l'autre soir,

alors qu'elle croisait un groupe de pèlerins, la solution lui est apparue : un pèlerin, bien sûr !

La Caravane suit la route de Saint-Jacques de Compostelle, elle voyage donc en même temps que les pèlerins. Le Furet est donc très certainement l'un d'entre eux. Mais lequel ?

Joséphine découvrit bientôt l'identité de l'élu de son cœur. Elle remarqua en effet que deux moines étaient présents à toutes les représentations de la Caravane depuis quelques jours.

L'un d'eux était jeune et assez bien fait de sa personne. Il pos-



édait certainement la souplesse nécessaire à l'accomplissement des exploits du Furet. L'autre moine, beaucoup plus vieux, ne devait être qu'un comparse sans intérêt. Mais peu importe, Joséphine avait ce qu'elle voulait : elle savait qui était le Furet...

Mais pourquoi était-il présent à toutes les représentations ?

Au départ, Joséphine pensa qu'il l'avait remarquée et qu'il voulait assister au spectacle pour le plaisir de la voir. Mais devant l'absence totale de réaction du jeune moine lorsqu'elle passait devant lui pour faire la quête, Joséphine dut se rendre à l'évidence : le Furet ne faisait pas attention à elle. Il était donc là pour une autre raison.

Très vite, Joséphine pris conscience de l'horrible réalité : le Furet était présent à toutes les représentations, tout simplement parce qu'il voyageait exactement en même temps que la Caravane, ce qui lui permettait de faire peser les soupçons sur les saltimbanques. Il fallait à tout prix que Joséphine fasse quelque chose. Elle décida d'interpréter, pendant le prochain spectacle, une chanson qui ne manquerait pas d'attirer son attention. Elle pourrait alors le rencontrer, lui révéler son amour, et le supplier de ne plus mêler la Caravane à ses agissements. Elle composa donc *Il court, il court le Furet* et recruta quelques voyageurs (les personnages) pour l'interpréter avec elle. Mais le Veneur les a surpris en train de répéter, il s'est mis en colère et a prétendu que les exploits du Furet mettaient en danger la Caravane. Puis il leur a ordonné de trouver le Furet. Curieusement, le Veneur n'a donné cet ordre qu'aux joueurs, alors que Joséphine était aussi fautive qu'eux, sinon plus. Peut-être soupçonne-t-il qu'elle est amoureuse du Furet ? Mais qu'importe, pour le moment elle a d'autres chats à fouetter. Les personnages ont commencé leur enquête et Joséphine est certaine qu'ils finiront tôt ou tard par aboutir. C'est pourquoi elle préfère leur révéler tout de suite l'identité du Furet en échange de la promesse de ne pas lui faire de mal.

Donnez un ton très mélodramatique aux révélations de Joséphine. Faites-en un hybride d'Agatha Christie, de Sarah Bernard et de midinette éplorée. Les lecteurs d'Isaac Asimov pourront s'inspirer du personnage d'Arcady Darrel dans *Seconde*

Fondation. Bien entendu, les deux moines en question ne sont autres que ceux que les personnages ont pu apercevoir au château (Cf. Enquête à Parthenay).

Et voilà, à peine commencée, cette enquête touche déjà à sa fin. Vos joueurs ont démasqué le Furet, il ne leur reste plus qu'à lui faire comprendre « gentiment » d'arrêter ses sottises et le tour sera joué.

Fin de l'épisode.

Envoyez le générique de fin.

Non !

Non ? Comment ça non ?

Je n'enverrai pas le générique.

Car l'histoire ne s'arrête pas là.

En vérité, ce jeune moine n'est pas le Furet.

Pour tout vous dire, il s'agit d'une fausse piste.

Néanmoins, les deux moines, frère Anselme et frère Martin, sont intimement liés à cette histoire.

Voici de quelle manière...

Le fond de la chose...

Frère Anselme, âgé d'une soixantaine d'années, est un homme extrêmement vif et intelligent. Ses les ses fréquentes prises de position publiques en faveur des thèses de l'hérétique Abélard l'ont empêché d'occuper un poste important dans la hiérarchie ecclésiastique. Cependant, Anselme n'est pas pour autant tombé en disgrâce. Il sait en effet se rendre très utile auprès de la noblesse et du clergé, ses talents de détective étant maintes fois venus à bout des mystères les plus sombres (pour parler clairement, vous pouvez considérer frère Anselme comme un alter ego de Guillaume de Baskerville, le héros de *Au Nom de la rose*). Il s'est récemment vu confier l'éducation d'un jeune novice (au sens religieux du terme), prénommé Martin. Celui-ci l'accompagne dans tous ses déplacements et absorbe avec béatitude l'enseignement du maître (ceux qui n'ont pas reconnu Adso devraient avoir honte !).

Il y a une dizaine d'années, Anselme a rendu un fier service à la baronne Brunelle en démasquant les coupables de l'enlèvement de son petit-fils et en permettant à ce dernier de regagner sain et sauf le château familial. Le vieux moine, qui a entrepris d'emmener Martin à Compostelle, pensait donc faire une halte à Parthenay, pour saluer la baronne et discuter théologie avec son vieil ami, le père Grégoire. Il était bien loin de soupçonner qu'à cette occasion, ses talents seraient de nouveau mis à l'épreuve.

A son arrivée dans la région, Anselme entendit parler des exploits d'un voleur surnommé le Furet. Bien entendu, il ne put s'empêcher de s'intéresser à cette affaire et commença à mener son enquête. Il arriva bientôt à la conclusion que le Furet appartenait à une certaine caravane de saltimbanques. En effet, à chaque fois que la troupe en question s'installait dans une ville, le Furet sévisait à nouveau. Le moine résolut d'attendre d'être arrivé à Parthenay pour tendre sa toile et capturer le cambrioleur. Il y bénéficierait, en effet, de la collaboration de dame Brunelle qui ne pourrait pas lui refuser un petit service : appâter le gibier avec une belle pièce du trésor de la ville pour permettre à Anselme de refermer son piège diabolique sur le pauvre Furet. En attendant, il décida de se rendre chaque soir, en compagnie de Martin, au spectacle donné par les saltimbanques, afin de tenter de cerner la psychologie du Furet.

Le soir même de son arrivée à Parthenay, après la représentation, il se rendit au château pour saluer Brunelle et Ghislain. Il obtint leur accord et reçut l'assurance de leur coopération inconditionnelle dans sa lutte contre le Furet. La proposition du moine constituait une aubaine pour Ghislain et sa mère, qui étaient à présent certains de conserver le précieux calice.

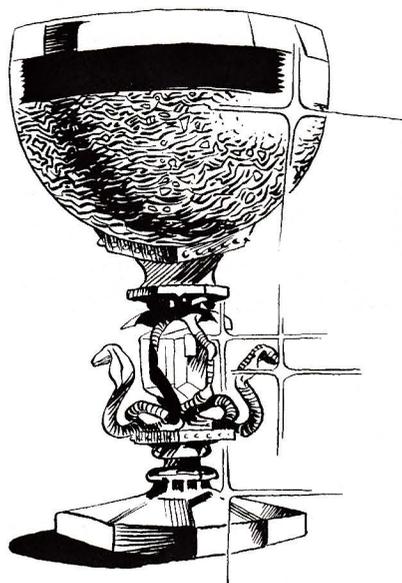
C'est en tout cas ce qu'ils croyaient.

Le lendemain matin, après une confortable nuit passée à la Couronne fleurie, aux frais de la baronne, les deux moines retournèrent au château et s'entretenaient longuement avec Ghislain. Au cours de la conversation, Anselme apprit tout ce qu'il voulait savoir au sujet de l'architecture du château, des différents moyens d'y entrer et d'en sortir, etc. C'est à l'occasion de cette visite que les personnages ont eu l'occasion de repérer Anselme et Martin (Cf. Enquête à Parthenay).

En fin d'après-midi, Anselme revient, toujours accompagné de Martin, et met au point son plan diabolique...

Le piège

Il se rend dans une salle située au sommet du donjon, au milieu de laquelle se trouve une table où repose le coffre abritant le calice. Il relie ensuite un fil au couvercle du coffre et fait descendre ce fil le long du coffre et de la table, le déroule sur le sol jusqu'au mur, puis lui fait longer le mur, le fait passer sous la porte et rentrer dans la pièce voisine où il le relie à une clochette (voir plan). Tout au long du chemin, le fil est fixé à ses différents supports par des petits clous recourbés. Il peut coulisser librement, de manière à faire tinter la clochette lors de l'ouverture du coffre. Le tout est extrêmement discret et difficilement détectable sans un examen minutieux de la salle. La pièce comporte une unique fenêtre munie d'un volet qui se ferme de l'intérieur au moyen d'un solide loquet.



Après avoir saupoudré un peu de farine sur le sol afin de détecter les empreintes de pas, Anselme referme la porte à clef et va s'installer en compagnie de Martin et de trois gardes dans la pièce où se trouve la clochette. Un trou a été percé dans la porte de cette pièce, afin de pouvoir observer le couloir. Aucun garde n'est posté devant la salle du calice. A la moindre silhouette aperçue dans le couloir, au moindre tintement de la clochette,

Anselme, Martin et les gardes n'auront plus qu'à se précipiter hors de la pièce et arrêter le voleur.

Anselme est persuadé que le vol aura lieu cette nuit. En effet, le Furet s'est toujours manifesté entre le coucher et le lever du soleil et la caravane de saltimbanques quitte la ville demain.

Malheureusement pour Anselme, la nuit sera on ne peut plus calme. Le couloir restera désespérément désert toute la nuit et aucun son de clochette ne retentira...

Déçu de s'être trompé, Anselme quitte la pièce au petit matin, suivi de Martin et de trois gardes plutôt mécontents d'avoir passé une nuit blanche pour rien. Par acquis de conscience, Anselme va jeter un coup d'œil dans la salle du calice. Il ouvre la porte, qui est restée fermée à clef, et quelle n'est pas sa surprise de découvrir que le coffre et le volet sont ouverts, que le fil a été coupé et que le calice a disparu ! Plus étrange encore : il n'y a aucune trace de pas au sol...

Note. Tout ce qui précède ne tient pas compte d'une éventuelle intervention des joueurs. A vous d'imaginer les implications de leurs actes et de modifier le récit en conséquence. Vous disposez, pour cela, de tous les éléments nécessaires.

Enfin presque...

Il vous en manque encore un : le Furet. Mais justement, nous y venons.

Anselme se trouve confronté à plus fort que lui. Quel est donc cet être capable de détecter un fil quasi invisible, de s'introduire dans le couloir sans être vu, d'entrer sans la clef et de marcher sur un sol saupoudré de farine sans y laisser la marque de ses pieds ?

Ni pieds, ni clef...

La solution est simple, mais frère Anselme ne la trouvera sans doute jamais. Le Furet se nomme Pascal, exerce le métier de saltimbanque et possède l'étonnante capacité de prendre la forme d'une salamandre, d'un grand-duc ou d'un aigle royal quand l'envie lui en prend. Bref, c'est un membre de la Caravane, et un chevalier qui plus est !

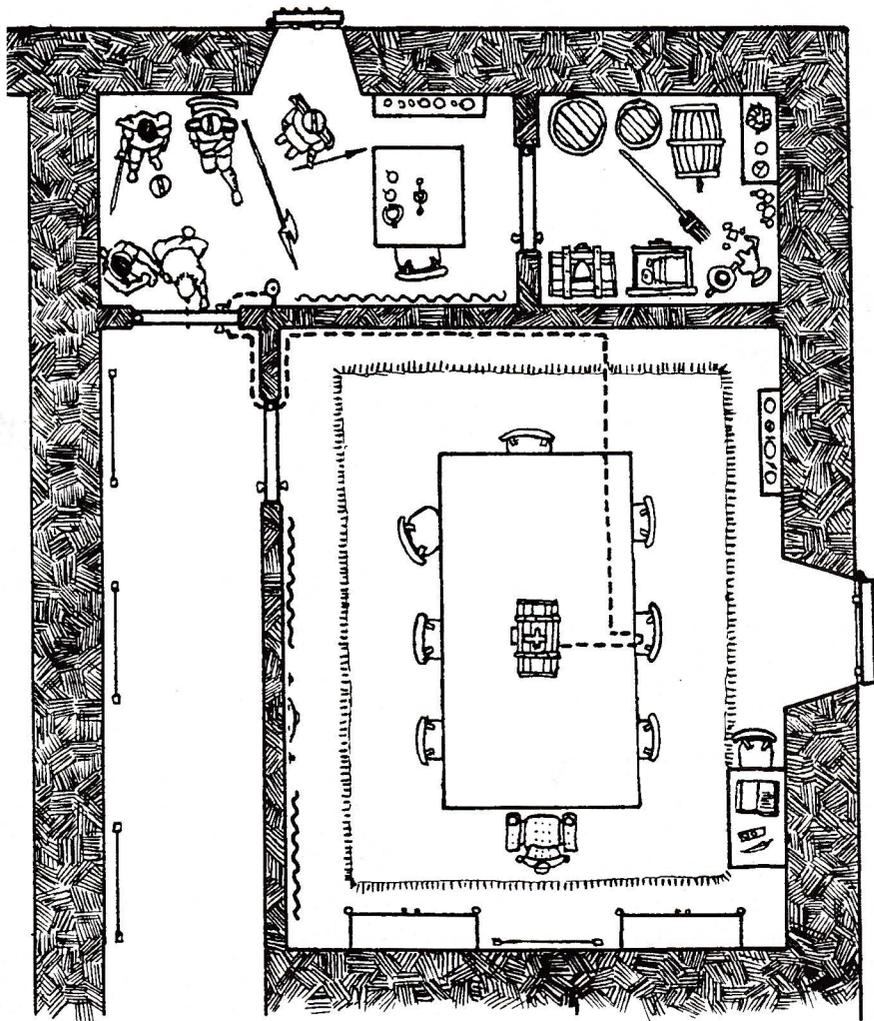
Pascal, âgé de seize ans, n'est encore que chevalier de la lune. Etant déjà « mort » deux fois au sein de la Caravane, il a théoriquement accès aux royaumes de l'air, de la terre ou de l'eau, mais le Veneur ne l'a pas jugé assez mûr pour pouvoir endosser cette nouvelle responsabilité. En cela, il ne s'est nullement trompé, jugez plutôt...

Un peu plus de deux semaines avant l'arrivée de la troupe à Parthenay, Pascal survolait la campagne sous forme d'aigle royal. Il prenait grand plaisir à voler le plus près possible de la cime des arbres à l'issue de vertigineux piqués. Pascal avait le goût du risque et aimait bien se faire peur. Mais, ce jour-là, il en eut plus que son compte.

Tout commença lorsque la tête de Pascal fut violemment heurtée par un caillou. Le jeune homme perdit connaissance et tomba au sol. Heureusement pour lui, les branches freinèrent quelque peu sa chute. En revanche, sous l'effet de la blessure qu'il venait de recevoir, il retrouva forme humaine.

Or il se trouve que le caillou ne se promenait pas dans les airs sous l'effet de sa propre volonté. En vérité, il avait été lancé intentionnellement par un certain Croquignard, voleur, bandit, escroc, coupe-jarrets et heureux propriétaire d'une fronde dont le fonctionnement n'avait plus de secret pour lui.

Croquignard, dont la ruse n'avait d'égaux que la taille et la longueur du nez, avait pour habitude de voyager à bord d'une vieille roulotte en compagnie de deux individus de son acabit : Ribouldol, un faux moine barbu au ventre rebondi, et



CARACTERISTIQUES DES PNJ

Frère Anselme

M 65 R 10 P 20

Frère Martin

M 40 R 10 P 25

Joséphine

Novice (biche)
M 50 R 20 P 55

Brunelle

M 45 R 10 P 15

Ghislain

M 45 R 15 P 35

Pascal (le Furet)

Chevalier de la lune
(aigle royal, grand-duc, salamandre)
M 55 R 35 P 45

Croquignard

M 50 R 20 P 25

Ribouldol

M 35 R 5 P 20

Filochingue

M 40 R 20 P 35

Père Grégoire

M 50 R 10 P 25

Filochingue, un petit borgne qui manie la dague avec une dextérité qui force l'admiration.

Nos trois compères sillonnaient la région en quête de quelque méfait à commettre, lorsque Croquignard lança à Ribouldol : « Je te parie dix deniers que je dégomme du premier coup ce rapace qui n'arrête pas de nous tourner autour depuis un quart d'heure. » Il gagna son pari. Mais quelle ne fut pas sa surprise de voir le splendide animal se transformer en être humain !

Les trois larrons sautèrent hors de la roulotte et prirent leurs jambes à leur cou, fuyant devant cette étrange diablerie. Mais très vite, Croquignard ordonna à ses compagnons de s'arrêter et leur expliqua que si l'homme n'était pas mort, l'affaire pourrait bien se révéler fort lucrative. Ils retourneraient voir le corps et le chargèrent dans la roulotte. Ribouldol lui prodigua les premiers soins et entreprit de le réanimer. Nos joyeux drilles appliquèrent alors sur leur nouveau protégé quelques méthodes de torture particulièrement efficaces afin de lui faire « cracher le morceau » (sic).

Le pauvre Pascal, bien trop sonné pour pouvoir se transformer, finit bientôt par leur avouer d'où il tenait ses pouvoirs. L'ignoble trio eut donc vent de l'existence et de la nature très particulière de la Caravane. Croquignard décida alors de faire chanter le jeune homme : s'il n'utilisait pas ses pouvoirs pour leur ramener régulièrement des objets précieux, ils iraient trouver les autorités et leur diraient tout ce qu'ils savent sur la Caravane.

Pascal prit peur et accepta. Au lieu de prévenir immédiatement le Veneur, il se mit à perpétrer des

vol audacieux en utilisant ses trois formes animales et fut bientôt surnommé « le Furet » par la populace. Vous connaissez la suite...

Les trois gredins suivaient la Caravane à un jour de marche de distance, et se contentaient de réceptionner les livraisons de Pascal.

A Parthenay, Pascal repéra assez rapidement les deux moines et se glissa dans la poche de la robe de Martin. Ce dernier, trouvant la salamandre sympathique, décida de l'adopter. Pascal n'eut donc aucun problème à déjouer les plans de frère Anselme. Il lui suffisait de se laisser enfermer dans la salle du calice, et le tour fut joué.

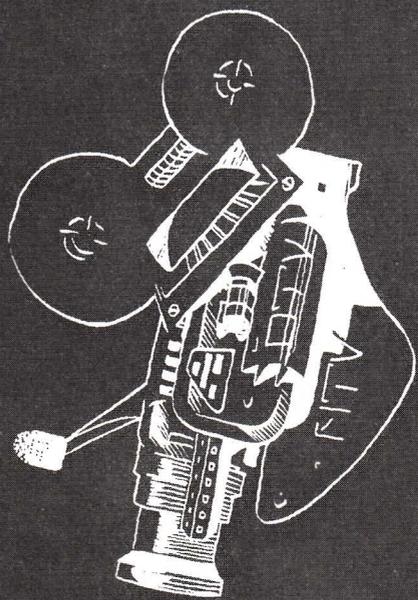
Cela dit, il est probable que les personnages vont lui causer plus de problèmes. Tout d'abord, ils risquent de le repérer dans la poche de Martin. Peut-être même l'empêcheront-ils de voler le calice ? Quoi qu'il en soit, s'ils surveillent le château pendant la nuit du vol, ils verront un grand-duc s'envoler du sommet du donjon en tenant un calice dans les serres. Espérons que cela leur mettra la puce à l'oreille.

Une fois qu'ils auront démasqué le Furet, il leur faudra également régler le problème des trois brigands. Je doute que les personnages laissent vivre trois individus de cet acabit qui en savent autant sur la Caravane. Mais je peux me tromper... Voilà, vous disposez maintenant de tous les éléments nécessaires pour réagir aux actions de vos joueurs.

Avec l'aimable participation de dame Brunelle et du père Grégoire dans leur propre rôle.



scénario
Frédéric Ménage
plan
Cyrille Daujean
illustration
Alima Benbakir



No voices in the sky

Ce scénario est prévu pour 2 à 6 U.R.C. plus ou moins débutantes. Il constitue une excellente (si, si!) introduction à *Heavy Metal* et montre de façon simple et précise, le quotidien souriant et rieur de ces U.R.C. si coquines et qui n'ont décidément pas fini de nous amuser.

Où nos musclés
interprètent
leur tube :
« Du rififi dans le PAF ».

Introduction

Ce fabuleux scénario est destiné à montrer aux joueurs la double vie permanente des U.R.C. dans le Bloc Nord. Les personnages, les U.R.C., vont être amenés dans la première partie du scénario à patrouiller, et à agir pour le bien des citoyens de l'Occident télévisuel. Ce n'est que dans la seconde partie du scénario que la vraie mission commencera : fort des éléments du rapport des personnages, Hopson leur ordonnera d'éliminer de dangereux Égarés. Les personnages devront obéir, mais découvriront que les dangereux Égarés en question ne sont pas des agents terroristes avides de sang et d'innocentes victimes, mais de simples êtres humains pleins de compassion pour leurs prochains.

Et maintenant un flash de nouvelles, offert par les fauteuils Spouf : « Un fourgon de la Ségexor-Pharmaco, transportant des échantillons de laboratoire, a été sauvagement agressé ce matin, sur le boulevard périphérique de la capitale française. Ce lâche attentat, perpétré par d'immondes et vils terroristes à la solde des sous-États du Bloc Sud, fait une fois de plus ressentir l'impérieuse nécessité de la présence des U.R.C. pour nous protéger. Les terroristes ont d'ailleurs tous été promptement mis hors d'état de nuire par les U.R.C. arrivées sur les lieux. Remercions une fois de plus Oxygène et l'O.N.U. de nous avoir donné les U.R.C. On ne pouvait rêver mieux pour notre sécurité et notre bien-être... à part peut-être les fauteuils Spouf, en peau de phoque véritable.

Les fauteuils Spouf, pour s'asseoir avec art !

Les fauteuils Spouf, le mobilier de l'homme moderne !

En ce moment, grande braderie sur le mobilier aux Galeries Washington.

Et maintenant, Sophie Doprès, une page météo.

— En effet mon cher Patrick... »

Explication pour le maître de jeu et les U.R.C.

Ce matin à 1 h45, un fourgon blindé d'échantillons de laboratoire en provenance directe du Bloc Sud et appartenant à la Ségexor-Pharmaco a été sauvagement attaqué par des Égarés, certainement des TMO-17. Leur coup était extrêmement bien préparé, et ils ont réussi à tuer tous les négriers et à s'emparer du chargement. L'arrivée, fort opportune, d'un Weapon Squad, a permis de réinitialiser environ 97,8% des TMO-17, mais les échantillons n'ont pas été retrouvés. Les U.R.C. ont pour consigne d'être particulièrement vigilantes à toute activité tiers-mondiste, et notamment à la présence d'échantillons de laboratoire.

Note. Si vos joueurs demandent ce que sont des échantillons de laboratoire, expliquez qu'il s'agit d'hommes et d'organes en provenance directe du Tiers-Monde et à destination des laboratoires pharmaceutiques et biotechnologiques du Bloc Nord. Ne parlez pas d'enfants, cela risquerait de leur mettre la puce à l'oreille et de mettre le scénario par terre.

Explication pour le maître de jeu uniquement

L'attentat a été réalisé par les Cosaques, un groupe de TMO-17 particulièrement déterminés. Grâce à une complicité au sein de la Ségexor-Pharmaco, ils ont appris qu'une cargaison de jeunes Ukrainiens devait être livrée à ladite société. Ils ont mis au point leur plan d'attaque et l'ont presque parfaitement exécuté : les enfants ont bien été libérés, mais tous les membres du commando sont morts, victimes d'U.R.C. malencontreusement arrivées sur les lieux. Les enfants, tiers-mondistes donc habitués à survivre, se sont cachés dans le premier bâtiment venu, un studio télé. Ils se sont réfugiés dans les caves où ils ont été découverts par Brigitte Faussel, présentatrice d'une petite émission d'une chaîne télévisée modeste : Réseau Jeune.

Devant le désarroi de ces pauvres petits êtres, crevant de faim, rongés par la peur et les maladies, son instinct maternel n'a fait qu'un tour. Contre tous ses principes de citoyenne du Bloc Nord lobotomisée par la télévision, elle les a pris en charge. Elle les cacha sur le plateau de son émission puis en parla avec les membres de son équipe. Attendus par les gosses, ils décidèrent de s'en occuper et, en faisant le lien avec les informations de la matinée, de dénoncer lors d'une émission pirate le sort qui leur était réservé. Ils commenceront l'enregistrement de ladite émission dès qu'ils auront rendu les enfants présentables et trouvé un interprète franco-ukrainien.

Routine

La journée des U.R.C. commence comme toutes les autres, par un petit briefing. Pour ce faire lisez-leur la petite introduction-flash publicitaire et son explication. Un maître de jeu consciencieux prendra soin d'y inclure d'autres éléments de son cru, afin de noyer le poisson et de ne pas polariser l'attention des joueurs sur l'attaque du fourgon.

La première partie du scénario est une suite d'événements tout à fait classiques pour des U.R.C. en service. Le maître de jeu doit prendre bien soin de les développer afin de leur donner une réelle consistance, accentuant ce doux sentiment de réalité qui fait le succès d'une partie de jeu de rôle. Afin que les joueurs réagissent en U.R.C. et pas en bêtes flics du futur, il leur est vivement conseillé de lire attentivement les directives d'Hopson et les grandes lignes du Plan.

Voici donc la liste et la description succincte mais oh ! combien précise, des différents événements de cette journée banale et routinière.

• 09 h17 – Accident de la circulation

Une voiture particulière s'est écrasée contre la paroi d'un des tunnels d'accès rapide à Montigny-le-Bretonneux. S'ensuit un bouchon monstrueux dont les personnages doivent venir à bout le plus promptement possible. Ils doivent se faire obéir

des automobilistes récalcitrants et énervés, ce qui n'est pas difficile, mais aussi de toutes les stars de la télé, furieuses d'être en retard pour leur enregistrement. Paul Rondin, très habitué aux U.R.C., ne sera pas impressionné par les personnages et ordonnera à son chauffeur de n'en faire qu'à sa tête, violant de façon flagrante les directives que les personnages pourront avoir données. Il usera et abusera de l'immunité que sa position lui confère afin de faire ce qui lui plaît et de narguer les U.R.C.

N'oubliez pas que les U.R.C. ne savent pas s'énerver et que les joueurs doivent agir en conséquence.

Trois hommes âgés, en uniforme de policier du XXe siècle, débarquent et procèdent à l'arrestation des personnages et des Cultistes. Il s'agit de trois retraités de la police, devenus Vigilantes par désœuvrement. Ils s'enfuiront dans leur van dès qu'ils réaliseront que les personnages sont des U.R.C. Ils couvriront leur fuite de tirs de revolvers particulièrement meurtriers pour la foule.

• 14 h55 – **Affrontement entre supporters d'émissions rivales**

Sur l'esplanade de la télévision, la place centrale de Montigny-le-Bretonneux, où se trouve une immense colonne faite de plusieurs centaines de téléviseurs diffusant en permanence tous les programmes du monde entier, a lieu un événement qui devient courant : une engueulade entre supporters télévisuels. Deux groupes de jeunes gens un peu éméchés se font face en s'insultant copieusement. Il y a d'un côté les supporters des *Chemins du Malheur*, venus fêter la 500e de leur émission, et ceux de *Rikiki Patapon au pays des Trululus*, venus accueillir l'acteur vedette de la série. Par une coïncidence des plus malheureuses, les deux groupes se sont rencontrés, alors que tout avait été fait pour que les cortè-

ges ne se voient même pas. Les personnages sont les premiers sur les lieux et doivent calmer le jeu en veillant à la sécurité de tous, en attendant les Riot Control.

Seule une infime partie de chaque cortège est vraiment constituée de TVH-18, les autres n'étant que de simples admirateurs un peu énervés qui se calmeront au premier coup de feu et qui n'oseront jamais défier ou même regarder droit dans les yeux un U.R.C.

Les personnages doivent contenir chaque groupe éloigné l'un de l'autre en calmant les meneurs. Pour ce faire il faut empêcher physiquement les débordements et menacer ou arrêter tous les TVH-18 apparents. Au bout de quelques minutes de ce délicat exercice, les personnages auront la très désagréable surprise de voir une voiture marquée du logo de *Rikiki Patapon au pays des Trululus* arriver sur la place du côté des supporters des *Chemins du Malheur*. Il s'agit de Marcel Foutriquet, le héros vedette de la série, qui ignorant le problème et la situation explosive, arrive pour saluer ses fans. Les supporters des *Chemins du Malheur* vont donc se jeter dessus tels la vérole sur le bas clergé breton. Les personnages doivent à tout prix protéger la vedette tout en empêchant les deux groupes de se rencontrer.

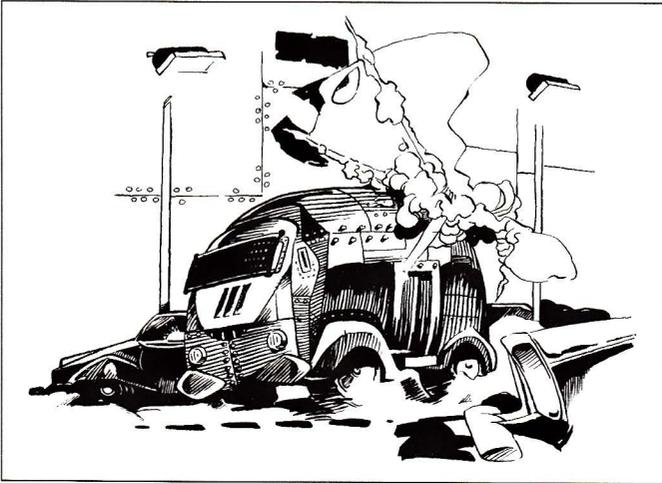
Arrangez-vous pour stresser les joueurs et les forcer à gueuler réellement lorsqu'ils menacent les supporters. Seul un role-playing intense, et éventuellement de bonnes périphériques comme un désignateur de doigt ou un amplificateur de son, permettra de contrôler la foule jusqu'à l'arrivée des Riot Control.

• 16 h12 – **Prise d'otages sur un plateau de télévision**

A peine résolu le problème des supporters, les personnages reçoivent un appel d'urgence en provenance du Q.G. : « Une prise d'otages a lieu actuellement sur le plateau de *Youpi les p'tits bouts* ! de la chaîne Réseau Jeune, il s'agit certainement de HCM-11 ».

Les terroristes sont au nombre de 7 et tous membres du groupe de Death-Power-Metal appelé Napalm Holocaust. Ils ont récemment réussi à se procurer au Marché noir des armes à feu, et, aigris de ne jamais passer à la télé, ont décidé de détourner une émission à leur profit. Etant peu doués pour les actions commando, ils ont choisi une microscopique émission d'une chaîne minuscule, limitant ainsi les risques que la sécurité ne les intercepte. Ils se sont retranchés sur le plateau, et procèdent au réglage du son avant de commencer à émettre.

Le moyen de résoudre ce problème dépendra bien sûr de l'intellect flapi des personnages, mais le maître de jeu devra veiller à ce que leur plan soit suffisamment intelligent pour fonctionner. Par manque de place il est impossible de détailler toutes les actions possibles, aussi je me contenterai de donner les quelques éléments indispensables pour la suite du scénario et pour la maîtrise de ce passage.



• 11 h45 – **Pose de bombe par des Cultistes de l'Étroit Sentier Lumineux**

Alors qu'ils patrouillent dans les rues de Montigny-le-Bretonneux, les personnages remarquent (pas besoin de jet de Scan) trois hommes en train de trifouiller un écran de télévision géant. Il s'agit de trois fous de l'Étroit Sentier Lumineux en train de poser une bombe à gaz extrêmement puissante, qui risque de faire de nombreuses victimes dans cet endroit très passant.

Ces Cultistes croient, c'est leur religion, que les U.R.C. n'existent que pour les pécheurs, et que les êtres purs ont atteint un tel niveau de conscience qu'ils ne les voient pas. Ils agissent donc exactement comme si les personnages n'existaient pas et s'ils sont malmenés, feront de gros efforts de volonté pour agir normalement. Les personnages ne peuvent comprendre qu'ils sont en train de mettre une bombe, qu'avec un jet réussi de Connaissance des armes...

Au bout de quelques minutes de prise de tête avec les Cultistes, un van pile juste devant le petit groupe, après avoir fendu la foule sur les cha-



Pour pénétrer sur le plateau, les personnages devront forcer un des trois accès, alertant ainsi les HCM-11. En dehors des preneurs d'otages il y a 37 personnes sur le plateau : 30 jeunes Ukrainiens totalement terrorisés, Brigitte Faussel (la présentatrice), Piotr Preskovick (le traducteur) et 5 techniciens. Tous les otages sont rassemblés dans un coin sous la garde de deux terroristes. Les HCM-11 n'y connaissent rien en télévision et ne contrôlent pas la régie, rendant ainsi toute émission impossible. Par contre, depuis la régie, les personnages peuvent, grâce au réseau de caméras, voir tout ce qui se passe sur le plateau et donc repérer l'emplacement exacte des HCM-11.

Si les personnages veulent négocier, les Napalm Holocaust sont prêts à relâcher les otages en échange de la promesse de la liberté et d'une heure d'antenne. Pour ce qui est de l'éventuelle baston finale, les HCM-11 se feront avoir, car leurs armes achetées au Marché noir ne fonctionnent pas.

Tout au long de la prise d'otages, toutes les personnes présentes sur le plateau et dans la régie seront extrêmement nerveuses, et une fois la situation réglée, n'auront de cesse de faire partir les U.R.C. Il s'agit en effet d'une équipe de LTV-13 en train d'enregistrer une émission pirate avec les enfants tiers-mondistes ! Les U.R.C. ne devraient rien remarquer, tous les TVL-13 étant très professionnels et les enfants étant rapidement éloignés du plateau. Les gamins ne diront rien et ne répondront pas s'ils sont interrogés, ne comprenant rien à ce qu'on leur demande. Si les personnages posent des questions quant à la présence des enfants sur le plateau, Brigitte expliquera qu'il s'agit d'une classe venue participer à l'enregistrement de l'émission qui, somme toute, est consacrée aux enfants.

Piotr Preskovick restera bien en retrait, fuyant littéralement les U.R.C., ce qui devrait éveiller les soupçons de personnages. S'ils font mine de l'approcher de manière directe, il paniquera et sortant une arme de son manteau, tirera sur les U.R.C. en poussant de grands cris en ukrainien. Il ne se ren-

dra sous aucun prétexte, bien trop stressé pour agir normalement.

Interrogés sur Piotr, les membres de l'équipe déclareront de manière très convaincante ignorer la raison de sa présence ici. C'est Brigitte qui lui a procuré un passe discrètement, mais les personnages ont peu de chance d'accéder à cette information (Réseau Jeune a beau être une petite chaîne, elle compte quand même plus d'un millier d'employés rien que dans ce studio, et tous ont le droit de fournir des passes à des amis ou à des visiteurs). Piotr est un TMO-17 appartenant aux Cosaques ; Brigitte l'a contacté sans savoir qu'il avait un rapport avec les enfants, les traducteurs franco-ukrainien n'étant pas légion. Il est tout de suite venu vérifier s'il s'agissait bien des mêmes enfants que son groupe a libéré. Il a téléphoné la nouvelle à ses collègues TMO-17, qui sont en route pour venir protéger l'émission.

Les personnages devraient donc, une fois l'affaire conclue, prendre les cartes d'identité des terroristes et appeler le Q.G. pour qu'on vienne chercher les

corps et qu'ils puissent alors reprendre leur patrouille. S'ils ont des doutes, ils peuvent avoir confirmation que quelque chose est louche sur le plateau. S'ils interrogent les enfants, s'ils vérifient leurs cartes d'identité, s'ils demandent à voir leur maîtresse ou s'ils se renseignent auprès des responsables de la chaîne à propos de cette visite de classe, ils sauront tout de suite que les enfants ne sont pas ce que l'on prétend qu'ils sont. S'ils se sentent menacés, les enfants, mus par leur instinct de survie presque animale, se défendront et chercheront à fuir par tous les moyens.

Le Q.G., une fois informé de la présence des échantillons de laboratoire, ordonnera que ceux-ci soient immédiatement ré-initialisés.

• 17h30 – Émission sur les U.R.C.

Les personnages reçoivent un appel du Q.G. qui leur ordonne de participer à une émission sur les U.R.C. Ils doivent se rendre immédiatement au studio de TV55, afin de passer en direct à l'émission *Hibou, Genou, Caillou...*

Caractéristiques techniques des personnalités éminentes de ce scénario

Les 7 HCM-11

20-25 ans, cheveux longs

CO 4 FO 6 VO 3 RE 5

Armes à distance 1 (4%), Armes de contact 4 (20%), Combat 4 (20%), Défense 4 (20%), Scan 2 (6%), Connaissance de la musique 1 (3%), Pratique de la musique 1 (4%).

Matériel : guitares, amplis, basse, batteries, Target 66 (x6, faux).

Les 7 membres de Napalm Holocaust sont de pauvres bougres voulant simplement passer à la télévision pour montrer au monde ce qu'est la vraie musique. Ils sont pleins d'espoir et cette opération est, à leur avis, un tremplin vers un monde meilleur. Ils risquent d'être pris au mot par les U.R.C.

Piotr Preskovick

32 ans, 1,87 m, 80 kg, brun aux yeux verts

CO 5 FO 5 VO 3 RE 5

Armes à distance 2 (10%), Armes de contact 1 (5%), Combat 1 (5%), Défense 3 (15%), Discrétion 3 (15%), Scan 3 (9%), Connaissance de l'ukrainien 5 (15%), Pratique de l'ukrainien 5 (25%).

Matériel : Warmaker.

Piotr est originaire de Russie, et a réussi à passer le Mur il y a 20 ans. Grâce à une très importante somme d'argent gagnée aux courses, il a pu se faire faire des papiers d'identité. Il exerce depuis le métier de traducteur et interprète franco-ukrainien, ce qui, vu le peu d'intérêt qu'a cette langue à l'heure actuelle, lui assure des revenus assez faibles. Il est littéralement paniqué à la vue des U.R.C. ou de toute personne incarnant l'autorité du Bloc Nord, car il a été traumatisé par son passage du Mur.

Brigitte Faussel et les techniciens de « Youpi les p'tits bouts »

CO 5 FO 5 VO 4 RE 4

Communication 5 (20%), Discrétion 2 (10%), Scan 3 (12%), Connaissance de la télévision 5 (20%), Pratique de la télévision 5 (25%).

Matériel : studio télé.

Devenus Libéraux-Télévisuels par compassion

envers les petits Ukrainiens, ils sont terrorisés à l'idée que l'on puisse découvrir leur manège et qu'ils soient arrêtés. Ils sont persuadés, et à raison, d'agir pour le bien de l'humanité, mais n'ont absolument pas conscience d'être des Égarés.

Les 30 Ukrainiens

CO 5 FO 5 VO 3 RE 5

Armes de contact 5 (25%), Combat 4 (20%), Défense 3 (15%), Discrétion 3 (15%), Scan 3 (9%), Connaissance de l'ukrainien 5 (15%), Pratique de l'ukrainien 5 (25%).

Matériel : machettes et couteaux pour tout le monde.

Capturés lors d'un raid négrier, ce sont les seuls survivants de leur petit village de 200 habitants. Ils n'ont rien compris à ce qui leur arrivait, mais ont suffisamment de bon sens et d'instinct de survie pour se défendre ou se cacher. Ils ne savent pas où ils sont mais n'ont pas l'intention de se laisser exterminer. Ils ont 8-12 ans.

Les 2000 supporters

CO 5 FO 5 VO 4 RE 4

Armes à distance 1 (5%) pour 1% d'entre eux, Armes de contact 3 (15%), Combat 3 (15%), Scan 3 (15%).

Matériel : Citizen-Gun pour 1% d'entre eux.

Simple citoyens un peu plus enthousiastes que la moyenne, ils n'ont pas conscience d'être en infraction, persuadés que la défense de leur

émission est la seule chose digne d'intérêt sur cette terre.

Les 3 Cultistes de l'Étroit Sentier Lumineux

CO 5 FO 4 VO 5 RE 4

Communication 6 (30%), Scan 3 (15%), Connaissance de la philosophie de l'Étroit Sentier Lumineux 5 (15%), Pratique de la philosophie de l'Étroit Sentier Lumineux 5 (25%).

Matériel : boîte à outils, bombe à gaz moutarde de 200 kg.

Ces trois fous sont les uniques membres de leur religion bien étrange.

Les 3 Vigilantes grabataires

CO 5 FO 5 VO 5 RE 4

Armes à distance 7 (35%), Armes de contact 1 (5%), Combat 6 (30%), Défense 4 (20%), Scan 5 (25%), Connaissance de la loi 6 (30%), Pratique de la loi 6 (30%).

Matériel : vieux revolvers du XXe siècle (mêmes caractéristiques que le Woman BMS).

Anciens policiers mis en préretraite à cause des U.R.C., ils ont décidé de reprendre du service afin de montrer au monde ce qu'est la justice à l'ancienne. Ils ont encore de bonnes connaissances malgré des réflexes vieillissants. Face à des U.R.C. ils prendront la fuite car, comme dit le proverbe : on ne peut pas aller plus vite que la tonnerre.

Les 7 Cosaques

CO 6 FO 6 VO 4 RE 6

Armes à distance 3 (18%), Armes de contact 5 (30%), Combat 4 (24%), Défense 5 (30%), Discrétion 5 (30%), Scan 5 (20%), Connaissance de l'ukrainien 5 (20%), Pratique de l'ukrainien 5 (30%).

Matériel : pic à glace (x4), tronçonneuse (x1), épieu (x2), arc de compétition (x4), arbalète (x2), Warmaker (x1, avec seulement 2 balles).

Chargés de la défense du studio et des petits Ukrainiens, les Cosaques feront tout pour atteindre leur but. Etant tous des clandestins ayant franchi le Mur, ils vouent une haine totale aux U.R.C.



L'émission se déroulera sans accroc, mais les différents invités auront bien du mal à ne pas poser des questions un peu existentielles aux U.R.C. Le débat étant, comme les questions, de haut niveau, les jets de SPAC vont pleuvoir comme à Gravelotte.

• 18 h45 – Signer des autographes

En sortant de l'émission, les personnages auront la joie suprême de signer des autographes à la foule en délire, trop contente de pouvoir toucher des U.R.C. peu farouches et qui sont passées à la télé.

U.R.C., au rapport !

Après cette série de délicates aventures, les personnages reçoivent un appel du Q.G. leur intimant l'ordre de venir au rapport. Une fois celui-ci effectué (laissez les joueurs vous le faire vraiment), l'ordinateur leur demande, contrairement à l'usage, de rester au Q.G. Il est en effet en train de communiquer à l'Ordinateur Central les données que les personnages viennent de lui remettre, car il pense qu'elles ont un rapport avec l'attaque du matin. Hopsion confirmera les soupçons et, ayant trouvé dans les fichiers que Piotr Preskovick était un faux nom et qu'aucune classe ne devait assister à l'enregistrement de *Youpi les p'tits bouts !*, ordonnera qu'une vérification soit faite sur le plateau.

Les personnages doivent donc immédiatement se rendre à Réseau Jeune pour vérifier que les enfants sont bien les échantillons de laboratoire recherchés et les exécuter dans l'affirmative. Ils vont arriver au beau milieu du tournage de l'émission, diffusée en direct (comme le Q.G. le leur indique alors qu'ils roulent vers le studio), mais cette fois-ci, le plateau est protégé par des Cosaques qui n'ont pas l'intention de les laisser faire. Plus vite les U.R.C. arrêteront l'émission, moins celle-ci aura de répercussions néfastes dans la population, et plus les personnages seront félicités par le Q.G.

La bataille finale, en direct sur les écrans, doit être un véritable exercice de style, avec actions, tirs dans le tas, fuite etc. Les U.R.C. doivent comprendre que tout est filmé et qu'elles doivent d'abord investir la régie afin de couper l'émission avant de pouvoir réinitialiser tout le monde. Si elles n'agissent pas assez vite, les enfants et les Cosaques auront le temps de s'échapper. Bref, les personnages doivent vraiment assurer s'ils veulent réussir la mission.

Récompenses

Les personnages ne réussissent la mission que si 20 enfants au moins et 5 Cosaques sont réinitialisés et que l'émission est interrompue moins de 5 minutes après leur arrivée sur les lieux.

Note. Il est tout à fait possible, et même presque souhaitable, que les personnages se rendent compte immédiatement ou presque que l'histoire des techniciens de *Youpi les p'tits bouts* ne tient pas debout. Dans ce cas, la seconde partie du scénario a lieu immédiatement, mais le maître de jeu devra faire intervenir aussitôt les renforts cosaques.

scénario

Mathias Twardowski

illustration

Alima Benbakir



Mauvaise rencontre

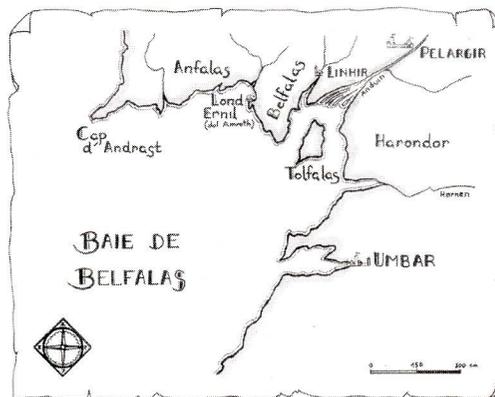
Ce scénario présente l'avantage de pouvoir être joué à toutes les époques, à partir de l'année 915 du 3e Âge, et de pouvoir débuter en n'importe quelle région des Terres du Milieu, mais de préférence dans une zone côtière comme le Gondor. Afin d'intégrer cette aventure dans sa campagne, le MJ devra préparer une introduction qui mènera ses joueurs dans la baie de Belfalas.

5-6 personnages, de niveau 4 et plus (jusqu'à 10), devraient pouvoir s'en tirer s'ils sont bien équipés.

« Il trouvera plus sûrement le chemin de la maison par une nuit sans lune que ne l'auraient fait les chats de la reine Berùthiel »⁽¹⁾.

Proverbe gondorien

Ainsi parlait Aragorn au sujet de Gandalf, alors que la Compagnie de l'Anneau traversait la Moria. Mais qui était cette reine Berùthiel dont il n'est fait mention nulle part ailleurs ? Son nom ne figure pas sur le Livre des Rois⁽²⁾, mais l'explication nous en est fournie dans les Contes inachevés⁽³⁾. En voici le résumé : Berùthiel était l'épouse détestable de Tarannon, 12e roi du Gondor (TA 830-913), qui fut le premier roi sans postérité. Elle haïssait la mer et vivait dans des salons dénudés de la Maison royale d'Osgiliath. Son humeur sombre, son goût du noir et de l'argent, débordaient même dans ses jardins de la Maison d'Osgiliath, remplis de sculptures tourmentées au milieu des cyprès et des ifs. Elle avait pour esclaves neuf chats noirs et un blanc (qui surveillait les noirs) qui espionnaient pour son compte. Ainsi, en lisant leurs mémoires, connaissait-elle les noirs secrets du Gondor. Les habitants redoutaient, avec raison, ses chats. En ayant eu assez, le roi la mit sur un bateau avec ses chats et l'envoya à la dérive. On la vit pour la dernière fois au large d'Umbar, sous la lune, un chat à la vigie et un autre à la proue. Son nom fut effacé du Livre des Rois.



Le destin de Berùthiel

On ne peut se débarrasser aussi impunément d'une telle personne. Même si Berùthiel et ses chats n'ont pu survivre longtemps sur cet élément qu'ils détestaient, la reine qui était animée par la haine et le désir de vengeance, parvint, de par sa volonté et son pouvoir, à demeurer sous forme d'esprit dans les Terres du Milieu. Sa magie lui permit également de ramener à la vie les squelettes de ses chats et de contrôler quelque peu le bateau. Elle hante donc maintenant la baie de Belfalas à la recherche d'âmes qui alimentent son énergie, de victimes et de vengeance, entretenant la légende des vaisseaux fantômes qui effraient tant de marins de l'Andrast à Umbar. Peut-être n'est-elle pas étrangère à la dis-

parition en mer, lors d'une tempête, du neveu et successeur de Falastur, Earnil...

La rencontre

Il convient d'adapter l'aventure aux capacités des personnages, ceux-ci ayant à livrer l'un des plus difficiles combats de leur carrière. Pour cela, ils peuvent se trouver seuls dans leur propre embarcation s'ils sont suffisamment puissants, ou encore être à bord d'un navire marchand, patrouilleur, pirate, contrebandier, traversant la baie de Belfalas. En bref un voyage entrant dans le cadre de votre campagne. L'équipage du navire ne devra toutefois pas excéder 30 à 50 personnes, dont une partie ne sait pas combattre : passagers, marchands, rameurs éventuels (s'ils sont esclaves). Le fantôme de Berùthiel n'irait pas s'attaquer à un bâtiment de guerre gondorien de deux cents hommes, même si l'envie ne lui en manque pas.

Donc, après avoir pris la mer depuis quelques jours, au cours d'une nuit où la brume occulte la lune et les étoiles (ou même dans la journée, lorsque l'absence de vent entraîne la persistance du brouillard), la vigie (s'il y en a une) aperçoit, émergeant des brumes, un bateau d'une douzaine de mètres s'approchant lentement. Son aspect est étrange : sur la coque de bois grisée par les embruns sont fixées des algues brunes et vertes, et de rares lambeaux pendent à la place des voiles ; il est en mauvais état et semble de type ancien. Il dérive et vient bientôt heurter le bateau (toute tentative pour le repousser reste vaine). Il semble désert.

Si des personnages prennent l'initiative de monter à bord de l'embarcation, Berùthiel surgira de derrière le mat. Grande femme aux longs cheveux noirs, elle est vêtue d'une robe noire aux liserés d'argent et fait montre d'une noblesse indéniable. Rien ne permet de remarquer qu'il s'agit d'un esprit, seule une détection de la magie donnera des indications sur sa nature véritable. Elle engage la conversation avec ceux qui sont les plus proches et n'hésite pas à se présenter : « Berùthiel, reine du Gondor » (certains personnages pourront éventuellement avoir déjà entendu ce nom, voire le diction cité par Aragorn, s'ils sont gondoriens). Elle refusera par contre de citer un seul nom de roi. De toutes façons, les personnages n'auront guère envie de prolonger la conversation puisque certains d'entre eux (de préférence dunedains) se sentiront faiblir (le fantôme draine 5 points de Constitution par round, comme expliqué plus loin). Si Berùthiel est attaquée, les squelettes-chats surgissent de l'ombre où ils se cachaient (Perception Folie pure pour avoir une chance de sentir que quelque chose se cache parmi les débris qui jonchent le pont) et bondissent sur leurs victimes. Le squelette du chat blanc, encore plus effrayant avec ses yeux rouge luisant, peut éventuellement terroriser un personnage à tel point que celui-ci ne pensera qu'à fuir, voire à sauter à l'eau même en armure de métal ! Si les personnages fuient, Berùthiel peut alors utiliser sa magie et les chats attaqueront les occupants du navire abordé, puis la reine les rejoindra.

Dans le cas où aucun téméraire ne s'aventurerait à bord du vaisseau fantôme, Berùthiel, elle, mettra le pied sur l'autre bateau (avec précaution), suivie de peu par ses chats. Le combat ne tardera sûrement pas. De nombreux autres cas de figure sont possibles. Faites pour le pire...

Fantôme de Berùthiel

Niv : 20 Pv : 150 Arm : - Boucl. : - BD : 75 MM :



35 BO Mêlée : 110 dague/90 mains nues Projectiles : non

Points de pouvoir : 40 minimum (à adapter aux personnages).

Listes de sorts utilisables : Maîtrise des animaux, Perceptions essentielles (*Essence perceptions*), Loi du vent, Maîtrise de l'esprit, les Voies des sorts (*Spell ways*), les Voies de l'essence (*Essence's ways*).

— Ignore : critiques A, saignements, os brisés, étourdissements.

— Les armes en fer (c.-à-d. sans bonus) ne font que la moitié des dégâts.

— Effet de dissolution des armes au 3e niveau (voir caractéristiques du Nazgûl).

— Draine 5 points de Constitution par round, à partir du 2e round passé à moins de 3 mètres (une personne par round).

Possessions : dague + 10 ; amulette grise, gravée de runes : permet d'invoquer le brouillard 3 fois par jour, augmente le Bonus Défensif de 10 (en permanence) ; bracelet d'argent serti de pierres noires : multiplicateur de sorts d'essence x2 (valeur, sans tenir compte du pouvoir magique : 110 pièces d'or) ; 1 pièce de Mithril.

Squelettes des 9 chats noirs

Niv : 4 Taille : petit Vitesse : très rapide Pv : 65 Arm : - BD : 35 BO : 50 griffes + 30 morsures.

— Résistance (7e niveau) à la peur ou étourdissement pendant 1 round (lors de la première rencontre avec un chat).

— Drainent 1 point de Constitution par round à partir du 3e round.

Squelette du chat blanc

Niv : 7 Taille : petit Vitesse : très rapide Pv : 90 Arm : - BD : 40 BO : 80 griffes + 50 morsures.

— Résistance (10e niveau) à la peur ou étourdissement pendant un round. Si le



jet est raté de 50 ou plus, fuite pendant 5 minutes.

— Draine 3 points de Constitution par round, à partir du 3e round.

Un personnage dont la Constitution tombe à 0 est mort (mais peut éventuellement devenir mort-vivant !). Autrement, les points de Constitution sont récupérés au rythme de 1 par heure.

L'embarcation

Lorsque les personnages seront venus à bout de Berùthiel (son corps et son équipement se dissipant, alors que son cri d'agonie se perd dans le ciel), ils examineront vraisemblablement le bateau (qui d'ailleurs ne porte aucun nom). L'état du pont est identique à celui de la coque : très dégradé. Le bois est vermoulu et jonché de débris, d'algues voire d'ossements humains ou déchets de poissons. Un court escalier descend vers une cabine occupant la poupe. La porte est fermée. Sur le lit est étendu le squelette de Berùthiel, habillé de la robe dans laquelle les personnages l'ont rencontrée. A son poignet se trouve le bracelet d'argent et de pierres noires. Puisqu'il n'est pas nécessaire de tuer deux fois un mort-vivant, ce squelette ne s'animerait pas, même si quelqu'un cherche à le détruire. Un coffre se trouve au fond de la pièce, il n'est pas verrouillé. Il contient des vêtements ainsi que le médaillon runique gris, une dague (+10), une pièce de Mithril. Ce coffre est assez lourd en raison du double-fond (Perception très difficile) contenant des livres de magie que Berùthiel a pu sauver ou téléporter (les fantômes peuvent téléporter leurs objets familiers). Listes de sorts : Lois du vent, Maîtrise de l'esprit, Voies de l'Essence. Sur la table, une plume et quelques vieux parchemins remplis par Berùthiel avant sa mort (écrits en adunaïc) : « Ainsi ont-ils voulu se débarrasser de moi, me condamnant à errer sur les mers. Mais ils me craignent toujours car mes secrets et mes trésors – leurs secrets et leurs trésors – demeurent en lieu sûr. Et je sais qu'un jour quelqu'un les fera ressurgir du passé. Sans doute en tirera-t-il grand profit, mais alors les gens se souviendront de Berùthiel et regretteront ce qui lui a été fait ».

Les autres notes concernent :

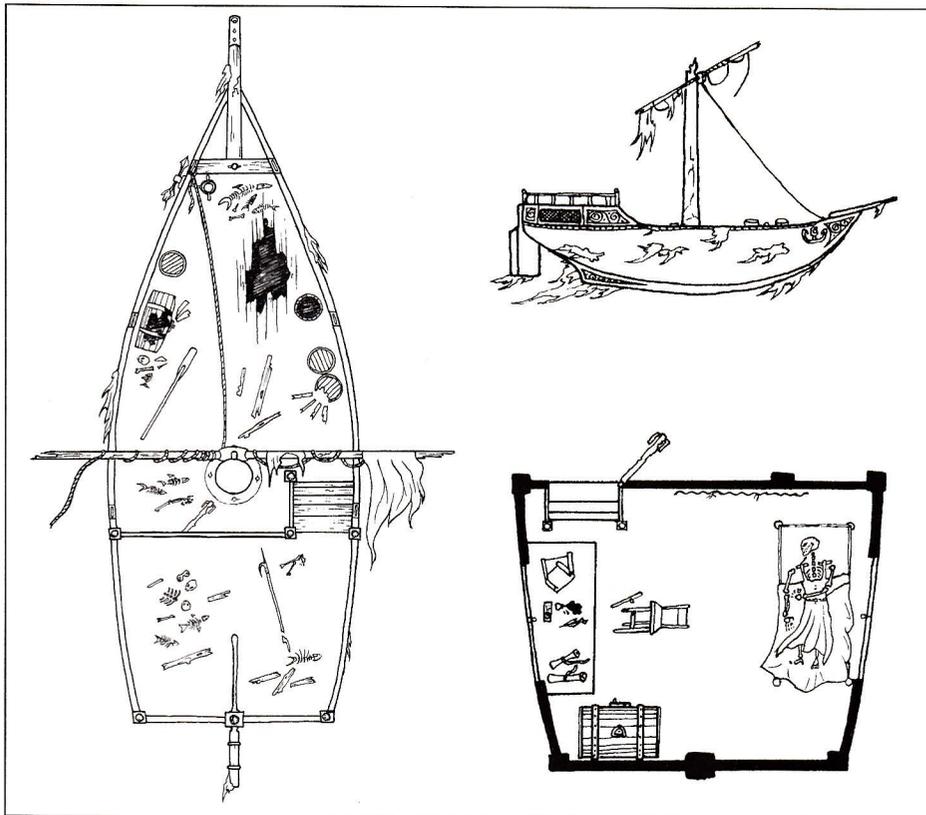
— Son passage au large d'Umbar, où elle vit la lumière du globe de cristal surmontant la colonne érigée en souvenir de la victoire d'Ar-Pharazon le Doré sur Sauron (SA 3261). « Un globe de cristal qui captait les rayons du soleil et de la lune, et qui brillait telle une étoile de première grandeur, que par temps clair on pouvait apercevoir depuis les côtes du Gondor et de fort loin, en mer d'occident. »⁽⁴⁾

— Les décès successifs de ses chats, en quelques mois. Son récit fait ressentir sa haine sans cesse croissante. Les parchemins sont si vieux qu'ils tomberont en poussière s'ils sont sortis de la cabine.

Retour au port

Les rescapés seront sans doute pressés de retrouver la terre ferme, la mer pouvant leur réserver d'autres mauvaises rencontres (à vous d'en décider). Ils pourraient être tentés de ramener dans leur sillage le navire fantôme. Ce dernier, en fort mauvais état, ne tenait plus sur l'eau que par magie. Il peut pourtant être remorqué, mais s'il devait affronter une tempête, il sombrerait rapidement.

Si les personnages parviennent à le ramener dans un port, ils attireront sans aucun doute la curiosité.



Certains superstitieux préféreront s'éloigner, mais d'autres marins intrigués s'approcheront. S'il s'agit d'un grand port, des officiels viendront s'enquérir de la nature de cette « épave ». Il sera bien difficile de la revendre (peut-être une quinzaine de pièces d'or). Toute tentative visant à augmenter les enchères en révélant la vraie nature du bateau entraînerait, dès le lendemain, l'arrivée de gardes porteurs d'un décret de confiscation signé du gouverneur de la ville. L'embarcation sera alors emmenée au large et coulée, sans explication et sans indemnisation.

Si les joueurs n'avaient pas déjà cherché à en savoir davantage sur Berùthiel, voilà qui devrait les inciter à le faire. S'ils demandent des renseignements sur les reines du Gondor, il leur sera conseillé de consulter le Livre des Rois. L'original se trouve à Osgiliath (jusqu'en 1640), mais il en existe des copies dans les plus grandes villes. Il ne leur sera fait aucune difficulté pour lire ce livre ; par contre, s'ils interrogent les autorités sur Berùthiel, il leur sera vaguement répondu qu'il ne s'agit que d'une légende et l'on ne connaît sur elle que le dicton cité par Aragorn. Bien entendu, dans le Livre des Rois ne figure pas le nom de Berùthiel. Les joueurs pourront remarquer que seuls deux rois n'ont pas été mariés.

— Tarannon, 12e roi du Gondor, 1er roi navigateur, prit le nom de Falastur (seigneur des côtes) pour commémorer ses victoires en mer. Mort en 913 sans héritier. Son successeur fut Earnil 1er, son neveu. Celui-ci releva Pelargir, prit l'Umbar mais périt au large de la baie lors d'une tempête en 936.
— Narmacil 1er, mort en 1294 sans enfant. Céda la régence à Minalcar, fils de son frère Calmacil, à partir de 1240. Calmacil régna de 1294 à 1304 mais son fils assura toujours la régence. Celui-ci fut couronné en 1304 sous le nom de Romendacil II (vainqueur de l'Orient). Il érigea les piliers de l'Argonath et mourut en 1366⁽²⁾.

Voilà ce que les personnages peuvent apprendre auprès des autorités. S'ils ont la chance de consulter le livre original, ils pourront remarquer (Per-

ception très difficile) qu'une phrase a été effacée pour laisser place à la mention « mort en 913 sans héritier ».

Pour en savoir plus, les personnages devront s'en remettre à la traditionnelle rencontre avec un vieil érudit. Celui-ci peut, à votre convenance, se trouver dans un sombre quartier d'une grande ville, dans un coin reculé de la campagne... (sa recherche peut même faire l'objet d'une petite aventure). Une fois trouvé, il pourra (moyennant une petite récompense) leur raconter la légende de Berùthiel telle qu'elle l'est dans les Contes inachevés et même ajouter qu'après son départ, les chats noirs et blancs ont fait l'objet de massacres. Voilà pourquoi, en Gondor et ailleurs, ces chats sont moins nombreux et qu'ils « portent malheur ». Il leur fera enfin comprendre que, s'ils veulent en savoir davantage, il leur faut aller à Osgiliath, où la reine demeurait.

Osgiliath

Le voyage vers Osgiliath peut bien entendu faire l'objet d'une aventure, ou de nombreuses rencontres amicales (Nazgûl, Dragons, Balrogs...) ou terrifiantes (un Hobbit !). A votre convenance. Mais la suite de cette aventure peut avoir des aspects différents en fonction de l'époque de votre campagne, car la situation d'Osgiliath a bien évolué au cours des siècles. Il est donc nécessaire de distinguer cinq périodes.

1) Jusqu'en 1640, Osgiliath est la capitale du Gondor. Très dépeuplée après la grande peste de 1636, elle menace de tomber en ruine. Minas Anor devient la nouvelle capitale (son nom deviendra Minas Tirith en 2043). A noter qu'en 1437, Osgiliath est assiégée pendant la guerre civile (la « lutte fratricide »), puis partiellement incendiée. La tour qui renfermait sa palantir est effondrée, et la pierre est perdue dans l'Anduin.

2) De 1640 à 2000. Déclin progressif de la ville. De nombreuses maisons sont abandonnées, des quartiers de brigands ou de mendiants ont pu se

former. L'Ithilien est moins sûre car on ne surveille plus le Mordor.

3) De 2000 à 2475. L'insécurité augmente, les Nazgûl sont sortis du Mordor pour prendre Minas Ithil (elle devient alors Minas Morgul). Osgiliath ne doit plus servir que de repaire à des bandits.

4) De 2475 à 2901, la ville est définitivement ruinée, le pont écroulé, suite à l'attaque des Uruk-Hai de Sauron. Ils sont chassés par le capitaine Boromir, fils de l'Intendant. Les campagnes sont très dépeuplées.

5) A partir de 2901 et surtout 2954, nouvelles attaques sur l'Ithilien puis éruption du mont du Destin. Il n'y a presque aucun habitant humain (à l'exception des vigilants rangers d'Ithilien).

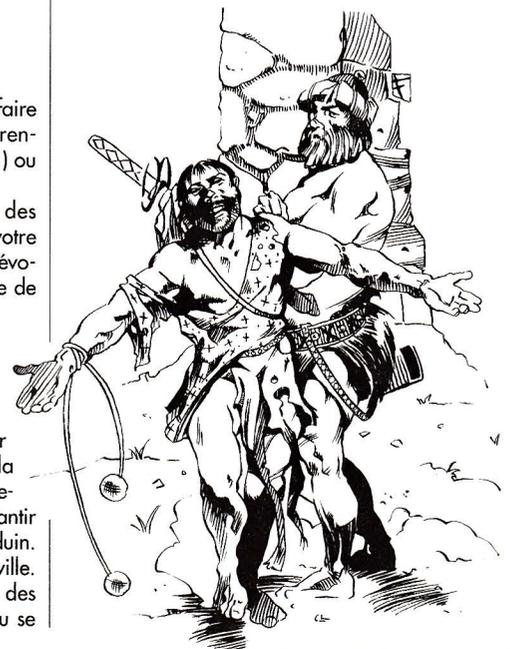
Il conviendra donc, en fonction de la période qui vous intéresse, de prévoir des à-côtés qui peuvent être fort intéressants mais ne peuvent être développés ici.

Revenons aux personnages. Quelles que soient leurs investigations, ils seront conduits à réaliser que seule la Maison royale d'Osgiliath peut leur fournir des informations. Seul élément pouvant être découvert à Osgiliath ou à Minas Tirith : la chambre de Berùthiel n'est plus utilisée et son jardin est à l'abandon. Cette information est difficile à obtenir. Il faudra pour cela soudoyer un fonctionnaire, par exemple le bibliothécaire de la Maison royale.

En dehors de l'arrivée à Osgiliath qui peut poser des problèmes selon l'époque, la difficulté sera donc de s'introduire dans la chambre ou le jardin.

La chambre a été murée à l'intérieur du palais mais est accessible depuis le jardin, à condition de casser la porte. Elle est de toutes façons vide, sombre, et il n'y a rien à y trouver. Le jardin donne sur une petite rue derrière le palais (difficulté d'escalade du mur : moyenne). Son aspect est sinistre : ifs et cyprès sont recouverts de lierre et de climacites, le sol est hérissé d'orties (bien piquantes !) d'où émergent d'horribles sculptures difformes.

Pendant la période n° 1, si les personnages ont été assez subtils pour pénétrer dans le palais (cela doit être difficile, d'autant plus que vous auriez alors à en imaginer les plans !), ils tomberont sur la porte murée. Il leur faudra donc passer par le jardin, mais des gardes font des rondes. En observant ceux-ci, ils verront qu'ils disposent de 20 à 30 secondes (2 ou 3 rounds) pour escalader le mur sans être vus, sinon... (à votre guise, mais



s'ils sont arrêtés sans avoir attaqué les gardes, la peine sera minime).

Pendant la période n° 2, ils peuvent être pris à part par des mendiants ou des brigands qui squattent le quartier.

Période n° 3 : la ville entière sert de refuge à des brigands.

Périodes n° 4 et 5 : les plus dangereuses. On peut y rencontrer quelques brigands ou rangers gardiens, mais surtout des Uruk-Hai et des Orques.

Une fois à l'intérieur du jardin, les personnages découvriront des habitants : au minimum une bonne demi-douzaine de chats (la plupart noirs). Ils se tiendront à distance, mais si quelqu'un découvre le passage que cache l'une des statues (Perception difficile), les chats attaqueront dès qu'une personne s'y introduira.

Chats noirs Niv : 1 PV : 25 Arm : - Vitesse : très rapide BD : 30 ATT : 40 griffes.

Chats blancs Niv : 2 PV : 35 Arm : - Vitesse : très rapide BD : 40 ATT : 50 griffes.

Ce combat ne devrait pas poser de problèmes, d'autant que les chats ne combattront pas jusqu'au dernier.

Le trésor

Le passage est étroit (1 m). Quelques marches descendent puis la galerie continue en pente douce. L'humidité est importante. Après 4 bonnes heures de marche (si les personnages ont une source de lumière, sinon beaucoup plus) sans avoir rencontré de galerie adjacente, le passage débouche sur une porte qu'un mécanisme évident, mais en mauvais état, permet d'ouvrir. Cette porte (d'ailleurs extrêmement difficile à voir de l'autre côté) donne sur une petite cave où règne un certain désordre. Un escalier monte pour déboucher au pied d'une cabane de bois entourée d'arbres. Les personnages viennent d'emprunter une ancienne issue de secours du palais qui aboutit à une dizaine de kilomètres à l'est-sud-est d'Osgiliath, dans une forêt située au sud de l'Ithilduin.

laquelle se trouve un lac salé. Bien au-dessus de l'entrée, on remarque que la montagne est en fait un volcan. Un personnage réussissant un jet de Perception moyen remarque la similitude entre ce volcan et l'un de ceux de la chaîne de l'Ephel Duath, visible depuis la cabane. C'est donc là qu'il leur faudra aller. Mais avant de découvrir la statue et le tableau, les personnages rencontreront les occupants de la cabane. En période n° 1 et 2, elle est occupée par une famille d'indigents. Ils ne savent rien de Berùthiel, mais pourront dire qu'ils possèdent (quelque part dans la cave) une étrange statue et un tableau. Ils n'ont pas osé les détruire mais ils accepteront de les céder, pensant qu'ils ont une certaine valeur (au moins une pièce d'argent).

En période n° 3, les objets servent à décorer le repaire de brigands (combat possible).

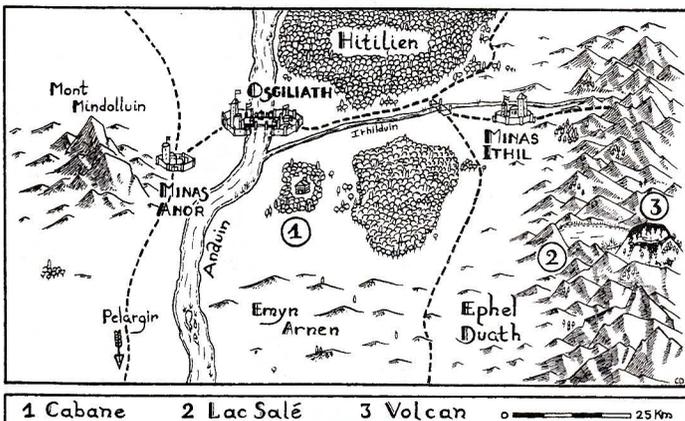
En période n° 4 et 5, la cabane est occupée par des Orques (combat inévitable). Les objets sont quelque part dans le grenier, auquel on accède par une échelle. Les personnages pourront ensuite se diriger vers la dernière étape de cette aventure : l'Ephel Duath.

Le voyage peut être extrêmement dangereux selon les époques (à partir de 2000 et surtout 2475). En Ithilien sud comme sur les contreforts de l'Ephel Duath, se trouvent des Orques, Uruk-Hai, wargs, montures de Nazgûl (avec ou sans cavaliers!), voire Suderons et Orientaux. Ce ne sont pas les possibilités qui manquent.

Après ces nouvelles péripéties, les personnages arriveront à l'entrée de la grotte, qui est plus petite que celle du tableau. Elle est même assez discrète, cachée par des rochers et des buissons desséchés. Bien entendu, non loin de là, se trouvent des chats chargés de garder l'entrée (entre 10 et 15). Ils bondiront toutes griffes dehors sur les arrivants, mais si quelqu'un a l'idée d'exhiber la statue de bois, ils se calmeront.

La grotte ne ressemble pas vraiment à la caverne d'Alibaba, mais elle n'en demeure pas moins fournie : livres, objets volés : « les noirs secrets du Gondor ». La liste complète pourrait être trop longue, il est préférable que vous la choisissiez vous-même. En voici les principaux ingrédients : quelques herbes, de rares objets magiques, des livres de magie, des objets portant le sceau de grandes familles (celles-ci pourront offrir des récompenses lors de leur restitution), papiers compromettants permettant de faire chanter certaines familles nobles (exemple : trahison, enfants bâtards...), révélation de cachettes d'objets ou de fortunes familiales, emplacements de trésors, secrets d'État, révélations sur les palantiri (dont celle d'Orthanc)... Certains de ces documents peuvent être caducs, mais beaucoup d'autres pourront être la source de nouvelles aventures.

Une fois rentrés, les personnages auront en main des documents leur permettant (selon leur emploi) de jeter le trouble en Gondor, de devenir riches ou célèbres.



Cette cabane était autrefois utilisée par Berùthiel qui y venait pour s'isoler en l'absence de son mari, mais aussi pour transiter vers sa véritable cachette : une grotte au cœur de l'Ephel Duath. Elle n'a laissé que peu de choses dans la cabane : des vêtements (en poussière), une effrayante statue de chat noir en bois, et une toile, peinte par elle-même (sa qualité est si médiocre que personne ne la rachèterait plus d'une pièce d'argent)⁽⁶⁾. Elle n'est pourtant pas dénuée d'intérêt : elle représente l'entrée d'une grotte devant

- 1) La Communauté de l'Anneau II, 4.
- 2) Appendice A du Seigneur des Anneaux.
- 3) Ils viennent d'être réédités chez Presses Pocket (outil indispensable pour tout MJ), 4e partie, les Istari, note 7.
- 4) Voir Le Seigneur des Anneaux, appendice A, 4.
- 5) Pour plus d'informations, voir appendice A du Seigneur des Anneaux.
- 6) Si vous jouez après la période n° 1, remplacez la toile peinte par une gravure sur bois ou sur pierre, ou tout autre support susceptible de braver l'érosion du temps.

Quelques rappels

Ar-Pharazon : dernier roi de Núménor. Amena l'île à sa perte en attaquant les Valars.

Argonath : « les pierres du Roi », statues géantes d'Isildur et d'Anarion, près des rapides de Sarn Gebir.

Ithilduin : ancien nom du Morgulduin, rivière longeant la route d'Osgiliath à Minas Ithil.

Ephel Duath : montagnes de l'Ombre, entre le Gondor et le Mordor.

Bibliographie

Les documents suivants contiennent des informations utiles au MJ consciencieux qui veut bien cerner la région traversée et les événements qui y ont eu lieu au cours des différentes périodes de jeu possibles.

• Scénarios I.C.E. : *Havena of Gondor*, *Sea Lords of Gondor*, *Cirith Ungol*, *Gates of Mordor*, *Erech and the Paths of the Dead*, *Minas Tirith*, *Ghosts of the southern Anduin*, *Gorgoroth*.

• *Contes et légendes inachevés : le Troisième Âge*, Presses Pocket.

• *Le Seigneur des Anneaux 4 : appendices et index*, Christian Bourgeois Editeur.

• Figurines pour les chats de Berùthiel : skeleton war dogs réf. 163 Grenadier.

scénario

Olivier Guillo

plan

Cyrille Daujean

illustration

Alima Benbakir

Conseils au meneur de jeu

La structure particulière du scénario peut surprendre vos joueurs, voire les choquer si vous faites intervenir la rencontre dès le début de la partie. Imaginez leurs réactions après la mort inévitable (sous peine d'in vraisemblance, n'oubliez pas qu'on ne peut sortir intact d'une telle rencontre) de plusieurs personnages de haut niveau, 1 ou 2 heures après le début de l'aventure, alors qu'ils ne s'y attendent pas.

Je vous conseille donc, soit de préparer des personnages niveau 1 ou 2 (survivants du bateau ou recrutés au port) qui remplaceront rapidement les personnages disparus, soit d'amorcer ce scénario à la fin d'une session de jeu, et de ce fait de le jouer en deux fois : la première consistant à jouer un scénario d'introduction qui, une fois achevé, amènera les personnages à s'en retourner par la mer et à rencontrer Berùthiel (jusqu'au chapitre « L'embarcation »). La seconde débiterait donc à partir de « Retour au port », entraînant les joueurs dans une enquête en Gondor.

Enfin, pour éviter de briser l'ambiance de la partie par un combat trop lourd et trop long, voici quelques conseils :

— Tous les occupants du bateau perdent 3 pt de constitution/round après l'apparition de Berùthiel. S'il ne reste plus que les chats, ils ne perdent qu'un pt/round.

— Dissolution des armes sur Berùthiel. Armes sans bonus : automatique ; armes +5 à +10 : 50 % ; armes +20 et plus : 20 %.

— Préparez les sorts que Berùthiel utilisera en combat. Elle n'a que 2 % de chances d'échec (même sans concentration).

— Au lieu de faire 2 attaques à +50 lorsqu'un personnage est attaqué par 2 chats noirs, faites-en une seule à +80.

AKIRA

Tokyo 1988

Quelque part au cœur de la mégapole japonaise, un groupe de savants et de militaires se livre à des expériences ultrasecrètes. Le 14 juillet, une effroyable explosion anéantit le laboratoire. Le souffleur meurtrier emporte une bonne partie de la cité. Toutes les nations du monde s'empressement alors (à titre de riposte ? de protection ?) de lancer leurs

avant la guerre, et dans le but d'économiser la surface au sol, les bâtisseurs ont érigé des tours de plus en plus hautes. Les étages se comptent aujourd'hui par centaines et les immeubles prennent alors des fonctions de quartiers à part entière avec leurs logements, services, commerces et espaces de loisir.

Malgré cette apparence d'opulence nouvelle, la ville de Tokyo doit faire face à de nombreux problèmes

économiques. Pour reconstruire rapidement, de multiples taxes et impôts ont été appliqués et la population se divise nettement entre ceux qui ont tiré parti des conditions politiques graves, et se sont donc enrichis, et ceux qui subissent le joug du trésor public.

Pour contenir d'éventuels écarts, le gouvernement a adopté un régime policier particulièrement musclé. Mais les effectifs ne sont pas suffisamment nombreux pour contrôler la ville avec efficacité.

Le colonel Shikishima, que tout le monde appelle simplement, avec crainte et respect, « le Colonel », est le membre le plus actif du gouvernement. Il ne voit que par l'action, c'est un homme de terrain de plus de quarante ans qui a sous ses ordres des hommes entièrement dévoués. Bien qu'il soit souvent utilisé comme médiateur lors des discussions animées au sein du gouvernement, il se heurte souvent à l'inertie de ses confrères. Son désir de pouvoir le pousse à réclamer perpétuellement de nouveaux crédits à la ville pour renforcer les rangs de la police. C'est grâce à son sens de l'organisation et sa capacité à mener les hommes que Tokyo a pu être reconstruite aussi vite. Cela met les autres membres du gouvernement dans une position particulièrement inconfortable, ils sont conscients que sans la présence du Colonel, la ville ne serait pas ce qu'elle est aujourd'hui, mais tous désapprouvent ses méthodes policières expéditives.

La démocratie relative prend alors des allures de régime quasi totalitaire et les patrouilles de police sillonnent la ville en blindés, hélicoptères ou véhicules monoplaces à réaction. L'autre sujet de désaccord gouvernemental concerne le comité olympique

international. C'est en effet la candidature de Tokyo qui a été retenue pour les Olympiades de 2020 et la réalisation du gigantesque complexe sportif a considérablement ponctionné les budgets. A moins d'un an des Jeux, il est impossible de faire machine arrière et le Colonel sait qu'il lui faudra encore plus d'hommes pour contrôler les spectateurs des rencontres sportives. Il trouve l'idée des Jeux olympiques absurde mais tous les membres du gouvernement sont contre lui car ils estiment que c'est un bon moyen de prouver au reste du monde que Tokyo a retrouvé sa légendaire puissance économique...

La ville

Mitaka City (vieux Tokyo)

Le cratère occasionné par l'explosion de 1988 est toujours béant. Personne n'a voulu le combler afin de conserver ce témoignage de la folie de la guerre. De « site classé », il a vite atteint le statut de « lieu sacré ». Son accès est strictement réservé et tout le périmètre dévasté est contrôlé par les militaires. C'est à quelques centaines de mètres du cratère qu'a été érigé le futur stade olympique. Le terrain, nu, a facilité la construction et au moment où se situe l'action du film, les travaux sont presque terminés ; là encore les surveillances sont extrêmement rigoureuses. Un gigantesque échangeur routier relie le stade à la nouvelle ville. Il dessert au passage l'estuaire du fleuve. Aux alentours du complexe s'étend un vaste no man's land. Près de l'estuaire et sur la baie se sont construites de nombreuses habitations. Certaines, provisoires, sont devenues, par la force des choses, permanentes. Le niveau de vie dans ce quartier n'est pas très élevé. La population est assez pauvre et beaucoup de gens travaillent dans les parcs industriels de l'estuaire.

L'estuaire (Bay Bride Load)

C'est une sorte de zone-frontière entre le vieux et le nouveau Tokyo. On n'a pas jugé bon d'y reconstruire tous les bâtiments détruits par l'explosion. C'est là que s'élèvent la plupart des centrales énergétiques et des usines qui alimentent la grande île. Les contrastes sont effrayants, car les structures des complexes industriels s'élèvent au milieu des ruines. Personne, hormis quelques riverains et les gens qui travaillent dans les usines, n'ose s'aventurer dans cette zone. Surtout la nuit.

Beaucoup d'endroits, laissés à l'abandon, font d'excellents terrains d'affrontements pour les différentes bandes de motards qui parcourent la ville dans de mortelles course-poursuites. Leur piste de prédilection étant l'ensemble autoroutier qui relie Néo-Tokyo à l'estuaire, une ligne droite longue de plusieurs kilomètres qui n'est pratiquement pas fréquentée pendant la nuit.

Année 1989, festival du film d'animation. Le dessin animé *Akira* est présenté pour la première fois en France, en version originale sous-titrée. La salle est à moitié vide, en comparaison à la cohue qui s'est pressée pour voir en avant-première *Oliver et Compagnie* (de Walt Disney) ou *Le petit dinosaure et la vallée des merveilles* (de Don Bluth). Il faut dire qu'un « dessin animé japonais » suscite toutes sortes de préjugés : mauvaise qualité, scénario simpliste, etc. Au point qu'un an plus tard, à Grenoble, des spectateurs qui avaient de la purée dans les yeux déclaraient que « tout cela ne vaut pas du Walt Disney ». Les imbéciles heureux...

Dans la salle pourtant, des dessinateurs (Caza, Moëbius) qui ont eux-mêmes travaillé dans le domaine du dessin animé sont admiratifs devant le résultat.

Et je vous le dis, ils ont raison ! *Akira* est au *Livre de la jungle* ce que *Blade Runner* est à *Star Trek*, ou *Orange Mécanique* à *Autant en emporte le vent*. Un chef-d'œuvre d'invention, de couleurs et d'action.

Le scénario du dessin animé a été écrit alors que la parution de la série BD *Akira*, immense succès au Japon, était loin d'être finie (elle s'achève en ce moment seulement). Il est plus serré, plus condensé et la fin en est très différente. Otomo, le dessinateur et scénariste de la BD, a réalisé personnellement le dessin animé. À force de dépassements de budgets, il a réussi un début de film tout à fait extraordinaire, à peine gâché par la fin que les banquiers, à force de yens dépensés, l'ont obligé à terminer en catastrophe. Même si vous n'aimez pas trop la BD du même nom (en vente tous les 15 jours en kiosque) et que les *Chevaliers du Zodiaque*⁽¹⁾ vous donnent de l'urticaire, allez au cinéma, vous ne le regretterez pas (et mettez-vous près de l'écran, pour en prendre plein les yeux et les oreilles), la sortie nationale est le 8 mai.

Nous en profitons pour vous donner la description de la Néo-Tokyo de 2019, ainsi qu'un court scénario. Bien que les caractéristiques soient données pour *Simulacres*, cette ville ferait un terrain d'aventures idéal pour *Cyberpunk* ou *Berlin XVIII*. Nous n'y avons pas intégré les pouvoirs psis, très puissants dans le dessin animé. À vous de voir si vous désirez les ajouter.

Pierre Rosenthal

1) A ce propos, une perle va être rediffusée par l'épouvantable Club Dorothee : la série *Robotech*, qui a donné le jeu de rôle du même nom, et qui a inspiré *BattleTech*.

ogives nucléaires sur leurs ennemis potentiels. En quelques secondes les grandes villes sont rayées du globe...

Néo-Tokyo 2019

31 ans après la catastrophe...

La vieille ville porte encore les stigmates de la bombe. Les ruines côtoient les taudis et les complexes industriels. Sur la grande île au centre de la baie, les tokyoites ont construit une cité gigantesque. En moins de trois décades, le Japon a retrouvé sa splendeur, et les excès urbanistiques de jadis font pâle figure à côté de ceux de la nouvelle et tentaculaire métropole. En suivant la politique en vigueur

La Grande Ile (Néo-Tokyo)

C'est le cœur de la nouvelle expansion urbanistique japonaise. Là, se dressent les immeubles les plus hauts. L'île est sillonnée de grandes avenues et d'un dédale de petites rues et boyaux dans lequel il est très facile de se perdre. La circulation automobile, malgré la largeur des rues, reste le problème majeur. Aux heures de pointe, toute la ville est paralysée par le trafic routier. Posséder une voiture est un luxe. Il ne suffit pas de se payer le véhicule il faut également pouvoir s'acquitter des nombreuses taxes très lourdes qui pèsent sur les conducteurs. Cela dans le but de freiner l'utilisation des voitures en ville.

La plupart des gens préfèrent utiliser les transports en commun souterrains et aériens qui desservent les principaux groupes d'immeubles. Chaque gratte-ciel est une ville à part entière. On peut y trouver, en plus des appartements (minuscules), des centres commerciaux, des bureaux, des restaurants et des aires de détente. Ces aires sont souvent aménagées sur les grands ponts piétonniers qui relient les immeubles entre eux. Il n'est pas rare d'y voir pousser des arbres ou couler des fontaines. Le sommet des buildings les moins hauts sont loués très cher aux annonceurs publicitaires. D'immenses panneaux au néon côtoient des projections holographiques de spots de pub. Des journaux lumineux déversent en permanence des informations sur la vie sociale, la météo ou les programmes de télévision. C'est le règne de l'électricité et au centre de la ville on y voit aussi bien la nuit qu'en plein jour!

A l'ouest de l'île se dressent les nombreux bâtiments réservés à l'éducation. Il s'agit principalement de collèges d'enseignement technique, de lycées et d'universités. Les écoles primaires sont réparties en ville, principalement sur la périphérie. Beaucoup de ces écoles maternelles et primaires sont des orphelinats.

Autour du quartier universitaire, les étudiants peuvent se détendre dans de nombreux bars et night-clubs, mais chaque catégorie d'élèves a son fief. On ne verra jamais, par exemple, un étudiant en médecine fréquenter le bar régenté par des apprentis mécaniciens.

Le « vieux » stade, à proximité, n'a plus de vocation sportive depuis l'annonce de l'ouverture prochaine du stade olympique. Du coup, il a été réquisitionné par la police et transformé en commissariat géant où se déroulent interrogatoires et passages à tabac d'étudiants tapageurs...

Les habitants

Etant donné la petitesse des appartements de Néo-Tokyo, une bonne partie de la population préfère vivre le plus clair de son temps à l'extérieur, dans les aires de loisirs ou les centres commerciaux, ne réin-



tégrant ses logements que pour dormir. Un tel phénomène a entraîné le développement de la restauration et du commerce

ambulants. On grignote à toute heure et les plus riches prennent tous leurs repas dans les nombreux restaurants des immeubles chics (les établissements les plus chers se situant dans les hauteurs des tours pour échapper à la proximité des rues).

Le renouveau après le cataclysme de 1988 a créé une vague de fraternité au sein de la population mais cette euphorie a vite été estompée par la présence, de plus en plus oppressante, des forces de l'ordre. Les habitants vivent dans la crainte d'une éventuelle descente de police car de nombreux mouvements révolutionnaires se sont constitués et multiplient les actions terroristes. Ces groupuscules se dressent contre l'omnipotence de l'État policier et servent bien souvent une cause estudiantine ou religieuse.

Les étudiants

Les événements liés aux étudiants sont assez proches de ceux que nous avons connu en France ces dernières années. Etablissements dégradés et surpeuplés, manque de professeurs, etc. A Néo-Tokyo le problème est chronique et il n'est pas rare d'assister à plusieurs manifestations dans la même semaine, y compris la nuit. Ces manifestations finissent souvent dans le sang, lors d'affrontements avec les forces de l'ordre. Les opérations de police sont menées à seule fin de reconforter la population car les leaders étudiants sont en général des récidivistes qui réussissent à rallier de plus en plus de gens. Les manifs sont donc toujours plus impressionnantes et la répression policière de même. Dans les établissements les plus démunis règne un certain désordre. La majeure partie des cours ne sont plus assurés par manque d'enseignants. Certains professeurs refusent même de se déplacer pour donner les cours. La révolte crée donc un cercle vicieux puisque la situation n'incite pas l'État à accorder des crédits pour répondre aux revendications des élèves. D'où la montée de violence qui profite à des individus qui finissent par ne plus servir la cause commune mais plutôt un désir personnel de pouvoir en menant « au combat » des étudiants crédules et utopistes.

La situation a également permis le développement du phénomène de « bandes ». Beaucoup d'étudiants, venant principalement du secteur « technique » ont converti leurs bourses d'études dans l'achat de puissantes motos. Les bandes comptent jusqu'à huit ou dix membres et s'affrontent, dans l'esprit des joutes médiévales, dans tous les quartiers de la



L'affiche du film : Kaneda devant Néo-Tokyo. Au fond, la cache d'Akira ; en bas, le réseau d'égouts.

ville. La loi du Talion est en vigueur : œil pour œil, dent pour dent. La moindre infraction de la part d'une bande (franchissement de territoire, par exemple...) peut entraîner de sévères réprimandes de la part d'une autre. Tous les problèmes se règlent à moto...

La drogue

Bien entendu, les drogues telles que nous les connaissons aujourd'hui ne sont pas en vente libre dans Néo-Tokyo. Néanmoins, beaucoup de jeunes sont sous l'emprise des médicaments et s'accrochent très vite aux amphétamines ou aux barbituriques. C'est l'absorption massive de ces comprimés qui permet aux bandes des actions physiques particulièrement dangereuses, les médicaments les aidant à se « dépasser » ; ils ne reculent alors devant rien lorsqu'il s'agit d'accomplir un exploit. Les drogues, baptisées barbits, se trouvent dans certains débits de boissons. Il va sans dire que beaucoup de ces établissements servent également de Q.G. aux bandes.

La religion

Les représentants les plus âgés de la population sont toujours fidèles aux cultes traditionnels, comme le bouddhisme. Mais les plus jeunes, et ceux qui ont été le plus touchés par le cataclysme se tournent vers un autre culte. En effet, il est dit qu'un enfant psychiquement surdoué aurait péri lors de l'explosion de 1988. Il aurait été le principal sujet des recherches des savants. Même si son enveloppe charnelle a été détruite, on dit que son immense pouvoir lui aurait permis de rester « en vie ». Il est là, quelque part, et les habitants attendent son retour, tel un nouveau messie, pour punir les responsables de la catastrophe et créer un monde meilleur. Des groupes de fanatiques religieux organisent des rencontres dans la rue pour préparer sa venue. Ils prônent l'expiation des fautes et la purifi-

cation par le feu. Là encore, les excès vont bon train mais la foule est fanatisée par des leaders religieux. La police, qui tente de freiner les débordements,

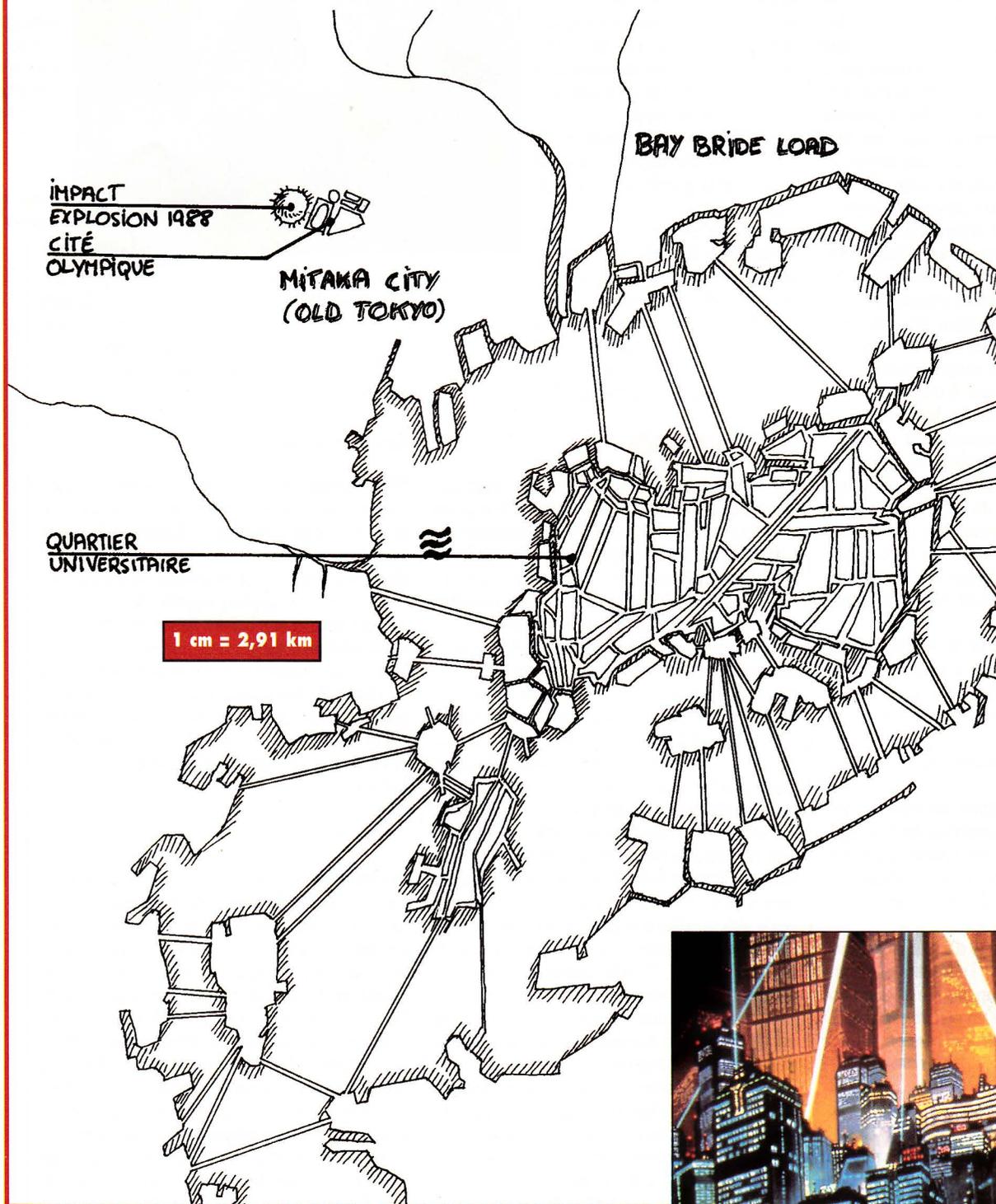
emploie des méthodes tout aussi expéditives dans le dispersement des manifestations religieuses. Elle craint la montée du pouvoir spirituel

mais finit par croire au retour de l'enfant-dieu... Cet enfant, pour les savants, n'est autre que le «sujet n°28»; pour le peuple, il s'appelle... Akira.

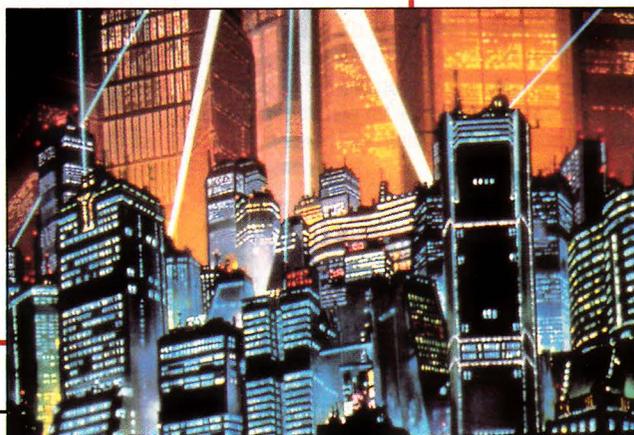
Jean-Marc
Toussaint

NEO-TOKYO 2019

31 ans
après le
cataclysme
nucléaire...



Le centre
de Néo-Tokyo,
la ville
des nantis,
aux vives lumières.



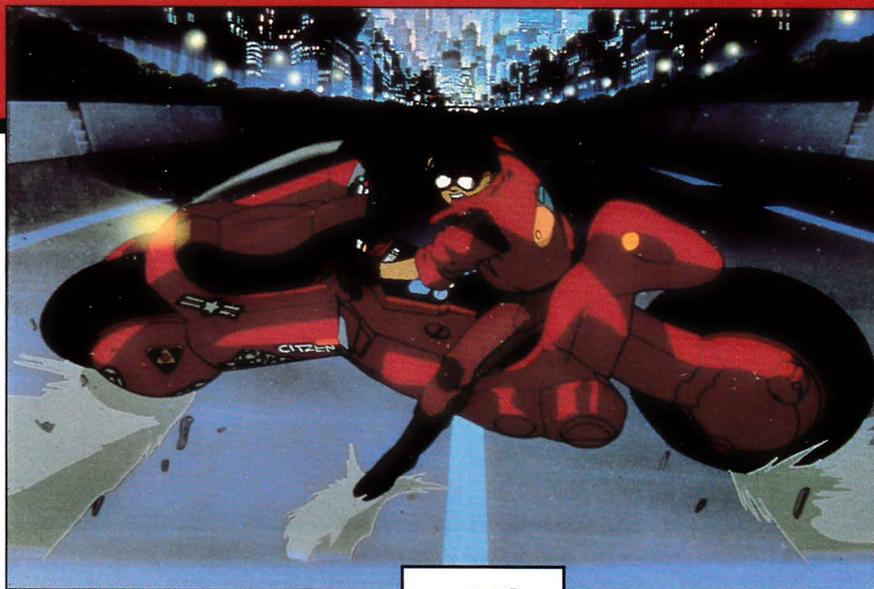
Scramblers in the night

L'action se situe environ 24 heures avant celle du début du film. Les personnages ont récemment constitué une bande : les Scramblers. Ils ne sont pas encore très connus des forces de l'ordre et il leur faut absolument accomplir une action d'éclat afin d'être reconnus officiellement par les autres bandes de motards. Ils habitent la cité universitaire mais leur fief se situe dans un parc d'attractions désaffecté aux confins de la ville, dont l'existence et le nom, ont été oubliés depuis longtemps. Il faut dire qu'il ne subsiste plus grand-chose du parc hormis quelques structures métalliques. Gisent ça et là des poubelles éventrées, des chapeaux d'enfants, une petite caravane de marchand de glaces, quelques chevaux tordus sortis d'un carrousel... En bordure du parc, dominant la ville, se dresse l'impressionnante structure, presque intacte, du Moonsault Scramble. Ce roller coaster de métal à double looping qui s'élève à près de 70 mètres de hauteur a inspiré le nom de la bande (*scramble* signifiant en langage d'aviateur : *décollage immédiat*). Les personnages ont établi depuis peu une planque dans la gare du manège et s'y retrouvent tous les soirs...

Il est un peu plus de 21 h. Les PJ sont en train de bricoler sur leurs motos quand retentissent au loin des pétarades de « gros cubes ». (Faites un Test Corps + Perception + Humain. Un Bon résultat identifiera trois moteurs, un Très Bon résultat entendra en plus un petit moteur électrique, une réussite Excellente permettra de percevoir les suppliques d'un homme). En escaladant l'un des loopings du coaster il est possible de voir au loin, et se dirigeant vers l'entrée du parc, une petite voiture électrique qui se déplace maladroitement entre deux motos. Un troisième deux-roues, beaucoup plus gros, tracte une remorque. Les deux motards de tête s'attaquent violemment à l'automobiliste, qui hurle de terreur.

Les motards ont un look assez impressionnant, proche de celui des anciens samourais. Leurs « armures » sont faites de cuir et de différentes pièces de récupération.

Si les personnages interviennent, les trois motards assèneront un dernier coup à leur victime et prendront



Sur l'autoroute désaffectée, Kaneda se prépare à affronter la bande des clowns.

AKIRA

Ce scénario se déroule dans l'univers d'Akira. Il est prévu pour trois ou quatre personnages et utilise les règles de Simulacres.

la fuite, laissant l'homme pour mort. Il sera impossible de les rattraper. L'automobiliste ne sera pas mort, mais très mal en point. Il s'évanouira à l'approche des personnages en prononçant le mot *Harukiya*. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, assez maigre, qui porte des petites lunettes et une blouse blanche frappée du logo « Tomeishogo ». Libre aux personnages de le laisser là ou de l'emmener à l'abri, toutefois il restera inconscient.

Si les personnages n'interviennent pas, les motards rattrapent leur homme, forçant sa voiture à s'écraser contre un pilier. Ils mettent pied à terre, ramassent l'homme – apparemment toujours vivant – l'attachent sur la remorque de la troisième moto et repartent aussi vite que possible.

La bâche de la remorque semble recouvrir une petite moto...

La station d'embarquement du Moonsault Scramble

Il s'agit d'un bâtiment rectangulaire de 20 m de long. Un étage permet au public d'accéder au train. C'est là que les personnages se sont installés. Ils n'ont pas encore eu le temps de visiter leur domaine, mais l'incident qui vient d'avoir lieu les incitera peut-être à le faire. Au bout du quai, une petite cabine abrite un pupitre de commande complètement défoncé. Sur les rails gît une carcasse du train. En regardant de plus près on remarquera que l'un des wagons ressemble étrangement à la petite voiture électrique utilisée dans la poursuite. Sous les rails, on distingue un étage inférieur. Il faut se glisser entre les morceaux de métal pour y accéder. Cette salle était autrefois le centre nerveux de l'attraction. Le long des murs s'alignent des ordinateurs et des armoires techniques pleines de contacteurs et de relais divers. Tout est plus ou moins détruit, couvert de poussière et de gravas. En essayant le bas de la porte d'une des armoires du fond de la pièce, on peut distinguer, difficilement, le logo Tomeishogo. De cette armoire provient un très léger ronron-

nement. Elle dissimule une porte secrète qui donne sur une pièce de 10 m sur 10 (probablement un ancien local technique). Cette pièce a été convertie en atelier où s'entassent outils, morceaux de ferraille, pièces de moteurs. Les personnages identifieront les morceaux comme provenant d'une moto, mais d'un type qui leur est inconnu. Sur une table, sont empilés des notes et des plans, dont ceux d'une moto à deux roues motrices. Si les personnages ont vu la remorque des samourais, ils pourront penser que le plan correspond à la moto transportée.

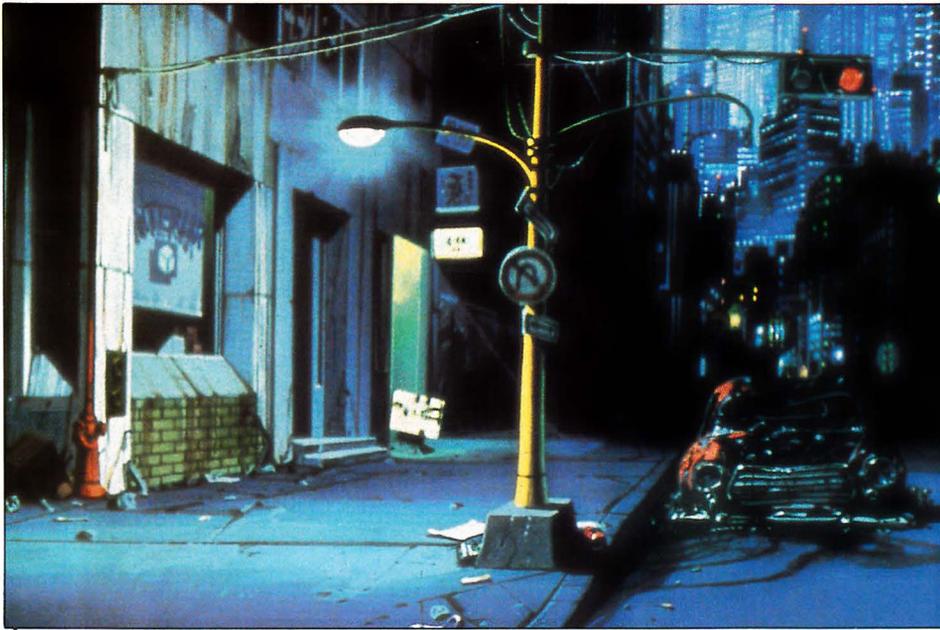
Près de la table se trouvent une blouse identique à celle portée par le blessé ainsi qu'un cylindre de plexi renfermant un piston. Un mécanicien serait incapable d'affirmer que cette pièce provient d'une moto.

Si les personnages s'attardent, deux puissants hélicoptères de la police arrivent sur les lieux de la poursuite. Il y a une chance sur deux que les policiers repèrent les Scramblers et procèdent à leur arrestation. Ils seront emmenés au « vieux stade », près de la cité universitaire.

Le Harukiya bar

L'un des personnages peut connaître le nom prononcé par le blessé. Il s'agit d'un bar souterrain situé dans le quartier universitaire et qui sert de Q.G. à une ou deux bandes. Dans une ruelle adjacente sont alignées de puissantes motos aux couleurs vives. Devant l'entrée trône une carcasse de voiture, témoin du passage d'une manifestation. L'éclairage dans la salle est tamisé, des couples s'enlacent dans les coins, deux ou trois personnes semblent « parties » suite à l'absorption d'alcool (ou d'une autre substance). Le patron, peu aimable,





Le couloir derrière l'enseigne s'enfonce sous terre : le Harukiya est en sous-sol.

s'exprime par monosyllabes. Sa seule préoccupation est de savoir si les personnages vont consommer, car il en a assez que des bandes viennent tuer le temps dans son établissement sans boire une goutte. Près du juke-box laser, justement, une bande est réunie. La discussion est très animée. En écoutant attentivement on peut apprendre que la moto de Kaneda, le chef de la bande, a été volée et que les recherches n'ont rien donné jusqu'à présent.

Si les personnages décident de retrouver cette moto, il s'agirait là d'une belle occasion de prouver aux autres bandes qu'ils existent...

Pendant ce temps, la télévision diffuse les informations de la nuit. On y voit un homme en train de s'adresser à une foule d'étudiants. Le commentaire précise qu'il s'agit de Inoshiro Tsuburaya, l'un des grands leaders religieux du moment qui recrute dans les milieux estudiantins. Tsuburaya ressemble à un respectable sumotori vieillissant. En regardant attentivement on remarque qu'il est relié à une espèce de machine, grosse comme deux valises, dont l'un des éléments est un tube de plexi qui renferme un piston. Près de lui se tient (l'image à ce moment est un peu floue) un individu casqué qui rappelle un samouraï d'antan...

Les personnages n'ont pas le temps d'intervenir dans la conversation de la bande du juke-box car elle quitte rapidement l'établissement sans payer une consommation. Les Scramblers doivent d'ailleurs aussi quitter les lieux car le patron commence à rouspéter. Ils retrouvent les autres motards à l'extérieur. Les deux bandes s'invectivent mais la discussion est interrompue par l'arrivée de la police, prévenue par le patron du Harukiya, avec trois véhicules blindés. Tous les jeunes sont emmenés au «vieux stade».

Le commissariat de police

L'aire de jeu est divisée, par des cloisons amovibles, en petits bureaux à ciel ouvert. Partout ce n'est que hurlements, cliquetis de machines à écrire et bruits de coups.

Si les personnages ne sont pas passés par le bar, c'est là qu'ils rencontreront la bande de Kaneda. Ils

ont le temps d'échanger quelques mots et Kaneda leur explique qu'on lui a volé sa moto, un exemplaire unique, conçue et offerte par un lointain cousin de son père. Puis les deux bandes sont séparées et emmenées dans des salles d'interrogatoire. Kaneda donne rendez-vous aux Scramblers le lendemain midi à l'école d'enseignement technique.

Si les personnages ne font pas preuve d'astuce et de diplomatie (les flics d'ici sont très susceptibles), ils seront enfermés pour la nuit. Autrement, ils subiront un interrogatoire de routine et seront relâchés. Les personnages doivent maintenant penser à récupérer leurs bécanes, soit au bar, soit au parc d'attractions (2 heures et demie de marche forcée!).

En chemin...

A peu près à mi-parcours, que les personnages soient à pied ou à moto, ils remarquent les trois gros cubes garés devant une maison apparemment abandonnée. Au même moment les samourais en sortent. S'ils sont à pied, les PJ ont le temps de se cacher ; s'ils sont à moto, ils peuvent rester à l'arrêt dans un coin d'ombre.

Les samourais ont l'air exténués. L'un d'eux sort un flacon et distribue des cachets aux deux autres. Une véritable métamorphose s'opère alors. Ils se mettent à pousser des hurlements et à réaliser des prouesses physiques (saut périlleux, etc.). Ils enfourchent leurs motos et allument leurs phares. Si

Effets de la drogue

Les samourais sont des PNJ Moyens. Lorsqu'ils sont sous l'emprise de la drogue, ils deviennent des PNJ Forts pour une durée de 6 heures, en ce qui concerne les capacités physiques. Ensuite, ils sont des PNJ Faibles pour 10 heures. S'ils en reprennent pendant qu'ils sont Faibles, cela ne les rend que Moyens pendant 3 heures, et la durée de récupération passe de 10 à 16 heures.

La première fois que quelqu'un prend de cette drogue, elle n'a aucun effet, mais elle peut provoquer de graves troubles digestifs, vomissements, étourdissements pendant 1 à 2 heures si le personnage ne réussit pas un Test Corps + Résistance + Humain.

les personnages sont à pied, ils ne seront pas repérés. S'ils sont à moto, un reflet sur leurs carénages attirera l'attention des samourais qui prendront la fuite en poussant des cris de guerre. Une poursuite peut s'engager sur l'autoroute.

Les Scramblers peuvent explorer la maison, une fois la voie libre. C'est une ruine mais en cherchant bien, ils trouveront une réserve de flacons frappés d'une tête de mort. Ce sont pourtant de ces médicaments que les samourais tirent leur force quasi surhumaine. Une bonne idée serait de détruire le stock pour affaiblir le gang de motards...

La poursuite sur l'autoroute

Les PJ à moto, peuvent essayer de rattraper les samourais, mais les machines de ces derniers sont très puissantes. Un bref combat peut s'engager (les motos se poussent mutuellement, se font des queues de poisson, mais attention, pas de contact physique). Un des personnages sera victime d'un piège tendu par l'un des adversaires (huile sur la route, ou petits clous de tapissier), le Scrambler ne sera que légèrement blessé mais sa moto sera inutilisable. Il devra monter derrière quelqu'un d'autre. Très vite les samourais distancent les PJ.

Poursuite à moto

Conduire une moto en essayant de se battre est une opération qui demande à la fois une bonne perception et de sérieux réflexes. C'est pourquoi le Test de conduite se fera sous Corps + (plus faible entre Action et Perception) + Mécanique. Comme dans les règles de poursuite classique (voir HS Simulacres p.70), on fait un Test pour chaque participant, qui sont tous à une certaine distance les uns des autres. Les marges de réussite ou d'échec s'ajoutent ou se retranchent aux diverses distances.

Si les motards veulent rester en groupe, on utilisera la moyenne des diverses marges de réussite (pas la plus basse, car dans ce cas le plus lent profite de l'aspiration des autres).

Les motos des samourais sont boostées, ils ont donc un bonus de 1. Une moto à deux passagers a un malus de 1 sur autoroute et 2 en ruelle. La moto de Kaneda est très difficile à conduire (Test Instincts + Perception + Mécanique toutes les cinq minutes) mais elle a un bonus de +2 en poursuite.

Une moto normale supporte la perte de l'équivalent de 6PV avant d'être hors d'usage, mais dès qu'elle a perdu 2PV elle devient moins maniable (-1 à la poursuite).

Retour au parc d'attractions

En arrivant au parc, les Scramblers constatent que leur repaire a été mis à sac. L'atelier secret a été visité, le tube de plexi et la plupart des plans ont disparu.

Autour de la station des traces de roues de motos sont visibles.

Si les personnages ont secouru le blessé du début de l'histoire, ils le retrouveront caché au sommet de la structure du roller coaster. Il faudra escalader les 70 m pour le convaincre de redescendre. Il

semble aller mieux (il a, en fait, pris un cachet...) mais sa diction est celle d'un homme ivre. Malgré son état il essaye de construire des phrases cohérentes.

Il s'appelle Eiji Fukuda, il est ingénieur et travaillait autrefois pour la société Tomeishogo, fournisseur des parcs d'attractions. Il occupait la tête du service Recherche et Développement et était chargé de concevoir de nouveaux manèges et attractions. Ce poste lui permettait d'exercer son hobby qui est de construire des appareils pour tous les usages (de l'ouvre-boîte électronique à l'électrocardiogramme). Il excelle dans tous les domaines. Après le cataclysme, Eiji continua d'utiliser les locaux désertés de la Tomeishogo. Tsuburaya y débarqua un jour à la recherche d'un certain ingénieur dont on lui avait vanté le talent. Accompagné de ses samourais, le leader religieux n'eut aucun mal à convaincre Fukuda de lui concevoir un module portable de survie. L'organisme de Tsuburaya, noyé dans la graisse, a un besoin vital d'une assistance mécanique. Il abuse en même temps de drogues qui lui permettent d'être vigilant en permanence. Fukuda a été obligé de s'exécuter. Mais il a secrètement déplacé ses recherches personnelles dans le petit labo sous le coaster. C'est là qu'il a conçu son chef-d'œuvre, une moto à deux roues motrices, qu'il a discrètement offert à un lointain parent étudiant en mécanique, afin de la soustraire à l'intérêt des samourais.

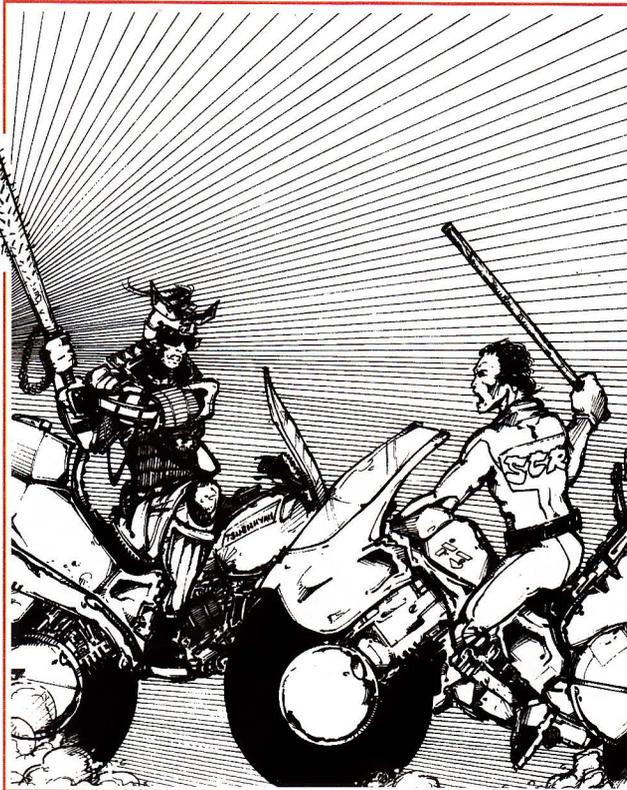
Il met de nouveau les personnages en garde contre les effets pervers des comprimés. S'ils n'ont pas encore exploré la maison qui sert de réserve aux samourais, Eiji leur signale qu'en détruisant les stocks ils affaibliront considérablement le gang qui est sous la dépendance de la drogue.

Il leur apprend également que Tsuburaya a l'intention de faire chanter Kaneda. Il veut avoir le contrôle total des étudiants afin de pouvoir renverser le gouvernement. Il prétend être un sage et un leader religieux mais c'est uniquement une façade à sa soif de pouvoir. Kaneda est l'un des derniers étudiants à lui «résister» et il est très influent au sein de son école. Tsuburaya cherche donc à l'éliminer par tous les moyens. Sa nouvelle lubie est d'entreprendre la construction en série du prototype de la moto pour pouvoir «acheter» les différents chefs de bandes et amener Néo-Tokyo à une nouvelle ruine.

Fukuda s'évanouit à nouveau, il semble dangereux pour sa santé de le transporter...

Si les PJ n'ont pas secouru le blessé au début de l'histoire, ils peuvent apprendre ce qui précède en découvrant un petit carnet noir scotché sous la table du laboratoire : il renferme les notes de Fukuda. Ils y apprennent à peu près tout ce qui a été dit, sauf l'emplacement du repaire de Tsuburaya.

Ils doivent regagner la ville. S'ils n'ont pas participé à la poursuite à l'aller, celle-ci peut avoir lieu maintenant. Arrangez-vous pour que la moto d'un des personnages soit endommagée. Ils pourront visiter et détruire le stock de drogue des samourais...



L'école d'enseignement technique

Les personnages arrivent un peu en avance et tombent sur une importante manifestation qui a lieu aux portes de l'établissement. Un grand nombre d'étudiants sont rassemblés devant un podium provisoire. Dessus, des samourais règlent des micros. Un camion (sur lequel on devine le logo de la Tomeishogo) arrive et Tsuburaya en descend sur une chaise à porteurs, suivi d'un homme chargé du module de survie. Il a l'air très fatigué. Tsuburaya s'adresse à la foule et parle d'ordre nouveau, de l'arrivée prochaine d'un sauveur et de la nécessité que les étudiants l'aident à préparer l'avenir en rejoignant ses légions. (Tsuburaya est un PNJ Fort pour tout ce qui est intellectuel et Faible pour tout ce qui est physique).

L'un des membres de la bande de Kaneda rejoint discrètement les PJ et leur demande de le suivre. C'est à ce moment que de nombreuses forces de police interviennent pour enrayer la manifestation. Des bombes lacrymogènes explosent. La fumée envahit les lieux. Les samourais tentent de se battre mais ils tombent comme des mouches. Tsuburaya est évacué.

Il y a une chance sur quatre que les personnages perdent la trace de l'ami de Kaneda. Il y a également une chance sur quatre qu'un samouraï de la veille les repère et tente avec ses deux acolytes de les rejoindre. Ils sont affaiblis car ils sont en manque, néanmoins ils savent encore très bien se battre à mains nues. Si les PJ réussissent à assommer un samouraï, les deux autres prendront la fuite. Le prisonnier restera muet quels que soient les renseignements qu'on veut lui soutirer. Si les personnages ont le dessous dans la bagarre, ils seront épaulés par la bande de Kaneda. Il faut cependant que les personnages évacuent rapidement les lieux sous peine d'être à nouveau pris par la police.

Les Scramblers et la bande de Kaneda se retrouvent à l'école, dans une salle d'archives laissée à l'abandon. C'est là qu'ils peuvent localiser le siège de la Tomeishogo (dans un annuaire, puis sur un plan de cadastre). Puis un surveillant surgit et les chasse, obligeant Kaneda et ses amis à retourner en cours. Kaneda leur donne rendez-vous le soir même au Harukiya.

L'usine Tomeishogo

C'est un gigantesque bâtiment cubique. Sur un vaste terrain adjacent on devine les structures d'un roller coaster qui ne sera jamais terminé. Le bâtiment est gardé par deux samourais à pied. Ils sont encore sous l'emprise de la drogue et leur force est incroyable, néanmoins ils s'épuisent rapidement faute de comprimés.



Chaque jour, les affrontements entre étudiants, terroristes et forces de l'ordre se font plus violents.

Les PJ peuvent pénétrer dans le bâtiment à pied ou à moto. A moto ils seront plus vite repérés et une lutte s'engagera entre autant de samourais à moto qu'il y a de personnages (n'oublions pas que l'un d'eux n'est a priori que passager sur l'engin d'un de ses camarades). Tous les coups sont permis (combat à main nue ou à « l'arme blanche » avec des morceaux de ferraille qui traînent un peu partout). La moto d'un des samourais va s'écraser contre un mur, déclenchant une explosion. Si les Scramblers tardent à éliminer les samourais, une sirène d'alarme retentit et les derniers motards s'enfuiront par la grande porte d'entrée qui se refermera automatiquement. La sirène ne faiblira pas et les personnages devront continuer leur visite à pied.

Un escalier métallique conduit du grand hall vers un étage supérieur. Au sommet de l'escalier, une enfilade de bureaux. L'un d'eux est fermé à clef. En le forçant, on pénètre dans une pièce transformée en laboratoire. Si les personnages n'ont pas secourus Fukuda au début, c'est là qu'ils le découvrent, sinon la pièce est vide. Au milieu du fatras d'appareils on peut distinguer la forme d'un fusil laser en piteux état. Si Fukuda est là, il explique que Tsuburaya, sachant que la Police veut le coincer, a décidé de se suicider en détruisant ses installations.

Les PJ ont exactement 10 minutes pour retrouver la moto et sortir avant l'explosion.

Si Fukuda n'est pas là, les PJ réalisent l'urgence de la situation quand une deuxième puis une troisième sonneries d'alarme se déclenchent...

A bout du couloir, un nouvel escalier descend vers le rez-de-chaussée. Il donne dans une grande salle pleine de machines. Tsuburaya est là, au centre d'une grande cage métallique électrifiée. La moto rouge de Kaneda est à côté de lui, sur sa remorque attelée au gros cube. Derrière lui se profilent son module de survie et le générateur de la cage.

Dès qu'il aperçoit les Scramblers, Tsuburaya entonne des chants sacrés, très envoûtants (Esprit + Résistance + Humain pour y résister).

Le seul moyen de détruire Tsuburaya est de tirer avec le laser sur son module de survie et dans le générateur. Le laser est abîmé et ne fonctionne

qu'une fois sur trois. Le tir n'est plus très précis, il faut donc une grande concentration pour viser (Corps + Perception + Mécanique, malus de -4 si on ne reste pas immobile). A cinq minutes de l'explosion, une voix synthétique annonce le compte à rebours.

Dès que le module et le générateur sont détruits, Tsuburaya s'écroule et la cage s'ouvre.

La seule porte qui donne sur l'extérieur est fermée à clef et la clef est accrochée à la ceinture de Tsuburaya. Si un personnage s'approche, Tsuburaya, dans un dernier réflexe essaiera de le tuer. Mais en tirant sur les câbles qui sortent de sa poitrine on peut aisément l'éliminer...

Le gros cube démarre très facilement. Aux personnages de décider qui le conduit.

Lorsqu'ils quittent l'usine, la nuit tombe.

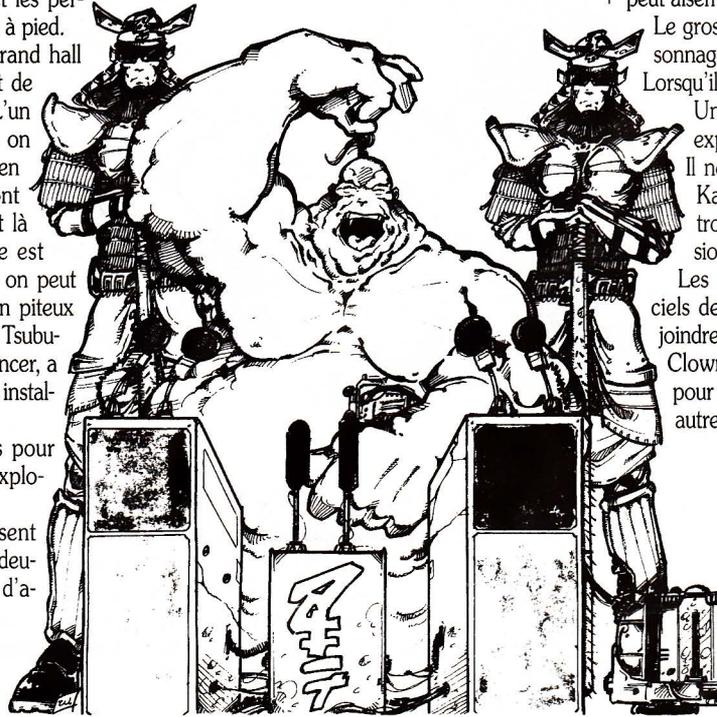
Un éclair illumine soudain le ciel, l'usine explose et disparaît...

Il ne reste plus qu'à aller rendre sa moto à Kaneda tout en essayant d'éviter les patrouilles de police qui, attirées par l'explosion, vont bientôt arriver sur les lieux...

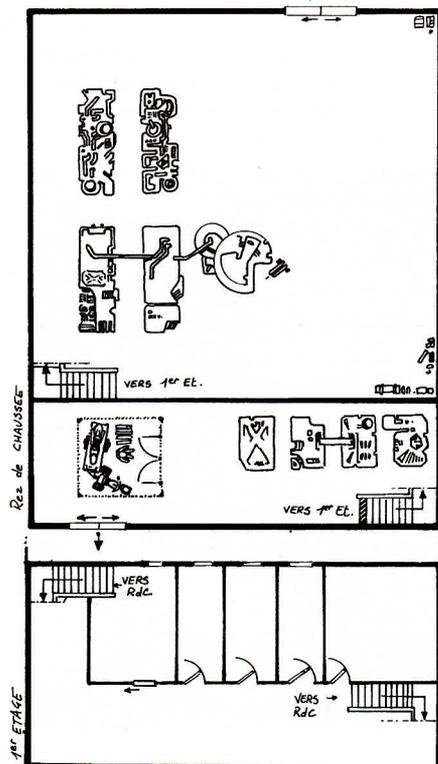
Les Scramblers ont gagné leurs galons officiels de « bande », Kaneda leur propose de se joindre à lui pour coincer une autre bande, les Clowns, afin de les amener sur l'autoroute pour une lutte sans merci. Mais ça, c'est une autre histoire, celle du film...

scénario et plan
Jean-Marc Toussaint
illustration
Wilfrid Histi

Remerciements à
Forum Distribution



Plan de l'usine Tomeishogo



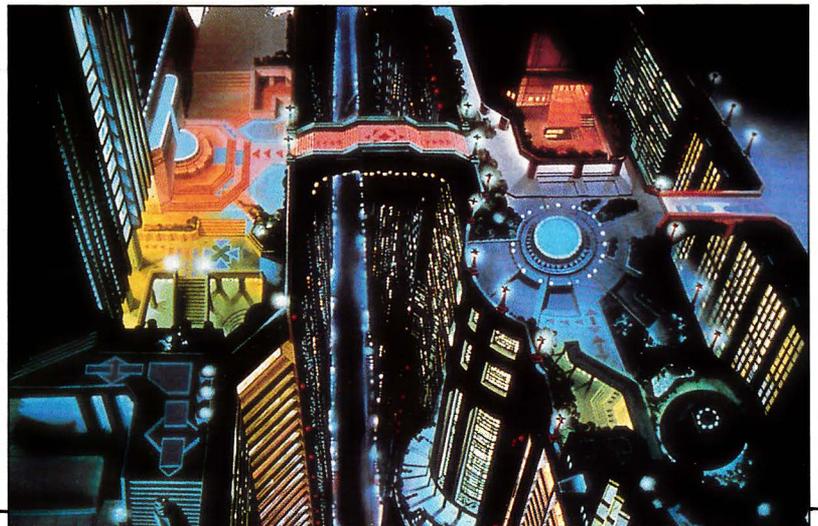
Création de personnage

Comme les personnages sont des adolescents, ils n'ont pas de Métier mais peuvent prendre un Talent au choix au niveau +1 (Conduite moto, Arts martiaux ou Arme blanche sont conseillés). Puis ils disposent de 10 points d'aventure pour acheter d'autres Talents, au niveau 0 maximum.

Si vous devez faire intervenir Kaneda et sa bande, voici quelques indications :

- Ce sont tous des PNJ Moyens, avec +1 en Mécanique et +1 en Conduite moto.
- Kaneda est un PNJ Fort, avec +2 en Conduite moto et +3 en Acrobatie (score exceptionnel).

Un des plus grands centres commerciaux de Néo-Tokyo.



Voici donc la première page du micro magazine consacré aux univers de Simulacres. Cette page est ouverte à tous ceux qui ont des idées sur ce jeu et veulent les faire partager.

Règles de Campagne pour Cyber Age

Dans notre précédent numéro, nous vous avons proposé des règles de campagne, afin de jouer plusieurs scénarios de suite dans un même univers. Si les adaptations sont simples pour la plupart des situations, j'ai préféré vous les donner pour Cyber Age. En prime, vous avez deux nouvelles professions, envoyées par Olivier Legrand, un lecteur de Rouen.

Liste des Talents principaux

• **Talents (X)** : Astronomie ; Chimie ; Chirurgie ; Conduite d'engin spatial ou sous-marin (sauf fusées) ; Conduite d'engin spécial ; Conduite d'engin lourd ; Connaissance des milieux branchés ; Connaissance médicale ; Electronique ; Explosifs ; Génétique ; Informatique ; Langue étrangère de racine différente de celle de la langue maternelle ; Mécanique ; Médecine générale ; Pénétration et ouverture de coffre ; Pilotage d'engin volant ; Piratage des données ; Protection de données ; toute compétence de type scientifique, universitaire ou artisanale spécialisée (chimie, histoire, joaillerie par exemple).

• **Talents (-4)** : Armes lourdes (épée, fusil-mitrailleur) ; Arts martiaux ; Conduite d'automobile, de cheval ; Connaissance de la rue ; Connaissance des lois ; Connaissance des médias ; Connaissance du Milieu ; Falsification de documents écrits ; Gestion ; Instrument de musique ; Jeux ; Langue étrangère de même racine ; Médecine ; Navigation dans la Matrice ; Survie en milieu non urbain ; Techniques d'élimination ; Techniques de pénétration ; Vol à la tire.

• **Talents (-2)** : Acrobatie ; Alpinisme ; Analyse politique ; Armes légères (dague, arme de poing) ; Baratin ; Bricolage ; Camouflage ; Cartographie ; Coutumes locales ; Danse ; Déguisement ; Déplacement en gravité zéro ; Dressage ; Ecrire ; Filature ; Interview ; Lire ; Maquillage ; Natation ; Pistage ; Poésie ; Premiers soins ; Recherche en bibliothèque ; Travail sous-marin.

• **Talents (0)** : Athlétisme ; Bagarre ; Chant ; Dessein ; Dialogue ; Discrétion ; Langue maternelle ; Observation.

Deux nouvelles professions

Contrebandier (Table ronin/mercenaire)
Pilote d'hovercraft dans les Zones Blanches, Panzerboy, Tankeur, Passeur, ZoneCourrier.

- Conduite d'engin lourd (X)
- Armes lourdes (-4)
- Mécanique (X)

Intermédiaire (Table gangs/yakuza)

Receleur, courtier en informations, Fixeur, Arrangeur, Chunin (intermédiaire en japonais).

- Baratin / Sens des affaires (-2)
- Connaissance de la rue (-4)
- Connaissance du Milieu (-4)

Création du personnage

Un personnage débutant a droit à un Métier et 15 Points d'Aventure. Ce Métier est libre, quel que soit le passé du personnage, contrairement à ce qui est indiqué dans les règles, mais on garde malgré tout les interdictions (d'être yakuza par exemple). De plus, il faut faire coller la vie passée avec ce Métier. Si l'on choisit un Métier pour lequel on avait droit à un certain nombre de Talents, comme ceux-ci sont forcément appris, en compensation on gagne 3 Points d'Aventure par Talent.

Cailloux

Les cailloux permettent d'avoir toutes sortes de Talents grâce aux brochures. Comme les données y sont stockées de façon encyclopédique, elles permettent des réusites automatiques lorsqu'on a le temps de les consulter à loisir. Par contre, dès qu'une action rapide est nécessaire, elles ne permettent pas d'avoir le Talent à plus du niveau 0.

Pierre Rosenthal

Armes spéciales

La plupart des armes entrent dans le tableau des dégâts normaux. Mais vous pouvez décider que certaines nécessitent une table spéciale. Il suffit d'avoir un tableau qui, sur une ligne va de 3 à 26, et sur l'autre donne les indications des dégâts. Voici à titre d'exemple la fiche du znaper à proton, arme futuriste très puissante mais très peu fiable.

2d6 + Marge	3	4 à 9	10 à 14	15-16	17-20	21-26
Résultat	1PV	3PV, 1PS	4PV, 1PS	rien	(a)	(b)

(a) L'inverseur de fulgur a sauté et l'arme ne marche plus. (b) Le propulseur protonique vient de lâcher un dernier rôle. Vous faites 5PV de dégâts à la cible, mais le znaper saute et vous encaissez 1 PV et 3 PS de dégâts.

Errata aux règles de Campagne

Lorsque l'on tire à moyenne distance avec une arme, les dégâts ne sont pas diminués de deux colonnes vers la gauche mais d'une seulement.

Prochaines parutions Simulacres

- Début juin : *SangDragon*, un jeu médiéval-fantastique complet, comprenant toutes les règles de Simulacres, celles de Campagne, de nombreuses listes de sorts et des créatures ; ainsi qu'un grand scénario et un background détaillé. Ce jeu sera plus volumineux que les Univers classiques, puisqu'il fera 96 pages.
- Mi-juin : l'Univers *Capitaine Vaudou* vous entraînera en 1661, entre les pirates des Caraïbes et les sorciers vaudous.
- Les lecteurs qui ont des idées d'extraterrestres ou de mondes vraiment très très étranges peuvent les communiquer à Pierre Rosenthal, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Ces idées seront peut-être reprises dans le jeu de space opera à paraître en novembre : *Le crépuscule des étoiles*.

Bernard et Jean

Comme annoncé il y a deux numéros, les associations ou les éditeurs peuvent publier leurs propres Univers Simulacres. C'est le fanzine *Scène à Rio* qui ouvre la marque avec *Bernard et Jean*, un Univers de 64 pages, format A5. De la belle ouvrage ! Evidemment, c'est de la photocopie et tout est écrit à la main, mais c'est excessivement drôlatique. En deux mots, *Bernard et Jean* (deux flics très intelligents) vous propose de jouer des gendarmes dans une petite ville du sud de la France, Dupont-la-Joie.

On oscille sans cesse entre un *Starsky et Hutch* provençal, matiné de *Zone* et des *Gendarmes à St-Tropez*. Pour le prix, vous ne devriez pas vous faire prier : 25F par correspondance auprès de Aubert Bonneau, 2 rue du Midi, « Les Saules », 21800 Quetigny. Sortie nationale le 25 mai.





Extrait de

« *Lettres à mes neveux* »

de Fwouinn le Parcheminé

IV, 17, A Mouz d'Isnet

Cher neveu,

C'est avec grand plaisir que j'ai reçu la nouvelle de tes fiançailles avec la demoiselle d'Avry, et que je te communique les renseignements que tu me demandes. La demoiselle d'Avry, dis-tu, est très férue de généalogie et se prévaut de faire remonter ses ancêtres jusqu'au milieu du Second Grenier. Or, sur le point de perpétuer une lignée commune, elle aimerait en savoir un peu plus sur les tiens. Qui était ce chevalier d'Isnet, premier du nom, dont est descendue toute notre famille ? Est-il vrai que ses propres géniteurs étaient eux-mêmes d'une souche immémoriale, bien avant la Première Soupente ? Sur ce point, ta fiancée ne sera pas déçue ; et quant à moi, j'ose espérer que tu me pardonneras de ne t'avoir pas révélé plus tôt le secret de ton ascendance.

En ces temps-là, les sorcières-rats étaient nombreuses dans la cité de Khalemnis. Ce n'est pas sans crainte que l'on chuchotait leur nom : il n'était pas un fléau, pas une calamité qui ne leur fût attribué. Skubidos de Zan – dont tu as certainement lu les Rapports Jllégaux – va même jusqu'à soutenir qu'elles furent les responsables véritables des Massacres pour que ça Saigne, ordonnés par le pontife Fú Li Fú. Et il est à peu près prouvé qu'on leur doit la Grande Peste, le Grand Choléra, les Petites et Moyennes Véroles, la Grande Jaunisse et l'Exécrable Eczéma.

En temps normal, rien ne distinguait les sorcières-rats des rats ordinaires qui hantaient les égouts, les ruelles et les dépotoirs. Et c'est bien ce qui faisait leur force, cette apparente identité avec le peuple des rats. Cela leur conférait immunité et protection. Pour les détruire, il aurait fallu détruire tous les rats de la ville, une impossible tâche de titan.

Mais les soirs de pleine lune, les sorcières-rats se métamorphosaient, abandonnant leur vaine apparence de rongeur comme un lézard qui change de peau. Les membres s'étiraient, les poils disparaissaient, les queues se sectionnaient, cependant que les doigts se crochetaient, les genoux se cagnaient, les mamelles pendouillaient, jusqu'à prendre l'apparence exacte de vieilles sorcières échevelées, ricanant sous la lune nue et blême.

Elles se mettaient alors en marche, qui à pied, qui à dos de balai, jusqu'au rendez-vous avec leur maître, Celui à la Longue Queue dans l'Ombre. Et malheur en chemin à qui croisait leurs yeux rougeoyants, à qui ne se garait pas assez vite pour esquiver un méchant coup de dents. Non pas que leurs morsures fussent en soi très douloureuses mais comme je l'ai dit, elles véhiculaient toutes sortes de maladies infâmes.

Que pouvait-on y faire, sinon tenter de se concilier les bonnes grâces de la secte des prêtres-chats ? Ce n'était pas chose facile. Les prêtres-chats étaient réputés pour leur indépendance, une certaine sauvagerie, et c'étaient avant tout de fiéffés voleurs. Skubidos de Zan – toujours le même – prétend que c'est contre leurs déprédations que furent inventées les volières en acier afin d'accorder aux oiseaux en cage un minimum de sécurité.

Tout comme les sorcières-rats, les prêtres-chats ne se distinguaient pas en temps normal des animaux ordinaires.

Qu'ils fussent blancs ou noirs, tigrés ou angoras, ils avaient le même air de matou attentif, feulant ou ronronnant, et toujours prêt à sortir les griffes. Pour cela, ce qui a été dit des sorcières leur est également applicable. Lorsque le pontife Li Fú Fú ordonna le Grand Massacre pour que ça Miaule, plus de quatre-vingt-dix pour cent des chats exterminés s'avèrent n'être que d'innocents gouttières.

Mais les soirs de nouvelle lune, profitant de la noirceur de la nuit, les prêtres-chats délaissaient leurs vieilles peaux pour prendre l'allure indicible de prêtres véritables. Tous vêtus de gris, et non sans dévaliser au passage les étals des poissonniers épouvantés, ils traversaient la ville en longues processions silencieuses. Et ceux qui les voyaient passer, murmuraient en se signant que leur culte fanatique n'était rendu à nul autre que Celui qui la Balance en Silence.

Je sais ce que tu vas me dire. N'arrivait-il jamais que prêtres et sorcières se rencontrassent ? A la vérité, il ne se passait pas de jour en la cité de Khalemnis sans qu'une méchante bagarre opposât matous efflanqués et rats faméliques. Mais la belle affaire ! et qu'aurait-on pu prouver ? Que les sorcières n'apparussent qu'à la pleine lune et les prêtres à la nouvelle semblait garantir qu'ils ne se rencontreraient jamais...

Jusqu'à ce jour d'entre les jours, cette nuit d'entre les nuits où la pleine lune commença par briller normalement dans le ciel. Fidèles à leurs habitudes, les sorcières apparurent. Mais à peine avaient-elles commencé à exhiber leurs membres décharnés qu'une éclipse se mit à voiler l'astre lunaire...

Ai-je besoin de te faire davantage un dessin ?

Leurrés par la soudaine absence de lune, les prêtres se manifestèrent à leur tour. Et ce fut la plus stupéfiante rencontre de toute l'histoire de Khalemnis.

Jetons un voile pudique sur la suite du face à face. Qu'il te suffise de savoir que quelques mois plus tard la Grande Sorcière mit au monde un rejeton qui n'était ni tout à fait prêtre ni tout à fait sorcière. Il fut néanmoins soigné et reçut même une excellente éducation, fréquentant les meilleures écoles. A tel point que le roi finit par le remarquer et le distingua du titre de chevalier.

Que devint-il par la suite ? Son histoire est trouble.

Mais une chose est certaine : jamais ses descendants n'eurent à rougir de lui.

Ton oncle affectionné, Fwouinn le Parcheminé

un écrivain joueur ou un joueur qui écrit ?

Walter Jon Williams

C'est par l'intermédiaire d'un télécopieur, moyen moderne de communication, que nous avons réalisé cette interview de Walter Jon Williams. Elle a été effectuée alors que cet auteur de science-fiction et de jeux se trouvait, pour cause de travail, chez R.Talsorian Games, l'éditeur de Cyberpunk.

Casus Belli : « En France, la plupart des gens ne vous connaissent que par vos romans de science-fiction : *Câblé* et *Sous le souffle du cyclone*⁽¹⁾. Pourtant, vous avez réalisé il y a quelques années pour FGU, *Privateers & Gentlemen*, un jeu à mi-chemin entre le jeu de rôle de pirates et le wargame naval. Chez R.Talsorian Games, vous avez écrit vous-même une grande partie de *Hardwired*, le supplément pour *Cyberpunk* qui permet d'adapter le background du jeu à vos romans. Mais par quels jeux avez-vous commencé à jouer, et quels sont ceux auxquels vous continuez à jouer ? »

Walter Jon Williams : « J'ai commencé à jouer il y a 25 ans, en débutant par les wargames d'Avalon Hill, puis en poursuivant par le jeu d'Histoire avec figurines et enfin les jeux de rôle à thème médiéval-fantastique. Aujourd'hui je ne joue quasiment plus qu'aux jeux de rôle. Avec quelques amis nous avions bien ébauché une certaine forme expérimentale de jeu de rôle avant l'apparition de *Dungeons & Dragons*, mais la publication de D&D fut pour nous, comme pour beaucoup d'autres, une révélation.



Mon groupe de joueurs réguliers comprend un certain nombre d'écrivains de science-fiction dont George RR Martin (*Wild Cards*, *Fevre Dream*, *L'agonie de la lumière*), Victor Milan (*Cybernetic Samurai*), et Melinda M. Snodgrass (*Tears of the Singers*, *Queen's Gambit Declined*).

Nous essayons d'apporter un maximum d'imagination dans nos parties, nous favorisons le role-playing plutôt que l'utilisation des règles. Il se passe des soirées entières sans que nous lancions un dé, alors que nos personnages dialoguent sans cesse.

Bien évidemment, la plupart des parties que je maîtrise sont basées sur mes propres travaux. J'ai tenu sans discontinuer une campagne de huit ans de *Privateers & Gentlemen*. Et je joue à *Cyberpunk* avec mes modifications pour *Hardwired*. Pendant des années, j'ai maîtrisé un jeu appelé SCUM (dont j'ai créé les règles, mais qui sont encore trop « vagues » pour être publiables) dans lequel les personnages sont des détectives de la police new-yorkaise confrontés à des crimes graves. Ma préférence va en fait aux jeux qui sont le plus ancrés dans la réalité, contrairement aux jeux de fantasy. Ce qui est peut-être en contradiction avec mon métier d'écrivain de SF.

Une partie de *Superworld*, maîtrisée par George RR Martin, et dans laquelle j'étais joueur, suggéra le monde de *Wild Cards*. Cela devient un livre, publié par Bantam, puis un jeu, publié par Steve Jackson Games. Cette série de SF, qui comprend maintenant onze volumes, est un « monde partagé » dans lequel de nombreux écrivains de SF s'essayent sérieusement à imaginer les conséquences des pouvoirs surhumains. »

CB : « En lisant *Câblé*, et après avoir vu l'hovercraft du supplément *Hardwired*, je me suis demandé si vous aviez joué les combats du livre en utilisant *Car Wars* ? »

WJW : « Je n'ai jamais joué à *Car Wars*, ni à aucun autre jeu similaire. Les scènes de combat de *Câblé* proviennent de ma seule imagination. »

CB : « Quelle est la différence la plus importante entre écrire un scénario de jeu de rôle et un roman de science-fiction ? »

WJW : « Pour ma part, écrire un scénario de jeu de rôle est plus facile que d'écrire de la fiction. En écrivant un roman, on doit être constamment à la recherche de la « voix », du style, à bien caractériser les personnages, à faire suivre l'intrigue.

Dans un scénario de JdR, où l'on doit tenir compte à la fois de l'intrigue et des règles, le meilleur style est le plus simple et le plus direct. L'interprétation des personnages est laissée aux joueurs ! J'aime beaucoup écrire des règles, car ce sont presque des vacances, comparé à l'écriture d'un roman. »

CB : « Dans votre second roman, *Le souffle du cyclone*, il me semble que vous êtes plus attaché à décrire les personnages que dans *Câblé*. »

WJW : « *Câblé* et *Le souffle du Cyclone* sont mes huitième et neuvième romans publiés aux U.S.A. sur les quatorze parus, bien qu'ils soient les deux premiers publiés en France. Et il m'est difficile de parler de ces deux-là en excluant les autres.

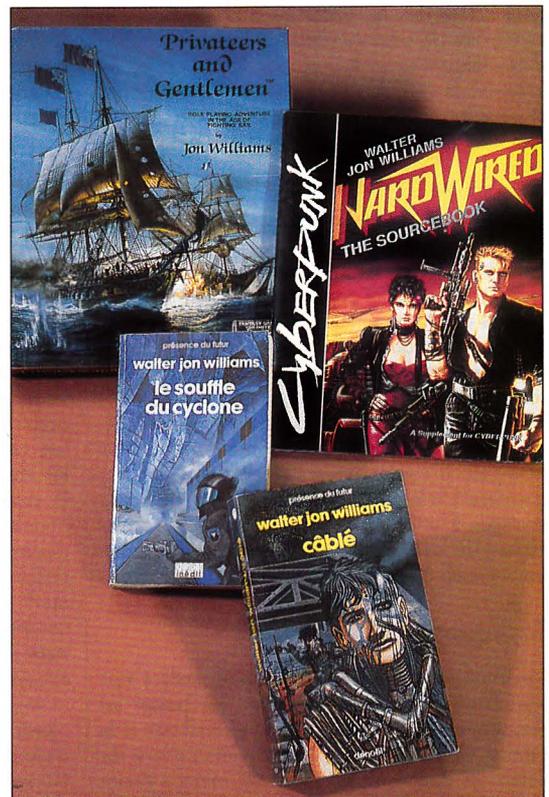
Mes romans sont avant tout basés sur les personnages. Ce sont d'abord eux que j'imagine, avant de créer un scénario ou un univers, dans lesquels ils pourront évoluer au mieux.

Cowboy et Sarah, dans *Câblé*, sont apparus pour la première fois dans un roman *In The Time of the Warlords*, que je n'ai pas réussi à faire publier. Cela a finalement été une chance, car je les ai mieux utilisés dans *Câblé* que dans ce premier roman. En les présentant, j'ai essayé de montrer des personnes réelles qui, dans des situations désespérées, réagissent en s'affichant plus fortes qu'elles ne sont vraiment, qui tentent de projeter une « attitude ». Par cette attitude, elles espèrent arriver à surmonter la situation.

Câblé était un livre « brûlant », tournant autour de la folie, de l'oppression et de la révolution. *Sous le souffle du cyclone* est « froid », son thème est l'obsession. J'ai voulu montrer un personnage légèrement dérangé, à peine fou. Il tente lui aussi de projeter une façade, celle d'un guerrier zen. Mais ce guerrier n'est pas le vrai personnage, c'est un outil, une construction mentale, que Steward utilise pour assouvir son obsession. »

CB : « Pourriez-vous vous présenter aux lecteurs de *Casus Belli* qui aimeraient mieux vous connaître ? »

WJW : « Je suis né en 1953 à Duluth, dans le Minnesota, sur les rives du lac Supérieur. Depuis la



fin des années 60, je vis dans le grand désert de New Mexico, cadre des aventures des Navajos de Tony Hillerman, des films de John Ford et de la création de la bombe atomique. New Mexico est un endroit à l'histoire ancienne, aux identités ethniques mélangées, possédant la technologie mondiale la plus avancée. Pour un écrivain de science-fiction, il est assez excitant de pouvoir observer de visu les conséquences de la haute technologie côtoyant un quasi-Tiers Monde. En dehors des JdR, j'occupe mon temps en pratiquant le dériveur et le Chuan Fa Kung Soun, un style de karaté chinois. »

Propos recueillis et traduits par Pierre Rosenthal

¹⁾ Chez Denoël, *Présence du Futur*.

Légende viking

JEU PAR CORRESPONDANCE

Il est suffisamment rare de trouver un jeu « tout joueur » pour qu'on en parle. Rôlistes, wargameurs et diplomates trouveront dans Légende viking, le premier jeu par correspondance⁽¹⁾ de la société Korum, matière à plaisir.

En route pour la gloire

Après avoir pris contact avec Korum, vous recevez un fascicule de règles et une carte du monde en couleur. Cette dernière répertorie les contrées connues aux alentours de l'an mil, ainsi que les terres à découvrir, entre autres, une grande partie des Amériques ou les steppes glacées à l'est de l'Oural. Elle est couverte d'hexagones, indispensables pour déterminer les distances à parcourir et les possibilités de déplacement. Les règles fourmillent d'exemples illustrant leur propos. Le but du jeu est la raison de vivre de tout viking : vivre et mourir par et pour la gloire. Vous jouerez donc un chef de clan dont l'ambition sera d'être le plus glorieux de tous !

Le viking, sa pompe et ses œuvres

Il lui faudra explorer des terres inconnues, combattre adversaires et populations locales, éviter les défaites et, plus que tout, les retraites... Pour réussir dans cette course à la gloire, il doit acheter ou construire des navires : des drakkars pour les courses rapides, les explorations lointaines et les combats meurtriers ; des knarrs de grande contenance, plus lents, pour ramener des contrées proches leurs richesses. Il compose ses flottes, embarque des guerriers à la force variée, selon ses capacités et sa stratégie. Il lui faudra souvent prévoir leur remplacement sur les bancs où leur absence se fera cruellement sentir à l'issue des batailles.

Tactiques et diplomatie

Les stratégies sont diverses. Certains mettent tous leurs oeufs dans le même panier. Les croiser est dangereux, voire fatal, mais quel malheur si le panier tombe à l'eau ! D'autres multiplient les flottes, les directions, les styles. Les moyens financiers étant au départ les mêmes pour tous, ceux-là sont moins dangereux dans les combats. Pourtant, les risques étant divisés, le résultat final est souvent meilleur. Les alliances sont fréquentes, telle celle de ces joueurs du lycée Henri IV qui ont réuni une partie de leur argent pour constituer une flotte commune. Evidemment, les autres joueurs de la partie ont constitué une contre-alliance. La rencontre promet d'être chaude. Plus classiquement, on trouve le lot de traîtres habituels. Je citerais l'exemple de celui qui, déjà joueur, incite son grand frère à jouer dans sa partie, conseille une attaque commune, et le laisse partir seul pour arriver après la bataille et ramasser les morceaux. Ici, la gloire n'est pas synonyme de chevalerie. Ce jugement cynique n'en correspond pas moins à une réalité de l'époque, et cela donne au jeu un saveur proche de ces aînés que sont *Diplomacy* et *Civilisation*.

Des dieux à l'écoute

A peine né, *Légende viking* se paye le luxe d'un prompt mûrissement. Sous le contrôle de Thor et Odin, et sous l'impulsion des joueurs, le jeu s'assouplit : possibilités d'établir des bases secondaires, d'enrôler des vikings n'importe où (même en Afrique !), des déplacements facilités... Si le réalisme souffre, l'intérêt croît avec la rapidité d'action. Le score de 80 %, nécessaire au gain de la partie, supposait que les 24 autres joueurs se partagent les 20 % restant. A l'heure où j'écris, un sondage est en cours auprès des joueurs pour leur proposer un système de cumul qui permettra de finir les parties avant que l'ambiance d'Athar nor ne devienne notre réalité quotidienne (vers 2100 !). La réponse devrait être connue bientôt.

Légendes pour tous

Tout le monde aimera *Légende viking*. Le rôliste n'aura pas le moindre mal à se mettre dans la peau de ces sauvages du nord. Il visualisera parfaitement les pillages, les voyages, les glorieux combats. On peut attendre de lui des pages de bravoure, sur le terrain comme dans les « Rumeurs de village », ce courrier dans lequel chacun peut s'exprimer sous son nom... ou sous un autre. Le diplomate y déploiera son astuce, usant largement de la possibilité d'emprunter le nom d'un autre, ne serait-ce que pour lui causer du tort. Les « corbeaux » ne sont pas rares. D'autres suivront l'exemple de notre champion de France de Diplo, joueur acharné de l'une de ces parties, qui abreuve ses concurrents de notes diplomatiques (obligatoirement signées du vrai nom viking, elles !). Les systèmes d'alliance et de troc seront particulièrement en faveur dans ce milieu. Le wargameur lui aussi trouvera son bonheur. La carte est faite pour lui. Les hexagones ne le troublent pas, il jonglera pour faire manœuvrer ses flottes dans le cadre des tours fractionnés en phases de déplacement et de combat, d'achat, de transfert, de construction... Les vitesses ne sont pas les mêmes selon le type de vaisseau et le terrain. L'ennemi est quasi invisible. Un plaisir pour ce type de joueur. Bien sûr, chacun d'entre eux goûtera au plaisir des autres, le rôliste tâtant du wargame et de la diplomatie, etc. Quand je dis « le », j'exagère. J'ai vérifié. Il y a des joueuses. Ce ne sont pas forcément les Sonia ou autres Gûdrun, mais je sais de source sûre qu'elles sont dans le coup. Certains aimeraient bien mettre la main dessus. Certaines aimeraient renforcer les premières arrivées. Que cette confirmation renforce les uns et les unes dans leur détermination.

J'ai pas aimé, j'ai aimé...

Je n'ai quand même pas écrit tout cela pour ne pas donner mon avis. Permettez-moi de commencer par ce qui ne m'a pas plu, histoire de finir sur une note positive.

2 + 2 = ?

Je n'aime pas les chiffres. Même lors des parties de jeu de rôle, je néglige les scores du personnage. Alors, me prendre la tête pour calculer mes



possibilités de jeu... J'en aurais presque la nausée. J'imagine que c'est là que les wargameurs trouveront le point fort de *Légende viking*. L'autre point noir, c'est la lenteur du jeu. Heureusement, les auteurs semblent avoir parfaitement appréhendé le problème, et tout est en cours pour y pallier. Enfin, je n'ai pas trouvé les règles très claires, malgré les cinquante pages et les nombreux exemples. Heureusement, Thor est très disponible pour fournir toute précision. Espérons que les modifications en cours inciteront les auteurs à rééditer les règles, et à les améliorer à cette occasion.

Jeu vous aime

Parlons donc de ce que j'ai aimé, tout en étant conscient que ces éléments peuvent déplaire à d'autres. Par définition, JE n'est pas objectif.

L'ambiance, d'abord. Jouer le chef viking, partir à la découverte de l'Amérique ou de l'Afrique, attaquer les villages, piller les greniers et les abbayes (pour de faux m'sieur l'agent ! voilà qui chatouille mon imaginaire. Apparemment, je ne suis pas le seul, vu la chaleur des messages en Rumeurs de villages.

Le suspens ensuite. Si la résolution des combats est guidée par le réalisme le plus rigide, le joueur est dans la situation d'un général qui ne sait rien des mouvements adverses. Les wargameurs se délecteront encore plus que moi de cette situation, et les meilleurs diplomates mettront en jeu leurs subtils talents pour influencer sur les déplacements, à défaut d'avoir la possibilité de les connaître automatiquement.

J'ai goûté l'irréalisme positif. On décrie tant les jeux à vocation pseudo-historique bourrés d'anachronismes. Ici, le parti pris est le plaisir de tous les participants. Qu'importe si l'on trouve des épices au Groenland ou de la soie en Amérique ! L'important est que nul ne soit avantagé par ses connaissances de parties antérieures ou par son savoir encyclopédique. Seul le savoir-faire entre en ligne de compte.

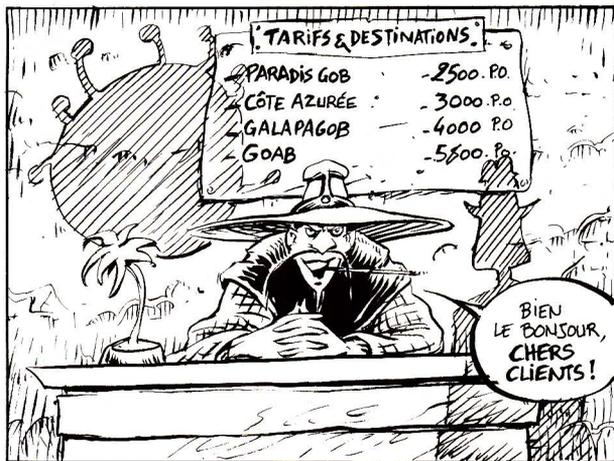
Enfin, je réserve une mention particulière à l'accueil de Korum. Au moindre problème, téléphonez-leur. Vous serez toujours très bien reçus. Si ce n'est encore fait, prenez contact avec eux. Bientôt, vous aussi vous goûterez le plaisir de qui entend les populations implorer, à son approche : « Seigneur, protégez-nous de la fureur des Norsemen ! »

Marc Laperlier
illustration : DGx

¹⁾ Un jeu par correspondance se déroule par le biais du courrier qu'on adresse à un arbitre, ce dernier résolvant (à l'aide d'un ordinateur) les actions et en diffusant les résultats auprès des joueurs.

Korum : 8 rue Doré, bat. 1, 77000 Melun.
Tél. : (1) 64.39.43.24.

LES TERRIBLES AVENTURES DE



FIN

LE MAÎTRE SCOR 75

SUR

un
PLATEAU

ZARGOS

Conseils tactiques pour un futur champion

Voilà !

Le championnat de France de Zargos⁽¹⁾ est lancé ! Chaque joueur peaufine désormais LA tactique qui le mènera à coup sûr en finale. Pour en savoir plus, nous avons laissé traîner une oreille indiscreète du côté du salon des Jeux de Réflexion (voir les Nouvelles du Front). Il s'y tenait justement un tournoi parisien comptant pour le championnat...

Présentations

Comment reconnaît-on une partie de Zargos ? Facile : son tapis de jeu circulaire le distingue de tous les autres jeux de plateau. Et même si les cinq ou six têtes penchées sur chaque table ne laissent pas voir grand-chose de ce monde mystérieux, vous pourrez au moins entrevoir au centre le continent noir, celui qui a donné son nom à la planète et accessoirement au jeu : le fameux royaume de Zargos. C'est vers lui que se tournent toutes les convoitises car c'est lui qui donne la victoire.

A Zargos, chaque joueur prend en main la destinée d'un peuple qui combat ou se déplace de façon particulière. La conquête des différents royaumes (il y en a onze en tout) donne droit à des renforts et à des cartes de magie qui influent à leur tour sur le cours du jeu. La partie prend fin dès qu'un joueur s'empare de la capitale de Zargos et des trois provinces qui l'entourent. Cette dernière version (pour plus de détails sur les origines du jeu, voir l'encadré) a été étudiée spécialement en vue de l'organisation d'un championnat national. Le début et la fin de partie ont été nettement accélérés. Une partie dure désormais de 2 à 3 heures maximum, ce qui est rare pour un jeu qui demande à la fois des qualités de tacticien et de diplomate.

Pour terminer cette présentation sommaire, ajoutons que s'il fallait classer Zargos parmi les jeux existants, on pourrait lui trouver quatre parrains : le Risk pour la dynamique de jeu ; le jeu de rôle pour le thème et la place accordée à la magie ; le wargame pour le système de combat ; et enfin, Rencon-

tre Cosmique pour les pouvoirs accordés à chacun des six peuples de la planète. Sacrée famille !

Début de partie

La partie débute par une phase intense de négociations, dont tous les joueurs s'accordent pour dire qu'elle est décisive dans la poursuite du jeu. Chaque joueur se voit, en effet, attribuer au hasard une partie des provinces de la planète ainsi que des cartes de renforts et de bateaux. Ensuite, pendant dix minutes, tous les échanges entre joueurs sont permis. Par exemple : deux provinces d'un royaume contre une province d'un autre royaume, une carte de renforts contre une province avec capitale, etc.

Premier conseil : assurez-vous dès le départ la possession d'au moins un royaume complet. Ne faites pas pour autant des échanges disproportionnés (n'échangez pas une province contre 11 renforts !) et tenez compte des autres négociations en cours. La possession d'une carte bateau est décisive si vous voulez tenter un blitz sur Zargos dès le premier tour, ce qui semble être la tactique préférée de certains joueurs chevronnés.

A la fin des négociations, regardez qui sont vos voisins. Un pacte avec l'un d'entre eux serait le bienvenu. Evitez toutefois de vous allier avec le joueur le plus fort. Ce serait lui faire la courte échelle pour une victoire rapide. Evitez également d'attaquer le premier. Cela fait mauvais genre et vous isole dangereusement. Prenez votre temps et cultivez vos rapports de voisinage. A Zargos, comme dans tout jeu d'alliances, on ne peut pas gagner seul contre tous. Du moins au début...

Milieu de partie

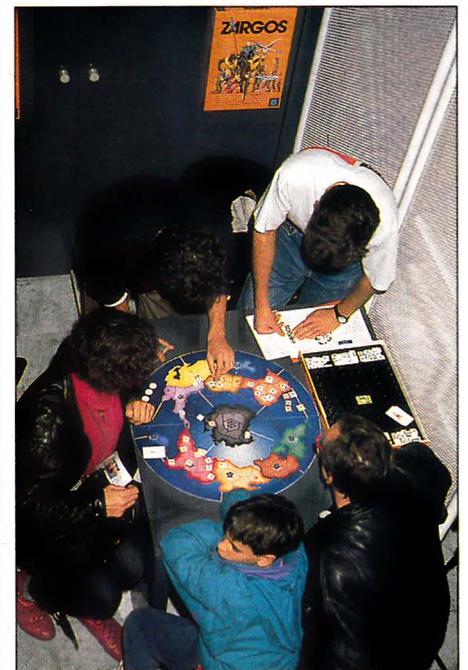
Le milieu de partie diffère énormément selon que les joueurs partent rapidement à la conquête de Zargos ou, au contraire, cherchent d'abord à dominer les autres royaumes. Dans tous les cas, utilisez au maximum les pouvoirs de votre peuple. Une fois que le jeu se sera focalisé sur le continent noir, il sera trop tard. En effet, dans le royaume de Zargos, les pouvoirs propres à chaque peuple sont inopérants.

Autre élément important du milieu de partie : les cartes de magie. Les cartes Vent de Glace et Vent de Tempête vous serviront à ralentir la progression des autres joueurs. Les Vents de Folie vous permettront d'affaiblir un adversaire au moment opportun. Au cours de la partie, évitez d'attaquer deux

joueurs en même temps, que ce soit directement ou par l'intermédiaire des cartes de magie. Sinon, vous aurez vite une coalition sur le dos.

Dès que vous contrôlez deux royaumes, prenez pied sur Zargos. Quitte à vous contenter d'une ou deux provinces côtières, histoire de ne pas effrayer les autres joueurs. Evitez de débarquer en trop petit nombre. Les démons qui infestent le continent depuis la disparition du dernier des Grands Mages risquent de vous laisser exsangue ou pire, d'anéantir votre expédition.

Conseil vital : n'oubliez jamais le but du jeu. Plus d'une partie s'est terminée en moins d'une heure parce que des joueurs trop occupés à se combattre n'ont pas prêté attention au petit bateau venu s'échouer discrètement sur une plage sablonneuse du continent noir...



Apprentis conquérants à l'assaut du continent noir...

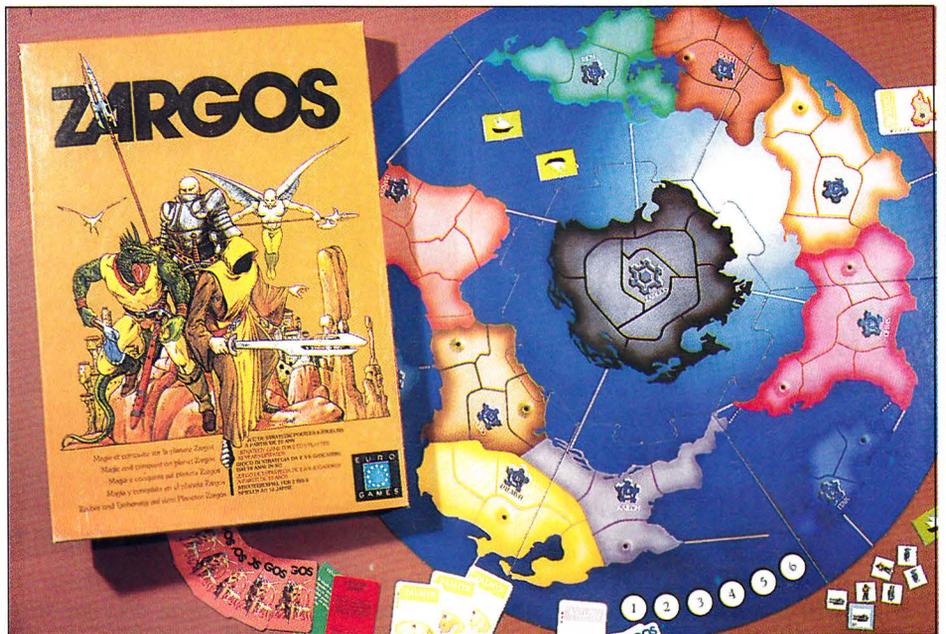
Fin de partie

La gestion des cartes de magie devient décisive. La carte Vent de Mort, par exemple, est une carte maîtresse car elle brise les reins à toute attaque éclair contre la capitale de Zargos. Gardez-la en réserve et utilisez-la à bon escient. La carte Vent Démoniaque est aussi très puissante mais elle peut avoir un effet boomerang si elle est contrée par un Vent d'Illusion.

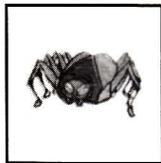
Gardez à l'esprit que ce jeu a été conçu pour un championnat. Autrement dit, chaque mouvement a son importance. Si vous laissez plus d'un tour d'avance à un joueur dans la conquête du continent central, vous risquez fort de le voir remporter la partie dans les tours qui suivent.

Le premier joueur qui s'empare de la capitale de Zargos devient Maître des Vents et, à ce titre, il prend immédiatement toutes les cartes de magie que les autres joueurs ont en main. Quand vous serez obligés de lui remettre à contrecœur vos belles cartes rouges, ne venez pas dire que l'on ne vous aura pas averti !

C'est pourquoi, quand l'apparition d'un Maître des Vents devient imminente, pensez à utiliser rapidement toutes vos cartes de magie. Défaussez-vous des cartes qui vous restent au moment de la distribution des cartes. Certaines cartes, comme le Vent de Brume par exemple, peuvent assurer la victoire du Maître des Vents s'il met la main dessus.



Conseils par peuple



LES ARAIGNÉES

Elles ont la capacité de se déplacer instantanément d'un volcan à l'autre. Le joueur Araignée doit donc savoir saisir les occasions que lui offrent les

provinces à volcan, sans pour autant intervenir systématiquement. Sinon, il risque de provoquer un syndrome «D.T.T.» chez les autres joueurs. Fortement déconseillé. Les royaumes d'Itak et Ludos sont évidemment deux cibles privilégiées pour le joueur Araignée. Le premier parce qu'il offre la protection naturelle d'une île et le deuxième parce que sa capitale possède un volcan. Avec deux volcans chacun, Ohms et Tairo sont également des royaumes de choix, mais Palmyr ou Akilon s'avèrent souvent plus faciles à tenir.

LES MOINES

Lors des combats, ils peuvent faire appel à la Main de Dieu.

Autrement dit, ils ont le pouvoir de changer partiellement le résultat des dés, le leur ou celui de leur adversaire. C'est un peuple puissant qui ne doit pas hésiter à prendre l'offensive. Son pouvoir est d'autant plus efficace dans les combats importants qu'il s'applique à chaque round du combat. Le joueur Moine ne doit pas pour autant négliger la diplomatie car il s'attire facilement des inimitiés tenaces.



LES CHEVALIERS

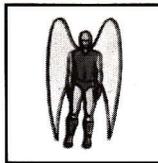
Contrairement aux autres peuples, ils ont le pouvoir d'attaquer plusieurs fois de suite. Cela leur permet d'appliquer avec succès la tactique du rouleau

compresseur contre les royaumes mal défendus. Pour être efficaces et surtout rentables, de telles attaques doivent être bien préparées. Le joueur Chevalier ne doit pas hésiter à utiliser les bateaux ou les cartes Vent d'Ailleurs et Vent de Terre pour créer l'effet de surprise en s'emparant d'un royaume

me situé à l'autre bout de la carte. C'est encore mieux s'il fait précéder son attaque d'un Vent de Folie sur le royaume convoité.

LES AILÉS

Comme leur nom l'indique, ils ont le pouvoir de voler. Cette facilité de mouvement leur permet d'envahir facilement un voisin distrait. Il n'y a pas de ligne Maginot possible contre des Ailés. Comme il s'applique également à la réorganisation, ce pouvoir offre au joueur Ailé une grande flexibilité tactique. Il a, en effet, la possibilité de se redéployer



très rapidement et de changer ainsi de front d'un tour à l'autre. Pouvant voler aussi par-dessus certains bras de mer (en pointillé sur la carte), les Ailés ont la possibilité d'atteindre tous les royaumes – Zargos excepté – sans jamais utiliser de bateau. Le royaume d'Oz est classiquement un sanctuaire ailé.

LES AMAZONES

Leur atout, c'est leur tir défensif au moment où elles sont attaquées. A ce propos, l'éditeur nous a confirmé qu'une erreur s'était glissée malencontreusement dans la dernière édition : il faut bien diviser le jet de dé par trois et non par deux pour calculer les pertes infligées à l'attaquant. Ce pouvoir défensif permet aux Amazones de verrouiller certaines provinces clés et de partir à la conquête de Zargos sans craindre pour autant de perdre leurs possessions ailleurs. Attention toutefois à la carte Eclipse qui annule pendant un tour le pouvoir des Amazones. Elle risque d'être très tentante pour les joueurs situés dans le voisinage.



LES DRAGONS

Ils sont amphibies. Autrement dit, ils se déplacent sur terre comme sur mer. C'est le seul peuple à pouvoir se passer entièrement de bateau. Le joueur Dragon n'a donc aucune excuse pour ne pas être l'un des tous premiers à prendre pied sur Zargos. Il bénéficie également d'une série d'avantages tactiques non négligeables. Il peut, par exemple, placer ses renforts dans des cases mort où il a des pions. Autre exemple : le Vent de Mort ne s'applique pas dans l'eau. C'est donc un bon endroit pour accumuler des renforts en vue d'une attaque en masse.



Une longue histoire

Au début des années 80, la société italienne International Team édite de nombreux jeux de simulation dont un wargame fantastique pour quatre joueurs intitulé Zargo's Lords. En 1988, Duccio Vitale rachète les droits des jeux de simulation d'I.T. et fonde sa propre société : Eurogames. Il décide alors de tester en profondeur les jeux avant de les rééditer. Pour Zargo's Lords, le verdict tombe : idée originale mais mécanismes de jeu inadaptés. De transformation en transformation, Zargo's Lords devient ainsi Zargos, un jeu de plateau pour 6 joueurs, qui n'a plus rien à voir avec le précédent, mis à part le thème. L'édition proposée pour le championnat est donc une version légèrement modifiée du jeu édité par Eurogames fin 1989.

N.B. Rappelons que les joueurs possédant la première version de Zargos peuvent se procurer les règles, cartes et fiches de jeu de la nouvelle version en envoyant 10 timbres à 3,80F à Eurogames Editions, BP 23, 94251 Gentilly Cedex. Attention ! Il s'agit ici de la première version du jeu édité par Eurogames et non pas du jeu Zargo's Lords d'I.T. comme ont pu le croire certains joueurs.

Un nouvel épisode

Les joueurs de SangDragon, le prochain jeu de rôle basé sur Simulacres édité par Descartes, découvriront que l'archipel de Malienda présente de fortes ressemblances avec les îles de Zargos. Ce n'est évidemment pas un hasard et les personnages feraient bien de prêter attention aux légendes des peuples oubliés comme les Ailés ou les Araignées, dont on murmure qu'il existerait des temples enfouis au fond d'immenses cavernes.

Yves Fagherazzi

avec la collaboration précieuse de
Cyrille Martin de Foucaud et d'Aure,
dit Timbre-Poste.

1) Voir l'article consacré à Zargos dans CB n° 55.

METALLIQUES COLLECTION

La réorganisation de cette rubrique devrait intervenir pour le prochain numéro, avec des photos encore plus belles et des dioramas délirants. D'ici là, nous vous avons trouvé de bien belles nouveautés...

ALTERNATIVE ARMIES E.M. DIFFUSION

Chose promise, chose due : vous pouvez enfin admirer les six premières figurines françaises de E.M. Diffusion. Elles sont vendues au détail et non pas en blister comme annoncé dans le dernier numéro, et sont plutôt réussies.

Parmi les cinq femmes, on distingue trois guerrières avec épée et dague, épée et arbalète, et javalot (FF 1, 3 et 5), une voleuse avec dague (FF 2), et une prêtresse avec morning star (FF 4). Ces figurines sont les premières réalisations de Luc Trichet, qui n'a pas fini de nous étonner et nous promet d'autres nouveautés pour fin mai.

Quant au chasseur de primes (BH 1), guerrier superbe au regard farouche accompagné d'un noble volatile, il a été sculpté par l'ancien dessinateur d'Armageddon (marque disparue et fort regrettée), que je prie instamment de se remettre au travail afin de nous offrir d'autres petites merveilles de ce genre.

Mais ce n'est pas fini car il y a aussi des nouveautés chez Alternative Armies. Dans la gamme S.F. : trois templiers dont un capitaine qui doit être la sœur de Rambo (FC 12), deux blisters de free com-



Deux sculpteurs français de talent pour un éditeur épris de qualité (EM diffusion).



Sur le difficile thème de l'Ent, Chris Tubb a même réussi à exprimer la grâce d'une Ent-femme (Prince August).

panies et levy's (FC 14 et 13), et un blister de quatre contrebandiers de l'espace, dont une charmante jeune femme (SK 2).

En médiéval-fantastique : deux cavaliers asiatiques qui méritent le détour (FL 5).

ATF/SIROZ

A l'heure où j'écris (mi-avril), les figurines pour In Nomine Satanis/Magna Veritas ne sont toujours pas disponibles, n'ayant pas encore reçu la bénédiction de nos amis de Siroz. Espérons toutefois que nous n'aurons pas à attendre longtemps, mon triple zéro démon menaçant de me quitter bientôt. Le superbe canon pirate orque (et les figurines qui l'accompagnent) est déjà dans tous les magasins dignes de ce nom. Il peut servir de base pour un diorama original et amusant.

CITADEL/MARAUDER

Parmi les nombreuses nouveautés, deux boîtes de figurines plastique 6 mm destinées à Space Marines : la horde du chaos et la horde de guerre eldar (VATB 8 et 9), et un mégagigatronique orque de l'espace muni d'un *shock attack gun*, une arme ressemblant vaguement au dernier modèle de maximégatron à double zynapse avec visée laser et refroidisseur intégré (BO 696). Cet orque à l'arme démesurée, qui relègue l'attrail de Rambo au rang du pistolet à bouchon (usagé, le bouchon, pas Rambo), m'a vraiment fait craquer.

En vrac, de nombreuses rééditions pour Warhammer 40,000 : renégats du chaos, pirates nains, chasseurs de primes, zoats et autres spaces marines ; le retour des figurines pour Blood Bowl qui devenaient difficiles à trouver, et surtout le retour de celui que la terre entière attendait : Thrud le Barbare, montage de muscles et petite tête (et que ma référence que c'est BLE 104).

FANTASY FORGE

D'énormes robots géants nommés les Bi-Peds, viennent d'apparaître à l'horizon. Réalisés en métal et résine, ils pourront narguer n'importe quel bataillon aguerri de space marines du haut de leurs 12 cm ! Ils répondent aux doux noms de Panthère,

Léopard, Jaguar, Cougar et Tigre (VNS 01 à 05).

GRENADIER

Sorti dans la gamme Dragonlord, le Roi lézard sur Lézard Tonnerre, une monture tellement imposante que j'aurais pu écrire petit dinosaure (réf. 2531). Superbe figurine, au moins aussi belle que les nouveaux dragons de Julie Guthrie : le dragon de feu (9910) et l'hydre (9911), pour laquelle je vous avouerais mon petit penchant.

Dans la série Fantasy Warriors, sculptée par Marc Copplestone qui fait vraiment de la belle ouvrage, sortie des héros humains (Fighting men champions réf. 1414) et de l'elfe monté sur aigle (réf. 1413) qui ne coûtera que 27 points de budget au joueur avisé de Fantasy Warriors (le jeu).

PRINCE AUGUST

« Ils se trouvèrent alors regarder une figure des plus extraordinaires. (...) Il était difficile de discerner s'il était vêtu d'une matière ressemblant à une écorce verte et grise ou si c'était sa propre peau. En tout cas, les bras, à une certaine distance du tronc, n'étaient pas ridés, mais recouverts d'une peau lisse et brune. Les grands pieds avaient sept doigts chacun. La partie inférieure de la longue figure était couverte d'une vaste barbe grise, broussailleuse, presque rameuse à la racine, ténue et mousseuse à l'extrémité. Mais sur le moment, les Hobbits ne remarquèrent guère que les yeux. (...) Ils étaient bruns, traversés d'une lueur verte. » (réf. *Le Seigneur des Anneaux*, tome 2).

Vous l'aurez deviné, la nouvelle série de Mithrils s'intitule La forêt de Fangorn, et contient de nombreux Ents. On trouve en effet Sylvebarbe, tenant Merry et Pippin dans ses bras nouveaux (M 185), Vif-sorbier (M 186), Finglas (M 187), Enting, qui est un Ent adolescent (M 189), Huorn (M 190). Mais le plus extraordinaire, c'est que le graveur de Prince August, Chris Tubb, a accompli un quasi-miracle : il a retrouvé une Ent-femme, la charmante Finbrethil (M 188).

Tout honnête homme aurait pu se contenter de pareil exploit, et pourtant ce n'est pas fini car cinq autres figurines accompagnant ces Ents : Tolwen, guérisseuse elfe (M 191), Hundin, superbe chef de

bande (M 192), deux bandits (M 193), et une très belle femme bandit (M 194).

Cette série est vraiment fabuleuse, et ces Ents remportent haut la main la palme des plus beaux Ents jamais sculptés. On me permettra juste une remarque sur un petit détail qui m'a chagriné : ils n'ont pas sept doigts par pied !

Quant aux nouvelles saynètes annoncées, il paraît que leur sortie est encore plus imminente qu'il y a deux mois.

METAL MAGIC/CJR

Depuis trop longtemps déjà, les figurines Metal Magic, marque allemande au catalogue très riche, étaient absentes du marché français. Grâce au dynamisme de CJR, les voilà de nouveau dans nos boutiques préférées.

Avant tout, rappelons l'existence des trois fabuleuses boîtes Astérix : les Gaulois, les Romains et les pirates. Chaque boîte contient dix figurines différentes qui sont très fidèles aux dessins d'Uderzo. Un achat qui s'impose si vous ne tenez pas à ce que vos pinceaux déclenchent une grève sur le tas (ceux qui suivent savent que mon double zéro ne demande que ça).

Mais Metal Magic, c'est aussi une gamme bien fournie en 25 mm médiéval-fantastique et science-fiction. De nouvelles références sont disponibles depuis peu : les guerriers elfes, les ogres, les paladins ; et en S.F. : les légions sarday'kin.

Pour en savoir plus, foncez chez votre négociant en plomb préféré et ne loupez pas le prochain CB dans lequel nous consacrerons une grande place à la présentation des modèles les plus originaux de cette belle gamme.

RAL PARTHA

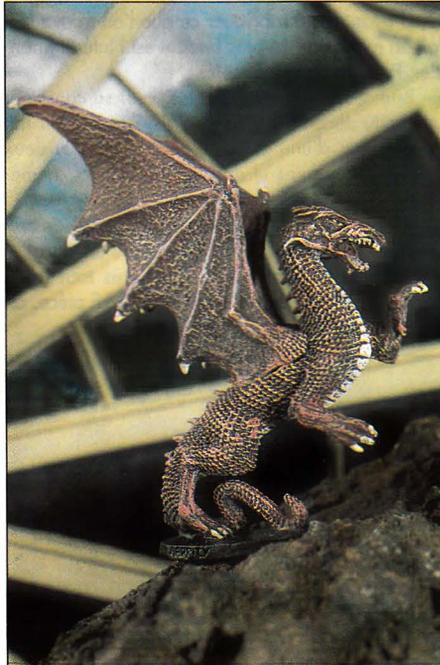
AD&D est à l'honneur avec des blisters de figurines officielles : un géant magnifique (R 364), des

chiens de guerre avec leur maître (R 365), une superbe araignée à tête humaine fort inquiétante (Phase spider R 366), cinq mignons petits gobelins qui pourront être servis en hors-d'œuvre à vos aventuriers (R 367), trois minotaures (R 368) et un très beau petit dragon finement gravé (R 371).

J'ai gardé le meilleur pour la fin, en l'occurrence quatre élémentaires : le Feu et l'Eau (R 369), la Terre et l'Air (R 370). Détails et finesse de trait n'ont pas été épargnés sur ces pièces qui pourront rentrer la tête haute dans les best of de votre collection.

Texte : **François Décamp**
prise de vue : **Yoëlle**

Ce petit dragon n'est certes guère impressionnant, mais il a la redoutable capacité de se faufiler dans les couloirs ! (Ral Partha)



Un magicien à la carrure de samouraï.

Au pays du soleil levant

Contrairement à la production américaine ou anglaise, très largement diffusée dans l'Hexagone, les figurines japonaises restent inconnues de la majorité des lecteurs de Casus Belli.

En dehors des trois grandes marques qu'ils importent (Citadel, Grenadier et Ral Partha), les Japonais ont une petite production nationale de figurines, qui dans l'ensemble manquent de finesse et souffrent parfois d'une mauvaise qualité de moulage. Celle que vous pouvez admirer ici est de loin la plus belle que l'on ait dénichée.

Les figurines plastique représentent plusieurs personnages de *Monster Maker*, un jeu de plateau avec cartes qui marche très bien là-bas, et que l'on pourrait comparer à un mélange de *Talisman* et d'*Heroquest*. Pas d'inquiétude donc à avoir : le péril jaune n'existe pas (ou pas encore ?) en matière de figurines. Par contre, il existe déjà deux jeux de rôle japonais : *Black Rainbow* (médiéval-fantastique) et surtout *Metalhead - Frontier 2150*, un jeu cyberpunk qui démarre sur les chapeaux de roue. Enfin, signalons aux collectionneurs la sortie de *Twilight Angel*, première campagne japonaise pour *L'Appel de Cthulhu*. Ces trois jeux sont parus chez Hobby Japan.

- Hobby Japan (éditeur + magasins de jeu)
T 151 Hobby Japan Sendagaya, 5-26-5,
Sibuya-Ku Tokyo. Tél : (19) 81/03.3354.9341.
- Kiddy Land Gingumae (grand magasin de jeu)
5-7-20, Shibuya-Ku, Tokyo.



Les pions du jeu de plateau nippon Monster Maker.

REMARK



Photos Christophe Santeine



Parallèlement aux figurines historiques, voici en avant-première, la nouvelle série Fantasy, qui devrait comprendre trois familles : des monstres, des héros et des décors (ou saynètes).



La fonderie à domicile

LE KIT
DE MOULAGE
PRINCE AUGUST



Pourquoi ne pas fabriquer soi-même des figurines et goûter ainsi au plaisir de la création alchimique, en maniant le creuset et le plomb, dans des effluves de métal fondu.

existe aussi une grande variété de piétons de toutes nationalités, et deux canons (un français et un anglais).

L'intérêt du « do it yourself »

Quel avantage à fabriquer ce que l'on trouve tout fait en magasin ? Le plus évident est l'intérêt financier. Prenons deux exemples :

— Bruno, qui joue aux Aigles, veut se constituer une unité de 24 dragons anglais. Après avoir fait l'acquisition d'une pince, d'un creuset, des deux moules nécessaires et de plusieurs lingots de métal, ses figurines lui reviendront à 13,50 F pièce. Et s'il décide d'en fabriquer douze de plus, leur prix unitaire passera à 11 F. Sachant qu'un cavalier napoléonien et son cheval, achetés tout faits, auraient coûté à Bruno entre 16 et 25 F pièce, on peut dire qu'il a fait une bonne opération.



— Christian, qui joue à Fantasy Warriors, veut se monter une armée de 65 nains. Il achète pour cela deux moules (qui lui permettent de réaliser 6 nains différents), un creuset, une pince et le métal nécessaire. Une figurine lui reviendra alors à environ 7 F, au lieu de 10 à 17 F pour une figurine

ne achetée toute faite. Là aussi, l'économie est importante.

Mais il n'y a pas que l'argent qui compte. Moulder ses propres figurines est aussi un grand plaisir : celui de pouvoir toucher, peindre, ou manipuler un objet que l'on a créé. Le démoulage est toujours un moment un peu magique et plein d'émotion.

Enfin, une figurine que l'on a faite soi-même peut être transformée à loisir. Rajouter des détails, modifier la position du corps ou celle d'un bras est beaucoup plus aisé psychologiquement quand on sait qu'un échec éventuel ne sera que temporaire. On peut en effet refondre immédiatement une bidouille ratée pour retrouver quelques instants plus tard une figurine neuve et brillante.

Tempérons toutefois notre enthousiasme. Fabriquer ses figurines prend du temps, surtout qu'il arrive de temps en temps de refondre une figurine mal moulée, avec toujours l'incertitude quant à la perfection du résultat.

D'autre part, l'investissement de départ est quand même assez lourd (le coffret coûte environ 214 F, et il faut disposer d'une plaque électrique), et il ne sera amorti que par des figurinistes ayant besoin d'un très grand nombre de pièces, ou par un maître de jeu nécessitant une pléthore de monstres.

C'est fini !

Réfléchissez donc avant de craquer pour la fonderie artisanale, mais sachez que cette technique signifie économie, parfois substantielle, et surtout énorme plaisir que l'on prend à créer. Si vous êtes convaincus par l'un ou l'autre de ces arguments (ou pourquoi pas les deux), n'hésitez pas à vous plonger dans la grande œuvre de transmutation du plomb en figurines.

François Décamp
prise de vue : Yoëlle

Les outils du parfait petit fondeur

Prince August propose depuis longtemps un coffret complet contenant deux moules, un lingot de plomb, du talc, une pince et un creuset. Les moules sont composés de deux parties de caoutchouc à la fois souple et épais, à l'intérieur duquel sont gravées en creux les deux moitiés de la figurine à venir. Vous pouvez également acheter tout ce petit matériel au détail, ce qui revient plus cher mais permet d'acquérir uniquement ce qui vous manque et agrandir votre collection de moules.

Et pour quelques renseignements de plus

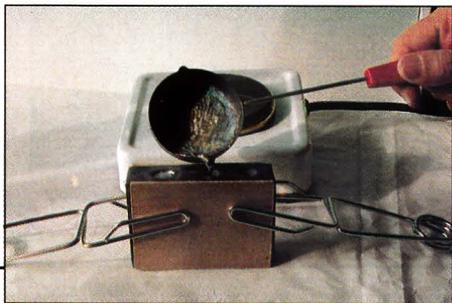
Prince August propose deux grandes gammes en 25 mm.

— Une gamme médiévale-fantastique très complète, comportant des moules pour une figurine (34 F, idéal pour les budgets de crise) et d'autres permettant de réaliser trois figurines différentes (86 F). Leur seul inconvénient est que certaines références commencent à dater, et que ça se remarque à l'aspect et à la qualité de la gravure. Quelques nouveautés dans ce domaine seraient les bienvenues.

— Une gamme napoléonienne assez complète, à propos de laquelle il convient de signaler que les cavaliers viennent d'être entièrement regravés. Ils sont de toute beauté, et peuvent sans honte être comparés à leurs équivalents vendus tout faits. Il



Talquer le moule (afin de lui conserver sa jeunesse), frapper les deux parties pour retirer le surplus. Refermer le moule en maintenant les deux parties avec un élastique ou la pince, les deux plaques d'isolant évitant de l'écraser. Le métal est ensuite mis à chauffer dans le creuset. Une fois fondu, le verser rapidement dans l'orifice du moule et tapoter l'ensemble délicatement afin que l'alliage se répartisse de façon homogène (sous peine de fabriquer des bataillons de manchots et autres unijambistes). Après une ou deux minutes, démouler sans vous brûler le fruit de votre dur labeur, couper avec une pince la masselotte (que vous refondrez). Il n'y a plus qu'à peindre.



Remettre les pendules à l'heure



Le numéro de Casus Belli est celui du cinquantième anniversaire du déclenchement de l'opération Barbarossa, le 22 juin 1941. Ce jour-là, commençait le plus grand conflit terrestre de tous les temps. Jamais, en cinq mille ans d'histoire de l'humanité, une guerre n'a atteint de telles dimensions. Théâtre des opérations, nombre d'hommes engagés, quantités de matériels, mais surtout nombre de morts, le caractère démesuré de tous ces chiffres donne le vertige. Je me contenterai d'en rappeler deux.

Vingt millions de Soviétiques (soit 10% de la population, civils et militaires confondus!) tués directement du fait des combats et des exactions commises par la soldatesque nazie (sans compter les millions d'autres assassinés par Staline, déportés en Sibérie, morts des suites des privations dues à la guerre et aux transferts massifs de populations).

Et 70% des divisions de toute l'armée allemande concentrés sur ce front.

Je n'irai pas plus loin.

L'Union soviétique est bel et bien le pays qui a le plus souffert de cette guerre, et qui a payé le plus lourd tribut à la barbarie (avec

sans doute la Chine, du fait de l'atroce occupation japonaise, passée un peu trop sous silence ces dernières années). C'est donc à juste titre que les Soviétiques s'enorgueillissent d'être les véritables vainqueurs du fascisme hitlérien. Chez eux, le concept de «Deuxième Guerre mondiale» n'existe pas, il est remplacé par celui de «Grande Guerre patriotique». Force est bien de constater qu'en comparaison, la contribution des Anglo-Américains dans cette défaite fut proportionnellement bien moindre. Tout historien honnête le sait bien, et je me devais de le rappeler, dussé-je passer pour un agent d'influence moscoutaire.

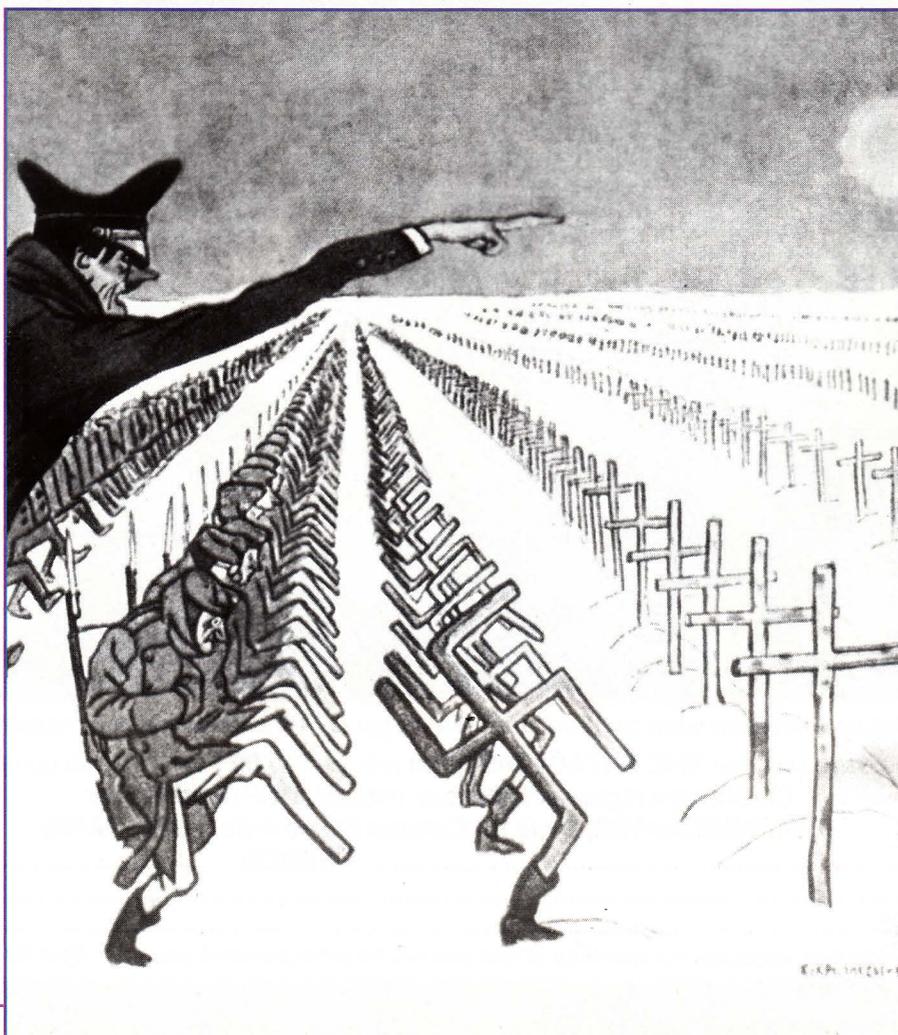
Ainsi, les opérations du front occidental ont l'air d'escarmouches. Cassino, El Alamein, Anzio, Kasserine, Arnhem ou Tobrouk sont de bien pâles batailles en regard de ces véritables tragédies à l'antique que furent Stalingrad, Kursk, Kharkov, Kiev, ou les sièges de Leningrad et Sébastopol. Seul le débarquement de Normandie fait figure honorable, que ce soit du point de vue du volume des forces engagées ou de l'importance stratégique de la manœuvre. A l'heure où il est de bon ton de s'extasier béatement devant la

puissance cocacolesque des gadgets technologiques et du Dollar, il m'a semblé nécessaire de remettre les pendules à l'heure. Car si, aujourd'hui, l'échec du communisme a définitivement détruit toute illusion le concernant, il convient de ne pas oublier que la volonté de protéger leur patrie agressive ou de défendre «le pays de la Révolution d'Octobre» galvanisait à l'époque l'esprit de millions d'hommes. Dans les gou-lags, les opposants à Staline furent alors parmi les premiers à se porter volontaires pour être envoyés aux points les plus dangereux du front!

Bref, le gigantisme de cette confrontation explique le fait que les éditeurs américains de wargames eux-mêmes ne s'y sont pas trompés. Depuis bientôt trente ans, ce thème reste sans doute le plus populaire du hobby. Même sur nos cartes, avec nos petits pions de carton parfois si dérisoires, ces batailles titanesques mettent les nerfs à rude épreuve et exigent des joueurs de faire montre de toute leur habileté tactique et de leur sens stratégique. Voilà pourquoi le «Front russe»⁽¹⁾ exerce une telle fascination sur les wargameurs, et voilà aussi pourquoi tout wargameur digne de ce nom doit absolument s'y frotter un jour ou l'autre.

Laurent Heninger

Les transformations des «Boches»
Koukrynisky.
Affiche soviétique,
1943.



1) Le concept même de Front russe est pervers car, en l'employant, on se place inconsciemment du côté allemand! Le fait est qu'un certain nombre de wargameurs vouent un culte pas toujours très sain aux blindés frappés de la croix noire... Voilà typiquement le genre d'attitude qui apporte de l'eau au moulin de certains journalistes, trop heureux de nous assimiler à des nazillons.

Prologue au drame

Le déclenchement de l'opération « Barberousse », le 22 juin 1941, est l'aboutissement d'un long processus. Dès le début de leur existence, les nazis avaient proclamé leur mépris pour les « sous-hommes slaves » ainsi que leur haine irréductible du communisme. Ainsi, tout au long des années 30, ces deux idéologies messianiques s'étaient affrontées. En Allemagne même tout d'abord, puis dans le reste du monde, par partis d'extrême droite et communistes interposés, ou bien encore sur le plan diplomatique ou celui des services secrets. Le point culminant de cet affrontement fut l'horrible guerre civile espagnole.

Craignant l'Allemagne, Staline avait alors cherché à se rapprocher des Franco-Anglais. Dans le même temps, l'U.R.S.S. était secouée par de nombreux procès politiques truqués organisés par Staline dans le but de liquider toute opposition. Les principaux dirigeants bolcheviques, ceux qui avaient fait la Révolution d'Octobre et donc bâti le pays, furent éliminés ! L'une de ces vagues de procès, celle de 1937, avait décapité l'Armée rouge, la privant ainsi de tous ses meilleurs officiers et stratèges, jugés politiquement peu sûrs car soupçonnés de trotskisme. Seuls restaient en place les incapables et les féaux de Staline. Les officiers de valeur qui avaient échappé au peloton d'exécution prirent le chemin des camps de Sibérie, d'où il fallut les sortir en 1941...

En 1938, après les accords de Munich, Hitler dépeça la Tchécoslovaquie, avec la lâche complicité des Franco-Anglais. Constatant que ces derniers n'étaient pas fiables, Staline engagea des négociations secrètes avec les Allemands. Elles aboutirent le 23 août 1939, à Moscou, à la signature du pacte germano-soviétique de non-agression. Ce pacte comportait des clauses secrètes (récemment dévoilées en U.R.S.S.) stipulant que les deux signataires se partageraient la Pologne. Ainsi, lorsque les troupes allemandes envahirent ce pays le 1^{er} septembre de cette même année, les Soviétiques attendirent 17 jours pour faire de même à l'est, s'emparant au passage des Pays baltes. Officiers de l'Armée rouge et de la Wehrmacht fraternisaient au milieu des plaines polonaises. En un an, Hitler conquiert la Pologne, le Danemark, la Norvège, les Pays-Bas, la Belgique, le Luxembourg et la France. En revanche, il se cassa les dents sur la RAF dans sa tentative pour s'emparer de la Grande-Bretagne. Les mains libres à l'ouest, il retourna son attention vers l'est. Dès l'automne 1940, il mit à profit cette période pour développer ses défenses et entraîner son armée. Les États baltes (Lituanie, Lettonie et Estonie) et la Bessarabie (roumaine depuis 1918) furent réincorporés à l'U.R.S.S. En revanche, Staline ne put

soumettre totalement la Finlande. Bien que la supériorité écrasante de l'Armée rouge vint finalement à bout de la petite armée finlandaise, l'U.R.S.S. transforma un État neutre en un ennemi irréductible et elle accrédita l'idée dans les états-majors allemands que l'Armée rouge ne serait qu'un piètre adversaire. En Asie, l'U.R.S.S. sécurisa sa frontière orientale en éliminant, par un habile mélange de force et de diplomatie, la menace japonaise. Enfin les ingénieurs soviétiques développèrent de nouvelles armes qui allaient s'avérer vitales dans le conflit futur : le char T34, l'avion IL2 Stormovik et le lance-roquettes Katiouchkas. A la fin de l'hiver 40/41, l'Allemagne se prépara pour l'assaut final. Elle régla le problème balkanique en écrasant la Yougoslavie et la Grèce en une campagne éclair, et elle

défini, l'état-major général allemand préférant improviser au gré des circonstances. La résistance de l'Armée rouge était, de plus, sous-estimée. Les Allemands pensaient devoir affronter 250 divisions alors que l'armée soviétique en possédait 300 en juin 1941, avec la possibilité d'en former une centaine de plus. Enfin les estimations de temps étaient grossièrement irréalistes. Pour atteindre avant l'hiver la ligne prévue par le plan, l'armée allemande devrait avoir écrasé les forces soviétiques dès la prise de Smolensk. Les défauts de ce plan firent commettre aux Allemands des erreurs dont les Soviétiques allaient pouvoir profiter.

De son côté, l'U.R.S.S. avait son propre plan, tout aussi irréaliste. En cas d'invasion, les forces situées sur la frontière combattaient pour ralentir puis stopper l'ennemi. Pendant ce temps, des réserves seraient formées, ce qui permettrait à l'armée de contre-attaquer puis de pénétrer sur le territoire de l'adversaire pour le battre. Le plan soviétique concordait avec le plan allemand sur un point : la bataille aurait lieu aux frontières. En lui-même ce champ de bataille n'était pas forcément fatal aux Soviétiques, mais eux aussi sous-estimaient gravement leurs adversaires tout en surestimant leurs propres forces.

Les stratèges soviétiques avaient calculé que les Allemands ne pourraient concentrer plus de 100 divisions contre eux alors que ceux-ci en utilisèrent 150. De plus, l'Armée rouge, bien qu'imposante sur le papier, était très peu entraînée, et les unités mécanisées disposaient d'un équipement démodé. Plus grave, le corps des officiers ne s'était pas remis des purges des années 30, et de nombreux commandants détenaient leurs postes pour des raisons plus politiques que militaires. Ces hommes allaient se révéler incapables de commander efficacement. Enfin, les Soviétiques supposaient que l'effort principal de l'armée allemande allait s'effectuer vers le sud du pays, en Ukraine. Le nord et le centre du pays étant des terrains trop difficiles (forêts et marais) qui empêcheraient les opérations mécanisées. L'Armée rouge déploya donc ses meilleurs éléments dans le sud.

La guerre germano-soviétique

le film des événements

John Astell, un des créateurs de la série Europa, rappelle ici les événements qui précéderent la guerre germano-soviétique et les différentes étapes de celle-ci. En souhaitant que ce bref historique permette aux néophytes de comprendre tout l'intérêt des wargames à thème Front russe.

accula l'armée britannique en Afrique du Nord avec la prise de la Crète. En juin 1941 toutes les troupes étaient prêtes et les plans établis. Le 22 juin, la Wehrmacht pénétrait en Russie.

Les plans en présence

Le plan allemand – l'opération Barberousse – prévoyait l'encerclement et la destruction de l'Armée rouge sur la frontière soviétique, puis une avancée jusqu'à une ligne allant d'Arkhangelsk à Astrakhan. L'essentiel de la population et des industries soviétiques seraient ainsi conquises, tout comme les ressources pétrolières du Caucase. La campagne ne durerait qu'une saison pour éviter d'avoir à affronter le « général Hiver ». L'U.R.S.S. pourrait éventuellement subsister comme un État croupion en Asie, mais elle ne poserait plus de problèmes à l'Allemagne.

Ce plan grandiose souffrait cependant de multiples failles. Aucun des objectifs à moyen terme n'était

der efficacement. Enfin, les Soviétiques supposaient que l'effort principal de l'armée allemande allait s'effectuer vers le sud du pays, en Ukraine. Le nord et le centre du pays étant des terrains trop difficiles (forêts et marais) qui empêcheraient les opérations mécanisées. L'Armée rouge déploya donc ses meilleurs éléments dans le sud.

Acte I : l'opération Barberousse

Le 22 juin 1941, l'Allemagne envahit l'U.R.S.S. L'armée allemande avait déployé 149 divisions (dont 10 panzerdivisions, soient 3 000 chars) et plus de 3 000 avions pour attaquer l'U.R.S.S. depuis le nord de la Norvège jusqu'à la Roumanie. L'essentiel des forces furent concentrées en trois groupes d'armées (GA) placés en Pologne. Sur les flancs, 40 divisions alliées (Roumains, Finlandais, Italiens, Slovaques et Hongrois) rejoindraient la Wehrmacht dans les premiers mois de la guerre.



« Que l'exemple de nos prédécesseurs vous inspire dans cette guerre. »
 Cette affiche fait référence au souvenir glorieux de Koutouzov, vainqueur de Napoléon en 1812.
 1942. U.R.S.S. Ivanov et Burova.

Les Soviétiques possédaient 303 divisions de force variable, comprenant 19 000 chars et 12 à 15 000 avions. 170 divisions gardaient la frontière et près de 45 étaient placées en réserve stratégique. La supériorité numérique en chars et avions de l'Armée rouge cachait en fait un équipement largement obsolète. Plus de 25 % du matériel des divisions blindées était en général inutilisable, et les avions soviétiques ne pouvaient rivaliser avec le matériel moderne de la Luftwaffe. Pire, des milliers d'appareils encombraient les bases frontalières et ils furent détruits dès les premiers jours de guerre par les bombardements allemands.

Dans les premières semaines de la campagne, le plan allemand se révéla supérieur. En essayant de se défendre, de nombreuses divisions soviétiques furent encerclées et annihilées à la frontière. Le 26 juin, le GA Nord conquiert une tête de pont sur la Dvina et perça en Lettonie vers Leningrad, atteignant la Luga le 14 juillet. Le GA Centre, formé des éléments les plus efficaces, parcourut les 300 km qui le séparaient de Minsk dès le 29 juin, encerclant plus de 300 000 Soviétiques. Il atteignit ensuite Smolensk (en ayant parcouru la moitié de la distance qui le séparait de Moscou) et passa le mois de juillet à réduire les poches de résistance soviétiques. Seul le GA Sud rencontra de sérieux obstacles, étant opposé aux forces russes principales. Il repoussa une contre-attaque le 10 juillet, mais se révéla incapable de capturer Kiev ou de battre de manière décisive les Soviétiques en Ukraine.

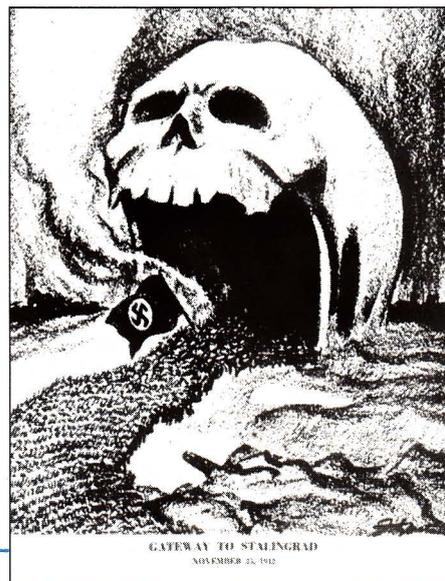
A la fin juin, les Allemands menaçaient Leningrad, Kiev et Odessa, après avoir battu les forces défendant Smolensk. Le plan allemand ne donnait cependant plus de directives et les forces soviétiques ne donnaient pas de signes d'épuisement ! Malgré ses pertes, l'Armée rouge ne cessait de croître, alors que les forces allemandes n'étaient pas en mesure de compenser les siennes.

En août, le haut commandement allemand perdit un temps précieux pour décider de la mission du GA Centre : Moscou ou l'Ukraine ? Malgré une importante opposition de certains militaires, Hitler jugea que l'Ukraine était plus importante et détourna d'importantes forces du GAC pour rejoindre le GAS et encercler Kiev. Le 15 septembre, les deux groupes se rejoignaient, encerclant 600 000 Soviétiques qui se rendirent rapidement. Le même jour, le GAN termina l'encercllement de Leningrad qui ne pouvait plus être ravitaillée qu'à travers le lac Ladoga. La Finlande avait rejoint l'armée allemande en juillet et menaçait Leningrad par le nord, mais ses forces s'arrêtèrent une fois reconquis le terrain perdu durant la guerre de l'hiver 1940.

A la fin du mois de septembre, les Allemands se réorganisèrent pour attaquer Moscou. L'attaque sur Leningrad fut annulée, le GAN se contentant d'affamer la ville. Le GAS continua vers le sud, capturant l'Ukraine et Rostov le 20 novembre. Épuisé, il dut l'abandonner à la fin du mois et prit une position défensive devant les contre-attaques de l'Armée rouge. Le GAC déclencha son offensive début octobre, isolant des forces soviétiques à Bryansk et à Vyazhma. La route vers Moscou était ouverte, mais la boue la referma en rendant les routes impraticables. Lorsque le terrain gela en novembre, les Allemands reprirent leur offensive contre une nouvelle ligne soviétique. Au début décembre ils avaient atteint les faubourgs de Moscou, mais aussi les limites de leurs forces. Le 5 décembre les Soviétiques contre-attaquaient.

Acte II : le premier hiver

Malgré ses pertes énormes, l'Armée rouge, en puisant de nouvelles forces en Asie, continua à se renforcer. L'armée allait finalement atteindre l'effectif de 500 divisions, soit 6 000 000 d'hommes, qu'elle allait peu ou prou conserver jusqu'à la fin de la guerre. De nouveaux matériels plus efficaces arrivaient, notamment le char T34. Bien qu'en nombre encore insuffisant, il allait se révéler meilleur que les chars allemands et résistant à la plupart des armes antichars. Pendant ce temps, les premiers convois de chars, d'avions, de camions et de ravitaillement fournis par les Anglo-Américains arrivaient dans les ports du nord. Dès les premières neiges, le haut commandement soviétique amassa



GATEWAY TO STALINGRAD
 NOVEMBER 23, 1942

de larges forces prêtes à bondir sur les lignes allemandes. La contre-attaque hivernale, menée par le général Joukov, repoussa les Allemands de Moscou. Peu préparés au combat hivernal, ces derniers manquaient d'équipement de protection contre le froid. Dans une température qui atteignit -40°, les forces de Joukov repoussèrent le GAC, menaçant même de l'encercler. Staline décida cependant de disperser ses renforts pour pouvoir attaquer tout au long du front. Privé de renforts, Joukov ne put mener son plan à bien. A la fin janvier, les Soviétiques avaient créé deux saillants allemands à Demyansk et à Rhzev, mais ils ne pouvaient plus les isoler. Ailleurs la Wehrmacht reculait lentement, épuisant peu à peu la contre-offensive de l'Armée rouge.

Acte III : l'année 1942

Les boues du printemps rendirent tout combat impossible, laissant aux deux armées la possibilité de reconstituer leurs forces et dresser de nouveaux plans. Les Soviétiques frappèrent les premiers en mai en Ukraine pour reprendre Kharkov et le terrain à l'est du Dniepr. Les Allemands purent absorber le choc et contre-attaquer, détruisant la plupart du potentiel offensif soviétique dans le sud. Ils avaient eux aussi prévu d'attaquer dans cette direction.

Durant le printemps, les Allemands avaient reconstruit leurs forces tant bien que mal. Peu de divisions atteignaient leur effectif normal, et le haut commandement réalisa qu'il ne pourrait pas reprendre une offensive généralisée comme en 1941. Ils décidèrent donc d'attaquer au sud pour rejoindre la Volga près de Stalingrad, et capturer les puits de pétrole du Caucase. Pour compenser ses pertes, l'Allemagne pressa la Roumanie, l'Italie et la Hongrie pour recevoir des renforts. Si ces pays obtinrent, les armées qu'ils purent mettre en campagne étaient très largement sous-équipées et mal commandées. Dans le même temps les Soviétiques reconstituèrent leurs réserves et renforcèrent les défenses de Moscou, en attendant une attaque dans cette région.

Les forces allemandes lancèrent leur offensive le 28 juin vers Voronej. Pensant que les Allemands se dirigeraient vers le nord pour menacer Moscou, les Soviétiques lancèrent leurs nouveaux corps blindés dans la bataille. Ces corps, l'équivalent d'une division blindée allemande, se révélèrent trop peu expérimentés pour résister et subirent de lourdes pertes. Après la prise de Voronej, les Allemands obliquèrent vers le sud, vers Stalingrad et le Caucase. En reculant, les Soviétiques perdirent une série de batailles près du Don. A la fin de l'été, les Allemands atteignirent les faubourgs de Stalingrad et les premiers contreforts du Caucase. Durant tout l'automne l'offensive s'embourba, la Wehrmacht devant employer de plus en plus de troupes dans un combat urbain très coûteux. Là encore, avant même la contre-offensive soviétique, l'effort allemand avait échoué.

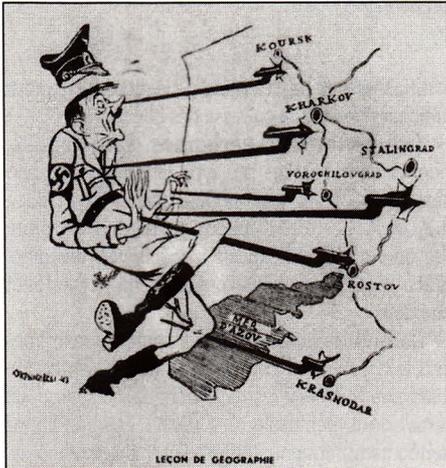
Acte IV : le second hiver

Le chemin de Stalingrad.

David Fitzpatrick
 St-Louis-Post-Dispatch.

Le 19 novembre les forces soviétiques contre-attaquèrent à Stalingrad. Ce fut le tournant de la guerre. En détruisant

les armées roumaines qui protégeaient ses flancs, elles encerclèrent la VI^e armée allemande dans la ville. Hitler, plutôt que de la sauver en lui permettant de s'échapper, lui ordonna de tenir et forma le GA du Don, commandé par le général Von Manstein, pour tenter de venir à leur secours. Attaquant avec des forces inadéquates, la GA Don fut stoppé à 50 km de Stalingrad et dut finalement abandonner sous la poussée des Soviétiques.



Victoires soviétiques.
1943. U.R.S.S. Koukrynsky.

En janvier 1943, l'Armée rouge détruisit les armées italiennes et hongroises et reprit Rostov. Les forces allemandes durent évacuer le Caucase tandis que la VI^e armée, épuisée, se rendait en février. Les Allemands perdirent près de 200 000 hommes à Stalingrad (dont 90 000 prisonniers). Ils ne devaient jamais se remettre de ce désastre.

Les Soviétiques poursuivirent leur offensive dans le sud, libérant Kharkov, et s'enfoncèrent profondément en Ukraine. Durant cette progression, l'Armée rouge ne put conserver toute sa cohésion, ce qui permit à Von Manstein de contre-attaquer en février/mars. Les avancées soviétiques furent repoussées et Kharkov reprise. Au début du printemps le front avait globalement retrouvé le tracé de l'année précédente, exception faite d'un important saillant soviétique à Koursk. Durant ce même hiver, l'Armée rouge rouvrit au nord un étroit corridor vers Leningrad, mais échoua au centre sur le saillant allemand de Rzhev. Plus à l'ouest, les Anglo-Américains chassèrent l'Axe d'Afrique du Nord et se préparaient à libérer l'Europe de l'Ouest. Les deux camps utilisèrent le printemps pour reconstruire leurs forces. Les Allemands espéraient recruter d'importantes forces auxiliaires parmi les citoyens soviétiques anticommunistes. Si cette politique avait été menée dès 1941, elle aurait probablement permis de lever d'importants contingents parmi les minorités non russes. Mais la politique brutale d'occupation menée par les commandos de tueurs nazis précipita littéralement la population dans les bras des partisans.

Le haut commandement allemand planifia une nouvelle offensive à caractère limité. Les GA Centre et Sud tenteraient de remporter une victoire tactique en isolant le saillant de Koursk par un mouvement de double enveloppement (en « pince ») et en éliminant les forces soviétiques qui s'y trouveraient. Les Allemands retardèrent à de nombreuses

reprises cette offensive pour attendre l'arrivée du nouveau char Panther, la réponse allemande au T34. Mais, tandis que des douzaines de Panthers arrivaient sur le front, des centaines de T34 quittaient les usines de l'Oural pour venir renforcer les troupes soviétiques. Pendant ce temps, les Soviétiques avaient anticipé l'opération allemande, en grande partie grâce à l'action de leurs services de renseignements, parmi lesquels le célèbre réseau « Orchestre rouge », qui opérait en Europe occidentale. L'Armée rouge procéda donc au renforcement des flancs du saillant et positionna des réserves en arrière du front.

Le 5 juillet les Allemands déclenchèrent la bataille de Koursk. La pince nord fut rapidement stoppée. La pince sud, elle, réussit à pénétrer de 40 km dans les lignes soviétiques avant d'être arrêtée à son tour en subissant d'importantes pertes. La plus grande bataille de chars de l'Histoire se terminait par une défaite allemande. Les Soviétiques profitèrent immédiatement de cette victoire en attaquant sur toute la longueur du front ukrainien. Pendant une série de batailles d'attrition, la Wehrmacht dut reculer. A la fin de l'année, l'Armée rouge avait libéré Kiev et isolé la XVII^e armée allemande en Crimée. Seule l'arrivée d'importants renforts de chars de l'ouest permit aux Allemands d'éviter une défaite encore plus brutale.

Acte V : l'année 1944

Le dénouement est proche...

Durant l'hiver, les Soviétiques poursuivirent leurs offensives en Ukraine, atteignant au printemps les anciennes frontières avec la Pologne et la Roumanie. En avril, la Crimée fut à son tour libérée. Durant le dégel du printemps, les Soviétiques massèrent des forces considérables dans l'intention de réduire le saillant allemand de Biélorussie. Menacés par le débarquement allié, l'essentiel des renforts allemands furent dirigés vers l'ouest.

Le 23 juin l'Armée rouge prit par surprise le GA Centre chargé de la défense du saillant de Biélorussie. Les Allemands perdirent plus de 20 divisions en l'espace de deux semaines. L'Armée rouge reprit Minsk le 4 juillet, pénétra en Pologne et menaça d'isoler le GA Nord. Tout au long de l'été, les Soviétiques poursuivirent leur offensive. La Finlande signa la paix, et le GA Nord dut reculer jusqu'à être isolé dans la péninsule de Courlande (Lettonie). Joukov perça en Pologne et atteignit Varsovie où la résistance polonaise tenta héroïquement, mais sans aucune chance, de se soulever. Il est vrai que les forces soviétiques stoppèrent à quelques kilomètres afin de laisser le temps aux nazis de réduire cette insurrection dirigée par la résistance polonaise anticommuniste... Dans le sud, les Soviétiques pénétrèrent dans les Balkans, forçant la Roumanie et la Bulgarie à changer de camp et à déclarer la guerre à l'Allemagne. Pendant tout l'automne, les forces allemandes résistèrent en Prusse orientale, en Pologne et en

Hongrie. A l'ouest la France fut libérée, mais les Alliés piétinaient sur la frontière allemande. Pendant que la situation restait stable à l'est, les Allemands lancèrent en décembre leurs dernières réserves dans les Ardennes. Lorsque cette attaque échoua, les Allemands ne pouvaient plus éviter la défaite.

Le dernier acte : l'année 1945

En janvier, une offensive soviétique força la Wehrmacht à évacuer la Pologne et la Silésie. Les forces allemandes en Prusse résistèrent pendant de nombreux mois, jusqu'à ce que Königsberg tombe en avril. En Hongrie, les Soviétiques repoussèrent les dernières attaques allemandes, capturèrent Buda-



pest et se dirigèrent vers l'Autriche et vers Vienne. A l'ouest, les Alliés franchirent le « West Wall » et bousculèrent les dernières forces allemandes en Ruhr et en Bavière, stoppant sur l'Elbe pour permettre à l'Armée rouge de prendre Berlin. Au milieu avril commença la bataille pour la capitale du Reich. L'Armée rouge pénétra dans la ville à la fin du mois, pendant qu'Hitler se suicidait dans son bunker. Le 7 mai, les Allemands capitulaient et les Soviétiques arrêtaient leurs opérations le 11, après avoir anéanti les dernières troupes nazies en Tchécoslovaquie. L'Allemagne nazie était en ruine, l'Union soviétique était maîtresse de l'Europe de l'Est. Une nouvelle superpuissance était née.

« Pour le salut
de la patrie,
héros,
en avant ! »
1942. U.R.S.S.
I. Toïdze.

John Astell
traduction : Jérôme Discours

La guerre vue

John Astell est l'actuel maître d'œuvre du projet Europa, dont le flambeau est passé de GDW à GR/D.

Il présente ici le fruit de ses travaux et livre un peu de sa philosophie de concepteur.



Badge commémoratif de la « grande guerre patriotique ».

La série Europa est un ensemble de jeux complémentaires qui simulent les campagnes de la Seconde Guerre mondiale en Europe, en Afrique du Nord et au Proche-Orient. Les quatorze jeux et modules édités jusqu'à présent sous ce label comptent parmi les plus détaillés des wargames sur cette période. Ils ont également connu un immense succès et constituent un des systèmes les plus joués de toute l'histoire de notre hobby. Une fois la parution de la série totalement achevée, les cartes, unités et règles de chaque jeu pourront être unifiées pour former le jeu « ultime » sur cette guerre.

Deux titres pour couvrir la guerre germano-soviétique

Fire in the East (FITE) et Scorched Earth (SE) forment le noyau de cette famille, et en illustrent parfaitement les points forts.

terie de marine soviétique, divisions blindées de l'armée allemande, brigades d'infanterie à ski finlandaises, infanterie de marine roumaine, etc. Les unités aériennes représentent des groupes de 10 à 40 appareils regroupés par modèle, des Stukas et FW190 A aux bombardiers quadrimoteurs soviétiques TB3 et IL2 Stormoviks. Les pions navals représentent, quant à eux, des flottilles de combat ou de transport. Les règles permettent de recréer les conditions des gigantesques batailles de Biélorussie, de Russie et d'Ukraine, au rythme de deux semaines par tour. L'accent est mis sur toutes les facettes de l'art opérationnel aéroterrestre, telles que :

— **Les opérations mécanisées.** La puissance des unités motorisées est surtout considérée sous l'angle de leur capacité à exploiter les percées, et de l'effet de choc des blindés.

— **La logistique.** Chaque camp tire son ravitaillement des profondeurs de ses arrières, de sorte que le contrôle des voies ferrées devient crucial lors du déclenchement d'offensives.

fortifications et des terrains d'aviation, les canons antichars percent la cuirasse des blindés, etc.

— **Les opérations aériennes.** Les unités aériennes sont classées par type (chasseur, bombardier, transport), et par modèle (ME109F, JU88A, IL2, etc.). Ces classifications permettent de prendre en compte les capacités spécifiques des différents appareils, que les joueurs devront exploiter au mieux.

— **La météo.** Les variations climatiques extrêmes de l'U.R.S.S. sont reproduites, depuis les conditions peu hospitalières de l'Arctique jusqu'au doux climat de la péninsule de Crimée. Les conditions météo comprennent : temps clair, pluvieux/boueux (la célèbre *raspoutitsa*, le terrible dégel du printemps russe), gel, neigeux.

• **SCORCHED EARTH** est le complément de Fire in the East⁽¹⁾. Il reprend ce dernier en date d'avril 1942 et couvre les opérations jusqu'à décembre 1944. Les cartes s'étendent cette fois

jusqu'à la Volga, incluant le Caucase et le nord-ouest de l'Iran. Un peu moins de 4 000 pions représentent les nouveaux venus de cette fin de conflit : puissants corps mécanisés de la Garde, panzerdivisions renforcées, divisions d'artillerie soviétiques, troupes polonaises de l'Armée rouge, partisans, etc. Les règles complètent celles de Fire in the East, et permettent à chaque camp de chercher la conclusion de ces quatre années de combat sans merci. Un module vient compléter utilement cette série : *The Urals*, qui fait intervenir le complexe industriel soviétique, atout décisif de la victoire.

La revue *The Europa Magazine* publie également des articles de toute sorte, des scénarios, toujours étayés par une analyse historique.

La conception ludique



• **FIRE IN THE EAST** couvre l'invasion allemande de l'U.R.S.S. de juin 1941 à mars 1942. L'ouest de l'U.R.S.S. est représenté par six cartes. Avec des hexagones de 16 miles de côté, les cartes couvrent Varsovie jusqu'au-delà de Moscou, et de la mer Blanche à la mer Noire. Trois mille pièces représentent les divisions, brigades indépendantes, régiments et bataillons qui ont participé à cette lutte titanesque : divisions de la Garde, infan-

— **Les capacités des différentes unités.** Les armées de la Seconde Guerre mondiale comprendraient une grande variété de formations, chacune avec ses capacités propres. Le jeu met en valeur cette disparité : les unités de montagne sont efficaces sur leur terrain, la cavalerie est plus lente que les blindés mais déborde ces derniers en terrain marécageux, l'artillerie soutient les unités engagées dans des combats de mêlée, le génie construit des

La plupart des jeux, surtout lorsqu'ils couvrent des périodes et des territoires importants, doivent se restreindre à ne simuler que quelques aspects de l'art opérationnel. Faute de quoi, la partie perd tout intérêt, devenant une activité mécanique, où l'on passe son temps à pousser des pions. Dans cette optique, FITE et SE mettent surtout l'accent sur l'intégration des combats terrestres et aériens à l'échelon opérationnel. Tous les autres éléments du

germano-soviétique par la série Europa

système viennent compléter et enrichir ce concept, comme les règles navales, qui mettent en scène les principales opérations maritimes sans pour autant en faire un jeu à part entière.

La partie se divise en tours qui représentent 15 jours de temps réel. Cela permet de simuler de façon réaliste chaque opération, tout en maintenant un nombre limité de tours à chaque partie. Chaque tour comprend une phase d'action des deux camps. Chaque phase se décompose de la façon suivante :

— **Préparatifs.** Les forces en présence vérifient l'état de leur ravitaillement et acheminent des renforts ou des relèves (*replacements*).

— **Mouvement.** Le joueur déplace ses forces terrestres ou navales.

— **Opérations aériennes.** Le joueur envoie ses appareils en mission. Ces derniers peuvent être interceptés par l'adversaire. On résout alors les combats aériens puis les bombardements.

— **Combat.** Le joueur résout ses attaques terrestres.

— **Exploitation.** Les forces mécanisées du joueur avancent de nouveau, exploitant ainsi les percées créées lors des combats.

L'envergure de cette simulation fait qu'elle se prête tout particulièrement au jeu en équipes. Il suffit d'assigner à chacun une zone d'action opérationnelle et de répartir convenablement les forces pour former deux groupes pouvant compter jusqu'à trois joueurs chacun.

Le cœur de ce wargame est le concept d'opération mécanisée. Les forces blindées et motorisées peuvent se déplacer deux fois par tour, avant et après le combat. Les troupes non motorisées, comme l'infanterie, la cavalerie ou l'artillerie hippomobile ne peuvent bouger qu'une fois par tour, avant le combat. Ce système permet de reproduire de façon simple la rapidité foudroyante des opérations mécanisées. Au combat, les attaquants cherchent le défaut de la cuirasse adverse. S'ils en trouvent un, l'attaque peut permettre de mettre l'ennemi en déroute et d'opérer une percée à travers sa ligne de front. Si l'adversaire n'a aucune force de soutien derrière sa ligne, les forces mécanisées peuvent alors exploiter cette percée, soit en s'enfonçant profondément dans les lignes arrières, soit en prenant à revers les troupes situées sur le front. Ce système permet donc de simuler les opérations mécanisées mais il illustre aussi les doctrines militaires qui préconisent la concentration des forces ou la défense en profondeur.

Mais, si le cœur de ce wargame est l'opération mécanisée, son âme en est sans conteste la combinaison des différentes armes. Chaque unité a ses forces et ses faiblesses : même un corps de blindés

de la Garde (18-10) peut connaître des problèmes face à un minuscule bataillon antichars Nashorn (1-2-10), s'il n'a pas pris la précaution d'être soutenu par de l'infanterie. Pour gagner, il faut apprendre à créer des situations où les forces seront intelligemment combinées, par exemple : des unités blindées soutenues par l'infanterie motorisée et l'artillerie automotrice, ou des forces d'infanterie soutenues par de l'artillerie de campagne et des canons antichars. Les forces aériennes jouent un rôle important dans ces combinaisons, car un bombardement opportun peut décider positivement de l'issue d'une bataille, ou immobiliser des forces en mouvement si ces dernières sont démunies de défense antiaérienne.

Mettant ainsi l'accent sur les opérations mécanisées et l'intégration des armes, les règles permettent de simuler avec réalisme les conditions du front de l'Est. Leur taille impressionnante n'est toutefois pas synonyme de complexité. Au contraire, le joueur passera plus de temps à disposer ses forces astucieusement qu'à compulsuler le manuel. Ainsi, il pourra donner toute la mesure de ses capacités stratégiques et tactiques, et faire appel à chaque parcelle de ses compétences, comme, par exemple, savoir réussir une offensive, organiser une défense, réduire une position adverse, soutenir une opération tout au long d'une saison, etc. La maîtrise de ces talents de chef de guerre sera la clé de la victoire.

Les règles de ravitaillement permettent d'appréhender dans son intégralité toute la complexité de la chaîne logistique, sans pour autant se perdre dans des détails inutiles. La règle de base est que les unités combattantes doivent pouvoir se ravitailler loin derrière les lignes pour être pleinement opérationnelles. Les camions et les voies ferrées représentent en cela un lien vital avec l'arrière. A mesure que les Allemands s'avancent en Russie et en Ukraine, leur succès va souvent dépendre de la vitesse à laquelle ils convertissent l'écartement des rails soviétiques aux normes européennes. Les camions permettent aux Allemands de prendre de l'avance sur les trains, mais ils ne sont, à aucun endroit, suffisamment équipés en véhicules pour pouvoir se passer complètement du chemin de fer. Plus tard, les Soviétiques connaîtront à leur tour des déconvenues lorsque, au cours de percées, leurs troupes du génie ferroviaire n'arriveront pas à suivre l'avance des blindés. Les camions fournis par les Anglo-Américains s'avéreront précieux, mais la logistique soviétique reste d'abord et avant tout tributaire du rail. L'aviation et la marine peu-

vent éventuellement assurer des petits ravitaillements sur le front.

La victoire reposant essentiellement sur des objectifs géographiques, les pertes humaines tiennent peu de place dans l'évaluation finale. Cette impor-

tance secondaire accordée ainsi au facteur humain, outre le fait d'aider à désigner facilement le vainqueur, a aussi l'intérêt de reproduire chez les joueurs le manque total d'égard pour la vie de leurs soldats qu'avaient les chefs des deux camps.

Ce wargame conviendra peu aux gens pressés ou sans expérience.

Même un wargameur chevronné devra se frotter une ou deux fois aux

subtilités du système avant de pouvoir en exploiter toutes les ressources. Que vous soyez un « bleu » ou un « vétéran », vous n'apprécierez la richesse de ses combinaisons qu'après plusieurs parties.



Insigne de calot.

Les faits historiques

Ce qui fait de FITE et de SE plus que de simples jeux de distraction, c'est l'intense recherche historique qui prélude à leur création. Des années de recherche leur furent consacrées, auxquelles ne participèrent pas moins de douze spécialistes. Le fruit de ces études est un jeu inégalé quant à la richesse et l'exactitude des détails historiques. Par exemple, l'évolution de la Wehrmacht est retracée à travers le combat sans pitié qui l'oppose, des années durant, aux Soviétiques. En 1941, l'Allemagne possède la première armée du monde : bien équipée et au zénith de sa puissance. En 1944, les divisions d'infanterie de (8-6) et (7-6) ont chuté à (5-7-6), leurs effectifs ayant considérablement décliné, et sont bientôt remplacées par les *volksgrenadiers* à (4-6-6). Pendant ce temps, les forces mécanisées, qui n'avaient été jusqu'à présent qu'une petite fraction des forces totales, sont renforcées et équipées de chars toujours plus lourds. Les divisions de *panzers* commencent la guerre à (12-10) et (10-10), et la finissent entre (16-10) et (20-10). Les divisions d'infanterie motorisée commencent comme unités sans chars, à (6-10), et finissent comme unités *panzergrenadiers* à (12-10). Ces forces mécanisées, malgré leur puissance accrue, se fragiliseront lorsque la production allemande sera entravée par le manque de main-d'œuvre, occasionné par les pertes humaines.

L'Armée rouge est également soumise à un examen détaillé. On a pris soin, par exemple, de retracer les réorganisations des forces blindées au cours du conflit. Au début de la guerre, les blindés soviétiques sont organisés en divisions. Les généraux

soviétiques ayant apprécié les succès des panzerdivisions en 39-40 en ont copié l'organisation. Mais les 60 divisions blindées dont s'enorgueillit l'U.R.S.S. en juin 1941 sont sous-équipées, mal entraînées et mal commandées. Ils n'en restera pas grand-chose après les six premières semaines de combat, ce qui conduit l'Armée rouge à abandonner la structure trop lourde de la division de chars pour celle, plus maniable, de brigade de chars (2-1-8). Durant près d'un an, les Soviétiques utiliseront ces brigades, qui ont souvent la taille d'un bataillon renforcé, pour des opérations de soutien aux divisions de fusiliers. Peu avant l'été 1942, ils disposent à nouveau de suffisamment de tanks et de confiance en eux pour recréer des formations plus grandes. Cette fois, au lieu de copier la panzerdivision, ils forment une unité originale, composée de brigades de chars et de fusiliers motorisés, appelée *tank corps* (6-4-8). Cette appellation n'empêche d'ailleurs pas ces formations d'être équivalentes en taille aux divisions blindées des Alliés ou de l'Axe. Ces tank corps seront malmenés par les vétérans allemands pendant l'été 1942, mais sortiront aguerris et renforcés de cette épreuve. Tandis que les usines soviétiques produisent massivement des chars toujours plus performants, des canons automoteurs et de l'artillerie lance-roquettes à tubes multiples (les célèbres *Katiouchkas*, encore appelées *orgues de Staline*), ces «corps» passent du statut de petites unités à (6-4-8), à celui de Garde à (15-12-8) en 1944.

Le même souci d'exactitude a prévalu lors du dessin des cartes. Le jeu utilise plus de 20 symboles pour reproduire les différents types de terrains, naturels ou artificiels : steppes d'Ukraine, montagnes du Caucase, forêts et marécages de Biélorussie, sans compter les rivières, les villes, les fortifications, etc.



Badge commémoratif de la « destruction des troupes fascistes à Koursk ».

Conclusion

Ces deux wargames combinés représentent sans doute le jeu le plus détaillé et le plus complet jamais édité sur la guerre germano-soviétique. En conséquence, une partie exige de disposer de beaucoup d'espace et de temps. Ces deux conditions remplies, les joueurs seront rapidement captivés par un jeu qui, une fois les règles maîtrisées, s'avère non seulement agréable à jouer, mais fait revivre avec intensité les moments les plus dramatiques de l'histoire du XXe siècle.

John Astell

traduction : *Thierry Simon*

1) Attention : SE est un module ; il est donc indispensable de posséder FITE pour pouvoir l'utiliser, mais il est momentanément indisponible chez l'éditeur.

Fire in the East/Scorched Earth

Le point de vue des joueurs

Après que John Astell nous ait présenté ces jeux, nous sommes allés demander à deux émérites joueurs français de compléter les dires de l'auteur. Jean-Louis Beauflis est vice-président du Club Europa France et Pierre Gioux en est membre d'honneur. Ils viennent de terminer une partie de FITE qui a duré une semaine entière et a mobilisé six joueurs...

Casus Belli : Pourquoi simuler la guerre germano-soviétique avec les jeux de la série Europa et pas avec d'autres jeux à thème Front russe ? Il en existe pourtant d'excellents.

Pierre Gioux : Pour ma part, je pense que tous ces autres jeux sont déséquilibrés. Ce conflit ayant été d'une extrême complexité, les abstractions créées dans ces jeux sont souvent mauvaises. En revanche, les détails de FITE/SE rendent bien cette complexité. On se retrouve ainsi avec une masse colossale d'informations à gérer. Synthétiser ces informations devient un véritable challenge. C'est aussi cela la pensée stratégique ! Confronté à un trop grand choix d'options, le bon joueur saura réduire ce flot de données à l'essentiel. Il devra aussi planifier, « penser grand » et à long terme, combiner ses forces. Il cherchera à avoir l'avantage maximum en un point qu'il aura soigneusement choisi pour être l'épicentre (*schwehrpunkt*) d'une offensive complexe longuement préparée. Ainsi, il ne devra pas se disperser en de multiples petites attaques ; mieux vaut bien en préparer une ou deux « grosses ». La question à se poser en permanence sera : est-ce que cette attaque (ou toute autre action) est vraiment utile ?

De plus, à FITE, on perd beaucoup de monde. Il faudra y être psychologiquement préparé et ne pas user inutilement son potentiel. On y perd en effet des divisions par dizaines ; dans n'importe quel autre jeu, perdre quelques divisions est un drame.

En général, le joueur Allemand perd parce que sa capacité offensive est rongée. L'offensive s'arrête alors, et c'est précisément ainsi que cela s'est passé dans la réalité. A l'inverse, dans les autres jeux stratégiques sur le Front russe, les offensives s'arrêtent

lorsqu'elles butent sur un « mur » de pions adverses. Voilà typiquement le genre d'absurdités que je déplore. Enfin, les règles de ravitaillement sont très importantes, assez complexes et très dures pour les joueurs. Ce sont donc les meilleures !

FITE/SE est un jeu stratégique où l'on doit réfléchir en termes opérationnels et tactiques (ou bien un jeu tactico-opérationnel où il faut penser en termes « grand-stratégiques »). Penser à trois niveaux, en somme !

Jean-Louis Beauflis : FITE/SE est effectivement le seul jeu stratégique sur cette guerre où l'on joue à l'échelon de la division et non pas du corps d'armée. Ce qui, soit dit en passant, en fait en tant que tel un merveilleux outil pour l'étudiant et une fantastique leçon d'histoire, car l'ordre de bataille est extrêmement complet. Certains vont même jusqu'à acheter ces jeux pour cette seule raison !



Affiche allemande pour le recrutement des Waffen SS en Belgique. Bertau.

Mais revenons au système. Ce dernier me fascine tout particulièrement pour sa prise en compte particulière des blindés et des armes antichars. Ainsi, les principes du blitzkrieg sont bien rendus par l'effet de choc des chars (modificateurs très importants). L'infanterie se fait tailler en pièces dès lors qu'elle n'est pas accompagnée d'armes antichars ou de blindés. Je pourrais continuer longtemps sur ce thème. Pour bien jouer, les joueurs devront accorder beaucoup d'attention à la combinaison des

différentes armes, et non pas chercher à accumuler des points de force dans un empilement de pions comme c'est souvent le cas dans la plupart des jeux. Ainsi, le symbole O.T.A.N. sur les pions n'est pas une simple décoration mais bel et bien une indication au moins aussi utile que le chiffre de la capacité de combat.

CB : Et le rôle de l'aviation ?

PG : Il est considérable ! Europa est au moins autant un jeu aérien stratégique qu'un jeu terrestre. Il existe une foultitude de missions différentes pour l'aviation. Chacune est adaptée à un type de situation. Il faut un joueur dans chaque camp rien que pour la gérer...

On constate ainsi que l'aviation allemande est insuffisante, en ce sens que sa densité est trop faible pour pouvoir appuyer l'ensemble de l'armée, ce qui est pourtant le minimum dans un blitzkrieg ! De même, l'aviation de transport allemande s'avère également insuffisante, ce qui posera de graves problèmes pour le ravitaillement et les ponts aériens (comme ce fut d'ailleurs le cas à Stalingrad). Un système mettant l'accent sur le rôle des blindés et de l'aviation : voilà le jeu idéal pour représenter l'apport majeur de la Seconde Guerre mondiale à l'évolution de l'art militaire.

Mais c'est précisément parce que le système Europa est parfait pour simuler le blitzkrieg mené par le duo char/avion, qu'il permet aussi, dans FITE et SE, de montrer les limites de ce concept. Les steppes russes ne se conquièrent pas « en un éclair ».

JLB : J'ajouterais que les règles « aériennes » prennent en compte aussi bien la qualité du personnel que celui des machines.

CB : Existe-t-il des différences avec les autres jeux de la série ?

JLB : Oui. La différence majeure tient aux dimensions du théâtre des opérations et au volume des forces en présence : 12 planches de pions et 6 cartes dans FITE, 16 planches et 3 demi-cartes dans SE, et 3 cartes et demie dans *The Urals*, soit, en tout, une surface de 4 m² (une grande table de ping-pong est parfaitement adaptée)...

Il n'y a guère que dans *Fall of France* qu'on approche d'un tel gigantisme ; et encore dans ce dernier jeu le front ne dépasse-t-il pas 50 cm alors qu'il s'étend sur plus d'1,50 m dans FITE. C'est d'ailleurs pourquoi, paradoxalement, ce jeu est plus jouable que *Fall of France* car la densité de pions y est beaucoup plus facilement « manageable ». Les autres différences essentielles sont la plus grande difficulté à construire des forteresses, l'importance du climat (qui influe aussi bien sur les mouvements et les combats que sur le ravitaillement), et surtout l'importance énorme de l'économie pour le joueur Soviétique (là encore, on a quasiment à faire à un jeu « de gestion » en tant que tel). Enfin, et Pierre Gioux l'a déjà évoqué, le système de ravitaillement est plus sophistiqué que dans les autres jeux de la série.

CB : Ces différences sont structurelles en ce sens qu'elles relèvent directement du système. Y en a-t-il quant à la façon de jouer ?

JLB : Oui, les joueurs (et surtout l'Allemand) ne devront pas se montrer trop prudents mais devront savoir prendre des risques (calculés !) et accepter de subir de nombreuses pertes pour pouvoir percer. Pas question ici de chercher à optimiser le moindre point de force, comme on le fait toujours dans *Western Desert* par exemple. De plus, l'importance des empilements ajoute au réalisme en introduisant un substantiel *fog of war* (le « brouillard de la guerre ») car il est évidemment interdit d'étudier les piles de pions de l'adversaire.

CB : Vous venez de faire l'éloge de ce jeu. Il semble effectivement excellent, mais l'impression qui

Quant aux problèmes de temps et de place, s'ils sont incontournables, ils n'en sont pas pour autant insolubles. A moins d'être rentier et de disposer d'une (grande !) pièce « spéciale wargames », il faudra vous organiser. Profitez des vacances, jouez en solitaire (le jeu s'y prête bien), adhérez au club Europa France⁽¹⁾ (vous rencontrerez d'autres joueurs qui sauront vous aider et vous conseiller, et vous pourrez même participer à des parties par correspondance) ou bien inscrivez-vous dans un de ces clubs qui disposent de locaux permanents (où vous pourrez venir jouer quand bon vous semble) et arrangez-vous pour réserver « votre » salle pour y laisser cartes et pions entre les séances de jeu. Europa est le type même du jeu « de club » ! Enfin, des séjours de vacances ludiques tels que les

Semaines de l'Hexagone qui ont lieu chaque été à Commercy (voir le Calendrier des Nouvelles du Front) se prêtent admirablement à la pratique de *Fire in the East* et *Scorched Earth*. Ces jeux ne sont certes pas faits pour « une petite partie du dimanche après-midi » mais ils sont loin d'être injouables. Il suffit d'avoir de la méthode. Ah ! J'oubliais. Que les non anglophones ne se sentent pas brimés : *Jeux Actuels*⁽¹⁾ commercialise une bonne traduction de

FITE, effectuée par le Cercle de Stratégie.

**Propos recueillis par
Laurent Henninger**

1) Pour contacter le club Europa France ou *Jeux Actuels*, une seule adresse : BP 534, 27005 Evreux.

Fire in the East/ Scorched Earth est le type même du jeu « de club ».

se dégage de tous vos propos, ainsi que de ceux de John Astell, c'est qu'il est presque impossible d'y jouer ! Est-ce vraiment le cas ? Et si non, comment résoudre toutes ces difficultés pratiques ?

JLB : Tout d'abord, il faut que les joueurs soient réellement motivés et sérieux, qu'ils sachent faire preuve d'une véritable autodiscipline et d'un bon sens de l'organisation. Tout cela n'implique pas

qu'ils soient des surhommes, mais FITE et SE ne sont pas faits pour les joueurs « chaotiques ». Voilà quelles sont les conditions préalables. J'ajouterais qu'il est quasiment obligatoire de jouer en équipes, ce qui décuple le problème mais recrée une véritable atmosphère d'état-major. Ensuite, on ne peut guère se lancer dans de tels jeux sans une certaine préparation de la partie. J'entends par

là qu'il faut jouer quelques débuts de partie « à blanc », étudier la carte, planifier méticuleusement (tout en prévoyant des solutions de rechange), méditer sur sa stratégie et tenter d'anticiper les décisions de l'adversaire. Bien sûr, quelques lectures sur le sujet ne peuvent qu'aider les joueurs en ce sens. Si l'on ne procède pas de la sorte, la partie risque vite de tourner au pousse-pions...

« Des armes pour le front
grâce aux femmes soviétiques. »

1942, U.R.S.S. Kokorekin



Badge commémoratif
de la victoire, le 9 mai 1945.



World War II World in Flames

Le Front russe

Aussi poussées soient-elles, les simulations du Front russe évacuent souvent la question principale que tout féru d'Histoire peut se poser : pourquoi cette guerre ?

Pour répondre à cette question les jeux opérationnels ou stratégiques ne suffisent plus, il faut choisir une échelle beaucoup plus grande, celle des jeux « grand- stratégiques ».

Il en existe actuellement deux excellents sur le marché : World in Flames et World War II.

Les jeux grand-stratégiques (anglicisme traduisant tant bien que mal le mot « grand strategy » sans équivalent en français) proposent bien sûr des règles militaires pour recréer un conflit, mais leur intérêt est de présenter aussi des règles économiques et diplomatiques (ce sont souvent des jeux multijoueurs) qui abordent le conflit dans toute sa complexité. Ces jeux sont une espèce rare. Seules les périodes de crise longue se prêtent à de telles simulations (époque napoléonienne : Empire in Arms, ou Antiquité : Imperium Romanum) et ce sont, de plus, des jeux très compliqués. La Seconde Guerre mondiale est bien sûr une période qui se prête merveilleusement à de tels jeux.

World in Flames (WIF) et World War II (WWII) proposent de recréer le conflit mondial dans toute sa complexité. Chacun des participants se retrouve dans la situation d'un Staline, d'un Hitler ou d'un Churchill en 1939 (voire en 1936 pour l'extension Days of Decision de WIF), toute latitude lui étant donnée pour conduire son pays à la victoire (Days of Decision offre même la possibilité... qu'il n'y ait pas de guerre, un comble pour un wargame !).

Aucune action n'est obligatoire et, à la lumière de l'Histoire, les participants peuvent tester de nouvelles stratégies et élaborer de nouveaux schémas de conquêtes. Malgré tout, l'inertie de l'Histoire reste très importante. On juge en effet, et c'est là toute l'ambiguïté, qu'une simulation est réussie sur ses capacités à « coller » à l'Histoire tout en permettant de s'en échapper. Il en va ainsi pour la guerre germano-soviétique.

Tout le monde est bien conscient que la guerre européenne fut d'abord la Grande Guerre patriotique. C'est sur ce front que furent mobilisés le plus de soldats, que périrent le plus d'hommes (20 millions de Soviétiques) et que la machine de guerre nazie fut annihilée.

Or dans un jeu grand-stratégique, le joueur Allemand pourrait avoir tout intérêt à éviter cette aventure. Comment se déclenche cette guerre ? Comment doit-elle être menée ? Toutes ces questions se posent au stratège novice. Le but de cet article est d'éclairer quelque peu ceux qui connaissent ces jeux et de faire comprendre aux non-joueurs toute la richesse que peuvent offrir ces deux wargames quasi parfaits.

Comment se déclenche la guerre ?

De manière assez réaliste, c'est sur les épaules du joueur Allemand que reposent l'essentiel des décisions à prendre. On comprendra sans mal que cet article se place le plus souvent de son point de vue. Ni dans

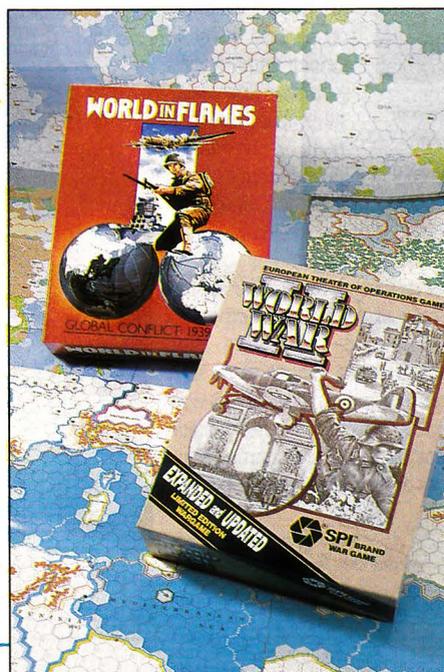
World in Flames ni dans World War II le joueur Soviétique n'a intérêt à déclencher les hostilités.

— Dans WWII, l'Union soviétique dispose d'une capacité initiale de 45 points de production (rappelons qu'il y a une phase économique par saison, et que 45 points permettent d'acheter, entre autres, 9 unités d'infanterie ou 5 blindés). Si la guerre est provoquée par l'Allemagne, cette capacité de production passe immédiatement à 80 points auxquels se rajoutent 20 points supplémentaires tous les ans. En revanche, si c'est l'Union soviétique qui attaque la première, ses capacités de production stagneront à 45 points par saison. On comprend les hésitations russes !

— Dans WIF la restriction est beaucoup plus sévère. L'U.R.S.S. ne peut déclarer la guerre à l'Allemagne que si elle est capable d'obtenir une supériorité numérique sur la frontière, qui dépend de l'année en cours (il faut une supériorité de 5/1 pour pouvoir attaquer en 1940, 3/1 en 1941, 2/1 en 1942 et 1/1 en 1943). Inutile d'espérer être en mesure d'attaquer avant la fin 1942.

Malgré tout, et heureusement pour un jeu sur la Seconde Guerre mondiale, ces restrictions vont finir par disparaître. Dans WWII, la production soviétique passe automatiquement à 100 points par saison à l'hiver 1942, quant à WIF, l'obligation du ratio de supériorité disparaît en 1944 (il sera d'ailleurs probablement atteint plus vite).

L'Allemagne dispose donc de l'initiative. Il lui faudra attaquer avant que l'Armée rouge ne devienne indestructible et avant que l'U.R.S.S. ne soit en mesure d'attaquer.



Quand attaquer ? ou la stratégie économique

Le joueur Allemand doit procéder à un subtil arbitrage entre le renforcement de ses troupes et celles de son adversaire. Attendre c'est gagner de la puissance, mais c'est aussi voir grossir son adversaire. Tout est question de capacité de production.

— Un premier impératif s'impose à l'Allemagne : ne s'occuper de l'U.R.S.S. qu'après en avoir terminé avec la France. Une rapide analyse des productions (tableau 1) montre que la seule Allemagne n'est pas en mesure de vaincre l'U.R.S.S. Il lui faut au préalable s'assurer le contrôle des productions de la France et d'autres pays mineurs. De plus, la conquête de la France est souvent relativement facile ; d'ailleurs les créateurs concevraient-ils un jeu dans lequel la France pourrait résister au Reich ? Dans un tel cas, la possibilité que la guerre ne devienne pas mondiale existerait...

En plus de ces trois pays (France, Belgique et Hollande) le joueur Allemand doit s'assurer que les États d'Europe centrale (Bulgarie, Hongrie et Roumaine) ont bien rejoint son camp. La maîtrise de ces pays (soit par occupation soit par alliance) offre au Reich des surplus de production considérables. Répondre à ce premier impératif suppose au moins d'attendre 1941 avant d'attaquer l'U.R.S.S. La France, en dépit de ses faiblesses, est capable de tenir jusqu'à l'été 1940 ; quant aux puissances centrales de l'Axe, il faut attendre début 1941 pour qu'elles aient rejoint définitivement le camp allemand.

— Second impératif : attaquer dès le printemps. Sur le Front russe, le facteur climatique a une importance considérable. Un temps exécrable peut mettre fin à la mieux planifiée des offensives et mettre du même coup en péril la victoire finale. Outre les effets du temps sur les combats, la neige (ou souvent pire, la boue) peut limiter les capacités de mouvement de l'assaillant. Finies percées et exploitations... Or si l'été est presque toujours beau, le printemps et l'automne peuvent très bien être pourris. En attaquant dès le printemps, le joueur Allemand met toutes les chances de son côté. Il pourra compter sur un minimum de quatre mois de beau temps, et au mieux pourra en avoir jusqu'à sept !

Ces deux impératifs respectés, il reste un choix fondamental : 1941 ou 1942 ?

Un choix de concepteurs

Chaque jeu propose une réponse différente à cette question. La philosophie générale des deux simula-

dans les jeux « grand stratégiques »

tions est la même : en temps de paix la puissance économique allemande est très supérieure à celle de l'U.R.S.S., mais une fois la guerre déclenchée, cette différence va peu à peu diminuer pour finir par disparaître. Les modalités d'application de cette idée commune diffèrent en revanche de manière considérable entre les deux jeux : la capacité de production sert à produire un *force pool*, nombre maximum d'unités inactives qui peuvent être produites pour un pays donné. Or dans WWII le joueur Allemand peut très vite produire l'intégralité de son *force pool* terrestre. Dès lors attendre au-delà de 1941 serait une erreur : la puissance allemande n'en sortira pas renforcée, tandis que l'U.R.S.S. accueillera tout délai avec soulagement. Attaquer dès 1941 apparaît comme la meilleure solution.

Dans WIF les conditions sont toutes différentes. Avec 28 points de production (voir tableaux 2 et 3) l'Allemagne est très loin de pouvoir produire tout son *force pool* dès 1941. De plus les pertes subies en France n'auront pas le temps d'être remplacées. Or dès le déclenchement de l'attaque, la production soviétique va atteindre un niveau comparable à celle du Reich. Il n'y a donc rien à espérer d'un renforcement de la Wehrmacht par rapport à l'Armée rouge au cours de la guerre. Attaquer dès 1941 apparaît suicidaire. En revanche, en attendant jusqu'en 1942, l'Allemagne bénéficiera d'une année de production à plein régime, tandis que l'U.R.S.S. aura toutes les peines du monde à suivre. Au printemps 1942 l'armée allemande sera à son zénith et l'Armée rouge encore assez faible.

Conclusions : déclencher l'attaque en 1941 dans WWII et en 1942 dans WIF.

Dans les premières semaines de la guerre sur le Front russe les forces de l'Axe peuvent facilement s'emparer de quelques sites économiques importants (9 hex. dans WWII, 4 matières premières et 3 usines dans WIF). Il faudra cependant aller plus loin pour vaincre. L'U.R.S.S. recelle deux zones économiques importantes : la région de Moscou (8 hex. dans WWII, 2 usines dans WIF) et les champs pétrolifères du Caucase (14 hex. dans WWII, 8 matières premières dans WIF). S'emparer d'un de ces deux sites, c'est probablement remporter une victoire économique - il faut garder à l'esprit qu'un site économique capturé à l'ennemi, c'est autant de moins qu'il pourra produire et c'est autant de plus pour vous. Le joueur Allemand peut donc s'emparer de « gages » économiques et s'en contenter, sans rechercher plus, à moindre coût. Cette stratégie permet même le renforcement du théâtre ouest où les efforts alliés commenceront à se faire sentir. Inutile dès lors d'amenuiser sa capacité combattante par des offensives sans but, la tactique devra elle aussi être pensée au mieux.

La tactique : éviter le pousse-pions

La victoire se dessinera avant tout sur le terrain. Donner des conseils tactiques dépasserait la capacité de cet article. On peut cependant donner un conseil principal : ne faire que ce qui est nécessaire. Dans les deux jeux, le nombre d'actions de combat possibles dans un tour est très limité. Dans WWII, les joueurs devront acheter des « offensives » qui seules leur permettront d'effectuer des opérations ; de plus la table de combat est très meurtrière, et même en attaquant à 6 contre 1 (le plus haut ratio permis) l'assaillant a 50 % de chances de subir des pertes.

Dans WIF, les joueurs ne pourront effectuer qu'un certain nombre d'attaques par impulsion et le nombre d'impulsions par tour dépend du climat et d'un jet de dé (toute prévision devient dès lors aléatoire).

Ainsi chaque opération doit être menée dans un but précis (destruction d'unités adverses, capture d'un site économique) en analysant au mieux les priorités du tour. Une attaque sans importance peut empêcher une attaque fondamentale d'avoir lieu.

Conclusion : pensez grand !

Le Front russe a une importance fondamentale dans ces deux jeux. Une victoire allemande contre l'Union soviétique amène très souvent sa victoire totale. Cependant l'Axe ne doit pas forcément se polariser sur cet objectif, et les jeux grand-stratégiques que sont World in Flames et World War II offrent toute une gamme de possibilités pour vaincre. Le joueur Allemand doit avant tout rester économe ; la victoire totale en Union soviétique est un mirage dangereux, très coûteux en unités, et qui empêche souvent la réalisation d'objectifs qui peuvent apparaître secondaires mais qui pourraient influencer de manière considérable sur la guerre (la conquête de la Méditerranée par exemple).

En restant prudente, l'Allemagne peut s'assurer des gages économiques en U.R.S.S. qui lui permettront de tenir à coût réduit, libérant par ailleurs des forces qui seront utiles pour nuire aux Alliés. Ainsi soutenir l'Italie en Méditerranée peut retarder d'autant l'attaque alliée sur la France.

Avec des jeux grand-stratégiques, voyez grand et à long terme...

Jérôme Discours

Gagner la guerre : la stratégie opérationnelle à adopter

L'Allemagne peut remporter la guerre de deux manières. Par K.O. (victoire stratégique totale) ou aux points.

Pour gagner par K.O. dans WWII, l'armée allemande devra avoir pris tous les sites de production soviétiques (il faudra aller jusqu'à Kazan !). Dans WIF le joueur Allemand devra occuper soit Londres soit Moscou. Remporter une victoire stratégique tient du miracle, en revanche la victoire aux points est à la portée d'un bon joueur. Pour gagner de cette manière, il faudra à la fin du jeu occuper le plus de sites économiques possibles (ou des objectifs stratégiques dans WIF) ; c'est à mon avis ce type de victoire qu'il faut viser.

Tableau 1 : productions composées

	WWII	WIF		Build Points
		Usines	Matières premières	
Allemagne	90	9	10	
France + Hollande + Belgique	28	2	7	
Roumanie + Bulgarie + Hongrie + Pologne occupée	36	1	8	
Grèce + Yougoslavie			3	
Total Axe + conquêtes	154	12	28	28
U.R.S.S. base	45	17	26	9
U.R.S.S. après 42	45	17	26	17
U.R.S.S. en guerre	80+20/an	17	26	26

FICHES TECHNIQUES

World War II

Éditeur : SPI/TSR

Thème : le théâtre des opérations européennes et nord africaines pendant la Seconde Guerre mondiale.

Matériel (de belle qualité) : 1 livret de règle (48p), 1 livret de scénarios (16p), 1 livret d'exemples de jeu (8p), 2 cartes 22"x34", 1200 pions, 2 aides de jeu.

Complexité : de moyenne à élevée.

Possibilité de jouer en solitaire : « techniquement » assez bonne, mais le jeu y perd presque tout son intérêt. A réserver à l'apprentissage.

Durée de jeu : de 1/4 h pour les scénarios d'initiation jusqu'à une dizaine de soirées ou cinq jours pour toute la campagne.

World in Flames

Éditeur : Australian Design Group

Thème : les opérations de la Seconde Guerre mondiale à l'échelon planétaire (c'est-à-dire incluant le théâtre pacifique).

Matériel (de belle qualité) : 2 cartes, 1 livret de règles (36p), 1 livret de scénarios (28p), 2 aides de jeu, 2 feuilles de production, 1000 pions.

Complexité : élevée.

Possibilité de jouer en solitaire : idem World War II.

Durée de jeu : de une à vingt soirées selon les scénarios ou la campagne.

Tableau 2 : hypothèse attaque Printemps 41

	WWII		WIF(BP)	
	Axe	U.R.S.S.	Axe	U.R.S.S.
Avant printemps 41	154	45	28	9
Été-automne 41	154	80	28	26
1942	154	100	28	26
1943	154	120	28	26
1944	154	140	28	26

Tableau 3 : hypothèse attaque Printemps 42

	WWII		WIF(BP)	
	Axe	U.R.S.S.	Axe	U.R.S.S.
1941	154	45	28	9
Janvier 42-printemps 42	154	45	28	17
42 (ap. printemps)	154	80	28	26
1943	154	100	28	26
1944	154	120	28	26

Les revues anglo-saxonnes de wargame

Voici un petit guide destiné à ceux qui souhaitent découvrir cette excellente littérature et choisir, en toute connaissance, le ou les magazines qui leur conviendront le mieux.

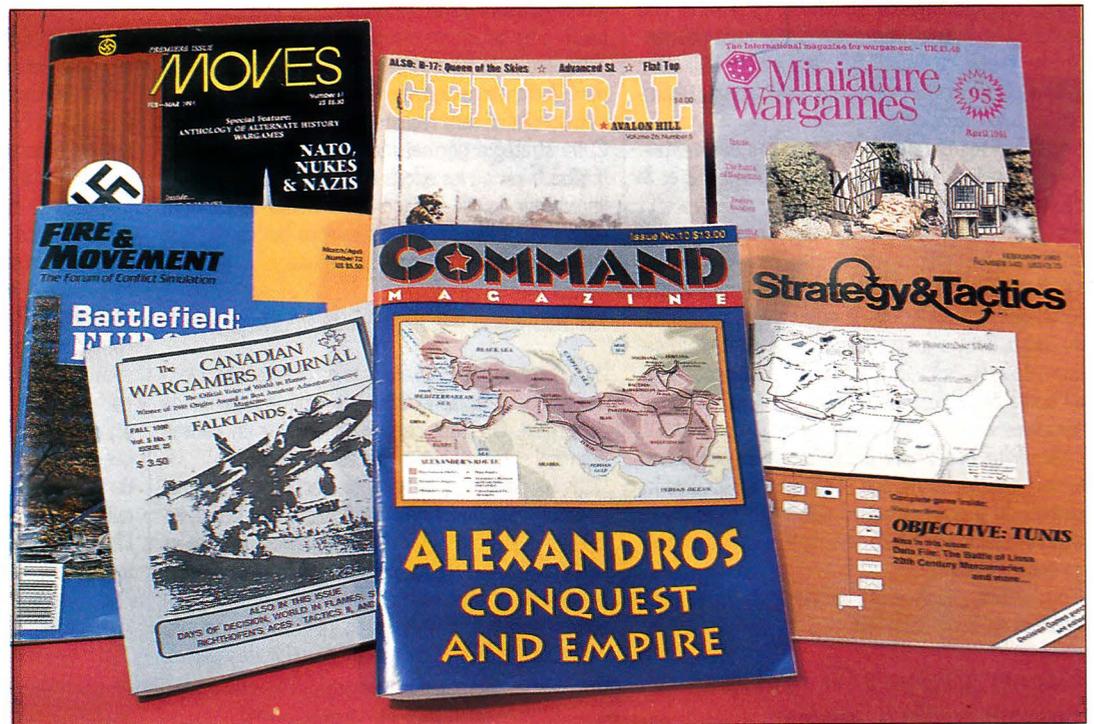
Vous êtes un wargameur frénétique et un passionné de stratégie et d'histoire militaire? Malheureusement pour vous, la rareté de la presse française spécialisée dans votre domaine favori est telle que vous souhaitez vous tourner – une fois de plus – vers les magazines d'outre-Atlantique. Mais quels sont les titres existants et quelles sont leurs spécificités?

La production anglo-saxonne est nombreuse et variée et devrait satisfaire les plus exigeants. A charge pour vous de lire couramment l'anglais bien entendu, mais je gage que, si vous pratiquez intensément le wargame, vous devez d'ores et déjà être familiarisé avec la langue de Shakespeare.

Les outsiders

C'est ainsi que je classe les magazines proposant un jeu en encart. Cette seule particularité devrait d'ailleurs suffire à les placer hors normes. Mais il y a plus. En effet, le seul lien (il est vrai qu'il est de taille) qui rattache ces magazines à notre hobby est le wargame proposé dans chaque numéro. Pour le reste, il s'agit de « magazines d'histoire-militaire-avec-un-jeu-de-simulation-en-encart ». Ainsi cet encart est toujours le prétexte à un dossier historique sur le même thème, auquel s'ajoutent quelques articles plus courts sur d'autres sujets historiques. D'une certaine façon, ces revues s'adressent également à ceux qui ne pratiquent pas le wargame : enseignants, étudiants, chercheurs ou historiens amateurs. Les thèmes traités le sont toujours avec sérieux et originalité. Quant aux pions et aux cartes, leur qualité est celle des jeux en boîte!

A l'heure où j'écris, deux concurrents se partagent le marché : **Strategy & Tactics** (le véritable



ancien) et **Command Magazine** (le challenger, le jeune loup aux dents longues).

Le premier a changé d'éditeur à de nombreuses reprises ces dernières années. Il vient ainsi d'être racheté par les éditeurs de *Fire & Movement* et de *Moves*. Ses nouveaux propriétaires vont d'ailleurs en orienter la politique éditoriale vers une formule accordant plus de place au wargame proprement dit, puisqu'en dehors du jeu en encart, vont apparaître des articles sur la conception des jeux ainsi que sur les jeux professionnels utilisés par l'armée US, de même que des chroniques sur l'actualité militaire et « médiatique » : livres, revues, vidéocassettes, articles de journaux et émissions de télévision présentant un intérêt pour les wargameurs.

Le second titre, né il y a un peu plus d'un an, est dirigé par Tyrone Bomba, l'auteur de *Tomorrow the World* (voir CB n° 56) et ex-rédacteur en chef de *S&T*, qu'il a quitté il y a un an et demi avec pertes et fracas et dans des circonstances restées obscures.

Selon moi, ces deux publications se valent largement. Elles sont en effet le reflet l'une de l'autre. Seul le ton rédactionnel de *Command Magazine* se démarque quelque peu par sa gouaille. De plus, au fil des derniers numéros, il semblerait que *Command Magazine* tende à s'améliorer par rapport à son concurrent direct. Les jeux y sont tous, sans exception, de très haute qualité et les

articles historiques sont peut-être plus fouillés et traités en profondeur. A suivre...

Pour vous donner une illustration significative des sujets abordés, voici une liste des derniers et des prochains jeux en encart de ces magazines :

• Strategy & Tactics

— Derniers numéros parus : Desert Storm/Arabian nightmare (!); Eylau (1807); Men-at-Arms, 1200 av. J.-C. – 1500 ap. J.-C. (système générique permettant de recréer des batailles antiques et médiévales, un peu à la manière du jeu avec figurines; 32 scénarios fournis); Borodino (1812); Sideshow (les opérations en Afrique orientale pendant la Première Guerre mondiale!).

— Dans les prochains : Hannibal of Carthage; White Eagle Eastward (la guerre soviéto-polonaise de 1921), Afghanistan; Trajan.

• Command Magazine

— Derniers numéros parus : Inchon/Mac Arthur's gambit (guerre de Corée); Jutland (la célèbre bataille navale de 1916); Kadesh (Ramsès II contre les Hittites); Krim (la campagne de Von Manstein en Crimée en 1941-42, avec le siège de Sébastopol); Hamburger Hill/Operation Solace (guerre du Vietnam); Lion of Ethiopia (la conquête mussolinienne de 1936).

— Dans les prochains : Aleksandros!; Butcher of Baghdad; Hougomont, the rock of Waterloo; Stones River (guerre de Sécession); Chaco (une horrible guerre en Amérique du Sud dans les

années 30, entre la Bolivie et le Paraguay); Empire of Athens (la guerre du Péloponnèse); Poland is not lost (la campagne de Pologne en 1939).

Vous constaterez que ces thèmes sont aussi variés et originaux que passionnants. Ces magazines n'hésitent pas à traiter de sujets pointus et parfois « exotiques ». On a ainsi la possibilité de se constituer une ludothèque fort respectable pour un prix défiant toute concurrence (de deux à trois fois moindre que les wargames en boîte), avec, en prime, des dossiers historiques complets; ces derniers étant soit inexistantes, soit réduits au minimum dans les jeux en boîte. Que demande le peuple! A signaler également que Ty Bomba semblait adorer les uchronies (l'Histoire « alternative »), Command Magazine publie donc souvent de nouveaux pions pour Tomorrow the World mais aussi pour jouer des scénarios plus ou moins fous avec les jeux précédemment publiés en encart.

Les « généralistes »

— **Moves**. Ce magazine fétiche de la défunte et regrettée firme SPI vient de ressusciter après une dizaine d'années d'absence. Il remplace ainsi *The Wargamer* et *Battleplan* qui, eux, disparaissent. C'est un journal destiné à « vous aider à décider quelles stratégies et tactiques utiliser » (dixit sa publicité). Il comprend donc des analyses, des conseils stratégiques et tactiques, des aides de jeu, des replays (comptes rendus commentés de parties), des variantes, de nouveaux scénarios, mais aussi une chronique régulière sur les wargames informatiques.

— **Fire & Movement** est publié par le même éditeur que le précédent. Sa raison d'être est plus l'information que l'analyse (« vous aide à décider quel wargame acheter »), avec des comptes rendus et des études sur les nouveaux jeux et l'actualité complète du hobby.

— **The Canadian Wargamers Journal** est un fanzine de qualité semi-professionnelle. A ce titre, il a d'ailleurs été plusieurs fois récompensé à Origins. Il présente aussi bien des jeux nouveaux (comme *F&M*) que des aides de jeu et des analyses (comme *Moves*). Signalons surtout le fait qu'il est le magazine « officiel » de *World in Flames* et *Days of Decision*. Il propose donc nombre d'articles sur ces deux jeux : analyses stratégiques et tactiques, études de cas, errata officiels, addenda et précisions de règles, etc.

— **The Grenadier**. Cet excellent périodique semble être tombé en léthargie. Sa parution est en effet plus qu'aléatoire et irrégulière. C'est bien dommage car la qualité de ses articles était parmi les plus élevées de tout le hobby.

Les spécialistes

— **The General** est bien connu. C'est le magazine d'une firme, et non des moindres : Avalon Hill. Il est donc consacré exclusivement à ses produits. On y trouve des analyses et commentaires de parties extrêmement détaillés, de nouveaux scénarios, des aides de jeu, des extensions (parfois même de nouveaux pions, livrés seulement aux abonnés, et non fournis lorsqu'on achète le magazine en boutique), des règles optionnelles ou modifiées, mais également des analyses de « coups » (comme aux échecs) pour les grands classiques comme *SL/ASL* ou *Diplomacy*.

— **The Europa Magazine** est, comme son nom l'indique, consacré à la série *Europa* : news et in-

fos diverses, articles historiques, analyses de parties, conseils stratégiques et tactiques mais surtout errata et addenda officiels de règles et une véritable chronique « juridique » de tous les points de règle litigieux de la série.

— **Volunteers, Command Post, Harpoon Sitrep et Air Power** sont quatre fanzines, eux aussi de qualité semi-professionnelle. Dans le vocabulaire « branché » de la communication moderne, on les appellerait des *news letters*. *Volunteers* se consacre exclusivement à la guerre de Sécession, *Command Post* aux wargames avec figurines au 300e de chez GDW (*Over the Top*, *Command Decision*, *Combined Arms*), *Harpoon Sitrep* à... *Harpoon*, et *Air Power* à *Air Strike* et *Air Superiority*.

Du côté des figurinistes...

La production vient essentiellement de Grande-Bretagne où ce hobby est extrêmement développé et surpasse en vigueur celui du wargame « normal » sur cartes et pions. Le journal le plus apprécié des figurinistes français est **Wargames Illustrated**; cela tient essentiellement au fait que ses photos couleurs sont nombreuses et superbes. **Miniature Wargames** a une formule semblable. **The Courier**, publication américaine, contient peu ou pas de photos (ce qui est dommage dans un

hobby où le plaisir visuel est si important...) mais est très technique et ses articles sont beaucoup plus consistants.

Comment se les procurer ?

On peut trouver la plupart de ces titres dans les boutiques parisiennes. Le problème reste malgré tout de taille : toutes ces boutiques ne les reçoivent pas régulièrement et celles qui le font n'en reçoivent bien souvent que des quantités par trop insuffisantes... La solution consiste donc à s'adresser directement au Bon Dieu, et donc à s'abonner ! Vous trouverez ci-dessous les adresses et parfois les numéros de téléphone de ces publications. Je n'ai pas indiqué le montant des abonnements car ils sont assez fluctuants. Vous devrez donc écrire préalablement pour les demander (si vous téléphonez, veillez à tenir compte du décalage horaire). Les paiements peuvent s'effectuer, soit par carte bleue VISA, soit par mandat-lettre international (à la poste).

Pour finir, n'oubliez pas que *Casus Belli* rend compte de toutes ces parutions dans les *Nouvelles du Front* de chaque numéro.

Laurent Heninger

Où les contacter ?

• **Decision Games** (firme éditrice de *Strategy & Tactics*, *Moves* et *Fire & Movement*)
PO Box 1289 - Salinas, California - CA 93902 U.S.A.
Tél : (408) 443.9726
S & T, *Moves* et *F & M* sont tous bimestriels (c'est-à-dire paraissant tous les deux mois, comme *Casus Belli*).
Prix indicatif (à vérifier auprès de l'éditeur) des abonnements (étranger, annuel) : *S & T* : 72 \$; *Moves* : 32 \$; *F & M* : 32 \$

• **XTR Corp.** (firme éditrice de *Command Magazine*, revue bimestrielle)
PO Box 4017 - San Luis Obispo, California - CA 93403 U.S.A.
Tél : (805) 546.9596 - Fax : (805) 546.0570.
Prix indicatif (à vérifier...) des abonnements : 1 an : 52 \$ (surface), 64 \$ (par avion); abonnement d'essai de 3 numéros : 30 \$ (surface), 36 \$ (par avion); 2 ans : 94 \$ (surface), 118 \$ (par avion).

• **The Canadian Wargamers Group** (société éditrice de *Canadian Wargamers Journal*, revue trimestrielle)
207 Bernard Drive NW - Calgary - Alberta T3K 2B6 - Canada.

• **The Europa Magazine** est édité par GR/D
Le plus simple est de s'inscrire au Club Europa France (Jeux Actuels : BP 534, 27005 Evreux Cedex) qui l'envoie gratuitement à ses adhérents.

• **The Grenadier Magazine**
PO Box 23651 - Oakland, California - CA 94623 - U.S.A.
Prix indicatif (à vérifier...) de l'abonnement annuel : 48 \$.

• **The General/Avalon Hill** (revue bimestrielle)
4517 Harford Road - Baltimore - MD 21214 - U.S.A.
Ou auprès de *Jeux Actuels* : BP 534, 27005 Evreux Cedex.

Prix indicatif de l'abonnement (à vérifier...) : 1 an : 40 \$; 2 ans : 49 \$.

• **Volunteers/Bill Koff**
146 Chimney Lane - Wilmington, North Carolina - NC 28409 - U.S.A.
Prix indicatif de l'abonnement (à vérifier...) : 22 \$/4 numéros, et 30 \$/8 numéros.

• **Air Power Publications**
PO Box 2582 - La Grange, California - CA 30241 - U.S.A.

• **Command Post/Greg Novak**
618 West Union - Champaign, Illinois - IL 61820 - U.S.A.

• **Harpoon Sitrep/GDW**
PO Box 1646 Bloomington, Illinois - IL 61702/1646 - U.S.A.

• **Wargames Illustrated** (mensuel)
Stratagem Publications Ltd. - 18 Lovers Lane - Newark - Notts. NG 24 1H2 - Grande-Bretagne. Tél : (0636) 71 973.

• **The Courier**
Box 1878 - Brockton, MA 02403 - U.S.A.
Pour les Européens désireux de s'abonner, contacter le distributeur britannique :
Athena Books - 20 St. Mary's Road - Doncaster - South Yorkshire DN1 2NP - Grande-Bretagne.

• **Miniature Wargames** (mensuel)
Contacter son importateur en France : Le Korrigan!, 22 rue des sept troubadours, 31000 Toulouse. Tél : 61.99.08.80.
Ou bien directement son éditeur : A.E. Morgan Publications Ltd./Stanley House - 9 West Street - Epsom - Surrey KT18 7RL - Grande-Bretagne.

Republic of Rome

Après *Junta*, *Kremlin*, *Red Empire* et quelques autres moins connus, *Republic of Rome* continue la série des « political games ».

Comme quoi, il n'y a pas qu'à la guerre que les puissants font de la stratégie...

Les voies de la République

Republic of Rome se situe dans la même lignée que *Junta* ou *Kremlin*, avec des emprunts aux règles d'*Illuminati*, mais en préférant toutefois le prétexte historique à celui de la satire politique. Ce choix se traduit immédiatement dans la durée moyenne d'une partie : de 8 à 10 heures environ. Il n'y a pas de système de datation, le jeu se charge de faire défiler l'histoire tour après tour, par le biais de cartes-événement signalant les guerres extérieures, ou l'apparition d'hommes d'État d'envergure.

L'une des idées fondamentales du jeu, c'est que les joueurs doivent d'abord coopérer pour la grandeur et surtout la sécurité de Rome, avant de déclencher des luttes intestines pour s'imposer. C'est ainsi que les premières guerres qu'affrontera la République seront les plus dures, et si les joueurs n'optimisent pas la conduite des opérations, en désignant d'emblée un dictateur et en gonflant le trésor public de leurs propres deniers, la partie risque de tourner court : si le Sénat se retrouve avec plus de 3 guerres sur les bras à la fin d'un tour, personne ne portera jamais la pourpre impériale. Une « guerre » représente un danger potentiel ou immédiat que Rome doit immédiatement éliminer, sous peine de la voir renforcée par une seconde, ce qui stimule la croissance d'ennemis non inquiétés. Carthage, conduite par Hamilcar et Hannibal Barca, la Macédoine de Philippe V, les Séleucides d'Antiochos III sont des dangers mortels. Les conflits qui suivront, raids germaniques, tribus insoumises en Espagne ou en Numidie, esclaves révoltés en Sicile, seront moins dangereux. Mais ils redoubleront en nombre vers la fin du jeu, avec les révoltes de Sertorius et Spartacus, les raids des Parthes et des pirates ciliciens, les menées de Mithridates ou de Vercingétorix.

Le système de jeu est donc un adversaire de chaque instant, même s'il peut se révéler un allié indirect pour ceux qui sauront l'exploiter en assumant le commandement des légionnaires expédiés ici ou là.

Parallèlement à l'expansion de l'Empire, des gouvernorats provinciaux vont se former, qui créeront autant de postes parfois très lucratifs (voilà pour Rome... et voilà pour moi !), mais qui seront aussi autant d'avant-postes à défendre. De même, les lois de Rome vont évoluer. Cette évolution sociopolitique est retransmise, et son examen s'avère crucial. Enfin, pour compléter la fresque d'un tour, des événements de toute nature peuvent survenir : alliances inattendues, épidémies, conscription volontaire, désertion des troupes auxiliaires, scandales religieux, tempêtes en mer, sécheresse, émeutes populaires...

Et les couloirs de Rome

Mais l'essentiel du jeu se passe bien sûr au Forum. C'est là que les joueurs vont essayer d'accroître l'influence des sénateurs qu'ils contrôlent, attirer dans leur camp des sénateurs indécis ou en « retourner » certains acquis à d'autres intérêts, s'attacher des chevaliers, ou organiser des jeux pour augmenter leur popularité. La Curie sera souvent bruyante, les harangues des tribuns couvrant les chuchotements des comploteurs. Lorsque la séance du Sénat s'ouvrira, il s'agira enfin d'éli-



les procès et de dénoncer la corruption et les ennemis de la République. On pourra aussi désigner un nouveau grand pontife, des proconsuls et un dictateur, en cas de force majeure. Il s'agit donc d'un marchandage toujours renouvelé, qui se déroule dans un climat de défiance exacerbée par la progression du jeu. Il n'est pas rare que ces séances soient interrompues par des coups politiques ou des tentatives d'assassinat.

Mais comment imposer la dictature ? L'intérêt du jeu vient aussi des multiples conditions de victoire. Un sénateur « loyal » atteignant 34 points d'influence confèrera à sa faction une victoire bien méritée. Un sénateur rebelle pourra franchir le Rubicon avec ses troupes dévouées et celles qu'il aura achetées, ou attendre que l'État fasse faillite et que la foule envahisse la rue ; cela arrivera souvent vers la fin de la partie, alors que les mœurs civiques sont affaiblies. Plutôt que le choix des armes, on pourra aussi s'assurer le contrôle politique du Sénat, en le décidant à nommer consul à vie un de ses protégés ; la difficulté, ce sera alors de rester en vie jusqu'à la fin du tour ! Enfin, si la République a surmonté cette multitude de dangers, à la fin de la troisième période, c'est le parti le plus influent qui recevra les palmes du triomphe.

Tant d'événements

La séquence de jeu est très détaillée. Après avoir constaté le décès éventuel d'un de leurs sénateurs, les factions collectent leurs revenus (qui seront répartis entre le trésor « défensif » du parti et celui, « offensif », de chaque sénateur), et gèrent les provinces sous leur contrôle ; vient ensuite la gestion de l'État, les dépenses dues aux guerres en cours, les lois agraires, et la maintenance des forces armées. La séance du Forum peut alors s'ouvrir, chacun jouant en fonction de son initiative. Après avoir tiré un événement aléatoire ou une carte, chaque faction peut tenter de prendre le contrôle d'un sénateur, de s'attacher un chevalier,

de « sponsoriser » des jeux ou de changer de chef de file. A son issue, on examine le degré de mécontentement de la plèbe, et les sénateurs prennent place.

Le Sénat va élire deux nouveaux consuls, et un nouveau grand pontife si l'ancien a été destitué. Le nouveau consul urbain préside. On élit un censeur, et les procès répondent aux accusations. Des gouverneurs sont envoyés dans les provinces vacantes, on examine le budget militaire, et la séance est levée. Il faut maintenant connaître les résultats des expéditions militaires... Après les combats, de nouveaux hommes d'État peuvent apparaître sur la scène, les factions ordonnent de nouvelles concessions. Enfin, les généraux rentrent pour le triomphe, à moins qu'ils ne se révoltent...

Le jeu en vaut la chandelle

Republic of Rome est un excellent jeu, extrêmement ambitieux. Les joueurs devront être très motivés pour en affronter les mécanismes en une partie d'une seule séance. Mais l'amateur de simulations politiques et les joueurs sacrifiant tout au prétexte historique y trouveront leur compte, car Republic of Rome trouve tout naturellement sa place dans la famille que composent des monuments comme *Civilisation* ou *Imperium Romanum II*.

Xavier Blanchot

FICHE TECHNIQUE

Jeu en anglais édité par Avalon Hill.

Thème : la lutte pour le pouvoir dans la Rome républicaine.

Scénarios : un en solitaire, un de « campagne » se déroulant en trois périodes, couvrant plus de 250 ans.

Complexité : élevée pour cette catégorie de jeu, d'autant que les règles sont assez mal agencées.

Matériel : un plateau de jeu 16"x22" bien fait, 3 paquets de cartes, 3 dés à six faces, 3 planches de pions, six cartes de faction, un livret de 24 p.

Traduction : Descartes Éditeur réalisera, courant novembre 91, la version française qui comprendra les errata et plusieurs scénarios originaux.

CONSULTEZ LES ANCIENS !

NUMÉROS DISPONIBLES :

- 20 - Dragon Quest - Friedland.
- 23 - La Nuit de Wormezza (scén. solo) - Cry Havoc & Sièges.
- 24 - 13 JdR d'heroic fantasy au banc d'essai - La guerre navale de 43 à 83.
- 26 - Empire : du galactique... ou 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 - Blood Bowl, Civilization - Wargame : les hélicos.
- 45 - La Vallée des Rois. Combat naval moderne.
- 46 - Jeu en encart : 1940. Empires & Dynasties, Animonde - L'art de la guerre à la Renaissance.
- 47 - Jeu en encart : Sentiers Obscurs (guerre en Indochine) - James Bond, Trauma : essais, aides de jeu et 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-veler - 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, Cthulhu Now.
- 51 - Hurllements, Athanor : critique, aide de jeu, scén. - Darksword - Portrait de famille : Battletech - 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 Cthulhu, 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 Cthulhu : 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 champignonesque. 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 B6 - In Nomine Satanis/Magna Veritas : critique, aide de jeu, scénario - La Terre Creuse : critique + scénario d'introduction - Les jeux Cyberpunk + scénario - Interview de Steve Jackson - Première Ligne : règles fantastiques + scénario - Wargames : Civilisation, 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 corres-

- pondance - 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 Cthulhu, 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^e - Civilisation + Bâtisses + Scénario : base pirate et coin de galaxie pour Star Wars/Simulacres - Jarandell (suite et fin) - Sur un plateau : Aristo - Scénarios : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.
- 61 - Epreuve du feu : Prédateurs - Cthulhu sans Cthulhu - 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.
- 62 - Epreuve du feu : Cyberpunk 2020 + scén. - Les Galaxy Guides de Star Wars + scén - Interview : Michael Moorcock - Civilisations : les Aztèques + scén. - Bâtisses & Artifices : Tenochtitlan, capitale des Fils du Soleil - Simulacres : règles de campagnes - Torg - Fantasy Warriors - La Vallée des mammouths - Conquistador - Viceroy - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - Première ligne : les modèles fantastiques + scén. - Scén. AD & D niv.3, Imperium Romanum II.
- 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.

Les « diplomates » étant des gens retors, ces règles optionnelles devraient leur permettre de rajouter encore un peu de sel dans leurs parties de Diadoques. Attention cependant : ces règles ne sont... qu'optionnelles ! Et en rien nécessaires, ni même obligatoires. Dans le prochain numéro, vous trouverez des conseils stratégiques et tactiques ainsi que des scénarios historiques (dont certains nécessitant moins de six joueurs).

Cas d'un personnage isolé en pays hostile

Il peut arriver qu'un personnage soit dans le même espace qu'une unité hostile. Le personnage n'est plus capturé automatiquement, comme indiqué en 6.2.b. A la place, il jette un dé à 6 faces :

- dans un espace maritime, il est capturé sur 1-2 ;
- dans une province terrestre, il est capturé sur 1-4.

Détroit du Bosphore

Tout joueur contrôlant la citadelle de Byzance peut faire passer directement une unité de la province du Bosphore (BOS) à celle de Bithynie (BIT), au printemps ou en été, et s'il n'y a pas de tempête ni en Propontide (PRO), ni en Pont Euxin occidental (POC).

Contrôle des provinces sans citadelle

Un joueur a le choix de prendre ou non le contrôle d'une province qu'il traverse avec une unité ou un diadoque (cf. 11.C.provinces). Il doit alors spécifier dans ses ordres le fait qu'il n'en accepte pas l'allégeance.

Ouverture des portes d'une citadelle

On peut choisir de livrer à un autre joueur l'une de ses citadelles sans qu'il soit obligé d'en faire le siège. Pour cela, il faut que la citadelle dont les clefs sont livrées ne contienne pas de garnison, et que le joueur qui en prend le contrôle possède dans la province de la citadelle, soit un personnage sous son contrôle, soit une unité. Ouvrir les portes d'une citadelle est un ordre, qui se rédige secrètement.

Licencier des unités

Il n'est plus obligatoire d'entretenir toutes ses unités (cf. 6.B.1). En hiver, un joueur peut licencier une ou plusieurs unités. Il doit alors payer la moitié de leur coût d'achat : 5 T. pour une armée ou une flotte mercenaire, 10 T. pour une armée d'élite. Il est impossible de licencier les agémas de la garde.

Le marché des mercenaires

L'idée est que les mercenaires licenciés ne souhaitent pas rester au chômage. Une unité mercenaire licenciée ne disparaît pas immédiatement, elle devient une unité neutre (cf. 13.B.a) dont le champ d'action se limite au dernier espace occupé. Au printemps, elle se propose aux enchères aux autres diadoques, à partir de son prix de base. A l'été, si elle n'a pas été embauchée, l'enchère commence à 1 T. ; si personne n'en a voulu, elle est débandée à la fin de l'été.

Cette enchère est ouverte à tous les joueurs (il n'est pas nécessaire d'en être adjacent), sauf à son précédent employeur. Il est possible, par ce moyen, de dépasser les limites de construction pour l'année en cours, c'est-à-dire d'avoir plus de trois flottes, et plus d'une armée d'élite (cf. 6.B.2). Les enchères sont secrètes, et rédigées comme des ordres de corruption. Seul le joueur qui s'attache les services de l'unité dépense effectivement sa mise. En cas d'égalité entre les offres les plus importantes, l'enchère n'est pas validée.

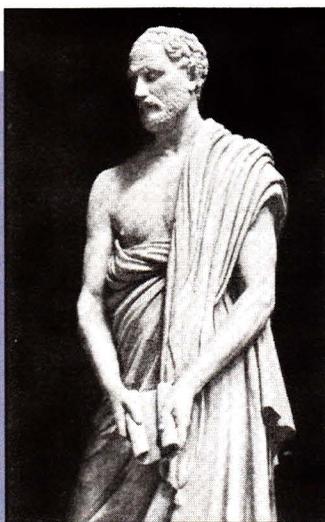
En cas d'élimination d'un joueur (cf. 12.D.Elimination), la saison suivante, on appliquera le même procédé aux unités de ce diadoque devenues neutres. Néanmoins, à partir de l'automne, celles qui sont en garnison ou dans la province d'une citadelle majeure ne seront plus à vendre.

Effet des provinces non ravitaillées

Souvent, les joueurs y précipitent les unités dont ils veulent se débarrasser (cf. 11.C.provinces non ravitaillées). Désormais, une unité se trouvant en terre hostile suite à un mouvement ou une retraite ne disparaît pas, elle se révolte.

L'unité se vend alors au plus offrant, suivant la règle du « marché des mercenaires », à ceci près :

- l'enchère pour une unité s'ouvre à la moitié de sa valeur (de 5 T. pour une armée mercenaire à 15 T. pour une Garde) ;
- si l'enchère n'est pas validée au printemps (absence ou égalité des enchères), l'unité se débande immédiatement, avant que ne soient effectués les mouvements de la saison.



Le célèbre orateur athénien Démosthène : un des principaux dirigeants politiques de la révolte contre les occupants macédoniens. C'était l'ennemi juré d'Antipater... Musée du Vatican. Photo par Alinari.

Les dynasties

Dans une partie dont la durée n'est pas limitée (jouée par correspondance ou en face à face sur plusieurs séances), on considère que les dynasties des joueurs survivants sont définitivement établies :

- quand tous les membres de la famille royale sont morts, puisqu'alors la fiction impériale n'a plus lieu d'être (historiquement, Cléopâtre fut la dernière à disparaître, en 308 av. J.-C.) ;
- de toutes façons, à partir de 306 (année où, historiquement, Antigone prit le titre de roi et le conféra à son fils). Il est d'ailleurs vraisemblable qu'une partie ayant duré aussi longtemps aboutisse à un partage de la victoire.

A ce stade du jeu, s'il n'existe plus aucun membre de la famille royale en jeu, un joueur n'est plus éliminé à la mort même de son épigone, ou de son diadoque (il faut néanmoins attendre 316 pour que l'épigone apparaisse).

Dans une partie ayant abouti à la formation de royaumes dynastiques, un joueur n'est éliminé que si, à la fin d'une année, il ne contrôle plus aucune citadelle.

Transfert de la capitale

Chaque dynastie peut, à partir de 306, transférer sa capitale, une fois et une seule dans la partie, dans l'une des citadelles suivantes (si elle la contrôle et qu'elle n'est pas assiégée) : Pella, Lysimachia, Sardes, Alexandrie d'Issos, Babylone, ou Alexandrie d'Égypte.

Le prestige

La victoire ne s'acquiert plus en contrôlant des Points de Victoire (cf. 5), mais en accumulant des Points de Prestige (PP). Le prestige est la mesure à la fois de la puissance réelle et des facteurs psychologiques qui nuancent la force brute.

On considère désormais que chaque PV vaut 10 PP. A la base, le système actuel des PV reste essentiel pour former le prestige des diadoques, mais voici une liste d'actes et d'événements pouvant l'affecter de manière définitive :

- piller un trésor religieux à Ephèse, Delphes, ou Ecbatane (il est possible de s'emparer de la citadelle sans toucher au trésor) : - 2 ;
- égorger Philippe Arrhidée, Eurydice ou Olympias : - 1/personnage ;
- égorger Roxane, Alexandre IV ou Cléopâtre : - 2/personnage ;
- prendre une citadelle à une révolte grecque : - 1 ;
- diadoque ou épigone égorgé ou tué au combat : - 5 ;
- perdre une guerre contre Rome (c'est-à-dire la province ou la citadelle visée) : - 2 ;
- perdre une guerre contre une révolte (c'est-à-dire la province ou la citadelle visée) : - 1 ;
- envoyer une armée d'élite ou de garde dans une province sans ravitaillement : - 1 ;

Les Diadoques

Les règles optionnelles

- prendre le contrôle de Pella : + 2 ;
 - perdre le contrôle de Pella : - 3 ;
 - prendre le contrôle de Babylone : + 1 ;
 - perdre le contrôle de Babylone : - 2 ;
 - contrôler la citadelle d'Athènes : + 2 ;
 - bénéficier de l'offre des Tarentins : + 1 ;
 - ravitailler avec succès Tarente assiégée par les Romains : + 1 ;
 - ravitailler avec succès Rhodes neutre : + 1 ;
 - ravitailler, ou soutenir avec succès, la révolte générale des Grecs : + 1 ;
 - donner un ordre royal : + 2 ;
 - recevoir un financement extérieur (de Carthage ou Chandragupta) : + 1 ;
 - anéantir une flotte ou une armée d'élite ou de garde ennemie en combat (pas de retraite possible) : + 3 ;
 - tuer un diadoque ou un épigone en combat (pas de retraite possible pour l'unité qu'il commandait) : + 3.
- Les PP nuancent la notion de victoire, qui peut être totale ou marginale :
- une victoire est totale quand un diadoque est réellement en mesure de réunifier tout l'empire, c'est-à-dire s'il contrôle plus de la moitié des PV en jeu (non considérée la famille royale) et en comptant les PV des citadelles neutres contre lui ;
 - une victoire « mesurée » revient au joueur qui a plus de la moitié des PP en jeu ;
 - une victoire marginale peut être concédée au joueur qui contrôle au moins un tiers du prestige du jeu, sous réserve d'un vote unanime des autres joueurs.
- Du fait qu'elle facilite le départage des joueurs, cette règle doit favoriser des parties en temps limité et aboutissant à un classement.

ERRATA

Deux erreurs se sont glissées dans les tables III & IV (page 93 de CB 62).

— Table III. 4 : il s'agit de l'offre des Tarentins et non du raid des Scythes.

— Table IV. 2 : il s'agit du raid des Scythes et non de l'offre des Tarentins.

Création du jeu :
Jean-Marc Zaninetti
Développement
des règles optionnelles :
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 - scénarios, analyse des ouvertures & des stratégies (30F)-, ou vous abonner pour jouer une partie par correspondance (130F, chèques à l'ordre de Trahison!).



Hoplites grecs au combat. Cette peinture sur vase est antérieure de deux siècles à la période hellénistique.

Institut italien d'art graphique. Pergame.

Questions de règles

- Une garnison assiégée dans une citadelle portuaire peut-elle passer dans un espace maritime libre ?
Oui. Considérons l'exemple suivant :

Printemps 318 (Antipater vient de terminer le siège de Rhodes)

— Antipater : Ae RHO-ATT, F CYC C RHO-ATT, * CYC-RHO (la flotte des CYClades convoie l'armée d'élite de RHODES (l'île) en ATTique, alors qu'Antipater se désolidarise de sa flotte pour faire mouvement vers RHODES.

— Ptolémée : corruption réussie de 40 T. sur F CYC (c'est donc l'ordre de Ptolémée qu'elle reçoit et non celui d'Antipater), F CYC-RHO, F MRD S CYC-RHO, F EOL S CYC-RHO.

Résultat : Antipater décide de faire retraiter Ae RHO dans la citadelle où elle devient une garnison d'élite (il aurait pu choisir de l'annihiler). Son diadoque entre lui aussi dans la citadelle, dans le cadre d'une retraite. S'il était resté au commandement de F CYC, il aurait été éliminé (cf. 8.A.2) ; s'il était resté en CYC, ou si la citadelle de Rhodes n'avait pas été sous son contrôle, il aurait été capturé (cf. 6.2.b) et son unité d'élite annihilée.

Note 1 : Ptolémée pouvait rédiger un ordre pour F CYC, mais ne pouvait en aucun cas subordonner les ordres de ses autres unités au succès de la corruption (ordres conditionnels).

Note 2 : un personnage se trouvant dans une province occupée par une unité ennemie peut choisir de faire retraite dans une citadelle amie au lieu de se laisser capturer. C'est le seul cas où un personnage peut faire retraite.

Été 318

— Antipater : Ge * Rhodes → F CYC. La garnison d'élite de Rhodes, accompagnée de son diadoque, se convertit en flotte et sort en CYClades.

— Ptolémée : F RHO A(1) Rhodes, F MRD-CYC, F EOL-CYC.

Résultat : la garnison d'élite de Rhodes devient une flotte mercenaire et sort en CYClades (cf. 8.B.1) commandée par Antipater. Si Antipater (+1) n'avait pas commandé sa flotte et était resté à Rhodes, le mouvement de la garnison (et sa transformation) aurait échoué, les CYClades étant neutralisées (cf. 8.B.2.c). Si Ptolémée avait joué F MRD-CYC et F EOL S MRD-CYC, le mouvement aurait échoué de toutes façons (2 contre 2).

Note : le mouvement « F RHO (la province terrestre) — Rhodes (la citadelle) » est interdit, de même que « F MRD (l'espace maritime) — Rhodes ».

- Peut-on égorger Philippe sans égorger Eurydice, ou Alexandre sans égorger Roxane, ou vice versa ?

Non.

- Que se passe-t-il si une corruption simultanée des armées associées de deux diadoques est réussie par chaque camp ?

Les deux diadoques sont égorés par leurs états-majors respectifs, et les deux joueurs sont éliminés (si cela se passe avant l'année 316, i.e si leurs épigones respectifs sont trop jeunes).

- Un diadoque sans unité peut-il prendre possession d'une province libre d'unités ennemies ?

Oui, sauf si cette province contient une citadelle hostile.

- La corruption réussie d'une garnison entraîne-t-elle la prise de la citadelle qu'elle défendait ?

Oui.

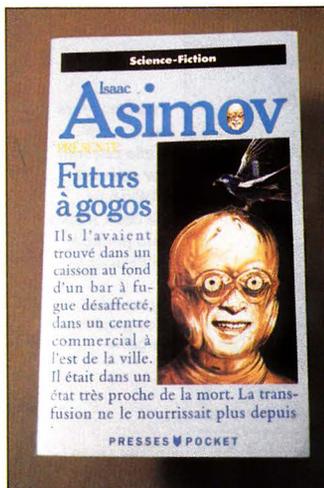
- Après un ordre Assiège (2) réussi, l'unité assiégeante peut-elle passer en garnison dans le même tour ?

Non, elle devra attendre la saison suivante. On la considère dans la province et non dans la citadelle.

- Que se passe-t-il si plusieurs diadoques essayent de corrompre une même unité avec la même somme d'argent ?

Toutes les tentatives de corruption échouent.

INSPI romans



Le grand retour de la nouvelle

La politique frileuse des éditeurs français en matière de nouveaux auteurs, qu'ils soient anglo-saxons ou – pire encore ! – bien de chez nous, conduit parfois à des manœuvres éditoriales complexes. Ainsi, aux USA, Isaac Asimov a donné – pardon : vendu – son nom à une revue, dans laquelle il ne joue aucun rôle actif⁽¹⁾. Chez nous, lorsqu'il est question de publier une série d'anthologies des meilleurs textes issus de cette revue, on le fait sous le label « Isaac Asimov présente », alors qu'il ne présente rien du tout, qu'il n'a à aucun moment participé au choix des textes et que l'anthologiste se nomme Patrice Duvic⁽²⁾, comme on peut le découvrir en page de titre. Je veux bien qu'un nom connu fasse vendre, mais je commence à en avoir marre de voir Asimov partout, accommodé à toutes les sauces, monté en épingle par la concurrence acharnée que se livrent Denoël, les Presses de la Cité et J'AI Lu. Et ce, au détriment des écrivains que « couvre » son nom. Prenez les trois tomes de *La cité des robots*, par exemple... J'AI Lu n'en a tellement rien à f... des véritables auteurs des textes qui y sont présentés que la couverture du second, *Cyborg*, porte les noms de William F. Wu et Arthur Byron Cover – deux parfaits inconnus. Or, à l'intérieur du volume, si la première partie est bien attribuée à Wu, la seconde l'est à Mike McQuay. Apparemment, dès qu'il y a le nom d'Asimov sur la couverture, le reste est sans importance, puisque ça va se vendre !

Cette mise au point effectuée, passons donc à *Futurs à gogos*, troisième livraison extraite d'*Isaac Asimov's SF Magazine*. Sept textes très différents les uns des autres, par trois auteurs inconnus et quatre autres plus réputés – mais aucune star : inutile, puisque le grand

Isaac est là, par procuration, pour apporter sa bénédiction aux petits jeunes. Éliminons d'entrée *La petite boutique de magie*, de Bruce Sterling, texte fantastique sans intérêt. *Fugue*, d'Andrew Weiner, se place dans la continuité de Dick et Spinrad : une fort belle histoire psychédélique, avec fuite de la réalité et tout le reste. *Dinosaures*, de Walter John Williams, donne dans le pessimisme fataliste : dans un avenir très lointain, l'homme a tellement évolué que nous ne le reconnaitrions plus comme humain. Une race va mourir, mais il s'en fout. Grinçant. *Apaisement*, de Gardner Dozois, n'aurait pas déparé dans *Territoires de l'inquiétude*, dont je vous parle ci-dessous. Vous garderez longtemps en mémoire sa chute finale horrible. *Yanqui Doodle*, de James Tiptree Jr, s'avère tout aussi inclassable que la plupart des textes de cet auteur. Quant à la palme du meilleur texte, je me vois forcé de la partager entre *Des vacances mouvementées*, d'Alexander Jablovkov – une histoire très fun de trafic d'objets religieux à travers le temps et l'espace, de quoi scénariser à tour de bras – et *État de vide*, de Geoffrey Landis, que je vous laisse découvrir : un vrai régal ! Au total, une excellente anthologie, comme les deux précédentes, qui nous donne encore plus à regretter que la SF américaine contemporaine soit si peu traduite. (*Presses Pocket « Science-fiction » n° 5372.*)

Autre anthologie, autre genre... Les deux tomes de *Territoires de l'inquiétude*, qui viennent de paraître chez Denoël, sont exclusivement consacrés au fantastique, à la terreur, à l'horreur – enfin, à toutes ces choses à la mode dont on nous inonde depuis qu'on s'est rendu compte que ça se vendait. Ceci dit, dans l'ensemble, le niveau des textes est plutôt bon, et leur thématique s'avère assez variée pour éviter l'effet de répétition de certains recueils. Je ne vais pas entrer dans le détail (cette page n'y suffirait pas), mais si vous aimez le fantastique, vous ne serez pas déçu. Par contre, lisez avec d'infinies précautions la préface d'Alain Dorémieux, monument de triomphalisme, de désinformation et de mauvaise foi. Un exemple : il s'en prend aux « grincheux qui dans les années 70 se lamentaient de ne plus avoir leur ration de robots, d'astronefs et d'extraterrestres, parce que la SF explorait d'autres voies qui la rapprochaient d'un fantastique lui-même en rénovation ». Or, si ma mémoire est bonne, les années 70 étaient plutôt celles de la fameuse « Nouvelle SF Politique » que d'un rapprochement entre SF et fantastique. Quant à ce qu'il raconte sur le fandom, n'en croyez pas un mot ; ce ne sont que propos d'ancien combattant soudain ramené en première ligne et qui ne mesure pas très bien la situation. Ceci dit, Dorémieux reste un anthologiste hors pair et l'on ne peut que louer l'ensemble de sa sélection. (*Denoël « Présence du Fantastique » nos 17 & 18.*)

Le dessus du panier

Je l'avoue, j'ai un faible pour Dean R. Koontz. Ne me demandez pas pour-

quoi, ce genre de choses ne se commande pas. Ainsi, quand je prends un roman d'horreur moderne, je l'abandonne en cours de route au moins une fois sur deux. Mais s'il s'agit d'un Koontz, je sais non seulement que je vais lire jusqu'au bout, mais que je ne connaîtrai pas de répit tant que je ne l'aurai pas terminé. Une fois de plus, cette magie a fonctionné avec *La nuit des ca-fards*. Un psycho-killer tente de violer une scénariste à succès qui vit seule dans une grande maison d'Hollywood. Elle le blesse mortellement lors de sa seconde tentative, mais le cauchemar n'en est pas fini pour autant... Un thriller haletant, au suspense éprouvant pour les nerfs, dont l'histoire solidement charpentée est servie par un style clair et précis, qui fait la part belle aux développements psychologiques. De quoi frissonner de longues heures, nocturnes de préférence. (*Presses Pocket « Terreur » n° 9046.*)



Jack Vance, au même titre qu'Asimov, est une vraie mine d'or pour ses éditeurs. Et comme tous ses romans ont été traduits et que Vance, septuagénaire et affligé de troubles de la vue, ne produit plus qu'au compte-gouttes – de gros livres, ce qui compense –, les seuls inédits qui subsistent sont des nouvelles. *Crimes et enchantements* réunit trois novellas datant respectivement de 1975, 1967 et 1946. La première, un mini roman intitulé *L'office touristique de Terrier*, ravira tous les fans de cet auteur ; il s'agit en effet d'un genre de « condensé de Vance ». La seconde, *L'homme de la Zodiac*, moins intéressante, est sauvée par une ironie mordante et une structure sans faille. Quant à la dernière, *Un destin de Phalid*, il s'agit d'un texte de jeunesse à l'écriture plate, au traitement archaïque, mais à l'idée de départ fulgurante, qui prépare le terrain au Farmer des *Amants étrangers*. Inutile de préciser que vous trouverez largement matière à scénariser dans ces trois textes, je pense ? (*Presses Pocket « Science-fiction » n° 5401.*)

Imaginez que tous les riches disparaissent. Les pauvres qui, eux, sont restés, se demandent bien où ils ont pu passer. Ce point de départ vertigineux est celui d'*Abandonati*, un roman de Garry Kilworth datant de 1988, qui vient d'être traduit chez Denoël. Je vous ai déjà parlé de cet excellent auteur anglais

qui, pour une fois, s'avère moins littéraire et plus narratif, avec une pincée d'humour à froid tout à fait british... Et je parie que les MJ parmi vous ne pourront s'empêcher d'intégrer quelques éléments de décor ou d'intrigue à leurs prochaines parties. Reste à déterminer pour quel(s) jeu(x) *Abandonati* serait exploitable, bien sûr. (Denoël « Présence du Futur » n° 517.)

Rééditions, réimpressions...

Vous vous souvenez de *La locomotive à vapeur céleste*, premier volume du *Chant de la Terre*, jadis chroniqué en ces pages ? Pour ceux qui l'auraient raté à l'époque – ou qui ne pouvaient s'offrir un Laffont à plus de cent francs –, cet excellent roman de Michael G. Conney vient de reparaitre. (*Le Livre de Poche « Science-fiction » n° 7134.*)

Des rapports étranges, qui vient d'être réimprimé par J'AI Lu, ainsi que quatre autres titres de Philip José Farmer, réunit cinq textes qui furent en leur temps fort remarqués, comme *La mère* – une histoire de fécondation pas comme les autres –, *Le père* – où le révérend Carmody se pose de graves problèmes métaphysiques face à un prétendu dieu – et *Le frère de ma sœur*, paru dans *Fiction* au début des années 60 sous le titre bien plus évocateur d'*Ouvre-moi, ô ma sœur*. Trois grands classiques qui justifient pleinement l'achat de ce livre. (*J'AI Lu « Science-fiction » n° 712.*)

Roland C. Wagner

1) Puisque son rédacteur en chef n'est autre que Gardner Dozois, dont on a pu lire des textes çà et là au cours des années 80.

2) Par ailleurs directeur de la collection *Terreur*, également chez Presses Pocket.

FANZINES

- Pour les fans de Lovecraft – et je sais qu'il y en a de plus en plus, une curiosité : **Histoires d'horreur lovecraftiennes**, traduction de textes dans la tradition du Reclus de Providence, par des auteurs pour la plupart inconnus en France. Format A4, une cinquantaine de pages – et c'est gratuit ! (c/o Philippe Laguerre, 36 rue du Foulon, 09100 Pamiers.)

- Le club SF des PTT – si, ça existe ! – a publié à la fin de l'année dernière le n° 1 d'un fanzine intitulé **Les Croisières Imaginaires**, avec des nouvelles de Bernard A. Dardinier, Serge Delsemme, Thierry Wattelle, etc. Niveau assez moyen. Ce même club a également réalisé un très joli dossier sur la SF française, avec un article concis de Claude Ecken et des nouvelles, entre autres, de Robida, Stefan Wul, Michel Jeury, Gérard Klein, Yves Frémion, etc. Un joli objet à couverture quadrichromie que je vous engage à commander en toute confiance. (Club Science-fiction SL-PTT, 172 bd Chave, 13005 Marseille. Adhésion au club : 80F.)

INSPI

BD

A toute vapeur, vent dans le dos et la poignée dans le coin

Du neuf, mais du bon

Entre la poire et le fromage, ou encore entre Angoulême et l'été, les éditeurs en profitent pour nous abreuver de nouveautés, « one-shot » et nouvelles séries. Et des bonnes choses, de surcroît. A tel point que j'ai été obligé de faire un tri et que je ne parlerai que d'un petit nombre d'entre elles, c'est la vie !

• **Sark.** 26 octobre 1724, mort de Louis Mandrin, roué vif en place publique de Valence. Sa compagne, Lise de France, reprend, à la force du poignet (au sens propre...), la tête de la bande. A partir de là, rien ne va plus, les actions entreprises échouent lamentablement... Comme si un traître... Des actions, des ambiances à tester, pourquoi pas avec Les Trois mousquetaires, cent ans après ?

• **Venturi.** Chine 1922, les Occidentaux se partagent Shangaï et « civilisent » le pays, Anglais en tête. Martin Venturi, fils de feu le consul de France, quitte ce qui était son foyer et, au hasard des rencontres, retrouve une partie de son passé qu'il croyait oubliée. Si vous appréciez cette époque, vous y trouverez des descriptions et des ambiances utiles à toutes sortes de jeux (AdC, Chill, Gangbusters ou pourquoi pas MV/INS dans les années 20 ?).

• **Pixies.** Ici et maintenant. Une chouette bande de jeunes, un peu mytho mais peut-être pas, profitent de leurs loisirs pour vénérer le temps où les elfes, gnomes et autres créatures du petit peuple vivaient en bonne entente avec les hommes. Et puis vient le moment où tout dérape, la réalité rejoint le rêve et des forces inconnues sont libérées. Qui, à part ces gamins à la fois sages et fous, pourra venir à bout de ce cauchemar d'une nuit d'été ? (AdC, Chill ou tout jeu fantastique-contemporain).

• **Charly.** C'est mon chouchou du bimestre. SF, malveillance ou erreur de fabrication ? Encore un sale gosse qui reçoit un cadeau, et ne voilà-t-il pas que le cadeau en question, le vaisseau spatial en plastique du capitaine Chose, vole, tire au laser et se comporte en tout comme s'il était habité ! Et pas toujours bienveillant, mais protégeant toujours



son jeune propriétaire ! Atmosphère et suspense sont les deux mamelles de ce thriller-BD d'où l'on ne s'échappe pas facilement. Un bon MJ pourrait en faire des tas de choses bien avec Chill, ou MV/INS.

• **L'archimage Robert.** C'est à la suite d'une engueulade entre Dieu et Lucifer, que naquit Robert, celui qui pour l'éternité sera une épine dans le sabot de ce pauvre Lulu. Directement issu de l'imaginaire du jeu de rôle, il ne demande qu'à y retourner. Cette série de courtes histoires devrait vous permettre, pour MV/INS, Chill ou AdC, de trouver de quoi peupler vos plus belles pages d'improvisation, chaque fois que vos joueurs essaieront de plaisanter avec des choses sérieuses, l'autorité du MJ, par exemple.

• **Serval et Nick Fury.** Tout ce que vous souhaitez savoir sur le passé de vos héros favoris. Des superhéros comme on les aime aujourd'hui, avec intrigue psychologique et de l'action à chaque coin de case. Difficile à intégrer directement, mais idéal et plein d'enseignements pour interpréter vos PNJ de JdR de SH⁽¹⁾.

• **Dark War.** Si vos joueurs refusent la mort de leurs personnages, d'où qu'ils viennent, envoyez-les aux confins de la galaxie, combattre pour le reste de l'éternité... Dans une atmosphère de guerre sans fin, qui n'est pas sans rapport avec « la guerre modificatrice » de Fritz Leiber, se retrouvent des anciens du Vietnam et des guerriers au goût étrange venu d'ailleurs. A essayer avec un jeu de SF, ou pourquoi pas Mega (I, II, III ?).

• **Souvenirs d'avenir.** Six nouvelles de SF, six visions d'un futur et d'un passé en collision. Cet album est une mine d'idées, à surprises et à tirs, pour tous vos jeux de SF, et même pour quelques fantastiques-contemporains... Le tout est même intégré à une septième histoire, qui pourrait aussi servir de base à vos jeux préférés.

• **Lucky Starr.** En liaison directe avec notre héros, du fond des océans de Vénus.

Une intrigue bien ficelée, avec tous les ingrédients d'usage (traître, bestioles psy, technologie avancée et monstres aquatiques...) que vous pourrez servir, pratiquement telle quelle, à vos enquêteurs interstellaires habituels. Spécial tout jeu de SF.

• **Temps déchiré.** Cette histoire se passera il y a quelques millénaires... Imaginez que vos aventuriers (plutôt du genre contemporain) se retrouvent quelque part au milieu des dinosaures, ptéranodons et autres sympathiques bébêtes d'une préhistoire parallèle. Même si ce n'est pas exactement le même contexte, cette BD peut être utilisée avec le nouveau venu Cadillacs and Dinosaurs (voir Têtes d'affiche), ou en tout cas vous donner quelques idées intéressantes à ce sujet.

• **Aliens.** Si vous avez aimé les films, si vous attendez avec impatience la suite des aventures des pauvres et faibles terriens face aux redoutables Aliens, n'hésitez pas ! Vous pourrez donner à vos aventuriers un avant-goût de ce qui les attend dans Aliens III (s'il paraît un jour). Encore une fois, les « chercheurs » de l'armée en prennent pour leur grade et il va encore falloir sauver le monde...

Du bon, mais de l'ancien

Avant de parler, rapidement, des suites à suivre⁽²⁾, je voudrais dire quelques mots de **La malédiction des sept boules vertes**. Cette série, très médiévale et tout à fait fantastique, semble faite pour jouer avec Rêve de dragon. Elle est du style : « Un jour, le goût du voyage vous prend et vous partez, découvrir ce qu'il y a de l'autre côté de la forêt... » Essayez, Gardiens des Rêves, et vous m'en direz des nouvelles.

Notez aussi l'arrivée sur vos rayons de **Néphérouré** (aventures égyptiennes sur fond biblique), de **William** (roman historique façon Table Ronde revisitée) et du **Cycle des épées**, tome 2 (Fafhrd et le Souricier Gris quittent Lankmar, y reviendront-ils un jour ?). Simulacres Capitaine Vaudou est sur le point d'aborder dans vos boutiques de jeu, raison de plus pour vous intéresser

au vaudou et à **Fulù**, la négresse aventurière de cette saga dont le volume 3 vient de paraître. Autre numéro 3, **Alicia**, qui nous invite à jouer à INS/MV peut-être ou à tout fantastique-contemporain « à suspense ». **Dracurella**, quant à elle, nous offre quelques descriptions humoristiques-croustillantes du peuple de la nuit ; Chill, AdC, Prédateurs devraient pouvoir en tirer quelques idées très cool, yeah... Et pour revenir au futur, en guise de dessert, **Burton & Cyb**, escrocs hyperspatiaux, s'en donnent encore à cœur joie et passent leur temps à se mettre à dos 99.9% de la galaxie. Mais

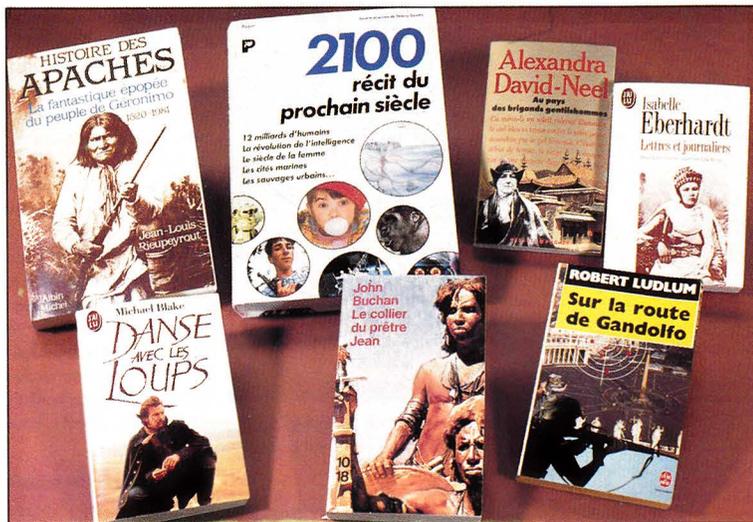
bon, ils ne savent rien faire d'autre, pour notre plus grand plaisir.

André Foussat

- 1) *Elémentaire, non ?*
- 2) *Comme leur nom l'indique*

- **Sark**, T1- *L'entaille*. Tadu et Dieter. Glénat.
- **Venturi**, T1- *La langue du dragon de feu*. Delitte et Richelle. Glénat.
- **Pixies**, T1- *Le cercle des caraquins*. Dubois et Rivard. Glénat.
- **Charly**, T1- *Jouet d'enfer*. Magda et Lapière. Dupuis.
- **L'archimage Robert**. Mannini et Froideval. Zenda.
- **Serval et Nick Fury**, *Scorpio connection*. Goodwin et Chaykin. Semic.
- **Dark War**, T1- *Les guerriers de lumière*. Veitch et Kennedy. Soleil.
- **Souvenirs d'avenir**. Jésus Cela. Comics U.S.A.
- **Lucky Starr**, *Les océans de Vénus*. Fernandez. Vaisseau d'argent.
- **Temps déchiré**. Corben et Jones. Comics U.S.A.
- **Aliens** Verheiden et Beauvais. Zenda.
- **La malédiction des 7 boules vertes**, T1 à T4 (*Le voyageur imprudent, Le magicien, La poursuite, La chasse au dragon*). Parcelier. Casterman.
- **Les héritiers du soleil**, T5- *Néphérouré*. Convard. Glénat.
- **Les tours de Bois-Maury**, T7- *William*. Hermann. Glénat.
- **Le cycle des épées**, T2. Leiber, Chaykin et Mignola. Zenda.
- **Fulù**, T3- *Dans l'ombre du désir*. Trillo et Risso. Glénat.
- **Les enfants de la salamandre**, T3- *Alicia*. Renaud et Dufaux. Novedi.
- **Le fils de Dracurella**. Ribera. Vaisseau d'argent.
- **Burton & Cyb**, T3- *Gansters galactiques*. Ortiz et Segura. Comics U.S.A.

INSPI universalis



Le futur, comme si vous y étiez

2100, récit du prochain siècle (Payot). Ce gros livre contient à la fois une respectable quantité de prospective fort intéressante et une masse de données sur notre époque. Les textes sont clairs, intelligents, et intéressants la plupart du temps. Tous les aspects de l'avenir y sont traités, de la démographie à l'espace en passant par les transformations de la société. Avec un peu d'imagination, un MJ prêt à faire la dépense (pas loin de 200F, hélas) peut y trouver une foule d'idées et de détails « qui font vrai » pour n'importe quel jeu contemporain/futur proche. Et puis, un livre qui prédit que le renouveau de l'enseignement passera en partie par les jeux de rôle ne peut pas être tout à fait mauvais, n'est-ce pas ?

Trucs en vrac

Les Assassins, par Bernard Lewis (éd. Complexes). Une lecture légèrement plus ardue que d'habitude, mais une foule d'informations sur ces bons vieux Assassins qui, pour je ne sais quelle raison continuent à me fasciner. Les renseignements qu'on y trouve les éclairent d'un jour entièrement nouveau (pour le profane tout du moins). Contrairement à ce que l'on pense généralement, il ne s'agissait pas d'une bête bande de religieux-fanatiques-maniaques-du-crime, mais d'un mouvement politico-philosophico-religieux puissant.

L'Homme de Cour, par Baltasar Garcia, est un recueil de conseils écrit par un jésuite espagnol du XVIIe siècle. En 300 maximes, l'art et la manière d'être un courtisan parfait, mais aussi un « homme de qualité ». Beaucoup plus profond qu'il n'y paraît à la première lecture. Un must pour tous les MJ qui veulent animer des entourages royaux plus ou moins corrompus. A signaler chez le même éditeur (éd. de Kerdraon,

BP 44, 92293 Chatenay-Malabry) une collection intitulée **Classiques de la Stratégie** à laquelle les wargameurs pourraient jeter utilement un coup d'œil.

Des aventuriers (fictifs)

En commençant par l'Aventurier avec un grand A : Arsène Lupin (quatre volumes chez Bouquins et beaucoup plus en Livre de Poche). Je ne vous ferai pas l'injure de vous présenter notre gentleman-cambrioleur national. Disons seulement que sa saga commence dans les années 1900, et se prolonge jusque dans les années 30. On y trouve des trésors fabuleux, des adversaires impitoyables, des créatures de rêve, des policiers idiots... bref tout ce qu'il faut pour faire le bonheur d'un MJ en panne d'inspiration – et aussi celui des simples amateurs de roman policier.

Le collier du prêtre Jean de John Buchan (10/18) est un excellent roman d'« aventures africaines », écrit au début du siècle. Le style a un peu vieilli, mais les péripéties restent passionnantes. Bien entendu, c'est un scénario tout rédigé pour Cithluhu (plutôt Cithluhu by Gaslight qu'années 20, d'ailleurs).

Faisons un grand bond dans le temps avec **Sur la route de Gandolfo** de Robert Ludlum (Livre de Poche). Un Ludlum un peu particulier dans la mesure où... c'est une parodie de ce qu'il écrit d'habitude. On y retrouve tous les clichés qui ont fait sa fortune : les mercenaires impitoyables, le cerveau criminel, le plan génial, les anciens nazis, la mafia et l'avocat d'affaires-jeune-et-beau-qui-va-démanteler-la-machination. Simplement, cette fois, ils sont vus au travers d'un sens de l'humour plus que légèrement tordu. Situations loufoques, PNJ incroyables... bref tout ce qu'il faut pour une excellente base de « Simulacres série télé », voire un James Bond un peu « limite ».

Les personnages de John Le Carré peuvent difficilement être décrits comme des aventuriers. Certes, ce sont des espions. Mais aussi et surtout des bureaucrates... et des êtres humains. Bouquins réédite tout Le Carré en trois volumes. Jetez-vous dessus !

Des aventurières (réelles)

Même à une époque (début du siècle) considérée comme sexiste par certains, des femmes refusaient de se laisser enfermer dans des rôles de potiches. La preuve : Isabelle Eberhardt, **Lettres et journaliers** (J'ai Lu) et Alexandra David-Neel, **Au pays des brigands gentilhommes** (Presses Pocket). Deux PNJes (féminin non garanti, en attendant que l'Académie tranche) fabuleuses pour Cithluhu ou Maléfices et, bien sûr, des pages et des pages d'anecdotes et de descriptions sur le Sahara et le Tibet. La première est plus poétique, la seconde plus journalistique, mais toutes les deux sont passionnantes... A noter qu'Alexandra David-Neel a écrit beaucoup d'autres livres sur le Tibet, également disponibles chez Presses Pocket.

Des Indiens

Danse avec les loups, de Michael Blake (J'ai Lu). Si vous n'avez pas encore vu le film, courez-y vite. C'est un chef-d'œuvre. A défaut, achetez donc le livre, il est presque aussi bon. Moins émouvant parce que moins « visuel », mais fort bien écrit, par un auteur qui connaît visiblement son sujet.

Les Apaches, par Jean-Louis Rieueyroult (Albin Michel). On passe de l'aventure d'un individu à l'épopée d'un peuple, des Comanches aux Apaches, mais le thème reste le même : la coexistence de deux civilisations complètement étrangères l'une à l'autre. Un survol très bien fait de 350 ans d'histoire apache, des premiers conquistadors à nos jours. L'auteur se concentre sur les rapports avec l'homme blanc. Du coup, la description des coutumes est un peu succincte. Il fournit toutefois des bases suffisantes pour jouer aux cow-boys et aux Indiens pendant un bon moment...

Une autre façon d'approcher l'univers indien est d'aller voir l'exposition qui lui est consacré à Brou (près de Chartres) du 29 juin au 31 août (se renseigner auprès du syndicat d'initiative). Des artistes-artisans indiens y exposent leurs œuvres (peintures, céramiques, sculptures, tapisseries, etc.).

Pas pour tout de suite, mais bientôt

Alléluia ! Cette fois, c'est enfin officiel ! Bouquins annonce pour le deuxième semestre 91 la publication des œuvres complètes d'H.P. Lovecraft en 3 volumes ! Cette édition sera réalisée par

François Lacassin. A en croire certaines rumeurs, elle serait retraduite – si c'est vrai, re-alléluia, on va enfin pouvoir lire les textes intégraux (saviez-vous qu'entre les « modifications » pratiquées par August Derleth et celles du traducteur français, il n'y avait pas moins de 1500 coupures dans le seul texte des *Montagnes hallucinées* ?)

Un mot de vidéo

- **Freddy 5**. Comme tous les Freddy, il s'agit d'une suite de massacres pimantés de réflexions plus ou moins humoristiques. Il n'est ni meilleur ni pire que le précédent (et on pourra sans doute en dire autant du suivant), mais les MJ sadiques pourront sans doute y trouver une ou deux idées horribles pour martyriser leurs victimes préférées...
- **Bonjour chez vous !** Les 17 épisodes du **Prisonnier**, sont disponibles en 6 vidéocassettes. Pour le prix modique de 130F la cassette, vous pouvez acquérir une des meilleures séries télé jamais tournées. Et tant qu'à faire, profitez-en pour acheter le livre chez NéO et le supplément GURPS Prisoner.
- Vous allez dire que je manque d'originalité, mais je ne saurais trop vous conseiller de louer ou d'acheter **Cyrano**, qui vient de sortir en vidéo. C'est tout simplement superbe, même sur petit écran...

Tristan Lhomme

Toute la stratégie chinoise en 36 leçons

« Transformer le mirage en réalité : tromper vraiment consiste d'abord à tromper puis, ensuite, à cesser de tromper. L'illusion croît et atteint son sommet pour laisser place à une attaque en force. Un coup faux, un coup faux, un coup vrai. » (stratagème n° 7).

« Cacher une épée sous un sourire : créer la confiance et rassurer le naïf. Pendant ce temps, à la faveur de l'ombre, préparer le projet. Quand l'heure vient, frapper sans hésiter et sans laisser à votre adversaire le temps de se retourner. » (stratagème n° 10).

Si vous voulez connaître les 34 autres, n'hésitez pas à acheter **Les 36 stratagèmes**. Ce « traité secret de stratégie (militaire et politique) chinoise », écrit il y a des siècles par un auteur inconnu est un petit chef-d'œuvre qui ravira les wargameurs, les diplomates et les rôlistes passionnés par la Chine. Il est bien plus facile à lire et à comprendre que le célèbre *Art de la Guerre* de Sun Zu car plus pragmatique et concret. Ces 36 stratagèmes devaient être appris par cœur par les membres des sociétés secrètes chinoises...

Laurent Henninger

« Les 36 stratagèmes. Traité secret de stratégie chinoise ». Traduit et longuement commenté par François Kircher. Editions Jean-Claude Lattès. 149F.

Le cycle d'Ambré

c'est

PRESENCE DU FUTUR

PRESENCE DU FUTUR

c'est aussi

Illustration: Florence Magnin

les plus folles des fantaisies

les plus câblés des cyberpunks



présence du futur 75 rue Pascal 75013 Paris 43 36 27 28

Un choix de plus de 500 titres, catalogue gratuit chez votre libraire

Denoël